

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Diplomová práce

2020

Viet Tran

Univerzita Karlova
UNIVERZITA KARLOVA
FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD
Institut komunikačních studií a žurnalistiky
Katedra mediálních studií

**Komparativní analýza konceptu „superhrdinů“ v
japonské manze a americké komiksové tvorbě**

Diplomová práce

Autor práce: Bc. Viet Tran

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 29. 7. 2020

Viet Tran



Bibliografický záznam

TRAN, Viet. *Komparativní analýza konceptu „superhrdinů“ v japonské manze a americké komiksové tvorbě. Praha, 2020. 135 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra mediálních studií. Vedoucí práce Mgr. Matouš Hrdina.*

Rozsah práce: 280 377

Anotace

Cílem této diplomové práce je odpovědět na otázku, jakým způsobem se liší „japonští superhrdinové“ v manze od jejich západních superhrdinských protějšků, a to z hlediska vyprávění, designu či motivů. Hypotéza pracuje s předpokladem, že ačkoliv japonská manga následuje základní pravidla superhrdinského žánru, mezi těmito dvěma komiksovými světy lze vysledovat řadu rozdílů, které vycházejí mimo jiné z kulturního prostředí, v němž vznikají.

Teoretická část je rozdělena do několika kapitol, které se věnují především základním definicím a historii zkoumaných oblastí. Práce začíná s definicí komiksu jako média a narativního prostředku, jeho technickým zpracováním i předchůdcům. Další kapitola se zaměřuje na základní aspekty superhrdinského žánru, jeho konvence a typologie. Samozřejmostí je také vymezení pojmu „manga“, přiblížení historie japonského komiksu a také jeho specifických žánrů a podžánrů. V neposlední řadě je na místě také definovat pojmy jako kultura, kulturní hodnoty a kulturní prostředí.

Práce pak prostřednictvím narativní, sémiotické a komparativní analýzy zkoumá vlastnosti šesti komiksových děl – tří z americké a tří z japonské produkce. Předmětem zkoumání jsou vyprávěcí struktury, vzhled a motivy superhrdinů či zasazení děje v kontextu se superhrdinským žánrem, stejně jako jejich chování v souvislosti s kulturním prostředím. Výsledky analytické části pak demonstrují klíčové podobnosti a odlišnosti japonské mangy a amerického komiksu na poli superhrdinského žánru a navrhuje další oblasti výzkumu.

Klíčová slova

komiks, manga, superhrdina, popkultura, Spojené státy, Japonsko, komparativní analýza

Annotation

This master's thesis aims to answer the question of how "Japanese superheroes" in manga differ from their western superhero counterparts in terms of storytelling, design, or motifs. The hypothesis works with the assumption that although Japanese manga follows the superhero genre's basic rules, many differences can be traced between these two comics worlds. These differences stem from the cultural environment in which analyzed comics originated.

The theoretical part is divided into several chapters, which deal mainly with the basic definitions and history of researched areas. It begins with the definition of comics as a medium and focused on its technical characteristics and modern predecessors. The next chapter focuses on the essential aspects of the superhero genre, its conventions, and its typology. This thesis wouldn't be complete without defining the term "manga", the history of Japanese comics, and its specific genres and subgenres. Finally, it is also necessary to explain terms such as culture, cultural values , and cultural environment.

The work then uses narrative, semiotic, and comparative analysis to examine the properties of six comic titles – three from American and three from Japanese production. Subjects of the research are narrative structures, appearance, and motives of superheroes or the setting of the story in the context of the superheroic genre and the behavior of the main characters in the context of the cultural environment. The analytical part results demonstrate key similarities and differences between Japanese manga and American comics in the field of the superhero genre and suggest other areas of future research.

Keywords

comics, manga, superhero, popculture, USA, Japan, comparative analysis

Title

Comparative analysis of the concept of „superheroes“ in the Japanese manga and American comic production

Poděkování

Na tomto místě bych chtěl poděkovat své rodině, především své nejmilejší sestře, za dlouhodobou podporu i za pomoc, díky které jsem se dostal zpět domů z koronavirového Japonska, abych mohl dokončit diplomovou práci; panu Mgr. Matoušovi Hrdinovi za cenné rady a konzultace v oblasti komiksu; svým kamarádům a akademikům z International University Japan a University of Tsukuba za užitečné tipy k manze i za pomoc s překladem japonských kandži. 本当にありがとうございました！

Obsah

Úvod	12
Cíle práce a výzkumné otázky	13
Struktura diplomové práce	13
Zvolené zdroje a prameny	14
Poznámka k deviacím od původní teze	15
Poznámka k transkripci japonských pojmů, názvů a jmen	16
Teoretická část	18
1 Komiks jako médium	18
1.1 Stručná definice komiksu jako narativního média	18
1.2 Technická stránka komiksu a terminologie	19
1.2.1 Klíčové prvky komiksové stránky	20
1.2.2 Uvnitř viněty	20
1.3 Moderní předchůdci komiksu	22
2 Superhrdinové – definice, specifika a historie žánru	23
2.1 Kdo je superhrdina?	23
2.1.1 „MPI“ – tři základní složky superhrdinského žánru	24
2.1.2 Superhrdina bez kostýmů, skryté identity či poslání?	25
2.1.3 Superhrdinské znaky podle Reynoldse	27
2.1.4 Typologie superpadouchů	29
2.1.5 Antihrdina	32
2.2 Stručná historie superhrdinského žánru	33
2.2.1 Komiksové „věky“	34
2.2.2 Předpotopní věk a první „naddlí“	36
2.2.3 Zlatý věk	37
2.2.4 Stříbrný věk	39
2.2.5 Bronzový věk	42
2.2.6 Železný věk	42
2.2.7 Renesanční věk	44
2.3 Současný komiksový trh ve Spojených státech	45
3 Japonské komiksy – manga	46
3.1 Manga jako narativní dílo	46
3.1.1 Technická stránka mangy	46
3.1.2 Kategorizace manga žánrů	48
3.1.3 Subžánry mangy	50

3.2	Historie japonské mangy	52
3.2.1	Předchůdci mangy	52
3.2.2	Meziválečné období	52
3.2.3	Třicátá léta a válečné Japonsko	53
3.2.4	Rané poválečné období a Osamu Tezuka	54
3.2.5	Šedesátá léta a období nepokojů	57
3.2.6	Sedmdesátá až osmdesátá léta a nové experimenty s mangou	58
3.2.7	Moderní Japonsko a nové tisíciletí	61
3.3	Současný trh s mangou	63
4	Komiksy a kultura	64
4.1	Definice kultury a popkultury	64
4.1.1	Kulturní prostředí	65
4.1.2	Hodnoty a postoje	66
4.3	Hofstedeho typologie kultur a jeho odraz v americké a japonské společnosti	66
4.3.1	Vzdálenost od moci	68
4.3.2	Individualismus	70
4.3.3	Maskulinita	72
4.3.4	Vyhýbání se nejistotám	73
4.3.5	Dlouhodobá orientace	76
4.3.6	Oddávání se zálibám (požitkářství)	77
5	Metodologie	79
5.1	Volba metody a cíle analýzy	79
5.1.1	Narativní analýza	80
5.1.2	Sémiotická analýza	81
5.1.3	Komparativní analýza	83
5.2	Postup a zkoumané prvky	83
5.3	Volba materiálů – superhrdinské komiksy a manga	84
6	Analýza amerických superhrdinských komiksů	86
6.1	Superman	86
6.1.1	Ústřední zápletka	86
6.1.2	Hlavní motivy příběhu	87
6.1.3	Charakteristika a motivy superhrdinů	87
6.1.4	Charakteristika a motivy superpadouchů	88
6.1.5	Identifikované kulturní prvky	88
6.2	Teen Titans	89
6.2.1	Ústřední zápletka	90

6.2.2	Hlavní motivy příběhu	90
6.2.3	Charakteristika, motivy a vizuální stránka superhrdinů	91
6.2.4	Charakteristika, motivy a vizuální stránka superpadouchů	92
6.2.5	Identifikované kulturní prvky	93
6.3	Wonder Woman	95
6.3.1	Ústřední zápletka	95
6.3.2	Hlavní motivy příběhu	95
6.3.3	Charakteristika a motivy superhrdinů	96
6.3.4	Charakteristika a motivy superpadouchů	97
6.3.5	Identifikované kulturní prvky	97
7	Analýza japonské mangy	99
7.1	One Punch Man	99
7.1.2	Hlavní motivy příběhu	100
7.1.3	Charakteristika a motivy superhrdinů	101
7.1.4	Charakteristika a motivy superpadouchů	103
7.1.5	Identifikované kulturní prvky	103
7.2	Sailor Moon	105
7.2.1	Ústřední zápletka	105
7.2.2	Hlavní motivy příběhu	106
7.2.3	Charakteristika a motivy superhrdinů	107
7.2.4	Charakteristika a motivy superpadouchů	108
7.2.5	Identifikované kulturní prvky	109
7.3	Boku no Híró Akademia (My Hero Academia)	110
7.3.1	Ústřední zápletka	110
7.3.2	Hlavní motivy příběhu	111
7.3.3	Charakteristika a motivy superhrdinů	113
7.3.4	Charakteristika a motivy superpadouchů	115
7.3.5	Identifikované kulturní prvky	117
8	Komparativní analýza	120
8.1	Narativní rovina	120
8.1.1	Americké komiksy	120
8.1.2	Japonská manga	121
8.2	Sémiotická denotativní rovina	122
8.2.1	Americké komiksy	122
8.2.2	Japonská manga	122
8.3	Sémiotická konotativní rovina	123

8.1.1	Americké komiksy	123
8.2.2	Japonská manga	124
	Závěr	125
9	Výsledky analýzy a souhrn	125
9.1	Další možné oblasti výzkumu, budoucí návaznost	127
	Použitá literatura	128
	Publikace	128
	Internetové články	130
	Webové stránky	131
	Analyzované komiksy	131

Úvod

Iron Man. Captain America. Superman. Batman. Pro lidi, kteří žijí popkulturou, nejsou tato jména ani zdaleka cizí. Stačí se ostatně podívat, jak se dařilo poslednímu vydanému superhrdinskému filmu Avengers: Endgame z dílen produkční společnosti Marvel Studios; globální hodnocení nešetřila chválou a snímek vygeneroval úctyhodných 2,8 miliardy dolarů, čímž překonal dosavadního kinematografického tržebního rekordmana, film Avatar od Jamese Camerona.¹ Zatímco podle mnohých kritiků druhý jmenovaný snímek přitáhl diváky především díky tehdy inovativní 3D technologii a skutečnosti, že se režie ujal autor populárního Titanicu, Endgame ve svém případě nenabídl – alespoň z hlediska filmové tvorby – nic přelomového nebo revolučního. Jednoduše uspěl jako řemeslně vyhlazený produkt a velkolepé finále jedné populární superhrdinské generace.²

Samotný superhrdinský žánr je nedílnou součástí historie americké komiksové tvorby a dodnes se může chlubit dominantním postavením na tamějším trhu.³ Postupem času se popularita nebojácných maskovaných postav, které za pomoci svých nadlidských schopností svádějí nekonečný boj s neméně různorodými padouchy, dostala i mimo území Spojených států amerických a inspirovala celou řadu dalších zahraničních autorů, pro které byl komiks doposud buďto formou politické satiry, krátkých humorných historek nebo jednoduchých a srozumitelných příběhů pro mladší publikum.

Ani Japonsko neuniklo superhrdinskému fenoménu. Země vycházejícího slunce se pyšní masivním trhem s vlastními komiksy, tzv. mangou, a i v nich lze narazit na superhrdiny. Žánr si ale japonská autoři v mnohém přizpůsobili k obrazu svému, a to nejen z hlediska vizuálního ztvárnění, ale také vyprávěcích prostředků, motivů i poselství ke čtenářům. Rozdílů mezi japonským a americkým světem komiksu je tolik, že rozhodně stojí za hlubší rozbor.

¹ Top Lifetime Grosses - Box Office Mojo. Home - Box Office Mojo [online]. Copyright © IMDb.com, Inc. or its affiliates. All rights reserved. [cit. 11.04.2020]. Dostupné z:

https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?area=XWW

² ELČIČ, Sandro. Avengers: Endgame se stal nejvýdělečnějším filmem všech dob. Superhrdinové sesadili z prvního místa Avatara. iHned.cz [online]. 21.7.2019 [cit. 14.4.2020]. Dostupné z: <https://art.ihned.cz/c1-66611420-avengers-endgame-se-stane-nejvydelecnjsim-filmem-vsech-dob-k-porazeni-avatara-mu-chybi-pul-milionu-dolaru>

³ Best-selling comic books in North America 2019 | Statista. [online]. Copyright © Statista 2020 [cit. 02.05.2020]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/798678/best-selling-comic-books-north-america/>

Cíle práce a výzkumné otázky

Odlišné i podobné rysy amerických superhrdinských komiksů a japonské superhrdinské mangy lze hledat hned v několika rovinách. Práce se analyticky zaměřuje na vyprávěcí prostředky, design a motivy ústředních postav (jak protagonistů, tak antagonistů) i vizuální zdůraznění prostředí a kulturních hodnot zemí, ve kterých vybrané komiksy vznikaly.

Hlavním cílem práce je tedy definovat, jakým způsobem přistupují japonští a američtí autoři ke konceptu superhrdinů a co je od sebe navzájem odlišuje, spojuje a vzájemně ovlivňuje. Práce odpovídá na následující výzkumné otázky:

- 1) Jakým způsobem se liší „japonští superhrdinové“ v manze od jejich západních superhrdinských protějšků?**
- 2) Dochází ke vzájemnému vlivu americké a japonské komiksové produkce z hlediska vyprávění, designu, konceptu či dalších aspektů?**
- 3) Existuje nějaký vztah mezi komiksy či mangou a jejich kulturním prostředím, kde vznikají? Ovlivňuje tento kulturní kontext pak obsah děl či způsob vyprávění?**

Na základě výsledků narativní, sémiotické a komparativní analýzy jsou demonstrovány klíčové rozdíly i podobnosti mezi oběma komiksovými světy a jejich odraz kulturního prostředí v ději i zasazení. V úplném závěru navrhuji další možné oblasti výzkumu, vycházející z teorie, analýzy či poznatků této diplomové práce.

Struktura diplomové práce

Práce je rozdělena do několika tematických celků. Teoretická část je značně rozsáhlá, jelikož je pro potřeby analýzy nejprve definovat nejen klíčové prvky komiksů a mangy a jejich historický vývoj coby zábavní médium, ale také rysy superhrdinského žánru jako takového včetně relevantní typologie a terminologie, s nimiž analýza pracuje. Zkoumání vlivu kulturního prostředí na obsah komiksových děl si rovněž vyžádalo literaturu věnující se americkým a japonským kulturním hodnotám a postojům, u kterých existuje předpoklad, že se přímo promítají do děje.

Metodologická část přibližuje použité postupy pro narativní, sémiotickou a komparativní

analýzu. Nejdůležitější sekcí je definice zkoumaných rysů, skrze které lze odhalit odlišnosti a rozdíly v uchopení superhrdinského žánru. V neposlední řadě je samozřejmě zásadní vybrat adekvátní vzorek pro komparaci, v případě této práce se bavíme o třech amerických komiksech, třech mangách a jedné americko-japonské manze, která slouží jako zajímavá vsuvka, jakým způsobem se západní superhrdinové snažili přizpůsobit japonskému trhu.

Co se týče analytické části, tam již přichází na řadu narativní a sémiotická analýza (na denotativní a konotativní úrovni) vybraných superhrdinských komiksových titulů z americké a japonské produkce. V rámci komparativní analýzy, která následuje, se zkoumají následující roviny:

- 1) Narativní – zápletka, struktura vyprávění, dynamika děje, charakteristika postava jejich chování a motivů, pozice v superhrdinském žánru a jeho typologiích.
- 2) Denotativní – vzhled postav (kladných i záporných) a jejich kostýmů, prostředí, v němž se příběhy odehrávají.
- 3) Konotativní – interpretace designu, symbolů, chování a dalších identifikovaných prvků v souvislosti se superhrdinským žánrem a kulturními kontexty.

Závěr práce se pak věnuje výsledkům analýzy, jejich porovnání s hypotézami a zodpovězení trojice výzkumných otázek, případně načrtnutí dalších oblastí výzkumu na poli komiksové tvorby.

Zvolené zdroje a prameny

Ke zpracování této diplomové práce jsem použil velké množství publikací, které jsou pro přehlednost rozděleny do pěti vrstev. Ta první se opírá o obecnou komiksovou historii a teorii, přičemž stavebním kamenem jsou publikace belgického komiksového teoretika Thierryho Groensteena i jím zavedená terminologie, která se v několika ohledech liší od jiných autorů. Vedle něj vychází práce z titulů, které se obsírněji věnují americkému komiksu a japonské manze.

Druhou vrstvou tvoří odborné texty rozebírající samotný superhrdinský fenomén, jeho kořeny a klíčové prvky. Získané poznatky následně slouží k přesnější analýze komiksových titulů i lepšímu pochopení analyzovaného obsahu a rozdílů mezi

americkým a japonským přístupem k superhrdinům jako takovým.

Třetí vrstva zdrojů se věnuje metodologii narativní, sémiotické a komparativní analýzy, jejich obecným postupům a sounáležitostem, jež pomohou definovat jak vyprávěcí postupy a žánrová specifika zkoumaných komiksů, tak jejich skryté významy založené na kulturních hodnotách a konceptech. Samotné teorie analýz se ovšem dotýkám jen zlehka a zaměřuji se pouze na postupy (či přesněji kombinací postupů vzhledem k charakteru zkoumaných prvků), které jsou pro potřeby diplomové práce nezbytné.

Čtvrtá vrstva zdrojů rozebírá klíčové aspekty japonské a americké kultury. Jak již naznačila jedna z výzkumných otázek, práce má zjistit, nakolik se kulturní prostředí, ve kterém komiksy vznikají, projevuje v obsahu a ději. Právě tam hypotéza očekávala střet amerického individualismu s japonským kolektivismem, stejně tak jako střet norem a hodnot západních a východních kultur, a bez znalosti kulturního kontextu daných zemí by bylo velmi obtížné správně identifikovat konkrétní přístupy a vnímání superhrdinského žánru.

Pátou a finální vrstvou jsou samotné komiksy. Místo celých sérií, které často čítají několik stovek komiksových sešitů, se práce zaměřuje na konkrétní příběhové linky superhrdinských příběhů (zhruba 50 sešitů), které z hlediska několika kritérií, jako jsou počet postav, jejich pohlaví či stáří komiksů, nejlépe vyhovují pro komparativní analýzu.⁴ Konkrétně jde o mainstreamové tituly Superman, Teen Titans, Wonder Woman, Boku no Híró Akademia, One Punch Man a Sailor Moon.

Část západních komiksových titulů byla pořízena přes digitální distribuce a knihovny. Podobně tomu bylo i u mangy, ačkoliv jsem díky svému osmiměsíčnímu studijnímu pobytu v Japonsku získal přístup k fyzickým výtiskům i nepřeloženým titulům (ty se objevují na západním trhu se zpožděním), stejně jako k několika číslům populárního japonského týdeníku Weekly Šónen Jump se serializovanými manga tituly. Pro potřeby diplomové práce a komparativní analýzy jsem nicméně dal přednost skenům anglického znění mangy či screenshotům z digitální distribuce, kdykoliv byly legálně k dispozici.

Poznámka k deviacím od původní teze

Teze diplomové práce původně počítala pouze s komiksovou teorií a historií komiksu –

⁴ Viz podkapitola 5.2 Postup a zkoumané prvky.

potażmo japonské mangy – s tím, že pro následující komparativní analýzu budou dostačující. První zkušební analýza titulu Boku no Híró Akademia nicméně odhalila, že ke správné identifikaci a definici japonských kulturních kontextů a konceptů je třeba mnohem více – vymezit, které kulturní hodnoty zastávají Američané a Japonci, krátce je definovat a teprve pak se na ně během analýzy odvolávat. Komparativní analýze měla předcházet pouze narativní analýza, kde jsem narazil na stejný problém, a práci jsem proto doplnil také o sémiotickou analýzu.

Tím obsah značně „nabobtnal“. Téměř finální verze již měla 130 stran (počítáno bez formalit, jako jsou úvodní stránky, bibliografie apod.). Z toho důvodu jsem uznal za vhodné zkrátit teorii a vyjmout z analytické části rozbor několika titulů (které např. demonstrovaly stejné prvky jako komiksy, které v diplomové práci zůstaly), stejně jako průzkum mezi japonskými a českými čtenáři mangy (jehož výsledky by si vyžádaly dalších několik stran, ačkoliv podpořily závěry analýzy).

Co se týče použité literatury, kvůli potřebě pokrýt pojmy související s kulturou se seznam rozšířil o několik dalších publikací. V případě odborné literatury, věnující se komiksové tvorbě, jsem musel některé tituly vyměnit za jiné – ne všechny totiž byly v Japonsku ani v Česku sehnatelné, a to ani skrze akademické databáze jako ProQuest. Pandemie koronaviru mi také ztížila návštěvy knihoven, než jsem tedy sehnal literaturu, se kterou jsem chtěl původně pracovat, už jsem vycházel z definic jiných publikací.

V neposlední řadě jsem upravil rozsah a číslování analyzovaných komiksů – původní teze nezkoumala příběhové linky od začátku, diplomová práce naopak pro potřeby komparativní analýzy určila u všech zkoumaných titulů stejný startovní bod (zpravidla začátek děje nebo restartu série), aby se mohly porovnávat stejné úseky v rámci celé zápletky. Pro přehlednost jsem místo celých svazků („volumes“) zvolil číslování podle konkrétních čísel. I přes všechny zmíněné deviace ale cíl práce zůstal samozřejmě nezměněn.

Poznámka k transkripci japonských pojmů, názvů a jmen v analytické části

Jelikož značná část diplomové práce operuje nejen s japonskou terminologií, ale také s japonskými jmény autorů a hrdinů či názvy manga titulů, je zde všude použit

doporučený český přepis japonského písma. V analytické části je v poznámkách pod čarou k vybraným názvům a jménům komiksů a jejich autorů doplněn jak anglický název (popřípadě verze v romadži, neboli Hepburnově transkripci), tak původní znění v japonských znacích, tedy hiraganě, katakaně či kandži.

Důvod je čistě pragmatický. Během výzkumu bylo poměrně obtížné najít skrze internetové vyhledávače a akademické databáze doplňující zdroje, články či recenze jednotlivých titulů pouze za použití české transkripce japonštiny (především proto, že sami Češi hojně používají tu anglickou). Pakliže bude mít kdokoliv zájem si přečíst něco více třeba o analyzované manze Boku no Híró Akademia, bude nejspíše jednodušší rovnou používat názvy My Hero Academia, Boku no Hero Academia (romadži) nebo 僕のヒーローアカデミア.

Název/jméno v české transkripci	Název/jméno v anglické transkripci (romadži)	Název/jméno v japonských znacích
Boku no Híró Akademia	Boku no Hero Academia	僕のヒーローアカデミア
Naoko Takeuči	Naoko Takeuchi	武内 直子
-	Sailor Moon	美少女戦士セーラームーン

Tabulka 1: Příklad rozdílných přístupů k japonským názvům a jménům. V práci má přednost česká transkripce japonštiny. Pod čarou pak u vybraných titulů a jmen doplním i Hepburnovu transkripci (romadži), která je mezi českými čtenáři známější, a také název v původním japonském písmu.

Teoretická část

1 Komiks jako médium

První kapitola je věnována nejzákladnějšímu vymezení pojmu „komiks“ jako média, stejně jako jeho stručné historii a předchůdcích před nástupem superhrdinských titulů. Zde je na místě dodat, že valná většina teorií a definic uvedených níže je aplikovatelná také na japonskou mangu, která byla americkou produkcí hodně ovlivněna. Dílčím rozdílem oproti klasickým západním komiksům se práce věnuje v kapitole 3 *Japonské komiksy – manga*.

1.1 Stručná definice komiksu jako narativního média

Samotné vymezení pojmu se liší od akademika k akademikovi či od autora k autorovi. Asi nejjobecnější a nejstravitelnější popis, co to je komiks, připadá Willu Eisnerovi, který jej v publikaci *Graphic Storytelling and Visual Narrative* definuje následovně:

„Komiksy jsou formou sekvenčního umění, často ve formě proužku nebo knihy, v němž jsou obrázky a text uspořádané tak, aby vyprávěly příběh. V sekvenčním vyprávění jsou obrázky uspořádané do specifického pořadí.“ Will Eisner, 1996⁵

Ve své jiné publikaci *Comics and Sequential Art* dodává, že obrázky, které na sebe navzájem navazují v jistém logickém sledu, nabývají širšího smyslu, než kdyby fungovaly samostatně a nezávisle na sobě.⁶ McCloud tuto definici přeformuloval na „záměrnou juxtaponovanou sekvenci kreslených a jiných obrazů, určenou ke sdělování informací nebo vyvolání estetického zážitku.“⁷

K tomu, aby tento soubor obrazů něco „vyprávěl“, nejčastěji využívá vizuálních prvků a psaného slova. Proces čtení v komiksech je zpravidla rychlejší, jelikož se při čtení ryze textového obsahu pracuje s převodem slov na obraz, zatímco komiksový čtenář má obraz již před sebou.⁸ Přítomnost textu ovšem není nutně podmínkou. Ostatně existuje celá řada komiksů, které nemají problém odvyprávět příběh bez jakéhokoliv textu.⁹

⁵ EISNER, Will. *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Str. 24.

⁶ EISNER, Will. *Comics and Sequential Art*. Str. 5-6.

⁷ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Str. 20.

⁸ EISNER, Will. *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Str. 23.

⁹ EISNER, Will. *Comics and Sequential Art*. Str. 16.

Důležitá je ona sekvence, což je naznačeno v samotném pojmu „komiks“.¹⁰ I francouzský komiksový teoretik Thierry Groensteen do jisté míry podporuje výše přiblížené vymezení pojmu, přestože – jak sám tvrdí ve své publikaci *The System of Comics* – je jednoznačná definice komiksu „nemožná“ a nelze ji stavět na jedné jediné esenci nebo vztahu. Stručné vymezení komiksů jako „formy interakce mezi textem a obrazem“ či „formy epizodického příběhu“ tak považuje za nedokonalé.¹¹

Podle něj komiks především staví na „ikonické soudržnosti“. *„Jde o vzájemně závislé obrazy, které – jsou-li vyobrazené v sérii – nabývají dvojnásobných vlastností, než kdyby byly oddělené.“* Komiksy vnímá jako jazykový systém, který vychází z kombinace kódů a zasahuje do řady dalších disciplín, nejen lingvistických a vizuálních.¹² I z této definice vyplývá, že text jako takový nemusí být vůbec přítomen, pakliže je návaznost obrázků dostatečně logická a systematická, aby ji čtenář dokázal bez problémů dešifrovat a interpretovat jako plynoucí děj či aktivitu.

Na základě literatury tak můžeme o komiksu mluvit jako o narativním médiu, které se oproti běžné beletrii spoléhá především na systematické vyprávění skrze vizuální stránku nežli pouhý text, jinými slovy se opírá o sekvenčně uspořádané obrázky. Jelikož jde o obecnou definici, neexistuje univerzálně odsouhlasený a uniformní způsob podání děje ani forma, jak správně skládat obrázky a panely za sebou. Postupy se mnohdy značně liší podle autora, žánru i místa, kde daný komiks vzniká, a i v současnosti se s nimi experimentuje.

1.2 Technická stránka komiksu a terminologie

Stejně jako v případě definice komiksu, její terminologie se taktéž liší podle autorů a mnohdy je také navzájem zaměňována (panel tak může pro některé znamenat vinětu i rámeček zároveň), což následně způsobuje na poli komiksové teorie zmatek. Pakliže budeme vycházet z publikace *Stavba komiksu* od Thierryho Groensteena, setkáme se s odlišnými pojmy, než se kterými pracují Will Eisner či Scott McCloud.

¹⁰ Termín vznikl podle etymologických slovníků z anglického „comic strip“, odkazujícího na tradici humorných proužků obrázků vydávaných v novinách. Postupem času byl jednoduše zkrácen na v současnosti hojně používaný komiks.

¹¹ GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*. Str. 16-19.

¹² Tamtéž, str. 19-21.

1.2.1 Klíčové prvky komiksově stránky

Základní jednotkou, kterou lze vyzorovat na stránkách komiksu, je viněta, tedy prostorová výseč či obrazová plocha uvnitř rámečku (v interpretaci jiných autorů je používán přímo termín rámeček či panel). Jde o hlavní předmět čtenářovy pozornosti, jelikož se v ní odehrává děj. Viněta může být různě tvarovatelná do obdélníků, čtverců a dalších forem, které společně s její velikostí a umístěním na stránce ovlivňují celkové vnímání scény i chronologii děje.¹³ Tvar a plochu viněty ohraničuje rámeček, který ji zároveň odděluje od jiných komiksových jednotek.¹⁴

Viněty poskládané vedle sebe zpravidla tvoří přímou časovou návaznost, zatímco celostránková viněta s několika dalšími v rozích může vyjadřovat stejný moment z různých míst či perspektiv. Této formě Groensteen říká inkrustace. Oproti klasickým psaným románům je to dobrý příklad, nakolik vizuální stránka dokáže ohýbat nejen pořadí, podle jakého má čtenář číst dílo, ale také samotné vnímání času.¹⁵

Horizontální seskupení ohraničených i neohraničených vinět se označuje jako strip, v češtině proužek. Může představovat rychle po sobě plynoucí děj či jiný mikropříběh, někdy v něm probíhají vnitřní monology postav. Ne vždy bývají ohraničené rámečkem a podle Groensteena někdy tvoří jen přechodový prostor.¹⁶ V počátcích komiksově tvorby to byly právě tyto proužky, které se objevovaly v denním tisku, než nastoupily první plnohodnotné komiksově sešity (viz následující sekce 1.3 Moderní předchůdci komiksu).

Soubor několika vinět a stripů, vyobrazených na jedné stránce, se nazývá arch. Jeho vnější okraje pak Groensteen označuje jako hyperrámeček a v praxi má stejnou funkci jako rámeček u viněty. Dva archy vedle sebe ve formě dvoustránky pak tvoří multirámeček, což je v klasickém formátu největší souvislá jednotka komiksově díla.¹⁷

1.2.2 Uvnitř viněty

Sama plocha viněty zpravidla může, ale také nemusí obsahovat řadu grafických prvků a textů, které pak v sekvenci s dalšími vinětami tvoří proud děje. Způsobů, jak nakombinovat v rámci komiksově jednotky text s obrazem, je nespočet.

¹³ GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu. Str. 41-43.

¹⁴ Tamtéž, str. 197.

¹⁵ Tamtéž, str. 110.

¹⁶ Tamtéž, str. 77.

¹⁷ Tamtéž, str. 195-196.

McCloud představil tři typy grafických kombinací. Tou první je „slovně-specifická“, v níž hraje nejdůležitější roli psané slovo a obrazová stránka slouží spíše jako kulisa (dialog probíhající na jednobarevném či generickém pozadí). Naopak „obrazově-specifická“ kombinace dává najevo, že se nejdůležitější sdělení skrývá v obrazové části, zatímco text plní druhotnou roli (panoramatický pohled na město, v němž se odehrává nový děj – text má popisný charakter). „Dvojspecifická“ kombinace přikládá stejnou váhu jak obrazové, tak textové složce, a zpravidla se navzájem doplňují (situace, v níž postavy koukají na mapu a plánují kroky).¹⁸ Kresba postav, prostředí i předmětů může být jak realistická, tak značně zjednodušená, často do takové míry, až se stávají karikaturou. Míra abstrakce je čistě na autorech, pro čtenáře ale musí být vždy čitelná.

Dialogy, vnitřní monology a jiné textově vyjádřené prvky v tzv. bublinách, které se čtou seshora dolů a pak zleva doprava (případně zprava doleva v případě japonské mangy). Jejich tvar se může měnit podle zabarvení sdělení – klasický ovál vesměs představuje normální přímou řeč, rozvlněné okraje bubliny vyjadřují v hlavě probíhající myšlenku, přerušované zase šepot a „zubaté“ naopak velice hlasitý zvuk, jako je křik nebo výbuch. Aby měl čtenář přehled, kdo zrovna v dané vinětle mluví, mívají bubliny „ocásek“ směřující k dané postavě. Popisný text se zpravidla objevuje v obdélnících po vnitřních okrajích rámečku, případně je jen vnesen do pozadí.¹⁹

Komiks dobře pracuje s vyjádřením emocí skrze (záměrně) přehnanou mimiku v tvářích postav nebo grafické symboly. V manze kapka na čele znamená, že se postava potí nebo je z něčeho nervózní, kolem hlavy poletující hvězdičky vyjadřují bolest či omráčení a rozsvícená žárovka znázorňuje nápad.²⁰ Obzvlášť japonská tvorba se nebojí vyjádřit emoce postav velice explicitně, často způsobem, který je na první pohled nerealistický, ale zároveň dobře podtrhuje náladu zúčastněných. Není proto neobvyklé narazit na situace, kdy postavy plivou oheň z úst (tzn. jsou našťavané) nebo se topí v kaluži vlastních slz (tzn. jsou nešťastné či smutné).²¹ Případně mohou být jejich emoce vyjádřené „mimo tělo“ – oheň na pozadí za postavou je rovněž forma vyjádření jejího hněvu.²²

Jak americké, tak japonské komiksy také hojně pracují s onomatopoií, které doplňují

¹⁸ MCCLLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Str. 154.

¹⁹ EISNER, Will, 2006. Comics and Sequential Art. Str. 26-27.

²⁰ MCCLLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Str. 118 a 130-132.

²¹ JOHNSON-WOODS, T., BRYCE, M., DAVIS, J., et al. Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. Str. 192-193.

²² MCCLLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Str. 132-134.

scénu o zvukovou stránku. Výbuch je typicky vyjádřen citoslovci jako „boom“ nebo „bum“, odemčení zámku jako „cvak“ a pád do vody zase „šplouch“. Citoslovce na sebe berou podobu grafických symbolů, jejich tvar či barva se vymyká klasickému bublinovému textu.²³ Pohyb a jeho trajektorii či rychlost znázorňuje série svislých linek a rozmazání pozadí. Komiksům dodávají dynamičnosti.²⁴ V posledních letech si autoři osvojili kinematografické postupy, jako je přiblížení na detail či právě rozmazání pozadí ve snaze přeměřovat pozornost na konkrétní bod obrazu.²⁵

1.3 Moderní předchůdci komiksu

Přestože předchůdce sekvenčního vyprávění lze nalézt již v prehistorickém období ve formě jeskynních maleb, případně ve starověku v egyptských hieroglyfech, jen těžko bychom mezi nimi a moderním pojetím komiksu, jak ho známe dnes, našli nějakou přímou návaznost. Komiks se ve smyslu novodobého média začal objevovat až na přelomu 19. a 20. století, a to společně s masivním nástupem tisku.

Nejprve se v novinách objevily satirické a humorné obrázky s jednou nebo více textovými bublinami. Časem přibýly další, na sebe navazující okénka s kresbami, čímž vznikly první krátké komiksové proužky. Ty nezůstaly u politické satiry pro pobavení čtenářů; se silící potřebou prodat co nejvíce výtisků se s větší pravidelností objevovaly také jednoduché komiksové sekce pro děti, sloužící jako lákadlo k zakoupení tiskoviny.²⁶

Za průkopníka moderních komiksových stripů se považuje americký karikaturista Richard F. Outcault a jeho Žluté dítě či Žlutásek (The Yellow Kid) z roku 1895. Serializovaná tvorba, komentující společenské dění, vycházela prvně v novinách Josepha Pulitzera (New York World), později pak v dosud konkurenčním New York Journal American amerického vydavatele Williama Hearsta. Původně měla postava text napsaný na košili, časem se přesunul do bublin. Teoretici za den vzniku komiksu považují 25. říjen 1896, kdy byl jediný velký obrázek nahrazen několika menšími, čímž vznikl souvislý komiksový proužek s ústředním hrdinou a dialogovými bublinami. Outcaultovo dílo tím definitivně splnilo všechny klíčové rysy moderního komiksu.²⁷

²³ MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Str. 132-134.

²⁴ Tamtéž, str. 109-110.

²⁵ JOHNSON-WOODS, T., BRYCE, M., DAVIS, J., et al. Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. Str. 193 a 200.

²⁶ PETERSEN, Robert S. Comics, Manga, and Graphic Novels: Str. 95-96.

²⁷ Tamtéž, str. 97-99.

2 Superhrdinové – definice, specifika a historie žánru

Superhrdinský žánr dodnes jednoznačně dominuje na komiksovém trhu ve Spojených státech.²⁸ Jakým způsobem se dostal na vrchol prodejních žebříčků, v čem spočívají jeho specifika a kdo přesně je vlastně superhrdina – tomu všemu se věnuje tato kapitola. Pro potřeby analýzy je potřeba vymežit nejen pojem „superhrdina“, ale také s ním související termíny „superpadouch“ (supervillian) a „antihrdina“ (antihero), jejich charakteristické rysy a typologie. Následující sekce pak přibližuje stručnou historii žánru, který je velice úzce spjatý se samotným vývojem amerického mainstreamového komiksu. Závěr kapitoly se lehce dotýká současného komiksovému trhu v USA.

2.1 Kdo je superhrdina?

Nejprve je třeba si definovat pojem žánr, se kterým pracuje celá následující sekce. Trampota a Vojtěchovská v publikaci *Metody výzkumu médií* mluví o kategorii typu vyprávění s vlastními pravidly, styly a postupy, jak jej číst a jak se v něm zorientovat.²⁹ Jsou v něm přijaty určité konvence jak ze strany autorů, tak ze strany publika, a které jsou vzájemně srozumitelné a dynamické (tj. postupem času se tyto konvence mění, viz podkapitola 2.2 Stručná historie superhrdinského žánru). Tato definice platí nejen pro komiksy, ale také pro hudbu, filmy či literaturu. Co se týče superhrdinského žánru, ten je velice úzce spjatý se superhrdinou samotným a jeho vlastnostmi.

Definic superhrdinů existuje spousta, mnohé zdroje (včetně publikace komiksového teoretika a zakladatele Institutu pro komiksová studia Petera Coogana) se ovšem opírají o popis z rukou soudce a právníka Learneda Handa. Ten dohlížel na soudní spor mezi společnostmi National Comics (ze kterého později vzešel DC Comics) a komiksovým vydavatelem Fox Publications, kdy první firma obvinila druhou z porušení autorských práv, konkrétně z kopírování Supermana. Pro potřeby soudního procesu tak Hand vytvořil jasnou definici, co v té době podle něj znamenal superhrdina:

„Hrdinská postava s nezištným posláním pomáhat společnosti; se superschopnostmi – neobyčejnými schopnostmi, pokročilou technologií nebo vysoce vyvinutými fyzickými či mentálními dovednostmi; jejíž superhrdinská identita je znázorněna krycím jménem a

²⁸ Best-selling comic books in North America 2019 | Statista. [online]. Copyright © Statista 2020 [cit. 02.05.2020]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/798678/best-selling-comic-books-north-america/>.

²⁹ TRAMPOTA, Tomáš a Martina VOJTĚCHOVSKÁ. *Metody výzkumu médií*. Str. 142.

ikonickým kostým, které obvykle vyjadřují povahu, schopnosti či původ (proměnu z obyčejného člověka na superhrdinu); a je obecně odlišný, tj. je odlišitelný od postav z příbuzných žánrů (fantasy, sci-fi, detektivní apod.). Superhrdinové mají často dvě identity, přičemž ta běžná (civilní) je pečlivě střeženým tajemstvím.“³⁰

Tím se vytvořil superhrdinský archetyp, který disponuje jasně vymezenými a rozpoznatelnými vlastnostmi. Postupně se podle podobného klíče objevovaly i archetypy dalších postav, od padouchů po antihrdiny.

2.1.1 „MPI“ – tři základní složky superhrdinského žánru

Archetyp superhrdiny podle definice výše tedy tvoří tři základní body: nadpřirozené schopnosti, poslání pomáhat společnosti a skrytá identita. Tyto tři složky, které Coogan označuje souhrnnou zkratkou MPI (mission, power, identity)³¹, tvoří základ superhrdinského žánru a dále posloužily jako odrazový můstek k podrobnějšímu vymezení i rozšíření pojmů a vlastností superhrdinů:

Mise (poslání): Hands během soudního sporu označil Supermana a Wonder Mana (hrdina z pera Willa Eisnera a předmět sporu) jako „šampiony utlačovaných, kteří bojují proti zlu a nespravedlnosti“, čímž efektivně vymezil jeden z klíčových motivů téměř všech superhrdinských komiksů. Ten, který nepomáhá v nouzi a nezištně, se nechová hrdinsky a nemůže být považován za hrdinu. Zde však Coogan zdůrazňuje, že nejde o aspekt, který by se objevoval pouze v superhrdinském žánru. Motiv pomáhání lidem v nesnázích se objevuje v celé řadě jiných komiksových titulů, a postavy, které tak činí, jsou často obyčejní lidé.³²

Superschopnosti: Onou nejsilnější dělicí čarou od jiných komiksových žánrů jsou právě nadpřirozené či vysoce pokročilé a vytrénované schopnosti, dovednosti a prostředky, se kterými postavy v komiksech vystupují. Superman tak disponuje nadlidskou silou, rychlostí a nezranitelností, zatímco třeba Batman dosahuje svého superhrdinského postavení jednak svým intelektem a mistrovským ovládním bojových umění, jednak velice pokročilými technologickými nástroji, které mu boj se zločinci ulehčují.³³

³⁰ COOGAN, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Str. 29-30.

³¹ Tamtéž, str. 39.

³² Tamtéž, str. 30.

³³ Tamtéž, str. 31.

Identita: Jak již bylo naznačeno, superhrdina ve většině případů střídá dvě identity – svou utajovanou civilní, kterou střeží pro své vlastní dobro, dobro společnosti či bezpečí svých blízkých, a svou superhrdinskou, skrze kterou se vydává do boje se zlem. Ta druhá je navíc velice úzce spjatá s krycím jménem a kostýmem. Tento fakt považuje Coogan za zásadní k pochopení rozdílů mezi superhrdiny a staršími hrdinskými archetypy. Jako příklad uvádí fiktivní postavy Červeného bedrníka (anglicky Scarlet Pimpernel) od baronky Emmusky Orczy či Zorra od amerického spisovatele Johnstona McCulleyho. Obě zmíněné postavy se chovají v románech hrdinsky, použítá krycí jména nicméně nijak nereflektují jejich podobu ani schopnosti. Červený bedrník nevypadá jako květina ani nedisponuje žádnými schopnostmi, které by byly s květinami spojené, rostlinu červený bedrník pouze používá jako svůj znak. Zorro zase ve španělštině znamená „liška“, snad vyjma své vychytralosti ani zde neexistuje hlubší vazba mezi tímto fiktivním maskovaným šlechticem a liškami. Naproti tomu krycí jména jako Superman (doslova super-muž) nebo Batman (netopýří muž) již dávají jasný signál, o jaké postavy půjde, a dotvářejí jim superhrdinskou identitu.³⁴

Kostým: Ačkoliv je oděv, výbava a celkový vzhled superhrdiny rovněž úzce propojený s jeho identitou, Coogan věnuje rozboru kostýmu samostatnou sekci, jelikož i tam vidí zásadní prvky, které dělí superhrdiny od jiných hrdinských archetypů. Jako příklad uvádí opět Supermana – přestože se hrdinové v kostýmech objevovali již dříve, jejich vizuální stránka se nijak neodrážela v jejich identitách. Naproti tomu Superman se svým „S“ symbolem na hrudi se již nedal nijak zaměnit za jinou postavu. Obdobně na tom je i Batman, jehož kostým je od pohledu inspirovaný netopýry, či Spider-Man, který pavučinovým vzorováním na svém elastickém kostýmu dává najevo, že má co do činění s pavouky. Právě symbióza kostýmu a krycího jména tvoří celek identity superhrdiny. To samé platí i pro barvy kostýmů – jak vysvětluje McCloud ve své publikaci Jak rozumět komiksu, „jelikož barvy kostýmů zůstávají stejné, symbolizují v hlavách čtenářů dané postavy“.³⁵

2.1.2 Superhrdina bez kostýmů, skryté identity či poslání?

Sám Coogan nicméně uznává, že ne všichni superhrdinové musí nutně všechny splňovat body MPI, a i v současnosti se mnozí autoři pokouší záměrně vyhybat zajetým

³⁴ COOGAN, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Str. 32.

³⁵ Tamtéž, str. 28-33.

archetypům. S přibývajícím komiksovou tvorbou se vynořila řada postav, které neskrývají svou civilní identitu, nedisponují superschopnostmi, nemají žádný kostým či nepomáhají společnosti nezištně, a tyto výkyvy se nevyhnuly ani těm tradičnějším superhrdinům.

Postava Hulka nemá hlubší poslání a v mnoha případech nepomáhá z dobré vůle, nýbrž bojuje o přežití, a snaží se co nejbezpečněji komíhat mezi svými dvěma identitami, přičemž se stává nástrojem superpadouchů. Prakticky vzato nemá ani kostým, to však vynahrazuje svou jasně zelenou kůží, která superhrdinský oděv supluje. I tak bojuje se zlem (byť mnohdy mimoděk), disponuje ohromnou fyzickou silou a výdrží a v některých příběhových linkách se stává součástí superhrdinských týmů jako The Avengers.³⁶

Batman je prakticky superhrdina bez superschopností, kterému v boji s padouchy pomáhá spíše jeho tréninkem vybroušený intelekt a fyzická zdatnost, stejně jako jeho vlastní bohatství. Díky tomu si může dovolit řadu technologicky vyspělých nástrojů, které se dají považovat za náhražku oněch superschopností.³⁷

Ani přítomnost utajované civilní identity není zcela nutná, ač je typická pro tento žánr. Příkladem je Fantastic Four, ke které Coogan dodává, že každá ze čtveřice postav pracuje jen se svou superhrdinskou identitou, resp. nesnaží se svou civilní stránku skrývat. Jejich nadlidské schopnosti korespondují s vybranými krycími jmény i povahou nositelů, a také jsou rozhodnutí je otevřeně využít ve prospěch společnosti. Samotný autor díla Stan Lee uvedl, že „kdyby měl nějakou superschopnost, nikdy by to netajil“.³⁸

Ostatně ani japonská manga se nutně neřídí třemi MPI body, především co se týče skrytých identit. Například u sérií jako One Punch Man či Boku no Híró Akademia je to dané skutečností, že je v těchto světech přihlíženo na superhrdinství jako na běžné povolání. Ačkoliv si tedy tamější postavy stále dávají přezdívky a nosí kostýmy, jejich civilní identita je stejně veřejná jako ta superhrdinská. Tyto japonské tituly se rovněž vymykají konvencím i v případě samotného poslání postav – přestože superhrdinové pomáhají společnosti, dohlíží na pořádek a bojují proti zlu, nejde v těchto případech o zcela nezištnou záležitost, jelikož za svou práci dostávají peníze i slávu. Zda je to dobře či špatně, kolem toho se točí jedna z hlavních dějových zápletek, v níž se padouši pokouší tento nastavený řád rozbít a nastolit éru „opravdových hrdinů“.

³⁶ COOGAN, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Str. 40-41.

³⁷ Tamtéž.

³⁸ Tamtéž, str. 42.

2.1.3 Superhrdinské znaky podle Reynoldse

Coogan nebyl jediný, kdo se snažil nastavit mantinely toho, co přesně tvoří superhrdinský komiks. Svou typologii představil již Richard Reynolds v publikaci *Superheroes: A Modern Mythology* z roku 1992. Ten definoval superhrdinu sedmi klíčovými znaky, přičemž vycházel především z postavy Supermana:

Odloučení od rodičů: Protagonisté v superhrdinských komiksech jsou zpravidla sirotci, případně mají se svými rodiči špatný či komplikovaný vztah, což má platit i v případě, je-li superhrdina během svého dětství adoptována. Ztráta rodičů se tak může stát hnacím motorem pro boj se zločinem (např. v případě Batmana).³⁹

Člověk-bůh: Reynolds vidí na prvních stránkách Supermana paralelu s biblickými příběhy. Supermanův dopad na planetu Země a jeho následný nálezy manželky Kentovými připodobňuje k objevení malého Mojžíše, ukrytého v rákosí na břehu Nilu. Na rovině mytologické symboliky také vnímá objevení Supermana na zemském povrchu jako výsledek božského zásahu, metaforicky jako výsledek svatby Urana (Nebes) s Gaiou (Zemí). Skutečnost, že už jako dítě disponuje Superman nadlidskou silou, tuto linii o božském původu podtrhuje.⁴⁰

Spravedlnost: Supermanovo odhodlání pomáhat všem v nouzi se často dostává do konfliktu se zákonem, který ovšem ne vždy dokáže občany spravedlivě ochránit. Reynolds jako příklad uvádí Supermanovo vloupání do domu guvernéra a následnou záchranu nevinné ženy před jejím koncem na elektrickém křesle. Zároveň nechá na guvernérově trávníku svázaného opravdového vraha. Aby tak superhrdinové dokázali zajistit bezpečnost a spravedlnost pro všechny, musí mnohdy vzít věci do vlastních rukou, i kdyby to znamenalo jít proti politickým či policejním autoritám.⁴¹

Vztah mezi normálním a supersilným: Zatímco obyčejní zločinci představují pro společnost hrozbu, superhrdinové se s nimi většinou vypořádají s lehkostí. Tím vzniká viditelný kontrast mezi normálními padouchy a hrdiny se superschopnostmi, na které konvenční zbraně a metody nestačí. Proto se pak na scéně objevují superpadouši, kteří v rámci příběhu vytváří opravdové napětí (o nich v následující sekci 2.1.4 Typologie

³⁹ REYNOLDS, Richard, 1994. *Superheroes: A Modern Mythology*. Str. 12.

⁴⁰ Tamtéž, str. 12-13.

⁴¹ Tamtéž, str. 14.

superpadouchů). Propast mezi běžnými lidmi a superhrdiny podtrhují každodenní interakce a snaha skrývat svou nadpřirozenou identitu.⁴²

Skrytá identita: Důvod, proč Superman nemůže odhalit svou superhrdinskou stránku, má několik rovin. Prvně jde o udržení milostného trojúhelníku, v tomto případě mezi Supermanem (superhrdinská identita), Clarkem Kentem (civilní identita) a Lois Laneovou (žena, do které je zamilovaný). Dále je tento prvek zdůvodněný tím, že by odhalením své civilní identity superhrdina ohrozil své blízké okolí, od příbuzných po přátele a známé, jelikož by je mohli zneužít padouši. Vzniká „žánrové tabu“, kdy postava výměnou za nadpřirozené schopnosti musí oželeť radosti normálního života, nasazením masky nabývá zcela jiné povahy a dostává se mu uznání, slávy i sebevědomí.⁴³

Superschopnosti a politika: Superhrdinové zpravidla dodržují zákony a poslouchají autority, případně s nimi přímo i spolupracují, když si to situace vyžádá. Dá se říct, že většinou slouží vlasti a mají patriotickou povahu. Někdy se ovšem dostávají do situace, kdy se musí rozhodnout mezi poslušností vůči státu a svým posláním. Pakliže jsou ve hře životy nevinných, většinou nemají problém porušit zákony, přestože hrozí, že pak budou konfrontováni či potrestáni. V některých případech se pak superhrdinové dostávají do dilematu, zda použít své nadpřirozené schopnosti proti bezpečnostním složkám, které jim stojí v cestě (ať už v dobrém či ve zlém), nebo se vyhnout konfliktu se státem.⁴⁴

Věda a magie: V superhrdinském žánru hraje věda zcela zásadní roli a funguje jako spouštěč zápletky, případně stojí za zrodem postavy, padoucha nebo také řešení ke krizi. Zde ovšem Reynolds zdůrazňuje, že nejde o reálnou vědu, ale vědu znatelně fiktivní a do jisté míry rovněž nadpřirozenou – takovou, která by v reálném světě nemohla fungovat nebo by nedávala smysl. Často má blíže spíše k magii sloužící pro dobré i zlé účely. Zároveň tato forma vědy dokáže bezpečně koexistovat s magií jako takovou, což je demonstrováno na příkladu Iron Mana (představitel velice pokročilé vědy a technologií) a Thora (magická bytost vymykající se všemu, co reprezentuje věda).⁴⁵

Je třeba opět připomenout, že mnohé superhrdinské komiksy nemusí vždy plnit všechny zmíněné body, stejně jako Cooganovu MPI definici, která má body jen tři (potažmo čtyři,

⁴² REYNOLDS, Richard, 1994. Superheroes: A Modern Mythology. Str. 14.

⁴³ Tamtéž.

⁴⁴ Tamtéž, str. 15.

⁴⁵ Tamtéž, str. 16.

pakliže bereme kostýmy jako samostatný prvek odpoutaný od identity). K obecnému porozumění, co tvoří základ superhrdinů, a pro potřeby analýzy jsou ovšem tyto definice dostačující.

2.1.4 Typologie superpadouchů

Antagonisté, či zde spíše superpadouši, rovněž tvoří zcela zásadní prvek superhrdinského žánru, přestože se s nimi lze běžně setkat i jinde. Jejich definice podle Coogana lze například aplikovat i na ústřední záporné postavy v knihách o Jamesi Bondovi od Iana Fleminga – padouši jsou v nich rovněž velice vynalézaví, nebezpeční a mají k dispozici prostředky či nástroje, které v prvních fázích příběhu staví superhrdinu do horší startovní pozice, ze které se zpravidla musí dostat a následně pokořit další překážky, než se mu podaří hrozbu dohnat a zneškodnit. Případně jsou sami důvodem ke vzniku nového superhrdiny.⁴⁶

Superpadouši představují také úplný opak ideálů a hodnot, za které superhrdina bojuje a které chrání, a používají metody, na které jsou konvenční bezpečnostní složky krátké. Bez zásahu superhrdiny je tak společnost v ohrožení a nutí ho konat.⁴⁷

Pro analýzu narativu superhrdinských komiksů poslouží typologie od Coogana, který představil pět kategorií superpadouchů, přičemž dodává, že se v komiksech objevují i jejich kombinace. Například Spider-Manův protivník Lizard je monstrum i šílený vědec zároveň. Do některé z těchto kategorií pohodlně spadá drtivá většina superpadouchů.

Monstrum: Jde o nejstarší a nejjednodušší typ superpadoucha, jelikož představuje úplný opak lidskosti. Pro společnost jsou monstra nebezpečná, protože postrádají morální hodnoty či „duši“ a konají na základě zvířecích instinktů, a to i v případě, že mají humanoidní formu (upíři, Frankensteinovo monstrum). Zde se Coogan odkazuje na mýtická monstra jako hydry řeckých bájí či Chuvavu z Eposu o Gilgamešovi. Jako zajímavý příklad ale také zmiňuje Grendela z epické básně o Beowulfovi. Přestože jde o příšeru, na rozdíl od hydry se neřídí jen zvířecími instinkty a ani nepředstavuje trest za neuposlechnutí bohů, jako tomu často bývalo v řeckých bájích. Grendel žije osamělý život v exilu coby potomek biblického bratrovraha Kaina a závidí válečníkům v hodovních síních. Díky své nadpřirozené síle se stává překážkou a velkým nebezpečím

⁴⁶ COOGAN, P. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Str. 84-85.

⁴⁷ Tamtéž, str. 76-77.

pro společnost a autority (v tomto případě dánského krále a jeho válečníky), a bez pomoci hrdiny neexistuje možnost, jak se s ním vypořádat.⁴⁸

Moderní přístup k archetypu monstra představuje zmíněný Lizard z komiksů o Spider-Manovi. Než se stal superpadouchem, šlo o doktora Curtise Connora, který během druhé světové války přišel o paži a skrze jím vytvořené sérum z plazů se ji pokusil znovu získat. Ačkoliv mu paže znovu narostla, společně s ní získal tvrdé zelené šupiny a dlouhý ocas. Jeho ještěří vlastnosti převládly ty lidské, a ke společnosti si tak vybudoval antipatie, což bylo ilustrováno například tím, že si chtěl pomocí upraveného séra vytvořit z jiných plazů armádu.⁴⁹

Nepřátelský velitel: Druhý nejstarší typ superpadoucha rovněž není unikátem superhrdinského žánru. Má v rukou vojenskou moc a veškeré zdroje od svých vládců, pakliže jím sám rovnou není. Může tak jít o pomateného generála, chamtivého krále či tyrana i stínovou eminenci, která operuje ze zálohy. Zvláštní podkategorií jsou mimozemští nepřátelští velitelé, kteří nejsou ve své vlastní mimozemské společnosti vnímáni jako padouši, jejich hodnoty jsou ale v rozporu s hodnotami pozemšťanů a představují tak nebezpečí, což většinou ústí v konflikt.⁵⁰

I německý vůdce Adolf Hitler byl během druhé světové války častým superpadouchem v amerických komiksech. Darth Vader z filmové ságy Star Wars, která má na kontě několik komiksových sérií, je rovněž typickým příkladem nepřátelského velitele. Nad rámec svých vlastních nadpřirozených schopností má k dispozici veškeré prostředky Impéria, které ho považuje za svého šampióna a hrdinu. Luke Skywalker a Rebelové naopak představují svobodu, demokracii a odvahu se postavit hrozbám, což koresponduje s hodnotami americké společnosti, pro kterou filmy vznikaly (americkým hodnotám se věnuji v kapitole 4 Komiksy a kultura). Z moderních komiksů lze za archetyp nepřátelského velitele považovat třeba titána Thanose, jenž má za sebou mohutnou armádu a z „dobré vůle“ dobývá celé planety. Dalším je třeba nacistický velitel Red Skull, jehož boj se superhrdinou Captainem Americou je metaforou reálného boje mezi Spojenými státy a nacistickým Německem.⁵¹

⁴⁸ COOGAN, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Str. 61-62.

⁴⁹ Tamtéž, s. 62-63.

⁵⁰ Tamtéž.

⁵¹ Tamtéž, s. 64-66.

Šílený vědec: Coogan popisuje tento typ superpadouchů jako geniální lidi s velmi vysokou inteligencí a posedlostí předmětem svého zkoumání, které vychází z křivdy, touhy po pomstě či nepochopení ze strany společnosti. Tito vědci se stávají superpadouchy také ve chvíli, kdy se jim kontroverzní a nebezpečný experiment vymkne kontrole a následně projdou mutací nebo dojde ke zranění, případně skrze tuto událost získají superschopnost. Kromě výše zmíněného Lizarda se nabízí příklad postavy Ultra-Humanita, Supermanova prvního velkého protivníka, jehož posedlost přenášením vědomí do jiných těl symbolicky vrcholí, když se přetvoří do bílé gorily. Ta, ač disponuje nadlidskou silou a také vysokou inteligencí, stále slouží jako nelidský protipól k Supermanovi. V japonské manze Boku no Híró Akademia se objevuje zase postava Darumy Udžika, šíleného vědce, který jednak slouží ústřednímu superpadouchovi, jednak vytváří nebezpečnou armádu klonů, kteří disponují hned několika superschopnostmi.⁵²

Zločinecký génius: Tento typ postav rovněž neexistuje výhradně v superhrdinském žánru a objevoval se v různých dílech mnohem dříve, převážně v detektivních románech. Většina protivníků agenta 007 spadá právě do této kategorie – stejně jako šílení vědci, i oni jsou velice inteligentní, nevěnují se však žádnému výzkumu, nýbrž svým zločinům. S hrdinou (potažmo superhrdinou) si hrají, nebojí se mu nechávat indicie, kde a kdy se uskuteční další zločin, lákají ho do pastí a manipulují ho. Z moderních superpadouchů se nabízí postava Jokera či Riddlera (česky Hádankář). Oba veškeré své kroky velice pečlivě plánují, mistrně a strategicky vodí nejen superhrdinu, ale i policejní složky do zapeklitých až smrtelně nebezpečných situací.⁵³

Obrácený superhrdina-superpadouch: Jak název napovídá, jde jednoduše o protagonistu, který se přidal na stranu zla. Tento typ se objevuje výhradně v superhrdinském žánru jednoduše proto, že postavy ovládají nadpřirozené schopnosti, mají poslání a dvě identity, tedy všechny MPI body superhrdinského archetypu podle Coogana. Ze superhrdiny se stává superpadouch třeba po nesouhlasu s jinými superhrdiny nebo po tragické události, a funguje to také naopak. Obzvláště vydavatelský dům Marvel má na kontě řadu takových postav – například Hawkeye, Black Widow nebo Scarlet Witch nakonec přešli na stranu dobra. Jejich motivace se různí a mnohdy souvisí s jejich původem či příběhovými pozadími, kdy jsou státním režimem, dalšími superpadouchy či jinými okolnostmi nuceni či zmanipulováni rozsévat zlo. Black Widow musela sloužit

⁵² COOGAN, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Str. 67.

⁵³ Tamtéž, s. 68-72.

Sověťům, kteří jí vyhrožovali zničením rodné vesnice, zatímco Scarlet Witch a Quicksilver operovali pod vlajkou Bratrstva zlých mutantů kvůli tomu, že je v dětství superpadouch Magneto přivedl na dráhu zločinu. Je třeba nicméně poznamenat, že část těchto přerodů je jen dočasná, zvláště, když jde o superhrdiny přeměněné na superpadouchy – děj se mnohdy stočí k tomu, že jsou dané postavy zachráněny jinými superhrdiny. Stejně tak se některé postavy pohybují spíše na rovině antihrdiny (kterému se práce věnuje v následující sekci).⁵⁴

Coogan také představuje čtveřici podtypů superpadouchů – mimozemšťana, zlého boha, femme fatale a super-přísluhovače. Opět zde platí, že se mohou tyto kategorie libovolně kombinovat: Thanos je mimozemšťan a nepřátelský velitel, který se díky své nadpřirozené síle a mocnému artefaktu stává prakticky polobohem. Loki je zlý bůh, který se ale v některých dějových liniích přeměňuje na superhrdinu.⁵⁵ Kategorii superpadouchů by se našlo více od jiných autorů a teoretiků – a s přibývajícimi novými komiksovými tituly vznikají další a další – nicméně pro potřeby analýzy je Cooganova typologie dostačující.

2.1.5 Antihrdina

„Příliš dobrý na padoucha, příliš zlý na hrdinu, antihrdina stojí v realistické šedé zóně mezi těmito dvěma idealizovanými extrémy. Dobrák, který koná zlo s dobrými úmysly.“⁵⁶

Takto popisují autoři Michael Spivey a Steven Knowlton koncept antihrdiny v publikaci *The Psychology of Superheroes: An Unauthorized Exploration*. Na rozdíl od obrácených superhrdinů-superpadouchů, kterým se práce věnovala v předchozí sekci, zde jsou hranice mezi dobrem a zlem o poznání rozmazanější a je také obtížnější vytyčit mantinely, v jakém momentě se postavy nachází v šedé zóně a kdy už jsou oběma nohama na straně padouchů.

Antihrdinové věří, že konají vše pro blaho společnosti, vybírají si k tomu ale diskutabilní praktiky a postupy, jako jsou vraždy či vynucené mutace. Ty ovšem nakonec vedou třeba k záchraně dalších životů, což se u superhrdinů, kteří se změnili na superpadouchy, říct

⁵⁴ COOGAN, P. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Str. 72-74.

⁵⁵ Tamtéž, s. 74-76.

⁵⁶ MICHAEL, SPIVEY, Michael SPIVEY a Steven KNOWLTON. ROSENBERG, Robin S. *The Psychology of Superheroes: An Unauthorized Exploration*. Str. 86.

nedá. Antihrdina zpravidla sdílí vlastnosti superhrdinů i superpadouchů, případně mezi dvěma těmito typy postav neustále komíhá, ale málokdy se jasně přidá na tu či onu stranu. Řídí se vlastními morálními zásadami a takřikajíc bere spravedlnost do vlastních rukou, přičemž nerespektuje autority ani zákony. Co do poslání sice pomáhá společnosti, ne vždy tak ale činí zcela nezištně. Odlišný přístup, jak dosáhnout spravedlnosti, proto antihrdinu dostává do konfliktu se superhrdinou. Jindy zase spojí síly, pokud si to situace vyžádá, třeba kvůli tomu, aby se ubránili větší hrozbě, než je antihrdina sám. To se sice v některých komiksech děje i superpadouchům, ti se ale vždy vrátí zpět na stranu zla, zatímco antihrdina zůstává v šedé zóně.⁵⁷

Spivey a Knowlton jako příklad uvádí postavu Punishera z komiksů od vydavatelství Marvel. Po traumatické události, v níž přišel o svou rodinu, se zapřísáhl bojovat proti zločinu všemi možnými prostředky. Přestože, stejně jako Batman, nedisponuje žádnými nadpřirozenými schopnostmi, prošel sérií extrémně náročných vojenských výcviků a perfektně ovládá všechny myslitelné typy zbraní a bojových umění, jeho fyzická i psychická odolnost je rovněž na takové úrovni, která z něj dělá do jisté míry nadčlověka. Na rozdíl třeba od Batmana ale své protivníky, od mafiánů po drogové dealery, nemá problém vydírat, brutálně mučit či rovnou zabít. Absence jakéhokoliv slitování, ač třeba odpravením zločinců pomáhá společnosti, z něj dělá ukázkový příklad antihrdiny.⁵⁸

2.2 Stručná historie superhrdinského žánru

Kořeny superhrdinských příběhů leží ve starších a tradičnějších žánrech, jako jsou detektivky, sci-fi či dobrodružné a historické příběhy. Značnou měrou k vývoji přispěly také levné sešitové „pulp“ magazíny.⁵⁹ Děj dobrodružného charakteru se většinou odehrával v exotických neokoukaných místech a časech, od bitevních polí první světové války po tropické pralesy. Ač byly příběhy relativně jednoduché, už obsahovaly prvky superhrdinů, superpadouchů i antihrdinů. Práví komiksoví předchůdci superhrdinů ale přišli až na začátku 20. století.⁶⁰

⁵⁷ MICHAEL, SPIVEY, Michael SPIVEY a Steven KNOWLTON. ROSENBERG, Robin S. The Psychology of Superheroes: An Unauthorized Exploration. Str. 87-90.

⁵⁸ Tamtéž, s. 93-95.

⁵⁹ V české mutaci též známé jako rodokapsy.

⁶⁰ COOGAN, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Str. 126-128.

2.2.1 Komiksové „věky“

Komiksoví kritici tradičně rozdělují vývoj superhrdinského žánru do tzv. věků. Každé toto období nese společné znaky, jako je způsob vyprávění, styl kresby, obchodní strategie či přístup k žánrovým konvencím. Co se ovšem týče konkrétních startovních bodů jednotlivých věků, ty jsou dosud předmětem dohadů. Coogan k vymezení evolučních ér superhrdinského žánru použil koncept věků, se kterým přišla komiksová komunita. Dále využívá univerzálně aplikovatelnou definici vývojových cyklů žánrů od filmového producenta Thomase Schatze: stupeň experimentální (formují a zavádějí se žánrové prvky), stupeň klasická (žánrové prvky jsou obecně přijaty publikem i tvůrci), stupeň zdokonalující (dochází k nutným změnám v žánrových konvencích) a stupeň barokní (nebo také sebereflektivní, kdy změny a inovace nabírají na důležitosti a stávají se ústředním obsahem samotného díla).⁶¹ Dále Coogan definoval dva dodatečné věky (první a poslední), výsledkem je tato kombinace vývojových etap:

1. **„Předpotopní“ (archaický) věk:** Na scénu vstupují postavy, motivy, znaky a témata, která později hrají zásadní roli při formování žánru. Jako startovní bod uvádí Frankenstein (1818) či Tarzana (1912), věk končí u „nadlidí“ z levných pulp magazinů, vycházejících v meziválečném období.
2. **Zlatý věk:** Zavádí se žánrové konvence a objevují se první superhrdinové s jasnými znaky. Začátek éry vidí ve vydání prvního čísla Action Comics v roce 1938, kde se poprvé objevuje postava Supermana. Jako konec označuje 64. číslo Plastic Man z roku 1956, kdy dochází k posunu od zjednodušeného a humornějšího přístupu k superhrdinům.
3. **Stříbrný věk:** Žánrové konvence dosahují rovnováhy, jsou vzájemně přijaté jak čtenářským publikem, tak umělci. Začátkem věku se označuje vydání čtvrtého čísla Showcase, kde se poprvé objevuje Svět-1 (jeden z mnoha alternativních vesmírů vydavatelství DC) a superhrdina Flash, jako konec naopak vydání Teen Titans #31 v roce 1971 a odklon od relevance k původním žánrovým vzorcům.
4. **Bronzový věk:** Dochází ke stylistickým a formálním změnám, nadále se formuje podoba žánru. Období spouští Superman #233 z roku 1971, v němž se díky neutralizaci kryptonitu, vůči kterému měl slabost, stává téměř nezranitelným, zároveň byly jeho superhrdinské schopnosti ale značně oslabeny. Období se

⁶¹ COOGAN, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Str. 193-194.

uzavírá s Legion of Super-Heroes #259 z roku 1980, v němž Superboy (v této verzi jde o náctiletého Supermana) nadobro opouští Ligu superhrdinů.

5. **Železný věk:** Vylepšení či změny v komiksech jsou zdůrazňovány natolik, že se stávají hlavním obsahem samotného díla. Startovním bodem je DC Comics Presents #26 z roku 1980, v němž se poprvé objevuje nová sestava Teen Titans. Věk končí s vydáním Justice League of America #261 v roce 1987, kdy došlo k rozpadu původního týmu stejnojmenné skupiny superhrdinů. Za alternativní konec této etapy Coogan považuje stagnaci a neúspěch restartovaných sérií Heroes Reborn či Heroes Return od Marvelu na přelomu tisíciletí.
6. **Renesanční věk:** Přichází znovuzavedení žánrových konvencí, které lépe sedí do moderních vzorců, etapa trvá prakticky do současnosti. Startovní body má dvě: znovupředstavení Justice League v roce 1987 či vydání prvního čísla The Sentry v roce 2000.

Coogan, potažmo Schatz, vidí žánr a jeho vývoj jako systém interakcí mezi tvůrci a publikem daného narativního média. Pakliže děj, řešení krizí a společenských konfliktů ztratí u čtenářů na platnosti a uvěřitelnosti, jde o signál, že žánr dosáhl konce svého cyklu a jednoduše si produkt přestanou kupovat. Tvůrci jsou pak nuceni přijít s inovacemi, které pak znovu uspokojí publikum. „Tato konverzace probíhá po celou dobu cyklu evoluce žánru, dokud se kruh neuzavře. Konvence žánru jsou následně znovuvybudovány a žánr je opět funkční.“⁶²

Nedá se však říct, že všechny žánry, nejen superhrdinské, prochází bezproblémovým a rovnoměrným vývojem. Coogan se domnívá, že vývoj žánru ovlivňují jednak vnitřní (formální), jednak vnější (kulturní, tematické) faktory. První případ se odráží především v míře, jakým produkt komunikuje poselství žánru, tj. její ideologii. Čím více se čtenáři i tvůrci seznamují a zvykají si na pravidla žánru, tím více dochází k experimentům a vznikají nové, ještě komplexnější konvence. V druhém případě hrají roli velká kulturní hnutí, která ovlivňují, jakým způsobem je na produkt nahlíženo publikem, obzvláště z hlediska sofistikovanosti, témat a prezentace postav.

⁶² COOGAN, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Str. 195.

2.2.2 Předpotopní věk a první „nahlidi“

Coogan jako první, prehistorickou formu hrdiny vnímá krátkou komiksovou sérii Hugo Hercules z roku 1902, který vycházel v novinách Chicago Tribune. Šlo o první pozitivní ukázkou postavy s nadlidskými schopnostmi ve formě komiksu. Hrdina svou sílu používal k řešení triviálních problémů, jako je zastavení tramvaje, aby do ní mohla nastoupit dobíhající paní. V jiných příbězích se pere s medvědem nebo chytá padající sejf, celkově se ale do nebezpečných situací dostával jen zřídka a většinu z nich řeší komiks s humorem.⁶³

Jako další příklad předchůdce superhrdiny je zmíněn Popeye z roku 1929 (v českém znění Pepek Námořník). Ačkoliv nedosahuje síly Huga Hercula, na vývoj komiksu a superhrdinského žánru měl o něco větší vliv a přinejmenším vycházel o poznání déle. I on však svou sílu používal k řešení jednoduchých a nikterak nebezpečných situací, mnohdy čistě proto, aby oslnil svou milovanou Olívii a porazil soky. Stejně jako v případě Huga Hercula, i zde chybí dějová kontinuita a komiksy na sebe příběhově nijak nenasazují.⁶⁴

Postupem času se začaly objevovat jiné série, které vykazovaly více superhrdinských znaků. The Adventures of Patsy představila postavu Phantom Magician, který uměl létat či se zneviditelnit, ale především měl na sobě kostým včetně masky a pláště. Coogan nicméně dodává, že postavu dělí od superhrdiny samotný fantastický žánr, v jehož rámci se odehrává příběh, a tudíž tam chybí kontrast mezi výjimečností Phantom Magiciana a normálností dalších postav. Zároveň ovšem cituje zajímavý poznatek amerického popkulturního historika Rona Goularta, který tvrdí, že autor The Adventures of Patsy, Mel Graff, byl v kontaktu s Jerrym Siegelem, od něhož dostal nabídku spolupracovat na projektu Superman. „Nabídku odmítl, protože věřil, že by si publikum nikdy nevzalo takovou postavu k srdci.“⁶⁵

Než vznikl samotný Superman, objevil se na komiksové scéně Dr. Occult, za nímž rovněž stál Jerry Siegel společně s Joem Shusterem. Postava soukromého detektiva s psychickými schopnostmi vyšetřovala záhadné případy, které zpravidla souvisely s nadpřirozenými jevy. V prvních dějových linkách bojuje s upíry a vlkodlaky, později se

⁶³ COOGAN, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Str. 165-166.

⁶⁴ Tamtéž.

⁶⁵ Tamtéž, str. 169.

dostane do střetu s mimozemským superpadouchem Kothem. V závěrečném boji se mu Dr. Occult postaví v modročerveném kostýmu, plášti a s opaskem, který mu umožňuje létat. Jasná podoba s pozdější Siegelovou tvorbou dostává Coogana k závěru, že „Dr. Occult sloužil jako zkušební verze Supermana“.⁶⁶

Ačkoliv se zde stále nedá bavit o čistokrevném superhrdinském žánru, většina výše zmíněných komiksových sérií ukázala nadlidskou sílu či schopnosti a těžko uvěřitelné situace jako jádro zápletek. Coogan zastává názor, že klasická próza či jiná narativní média, tedy rádio či film, by nedokázaly zobrazit „normálnost“ nadlidské síly jako ve zmíněných komiksových stripech. Na stříbrném plátně by zvednutí celé budovy jedinou rukou těžko působilo uvěřitelně, zatímco v kreslených komiksech patří tyto situace k žánrovému standardu.⁶⁷

To samé platí i o kostýmech. Coogan tvrdí, že první filmové pokusy o superhrdinský snímek velice často zobrazovaly ne zcela dobře vypadající kostýmy. V komiksech jde o prvek, který je jednak silně spjatý s identitou superhrdiny (jak bylo vysvětleno dříve), jednak je to jeden z odlišujících prvků od jiných postav. V kreslené formě ale vypadá postava s kostýmem přirozeně a dosahuje určité úrovně realističnosti (v rámci daného světa), zatímco u filmů se to samé říct nedá, a podle Coogana vypadají kostýmy hloupě až absurdně, dokud nenastoupily modernější snímky.⁶⁸ Jako argument používá panel z *Captain Marvel Adventures*, v němž mluvící tygr Tawny diskutuje se superhrdinou. Ač by ve skutečném světě šlo o absurdní situaci, v komiksovém podání vypadají obě postavy stejně uvěřitelně a realisticky.

2.2.3 Zlatý věk

První představení Supermana v sešitu *Action Comics #1* z roku 1938 se obecně považuje za začátek zlatého věku komiksů, a to jak ze strany fanoušků, tak akademické obce. Během tohoto období se superhrdinské komiksy svým pojetím oddělily od jiných podobných a příbuzných titulů a zavedly první vlastní žánrové konvence (poslání, superschopnosti, identita). Tato fáze se vyznačuje patriotickým pojetím děje a jasným poselstvím, že dobro vítězí nad zlem. Superhrdina, společnost i čtenářské publikum byli na stejné straně a patriotická konotace podporovala tehdejší náladu na americké půdě a

⁶⁶ COOGAN, P. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Str. 170-171.

⁶⁷ Tamtéž, str. 167.

⁶⁸ Tamtéž, str. 168.

posílila během druhé světové války. Přestože některé klíčové aspekty žánru – zejména superpadouch – ještě v prvních několika číslech komiksů se Supermanem chyběly, objevovaly se postupně s dalšími novými výtisky a už nezmizely. Jiné zásadní prvky, jako jsou dvojí identita, superschopnosti a kostým, se dočkaly premiéry hned v prvním čísle komiksu. Po Supermanovi se objevovali další a další superhrdinové.⁶⁹

Autoři a umělci si podle Coogana rychle přisvojili pilíře formujícího se žánru a začali produkovat vlastní alternativy protagonistů s nadpřirozenými a jednoduše rozpoznatelnými schopnostmi. To byl také indikátor, že mezi tvůrci komiksů a čtenáři probíhala „konverzace“, kterou Schatz označil za jeden z těch procesů, který napomáhá formování žánru a jeho pravidel.

V průběhu roku po vydání prvního čísla Action Comics se na scéně objevily postavy Crimson Avengers, Arrowa a Sandmana, které stále měly o něco blíže k archetypům z detektivních a dobrodružných příběhů. Později už ale přišli Batman, Wonder Woman a Sub-Mariner, následovaní plejádou postav jako Flash, Captain Marvel, Green Lantern nebo Human Torch. Náhlý příval superhrdinů, každý s jasnými a snadno rozlišitelnými prvky, značil vzestup nového žánru. Mezi lety 1938 a 1941 byla také zavedena řada klíčových superhrdinských archetypů, které sloužily jako inspirace pro další generace autorů. Coogan vidí v Supermanovi a Batmanovi dva odlišné, ale vlivné směry žánru: hrdiny se superschopnostmi a hrdiny bez superschopností. Wonder Woman, třebaže zdaleka nebyla první ženskou hrdinkou v komiksech, se stala symbolem superhrdinek. Captain America byl zase perfektním příkladem silně patriotické postavy. Flash byl zase ukázkou superhrdiny s jedinou nadpřirozenou schopností (Superman disponoval hned několika, Batman naopak měl k dispozici široký arzenál zbraní a technologických nástrojů). Robin je považován za prvního dětského superhrdinu a zároveň prvního superhrdinského partnera (anglicky „sidekick“), jelikož asistoval Batmanovi.⁷⁰

Na zlatý věk komiksů lze velmi dobře aplikovat Schatzovu definici žánru. Ve zkratce o něm mluví jako o „médiu přenášející idealizovaný kulturní obraz, který skrze děj a činy postav odráží náladu a převládající ideologii dané společnosti“. V této souvislosti se Coogan odkazuje na historika Bradforda Wrighta a jeho publikaci *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. V ní tvrdí, že první superhrdinské

⁶⁹ COOGAN, P. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Str. 199-200.

⁷⁰ Tamtéž, str. 200-201.

komiksy razily dvě tehdy převažující ideologické roviny: druhoválečný patriotismus a sociální reformy ve stylu New Deal:

„Komiksy implicitně, a někdy i explicitně, zdůrazňovaly klíčové myšlenky New Dealu cílením na korporátní chamtivost ve svých příbězích, které odráží Rooseveltovu rétoriku proti ‚hospodářským roajalistům‘.“⁷¹

Podle Wrighta se první superhrdinové ze stáje nynějšího DC Comics stavěli do role super-new dealerů. Superman tak vystřídal řadu zaměstnání, od práce ve věznici po hornictví, Green Lantern zase chytal korporátní zločince a snažil se je postavit před spravedlnost. Děj tak v očích Wrighta symbolicky podporoval boj s korupcí a organizovaným zločinem, regulaci podnikání, potřebu (ekonomického) zásahu zvnějšku i společný zájem o veřejný blahobyt a silnou federální vládu. Vydavatelství Marvel naproti tomu vsadilo na očividný patriotismus, přičemž jako příklad slouží obálka prvního čísla komiksu Captain America, v němž superhrdina bije pěstí Adolfa Hitlera. Po útoku na Pearl Harbor v prosinci 1941 se propagovalo vlastenectví ještě důrazněji, kdy se samy postavy s nadpřirozenými schopnostmi přímo zapojovaly na bitevních polích či v sabotážních misích.⁷²

Konec zlatého věku superhrdinských komiksů vidí Coogan ve třech událostech. Kromě ukončení druhé světové války pokládá za závěr zlatého věku přejmenování komiksového titulu Captain America na Captain America's Weird Tales, přičemž v čísle 75 z února 1950 se stejnojmenný superhrdina už v ději ani neobjevuje. Poslední událostí, která uzavřela zlatý věk a který podle Coogana dává největší smysl, je 64. číslo Plastic Man z října 1956 a s tím související konec vydavatelství Quality Comics. Tou dobou už nevycházel ani Captain Marvel, který rovněž symbolizoval zlatý věk s jednoduššími i humornějšími přístupy žánru.⁷³

2.2.4 Stříbrný věk

Jako bod nové éry superhrdinských komiksů je považováno znovupředstavení superhrdiny Flashe v čtvrtém čísle Showcase, které vyšlo ve stejném měsíci jako poslední Plastic Man. Právě „oživování“ postav, které se objevovaly již dříve, je podle Coogana klíčový aspekt stříbrného věku komiksů. Ačkoliv se návratu na stánky dočkali i Captain

⁷¹ COOGAN, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Str. 200-201.

⁷² Tamtéž, str. 202-203.

⁷³ Tamtéž, str. 204.

America, Human Torch i Sub-Mariner, na rozdíl od Flashe se neseťkali s úspěchem. Sériím Green Lantern, Atom, Hawkman a především Justice Society, přejmenovaný na Justice League, se naopak velice dobře dařilo. Úspěch posledního jmenovaného komiksu přímo vedl ke vzniku Fantastic Four (Fantastická čtyřka) od Stana Leeho (Origins, 1974). Do příběhů se promítaly další klíčové vlastnosti stříbrného věku jako melodrama nebo kontinuita. Žánrové konvence ze zlatého věku už byly tou dobou natolik srozumitelné čtenářskou obcí i tvůrci, že se docházelo k odvážným změnám a inovacím. Coogan poukazuje třeba na superhrdiny bez skrytých identit (Fantastic Four, Hulk), posun v milostných vztazích (Spider-Man a jeho přítelkyně) či rozšíření komiksových světů a dějových linek o jejich alternativy. I archetyp superpadouchů procházel změnami a řada jasně záporných postav se v průběhu děje přeměnila na superhrdiny (Hawkeye, Scarlet Witch, Quicksilver).⁷⁴

Nejlepší příklad oboustranného porozumění žánrových konvencí je zmíněný Fantastic Four. Hned na prvních stránkách se hlavní postavy vrací na Zem se superschopnostmi, místo překročení k činům, které by demonstrovaly jejich poslání a vlastnosti, však představení svých identit vyřeší jednoduchým dialogem:

Reed Richard: „Listen tome, all of you! That means you too, Ben! Together we have more power than any humans have ever possessed!“

Ben Grimm: „You don't have to make a speech, big shot! We understand! We gotta use that power to help mankind, right?“

Tuto slovní přestřelku Coogan i další teoretici vnímají jako důkaz, že publikum již chápalo poslání superhrdinů a bralo jej za samozřejmost. Autoři Stan Lee a Jack Kirby se zároveň snažili odpoutat od kostýmové konvence a nechat postavám civilní oblečení, v tom ale zakročila komiksová komunita, která se zásadního superhrdinského prvku nechtěla vzdát. Umělci se podvolili a již ve třetím čísle komiksu se postavy dočkaly vlastních kostýmů.⁷⁵

Během stříbrného věku se projevil fenomén označovaný jako „krize autorit“. Zatímco na začátku etapy byly superhrdinské konvence relativně stabilní a hlavní postavy přijímaly nastavený status quo, na konci stříbrného věku už měly pochybnosti o stavu společnosti i autoritách. Cyklus to byl přitom velmi podobný tomu ze zlatého věku, která začala

⁷⁴ COOGAN, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Str. 205-206.

⁷⁵ Tamtéž, str. 207.

s tehdy převládající ideologií (druhoválečný patriotismus) a postupně se od ní odklonila.⁷⁶ Coogan obdobnou paralelu vidí ve studené, potažmo vietnamské válce v komiksech od Marvelu, konkrétně v sérii Iron Man:

„Výrobce munice Tony Stark míří do Vietnamu v roce 1963, aby dohlídl na testování svých miniaturních minometů, o kterých řekne generálovi, že ‚jsou schopné vyřešit jeho problém ve Vietnamu‘. Nepřátelská nástraha ho zraní, kus šrapnelu skončí v těle kousek od srdce, a vynálezce je následně zajat Vietkongem. Výměnou za slib, že mu šrapnel vyoperují z těla, ho nutí vymýšlet a vytvářet zbraně. Místo toho si ale sestaví ocelový oblek a unikne.“⁷⁷

Citovaná pasáž ukazuje patriotické tendence podobné těm z druhoválečné éry. V průběhu dalších let postava Iron Mana bojovala proti komunistickým superpadouchům jako Crisom Dynamo, Mandarin a Titanium Man. Postupem času ovšem přestala dodávat zbraně americké vládě a místo toho se zaměřila na rasismus, chudobu, životní prostředí a další problémy ve společnosti. Iron Manova továrna na munici se přetavila na výrobce spotřební elektroniky a zelených technologií. V roce 1975 dokonce postava dokonce vyjádřila pochybnosti o účasti Spojených států ve vietnamské válce. Role USA jako supervelmoci, která byla ve zlatém věku tak příznačná, byla ve stříbrném věku podle Coogana postupně spíše zpochybňována, a takové nálady pokračovaly až do úplného konce éry.⁷⁸

Komiksová série Teen Titans se věnovala problémům ve společnosti, byť z dětské perspektivy. Tento přístup však paradoxně předznamenal i konec stříbrné éry. V čísle 24 se postavy vzdaly svých kostýmů a začaly se zapojovat do aktivit studentských hnutí či bojovat s „normálním“ padouchem, univerzitním psychologem, který symbolizoval snahu zlých dospělých ovládnout a manipulovat mysli mladistvých. V čísle 31 a dál se už ale dětští superhrdinové vrátili do kostýmů i k příšerám, čarodějkám a superpadouchům, přičemž zápletky pokračovaly bez nějaké relevance vůči tehdejšímu dění ve společnosti. Coogan zde cituje editora komiksu Dicka Giordana, podle něhož „každý komiksový pokus o informování nebo zamyšlení se nad společenskými problémy skončil tristním prodejním neúspěchem“.⁷⁹

⁷⁶ COOGAN, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Str. 207.

⁷⁷ Tamtéž.

⁷⁸ Tamtéž, str. 208-209.

⁷⁹ Tamtéž.

2.2.5 Bronzový věk

Tato relativně krátká, devítiletá komiksová etapa započala i skončila Supermanem, potažmo Superboyem. Zatímco v prvním případě se jednalo o konec efektivity kryptonitu, který byl dlouhou dobu Achillovou patou Supermana, v tom druhém šlo o Superboyův definitivní odchod z Legie superhrdinů. Obě události symbolizovaly přetrhání vazeb z dob minulých a zároveň tím vytvořily počáteční a konečné body bronzového věku. Právě odstranění kryptonitu coby jediného prvku, který držel Supermanovy schopnosti v šachu, byla jednou z výrazných snah aktualizovat nejen vlastnosti postav, ale samotné premisy titulu. Ve stejnou chvíli byly Supermanovy schopnosti znatelně zeslabené. Série tak nabyla na realističnosti, ač šlo o realističnost velice povrchní, a zároveň nešlo o krok, který by jakkoliv reflektoval společenské ideologie, jako tomu bylo v předešlém věku.⁸⁰

Legie superhrdinů byla jedna z prvních sérií stříbrného věku, která přečkala do dalšího vývojového cyklu žánru. Z původně mladistvých postav se stávali dospělí, společně s nimi i zápletky tíhly spíše k vážnějšímu tónu a komplexnějšímu ději. Superboy ale nestárl, čímž narušoval celistvost celého titulu. Jeho odchod z Legie hrdinů tak Cooganovou optikou dával smysl, a autoři se tak mohli následně zaměřit na další rozvoj série, čímž se žánrový cyklus bronzového věku uzavřel. Obecně vzato tato etapa nepřinesla žádné nové vlivné postavy ani formáty příběhu, místo toho se zaměřila na již existující konvence a snažila se je pouze rozšířit a aktualizovat. Komiksově série s celými týmy superhrdinů nejenže nabíraly na popularitě, často také docházelo k překřížení (crossoveru) světů vydavatelů DC Comics a Marvel, byť ne vždy oficiálnímu.⁸¹

2.2.6 Železný věk

Zřejmě nejzásadnější vlastností železného věku byla další vlna znovupředstavení a oživení starších či zapomenutých hrdinů, konceptů a dějů. Říjen 1980 byl svědkem premiéry New Teen Titans, která signalizovala další změnu v pojetí žánru. „Už se nedíváme na superhrdinské komiksy, ale na komiksy o superhrdinech.“⁸²

Na výsluní se postupně vracely přepracované a zmodernizované série jako Fantastic Four a Superman od Johna Byrneho, Daredevil a Batman od Franka Millera, Thor od Waltera

⁸⁰ COOGAN, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Str. 210-211.

⁸¹ Tamtéž, str. 212-214.

⁸² Tamtéž, str. 214.

Simonsona či Captain Marvel a Watchmen od Alana Moora. Pokračoval trend rozšiřování a míchání superhrdinských týmů i celých světů. Nejvýraznější snahou o přepracování vlastní komiksové historie mělo na kontě vydavatelství DC Comics, které v titulu Crisis on Infinite Earths spojilo všechny své oddělené světy do jediného univerza s jednotnou historií a znovuzavedenými pravidly. Prakticky vše, co se odehrálo před rokem 1986, přestalo platit. Z DC Multiverse tak vznikl ucelený DC Universe, což se setkala s kladnými ohlasy publika i odborné kritiky.⁸³

Příznačnou vlastností železného věku byla také změna pojetí superhrdiny jako takového a snaha odpoutat se od některých žánrových konvencí. Hrdinství ve své podstatě procházelo krizí a postavy se čím dál častěji pohybovaly v šedé zóně mezi dobrem a zlem, což vyústilo v popularitu antihrdinů jako Punisher. Ten, přestože vznikl již dříve, se stal symbolem železného věku. Autoři se přestali vyhýbat tématu smrti a žánr nabral mnohem temnějších kontur i mimo antihrdinské série. Coogan v tomto posunu vidí také symbolické vyčerpání žánru, ztvárněné smrtí (obrazných či doslovných) samotných superhrdinů včetně Supermana (1992).⁸⁴ To ostatně koresponduje se Schatzovou definicí barokního stupně vývojového cyklu žánrů – změny a inovace provedené v daných komiksových sériích již nejsou jen aktualizovanými konvencemi, ale stávají se ústředním obsahem samotných děl.

Tento posun v přístupu k superhrdinskému žánru také souvisel s děním v produkční sféře. Čím dál více fanoušků si přálo pracovat v komiksové branži a postupně nahrazovali sice zkušené a profesionální, ale již „vyšťavené“ letité pracovníky, kteří často nebyli spokojeni se stavem komiksového průmyslu a odcházeli z vydavatelství domů. Vzniklé vakuum proto zaplnili mladí autoři s nižšími pracovními nároky. Změn se dočkala i distribuční struktura, kdy se vydavatelé přesouvali z novinových stánků a trafik do specializovaných komiksových obchodů.⁸⁵

Coogan přiznává, že určit konkrétní moment, kdy končí železný věk komiksu, je prakticky nemožné kvůli tomu, že spousta titulů už tehdy pomalu přijímala také aspekty éry následující. Jako první bod, který by se dal označit za konec žánrového cyklu, je rozpad původní superhrdinské skupiny v Justice League of America #261 v roce 1987.

⁸³ COOGAN, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Str. 215-216.

⁸⁴ Tamtéž, str. 217.

⁸⁵ Tamtéž, str. 218.

Naopak nejpozdější a do jisté míry již definitivně finální moment železného věku zmiňuje změnu ve vedení Marvel Comics, kdy se do šéfredaktorského křesla vydavatelství dostal Joe Quesada.⁸⁶

2.2.7 Renesanční věk

„Renesanční věk je nejméně jednoznačný a nejméně uznávaný ze všech věků. Nemá pevný začátek, protože jednotliví tvůrci reagovali na temnotu železného věku v různém čase a různými způsoby.“ Úplně nejranějším bodem Coogan nicméně považuje první číslo přepracovaného a odlehčeného titulu Justice League z roku 1987, za kterým stála autorská dvojice J. M. Dematteis a Keith Giffen. Jiné komiksově série se přesunu do renesančního věku dočkaly později a samotný vydavatel DC Comics se na další rekonstrukci svých značek či žánru nepodílel až do roku 1997 s vydáním Kingdom Come.⁸⁷

V případě konkurenčního vydavatelství Marvel přišla „komiksová renesance“ až na začátku nového tisíciletí s nástupem nového šéfredaktora Joea Quesady. Vydavatelství se v průběhu 90. let snažilo žánr rázně revitalizovat, a ačkoliv se to částečně podařilo u série Marvels z roku 1994, s jinými experimenty zprvu už tak úspěšné nebylo. Současně se v branži objevila nová vlna autorů a umělců mimo hlavní komiksový mainstream. Mezi ně patřili (a stále patří) například Peter Bagge, jehož The Megalomaniacal Spider-Man představil parodickou verzi pavoučího muže.⁸⁸

Nejpříznačnější vlastností renesanční doby, která prakticky trvá dodnes, je definitivní odpoutání se od starých světů, příběhů a historie, přestože jsou stále v určitých ohledech respektovány. Komiksový děj začal fungovat bez nutnosti brát ohled na to, co se v rámci značky stalo v minulosti, zavedl si vlastní konvence a zároveň do velké míry bral ohled i na ty tradiční. Na rozdíl od věku železného se tak nejedná o oživení, ale znovuzavedení žánrových zvyklostí. Příběhy zároveň obsahují různé odkazy na starší události, příběhy či postavy, děj ale přímo nenavazuje. „Čtenáři tak prožívají příběhy stejným způsobem, jako když se poprvé setkali se žánrem.“⁸⁹

⁸⁶ COOGAN, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Str. 219.

⁸⁷ Tamtéž.

⁸⁸ Tamtéž.

⁸⁹ Tamtéž, str. 220.

2.3 Současný komiksový trh ve Spojených státech

Společný průzkum byznysového magazínu ICv2 a výzkumné stránky Comichron ukázal, že prodeje komiksů dosáhly v roce 2018 částky 1,095 miliardy dolarů, což znamenalo nárůst o 80 milionů dolarů oproti roku 2017. Dominantní postavení stále zastávaly specializované obchody s komiksy (510 milionů dolarů) a klasická knihkupectví (465 milionů dolarů). Zatímco digitální kanály sice zaznamenaly menší nárůst, stále měly na celkovém objemu trhu výrazně menší podíl.⁹⁰

Velkou oporou komiksového trhu jsou filmové adaptace superhrdinů z dílen Marvel Studios nebo DC Comics, kterým se obzvlášť daří v posledních letech. V žebříčku deseti filmů s největšími tržbami na světě se nachází tři snímky točící kolem superhrdinů, přičemž na prvním místě je film Avengers: Endgame s celosvětovými tržbami ve výši 2,797 miliardy dolarů (Avengers: Infinity War má na kontě 2,048 miliardy dolarů, The Avengers 1,518 miliardy dolarů).⁹¹

⁹⁰ Comichron: Industry-wide Comics and Graphic Novel Sales for 2018. Comichron: A Resource for Comics Research [online]. Copyright © 2018 John Jackson Miller. [cit. 19.05.2020]. Dostupné z: <https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2018-industrywide.html>.

⁹¹ Top Lifetime Grosses - Box Office Mojo. Home - Box Office Mojo [online]. Copyright © IMDb.com, Inc. or its affiliates. All rights reserved. [cit. 11.04.2020]. Dostupné z: https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?area=XWW.

3 Japonské komiksy – manga

Historie japonského komiksu – známého spíše pod pojmem manga – není zdaleka tak košatá a dlouhá jako v případě amerických komiksů. Zatímco byl vývoj superhrdinského žánru na půdě Spojených států silně provázaný s historií tamějších komiksů samotných, v Japonsku koncept superhrdiny netvořil hlavní proud, alespoň ne v tom jeho pravém slova smyslu. Místo něj se na trhu objevovaly tituly se samuraji, nindži, magickými děvčaty či roboty. Superhrdinové „západního stříhu“ jsou trendem spíše posledních dvou dekad, přestože řada japonských postav splňuje všechny rysy superhrdinského žánru.

3.1 Manga jako narativní dílo

Termín „manga“ vychází ze znaků 漫 – man (rozmarný, spontánní) a 画 – ga (obraz).⁹² Označují se jím všechna komiksová díla, která buďto vznikla v Japonsku, nebo která s japonskou tvorbou sdílejí určité unikátní prvky.⁹³ Neil Cohn mluví o manze nejen jako o sociokulturním produktu, považuje ji samu za formu vizuálního jazyka či estetického stylu. Zatímco první pojem odkazuje jednoduše na fakt, že manga je zábavní artefakt, v druhém případě se Cohn baví o specifickém grafickém systému komunikace, vyjádřená japonským vizuálním jazykem.⁹⁴

V úplném jádru pro ni ovšem platí téměř stejná pravidla jako v případě západní komiksové tvorby – opět jde o sekvenční vyprávění, základní jednotkou je rovněž viněta a dialogy taktéž probíhají v bublinách. Tato podkapitola se dotýká především rozdílů oproti americké či evropské komiksové produkci a žánrům, které lze považovat za typické až exkluzivní pro japonskou tvorbu. Na teoretické rovině proto stačí vycházet z definic a specifik popsaných v první kapitole diplomové práce.

3.1.1 Technická stránka mangy

Čím se tedy japonská manga konkrétně liší od amerických komiksů? První překážkou bývá pro novopečené čtenáře hlavně čtení zprava doleva, a to jak v případě stránek, tak pořadí vinět na nich. Nerespektování tohoto pravidla vede k tomu, že děj potom vůbec

⁹² JOHNSON-WOODS, T., BRYCE, M., DAVIS, J., et al. Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. Str. 22.

⁹³ SCHODT, Frederik L., 1996. Dreamland Japan: Writings on Modern Manga. Str. 47.

⁹⁴ JOHNSON-WOODS, T., BRYCE, M., DAVIS, J., et al. Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. Str. 177-178.

nedává smysl.⁹⁵ Frederik L. Schodt v knize *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga* popisuje, že Japonec také dokáže číst komiks mnohem rychleji než západní čtenář, protože je zvyklý vnímat a rychle dekódovat grafické prvky jako celek, což vychází také ze čtení japonských znaků – i ty se dají považovat za formu zjednodušených a abstraktních symbolů, a jejich dekódování a interpretaci se japonští čtenáři učí od útlého věku ve škole.⁹⁶ Tuto myšlenku zmínil i Eisner v souvislosti s tím, že jak čínština, tak japonština ve svých jazykových systémech pracují s ikonografií.⁹⁷

Další očividnou odlišností je absence barev. V manze dominuje černá, bílá a odstíny šedé, výjimkou bývají titulní stránky v komiksových týdenících jako *Šúkan Šónen Jump* či kompletních sbírkách tankóbon. Díky tomu jsou náklady na tisk relativně nízké. Historicky se tyto sešity braly jako relativně levné čtení a každý týden přicházely s novými a novými příběhy, levné produkční hodnoty proto dávají smysl. Zároveň šlo o objemné periodikum, proto se většinou nedostává ani do hledáčku sběratelů (viz následující podkapitola).⁹⁸

Jak bylo řečeno výše, Japonci jsou na dekódování obrazů zvyklí. Proto se v manze ve velkém uchytily karikatury. Zatímco ztvárnění pozadí ve vinětách bývá zpravidla realistické, v případě postav závisí na situaci, kdy se ji autor rozhodne znatelně zjednodušit až do velice nerealistické podoby, například aby tím zvýraznil emoce či humornou složku. Typickým příkladem jsou z důlků zvětšené vypoulené oční bulvy (vyjádření překvapení), postavy plivající oheň (vyjádření hněvu) nebo srdíčka místo očí (vyjádření zamilovanosti). Tyto grafické jevy, často více indexikálního a symbolického charakteru⁹⁹, nelze brát doslovně, protože tak nebyly ani myšleny, pouze demonstrují pocity postav či atmosféru děje. K takové náhlé změně ve výtvarném pojetí může dojít i ve vinětách jdoucí hned po sobě, kdy v jednom momentě například realisticky ztvárněná dívka zvědavě otvírá dárek, načež o vinětu vedle jí stříkají z očí trysky slz, které jsou větší než její vlastní tělo.¹⁰⁰

⁹⁵ JOHNSON-WOODS, T., BRYCE, M., DAVIS, J., et al. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Str. 28.

⁹⁶ SCHODT, Frederik L., 1996. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Str. 34.

⁹⁷ EISNER, Will. *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Str. 23.

⁹⁸ SCHODT, Frederik L., 1996. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Str. 30-31.

⁹⁹ Více v sekci Sémiotická analýza.

¹⁰⁰ JOHNSON-WOODS, T., BRYCE, M., DAVIS, J., et al. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Str. 188-192.

Japonští autoři, nazývaní termínem „mangaka“¹⁰¹, také využívají mnohem pestřejší škály onomatopoií, kterým se v západní produkci obtížně hledá ekvivalent (třeba i proto, že daná aktivita v reálném světě žádný zvuk ani nevydává), což ukazuje tabulka níže. Samy japonské zvukomalebné znaky se občas stávají součástí pozadí.

Onomatopoeie v japonském písmu	Český přepis	Význam
どきどき	[doki doki]	Hlasité bušení srdce (ze strachu, napětí či vzrušení).
ジー	[džííí]	Probodávání někoho pohledem (ať už výhrůžně nebo třeba s velkým očekáváním).
きらきら	[kira kira]	Lesk, třpyt nebo jiskry.

Tabulka 2: Onomatopoeie v japonských znacích, v českém přepisu a jejich význam.

Celkově je výtvarná stylizace japonské mangy velmi výrazná a jednoduše odlišitelná od americké komiksové tvorby. Klade se zde větší důraz na detaily a ryze obrazové plochy, které třeba plní jen ozdobnou nebo ilustrační funkci a reálně neposouvají příběh dopředu, ale dotvářejí kontext, atmosféru nebo napětí. Postavy mají velké oči a malou pusku i nos. Chlapci většinou mají špičaté účesy, často hnané až do absurdních forem.

Zde se opět nabízí Cohnova definice mangy. Tvrdí, že japonská komiksová tvorba má vlastní narativní a vizuální jazyk, fungující na systému ikon, symbolů, metafor a konvencí japonského sociokulturního kontextu. Čtenáři mangy jsou tedy seznámeni s její vizuální gramatikou a dokážou v ní číst. Ty se mohou měnit i v rámci samotných manga žánrů, kdy se v šódžo titulech pro dívky objevují jiné ozdobné prvky než v šónen sériích pro chlapce.¹⁰²

3.1.2 Kategorizace manga žánrů

Po dobu vývoje mangy se na trhu objevilo nepřeborné množství témat a zasazení, které jsou dnes pro japonskou komiksovou tvorbu typické a unikátní. Tato sekce se tedy

¹⁰¹ JOHNSON-WOODS, T., BRYCE, M., DAVIS, J., et al. Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. Str. 34.

¹⁰² COHN, Neil, 2007. Japanese Visual Language; The Structure of Manga, [online]. Str. 2-4. Dostupné z Visual Language Lab: http://www.visuallanguagelab.com/P/japanese_vl.pdf.

nezabývá zavedenými žánry jako sci-fi, fantasy či horory, přestože jsou bezesporu hojně zastoupeny i u Japonců, ale kategoriemi, které ony zavedené žánry obohacují o další typicky japonská schémata, vzorce a prvky.

Mio Bryceová a Jason Davis v publikaci *MANGA: An Anthology of Global and Cultural Perspectives* definují zastřešující žánrové kategorie, rozdělené podle cílových skupin. Ty, stejně jako v případě superhrdinských komiksových věků v USA, mají kořeny v samotných čtenářských komunitách než na akademické půdě.¹⁰³ Jedná se o následující rozdělení:

1. **Šónen manga** – příběhy cílené na mladé, zpravidla náctileté chlapce. Kategorie zahrnuje velkou škálu žánrů (např. sci-fi, fantasy, sport) a zasazení (např. pirátské prostředí, japonská historie, současná velkoměsta), přičemž se nebojí neokoukaných až bizarních kombinací. Vyznačuje se nejen velice akčními pasážemi, ale také odlehčeným humorem. Velký důraz se tu klade na témata dospívání, píle, budování přátelských vztahů s vrstevníky a zdravou soutěživost. Násilí tu sice je přítomné, ale není většinou tak explicitně a brutálně vyobrazováno. Hlavní postavy jsou často taktéž mladí chlapci.
2. **Seinen manga** – oproti kategorii šónen jsou tato díla mířená na mladé dospělé čtenáře. Zabývají se již mnohem serióznějšími tématy, nechybí v nich sexualita, vulgarismy či násilí, včetně krve a úmrtí. Seinen manga může proto být o poznání temnější a pesimističtější, hlavní postavy mnohdy čelí tragickým událostem, traumatům a kruté realitě všedního života. I tato kategorie ovšem zahrnuje nespočet jiných žánrů od hororů po komedie či „příběhy ze života“ (slice of life), které se zabírají otázkou rodiny, seberealizace i jednoduše každodenních radostí a strastí pracovního věku nebo studia na univerzitě.
3. **Šódžo manga** – cílovou skupinou jsou zde mladé náctileté dívky. Absenci vyšší míry akčních scén nahrazuje romantika a drama. Velký důraz je kladen na idealizované vztahy mezi postavami a dospívání. Každodenní dilemata a milostné trojúhelníky mladých dívek ale nejsou jedinou složkou šódžo mangy, najde se spousta titulů, ve kterých dívky stíhají také bojovat s monstry a zachraňovat svět, ačkoliv nejsou konflikty tak intenzivní jako v případě šónen mangy.
4. **Džosei manga** – hlavní čtenářskou skupinu tvoří dospělé ženy. Na rozdíl od šódžo

¹⁰³ JOHNSON-WOODS, T., BRYCE, M., DAVIS, J., et al. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Str. 34-35.

mangy se autoři džosei titulů snaží o realistické ztvárnění mezilidských vztahů, které ne vždy končí nešťastněji. Důraz na emoce tu zůstává, mohou je ale doplňovat sexuálně explicitnější pasáže. Hlavními postavami nemusí být nutně ženy, některé zápletky se překvapivě točí kolem mladých mužů. Velké popularity se dočkaly také tituly, ve kterých mužské postavy vstupují do homosexuálních vztahů.

5. **Kodomomuke** – poslední kategorie cílí na nejmladší čtenářské publikum. Dětské komiksy jsou oproštěné od jakékoliv složitější témata a soustředí se na čirou zábavu, humor a morální ponaučení. Zápletky bývají jednoduché a snadno dešifrovatelné, stejně jako výtvarná stránka a použitý jazyk.

Jak již bylo řečeno, tato kategorizace vychází především z cílových čtenářských skupin, nijak ale nekoliduje s dalšími komiksovými žánry. Šódžo manga tak může být zároveň fantasy a superhrdinského žánru (kultovní série Sailor Moon), šónen manga zase může kombinovat fantasy s prvky japonského folklóru, samurajských tradic a alternativní historie (v současnosti jedno z nejpobulárnějších značek, Kimecu no Jaiba)¹⁰⁴.

Za speciální typ mangy se považuje dódžinši, neboli amatérsky vydávané komiksy. Ty parodují, upravují nebo rozšiřují již existující příběhy, stejně tak ale může jít o originální tvorbu začínajících autorů. Vydavatelé mangy je považují za parodie i formu reklamy, kdy si čtenáři dódžinši mohou najít cestu k předloze, která dílo inspirovala. Výjimkou nejsou ani erotické až pornografické fanfikce zavedených sérií.¹⁰⁵

3.1.3 Subžánry mangy

Unikátních japonských subžánrů vzniklo během relativně krátké historie mangy hned několik. Sportovní tituly jsou již dlouhodobě jedny z nejoblíbenějších komiksů a v současnosti není problém nalézt mangu věnující se baseballu, fotbalu, boxu či basketballu. Tento subžánr svým důrazem na týmovou spolupráci a přátelství mladých lidí posloužil jako inspirace pro další typy japonských komiksů, včetně těch superhrdinských.¹⁰⁶ V mecha subžánru jsou hlavním tématem ovladatelní roboti, bojující

¹⁰⁴ KOMATSU, Mikikazu. Oricon Reports Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba is Top-selling Manga Series of 2019. Crunchyroll [online]. 28. 10. 2019 [cit. 2020-03-26]. Dostupné z: <https://www.crunchyroll.com/anime-news/2019/11/27/oricon-reports-demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-is-top-selling-manga-series-of-2019>.

¹⁰⁵ PETERSEN, Robert S. Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives. Str. 183-184.

¹⁰⁶ JOHNSON-WOODS, T., BRYCE, M., DAVIS, J., et al. Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. Str. 64.

proti vnějším hrozbám i mezi sebou samými. Mahó šódžó jsou v doslovném překladu magické dívky, tedy dívky disponující magickými schopnostmi.¹⁰⁷ Ty lze brát jako hybridní verzi západních superhrdinek, jelikož spolu sdílí drtivou většinu vlastností. V posledních několika letech nabyl velké popularity subžánr isekai¹⁰⁸, což je formát, v němž se hlavní hrdina z normálního světa lidí nějakým způsobem přenesl do fantasy prostředí či počítačové hry.¹⁰⁹

Kombinací je opravdu velké množství a pestrost nabídky na japonském komiksovém trhu je mnohem vyšší než v případě USA, kde se autoři stále drželi tradičních žánrových struktur.¹¹⁰ Ne všechny japonské tituly se ale dají jednoduše kategorizovat. Šokugeki no Sóma¹¹¹ je akční šónen manga, která se odehrává v elitní kulinářské škole. Dynamiku a napětí děje určuje kuchařské umění hlavních a vedlejších postav, kdy mezi sebou soupeří, kdo uvaří chutnější pokrm, přičemž veškeré postupy jsou poutavě a precizně popsány i prakticky podloženy na reálných příkladech.

Manga série s názvem Šimoneta to Iu Gainen ga Sonzai Shinai Taikucu na Sekai („Nudný svět, v němž neexistují sprosté vtipy“)¹¹² je absurdní dystopickou komedií, v níž jsou hlavní postavy „tyranizovány“ speciálním zákonem, který zakazuje vulgární mluvu a jakékoliv zmínky o sexualitě před nezletilými. Příběh sleduje „teroristku“ a její skupinu, kteří společně na protest proti vládě šíří po městě pornografické časopisy, mluví sprostě a nosí na hlavách spodní prádlo.

Ačkoliv nejsou superhrdinové v manze žádnou vzácností, sami autoři se k superhrdinskému žánru začali hlásit až v posledních dvou desetiletích, do té chvíle spíše svou tvorbu zařazovali do jiných žánrových skupin, ať už do zastřešující kategorie šónen či podružené fantasy a sci-fi.

¹⁰⁷ JOHNSON-WOODS, T., BRYCE, M., DAVIS, J., et al. Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. Str. 337.

¹⁰⁸ V doslovném překladu „jiný svět“.

¹⁰⁹ LU, Curtis. The Darker Sides of the Isekai Genre: An Examination of the Power of Anime and Manga. 2020. Dostupné také z: <https://repository.usfca.edu/capstone/1009>.

¹¹⁰ JOHNSON-WOODS, T., BRYCE, M., DAVIS, J., et al. Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. Str. 216.

¹¹¹ Shokugeki no Soma, 食戟のソーマ.

¹¹² Shimoneta to iu gainen ga sonzai shinai taikutsu na sekaiči také jen Shimoneta, 下ネタという概念が存在しない退屈な世界.

3.2 Historie japonské mangy

Samotný termín „manga“ nabyl dnešního významu až s prvními komiksovými sešity vycházejícími během období Šówa (1926 až 1989), přestože kořeny pojmu sahají až do druhé poloviny 18. století.¹¹³ Manga se v Japonsku vyvíjela odlišněji než komiksy ve Spojených státech, což dalo vzniku řady unikátních prvků v oblasti vyprávění, kresby či žánrů.

3.2.1 Předchůdci mangy

Za vlivné techniky, které podle historiků přispěly k pozdějšímu vývoji mangy, se označuje karikaturní japonský výtvarný styl toba-e (za kterými stál mnich Sódžó Toba) z 12. století a na ně navazující dřevotisky s karikaturami, scenériemi či erotickými motivy z 18. století, známé pod termínem ukijo-e.¹¹⁴ Jedno z nejznámějších děl tohoto typu – které zároveň bývá označován za předchůdce mangy – je Hokusai Manga od kreslíře Kacuhika Hokusaie. Jeho sbírka skic o patnácti svazcích vyobrazovala přírodu, zvířata, život běžných lidí i nadpřirozené jevy. Mezi nimi ovšem neexistovala žádná provázanost ani ucelený příběh, o mangou v moderním pojetí tak sdílí pouze název a některé výtvarné techniky. Slovo manga navíc použili jiní kreslíři již dříve, Hokusai se tak spíše považuje za předního popularizátora pojmu.¹¹⁵

Japanoložka Sharon Kinsellová ve své publikaci *Adult manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society* nicméně cituje experta na mangu Kureho Tomofusu, podle něhož bylo hledání vazeb mezi moderní mangou a tradičním japonským uměním spíše snahou legitimizovat japonskou komiksovou tvorbu. „Tato diskuze o původu mangy konkurovala akademické obci, která hystericky odmítala mangu jako formu japonské kultury.“¹¹⁶

3.2.2 Meziválečné období

S příchodem denního tisku se vývoj prvních komiksových stripů v Japonsku ještě podobal tomu na území Spojených států. V průběhu 20. let 20. století se v novinách a časopisech začaly objevovat jednoduché obrázkové příběhy pro děti. Stripy byly nejen silně ovlivněné americkou tvorbou, řada příběhů byla přímo přeložena do japonštiny. Do

¹¹³ KINSELLA, Sharon. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Str. 20.

¹¹⁴ Tamtéž, str. 19.

¹¹⁵ SCHODT, Frederik L., 1996. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Str. 207-208.

¹¹⁶ KINSELLA, Sharon. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Str. 20.

japonských periodik se tak dostaly série jako Felix the Cat od Pata Sullivana nebo Mutt and Jeff od Buda Fishera. Suzuki Bunširo, šéfredaktor novin Asahi Graph, se po své cestě po Evropě a Spojených státech inspiroval západní komiksovou tvorbou a společně se svými kolegy stál za vlastním úspěšným komiksovým stripem pro děti – Šó-čan no Bóken.¹¹⁷

Kinsellová považuje éru Taišó (1912 do 1926) za období, kdy se kromě přibývajících dětských obrázkových sešitů experimentovalo i s komiksovými stripy s politickým a společenským kontextem, které rovněž nabíraly na popularitě. Cílem kritiky se staly ekonomické problémy ve společnosti i politická nespravedlnost, vše navíc šlo ruku v ruce s vývojem populární kultury i dělnickými a feministickými hnutími. Zastánci marxismu, jako byl třeba Šimokawa Bokoten, vnímali mangu jako formu revoluce. „Nyní je přechodné období, v níž je buržoazní umění v úpadku, a umění lidu, jako jsou ilustrace a manga, na vzestupu.“ Postupně vznikaly také asociace zaměřené na komiksovou tvorbu jako Japan Manga Artist's Federation (Nihon mangaka renmei) či Proletarian Artist League (Proletarian Geijutsu Kai). Z toho důvodu se v novinách rozšířil počet komiksových sérií s protikapitalistickými motivy.¹¹⁸

3.2.3 Třicátá léta a válečné Japonsko

S koncem éry Taišó v roce 1926 a narůstajícími japonskými ambicemi na území Mandžuska pomalu přicházela snaha vlády o centralizovanou regulaci médií. Spisovatelé, umělci i vydavatelé byli pod nátlakem nuceni se podřídit národním zájmům, a ti, kteří odporovali, byli uvězněni či mučeni policií. Ve čtyřicátých letech znatelně posílila cenzura a počet periodik se snížil z 16 788 titulů na 942. V srpnu 1940 byly všechny manga asociace sloučeny do jediné vládní organizace New Japan Manga Association (Šin nippon manga kjókai), jejíž členové museli tvořit především propagandistický materiál. Komiksová tvorba během druhé světové války tak běžně vyobrazovala Američany a Brity jako padouchy i monstra. Po válce se asociace přejmenovala na Nippon Mangaka Kjókai (Japan Cartoonists' Association) a stala se významnou organizací s nezávislými tvůrci a umělci.¹¹⁹

¹¹⁷ KINSELLA, Sharon. Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society. Str. 20-21.

¹¹⁸ Tamtéž, str. 22.

¹¹⁹ Tamtéž, str. 22.

Obzvláště dětská literatura, potažmo časopisy, byly předmětem tvrdé cenzury a vládních zásahů. Vojenské autority, které měly do jisté míry kontrolu médií v gesci, tlačily na tvůrce, aby se věnovali více dobrodružným příběhům s vojenskou tematikou. I přes regulace ze strany státu procházela apolitická a dětská komiksová tvorba zdárným vývojem. Ještě v roce 1931 začal vycházet barevný dětský měsíčník Šónen gorakubu z vydavatelství Kódanša, které postupně nastavilo trend velkých komiksových sešitů s příběhy na pokračování. Některá vydání Šónen gorakubu se rozrostla až na 150 stran a série, které časopis zpopularizoval, se později dočkaly vlastních sbírek a přetištěných edic. Produkce pokračovala během války až do momentu, kdy začala být nouze o papír, vydavatelé tak museli snížit náklady a zmenšit obsah. Krize se nadále prohlubovala a veškerá papírová produkce přešla v roce 1943 pod přímou vládní kontrolu, v polovině roku 1944 zmizely komiksové stripky z novin úplně. Jediné komiksové periodikum s jednoduchým názvem Manga skončilo ve stejném roce poté, co spojenecké bombardéry zničily tiskárnu.¹²⁰

3.2.4 Rané poválečné období a Osamu Tezuka

Slabá ekonomika a válkou narušený průmysl vyústily v popularitu levných způsobů zábavy, jako byly rakugo (forma uměleckého mluveného vyprávění) a obrázkové kartičky kamišibai. Ty sloužily jako pomůcky nebo kulisy pouličním a stánkovým vypravěčům. Improvizovaná divadla s kartičkovým představením navštěvovaly a sledovaly miliony lidí denně, a ilustrátoři karet, kteří byli zpočátku velice špatně placení, později díky svým schopnostem a zkušenostem získali práci v nakladatelstvích, které se zaměřovaly na vydávání knih, magazínů a mangy pro speciální půjčovny zvané kašihonja. Těch se po celém Japonsku, zpravidla poblíž vlakových zastávek a různě frekventovaných ulic, objevovalo čím dál více společně s rostoucím zájmem o literaturu, a v polovině 50. let bylo v provozu více než 30 tisíc půjčoven.¹²¹

Čtenáři si v nich mohli půjčit knihy, časopisy a komiksy na pár dní za drobný poplatek, přičemž některá periodika vycházela pouze v omezených nákladech. Mezi nejúspěšnější tituly se řadí Mači a Kage, které začaly vycházet v roce 1956. V době své největší slávy tyto dva manga magazíny četlo zhruba 160 tisíc lidí, převážně mladých mužů. Půjčovny se pro mnohé Japonce staly jediným zdrojem levné zábavy, především pro ty, kteří se

¹²⁰ KINSELLA, Sharon. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Str. 23-24.

¹²¹ Tamtéž, str. 24.

z venkova stěhovali do znovuožívajících měst, kde na ně čekala špatně placená práce.¹²² Nástup kašihonja podniků zásadně napomohl vzniku nové generace spisovatelů a ilustrátorů. Mnozí z nich začínali svou kariéru jako náctiletí, kteří s přibývajícím věkem přecházeli na realističtější i političtější tvorbu, zaměřenou na obdobnou věkovou kategorii.¹²³

Nový žánr, který se zformoval v roce 1957, dostal název gekiga („dramatické obrázky“), přičemž za pojmem stál tehdy ještě náctiletý autor Tacumi Jošihiro. První tituly z této kategorie se už viditelně věnovaly vážnějším tématům a výtvarný styl tíhl k realističtější formě. Jako jednu z nejvýznamnějších sérií gekiga éry označuje Kinsellová mangu Nindža Bungeičó, vydávanou mezi lety 1959 a 1962. Osmidílný příběh z pera Širata Sanpeje (z něhož se o pár dekad později stal významný mangaka) se točil kolem skupiny tajemných maskovaných bojovníků a ochránců chudých a tzv. burakumin, představitelů japonské sociální menšiny. Podobně úspěšných gekiga autorů bylo více a na sklonku 50. let si souhrnně přezdívali gekiga kódzó (továrna na gekigu).¹²⁴

V Ósace se rozmachu dočkaly levné akabony („červené knihy“, tištěné červeným inkoustem), které zpravidla prodávali pouliční obchodníci. V této formě vyšel v roce 1947 titul Šin Takaradžima („Nový ostrov pokladů“) od Osamu Tezuky, později známého jako otce moderní mangy. Jeho dobrodružný příběh se ve své době stal hitem, prodal statisíce kopií a vzbudil také zájem o akabony. Obnovy vydávání dětských manga magazínů se ujalo opět vydavatelství Kódanša. V kontrastu s gekiga byla manga co do výtvarného stylu o poznání méně realističtější a do určité míry inspirovaná tvorbou studia Disney. Stejně na tom byly vyprávěné příběhy, které jasně cílily na mladší publikum. Velký vliv měla také skutečnost, že Spojené státy během okupace Japonska importovaly do obchodů své vlastní animované filmy a dětské komiksy, což jde vyzozorovat i u rané tvorby samotného Tezuky a jiných poválečných autorů.¹²⁵

Masivní popularity se mohl těšit měsíčník Manga Šónen, který Kódanša začal vydávat v roce 1947 a obsahoval tvorbu dnes již kultovních mangaka, jako byla dvojice Fudžiko-Fudžio (která se ovšem proslavila dětskou sérií Doraemon v jiném periodiku), Išinori Šótaró (Super Sentai) nebo Reidži Macumoto (Učú senkan Jamato). Na obsahu se podílel i již známý Tezuka, který pro Manga Šónen dodával jednu ze svých nejslavnějších sérií

¹²² KINSELLA, Sharon. Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society. Str. 24.

¹²³ Tamtéž, str. 25.

¹²⁴ Tamtéž, str. 25-27.

¹²⁵ Tamtéž, str. 27-29.

– Jungle Taitei.¹²⁶ Ve snaze zaujmout nejen chlapce představil Tezuka sérii Ribon no Kiša, cílenou především na mladé dívky.¹²⁷

Jeho nejdůležitější a nejúspěšnější mangou byl ovšem Tecuwan Atomu, v anglickém překladu známý spíše pod názvy Mighty Atom nebo Astro Boy. Hlavním hrdinou byl robot sestrojený doktorem Tenmou jako náhrada za zesnulého syna Tobia. Ačkoliv robot uměl mluvit a vykazoval lidské emoce, vynálezce byl ze svého výtvoru zklamaný a prodal jej do cirkusu. Po sérii událostí si ale robot našel novou rodinu a přijal nové jméno – Atom (v anglické mutaci Astro). Díky svým nadpřirozeným schopnostem, jako byla ohromná síla nebo možnost létat, se po vzoru superhrdinů vydal do boje se zločinem, nespravedlnosti a dalším hrozbám. Manga nesla mnoho známek superhrdinského žánru – motivy robotického hrdiny se složitým vztahem k rodičům, boj se zlými roboty a mimozemšťany a nadlidské vlastnosti. Protagonistovi sice chyběla tajná identita a kostým, přesto se dá do jisté míry považovat za prototyp japonského superhrdiny. Kromě překladu se manga o dekádu později dočkala úspěšné animované adaptace, za kterou stálo studio Osamu Tezuky.¹²⁸

V poválečné éře se pojem manga užíval jako označení všech komiksových stripů, komiksových knih a komiksových časopisů. Od padesátých let se termín trochu zúžil na dětskou, fantastickou a občasně i vzdělávací komiksovou tvorbu, aby se tituly lépe odlišily od gekiga. Mezi těmito směry ale vznikla rivalita. „Zatímco byla manga vnímána jako čistou a zdravou formu zábavy pro děti, gekiga byla spojována se nevzdělanými dělníky a protivládní politikou.“ Podle Kinsellové autoři mangy a autoři gekiga zastávaly dvě odlišné společenské a politické roviny, přirozeně se tak navzájem vnímali jako soupeře.¹²⁹

V tomto období rovněž vznikly levné a relativně oblíbené manga brožurky zvané tankóbon, přestože lidé stále dávali přednost půjčovnám. To platilo až do sklonku padesátých let, než se začaly objevovat první levné manga týdeníky z nakladatelství Kódanša a Šógakukan. Tento posun, související mimo jiné i se začátkem přímého prodeje komiksových časopisů s příběhy na pokračování, předznamenal postupný konec půjčoven i začátek nového věku.¹³⁰

¹²⁶ KINSELLA, Sharon. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Str. 28.

¹²⁷ Tamtéž, str. 111.

¹²⁸ PETERSEN, Robert S. *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. Str. 176-177.

¹²⁹ KINSELLA, Sharon. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Str. 28-29

¹³⁰ Tamtéž, str. 30.

3.2.5 Šedesátá léta a období nepokojů

Společně s novou vlnou periodik přicházely také manga týdeníky. První z nich byl Šúkan Šónen Magajin, vydávaný společností Kódanša od března roku 1959. O osm měsíců později se na trh dostal Šúkan Šónen Sunday od konkurenčního vydavatele Šogakukan. Třetím manga týdeníkem byl Šúkan Šónen Kingu z nakladatelství Šónen Gahóša. Všechny tři tituly byly po celou dobu šedesátých let nejprodávanějšími manga týdeníky na trhu, a adaptace z měsíčního na týdenní formát napomohla držet krok se stále populárnější televizí. Nejúspěšnější manga série se mohla těšit animovaného ztvárnění na televizních obrazovkách, což nadále pomáhalo i předloze samotné. Tato symbióza mezi mangou a anime průmyslem trvá bez větších změn dodnes.¹³¹

V tomto období se rozměnila rivalita mezi tvůrci mangy a gekiga, jelikož se vydavatelé týdeníků snažili nalákat čtenáře obou táborů. Šúkan Šónen Magajin tak začal s ohromným úspěchem nabízet oba typy příběhů, tedy jak dětských, tak o něco akčnějších a dospělejších. Za tímto experimentálním krokem stál tehdejší šéfredaktor, Masaru Učida, který od poloviny šedesátých let otevřel dveře i tvůrcům gekiga. Počet čtenářů Magajinu v roce 1966 se blížil k milionu lidí. V roce 1974 už na japonském trhu fungovalo 75 manga časopisů s celkovým měsíčním oběhem okolo 20 milionů kusů. Samotné časopisy byly velice objemné a některé v době svého vrcholu obsahovaly stovky stránek a desítky různých příběhů na pokračování. To také znamenalo, že po přečtení byly výtisky mnohdy zanechány v čekárnách, kavárnách nebo na vlakových zastávkách, aby si je mohli užít další lidé. Pro sběratele tu byly spíše již osamostatněné sbírky a brožurky konkrétních titulů zvané manga tankóbon, které zpravidla vycházely po ukončení dějové linie nebo serializace v časopisech. Pro vydavatele a umělce to byl další zdroj příjmů, který funguje dodnes.¹³²

Na trhu se objevil i alternativní a levicově orientovaný magazín Garo, zaměřený na gekiga. Pro ten psal i jeden z hlavních pionýrů subžánru Širato Sanpei, jehož série Kamuiden se stala významným hitem. Příběh se točil kolem mladíka Kamui, který opustil svůj klan nindžů, čímž proti sobě poštvál bývalé spolubojovníky a stal se lovnou zvěří. Děj v sobě skrýval společenský komentář, vyzdvihující boj proti elitám, chudobě a represím, což se setkalo s kladnými ohlasy především mezi univerzitními studenty. Cílem

¹³¹ KINSELLA, Sharon. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Str. 30-31.

¹³² Tamtéž, str. 31.

autora i časopisu bylo ale také zaujmout japonské školáky a propagovat marxistické pojetí dějin, ty ale třídní boj zasazený do 18. století tolik nezaujal. Vazba s vysokoškolskými studenty nicméně zůstala, což se posléze ukázalo na otevřené podpoře komunistických studentských hnutí a protestů v 70. letech.¹³³

Manga série s politickým podtextem se postupně objevovala i v dalších předních časopisech. Umělecké duo Fudžiko-Fudžio, pracující pro Šúkan Manga Sunday z vydavatelství Džicugyóno Nihonša, stálo za vznikem série Mo Taku To, která se zaměřila na Mao Ce-tunga a jeho čínskou kulturní revoluci. Šúkan Šónen Jump, v současnosti nejpopulárnější manga týdeník společnosti Šúheiša, vydávala sérii Ningen no Džóken, za níž se skrýval protest proti americkým základnám v Japonsku. Šúkan Šónen Magajin se rovněž nevyhnul levicově orientovaným komentářům. Jeho série Ašita no Joe, vyprávějící příběh chudého chlapce na cestě za boxerským titulem a slávou, byla natolik oblíbena mezi studentskými demonstranty, že se stala terčem kritiky a obvinění z podpory nepokojů.¹³⁴

Když japonská teroristická organizace Segikun unesla letadlo mířící do Severní Koreji, ve svém oznámení pronesla, že „oni sami jsou Ašita no Joe“, čímž měli vzbudit náklonnost mladých Japonců a čtenářů populární série. Výrok „v pravé ruce máme Asahi Journal a v levé ruce Magajin“ ze studentského časopisu univerzity Waseda podtrhla tehdejší situaci na poli seriózního i zábavního tisku. Zatímco řada autorů otevřeně podporovala levicové smýšlení a s nimi související demonstrace (ač ne teroristické aktivity skupiny Segikun), konzervativní opozice, především starší generace Japonců, rodiče a náboženské skupiny, volala po přísných regulacích či úplném zrušení prodeje mangy a několikrát demonstrovala před kanceláři vydavatelství.¹³⁵

3.2.6 Sedmdesátá až osmdesátá léta a nové experimenty s mangou

S uklidněnou situací ve společnosti postupně vymizela potřeba politicky zabarvených komiksových sérií v předních manga týdenících. Namísto toho zaznamenaly vzestup odlehčenější žánry, mezi nimi také komiksy cílené na mladé ženské publikum – šódžo manga – ačkoliv je zde na místě podotknout, že první dívčí komiksy vznikaly už ve čtyřicátých letech. Ústup od vážných společenských témat nicméně otevřel dveře k méně

¹³³ KINSELLA, Sharon. Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society. Str. 31-32.

¹³⁴ Tamtéž, str. 32.

¹³⁵ Tamtéž, str. 33-34.

realistickému a více abstraktnímu výtvarnému stylu, což se zpravidla odráželo v perspektivě, podobě lidského těla nebo ozdobných prvcích. Postavy v šódžo manze měly velké oči a roztomilé tváře, panely často zdobily květiny a samotný děj neřešil nic jiného než romantické starosti a trable mladých slečen, přestože se i tyto tendence postupně měnily společně s příchodem dalších feministických hnutí.¹³⁶

V průběhu 70. let se proslavila řada autorek, které se snažily prezentovat hlavní hrdinky jako svědomité a silné postavy, což souviselo se změnami ženské role v moderní japonské společnosti. Jejich úspěch také znamenal rostoucí popularitu šódžo manga týdeníků jako Bessacu Margaret či Becukomi. Typickým představitelem nové vlny šódžo mangy bývá považována série Versailles no bara spisovatelky Rijóko Ikedy. Příběh se odehrával na francouzském královském dvoře z perspektivy dívky, která byla vychována jako chlapec Oscar, aby mohla v budoucnu převzít žezlo jejího otce – velitele královské ochranky. Dílo se věnovalo otázkám loajality, dilematu ženských rolí i sexuality, a zasazení do období Velké francouzské revoluce mělo symbolizovat boj za ženská práva v Japonsku. Ohromná popularita později vyústila v televizní adaptaci mangy i muzikály.¹³⁷

Složitějším tématům se věnovala spisovatelka Moto Hagio, která se pro změnu inspirovala u sci-fi děl spisovatele Isaaca Asimova. Její manga série kladly důraz na otázky lidské identity a povahy, definici krásy a intimity. Výrazně přispěla také do žánru šónen ai, ve kterém se příběhy točí kolem chlapecké lásky. Té se věnovala v manze Džúičigacu no Gymnasium, odehrávající se v německé škole v 19. století.¹³⁸ Přestože se žánr šónen ai – či o poznání explicitnější variace jaoi – nabral později na popularitě v homosexuálních komunitách¹³⁹, v 70. letech byly hlavním publikem dívky, které v těchto příbězích viděly vzorce ideálního romantického vztahu.

Moto Hagio se ovšem proslavila především dvěma tituly – sci-fi mangou 11-nin iru a Hanšin. První jmenovaná série se zabývala psychologií deseti vesmírných kadetů, kteří byli vysláni na závěrečný trénink na kosmické lodi, kde měli přežít dva měsíce. Zjištění, že je s nimi na palubě jedenáctý člověk, v nich vyvolalo paranoidní myšlenky a nedůvěru ve skupině. Druhé dílo se věnovalo srostlým dvojčatům, která spolu nerovnoměrně sdílela životně důležité orgány. Tento stav způsobil, že jedna z nich byla vždy zdravější a silnější.

¹³⁶ KINSELLA, Sharon. Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society. Str. 37.

¹³⁷ PETERSEN, Robert S. Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives. Str. 182.

¹³⁸ Tamtéž.

¹³⁹ KINSELLA, Sharon. Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society. Str. 117.

Po jejich chirurgickém oddělení bylo slabší dvojče plné síly, ve stejném okamžiku ale přišlo o svou kdysi zdravější sestru.¹⁴⁰

Experimenty na poli dívčích komiksů paradoxně ovlivnily i mangu mířenou na chlapecké publikum. Šónen tituly se proto – i přes počáteční nelibost čtenářů – dočkaly změny ve výtvarném stylu i tématech. Došlo k velkému rozšíření sportovních komiksů, fantasy a sci-fi příběhů i experimentálních směsic několika žánrů. Vliv nových trendů šel vyzorovat i mimo komiksový průmysl, kdy umělci i řadoví fanoušci začali vytvářet kreslené maskoty, často inspirované či přímo prezentované roztomilými „moe“¹⁴¹ dívčími postavami. Elektronika, software i webové stránky jako Wikipedia měly i svou kreslenou „lidskou podobu“.¹⁴²

Gekiga se stále držela seriózních témat, místo politicky motivovaných příběhů se ale rovněž více zaměřila na psychologii postav a komplikovaná témata. Zde opět sehrál svou roli alternativní magazín Garo, který vydal nihilisticky laděnou mangu Nedžišiki od mangaky Cugeho Jošihary. Surrealistické dílo, údajně založené na snu autora, vyprávěl příběh zraněného chlapce shánějícího doktora, který by mu pomohl s poškozenou srdeční tepnou. Během svého hledání byl svědkem následků války, které poničilo Japonsko. Vyobrazení bezradnosti a absence akčních pasáží či výraznějších posunů v příběhu si vysloužilo pozornost odborné veřejnosti i čtenářů – ti v manze poznávali pocity, které země prožívala po konci války, a dokázali se s nimi sžít.¹⁴³ Časopisy jako Garo či COM daly vzniku dalším obdobně laděným příběhům – Hjórjú kjóšicu z roku 1975 od Kazua Umezy například vyprávěla příběh střední školy, která se záhadně přesunula do daleké, lidstvem zničené budoucnosti, ve snaze přežít v nehostinné pustině propadali studenti i učitelé vandalství.¹⁴⁴

Posledním výrazným rysem této doby byly amatérsky vydávané komiksy zvané dódžinši. Většinou se jednalo o parodie, neoficiální rozšíření nebo vlastní interpretace již známých příběhů či jejich erotické fanfikce, vznikající z pera fanoušků komiksů, kteří se sami chtěli stát profesionály nebo nesouhlasili s průběhem děje v originálech. Počet autorů dódžinši v 70. letech výrazně rostl a postupně začaly vznikat malé skupiny i velké komunity, kde si mohli tvůrci vyměňovat nebo prodávat svá díla v malém nákladu. Na

¹⁴⁰ PETERSEN, Robert S. Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives. Str. 182-183.

¹⁴¹ 萌え, slangový termín značící roztomilost či něžnost.

¹⁴² PETERSEN, Robert S. Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives. Str. 183.

¹⁴³ KINSELLA, Sharon. Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society. Str. 37.

¹⁴⁴ PETERSEN, Robert S. Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives. Str. 179.

základě tohoto trendu vznikl v roce 1975 Comiket, veletrh s amatérskou komiksovou tvorbou v prostorech výstaviště Tokyo Big Sight. Na první ročník přišlo 600 návštěvníků, v průběhu dekad se rozrostl na událost pro desetitisíce amatérských autorů, potažmo statisíce fanoušků dódžinši.¹⁴⁵

Podobné veletrhy se začaly objevovat po celé zemi a pro profesionální manga produkci šlo o překvapivou konkurenci stejně jako o potenciální zdroj nových talentů. Těm nejlepším autorům a autorkám chodily nabídky od manga týdeníků. K nejznámějším autorským skupinám patřil kolektiv s přezdívkou CLAMP, který se na začátku skládal z dvanácti lidí a postupně se zredukoval na čtveřici autorek: Ageha Ohkawa, Cubaki Nekoi, Mokona a Sacuki Igarashi. Společně stály za velice úspěšnými tituly Cardcaptor Sakura nebo Chobits, přičemž obě zmíněné série (a další) se dočkaly i animované televizní adaptace. Vzestupu dódžinši napomohla také skutečnost, že z právního hlediska byly považovány za parodie, a tudíž za publikaci a prodej nehrozil žádný postih. I v současnosti jsou dódžinši považované za významnou součást japonské komiksového trhu a sami vydavatelé některá díla vnímají jako formu reklamy, která může nalákat čtenáře k původnímu materiálu.¹⁴⁶

3.2.7 Moderní Japonsko a nové tisíciletí

Ačkoliv se japonské animované seriály a filmy (známé pod souhrnným označením anime) probíjely na americký trh už v 60. letech, v případě mangy byla expanze do zahraničí mnohem pomalejší. Velkou překážkou se stal překlad, jelikož japonština používala spoustu idiomů, frází a výrazů, které by v doslovném překladu pozbývaly smyslu, nebo neměly rovnocenný ekvivalent v angličtině. Onomatopoeie, které se v japonštině skládaly z jednoho či více znaků, v manze také velice běžně tvořily součást pozadí, velice špatně se proto až do příchodu digitálních grafických nástrojů odstraňovaly a nahrazovaly anglickými slovy. Američtí vydavatelé se nemohli vyhnout nutnosti úpravy struktury stránek, jelikož se manga četla zprava doleva. Bez zásahu do podoby komiksu by příběh nedával smysl a působil zmateně.¹⁴⁷

S prvními výkonnými počítači a grafickými nástroji se japonským vydavatelům otevřela cesta pohodlně expandovat do Spojených států, pro Američany to znamenalo také

¹⁴⁵ PETERSEN, Robert S. Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives. Str. 183.

¹⁴⁶ Tamtéž, str. 184.

¹⁴⁷ Tamtéž, str. 207.

příležitost lépe a efektivněji překládat a upravovat mangu. Symbolem japonsko-americké komiksově spolupráce (a také jedno z nejdůležitějších japonských komiksových a animovaných děl vůbec) byl Akira od Kacuhira Ótomy. Postapokalyptická manga vycházela na pokračování dlouhých osm let (začala v roce 1982), před dokončením se Ótoma ale rozhodl ještě pro animovanou adaptaci, která na domácí půdě trhala rekordy a vysloužila si kultovní postavení. Ve Spojených státech pak manga vyšla pod hlavičkou Marvel Comics jako jedna z prvních digitálně kolorovaných komiksů na trhu. To bylo ostatně jednou z podmínek vydavatelské smlouvy, jelikož panovaly obavy, že si američtí čtenáři nezvyknou na absenci barev, který byl pro japonskou mangu typický. Postapokalyptické a kyberpunkové tematiky se držely i další pozdější tituly jako *Ghost in the Shell*.¹⁴⁸

Nástup devadesátých let znamenal, stejně jako na americké půdě, renesanční věk komiksových žánrů. Příběhy nabraly na pestrosti a čím dál častěji líčily osudy běžných středoškoláků, mladých pracujících nebo celých rodin. Téměř všechny myslitelné formy sportu měly svého vlastního představitele v podobě mangy.¹⁴⁹ Na poli dívčích komiksů vévodila především série z časopisu Nakajoši – Bišódžo senši *Sailor Moon*, známější pod anglickým názvem *Sailor Moon*. Příběhy středoškolačky Cukino Usagi s magickými schopnostmi se hlavně po odvysílání anime adaptace staly celosvětovým fenoménem a inspirací pro další šódžo tituly. Postavy v *Sailor Moon* jsou zároveň považovány za jedny z nejznámějších superhrdinek vůbec, přestože se termín „superhrdinka“ objevoval v japonských textech minimálně – autorky a odborná veřejnost místo toho přišla s pojmem mahó šódžo, což v překladu jednoduše znamená „magická dívka“.¹⁵⁰

Chlapecké dobrodružné příběhy ale byly co do prodeje stále nejpobulárnější. V průběhu 90. let až ke sklonku tisíciletí už měl časopis Šúkan Šónen Jump na kontě jedny z nejvlivnějších manga titulů vůbec, které jsou dodnes považované za klasiky.¹⁵¹ Úspěch konkrétních manga sérií v časopisech nebo samostatně prodávaných brožurách tankóbon šel ruku v ruce se šancí na anime adaptaci, a zároveň úspěch anime, posílený rozvojem televizního vysílání, pomáhal s prodeji původní manga předlohy (přestože ji mnohdy

¹⁴⁸ PETERSEN, Robert S. *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. Str. 184-185.

¹⁴⁹ Příklady: fotbal (*Kyaputen Cubasa*), basketbal (*Slam Dunk*), box (*Hadžime no Ippo*), baseball (*Major*).

¹⁵⁰ HEWLETT, Darrah. *Anime and Identity: The Reception of Sailor Moon by Adolescent American Fans*. Str. 4-6.

¹⁵¹ Mezi nimi patřily třeba tituly *Dragon Ball*, *One Piece*, *Naruto*, *Inujaša*, *JoJo no Kimjó* na Bóken nebo *Yu-Gi-Oh!* Konkurenční Šúkan Šónen Sunday měl ve svém portfoliu dosud nejpobulárnější detektivní sérii *Meitantei Konan*.

spíše zastínil, což se dělo především v zahraničí). Z výše zmíněných titulů se všechny dočkaly animovaných televizních seriálů i karetních nebo počítačových her.

3.3 Současný trh s mangou

Popularita anime, úzká spolupráce s japonskými autory a vydavateli i rozvoj na poli digitálních médií pomohla se šířením mangy po celém světě, nejen na americkém trhu. Čtenáři si postupně zvykli na konvence japonských komiksových žánrů jako nerealisticky velké oči, místy až groteskní mimiku či čtení „pozpátku“. Animované seriály, vysílané s anglickým (či jakýmkoliv jiným) dabingem v televizích, často pokrývaly jen část příběhu, fanoušci si proto dohledávaly originální manga předlohu, aby zjistili, jak se příběh odvíjel dál.¹⁵²

Japonský komiksový trh se ovšem rozrostl do takové míry, že se ne všechna díla dočkala překladu do angličtiny. Fanoušci, kteří ovládali japonštinu, se tak začali pouštět do vlastních překladů, vycházejících ze skenů manga magazínů nebo kompletních sešitů. Vznikaly kolektivy podobné těm z rané éry dódžinši, které společně pracovaly na překladu aktuálně serializovaných i hotových příběhů. Díky internetu pak díla našla cestu ke čtenářům. Tento trend zvaný scanlation je velmi populární dodnes, ovšem ve většině případů se tak děje bez souhlasu vlastníka značky a z právního hlediska se proto jedná o porušení autorských práv. Přesto mezi amatérskými překladateli a vydavateli a autory mangy panuje vzájemné porozumění, jelikož se „scanlátoři“ zaměřují pouze na dosud nepřeložené tituly, které, jakmile se oznámí jejich oficiální překlad, stahují ze svých internetových stránek a diskuzních fór.¹⁵³

Podle zprávy organizace All Japan Magazine and Book Publisher's and Editor's Association (AJPEA) z února roku 2018 vzrostl trh s fyzickou i digitální mangou o 1,9 % a celkový objem trhu činil 441,4 miliard jenů. Fyzické kompilace příběhů a tankóbony zaznamenaly téměř pětiprocentní pokles oproti roku 2017 na 158,8 miliard jenů, v případě manga časopisů byl pokles desetiprocentní (82,4 miliard jenů). Naproti tomu se dařilo digitálním pr odejům, které posílily o 14,8 % na 196,5 milionů jenů. Digitální manga magazíny sice rovněž šly nahoru o necelá 3 %, jejich podíl na digitálním trhu, který tvoří 45 % celého manga průmyslu, ale činilo pouhých 3,7 miliard jenů.¹⁵⁴

¹⁵² PETERSEN, Robert S. Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives. Str. 185.

¹⁵³ Tamtéž.

¹⁵⁴ SHERMAN, Jennifer. Japan's Manga Market Grows 1.9 % in 2018. Anime News Network [online]. 8. 4. 2019

4 Komiksy a kultura

Před samotnou narativně-sémiotickou a komparativní analýzou je třeba si definovat zkoumané prvky vybraných komiksů. Ke správné analýze nicméně nestačí vymezení pouze komiksově terminologie – je třeba přiblížit také hodnoty americké a japonské společnosti, které jsou rovněž předmětem analýzy.

4.1 Definice kultury a popkultury

Definice kultury je spousta – liší se autor od autora a dodnes je jeho význam předmětem výzkumu a neshod nejen na poli kulturních studií, ale také marketingu a médií. Zřejmě nejcitovanější definice je přiřazována antropologovi Edwardu B. Tylorovi, který kulturu v tom nejzákladnějším smyslu popsal jako „sdílený způsob života skupiny lidí“, popřípadě „komplex zahrnující vědomosti, umění, morálku či zvyky, které jedinec získává svým začleněním se do společnosti“. Na základě vybraných interpretací lze tedy kulturu považovat veškeré lidmi vytvořené fyzické i duševní artefakty a úkony, které jsou sdílené a srozumitelné v rámci dané skupiny. Může tedy jít nejen o literaturu, filmy a hudbu, ale také třeba architekturu, náboženství, způsob odívání či komunikace.¹⁵⁵

Komiksová tvorba spadá do užší kategorie zvané populární kultura, která si od 60. let vysloužila celou řadu různých definic. Frankfurtská škola, jejíž perspektiva vycházela z klasického marxismu, se zabývala populární kulturou z hlediska masové společnosti a v souvislosti s rozvojem masových médií. Kritická teorie této školy zastávala názor, že průmyslově produkovávané (a ve společnosti populární) artefakty publikum konzumuje pouze pasivně, přičemž s nimi může být manipulováno skrze mediální prostor.¹⁵⁶

Birminghamská škola, která se více zajímala o kulturní studia a přišla s modelem kódování a dekodování, nicméně tvrdila, že konzumenti jsou zároveň interpreti, kteří produkty populární kultury dokážou dešifrovat podle vlastních společenských vzorců, čímž se stávají aktivním publikem.¹⁵⁷ O další vymezení populární kultury se postaral John Fiske. „Ve své teorii populární kultury zastává stanovisko, že kulturu nelze mechanicky prodávat a vnucovat lidem tzv. shora, nýbrž že musí vycházet z nich samotných. Jediné,

[cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2019-04-08/japan-manga-market-grows-1.9-percent-in-2018/.145512>.

¹⁵⁵ TYLOR, Edward Burnett. Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom. Str. 1-2.

¹⁵⁶ JIRÁK, Jan a KÖPPLOVÁ, Barbara. Masová média. Str. 99.

¹⁵⁷ Tamtéž, str. 227.

co může vycházet z kulturního průmyslu (tedy shora), je impuls či podnět pro recipienty v podobě kulturního materiálu, jehož konečná podoba je posléze dotvářena samotnými příjemci.“¹⁵⁸ Fiske považoval populární kulturu za pozitivní fenomén, který je mezi jedním oblíbený, jednak si jeho významy dokážou sami interpretovat dle svého, a v neposlední řadě přináší potěšení.¹⁵⁹

Definice populární kultury podle Fiskeho sedí ke komiksové tvorbě zřejmě nejlépe. Jak lze vyvodit z kapitol věnujících se americkému a japonskému komiksu, po druhé světové válce se z komiksové tvorby stal fenomén, který – až na pár historických etap – rostl jak na významu, tak popularitě. Období manipulativních tendencí sláblo s rostoucí čtenářskou základnou i zájmem o apoliticky laděné příběhy, a moc čtenářů – tedy konzumentů – se odrážel na popularitě produktů, potažmo prodejích.

4.1.1 Kulturní prostředí

Neméně složité je rovněž definovat pojem „kulturní prostředí“. Na filozofické rovině se dá kulturní prostředí považovat za „souhrn předmětných a duchovních prvků, jež jsou v interakci se sociálním subjektem (osobností, skupinou, třídou, společností) a ovlivňují jeho tvořivou činnost a osvojování duchovních a materiálních hodnot“.¹⁶⁰ Na rovině mediální jde o „bezprostřední a situovanou kulturu, kterému rozumíme, jehož součástí jsme a na jehož existenci a formování se podílíme“.¹⁶¹

Profesor marketingu Phillip Kotler definuje termín následovně: „Kulturní prostředí je tvořeno institucemi a dalšími faktory, které ovlivňují základní hodnoty, vnímání, preference a chování společnosti. Lidé vyrůstají v určité společnosti, jež formuje jejich základní postoje a hodnoty. Získávají pohled na svět, který definuje jejich vztahy s okolím.“ Kulturním prostředím tedy není myšlena jen fyzická, geograficky vymezená oblast, v níž se člověk pohybuje, ale také veškeré interakce kolem něj.¹⁶² Dále uvádí, že každá země má vlastní tradice, kulturní normy a tabu.¹⁶³

¹⁵⁸ JANSOVÁ, Iveta. Proměnlivost pojmu populární kultura v prostředí britských kulturních studií i mimo ně. Str. 57-58.

¹⁵⁹ Fiske, John. Understanding Popular Culture. Str. 2-6.

¹⁶⁰ SCHWARTZ, Karel. Kulturní prostředí jako součást životního prostředí společnosti. Str. 161.

¹⁶¹ JIRÁK, Jan a KÖPPOVÁ, Barbara. Masová média. Str. 89.

¹⁶² KOTLER, Philip. Moderní marketing. Str. 156.

¹⁶³ Tamtéž, str. 272.

4.1.2 Hodnoty a postoje

Hodnoty podle Psychologického slovníku vyjadřují názor na to, „co je žádoucí, dobré, a co nežádoucí, zlé.“ Jde o vlastnost, kterou jedinec přisuzuje k prostředí kolem sebe, od objektů po události a činnosti, často v souvislosti s uspokojováním jeho potřeb a zájmů. Kulturní hodnoty jsou proměnným prvkem kultury – mohou být ovlivňovány časem, demografickým složením i děním ve společnosti a zkušenostmi, a to, co může být v jedné skupině považované za pozitivní hodnotu, může znamenat úplný opak ve skupině jiné.¹⁶⁴

Na poli marketingu i v jiných oborech se rozdělují do základních a druhotných. Zatímco první skupina bývá zpravidla neměnná a je předávána například z rodičů na potomky (a následně je posilována vzdělávacími, náboženskými či politickými institucemi), druhá skupina je formovatelná a náchylnější ke změnám. Kotler jako příklad v kontextu marketingové teorie uvádí schéma, v němž víra v rodinu bývá považována za základní, všeobecně přijímaný a pozitivně vnímaný postoj či hodnotu, zatímco manželství v mladém věku už spadá do kategorie těch druhotných.¹⁶⁵

Pro potřeby práce je ovšem roztržičnost hodnot problematická. V rámci komparace je proto vhodnější najít sdílené nadřazené dimenze, které výše rozdílné kulturní hodnoty zahrnují. Pro porovnání amerických a japonských hodnot se proto nabízí použití komparativních dimenzí podle holandského sociologa Geerta Hofsteda.

4.3 Hofstedeho typologie kultur a jeho odraz v americké a japonské společnosti

Existuje tedy předpoklad, že se hodnoty americké a japonské společnosti od sebe zřetelně liší. To si lze ověřit skrze Hofstedeho typologii kultur, která umožňuje země porovnávat mezi sebou na základě šesti univerzálních hodnotových dimenzí – vzdálenost moci, individualismus, maskulinita, vyhýbání se nejistotě, dlouhodobá orientace a požitkářství. Na číselné škále 1 až 100 hodnotí jednotlivé státy podle toho, nakolik se obyvatelé s těmito dimenzemi ztotožňují, přičemž jako opěrný bod nástroj používá aktualizovaná data z řady Hofstedeho výzkumů.¹⁶⁶

¹⁶⁴ HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. Psychologický slovník. Praha: Portál, 2000. Str. 774-775.

¹⁶⁵ KOTLER, Philip. Moderní marketing. Str. 156-157.

¹⁶⁶ National Culture. [online]. Copyright © 2020 Hofstede Insights [cit. 20.06.2020]. Dostupné z: <https://hi.hofstede-insights.com/national-culture>.

Samozřejmě by se dala nalézt celá řada dalších, konkrétnějších kulturních hodnot. Nicméně jako výchozí bod pro komparativní analýzu je Hofstedeho webová srovnávací aplikace velice užitečným a především osvědčeným nástrojem. Na něm se dá zpětně ověřit, která kultura tíhne ke které dimenzi, a následně podle výsledků hledat souvislosti v obsahu komiksu. K definici dimenzí a vysvětlení rozdílů v chování americké a japonské společnosti tato práce využívá nejen dat z Hofstedeho nástroje, ale také publikace věnující se již konkrétním kulturním aspektům obou zemí.

V případě amerických hodnot jde o stať diplomata a filozofa Roberta L. Kohlse z Meridian House International, který na základě Deklarace nezávislosti Spojených států amerických a učení významného amerického teologa Williama Herberga vytvořil hojně citovaný souhrn klíčových bodů „amerického způsobu života“ („The American Way of Life“). Co se týče japonských kulturních prvků, zde posloužila sbírka akademických esejí *The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture* z Univerzity Ehime v Macujamě, věnující se tradičním konceptům japonské mentality. Tabulka níže demonstruje kulturní hodnoty obou společností dle zmíněné literatury:

Spojené státy	Japonsko
Osobní kontrola nad vlastním osudem	Odevzdanost osudu (šóganai)
Změna a mobilita	Skupinová sounáležitost (učí to soto)
Důraz na čas	Trpělivost a odhodlání (gambari)
Rovné příležitosti	Závazky vůči společnosti (giri)
Individualismus, nezávislost a soukromí	Skupinové vědomí (šúdan išiki)
Soběstačnost	Sociální závislost (amae)
Soutěživost, iniciativa	Skromnost, zdrženlivost (kenkjo)
Orientace na budoucnost, optimismus	Princip seniority (senpai-kóhai)
Důraz na práci a jednání	Veřejný a soukromý postoj (honne, tatemaie)
Neformálnost	Odtazitosť (hedataru)
Otevřenost a upřímnost	Nepřímost, ambiguita (aimai)
Efektivita a pragmatismus	Hodnota ticha a mlčení (činmoku)
Materialismus a soukromé vlastnictví	Harmonie, přírodní krása (bigaku)

Tabulka 3: Souhrn základních hodnot podle eseje Kohlse (The American Way of Life) a publikace The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture.

Konceptů typických pro americkou či japonskou stranu by šlo nalézt více, ovšem ne všechny nutně pasují do dimenzí, které nastavil Hofstede, případě jsou součástí jiných nadřazených hodnot a navzájem se proplétají. Americký důraz na individualismus a rovné příležitosti přímo souvisí s „can-do“ mentalitou, podle níž není nic nedosažitelného. Skupinové vědomí u Japonců zase staví na vyhýbání se nejistotám a konfliktům, které vychází z kolektivistické národy farmářských komunit v minulosti a ústí v nepřímou a neurčitou formu komunikace, při níž Japonci obtížně vyjadřují nesouhlas či nelibost.

4.3.1 Vzdálenost od moci

První dimenze Hofstedeho typologie kultur pracuje s předpokladem, že ve společnosti si jednotlivci nejsou rovni, a vyjadřuje vztah daných národů k hierarchii. V užším slova smyslu vzdálenost od moci Hofstede definuje jako „míru, do jaké méně mocní členové akceptují nerovnoměrné rozložení moci okolo sebe“. Zde se tím myslí nerovnost mezi podřízenými a nadřízenými, potažmo poslušnost vůči hierarchicky výše postaveným jedincům z hlediska věku, zkušeností nebo pozice v rámci skupiny.¹⁶⁷

U Japonska činí skóre 54 bodů, což z něj dělá hraniční hierarchickou společnost. Přestože jsou Japonci všeobecně známí svým důrazem na hierarchickou poslušnost a správné chování ve společnosti výše postavených, starších nebo zkušenějších, dle výsledků Hofstedeho výzkumů není jejich hierarchie tak pevná jako u jiných asijských států. Institut argumentuje tím, že mezi Japonci (a ve vzdělávacích institucích především) panuje silné přesvědčení, že se všichni rodí sobě rovni, ač s různými talenty, a s vytrvalostí a pílí mohou dosáhnout svých cílů, tedy posouvat se i v hierarchii.¹⁶⁸ Tento koncept nazvaný „ganbari“ (doslovně „vytrvat“ či „dát ze sebe to nejlepší“) silně koresponduje třeba se žánrem šónen, zahrnující nejen sportovní, ale také fantasy, sci-fi a i superhrdinské manga tituly. Má motivovat mladé na sobě pilně pracovat, přičemž zde se klade větší důraz na proces zlepšování než samotný výsledek. Samotné slovo „ganbaru“ či „ganbarimasu“ („dám do toho vše“) se objevuje v manze velice často.¹⁶⁹

Nerovnost v japonské společnosti definuje koncept „uchi“ (vlastní sociální skupina, „my“)

¹⁶⁷ National Culture. [online]. Copyright © 2020 Hofstede Insights [cit. 20.06.2020]. Dostupné z: <https://hi.hofstede-insights.com/national-culture>.

¹⁶⁸ Country Comparison - Hofstede Insights. Home - Hofstede Insights [online]. Copyright © 2020, we can get a good overview of the deep drivers of Japanese culture relative to other world cultures. [cit. 26.06.2020]. Dostupné z: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/japan/>.

¹⁶⁹ DAVIES, Roger a Osamu IKENO, ed. The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture. Str. 104-107.

a „soto“ (vnější sociální skupina, „oni“). Rozlišení, kdo do jaké skupiny patří, je pro komunikaci důležité, a mobilita mezi těmito dvěma sférami je omezená, ačkoliv ne nemožná. Toto rozdělení bývá terčem kritiky, protože postižené osoby, bezdomovci, migranti a cizinci mají málokdy příležitost se ze „soto“ jakkoliv dostat a často je jim pak upřeno rovné zacházení.¹⁷⁰

S nerovností souvisí i princip seniority, kdy se od podřízených (kóhai) očekává respekt a loajalita vůči sociálně nadřízeným (senpai). Ti zpětně zajišťují opatrovnictví a pomoc. Nemusí jít nutně o vztah mezi učitelem a žákem či zaměstnavatelem a zaměstnancem, postavení může určovat i věk (žáci vyššího ročníku versus žáci nižšího) či zkušenosti (např. v rámci fotbalového klubu).¹⁷¹ Tento vztah se projevuje i v komunikaci, kdy se k oslovení připojují tzv. honorifika. U učitelů lze tak použít koncovku „sensei“ (např. Jirák-sensei), u velice vážených osob, kteří si zaslouží respekt, pak „sama“ (Hime-sama při oslovování princezen).¹⁷² Tento vztah pak ovlivňuje hodnota „amae“, která v mnoha jazycích včetně angličtiny nemá přímý ekvivalent. Myslí se tím nepsaná společenská „závislost na shovívavosti ostatních“ – skupinách, lidech ve vůdčích rolích, hlavách rodiny apod. Může se to projevit tím, že dcera poprosí rodiče, aby jí zavázal tkaničky od bot, přestože už je dávno ve věku, kdy něco podobného zvládne sama. Japonci obtížně říkají „ne“ žádostem o pomoc, protože jim amae velí ke shovívavosti.¹⁷³

V případě Spojených států skóre činí 40 bodů. V kombinaci se silným individualistickým duchem americké společnosti (o této dimenzi níže) je zřejmé, že zde panuje silnější snaha o rovné příležitosti než v případě Japonska. I zde věří, že se všichni narodili sobě rovni, a proto všichni mají stejné příležitosti a možnosti dosáhnout „amerického snu“.¹⁷⁴ Tento koncept má kořeny v náboženství, jelikož „Bůh vidí všechny lidi stejně bez ohledu na inteligenci, fyzickou kondici či ekonomický status“. Ačkoliv se liší názory na to, jak by měla vypadat taková cesta k úspěchu, většina Američanů se shoduje v tom, že rovnost ve společnosti, před zákonem či v práci je důležitou hodnotou. Věk či postavení často nehraje v komunikaci takovou roli jako v případě Japonska a spousta cizinců při návštěvě

¹⁷⁰ DAVIES, Roger a Osamu IKENO, ed. *The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture*. Str. 252-255.

¹⁷¹ Tamtéž, str. 216-217.

¹⁷² V Japonsku se obchodníci k zákazníkům chovají velice uctivě, proto používají oslovení okjaku-sama, neboli „místě zákazníku, paní zákaznice“.

¹⁷³ DAVIES, Roger a Osamu IKENO, ed. *The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture*. Str. 27-30.

¹⁷⁴ Country Comparison - Hofstede Insights. Home - Hofstede Insights [online]. Copyright © 2020. [cit. 22.06.2020]. Dostupné z: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/the-usa/>.

USA mohou cítit, že se jim buďto nedostává respektu jako na domácí půdě, nebo jsou naopak odměněni vstřícným jednáním, pochází-li z nižší sociální vrstvy¹⁷⁵.

Závislost na hierarchii a autoritách je naopak nižší, u vztahů mezi zaměstnanci a zaměstnavatelem lze očekávat participativní formu komunikace, která vede k lepším výsledkům a efektivitě.¹⁷⁶ V některých amerických firmách dávají šéfové přednost oslovení křestními jmény a formality jdou často stranou, pakliže se chtějí v pracovním prostoru cítit komfortně a chtějí být svým pracovníkům „co nejbliže“. To se projevuje i ve způsobu odívání, kdy není po zaměstnancích vyžadovaný formální oblek – naopak v japonských korporátech by džíny a svetr v kancelářích neprošly.¹⁷⁷ Menší důraz na hierarchii také znamená vyšší sociální mobilitu v rámci společnosti, narodit se v nižších vrstvách společnosti a následně postupovat nahoru po sociálním žebříčku je pro Američany samozřejmost. Stejně tak je pro ně přirozené spoléhat se jen na sebe samotné, v případě dosažení úspěchu dávají najevo hrdost.¹⁷⁸

4.3.2 Individualismus

V této dimenzi jsou klíčové vztahy a síla vazeb mezi členy dané společnosti. Zatímco u individualistické společnosti panují očekávání, že se jednotlivci postarají sami o sebe, u společnosti kolektivistické je síla vazeb a závislost na autoritách zárukou bezpečí. Tyto vztahy se liší podle konkrétních institucí, kdy u jednoho národa lze vysledovat velice silné vazby v rámci rodiny, ale naopak velmi slabé v pracovním prostředí.¹⁷⁹

Japonsko zde získalo 46 bodů, což může znít opět překvapivě jako předešlé dimenze, jelikož se v případě této země očekávají spíše nižší hodnoty. Podle dat je Japonsko mírně kolektivistickou společností, což je demonstrováno na harmonii ve skupině, strachu z ponížení nebo obětavosti pro blaho dalších. Stejně jako u Vzdálenosti od moci ale Japonsko není tak kolektivistické jako třeba Čína, která se více opírá o silné vazby v rámci rozvětvených rodin, zatímco Japonci jsou o poznání paternalističtější. V otázce firemní loajality data výzkumu argumentují tím, že loajalita vůči zaměstnavateli je dobrovolná, a tudíž je to vlastnost individualistická. Optikou západní společnosti je tedy Japonsko

¹⁷⁵ KOHLS, Robert L. The Values Americans Live By. Str. 2-3.

¹⁷⁶ Country Comparison - Hofstede Insights. Home - Hofstede Insights [online]. Copyright © 2020. [cit. 22.06.2020]. Dostupné z: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/the-usa/>.

¹⁷⁷ KOHLS, Robert L. The Values Americans Live By. Str. 4.

¹⁷⁸ Tamtéž, str. 3.

¹⁷⁹ National Culture. [online]. Copyright © 2020 Hofstede Insights [cit. 20.06.2020]. Dostupné z: <https://hi.hofstede-insights.com/national-culture>.

kolektivistické, zatímco z pohledu asijských států individualistické. Pocit sounáležitosti zde sice hraje velkou roli, ten je nicméně mnohem silnější na pracovní úrovni než rodinné, ačkoliv se i tu snaží Japonci propagovat v anime a manze.¹⁸⁰

Individualismu se silně vzpírá několik japonských konceptů, které mají kolektivistický charakter, ale ve víru současných trendů a globalizace pomalu ustupují do pozadí. Jedním z nich je „šudan išiki“, neboli skupinové vědomí, kdy je potřeba pro udržení harmonie („wa“) upřednostnit potřeby skupin a potlačit potřeby jednotlivce. Společné úsilí má větší hodnotu než schopnosti konkrétních osob, klíčem k úspěchu je vzájemná spolupráce.¹⁸¹

Orientace na skupiny ovlivňuje i „giri“, což se dá přeložit jako společenský závazek. Od jednotlivce se očekává, že bude plnit povinnosti a následovat zvyklosti. Pakliže se tak nestane, ohrozí si tím svou reputaci i postavení v dané skupině, čímž by ztratil pocit sounáležitosti.¹⁸² S tím souvisí zmíněný koncept amae, tedy závislost na shovívavosti jiných, kteří by případnou deviaci od očekávaných vzorců chování mohli odsoudit.

Spojené státy naopak mají velice silný vztah k individualismu, což vysvětluje skóre 91 bodů. Výsledek se odráží na míře svobodného projevu a rozhodování, sdílení názorů a dosahování vlastních cílů či tužeb.¹⁸³ Na každého jednotlivce je nahlíženo jako na zcela unikátního a odlišného od všech ostatních, individuální vlastnosti jsou velmi ceněné a vřele přijaté. Američané se sice rovněž sdružují do různých sociálních skupin, není ale pro ně problém z nich vystoupit a hned vstoupit do jiných. Vazby mezi lidmi jsou slabší a snadno rozvázatelné. I v rámci skupin lidí s podobnými vlastnostmi nebo zájmy se razí přesvědčení, že jsou všichni od sebe nějakým způsobem odlišní a výjimeční.¹⁸⁴

V pracovním prostředí je individualismus reflektován soběstačností a nezávislostí. Klade se velký důraz na „já“ než „my“ a „oni“. Zde platí stejná definice jako v předešlé sekci – každý jedinec je jedinečný, snaha jít za vlastním štěstím je přirozená a zaslouží si uznání. S odkazem na svobodu slova se Američané nebojí nahlas vyslovit svůj názor kdykoliv, kdekoliv a často bez ohledu na to, jak onen názor bude přijat v širším okruhu

¹⁸⁰ Country Comparison - Hofstede Insights. Home - Hofstede Insights [online]. Copyright © 2020, we can get a good overview of the deep drivers of Japanese culture relative to other world cultures. [cit. 26.06.2020]. Dostupné z: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/japan/>.

¹⁸¹ DAVIES, Roger a Osamu IKENO, ed. The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture. Str. 226-228.

¹⁸² Tamtéž, str. 118-121.

¹⁸³ Country Comparison - Hofstede Insights. Home - Hofstede Insights [online]. Copyright ©. [cit. 22.06.2020]. Dostupné z: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/the-usa/>.

¹⁸⁴ KOHLS, Robert L. The Values Americans Live By. Str. 3, 5.

lidí. Paradoxně, i přes názorovou pestrost většina obyvatel USA skončí u hlasování mezi zástupci pouhých dvou hlavních politických stran.¹⁸⁵ Prvky individualismu se silně projevují také v jiných dimenzích Hofstedeho typologie kultur, ať už důrazem na soukromí, soukromé vlastnictví či soutěživost a honbu za uznáním na úrovni jedinců.

4.3.3 Maskulinita

Hodnotou maskulinity se ve nerozumí dominance mužské role, ale míra soutěživosti. Společnost orientovaná na materiální úspěch, asertivitu a získávání dominantního postavení spadá do kategorie maskulinní (horní polovina dimenze), zatímco společnost orientovaná na skromnost a kvalitu života patří do kategorie femininní (dolní polovina dimenze), přičemž dimenze vychází z konceptu genderových vlastností.¹⁸⁶

Japonsko patří mezi státy s nejvyšší mírou maskulinity (95 bodů), a to i přes mírně kolektivistické vlastnosti a důraz na skromnost v mezilidské komunikaci. Příčinou takového výsledku ovšem není soutěživost na úrovni jedince, jak tomu bývá u jiných maskulinních společností, nýbrž velice silně podporovaná soutěživost na úrovni skupin. „Od útlého věku se děti v mateřských školách učí soupeřit za svou skupinu během dnů sportu a turnajů. V japonských korporátech lze vidět, jak jsou zaměstnanci nejvíce motivováni, když soutěží ve vítězném týmu proti svým konkurentům.“¹⁸⁷

Zde opět sehrává svou roli koncept ganbari, protože se od pracovníků očekává, že co nejvíce zaměří na své výkony, aby jako skupina uspěli a pokořili tím protivníky. Naopak na úrovni jednotlivců ovšem není asertivita ani soutěživost vítána a očekává se od nich skromnost, ať už disponují zkušenostmi, vědomostmi či bohatstvím. Tento koncept zvaný „kenkjo“ (a příbuzné „enrjo“) bývá v literatuře doprovázen japonským příslovím „hřebík, který vyčnívá, dostane kladivem“. To má za následek třeba i situaci, kdy žáci během hodiny nezvedají ruce, aby odpověděli na učitelovu otázku, protože by tím dali najevo vlastní nadřazenost. Kvízy v rámci skupin už ale nabádají k aktivní participaci.¹⁸⁸

Data Hofstedeho výzkumů vidí prvky maskulinity v dalších aspektech života Japonců,

¹⁸⁵ KOHLS, Robert L. The Values Americans Live By. Str. 3, 5.

¹⁸⁶ National Culture. [online]. Copyright © 2020 Hofstede Insights [cit. 20.06.2020]. Dostupné z: <https://hi.hofstede-insights.com/national-culture>.

¹⁸⁷ Country Comparison - Hofstede Insights. Home - Hofstede Insights [online]. Copyright © 2020, we can get a good overview of the deep drivers of Japanese culture relative to other world cultures. [cit. 26.06.2020]. Dostupné z: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/japan/>.

¹⁸⁸ DAVIES, Roger a Osamu IKENO, ed. The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture. Str. 169-176.

jako je důraz na perfekcionismus v oblasti výroby, služeb či prezentace. Typickým příkladem je drahé, ale krásně zdobené a perfektně vypadající ovoce. Další známkou vysoké maskulinity je i japonský workoholismus, kdy je pro ženy stále obtížné dosáhnout vyšších pozic ve firemní hierarchii, především kvůli dlouhým pracovním dobám.¹⁸⁹

Američané jsou rovněž maskulinní společností, jak ukazuje jejich skóre 62 bodů, zde je nicméně reflektována ve výrazně individualistickém prostředí. Chování ve školách, práci i v soutěžních disciplínách staví na hodnotě, že „vítěz bere vše“, a proto by se každý Američan měl snažit o co nejvyšší výkon. Přestože zde jde vysledovat paralelu mezi japonskou pílí a snahou dosáhnout cílů, rozdíl je v tom, že v případě Spojených států panuje větší důraz na to se stát vítězem a dát svůj úspěch ostatním najevo, zatímco u Japonska se předpokládá větší orientace na samotný proces.¹⁹⁰

V americké společnosti také panuje „can-do“ mentalita – Američané věří, že vždy existuje možnost dělat věci lépe, než jaké jsou v dané chvíli, a že není nereálné neustále posouvat hranice možného. Zdravá konkurence dokáže z lidí dostat to nejlepší, ať už pracují sami nebo ve skupinách. Důležitá je vlastní iniciativa a podnikavost, chuť tvořit a klást si nemalé cíle. I to je dle Američanů jedna z cest, jak dosáhnout „amerického snu“.¹⁹¹ Tato dynamika a důraz na vítězství, ať už v profesní či osobní oblasti, ovšem vytváří konflikty ve společnosti, čemuž se naopak Japonci snaží vyhnout.

4.3.4 Vyhýbání se nejistotám

Tato dimenze souvisí se způsobem, jakým se jednotlivé společnosti snaží vypořádat s nevyzpytatelností budoucnosti. Výsledné skóre se tak odráží na tom, nakolik se jednotlivci, skupiny či instituce snaží pojistit proti nečekaným událostem, ať už přírodního (zemětřesení či jiné katastrofy) nebo lidského charakteru (hádka, válka). Některé kultury nemají problém se spontánností života, jiné zase dávají přednost tomu, když mají jistotu, jakým způsobem se bude jejich život ubírat, případně pakliže dojde k něčemu nečekanému, aby měli rovnou možnosti k okamžitému řešení.¹⁹²

¹⁸⁹ Country Comparison - Hofstede Insights. Home - Hofstede Insights [online]. Copyright © 2020, we can get a good overview of the deep drivers of Japanese culture relative to other world cultures. [cit. 26.06.2020]. Dostupné z: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/japan/>.

¹⁹⁰ Country Comparison - Hofstede Insights. Home - Hofstede Insights [online]. Copyright © 2020. [cit. 22.06.2020]. Dostupné z: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/the-usa/>.

¹⁹¹ KOHLS, Robert L. The Values Americans Live By. Str. 3-4.

¹⁹² National Culture. [online]. Copyright © 2020 Hofstede Insights [cit. 20.06.2020]. Dostupné z: <https://hi.hofstede-insights.com/national-culture>.

Ze všech zemí na světě patří Japonsko mezi těmi, které se snaží nejistotám vyhýbat co nejvíce, což odpovídá i bodovému výsledku – 92 ze 100. Tato mentalita je především přičítána skutečnosti, že je Japonsko neustále ohrožováno řadou přírodních živlů jako zemětřesení, sopečné výbuchy, tajfuny nebo cunami. Pod tíhou těchto hrozeb se obyvatelé i instituce naučili připravit proti nečekaným katastrofám, ať už se tím myslí technická vybavenost, naučená evakuační pravidla či nouzové zásoby. Snaha vyhnout se nejistotám se odráží na řadě lidských rituálů a behaviorálních vzorců. Vítání nových studentů nebo naopak promoce vždy probíhají jako podle manuálu, ve škole i práci se dává přednost uniformitě a v případě stolování existuje spousta pravidel a doporučení.¹⁹³

V korporátech se analyzují možné problémy a rizika dříve, než se vůbec začne s realizací projektu, proto rozhodovací proces v japonských firmách pomalejší než jinde. Japonci pro toto chování používají termín „nemawaši“, neboli „obcházení kořenů“ – než dojde k obraznému přesazení stromu, musí se nejdříve obrýt okolí kořenů, aby nedošlo k poškození celé rostliny. Ve firemní kultuře se tím myslí hledání podpory mezi zaměstnanci a kolegy dříve, než bude návrh prezentován vedení. Zásadní je získat konsenzus před tím, než dojde k finálnímu rozhodnutí, což je mnohdy velmi pomalý proces. Z toho důvodu lze japonskou společnost považovat za předvídatelnou a jakákoliv změna je zde poměrně obtížná. I zde se promítá nutnost vycházet s lidmi z dané sociální skupiny, nesouhlas několika hlav by mohl znamenat riskantní průběh projektu.¹⁹⁴

Snaha vyhýbat se konfliktům silně ovlivnila i způsob komunikace mezi Japonci. Nejdůležitějším konceptem jsou „tatemae“ a „honne“, tedy veřejný (oficiální) postoj a skutečný postoj. U tatemae nezáleží na tom, co si dotýčný Japonec myslí, jeho chování v rámci skupin musí být společensky přijatelné či vlídné. Nesouhlas si nechávají pro sebe a svůj honne, tedy skutečný postoj, nedávají na veřejnosti najevo. Proto se říká, že Japonci obtížně říkají „ne“. Kvůli tomu běžně dochází k nedorozumění při komunikaci s cizinci, ke kterým se japonští obyvatelé chovají velice přátelsky a nápomocně, případně nešetří komplimenty, které ale nemusejí být myšlené upřímně. Zvolení postoje se odvíjí od toho, v jaké skupině probíhá komunikace a jaké postavení mají přítomné osoby.¹⁹⁵

¹⁹³ Country Comparison - Hofstede Insights. Home - Hofstede Insights [online]. Copyright @ 2020. [cit. 26.06.2020]. Dostupné z: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/japan/>.

¹⁹⁴ DAVIES, Roger a Osamu IKENO, ed. The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture. Str. 187-190.

¹⁹⁵ Tamtéž, str. 139-141.

V rámci veřejného postoje se rovněž očekává, že samotné názory či kritika budou zaobaleny, zmírněny či vyjádřeny jen nepřímo a v náznacích. Upřímnost jako v případě USA by působila velice nadřazeně a urážlivě. Vágnosti a neurčitosti při komunikaci se říká „aimai“, a přestože ji mohou Evropané či Američané vnímat jako velmi matoucí, Japonci jemné náznaky nesouhlasu či jakékoliv jiné skryté sdělení dokážou identifikovat a rozklíčovat. Říká se o nich, že „umí číst ze vzduchu“, což má nejbližší k českému „číst mezi řádky“.¹⁹⁶ Japonská kultura si cení hodnoty ticha („činmoku“), kdy není nutné nebo žádoucí vyřknout vše, co má dotyčný na mysli, mlčení může být i indikátorem, že posluchač přemýšlí nad nejvhodnější odpovědí. Činmoku se projevuje tím, že Japonci používají méně slov k vyjádření svých myšlenek, a to jak v mluvené, tak psané formě. Koncept má ovšem negativní konotaci – v japonském prostředí se dává přednost neupozorňovat na problémy a často nepříjemné nebo nevhodné chování přejdou mlčením a ignorací. Děti například málokdy nahlašují učitelům, že je spolužáci šikanují.¹⁹⁷

Spojené státy se nacházejí v nižší polovině dimenze – ač stále blízko ke středu s hodnotou 46 bodů. Americká společnost je mnohem otevřenější novým nápadům a inovacím. Pakliže se ukážou být prospěšné a praktické, není problém se přesunout k jejich realizaci.¹⁹⁸ Efektivita práce má v USA vysokou hodnotu a realistické vyhodnocení možností předtím, než padne finální rozhodnutí, většinou probíhá bez ohledu na emoční stránku či konsenzus, přestože nemají problém tolerovat různé názory (což je v souladu s velkým důrazem na svobodu projevu). Nebrání se ani nevyzkoušeným metodám, více následují mantra „risk je zisk“. Novinky přinášejí pokrok, přičemž jedna z možných cest, jak jej dosáhnout, je metoda pokus-omyl, které se japonská mentalita naopak brání.¹⁹⁹

Spontánnost není považována za špatnou vlastnost, stejně jako otevřenost a upřímnost v jednání, přestože se ale mohou stát jádrem mezilidských konfliktů. Změna je vnímána jako pozitivní proto, že často přináší nové možnosti i zkratky k úspěchu, ačkoliv její realizace může s sebou nést nejistotu a dočasnou nestabilitu. Pro lidi z nižších společenských vrstev znamená změna posun v sociálním žebříčku. Odpoutání se od tradic zaručuje, se že společnost bude neustále posouvat dál, a příležitost téměř kdykoliv změnit

¹⁹⁶ DAVIES, Roger a Osamu IKENO, ed. *The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture*. Str. 18-21.

¹⁹⁷ Tamtéž, str. 65-70.

¹⁹⁸ Country Comparison - Hofstede Insights. Home - Hofstede Insights [online]. Copyright ©. [cit. 22.06.2020]. Dostupné z: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/the-usa/>.

¹⁹⁹ KOHLS, Robert L. *The Values Americans Live By*. Str. 4-5.

osobní, pracovní nebo celostátní situaci je pro Američany zárukou svobody.²⁰⁰

Víra v jistoty ze strany institucí je nicméně nižší, naopak se více cení soběstačnost a mentalita „mít vše ve vlastních rukou“. Výkyvy ve společnosti nicméně způsobují mimořádné události, jako byl teroristický útok 11. září 2001, po kterém se vláda snažila zaměřit na bezpečnost a kontrolu obyvatelstva.²⁰¹ Paralelu lze vidět i v rychlosti zavádění opatření během pandemie koronaviru v roce 2020 a míře, jakými byla respektována.

4.3.5 Dlouhodobá orientace

Dlouhodobou orientací – v jiných pramenech též popisovanou jako forma pragmatismu – se myslí, nakolik jsou společnosti orientované na budoucnost, udržitelnost a šetrnost. Vysoká hodnota v této dimenzi vyjadřuje větší důraz na vzdělání coby klíčového prvku pro spokojenou budoucnost, dosažení jistot a zdrojů, vytrvalost při cestě za svým cílem a pasivní přístup k současnosti. Na druhé straně škály jsou tedy společnosti, které dávají přednost „životu v současnosti“, zábavě a konzumnímu životnímu stylu.²⁰²

Japonsko se svými 88 body nachází na kraji dimenze. „Japonci vidí svůj život jako krátký okamžik dlouhé lidské historie. Odevzdanost osudu jim není cizí. ‚Dělej během svého života maximum, je to vše, co můžeš udělat.‘ Lidé žijí na základě cností a dobrých příkladů.“²⁰³ V zemi, kterou často trápí přírodní živly, si Japonci osvojili frázi „šóganai“, což má nejbližší k českému „nedá se nic dělat“. Fráze se hojně používala ve sdělovacích během koronavirové krize, hlavně v souvislosti se zrušenou letní olympiádou v Tokiu.²⁰⁴

V Japonsku se dává na poli obchodu přednost stabilnímu růstu před čtvrtletním výdělkem, dlouhodobějšímu podílu na udržitelnosti společnosti a méně častým změnám nastavených cílů.²⁰⁵ U firem je dlouhodobá orientace vyjádřená rovněž vnímáním zaměstnanců – u těch se počítá, že budou pracovat dlouhé roky a růst v rámci firemní hierarchie, zatímco u jiných národů je vyšší náchyllost k rychlé změně zaměstnání. Zde

²⁰⁰ KOHLS, Robert L. The Values Americans Live By. Str. 2.

²⁰¹ Country Comparison - Hofstede Insights. Home - Hofstede Insights [online]. Copyright © 2020. [cit. 22.06.2020]. Dostupné z: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/the-usa/>.

²⁰² National Culture. [online]. Copyright © 2020 Hofstede Insights [cit. 20.06.2020]. Dostupné z: <https://hi.hofstede-insights.com/national-culture>.

²⁰³ Country Comparison - Hofstede Insights. Home - Hofstede Insights [online]. Copyright @ 2020. [cit. 26.06.2020]. Dostupné z: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/japan/>.

²⁰⁴ Autor diplomové práce strávil jaro 2020 v Tokiu, tedy v době, kdy vypukla pandemie koronaviru a kdy probíhaly debaty ohledně zrušení olympijských her.

²⁰⁵ Country Comparison - Hofstede Insights. Home - Hofstede Insights [online]. Copyright. [cit. 26.06.2020]. Dostupné z: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/japan/>.

mají opět velký vliv příbuzné koncepty jako důraz na harmonii v kolektivu, závislost a respekt vůči autoritám i snaha ze sebe vypotit co největší výkon pro dobro společnosti.

Spojené státy se nachází na opačné straně škály se skóre 26 bodů. Situace je zde podobná jako u dimenze Vyhýbání se nejistotám. V kombinaci s „can-do“ mentalitou a důrazem na svobodu názorů mají Američané tendenci dávat přednost změnám nejen na osobní, ale také profesní úrovni, pakliže ji uznají za praktickou a přínosnou. Společnost je mnohem dynamičtější a rychleji diskutuje o změnách (například v otázkách potratů, eutanázie apod.).²⁰⁶ Korporáty dávají přednost výkonu, umí se rychle adaptovat svému prostředí a měnit priority v práci. Je pravda, že si rovněž kladou dlouhodobé cíle jako japonští protějšci, na rozdíl od nich se je ale nebojí tvarovat, překlápět či úplně vyměnit.²⁰⁷

Ačkoliv Japonci i Američané vyhlízejí budoucnost s optimismem a nezabývají se tolik negativní minulostí, lidé v USA odmítají být zajatci osudu. Na tu podle Kohlse jednoduše už nevěří, případně říkají, že „osud mají ve vlastních rukou“. Neštěstí pokládají za důsledek lenosti, nedostatečných opatření a lidského pochybení, kterému jde vždy předejít.²⁰⁸ Zatímco v Japonsku je za jistotu pozitivní budoucnosti považována stabilita a zavedená pravidla, Spojené státy vidí lepší zítřky v kráčení vpřed za doprovodu rychlých a nečekaných, ale pozitivních změn v oblasti práva, obchodu nebo technologií.

Pro Američany je čas drahocennou komoditou a úzce souvisí s americkou orientací na efektivitu a produktivitu, schvalování nových postupů zpravidla probíhá rychle a nedbá se tu tolik na korporátní rituály jako v případě Japonska, kde jakékoliv vybočení z manuálu znamená zdouhavý schvalovací proces. Hodnota času určuje, kolik toho Američan za svůj produktivní život stihne, a čím více času má a věnuje práci, tím pravděpodobněji dosáhne svých cílů. Naopak nicneděláním se čas nesmyslně ztrácí.²⁰⁹

4.3.6 Oddávání se zálibám (požitkářství)

Poslední dimenze nedosahuje takové hloubky jako u zbytku kategorií, jelikož se jedná o nejmladší oblast Hofstedeho výzkumu. Ten ji definuje jako vztah jedinců k socializaci a dosahování uspokojení na rovině základních lidských potřeb a užívání si volného času.

²⁰⁶ Country Comparison - Hofstede Insights. Home - Hofstede Insights [online]. Copyright ©. [cit. 22.06.2020]. Dostupné z: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/the-usa/>.

²⁰⁷ KOHLS, Robert L. The Values Americans Live By. Str. 4-5.

²⁰⁸ Tamtéž, str. 2.

²⁰⁹ Tamtéž.

Slabou kontrolu nad svými tužbami reprezentuje horní část dimenze (příklon k požitkářství), zatímco dolní polovina značí společnost s vysokou mírou sebeovládání (příklon ke zdrženlivosti), případně společnost s normami a zásadami, které omezují nebo znemožňují jedincům se chovat pouze tak, jak si oni sami přejí.²¹⁰

Japonci se řadí ke zdrženlivějším národům. To ostatně úzce souvisí se všemi dalšími dimenzemi a aspekty společnosti, od konceptů kenkjo a enrjo, které velí chovat se skromně a zdrženlivě, až po snahu o skupinovou harmonii. V Japonsku může být nerespektování etikety – jakkoliv je pro jedince nepříjemná nebo omezující – nahlíženo jako něco nepřijatelného až urážlivého.²¹¹ A protože jde zároveň o společnost, která dbá na bezkonfliktnost, lidé se tak radši přizpůsobí okolí i na úkor svého pohodlí a potěšení. Japonci se ale stále nachází relativně blízko středové roviny (42 bodů), což si lze vysvětlit poměrně bohatým nočním životem – hojně se navštěvují karaoke bary, hospůdky izakaja a další podniky. Zde je nutno podotknout, že to opět může souviset se skupinovou harmonií, kdy se od kolegů (potažmo podřízených) očekává, že budou společně chodit na zábavu, a odmítnutí účasti by znamenalo roztržnění vztahů v pracovním prostředí.²¹²

U Spojených států činí skóre 68, čímž se zařazují ke kulturám, které se nebojí oddávat zálibám a snaží se uspokojovat své potřeby a zájmy. To je v souladu s jinými dimenzemi, především v souvislosti s individualistickou povahou a malým obavám ze spontánnosti. Výsledky výzkumu proto potvrzují, že se Američané do určité míry řídí heslem „work hard, play hard“.²¹³ Kohls popsal americkou společnost jako silně materialisticky orientovanou v porovnání s jinými zeměmi. Vysvětluje to tím, že Američané považují vlastnění předmětů a statků za samozřejmou odměnu za jejich tvrdou práci.²¹⁴

²¹⁰ National Culture. [online]. Copyright © 2020 Hofstede Insights [cit. 20.06.2020]. Dostupné z: <https://hi.hofstede-insights.com/national-culture>.

²¹¹ DAVIES, Roger a Osamu IKENO, ed. The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture. Str. 169-172.

²¹² Country Comparison - Hofstede Insights. Home - Hofstede Insights [online]. Copyright @ 2020. [cit. 26.06.2020]. Dostupné z: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/japan/>.

²¹³ Country Comparison - Hofstede Insights. Home - Hofstede Insights [online]. Copyright © 2020. [cit. 22.06.2020]. Dostupné z: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/the-usa/>.

²¹⁴ KOHLS, Robert L. The Values Americans Live By. Str. 5.

5 Metodologie

Před definicí vybrané metody a přiblížení postupu analýzy je na místě zrekapitulovat dosavadní teorii a připomenout cíle této práce. V předešlých kapitolách byly vymezeny pojmy související se světem komiksu a mangy, přiblížen žánr superhrdinů i specifika subkategorií z japonské komiksové tvorby a popsána jejich historie. Dále byly vysvětleny pojmy jako kultura, kulturní prostředí a kulturní hodnota a rozebrána Hofstedeho typologie kultur a její dimenze. Současně s ní padly i definice některých kulturních konceptů a vzorců chování, specifických pro americkou či japonskou společnost.

Základní hypotéza diplomové práce předpokládá, že existují odlišnosti mezi superhrdinskými komiksy z Japonska a Spojených států, stejně tak že existuje vizuálně či narativně vyjádřená souvislost mezi formou vyprávění a zemí původu. Hlavním cílem práce je tedy definovat, jakým způsobem přistupují japonští a američtí autoři ke konceptu superhrdinů a co je od sebe navzájem odlišuje, spojuje a vzájemně ovlivňuje.

5.1 Volba metody a cíle analýzy

Bez definic v předchozích kapitolách by nebylo možné analyzovat vybrané komiksové tituly, popřípadě by bylo velice složité mezi nimi v rámci komparace hledat jakékoliv vizuální, narativní či kulturní souvislosti. Pro úplnost jsou výzkumné otázky následující:

- 1) Jakým způsobem se liší „japonští superhrdinové“ v manze od jejich západních superhrdinských protějšků z dílen DC?**
- 2) Dochází ke vzájemnému vlivu americké a japonské komiksové produkce z hlediska vyprávění, designu, konceptu či dalších aspektů?**
- 3) Existuje nějaký vztah mezi komiksy či mangou a jejich kulturním prostředím, kde vznikají? Ovlivňuje tento kulturní kontext pak obsah děl či styl vyprávění?**

Předmětem analýzy tedy nejsou pouze vizuální odlišnosti, ale také narativní, a navíc ve vztahu ke kultuře zemí, kde vybrané komiksové tituly vznikly. Jak bylo zmíněno v úvodu práce, z hlediska metodologie je vhodné analytickou část rozvrstvit do těchto fází:

- 1) Fáze první – narativní analýza: definuje se základní synopse komiksu, žánrová kategorie (v případě mangy nad rámec superhrdinského žánru), charakteristika superhrdinů, superpadouchů a jejich superschopností, motivy příběhu a postav, jejich chování a zasazení.

- 2) Fáze druhá – sémiotická analýza: popíše se vzhled postav a prostředí, ve kterém se pohybují, identifikují a dešifrují se prvky, které souvisí s dějem, superhrdinským žánrem či kulturním prostředím.
- 3) Fáze třetí – komparativní analýza: na základě typologie kultur, jeho dimenzí a dodatečně definovaných aspektů americké a japonské kultury se porovná, nakolik komiksy reflektovaly žánrové konvence a své kulturní prostředí.

Tím jsou pokryty všechny potřebné kroky, které pomohou odhalit, zdali existuje souvislost mezi superhrdinskými komiksy a místem, kde vznikají, potažmo nakolik je v daných narativech čitelná a nakolik se přístupy autorů k superhrdinskému žánru liší. Cílem práce zároveň není hodnotit technickou stránku a strukturu komiksu, jinými slovy se nezajímáme o výtvarnou stylizaci, formát vinět či tvar dialogových bublin, ale o to, co se ve vinětách přímo odehrává a jak to může být interpretováno. I proto bylo v teoretické části věnováno více prostoru historii superhrdinského žánru a kulturních aspektech americké a japonské společnosti než podrobným technickým parametrům komiksů.

5.1.1 Narativní analýza

K prvnímu, základnímu vymezení pojmu narativ (česky vyprávění) došlo už v antickém Řecku, kdy jej filosof Aristoteles popsal jako reprezentaci řady po sobě jdoucích událostí, ač o něm mluvil v souvislosti s řeckým básnickým uměním. Jiné definice mluví o vyprávění jako o procesu, v němž figurují vypravěč a posluchač, případně adresát. Ve vší obecnosti platí to, co Aristoteles, nastolil, tedy že vyprávění by mělo také následovat jistou strukturu, skládajícího se z úvodu, prostředku a závěru. Mezi nimi by také měla existovat kauzální souvislost a propojenost, aby byl děj celistvý a smysluplný.²¹⁵

Narativní analýzou se tak jednoduše rozumí rozbor vyprávění, a to nejen v textovém formátu – lze jej aplikovat v rámci hudby, audiovizuálních děl či orálního podání děje²¹⁶. U narativní analýzy existuje několik různých přístupů, které se uplatňují především na poli mediálního a sociologického výzkumu. Každý z nich se zaměřuje na jiný aspekt vyprávění a každý z nich také přináší trochu jiný výsledek.

Strukturalistický přístup se, jak již název napovídá, zajímá hlavně o strukturu vyprávění, tzv. narativní gramatiku. Ta je dle tohoto přístupu stálá a zakotvená, což pomáhá čtenářům (posluchačům, adresátům) jednoduše porozumět ději a do jisté míry ho

²¹⁵ TRAMPOTA, Tomáš a Martina VOJTĚCHOVSKÁ. *Metody výzkumu médií*. Str. 142-143.

²¹⁶ Tamtéž, str. 144-145.

i předvídat. Těmi narativními segmenty jsou abstrakt (úvod do děje), orientace (nastínění příběhového pozadí), komplikace (hlavní zápletka), evaluace (hodnocení významu zápletky z pohledu vypravěče), výsledku (rozuzlení zápletky) a kódu (ukončení příběhu, někdy ve formě ponaučení). Velkou nevýhodou tohoto přístupu je ovšem skutečnost, že ignoruje kontext a okolnosti vyprávění, což je nicméně oblast, o kterou se práce zajímá.²¹⁷

Pro **hermeceutický přístup** není struktura vyprávění tak klíčová jako jeho interpretace. Stojí za myšlenkou, že význam narativu neleží v jeho jednotlivých částech a rozložení dějových segmentů, nýbrž v díle jako celku. Čtenář by měl být schopen příběh či jeho poselství rozšifrovat na základě svých zkušeností, vědomostí a porozumění souvislostí. Co je ovšem pro tuto práci důležité, je fakt, že hermeceutickým přístupem lze také identifikovat kulturní významy vyprávění. Ačkoliv ke kompletní analýze komiksových děl sám o sobě nestačí, v kombinaci se strukturalistickým přístupem a příbuznou sémiotickou analýzou jde o schůdnou cestu, jak rozebrat stavbu děje a charakteristiku postav společně s jejich kulturními kontexty.²¹⁸

Nejméně vhodný pro potřeby práce je **interakcionistický přístup**, který se zaměřuje na interakci mezi vypravěčem a posluchačem či čtenářem a na kontext situace, čímž vzniká nestrukturovaný, neustále se upravující děj (např. dialog mezi výzkumníkem a pamětníkem, který se chronologicky vrací zpět pokaždé, když si vzpomene na důležitý detail ze svého života). Pro potřeby sociologických šetření je interakcionistický přístup velmi užitečný²¹⁹, zde se nicméně nedá aplikovat. Nejlepší volbou zůstává kombinace strukturalistického přístupu (pro popis děje, postav a prostředí) a hermeceutického přístupu (pro hledání kulturních kontextů ve vyobrazených artefaktech a chování postav).

5.1.2 Sémiotická analýza

Sémiotikou se myslí věda zabývající se znaky a jejich systémy a vychází ze strukturalismu. Ten Jiráček a Köpplová definují jako oblast, která zkoumá veškeré znakové systémy. V každé společnosti existuje určitá sdílená konstrukce reality tvořená symboly a významy, které reflektují hodnoty a postoje daných skupin či celých kultur.²²⁰

²¹⁷ HÁJEK, Martin, Martin HAVLÍK a Jiří NEKVAPIL. Narativní analýza v sociologickém výzkumu: přístupy a jednotící rámec. Sociologický časopis / Czech Sociological Review. Str. 204-206.

²¹⁸ Tamtéž, str. 206-208.

²¹⁹ Tamtéž, str. 208-210.

²²⁰ JIRÁK, Jan a KÖPPOVÁ, Barbara. Masová média. Str. 269-270.

„Některé znaky nesou silné konotované významy, které vyjadřují převládající společenské hodnoty a postoje platné v dané společnosti.“²²¹

Obor pracuje také s pojmy podle Charlese Peirce: ikon (zobrazuje podobu objektu), index (vztahuje se k objektu věcnou souvislostí) a symbol (přiřazený znak, který je s objektem nebo konceptem vztažen konvencí, společenskou dohodou).²²² Jak bylo řečeno v teoretické části, komiksy (obzvláště manga) pracují s vlastní vizuální gramatikou, která je čitelná dle zkušenosti čtenáře se žánrem či zkušenosti s danou společností a kulturou.

Sémiotika jako disciplína pomáhá odkrývat významy sdělení jak na explicitní (zjevné) rovině, tak na rovině symbolické. Znaky mají podobu označujícího (tj. fyzická a smysly identifikovatelná forma, např. svítící zelený panáček na semaforu) a označovaného (tj. mentální koncept, který představuje –signál, že osoby mohou v dané chvíli přejít silnici).²²³ Aby se práce doopravdy během analýzy odhalila kulturních významů a kontextů v komiksech, pracuje s denotací (doslovným a jednoznačným popisem znaků či souboru znaků) a konotací (interpretace významu a asociací). Výsledky jsou pak závislé na přesvědčivosti nabízených argumentací.²²⁴ Analýza má tedy interpretační charakter a lze ji aplikovat na téměř všechny formy sdělení, ať už verbální, zvuková či obrazová.

Jak americké komiksy, tak japonská manga pracují se slovními hříčkami, metaforami, metonymiemi a náznaky, které nemusí být na první pohled zřetelné, natož dešifrovatelné. V případě vizuální analýzy by porovnání barev kostýmů, které nosí All Might z Boku no Híro Akademia a Captain America ze stejnojmenné série, skončila na tom, že sdílí podobné barevné schéma. Sémiotická analýza těm barvám ale dodává důležitý kontext, že bílá, červená a modrá (potažmo žlutá) odkazují na barvy americké vlajky, což podtrhuje patriotický charakter postav. Významy skrývají i jména. Jedna ze superhrdinek Boku no Híro Akademia, civilním jménem Jú Takajama, se umí zvětšovat do enormních rozměrů, přičemž „taka“ znamená v japonštině „vysoký“ a „jama“ zase hora (více v analytické sekci). Sémiotická analýza je z toho důvodu zásadní k odhalení, co všechno v komiksových panelech reprezentuje a reflektuje charakter a schopnosti superhrdinů.

²²¹ Tamtéž, str. 374.

²²² JIRÁK, Jan a KÖPPOVÁ, Barbara. Masová média. Str. 273.

²²³ TRAMPOTA, Tomáš a Martina VOJTĚCHOVSKÁ. Metody výzkumu médií. Str. 118.

²²⁴ Tamtéž, str. 119-122.

5.1.3 Komparativní analýza

Poslední použitou metodou je komparativní analýza, postavená na principu porovnávání předem definovaných a kategorizovaných prvků, vlastností a jevů. Je využívána napříč mnoha obory a slouží jako jeden ze způsobů testování hypotéz. Například v sociologii slouží k porovnání zemí, politických systémů, kultur či kvality života. Výsledky analýzy také mohou sloužit k popisu zkoumaných jevů, popřípadě jejich klasifikaci nebo typologizaci. Pro komparativní analýzu je klíčové určit předmět srovnávání a definovat srovnávané vlastnosti, míru srovnatelnosti (tzn. zdali se vybrané prvky dají vůbec srovnávat podle stejného klíče), techniku srovnávání a způsob vyhodnocení. V rámci srovnávací metody jsou společné rysy a odlišnosti zkoumaných subjektů nejzřetelnější.²²⁵

Tento přístup pomůže potvrdit či vyvrátit v úvodu zmíněné hypotézy a odpovědět na výzkumné otázky. Kombinace narativní a sémiotické analýzy nijak nekoliduje s metodou, jelikož jsou výsledky srovnávány na stejných rovinách – děj amerického komiksu s japonskou mangou, kostým amerického superhrdiny s japonským superhrdinou atd. Tím by byla vyřešena otázka předmětu komparace i srovnatelnosti zkoumaných prvků.

Po definici použitých forem analýz, teoretických východisek, hypotéz a výzkumných otázek zbývá určit postup analýz, výčet zkoumaných prvků a vlastností, technika komparace a vyhodnocení výsledků. Tomu se věnuje následující část práce.

5.2 Postup a zkoumané prvky

Vzhledem k charakteru výzkumných otázek a kombinací přístupů a analýz je třeba nahlížet na komiksy z několika perspektiv. Práce se zajímá o podrobnější prozkoumání tří hlavních okruhů, kterými jsou ústřední dějová linie, hlavní i vedlejší postavy a jejich interakce, a prostředí (svět), v němž se pohybují.

Po seznámení se s těmito oblastmi následně přichází deskripce a rozbor ve dvou rovinách – narativní a sémiotické. V té první jde především o interpretaci příběhu, chování postav, jejich motivů a dalších prvků v kontextu žánrových standardů. U sémiotické roviny jsou předmětem analýzy na denotativní úrovni vzhled postav (vč. jejich kostýmů, které tvoří součást identity) a prostředí, v němž se příběh odehrává. Na konotativní úrovni jde

²²⁵ LINHART, Jiří a Alena VODÁKOVÁ. Metoda srovnávací. Sociologická encyklopedie [online]. Sociologický ústav Akademie věd ČR [cit. 2020-01-25]. Dostupné z: https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Metoda_srovn%C3%A1vac%C3%AD.

především o interpretaci objevených kulturních rysů v chování postav a znázorněných znaků či symbolů. Každý komiks je podroben následujícími otázkami:

Narativní stránka

- 1) Základní synopse: „*Co je hlavní zápletkou? Jaká je struktura vyprávění? Jak zapadá do superhrdinského žánru?*“
- 2) Charakteristika a motivy superhrdinů: „*Proti čemu bojují? Jak se chovají? Jaké mají superschopnosti? Čeho chtějí dosáhnout? Splňují typické prvky žánru?*“
- 3) Charakteristika a motivy superpadouchů: „*Proč jsou superpadouchy? Co je jejich cílem? Jak vnímají společnost? Splňují typické prvky žánru?*“

Sémiotická stránka

- 1) Vzhled superhrdinů a jejich kostýmů: „*Jak vypadají? Co nosí? V jakých barvách, tvarech a formách? Jak kostým reflektuje jejich identitu?*“
- 2) Vzhled superpadouchů a jejich kostýmů: „*Jak vypadají? Co nosí? V jakých barvách, tvarech a formách? Jak kostým reflektuje jejich identitu?*“
- 3) Prostředí děje a jeho dynamika: „*Kde se příběh odehrává? Jak často se mění? Do jaké míry jsou v něm vyjádřeny typicky americké či japonské rysy?*“
- 4) Identifikované kulturní prvky: „*Co znamenají analyzované znaky a kódy? Reflektují tyto prvky hodnoty a postoje americké nebo japonské kultury?*“

Po zodpovězení všech otázek u každého okruhu přichází porovnání získaných dat jak na narativní, tak sémiotické (denotativní a konotativní) úrovni. Z výše definovaných okruhů vyplývá, že předmětem analýz není technická stránka komiksových děl v širším slova smyslu – tedy formát vydání, podoba vinět a rámečků či barvy.

5.3 Volba materiálů – superhrdinské komiksy a manga

Komiksů se superhrdiny existuje ohromné množství, každý superhrdina má často také řadu různých sérií, interpretací a restartů. Pro potřeby komparativní analýzy bylo nicméně třeba vybrat takové tituly, které by se co nejlépe srovnávaly mezi sebou na základě jednotného klíče – volba padla na komiksy s jedním hlavním superhrdinou, jednou hlavní superhrdinkou a skupinou dětských superhrdinů.

Předmětem analýzy je šest komiksů – tři americké a tři japonské. Výběr se snaží reflektovat nejen počet postav, ale také rok vydání dané série, aby byla díla k sobě co

nejblíže a nebylo by třeba brát ohled na archaický výtvarný styl 40. let či odraz politických hnutí ve stříbrném věku komiksů. Jde o následující tituly, popř. rozsah čísel:

Americké komiksy:

- 1) Superman (Volume 3), 2011, #1 až #52
- 2) Wonder Woman (Volume 1), 1987, #101 až #125
- 3) Teen Titans (Volume 3), 2011

Japonská manga:

- 1) One Punch Man, 2014, #1 až #50
- 2) Sailor Moon, 1991, Act #1 až #25
- 3) Boku no Híró Akademia, 2014, #1 až #50

Analytická část

6 Analýza amerických superhrdinských komiksů

Superhrdinský žánr je sám o sobě reflexí amerických hodnot, práce proto operuje s předpokladem, že tyto dvě oblasti navzájem splývají. Kapitola si na několika příkladech ověřuje, nakolik předpoklad platí, zda analyzovaná díla opravdu spadají do superhrdinského žánru a nakolik se v nich odráží americké prostředí. Jelikož se komiksy z vydavatelství DC vyznačují propojeností světů, ve kterých se objevují a mizí superhrdinové z příbuzných titulů, bude se analýza soustředit hlavně na titulární postavy.

6.1 Superman

Tato nová série z roku 2011 byla součástí restartu 52 hlavních značek vydavatelství DC. Obdobně tomu je v případě analyzovaného díla Teen Titans, které též patřilo do vlny „The New 52“. Tento nový začátek souvisel jak se změnou vydavatelského formátu, tak některých autorů, a aktualizací pravidel, vzhledu a schopností ústředních superhrdinských postav. Legendární Superman například prošel úpravou příběhového pozadí.

6.1.1 Ústřední zápletka

Americké město Metropolis prochází velkou změnou. Příběh začíná demolicí staré budovy deníku Daily Planet a představením nové centrály i značky. Na slavnostním ceremoniálu ale chybí jeden ze zaměstnanců deníku – Clark Kent. Ten v roli Supermana přihlíží demolici bývalé centrály, přemýšlí nad svou kariérou i nahnutým vztahem s novinářkou Lois Lane, se kterou se pohádal na téma akvizice novin a nového směřování pod hlavičkou potenciálně zkorumpovaných majitelů.

Hlavní dějová linka se soustředí na Supermanův vrchol kariéry a jeho pomalý, ale nevyhnutelný úpadek. Ten je způsobený nespočtem soubojů i vystavením se kryptonitu, jeho největší slabině. O to více se spoléhá na superhrdiny, kteří mu postupně přicházejí na pomoc, jako jsou Wonder Woman, Supergirl či Batman. Série vrcholí soubojem s „alternativním Supermanem“, jehož rozuzlení znamená i konec jedné supermanovské éry.

6.1.2 Hlavní motivy příběhu

Zbourání staré centrály deníku Daily Planet lze považovat za symbolický start nové 52dílné série. Úvodní stránky komiksu prezentují nejslavnějšího superhrdinu s velmi lidskými emocemi a rysy – Clark Kent již od samotného začátku tak bojuje s existenční krizí, na kterou jsou jeho superhrdinské schopnosti a nezranitelnost krátké. Tuto složku Supermanovy identity léčí nikoliv hrdinské činy, ale interakce s normálními lidmi v čele s Lois Lane, do které je stejně jako ve všech příběhových liniích zamilovaný.

Vynecháme-li Supermanovu lidskou dimenzi, struktura příběhu se velmi podobá analyzovanému komiksu s Wonder Woman v hlavní roli. Děj je rozdělen na kratší epizody o jedné či několika kapitolách, během kterých přibývají jak superpadouši, tak Supermanovi pomocníci. Souboje s protivníky vyhrává Superman nejen díky své síle, ale rovněž chytrým využíváním svého bezprostředního okolí, jako jsou trosky budov nebo vraky automobilů. Na rozdíl od Wonder Woman zde dostává mnohem více prostoru civilní část Supermanovy identity a jeho vnitřní monology, přestože akční pasáže se na stránkách komiksu nadále nacházejí ve velmi hojném počtu.

6.1.3 Charakteristika a motivy superhrdinů

Vzhled Supermana následuje tradiční vizuální šablonu: je vyobrazen jako mladý muž s černými vlasy a vysokou svalnatou postavou. Jeho kostým tvoří modrá kombinéza s červeným symbolem „S“ na hrudi, červený plášť a boty. Prakticky identické barevné schéma i superschopnosti s ním sdílí Supermanova sestřenice Supergirl, která se do děje později zapojuje na jeho straně.

Superman je vyjma pesimistického začátku nadále věrný svým ideálům, bojuje za bezpečí a svobodu lidstva, v nebezpečných situacích upřednostňuje životy ostatních před sebou samotným. Během rozhovoru se superpadouchem Helspontem, který se diví, proč není Země pod nadvládou Supermana, když v ruce drží takovou moc, dává superhrdina jasně najevo, že jakákoliv despotická forma vlády nepřipadá v úvahu, načež mezi nimi vypukne souboj. Před tímto pokušením je vystaven znovu při konfliktu se superpadouchem Vandar Adgem, který mu v simulaci ukazuje podrobenou Zemi a Supermana v roli generála. Díky vzpomínkám na svého adoptivního otce se ale vzepře manipulativní nabídce a opět odchází ze souboje jako vítěz.

Superman i zde slouží jako vzor pro typickou superhrdinskou postavu. Neustále komíhá mezi civilní a superhrdinskou identitou, používá nadlidskou rychlost a sílu pro dobro společnosti a své poslání – nezištně pomáhat a chránit lidstvo – po celou dobu trvání série nemění.

6.1.4 Charakteristika a motivy superpadouchů

Dle žánrových zvyklostí se v ději protočí velké množství různorodých superpadouchů, kteří představují hrozbu po dobu několika kapitol. Tato série se nesoustředí na jednoho ústředního superpadoucha, ale spíše na Supermanovu životnost, která se po četných soubojích radikálně zmenšuje.

Jedním z výraznějších superpadouchů představuje Helspont, mimozemšťan z rasy Daemonitů, jehož honba za nesmrtelností a neomezenou silou skončila zradou ze strany jeho bojovníků a uvězněním. Jeho cela nicméně dopadne na planetu Zemi, čímž se vysvobodí. Následně potkává Supermana, kterého se snaží přivést na svou stranu a nabízí mu nadvládu nad Zemí, pokud mu pomůže s pomstou proti jeho vlastním lidem, kteří ho zradili. Superhrdina mu ale nevyjde vstříc a odmítne mimozemšťana posměškem.

Nejvýraznějším rysem Helspontova vzhledu je hlava, či spíše lebka s jasnými modrými plameny. Svalnatou humanoidní postavu chrání zlaté brnění a doplňuje černý plášť. Stejně jako Superman, i on je téměř nesmrtelný, kromě ostrých drápů využívá během souboje paprsky energie či omezenou schopnost manipulovat s časoprostorem.

Finálním superpadouchem, který předznamenává definitivní konec novodobého Clarka Kenta, se zde stává Denny Swan. Ten po zasažení paprskem sluneční energie přichází o rozum a označí se za alternativní verzi Supermana, jelikož disponuje obrovskou silou a zdánlivou nesmrtelností. Jeho tělo září sluneční energií a na hrudi má obrys symbolu „S“. Aby se ale legitimizoval, rozhodne se zabít stávajícího Supermana, čímž proti sobě pošve nejen jeho, ale také další superhrdiny v podobě Batmana, Wonder Woman či Supergirl. Superman ho nakonec s pomocí ostatních poráží, čímž zároveň vyčerpá poslední zbytky své energie a předává břímě symbolu míru pravému alternativnímu Supermanovi, který během potyčky přiletá na pomoc.

6.1.5 Identifikované kulturní prvky

Metropolis je zde, stejně jako ve všech dějových linkách Supermana, ztvárněn jako

typicky americké velkoměsto, představující centrum kultury, technologie a veškerého veřejného dění. Vysoké mrakodrapy občas střídají klidné obytné části a americký venkov. Odraz reálných Spojených států – respektive její multikulturní složky – je reprezentován blízkými spolupracovníky Clarka Kenta, jako jsou Ronald Troupe či Miko Ogawa.

I tato verze Supermana následuje jádro superhrdinského žánru a ztělesňuje tradiční hodnoty americké společnosti, především ideály svobody, naděje a spravedlnosti. Nevěří na osud a předurčenou cestu, snaží se držet kontrolu nad celou situací.

Novinářská identita Clarka Kenta nabízí náhled do fungování amerických novinových korporátů. Jednak reflektuje stále aktuální debatu o životnosti tištěných novin a nástupu digitálních technologií, jednak symbolizuje Supermanův smysl pro svobodu slova a důležitost role nezávislých novinářů v moderní společnosti. Na pracovišti jsou zřetelné také prvky americké firemní kultury, vyjádřené relativní neformálností prostředí, občasným nerespektováním hierarchie, pakliže dojde ke kolizi názorů na probírané téma, či důrazem na efektivitu práce. Orientace na výsledek je reprezentována honbou za pokrýváním lákavých témat, která souvisí také s americkou soutěživostí. Tato složka nicméně v rámci příběhu neplní tak důležitou funkci a postupně mizí s nástupem větších hrozeb, kdy se děj více soustředí na Supermana, jeho spolubojovníky a vztahy mimo pracoviště.

6.2 Teen Titans

Série Teen Titans, která sleduje osudy skupiny náctiletých superhrdinů, patří k nejpopulárnějším sériím od DC a zahrnuje několik verzí, odboček i seriálových adaptací. Analyzovaná série, vydávaná mezi lety 2011 a 2014, podobně jako Superman spadá pod „The New 52“, neboli restart komiksových sérií z nakladatelství DC. Řada postav i jejich příběhových pozadí proto prošla velkou změnou, což se ovšem v případě Teen Titans v podání Scotta Lobdella, Bretta Booth a Eddyho Barrowse setkalo s nelibostí čtenářů. Práce si nicméně neklade za cíl hodnotit kvalitu řemesla – znovuzavedená série s dětskými superhrdiny vyšla jen o pár let dříve než Boku no Híró Akademia, čímž se nabízí porovnání, jak autoři pojali superhrdinský koncept z teenagerské perspektivy.

6.2.1 Ústřední zápletka

Děj se soustředí kolem skupiny mladých superhrdinů, bojujících proti sérii rozličných padouchů s různými motivy a cíli. Ve středu všeho stojí Red Robin (civilním jménem Tim Drake), někdejší pomocník superhrdiny Batmana. Po objevení organizace N.O.W.H.E.R.E., která unáší mladé metalidi (tedy osoby se superschopnostmi), se rozhodně vytvořit tým složený z dalších potenciálních cílů zločinců. Postupně se k němu přidává náctiletá zlodějka a archeoložka Cassandra Sandsmark alias Wonder Girl, hmyzí dívka Celine Patterson (Skitter), mexický superhrdina Miguel Barragan (Bunker), Bar Torr (Kid Flash), Kiran Singh (Solstice) a další postavy včetně Superboye, mocného klona se supermanovskou krví. Red Robin se poté stane mozkiem celé skupiny pojmenované jako Teen Titans a společně se všichni vydávají na cestu za záchranou metalidů i sebe samotných.

Po vyřešení první krize se zápletka stočí k osobním příběhům jednotlivých superhrdinů a jejich vlastním problémům. Cestují do Kambodži, aby pomohli Wonder Girl získat zpět mocné brnění a vyrovnat se s minulostí, zavítají do neblaze proslulého Gothamů za Batmanem a jeho protivníkem Jokerem, přesouvají se časem i do jiných dimenzí, kde bojují s prastarým démonem Trigonem, nebo jsou svědky galaktického soudu. Po rozuzlení všech krizí se ovšem následně každý vydává vlastní cestou.

6.2.2 Hlavní motivy příběhu

Veškeré klíčové prvky Teen Titans zde vychází ze superhrdinských tradic žánru. Prakticky všichni zúčastnění teenageři disponují jak kostýmy, tak skrytou identitou a superschopnostmi vyjma Red Robina, který se po vzoru svého mentora Batmana spíše spoléhá na své strategické myšlení, dobrou fyzickou kondici a moderní technologii v podobě mechanických křídel a dalších zbraní. Co do poslání sice členové mluví o obraně společnosti před elementy zla, v analyzovaných číslech (kompletní Volume 4, zhruba 30 čísel) se ovšem protagonisté spíše soustředí na dějové linie, které s nimi přímo souvisí, než aby se věnovali blahobytu široké veřejnosti.

Zpočátku je struktura příběhu veskrze lineární a sleduje několik perspektiv ve stejném čase. V pozdějších číslech se ovšem superhrdinové čím dál častěji vrací a odbočují myšlenkami do minulosti, či se doslovně přesunou časem do budoucnosti a jiných dimenzí. Zároveň v rámci příběhu padne spousta referencí na jiné superhrdiny z jiných

titulů v rámci DC či již neplatné příběhové linie před restartem série. Humor je zde zastoupen krátkými vnitřními monology a poznámkami autorů, zdaleka ale není tak výrazný a častý jako v případě šónen mangy. Prostředí se střídá velice dynamicky, příběh zavede Teen Titans do centra New Yorku, kambodžské džungle, podzemních laboratoří i vesmírných končin.

Většinu krizí vyřeší mladí superhrdinové společně, málokdy ale jejich úspěch vyplývá z nějakého narativního mechanismu, který byl předtím naznačen – své protivníky poráží na základě spolupráce v dané chvíli, nikoliv na základě pečlivých příprav, nově objevených sil (vyjma Kid Flashe) nebo mocných artefaktů. Teen Titans jednoduše vždy nacházejí způsob, jak nepřátele překonat.

Část hlavních hrdinů začíná v roli delikventů, kteří způsobují problémy normálním lidem. Wonder Girl se o záchranu ostatních metalidí moc nezajímá a spíše se věnuje krádeži prastarých artefaktů i aut, dokud nepotká Red Robina. Skitter má problém se sebeovládáním a nad svou hmyzí podobou zpočátku nemá sebemenší kontrolu. Kid Flash se již v první kapitole snaží být se svou superschopností k užitku, kvůli mladistvé zbrklosti a aroganci je ale spíše na přítěž, což ho po velkém požáru dostane až na televizní obrazovky. Samotná spolupráce jim ze začátku nefunguje a každý spíše sleduje své vlastní ambice.

Časem, po několika společných dobrodružstvích, se ovšem jejich povaha znatelně mění. Dostávají se do morálních dilemat a vztahových komplikací, čehož mnohdy zneužívají superpadouši, aby rozvrátili důvěru uvnitř skupiny a eskalovali konflikt, což se jim několikrát také podaří. Obzvláště v první polovině analyzovaných komiksů bojují proti sobě navzájem stejně často jako proti opravdovým protivníkům, kteří roztržitost Teen Titans využívají pro svůj prospěch. Nesoudržnost skupiny podtrhuje i poznámka Kid Flashe při jedné ze šarvátek: „Nejsem týmový hráč.“ Na úplném konci jde o téměř dospělé, rozumně uvažující lidi. Tuto dějovou linku lze interpretovat jako metaforu dospívání, kdy se z arogantních a naivních náctiletých superhrdinů stávají postavy, které se nebojí přijmout zodpovědnost za svou minulost i přítomnost.

6.2.3 Charakteristika, motivy a vizuální stránka superhrdinů

Stejně jako v případě mangy Boku no Híró Akademia, v ději vystupuje relativně vysoké množství hlavních i vedlejších postav a superpadouchů, kteří pohodlně spadají do

nastavených typologií. Přestože civilní jména zde nijak nesouvisí s charakterem postav, superhrdinskou identitou ani schopností (to je spíše trend v japonské manze), přezdívky už ano. Například Kid Flash reprezentuje jednak fakt, že Bar Torr je ještě náctiletý chlapec, jednak povahu jeho superschopnosti (nadpřirozená rychlost). Přezdívka Raven je zase reference k jejímu kostýmu s perím a tmavšími barvami.

Vizuální stránka protagonistů je zpravidla v souladu s dříve představenými designy kostýmů – Wonder Girl nosí chrániče, které jí dodávají nadpřirozenou až božskou sílu a výdrž, červená barva ji pak asociuje s Wonder Woman, u níž červená rovněž dominuje. Kid Flash má na svém červeno-žlutém kostýmu i masce symbol blesku, což odkazuje k jeho extrémní rychlosti. Red Robin rovněž dává přednost červené kombinéze, doplněné o křídla, která používá k boji i létání. Během zápletky v Gotham se objeví také Catwoman s jejím typickým černým kočičím kostýmem.

Superboy, u něhož lze na kostýmu i na rameni zahlédnout supermanský symbol „S“, plní v první dějové linii roli obráceného superpadoucha-superhrdiny pracujícího pro N.O.W.H.E.R.E. Hravě si poradí s Teen Titans, později ale zjistí, že byl zmanipulován, načež se rozhodne vzbouřit proti svým stvořitelům a přidat se ke skupině mladých superhrdinů, v níž pak zůstává až do konce.

Mladistvé postavy jsou vůči sobě velice otevření, chvilkami do takové míry, že jejich chování způsobí konflikt či vytvoří propast. Zároveň se najdou momenty, kdy mezi sebou otevřeně flirtují či nesměle navážou fyzický kontakt.

6.2.4 Charakteristika, motivy a vizuální stránka superpadouchů

Pokud vyjdeme z Cooganovy typologie superpadouchů, v analyzovaných číslech Teen Titans se promítly všechny hlavní typy antagonistů. Protivník se liší dle dějových linií, opět se tedy dá říct, že v příběhu chybí zastřešující superpadouch. Mladí superhrdinové postupně bojují proti monstrům, mimozemským entitám, šíleným vědcům, geniálním zločineckým mozkům, příšerám i zmanipulovaným spojencům. Mnozí nepřátelé se objevili také v jiných titulech – typickým příkladem je Joker či Harvest. Superpadouchy doplňuje plejáda přísluhovačů, od ozbrojených klaunů po vojáky a roboty.

Zde se motivy různí padouch od padoucha. Joker se chce mstít všem spolupracovníkům Batmana, proto se zaměří na mladého Red Robina a další postavy, které se mihnou

v Gotham a stojí na straně netopýřího muže. Harvest, mimozemský mozek organizace N.O.W.H.E.R.E., chce z těch nejlepších metalidí vytvořit nové přísluhovače a tím zvrátit budoucnost, v němž jeho syn přijde o život. Superboy proto v jeho zajetí bojuje proti Teen Titans, aby získal od ústředního superpadoucha vlastní svobodu. Démon Trigon je jednoduše posedlý mocí a dobýváním nového území napříč dimenzemi.

Stejně jako u náctiletých superhrdinů, také superpadouši zdělili podobu kostýmu od svých komiksových předchůdců. Joker nadále nosí oblek a klaunovský make-up, což odkazuje také k jeho letité přezdívce. Trigon je démonem a polobohem, u něhož nejvíce dominuje červená kůže a velké rohy.

Stejně různorodé jsou superschopnosti. Trigon coby démonická bytost umí vytvářet iluze, měnit svou podobu a ovládat oheň. V případě Jokera jde o tradičního manipulativního a strategicky uvažujícího superpadoucha, který se zdá být vždy o krok před protagonisty. Zároveň se vyžívá v promyšleném psychickém nátlaku a posměšcích, kterými chce zlomit vůli svých obětí. Sám o sobě ale jinak nadpřirozenými superschopnostmi nedisponuje.

6.2.5 Identifikované kulturní prvky

Teen Titans se zprvu nachází v jednoznačně americkém prostředí. Na prvních stránkách je přiznaný New York, později se objeví také Times Square coby pozadí boje Wonder Girl se Superboyem. Jako potvrzení amerických kulis slouží americká vlajka zobrazená v televizi a na dalších místech analyzovaného komiksu. Příběh se potom přesouvá do Mexika či Antarktidy. Z dalších očividných kulturních indikátorů lze vybrat Halloween, který ve Spojených státech hojně slaví.²²⁶ V jedné scéně superhrdiny přepravuje letadlem americká kurýrní společnost FedEx. Vzhledem k tomu, že se ale značná část příběhu odehrává v laboratořích či jiných exotických místech, ryze amerických kulis je méně, než práce předpokládala.

Nedostatek očividných náznaků kulturního prostředí ale nahrazují prvky konotačního charakteru. Zde opět přichází vhod Hofstedeho typologie kultur a tabulka amerických hodnot podle Kohlse, podle kterých jsou vzorce chování dětských protagonistů poměrně zřetelně ovlivněné americkými koncepty. Hned v úvodu se objevuje Kid Flash, který díky

²²⁶ Nicméně je pravda, že se Halloween slaví i v Japonsku, přestože spíše formou festivalů a speciálního sezónního zboží. Tradice, které lze vidět ve Spojených státech, Japonci nepraktikují. To samé platí i u Vánoc.

svým superschopnostech okamžitě přebírá velení nad situací a sebevědomě se vydává zachránit velitele hasičů. Tento motiv se objevuje v průběhu příběhu několikrát, často ovšem bez pečlivého plánování končí neúspěchem.

Že děj reflektuje americké prostředí, podporuje také pestrost hlavních postav. Bunker je původem z Mexika, zatímco Solstice je indická dívka. U prvního případu padne v téměř každém čísle několik španělských slov či vět. Všechny postavy pocházejí z různých příběhových pozadí a všechny následují svou cestu k superhrdinské identitě, což koresponduje s americkým postojem k jedinečnosti člověka a rovnosti příležitostí. Na rovině spolupráce mezi členy Teen Titans je nicméně vidět poměrně pragmatický přístup. Zatímco u japonské mangy postavy společně překonávají překážky na základě nabitých zkušeností, tréninku či navázání lepších vztahů s vrstevníky, zde superhrdinové poráží protivníky rovněž za spolupráce, ale ve víru daného momentu, když například objeví prostor pro koordinovaný útok nebo se jim podaří dostat nepřítele do léčky.

Po celou dobu příběhu panuje velmi malá důvěra ve státní orgány, což se odráží od amerického pojetí soběstačnosti a nezávislosti. Zde je nedůvěra motivována skutečností, že jsou nepřátelé Teen Titans do jisté míry napojeni na samotnou vládu. Nerespektování autorit reflektuje rovněž scéna, v níž Wonder Girl dožene policista a požádá ji o doklady. Po první výmluvě ale strážce zákona chytne dívku za krk, zvedne do výšky a začne jí vyhrožovat, načež zakročí Red Robin. Tato nedůvěra se superhrdinům vrací zpět v podobě televizních zpráv, v níž komentátoři a reportéři diskutují o vládních regulacích související s nárůstem dětí se superschopnostmi.

Individualistickou stránku americké společnosti demonstruje silná snaha o seberealizaci a sebeuspokojení, která je v mnoha momentech zápletky upřednostněna před zájmy kolektivu, což ústí v konflikt mezi členy. Toto chování je motivováno jednak delikventskou minulostí a příběhovými pozadími některých postav.

Postavy mezi sebou mluví velice otevřeně a upřímně, opět často k nelibosti jiných členů skupiny. Americkou otevřenost a neformálnost dobře demonstruje Bunkerovo přiznání, že je homosexuál, flirtující Wonder Girl i časté oslovování křestními jmény než přezdívkami nebo příjmeními. Podobné chování lze vyzorovat také ve vztahu mezi Teen Titans a dospělými lidmi, nejčastěji jinými superhrdiny, policisty a širokou veřejností. Protagonisté také velice rychle přecházejí k intimním vztahům a fyzickým

kontaktům (objetí, polibek, držení se za ruce). Koncept požitkářství se materiálně projevuje honbou za artefakty (v případě Wonder Girl) či výletem na luxusní lodi, která zároveň slouží jako základna pro další operace.

6.3 Wonder Woman

Z dílen DC je Wonder Woman nejspíše nejznámější ženskou superhrdinkou. Analýza se zaměřuje na sérii odstartovanou v roce 1987, kterou měl na svědomí velice uznávaný spisovatel a kreslíř John Byrne. Jeho série, začínající sešitem s číslem 101, zároveň sloužila jako začátek nové dějové linie s mírně aktualizovanými pravidly superhrdinského světa.

6.3.1 Ústřední zápletka

Dějištěm nové zápletky je fiktivní americké město Gateway City, v němž Diana Prince, známá spíše jako legendární amazonská válečnice Wonder Woman, bojuje s tamějším podsvětím. Jedna zdánlivě jednoduchá operace se ale vymkne kontrole a superhrdinka vkročí do pasti Boha zla a jednoho z největších protivníků celé Justice League, mocného superpadoucha Darkseida. Ten si ji následně odveze na svou domovskou planetu Apokolips, kde ji mučí a snaží se z ní získat citlivé informace. Wonder Woman se podaří uniknout a záhadný polobůh Metron jí následně odhaluje děsivou souvislost mezi domovinami Nových bohů, pekelné Apokolips a nebeské New Genesis.

Tím se spustí série událostí, které ji zavedou do domoviny Amazonek, ostrova Themyscira, i zpět do světa lidí, kde musí nejen vypátrat Darkseidův cíl, ale také se vypořádat s dalšími superpadouchy v čele se zlou čarodějnící Morgaine le Fey, jejíž cílem je Wonder Woman zajmout a použít jako obětinu pro svou přeměnu v nesmrtelnou bytost. Diana Prince na ně ale sama nestačí – po jejím boku se kromě policejního šéfa Mika Schorra objevují superhrdinské postavy Phantom Strangera, Championa či Wonder Girl.

6.3.2 Hlavní motivy příběhu

Struktura děje se tradičně skládá z několika za sebou jdoucích dějových linek, ve kterých se střídají hlavní témata zápletky i superpadouši. Společně s nimi přicházejí a odcházejí superhrdinové, kteří epizodicky pomáhají protagonistce s bojem proti zlu. Velký počet záporných i kladných postav podtrhuje propojenost světů z vydavatelství DC. Motiv

příběhu je za celou dobu relativně neměnný, byť jednoduchý – Wonder Woman coby symbol pořádku a spravedlnosti pomáhá tam, kde je zrovna třeba, během řešení dílčích problémů zároveň zkoumá, jak se vypořádat s hlavními hrozbami, které představují ústřední superpadouši Darkseid či klon Doomsdaye.

Wonder Woman tak v jednu chvíli zachraňuje strážce zákona, zatímco se v té další přesouvá na svůj domovský Rajský ostrov a snaží se ho ubránit před nepřátelskou invazí. O pár kapitol později se zase vrací zpět do Gateway City, kde se věnuje výzkumu a brání vědce před oživlou tapisérií. Děj je tak velmi dynamický a akční, na stránkách komiksu se neustále střídají nové i již známé tváře z jiných titulů. Některé příběhové linky trvají pouhých pár čísel. Jedno z hlavních témat, které zůstává konzistentní v analyzovaných komiksech, je mentorský vztah mezi Wonder Woman a Wonder Girl, zde Cassandrou Sandsmark.

Ani zde nechybí žádný klíčový aspekt superhrdinského žánru. Tradiční boj dobra se zlem je zde zároveň bojem svobody proti despotickým a chamtivým superpadouchům. Příběhové pozadí Wonder Woman sice prošlo společně s novou sérií několika úpravami, její hlavní poznávací prvky však zůstaly nedotčeny.

6.3.3 Charakteristika a motivy superhrdinů

Nejvýraznější postavou je dle očekávání samotná Wonder Woman. Má štíhlou a atletickou postavu, za zdánlivou křehkostí ale skrývá nadlidskou sílu, kterou překonává už jen legendární Superman. Hlavní vizuální prvky nadále odkazují na tradiční motivy a barvy americké vlajky – většinu času nosí své zlaté brnění, doplněné o červené a tmavě modré části s bílými hvězdami. Na hlavě má zlatou čelenku, symbolizující její příslušnost k Amazonkám. Nadlidskou sílu a výdrž doprovází její tradiční superhrdinská zbraň – laso pravdy. Její civilní podoba je v analyzovaných komiksech různorodá, nosí vše od džínových bund po jednoduchá trička, vlasy má často v culíku.

Velkou část prostoru dostává mladá Wonder Girl, civilním jménem Cassandra Sandsmark. V této verzi komiksu má zpočátku krátké světlé vlasy, vášnivě se věnuje archeologii a dobře vychází se zbytkem vedlejších postav. Svým zbrklým chováním a touhou se stát superhrdinkou co nejdříve se ovšem často dostává do problémů, ze kterých jí musí pomoci Wonder Woman. Trpělivě se ale snaží od legendární Amazonky přiučít novým věcem.

Vedlejší superhrdinské postavy se objevují zpravidla jen epizodicky a krátkodobě, aby pomohly Wonder Woman s aktuální krizí. Stálejšími pomocníky hlavní postavy jsou zpravidla civilisté, především archeoložka Helena Sandmark a policista Mike Schorr, který díky své odvaze i drzosti v boji proti Darkseidovi, přestože nedisponuje žádnými superhrdinskými schopnostmi, získává uznání Amazonek.

6.3.4 Charakteristika a motivy superpadouchů

I v případě superpadouchů se jejich schopnosti i podoba moc nezměnila od původních předloh, stejně jako jejich hlavní motivy. Nijak nevybočují z nastavených typologií a přicházejí do analyzovaných čísel stejně často jako vedlejší superhrdinové – postupně se v ději promítnou protivníci z řad mimozemšťanů, monster i šílených vědců, či spíše jejich kreace. Většina z nich je eliminována samotnou Wonder Woman, mnohdy v rámci jedné jediné kapitoly. U mocných entit, jako je třeba klon démonického Doomsdaye, už si ale superhrdinka sama nevystačí.

Ústředním superpadouchem zůstává Darkseid, Bůh zla a vládce pekelné planety Apokolips. V této verzi komiksu vystupuje jako vysoká a svalnatá démonická postava v modrém brnění, z hlediska superpadoušské typologie spadá do kategorie nepřátelského velitele, popřípadě do podkategorie zlého boha. Svou vojenskou moc demonstruje v úvodních stránkách komiksu, když jeho armáda svým bombardováním zničí Themysciru, domov Amazonek. Coby jedna z nejsilnějších záporných postav celého DC univerza disponuje téměř neomezenou silou a výdrží, která ale v analyzovaných číslech není příliš prezentována. Ačkoliv dostane možnost jediným úderem zabít Mika Schorra, rozhodne se tak neučinit s tím, že jeho cíl – tajemství původu olympských bohů – leží stejně někde jinde.

6.3.5 Identifikované kulturní prvky

Gateway City se dá označit za typicky americké pobřežní velkoměsto, kterému dominuje velké množství mrakodrapů. Policie v tomto fiktivním městě v Kalifornii nosí tradiční černé a temně modré uniformy (vyjma postavy Mika Schorra). Přestože se zápletka občas přesune do vesmírných plání nebo prastarých chrámů, většina děje se odehrává v americké betonové džungli.

Samotná postava Wonder Woman se vyznačuje několika americkými vlastnostmi a

kulturními referencemi. Kromě již zmíněných motivů na kostýmu představuje rysy amerických kulturních hodnot, od genderové rovnoprávnosti po nezávislost a svobodu, což se promítá do jejího boje s despotickým Darkseidem i jejího chování vůči okolí. Před svými blízkými je přátelská a obětavá, na veřejnosti vystupuje jako silná a nebojácná žena, která je rovnocenným (či mocnějším) soupeřem pro monstra i polobohy. V některých dialozích s muži dává trošku najevo svou povýšenost sarkastickými poznámkami, a ani v případě poloboha Metrona si neodpustí ráznější tón.

Za svou obětavost a smysl pro spravedlnost dostává po devastujícím útoku Darkseida nabídku stát se novou královnou Amazonek, přestože se Wonder Woman většinu času pohybuje mimo svůj rodný ostrov. Korunu nicméně odmítá s tím, že by ji přijala za jiných okolností, a dává přednost boji v první linii než sezení na trůnu. Místo toho, aby tak dostála povinností své královské krve, si zvolila vlastní cestu, což rovněž koresponduje s americkými kulturními hodnotami.

Z perspektivy Wonder Girl lze vysledovat snahu o nezávislost a soběstačnost. Její teenagerská povaha se projevuje občasnou rebelií vůči dospělým i autoritám, a třebaže některé kroky podniká s dobrými úmysly, nepřipravenost na nebezpečné prostředí ji spíše dostává do častých problémů. I přes své chyby je ale ochotná se zlepšovat a optimisticky vyhlíží do budoucnosti, až se stane plnohodnotnou superhrdinkou.

7 Analýza japonské mangy

Zatímco se předešlá kapitola věnovala americkým komiksům, zde bude předmětem analýzy japonská manga, odraz japonské kultury v ní a také uchopení superhrdinského žánru. To je zajímavé už z toho hlediska, že superhrdinský žánr je ve své podstatě americký už tím, že se desítky let formoval na půdě Spojených států a skrze něj se reflektovaly americké hodnoty a postoje. Tato část práce si ověřuje, nakolik si japonští autoři ohýbali superhrdinský žánr dle svého.

7.1 One Punch Man

Parodická superhrdinská série One Punch Man²²⁷ japonského autora ONE²²⁸ začínala původně jako webový komiks. V roce 2012 se s upravenou kresbou od Júsukeho Muraty²²⁹ dostala pod vydavatelství Šúeiša²³⁰, které ji v digitalizované a serializované verzi vydávalo v seinen časopise Tonari no Jump. Díky své popularitě se One Punch Man dočkal vydání v tankóbon svazcích a také anglické mutace ve Weekly Shonen Jump, za což získal ocenění Eisner Award a Harvey Award. Později se k úspěšným manga adaptacím přidal animovaný seriál pro japonskou televizi a západní streamovací služby.

7.1.1 Ústřední zápletka

Na alternativní verzi planety Země, tvořené jediným superkontinentem, sužují lidskou společnost časté útoky monster, mimozemšťanů a zločinců. V reakci na rostoucí hrozbu milionář Agoni zakládá Hero Association, agenturu zaměstnávající superhrdiny, kteří za peníze a slávu bojují chránit lidstvo a starají se o pořádek. Uprostřed veškerého dění stojí Saitama²³¹, který se stal superhrdinou „jen tak pro zábavu“. Ta ale nepřichází – po extrémně intenzivním tréninku, z něhož mu popadaly všechny vlasy, se dostal do takové fáze, že všechny nepřátele odpraví jediným úderem. Jeho status nejsilnější bytosti na celé planetě mu místo uspokojení přináší existenční krizi a pocit nudy.

Jednoho dne se potká s Genosem, silným kyborgem, kterého žene pomsta za zavražděnou

²²⁷ V katakaně ワンパンマン, tedy „Wanpanman“.

²²⁸ Tento mangaka vystupuje pouze pod pseudonymem.

²²⁹ Yusuke Murata, 村田 雄介.

²³⁰ Shueisha, 株式会社集英社.

²³¹ Jeho jméno se objevuje pouze v katakaně (サイタマ), tudíž v jádru nenese žádný význam, foneticky jde zřejmě o odkaz na prefekturu Saitama, odkud pochází autor.

rodinu. Saitama ho náhodně zachrání před jistou porážkou a smrtí. Coby svědek jeho nadlidské síly a nezranitelnosti Genos požádá Saitamu o mentorství, čemuž protagonista s nelibostí vyhoví. Společně bojují proti nepřátelským živlům a později se zaregistrují do Hero Association, aby se stali plnohodnotnými superhrdiny s platnou licenci. Pod hlavičkou agentury čelí s dalšími členy nejen mimořádně mocným entitám, ale také sobě samotným – ne všichni superhrdinové totiž mají dobré úmysly a někteří plní spíše roli antihrdinů. Saitamu ale ani tato rovina moc nezajímá; chce se hlavně uživit a zároveň konečně najít protivníka, který nepadne hned po prvním úderu.

7.1.2 Hlavní motivy příběhu

Přestože se v případě tohoto díla jedná o parodii na superhrdiny, One Punch Man bez kompromisů splňuje všechny parametry žánru. Obdobně jako v Boku no Híró Akademia (viz podkapitola 7.3), i zde je superhrdinské povolání normalizované a součástí každodenního života. Postavy disponují superschopnostmi, přezdívkami, kostýmy i posláním, ačkoliv je v tomto případě často motivované obsesivním stoupaním po agenturním žebříčku. Když se objeví hrozba, na kterou postavy sami nestačí, nebrání se odhození svých ambicí a společnými silami se snaží vzniklou krizi zvrátit. V rámci děje se objevují jak archetypy superhrdinských pomocníků (Genos), tak antihrdinů (Garó).

Snahy většiny superhrdinů ovšem přichází vniveč ve chvíli, kdy se na stránkách komiksu objeví Saitama, který jakýkoliv problém vyřeší jedinou ranou. Tato premisa je stavebním kamenem celé řady humorných scén, v níž hlavní postava zachraňuje obyvatele v nesnázích spíše mimoděk. Výtvarný styl Saitamy je ve většině případů velice jednoduchý a pro okolí vypadá jako průměrný holohlavý muž bez výraznějších rysů, což podtrhává jeho zdánlivou „normálnost“. Svým lehkovážným chováním i vzhledem mate protivníky i spolubojovníky, kteří ho neberou vážně.

To Saitamu ale netrápí – jak již bylo řečeno, jeho prioritou je se uživit, hlídat slevy v supermarketech a v mezičase najít vhodné soupeře. Jeho letitá honba za silnými nepřáteli zpravidla končí neúspěchem, což je demonstrováno očividnou frustrací a smutkem, když bez většího úsilí zničí jak kolosálního mutanta, tak značnou část města. Tato nesplnitelná touha po rovnocenném soupeři se dá formulovat jako poselství, že ani neomezená moc nevede k absolutnímu štěstí.

Některé pasáže mangy jasně parodují zaběhnuté konvence superhrdinského žánru.

Saitama občas okomentuje příběhové pozadí svých protivníků i spolubojovníků jako kliše. Když se Genos rozpovídá o své minulosti, hrdina ho poprosí, aby se pokusil srdceryvný příběh o jejich cestě za pomstou zkrátit jen na dvacet slov. Samotní superhrdinové i superpadouši jsou jak vzhledově, tak pojetím a chováním místy až absurdní (viz následující sekce). Hned v pilotní kapitole Saitama (tehdy ještě jako nezaměstnaný mladý muž) zachraňuje dítě s obrovskou bradou před krabím monstrem, jemuž nakreslilo na hrud' permanentní fixou bradavky. Velice výrazný důraz na humor a absurditu nicméně nijak nezastiňuje tradiční superhrdinské prvky.

Příběh je lineární a soustředěný na události okolo Saitamy. Děj se občas stáčí k falešnosti superhrdinské agentury i některých superhrdinů samotných, Saitama ale zpravidla figuruje jako pozorovatel a až na pár okamžiků do „krize superhrdinství“ nezasahuje. V manze lze zaznamenat také kritiku byrokracie, kvůli níž je hlavní postava diskriminována a znevýhodňována, přestože se jedná o nejmocnější entitu na celé planetě.

Motivy díla tak kombinují prvky superhrdinského žánru, seinen žánru a šónen žánru. Prostupují zde témata smyslu existence, legitimacy vládnoucích struktur a autorit, morálních zásad (třeba v souvislosti s klonováním příšer nebo chamtivostí některých superhrdinů) i nesmyslnosti honby za neomezenou mocí. Humorné scény mají blíže k šónen žánru. Jeho dalším rysem je i skutečnost, že postavy křičí názvy svých útoků, což je jev, který se objevuje v západních komiksech minimálně.

7.1.3 Charakteristika a motivy superhrdinů

Vzhled i identita postav zde většinou podléhá celkovému pojetí díla. Bez ohledu na to, zda dané postavy působí parodicky či nikoliv, všechny splňují Cooganovu MPI definici superhrdiny. Přestože je stejně jako v Boku no Híro Akademia považováno superhrdinství za součást moderní společnosti, postavy dávají v drtivé většině případů přednost své přezdívce, u většiny z nich tudíž čtenář nezná civilní jméno, které by mohlo významově odkazovat třeba k superhrdinské identitě.

Saitama má většinu času průměrnou postavu, jednoduše ztvárněnou mimiku a oválnou plešatou hlavu. Jeho rysy v tváři se ale mění, když začne brát věci vážně – je detailnější a stínovaná. Co se týče kostýmu, i ten je rovněž jednoduchý. Nosí žlutou kombinézu, červené rukavice, opasek a plášť, který obecně signalizuje superhrdinský stereotyp odkazující k Supermanovi. Očividnou inspiraci ale přebírá autor z dětské superhrdinské

postavy Anpanmana – nejenže se podobají vzhledově, ale také sdílí formu útoku. V japonštině mezi nimi lze identifikovat i fonetickou podobnost: Anpanman zní téměř stejně jako Wanpanman, což je japonská výslovnost názvu One Punch Man.

Saitamův pomocník Genos, který se stal superhrdinou ve snaze pomstít zavražděnou rodinu, kostým nepotřebuje, jelikož jde o očividného kyborga s robotickými rukama. Ty se mohou přeměňovat na plejádu různých zbraní a modulů, od mocných plamenometů po trysky a naváděné střely. Mezi ním a Saitamou panuje vztah mistr-učeň, přestože Genos sám uznává, že asi nikdy nedosáhne takových schopností, jakými disponuje jeho mentor.

Antihrdina Speed-o'-Sound Sonic disponuje vysokou rychlostí a bleskovými reflexemi, navíc mistrovsky ovládá umění nindžů, podle čehož vypadá jak kostým, tak arzenál, který používá. U nemalého počtu jiných postav vzhled plní spíše humornou roli – Red Nose je superhrdina s červeným nosem, který zdobí i kostým vybraný jeho matkou. Armored Chief Clerk vypadá přesně tak, jak naznačuje přezdívka: vzhledově jde o úředníka v košili, jen má na sobě pár plátů brnění navíc. Superhrdina Watchdog Man chodí zásadně v jednoduchém kostýmu psa. Jeho psí povaha, projevovaná očucháváním bezprostředního okolí, a nezúčastněný výraz ve tváři rovněž máte protivníky, přestože jde ve skutečnosti o jednoho z nejsilnějších bojovníků Hero Association. Svou čtvrt' hlídá z betonového podstavce, což je zase reference na slavnou sochu japonského psa Hačika ve čtvrti Šibuja.

Řada postav nosí civilní oblečení a svou superhrdinskou identitu potvrzuje superschopnostmi či přezdívkou. Tacumaki, druhá nejsilnější postava v superhrdinské agentuře, nosí jednoduché černé šaty, disponuje silnými telepatickými a psychokinetickými schopnostmi a umí levitovat. Její křestní jméno znamená v japonštině „tornádo“, proto si tak od svých kolegů nechá i říkat. Mnozí ji také nazývají „Tornado of Terror“²³² s odkazem na její výbušnou a povýšeneckou povahu.

Antihrdina Garó, který bojuje proti superhrdinům, aby si otestoval své bojové schopnosti, též nese jednoduchý černý oděv, identitu mu proto doplňuje význam civilního jména. Garó²³³ v překladu znamená buďto „hladomor“ nebo „hladový vlk“, což reflektuje jeho hlad po moci. Po čase spíše spadá do kategorie obrácených superhrdinů-superpadouchů, především po incidentu, v němž svépomoci zmrzačí osm jiných superhrdinů. Zároveň je

²³² 戦慄のタツマキ, neboli „senricu no tacumaki“.

²³³ Garou, 餓狼.

ale odmítá zabít, přestože nemá problém, když tak učiní někdo jiný než on sám.

Oproti zbytku analyzovaných komiksů je formát superschopností zaměřený spíše na fyzické vlastnosti a ovládání zbraní či bojových umění. To platí i pro superpadouchy.

7.1.4 Charakteristika a motivy superpadouchů

Spousta atributů z předešlé sekce lze aplikovat i na superpadouchy. Vychází z několika Cooganových kategorií a berou na sebe podobu monster, mimozemšťanů, šílených vědců, mutantů a robotů. Rozličnost zastoupených kategorií odráží mimo jiné i různorodost motivů. Příšery často jdou jen za destrukcí lidské společnosti. Jiní, například vědci, se zabývají otázkou nesmrtnosti nebo usměrňování evoluce lidské rasy, v obou případech se jejich experimenty ale vymknou kontrole a vybídnu superhrdiny k činu.

Většina nepřátel končí v manze velice rychle, z toho důvodu zde nefiguruje ústřední superpadouch. Na prvních stránkách One Punch Mana se objevuje postava Vaccine Mana, která se zrodila průmyslovým znečištěním planety. Podle něj ho vytvořila sama příroda jako „vakcínu“ proti lidstvu, než ale stihne cokoliv udělat, je jedním úderem poražen Saitamou. Mimozemšťan Boros, který stejně jako hlavní hrdina touží po rovnocenném soupeři, je rovněž rychle poražen, přestože jako jediný protivník ustojí Saitamův první úder. Superschopnosti padouchů se omezují na fyzické útoky a rychlost, ty místy zpestřují laserové projektily a paprsky energie. Výjimkou je Mosquito Girl, která umí ovládat masivní roj komárů. I ta je ale zneškodněna ledabylou fackou od Saitamy.

Zde lze také vypožorovat parodickou konotaci díla, nepřátelé vypadají stejně absurdně jako protagonisté. Dobrým příkladem je například Konbu Infinity, příšera s gurmánskými mořskými řasami na hlavě, nebo Piggy Bancon, ztvárněný jako prasátko na mince s nohama a rukama, které okrádá běžné lidi o drobné.

7.1.5 Identifikované kulturní prvky

Příběh se sice odehrává na fiktivní planetě a ve městech pojmenovaných podle písmen abecedy, prostředí ale nese rysy reálného světa. Superkontinent má tvar japonské prefektury Saitama, což společně s křestním jménem protagonisty tvoří jasné pojítka s Japonskem. Dalším indikátorem, že je děj zasazený do fiktivního japonského velkoměsta, je Saitamův malý byt, tvořený předsíní a jediným pokojem s nízkým stolem a polštářky na sezení v typickém japonském činžovním domě. Jasnejším důkazem jsou

bankovky japonské měny – jenů – ačkoliv je jejich podoba zparodovaná o muže s obrovskou bradou.²³⁴ V kapitole 29 se objevují japonské mince a automat s pitím. V jednom z flashbacků se Saitama vrací do doby, kdy se zúčastnil jarního středoškolského ceremoniálu vítání nových žáků, které má v Japonsku dlouhou historii.

Na konotativní úrovni analýzy je výrazný japonský koncept seniority, vyjádřený vztahem mezi Saitamou a Genosem. K plešatému superhrdinovi přistupuje kyborg se vším respektem, používá honorifika²³⁵ a žádá jej o shovívavost vždy, když se k protivníkům dostane mnohem později než Saitama. Ten naopak na formality moc nedbá, což frustruje superhrdiny, kteří jsou v oficiální agenturní hierarchii postavení výše, než je on sám.

Obdobně Saitamovi nijak nevadí, když ho jiní uráží za vzhled nebo věci, které ve skutečnosti neprovedl. Proti svým kritikům ale málokdy otevřeně vystupuje a spíše je ignoruje, což lze identifikovat jako koncept činmoku. Nepřátelsky laděné komentáře často okomentuje jen tím, že by si lidé měli najít něco lepšího na práci. Spíše mu vadí, když je jeho snaha přehlížena, což je znázorněno výsledky některých soubojů, kdy je vítězství omylem přisuzováno jiným účastníkům. V jedné situaci je ale Saitamovi líto, když se šarvátky s monstrem zúčastní příliš pozdě, a řekne přihlížejícím civilistům, aby spíše ocenili superhrdiny, kteří protivníka zdrželi a oslabili až do jeho příchodu.

Bezprostřední okolí a někteří vysoce postavení superhrdinové si ale jsou vědomi jeho nadlidské síly a chovají k Saitamovi respekt, přestože není vždy přiznaný. Koncept ganbari, podle něhož vždy přijde odměna nebo uznání za tvrdou práci, v případě Saitamy tedy neplatí naplno, přestože je zde akcentováno, že i naprosto obyčejný člověk může dosáhnout nadlidských vlastností – k těm přišel tak, že denně dělal kliky, dřepy, lehy a sedy a uběhl deset kilometrů. Koncept ganbari je ale poněkud paradoxně zvýrazněn u postavy Mumen Ridera. Jde o jednoho z nejprůměrnějších superhrdinů, který zpravidla odchází ze soubojů jako poražený, vždy se jich ale hrdinně zúčastní bez ohledu na to, že proti soupeřům nemá žádnou šanci. Jeho odhodlání je ale velice ceněno veřejností.

Na Saitamovi je s negativní konotací demonstrována kultura „salarymanů“, tedy řadových pracovníků velkých korporátů a úředníků v oblecích. Zdlouhavé hledání práce a přizpůsobování se nezáživné firemní kultuře dovedlo Saitamu k tomu, aby zvolil jinou

²³⁴ Jde o odkaz na dítě s velkou bradou z druhé kapitoly, kterého Saitama zachránil před krabím mužem. Mladík totiž nakreslil monstra na hrud' bradavky.

²³⁵ Oslovuje ho jako Saitama-sensei, tedy „mistře Saitamo“ nebo „učiteli Saitamo“.

pracovní kariéru. Dalším negativně vyjádřeným aspektem japonské společnosti je velký důraz na byrokracii. Saitama, přestože si ve fyzických kvalifikačních testech vede lépe než nejlepší superhrdinové, nakonec skončí na nižších příčkách žebříčku kvůli špatným výsledkům v psané části zkoušek. Postup do vyšších platebních pozic je pro něj velice pomalý, jelikož je odkázán řadu kritérii i na shovívavost samotných úředníků, nikoliv na svou výkonnost a úspěšnost v terénu, které jsou v jeho případě neoddiskutovatelné.

7.2 Sailor Moon

Za nejpopulárnější dívčí mangu je považována série Sailor Moon²³⁶ od autorky Naoko Takeuchi²³⁷. Původně vycházela v měsíčníku Nakajoši z vydavatelství Kódanša mezi lety 1991 a 1997. Zhruba ve stejnou dobu vznikla také masivně populární animovaná adaptace, která s několika jazykovými mutacemi slavila úspěchy po celém světě. Vznikla tím značka, která zasáhla do oblasti oděvů, hraček, počítačových her, šperků, muzikálů i stravování.²³⁸ Přestože je série oficiálně kategorizována jako mahó šódžo²³⁹ manga, odborná veřejnost i fanoušci považují sérii Sailor Moon za nejslavnější japonskou variaci na superhrdinky.

7.2.1 Ústřední zápletka

Děj sleduje osudy čtrnáctileté Usagi Cukino, typické japonské středoškolačky, které se ale do učení moc nechce. Je líná, nemotorná a ubřečená, místo studia dává přednost hraní na automatech. Jednoho dne při cestě do školy ve spěchu šlápne na mluvící černou kočku Lunu. Od ní Usagi zjistí, že je sama reinkarnací strážkyně solárního systému – Sailor Moon. Dívka se ale roli brání, jak to jde, jelikož se zajímá o jiné věci a nepovažuje se za vhodnou osobu, která by dostala takové odpovědnosti. Neodbytná kočka ji ale přes silnou nelibost donutí bojovat proti zlu z vesmíru, které ohrožuje lidstvo.

Usagi tak od Luny dostane brož, která jí dovolí se přeměnit na Sailor Moon a ovládat magické schopnosti. Postupně se k hlavní hrdince přidávají další dívky, se kterými se brání zlovůli Dark Kingdom a dalších padouchů, usilujících o nadvládu nad solárním systémem i posvátným krystalem nebývalé moci, o němž se traduje, že je ukrytý někde

²³⁶ Celým názvem Bišódžo senši Sailor Moon (美少女戦士セーラームーン), v překladu „Krásná ochránkyně Sailor Moon“.

²³⁷ Naoko Takeuchi, 美少女戦士セーラームーン.

²³⁸ Není těžké v Japonsku narazit na sladkosti s motivy Sailor Moon. V Tokiu již nějakou dobu také funguje kavárna Sailor Moon, kde zákazníci obsluhují číšnice v kostýmech hlavních hrdinek.

²³⁹ Doslova „magické dívky“.

na planetě Zemi. Na stranu strážkyň se přidává i tajemný muž, který si říká Tuxedo Mask, do něhož se Usagi zamiluje. Všechny postavy jsou zároveň úzce propojené svými minulými životy, které postupně rozkrývají.

7.2.2 Hlavní motivy příběhu

Přítomnost vlivu žánru šódžó je zde velmi zřetelný, a to nejen skrze výtvarnou složku, která pracuje s květinovou dekorací rámečků a detailním ztvárněním emocí a dívčích kontur. Celým dílem prostupuje silný důraz na romantiku mezi hlavní hrdinkou a tajemným Tuxedo Maskem, přičemž autorka nešetřila ani na atraktivním vzhledu záporných postav, zpravidla mladých mužů.²⁴⁰ Relativně lineární děj je zpočátku velice odlehčený a plný humoru, který postupně mizí s tím, jak zápletka nabírá na vážnosti. S každým koncem jedné dějové linie (např. eliminací konkrétní skupiny superpadouchů) se pak atmosféra opět vrací na začátek.

Dalším prvkem šódžó žánru je soustředění se na dění kolem dívek, jejich spolupráci a soudržnost, přičemž muži zde plní spíše roli protivníků, byť často pod vlivem superpadoucha ženského pohlaví. Manga dále reprezentuje typické radosti a strasti náctiletých dívek – společně řeší školní výsledky, chodí nakupovat a užívat si volna od studia, v nemalé míře společně diskutují o aktuálním dění i vzhledu chlapců v jejich okolí. Romance je zde vnímána idealisticky, svou roli zde sehrávají rozpravy o osudných setkáních a reinkarnaci. Hodně prostoru dostávají monology hlavní hrdinky Usagi, která přemýšlí nad svým posláním spasit svět a dostát očekávání, která jsou na ni kladena. Sama si uvědomuje, že je ve skutečnosti nešikovná a nespolehlivá, proto místy o své roli, které jí připravil osud, pochybuje.

Superschopnosti zde zastupují přírodní elementy jako voda, oheň či měsíční světlo. Dívky v mnoha případech také spoléhají na magické předměty, například čelenky fungující jako bumerang nebo ostré sponky do vlasů. Ve specifických případech se dokážou dívky teleportovat nebo změnit svou podobu. Konkrétně Usagi coby hlavní postava disponuje nejpestřejší škálou schopností, dokáže léčit ostatní lidi či vysílat silné nadzvukové vlny, když začne panikařit a brečet.

Toto pojetí mangy ovšem nijak nekoliduje s prvky superhrdinského žánru. Každá z dívek

²⁴⁰ Tomuto jevu se v japonštině říká „bišónen“ (美少年), což v překladu znamená „krásný chlapec“.

ovládá unikátní schopnosti a používá svou přezdívku podle planety, kterou reprezentuje. Ke každé je přiřazené konkrétní barevné schéma, reprezentované na titulních stránkách jednotlivých kapitol (ty většinou bývají na rozdíl od obsahu mangy barevné). Ačkoliv ani jedna z dívek nenosí žádné masky, svou superhrdinskou identitu se snaží skrývat před veřejností. Poslání hlavních hrdinek je rovněž velmi jasné, jinými slovy Sailor Moon splňuje superhrdinské definice, přestože jde oficiálně především o mahó šódžo žánr.

7.2.3 Charakteristika a motivy superhrdinů

V rámci děje vystupují převážně dívky-superhrdinky, přičemž všechny spadají do stejné skupiny. Z toho důvodu jsou jejich kostýmy – vycházející z tradičních japonských školních uniforem námořnického střihu – prakticky stejné. Hlavním rozlišujícím prvkem v manze proto zůstávají účesy jednotlivých hrdinek – Usagi nosí dvě boule s copánky, Mizuno preferuje krátký střih a Makoto lze poznat podle culíku. Odlišují se od sebe také nejen barvou, ale i drobnými symboly.

Hlavní hrdinka, tedy Usagi Cukino alias Sailor Moon, na první pohled připomíná americkou superhrdinku Wonder Woman z vydavatelství DC. Jejich kostým sdílí jak barevné schéma (červenou, modrou, žlutou a bílou), tak částečně i střih. Obě dívky nosí čelenku, kterou ve vhodných případech používají také jako zbraň. Zatímco u podobnosti mezi All Mightem z Boku no Híró Akademia a tradičním Supermanem hraje roli ona barevná symbolika, odkazující na americký patriotismus, zde nejsou „wonderwomanovské“ barvy nijak významově reflektovány ani v rámci příběhu či identity hlavní hrdinky. Inspirace americkou Wonder Woman je zde tudíž nepodložená, nepřiznaná a čistě spekulativní. Její blondřaté vlasy jsou spíše rozlišovacím rysem typickým pro mangu obecně, než aby se o ní dalo mluvit jako o referenci k západní tvorbě nebo kultuře.

Každou z dívčích superhrdinek reprezentuje sada povahových, vizuálních a jazykových prvků, které společně dotváří identitu daných postav. Vše začíná jejich civilními jmény, které v sobě skrývají silnou symboliku. Křestní jméno Usagi znamená v japonštině „králík“, což v první rovině odkazuje na její účes a oblíbený motiv, objevující se na jejích předmětech i v dialozích. „Cuki“ v jejím příjmení Cukino znamená doslovně Měsíc, přičemž „no“ je v japonštině také přivlastňovací částice. Dohromady se dá jméno hlavní hrdinky proto přeložit jako „měsíční králíček“ – jde o odkaz na asijský folklórní příběh o

králíkovi žijícím na Měsíci.²⁴¹ Symbol půlměsíce je vyobrazen na jejím čele, náušnicích a dalších doplňcích.

Podobné slovní hříčky mají i zbylé postavy. Ami Mizuno, vystupující také jako Sailor Mercury, je charakterizována jako tichá dívka s modrými vlasy. Barva se promítá i do její superhrdinské uniformy. Její jméno „Mizu“ (水) používá japonský znak pro vodu, což se v manze promítá na její schopnosti ovládat vodní živel, od vytváření mlhy po ledové projektily. Planeta Merkur v japonštině taktéž používá znak pro vodu (byť s jinými fonetickými vlastnostmi). Obdobnou mnohovrstvou symboliku je možné dešifrovat u Aino Minako alias Sailor Venus – ta reprezentuje planetu Venuši a zároveň odkazuje na římskou bohyni lásky. „Ai“ (愛) část z jména Aino znamená láska. Temperamentní a vášnivá Rei Hino, jejíž japonské příjmení používá znak pro oheň „hi“ (火), umí ovládat plameny a spalovat protivníky. V manze vystupuje s červeným kostýmem, což lze interpretovat jako referenci k rudé planetě, a její dvě vrány, o které se stará jako o své mazlíčky, jsou pojmenovány po dvou měsících, které rotují okolo Marsu – Phobos a Deimos.

Mužská postava Tuxedo Mask v příběhu neovládá žádnou nadpřirozenou schopnost a spíše se spoléhá na drobné vynálezy a vlastní intelekt. Přezdívka jednoduše vychází z toho, že nosí masku a oblek. Ani jeho civilní jméno, Mamoru Čiba, nicméně není ochuzeno o lingvistickou hříčku – znak „či“ (地) představuje planetu Zemi, zatímco „mamoru“ (衛) znamená „chránit“. To koresponduje s tím, že v rámci příběhu vystupuje jako ochránce Země.

7.2.4 Charakteristika a motivy superpadouchů

Nepřátelé v tomto díle vystupují po frakcích a obdobně jako hlavní hrdinky sdílí mezi sebou podobné vlastnosti. První skupinou superpadouchů je Dark Kingdom, složená ze čtyř mužů a královny Beryl, která je ovládá. Kostým mužských postav je poměrně strohý, nosí jednolitě vojenské uniformy, odkazující na jejich roli nepřátelských generálů. Jejich jména – Kunzit, Nefrit, Jadeit a Zoisit – vychází z drahokamů, ačkoliv se analýza dalšího hlubšího významu již nedobrala. Po minerálech jsou pojmenované i další záporné postavy, které přicházejí po likvidaci této skupiny.

²⁴¹ V angličtině je tato slovní hříčka prakticky nepřeložitelná, v překladu ale Usagi dostala přezdívku „Bunny“, zřejmě proto, aby se význam jejího jména aspoň částečně zachoval.

Schopnosti prvních superpadouchů se omezují na manipulaci pozemšťanů a vysávání životní energie, kterou potřebují k osvobození duše opravdové královny ze sofistikovaného astrálního vězení. Jejich doménou je také převtělování se do jiných lidí. Tím se snaží infiltrovat novodobé Tokio a najít legendární krystal plný energie, který se má skrývat na Zemi. Druhá skupina superpadouchů, Black Moon Clan z desáté planety soustavy zvané Nemesis, si klade za cíl zničit pozůstatky alternativního Tokia budoucnosti, k čemuž rovněž potřebují zmíněný artefakt. Jejich nejzřetelnějším poznávacím znamením je černý půlměsíc na čele, což z nich dělá jasný protipól k hlavním hrdinkám.

Napětí navyšují pasáže, kdy se kladné postavy dostanou pod vliv superpadouchů a jsou následně manipulovány k útokům na strážkyně solárního systému. Fungování těchto dočasných superpadouchů má ale většinou krátké trvání. Muži v nepřátelské roli jsou vykresleni jako pohlední a sebevědomí mladíci, což je výrazný prvek žánru šódžo.

7.2.5 Identifikované kulturní prvky

Většina děje se jednoznačně odehrává v Tokiu, které v manze reprezentuje například Tokijská věž. V některých vinětách jsou zobrazeny japonské poznávací značky a cedule. V ději se hlavní postavy opakovaně schází v typicky japonské herně s automaty, které slouží jako základna superhrdinek. Opakovaně se na stránkách komiksu objevuje také šintoistická svatyně Hikawa, která se nachází na předměstí Tokia a kde pracuje také jedna z hlavních postav jako šintoistická kněžka v tradičním oděvu. Coby věřící používá proti nepřítelům talismany zvané ófuda, které mají odhánět zlé duchy a neštěstí. Obecně lze říct, že tokijské kulisy vystupují v manze velice výrazně, protože se s pozadím nepracuje tolik jako v jiných příbuzných dílech. Prostředí se navíc střídá například s ruinami tajuplné měsíční civilizace a některé příběhové linky pracují s cestováním časem, děje se to ovšem minimálně.

Zřetelnými indikátory japonských reálií jsou povinné školní uniformy hlavních hrdinek, vycházející z námořnických stříhů. Pár kapitol zobrazuje dívky, jak jedí z bentó – obědových krabiček, které si Japonci tradičně připravují doma a následně berou do školy či práce. Přítomnost herních automatů a heren, kterých je dodnes v Tokiu požehnané množství, reflektuje nástup technologií a videoher v 90. letech a hravost Japonců, kteří ve své době byli na tomto poli významnými průkopníky.

Z hlediska kulturních kontextů koresponduje chování dívek s kolektivistickou náturou Japonců, kdy se hlavní hrdinky spoléhají na spolupráci a osamocené nemají šanci protivníka zneškodnit. V souladu se žánrem šódžo i japonským vnímáním mládí je zde kladen důraz na užívání si školních a bezstarostných chvil, pokud to situace dovolí. V manze jde vycítit kritiku japonského školního systému a přílišné orientace na školní výsledky. Tuto myšlenku podtrhuje případ Mizuno, která coby dcera významné doktorky hojně navštěvuje doplňující kurzy a snaží se dostat očekávání své matky na úkor vlastního pohodlí a společenského vyžití. Jde tak o mentalitu, která vyhovuje Hofstedově typologii kultur i japonskému konceptu giri, představující závazky vůči společnosti.

Usagi se naopak nemůže chlubit uspokojujivými školními výsledky, což ústí v konflikt v rodině. I její mladší bratr ji odmítá respektovat (tzn. její seniorita je zde zpochybňována či ignorována), jelikož se sama nesnaží, a také její studijní výkon je občas předmětem posměšků. Útěchu proto nachází ve videohrách. Mluvicí kočka Luna zastává roli superhrdinského pomocníka i mentora, kdy se snaží Usagi učit novým magickým schopnostem a vypěstovat z ní plnohodnotnou bojovnici. Bez jejího dohledu a rad se Usagi často dostává do nesnází, ať už na příběhové či vztahové úrovni. U hlavní hrdinky dochází k drobné kolizi s typickým japonským chováním, kdy se i přes svůj věk nebojí Usagi flirtovat s mužskými postavami. Tento jev je pravděpodobně diktován samotným šódžo žánrem, než aby představoval kulturní odraz.

7.3 Boku no Híró Akademia (My Hero Academia)

Šónen manga Boku no Híró Akademia²⁴², za kterou stojí Kóhei Horikoši²⁴³, patří aktuálně k nejpobulárnějším komiksovým sériím v Japonsku. Pod názvem My Hero Academia se dostala na západní trh i do zbytku světa a dočkala se neméně oblíbené animované adaptace s (nejen) anglickým dabingem. Od roku 2014 vychází v serializované verzi v nejprodávanějším manga týdeníku Šúkan Šónen Jump, stejně jako v sešitech tankóbon. Ze všech analyzovaných komiksů je zdaleka nejpestřejší, co se týče počtu postav na straně dobra i zla, dějových linek, různorodosti schopností, kostýmů a dalších prvků.

7.3.1 Ústřední zápletka

Ve světě Boku no Híró Akademia drtivá většina populace disponuje nějakou unikátní

²⁴² My Hero Academia, 僕のヒーローアカデミア.

²⁴³ Horikoshi Kōhei, 堀越 耕平.

schopností²⁴⁴. Jde o součást každodenního života a být profesionálním superhrdinou („Pro Hero“) je povolání jako každé jiné. Děti s vhodnými schopnostmi navštěvují specializované vzdělávací instituce, které je postupně tvarují do profesionálních bojovníků za spravedlnost a ochránců slabších. Naproti nim stojí padouši, kteří naopak své unikátní schopnosti zneužívají ke zločinu a svým osobním ambicím.

Protagonistou je zde Izuku Midoriya, mladík, jehož snem je se stát superhrdinou. Inspiraci vidí v nejslavnějším a nejpopulárnějším profesionálním superhrdinovi v celém Japonsku – All Mightovi (civilním jménem Jagi Tišonori²⁴⁵). Při pravidelné lékařské kontrole se ale společně se svou matkou dozví, že spadá do menšinové části populace, která žádnými speciálními schopnostmi vůbec nedisponuje. Na rozdíl od svého okolí je tak nucen žít relativně normální život a vzdát se svého snu. Jednoho dne, po sérii náhod a nehod, se ovšem osobně potká s All Mightem, po němž zdědí jeho superschopnosti – a společně s nimi i břímě stát se novým symbolem míru a největším hrdinou nové generace.

Pod dohledem All Mighta se Izuku přihlásí do elitní superhrdinské akademie U.A., kde potkává další obdařené spolužáky. Společně procházejí mimořádně náročným tréninkem, utužují si vzájemné vztahy a učí se co nejefektivněji ovládat své schopnosti. Ve víru událostí, úzce souvisejících s All Mightem a jeho minulostí, se studenti ovšem dostávají do hledáčku Ligy padouchů, která se snaží rozbít nastolený řád a vytvořit svět, v němž by i lidé s nebezpečnými superschopnostmi byli právoplatnými členy společnosti.

7.3.2 Hlavní motivy příběhu

Boku no Híró Akademia pohodlně splňuje všechny rysy superhrdinského žánru podle Cooganovy definice. Posláním protagonistů je chránit společnost a sloužit pro její blaho. Superschopnosti zde jsou rovněž zastoupeny, a to v hojném a pestrém počtu, byť jejich původ není nijak vysvětlen a jejich normalizovaná přítomnost je dogmatem celého děje. V případě skryté identity je situace složitější. Jelikož je superhrdinství v tomto světě povoláním, postavy samy o sobě svou civilní identitu nijak neskrývají. Na veřejnosti ale preferují přezdívky, které jasně reflektují jejich superschopnost nebo povahu. Například Mt. Lady se dokáže zvětšit do enormních rozměrů, „krycí jméno“ tedy souhlasí s tím, co umí. I její civilní jméno – Jú Takejama – je zároveň slovní hříčkou: „jú“ (岳) znamená

²⁴⁴ V originále „kosei“, 個性, což se dá přeložit též jako „talent, unikátnost“. Celkově se dílo vyhýbá termínům „superschopnost“ a „superhrdina“ a nahrazuje je vlastními pojmy, ačkoliv jsou významově prakticky totožné.

²⁴⁵Toshinori Yagi, 八木俊典.

v japonštině „nadřazenost“, „take“ (優) zase „vysoký“ a „jama“ (山) pak „hora“.

Hlavní hrdina Izuku Midorija má zase přezdívku Deku, která se nevztahuje k jeho superschopnosti (tu ostatně získal až dodatečně), ale k jeho minulosti a povaze, přičemž nese v japonštině hned dva významy (viz tabulka níže). Mezi přezdívkou, civilním jménem a superschopností postav tedy existuje zřetelná souvislost, a pro lidi, kteří ovládají japonštinu, je zcela zřejmá. Jednou z mála postav bez přezdívky je paradoxně hlavní superpadouch, Tomura Šigaraki, přestože jeho civilní jméno rovněž nese v japonských znacích význam, který sedí k jeho padoušské identitě.

Civilní jméno	Význam jména	Přezdívka	Význam přezdívky
Izuku Midorija (緑谷出久)	midori (緑) – zelená, ja () – údolí, izu (出) – odchod, ku (久) – starý příběh ²⁴⁶	„Deku“ (デク)	Bud'to „budižkničemu, loutka“ (urážka z dětství), nebo „ten, který je schopen konat“. ²⁴⁷
Jú Takejama (岳山優)	jú (岳) – povýšenost nebo nadřazenost, take (優) – vysoký, jama (山) – hora	Mt. Lady (Mount Lady)	„Slečna Hora“, přezdívka popisující její schopnost.
Tomura Šigaraki (死柄木弔)	ši (死) – smrt, gara (柄) – úchop, ki (木) – strom, tomura (弔) – pohřeb	-	-

Tabulka 4: Civilní jména postav, jejich význam v kandži; superhrdinské přezdívky a jejich význam.

Základní synopse v té nejobecnější rovině se soustředí na boj dobra (superhrdinové) se zlem (superpadouši). Struktura příběhu zde podléhá jak japonskému žánru šónen, tak žánru superhrdinů. Kladné postavy zpravidla ve škole trénují své superschopnosti, poté jsou vystaveni konfliktu se superpadouchy (případně stojí sami proti sobě v rámci soutěží a turnajů), během souboje využívají nových triků, které se naučily, či utužených vztahů se spolubojovníky, překonají krizi, vrací se do školy a opakují celý cyklus dokola.

Jsou zde tedy přítomny prvky šónen mangy, kladoucí důraz na spolupráci a poctivost

²⁴⁶ „Příběh toho, co odešel ze zeleného údolí,“ což lze interpretovat jako metaforu příběhu protagonisty za jeho cestou k superhrdinství.

²⁴⁷ Zde si autor hraje s poměrně složitou slovní, znakovou a fonetickou hříčkou. „Deku“ je alternativní výslovnost znaků 出久 (izuku), a pokud se slovo „deku“ napíše jinými čínskými znaky, nabere významu „budižkničemu, loutka“. V průběhu děje spolužačka hlavního hrdiny poznamená, že „deku“ má foneticky blízko ke slovu „dekiru“ (できる), což znamená „být schopen konat“. Z původně pejorativní přezdívky se tak stala přezdívka s pozitivní konotací.

v cestě za cílem. Školní prostředí je zásadní součástí děje a jde o místo, kde dětští hrdinové spolu komunikují, trénují, budují přátelství i soupeří. Některé příběhové linie se odehrávají pouze na akademické půdě a téměř úplně v nich chybí postava padoucha či konflikt. Dějové odbočky ale smysl mají, běžně vyústí v naučení nových technik, posílení superschopností nebo navázání hlubších vztahů se spolužáky, s nimiž později poráží superpadouchy. Vždy zde existuje souvislost mezi vítězstvím a předešlými zkušenostmi.

Superhrdinství – s několika výjimkami – ale zde není nezištnou záležitostí, za potírání zločinu dostávají profesionální superhrdinové zapláceno od vlády a stávají se jakýmisi „strážci zákona se superschopnostmi“. Otázka, co přesně znamená být superhrdinou, je po celou dobu děje pokládána jak některými pesimistickými civilisty, tak superpadouchy i superhrdiny samotnými. Pochybnosti panují také u superschopností. Zprvu se zdá, že jejich přítomnost ve světě je ryze pozitivní a pomáhá efektivně potírat chaos a bezpráví. Již v první kapitole se ovšem objevují zločinci, kteří svou unikátnost zneužívají ke krádeži a teroru. V ději figurují také schopnosti, které zcela vylučují superhrdinskou práci pro svou rizikovost, a jejich držitelé se tak nechtěně stávají nebezpečnými a izolovanými. Příkladem jsou superpadouši Stain nebo Toga Himiko, protože oba k fungování schopností potřebují zkonzumovat krev svých protivníků.

I přes vážná témata je příběh v Boku no Híró Akademia plný humorných situací a hlášek, čemuž napomáhá nesmělost, přílišná upřímnost, nedůvtipnost i zbrkllost hlavních hrdinů. Tato vlastnost mangy sedí více k žánru šónen než k žánru superhrdinů, který sice humor explicitně nevyklučuje, ale rozhodně jej nezahrnuje do děje tak. Některé pasáže příběhu probíhají prakticky bez jakékoliv krize a věnují se každodennosti studentského života.

7.3.3 Charakteristika a motivy superhrdinů

Oproti všem analyzovaným komiksům se v Boku no Híró Akademia nachází nejvíce hlavních a vedlejších postav (jen třída protagonisty se skládá z dvaceti lidí). Asi nejočividnější inspiraci americkými superhrdiny lze vyzorovat u All Mighta. Coby vysoká a svalnatá postava v plášti připomíná Supermana. Oba jsou ve svých fiktivních světech symboly hrdinství a míru, stejně tak jako inspirací pro celou společnost. Jeho superschopnost – přezdívaná One for All – mu dává nadlidskou sílu, výdrž a rychlost, což můžeme považovat za další inspiraci Supermanem.

Po vizuální stránce lze nalézt několik podobností také s Captainem Americou, především

co se týče barev na kostýmech (červená, žlutá, modrá a trošku bílé), které mimo jiné reprezentují i barvy americké národní barvy. All Might je navíc se severoamerickým kontinentem spojený skrze názvy svých speciálních útoků, kdy své jednotlivé údery pojmenoval po amerických státech či městech (Detroit Smash, California Smash, Texas Smash), v krajních případech sáhne po své nejsilnější verzi – United States of Smash. Fakt, že nejen on, ale všechny další postavy křičí názvy svých útoků a speciálních chvatů, je odděluje od amerických superhrdinů (kteří je jednoduše ovládají) a přibližuje více k žánru šónen, kde se tento fenomén ustálil od prvních sci-fi či fantasy děl.

Přestože je All Might původem Japonec, autor ho výrazně prezentuje západními rysy: má blondřaté vlasy, výraznou a širokou bradu, vysokou svalnatou postavu a tu a tam utrousí i pár anglických vět. Téměř by se dalo říct, že je All Might, aspoň co se týče vizuální stránky, prakticky archetypálním americkým superhrdinou, svým vlastním Supermanem.

Drtivá většina postav vypadá jako obyčejní lidé, několik z nich ovšem mají zvířecí rysy nebo se podobají předmětům. Jejich vzhled ve velké míře souvisí s jejich unikátními schopnostmi. Superhrdina Cementoss vypadá doslova jako blok cementu, což naznačuje, že umí manipulovat s cementem a tvrdými materiály. Manga Fukidaši alias Comicman je v podstatě normální student, jen má místo lidské hlavy komiksovou bublinu, skrze kterou dokáže vyvolávat předměty vyřčením s nimi související onomatopoií.

Co se týče kostýmů, jejich funkce tu je jak symbolická, tak praktická. U profesionálů převažuje klasická kombinace masky, pláště a barevné kombinézy, popř. doplňků, které souvisí s jejich superschopností. Třeba kostým superhrdiny Gang Orca nápadně připomíná kosatku, což je možné považovat za signál, že umí manipulovat se zvukovými vlnami a operovat ve vodě. U studentů – pokud zrovna nenosí školní uniformy – se lze setkat s kostýmy, které posilují nebo rozšiřují možnosti svých nositelů. Izuku například nosí jednoduchou zelenou kombinézu s kapucí, které kromě barvy, odkazující na část jeho jména²⁴⁸, tolik nesouvisí s tím, co umí. Časem si ale svůj kostým vylepšuje a přidává tvrzené boty a rukavice, které mu dávají lepší ochranu a kontrolu nad svými údery. Někteří superhrdinové ovšem kostým nemají vůbec, ať už proto, že dávají přednost civilnímu oděvu, nebo že by jim kostým překážel.

Jak již bylo řečeno, téma sebeobětování ve prospěch společnosti či naopak sobeckost

²⁴⁸ Viz Tabulka č. 4.

protagonistů je jedním z hlavních motivů Boku no Híró Akademia. Na jedné straně jsou superhrdinové jako All Might, který je považován za symbol míru a šlechtnosti. Pro mladou generaci představuje velkou inspiraci. Jeho přínos společnosti je v příběhu jednoznačný a ani superpadouši nepochybně, že si své první místo na žebříčku nejlepších superhrdinů zaslouží. Na straně druhé jsou superhrdinové jako Endeavor, kteří jsou hnáni touhou se stát těmi nejlepšími a překonat All Mighta za všech okolností. Ač konají dobro, jejich motorem jsou osobní ambice. Endeavor má svém kontě nejvyšší počet úspěšných zásahů proti zločincům a padouchům, v očích veřejnosti je ale kvůli své mrzuté povaze a posedlosti stát se jedničkou nepříliš oblíbený. Nedá se ho ovšem považovat za antihrdinu, protože vždy stojí na straně dobra a v jádru jsou jeho činy sice motivované osobními cíli, ale stále poctivě provedené a prospěšné pro širokou veřejnost.

Obdobný vztah lze vysledovat u dětských protagonistů – Izuku byl od dětství terčem šikany svého kamaráda-soupeře Kacukiho Bakuga, který byl na rozdíl od něj obdařen schopností generovat silné výbuchy ze svých dlaní. Díky tomu byl předurčen k tomu, aby se stal superhrdinou do první linie. Postupem času – jakmile Izuku zdědí superschopnosti po All Mightovi – se dostanou na stejnou úroveň. Kacuki je posedlý být stále o krok dopředu nad ostatními a stát se vítězem, Izuku ale dává přednost spolupráci a empatii.

Tento vztah dobře demonstruje situace během přijímacích zkoušek na prestižní superhrdinskou akademii U.A. Kacuki díky své superschopnosti likviduje jednoho cvičného robota za druhým a skončí s dostatečným počtem bodů k přijetí na školu. Izuku ale místo plnění cílů zkoušek zachraňuje svou budoucí spolužačku před obrovským robotem a současně se těžce zraní. Díky své obětavosti nakonec ale získá nejen dostatek bodů, ale také uznání od učitelů i studentů. Ve výsledku proto jak Endeavor, tak Kacuki téměř vždy končí na druhém místě, což lze interpretovat jako opakující se vítězství poctivosti a spolupráce nad sobeckostí a individuálními ambicemi.

7.3.4 Charakteristika a motivy superpadouchů

Stejně jako v případě superhrdinů, také superpadouši a jejich přísluhovači jsou zde oproti jiným komiksovým titulům velmi početní. Ústředním superpadouchem a také úhlavním nepřitelem All Mighta je tajemný All for One. Přestože nenosí žádný výrazný kostým kromě černého obleku a tvrzené masky skrývající zdeformovanou tvář, jeho přezdívka trefně definuje superschopnost, kterou ovládá – dokáže krást a schraňovat unikátní

schopnosti ostatních lidí, používat je i věnovat někomu jinému, zpravidla svým přísluhovačům. Paradoxně stojí za speciální dědičnou superschopností One for All, která se nakonec dostala k All Mightovi, čímž byl zároveň vytvořen přímý protipól k ústřednímu superpadouchovi.

Z hlediska Cooganovy typologie superpadouchů by se All for One dal definovat jako zločinecký génius. Až do jednoho momentu se zdá být vždy o krok napřed a zdánlivé úspěchy superhrdinů dokáže rychle otočit ve svůj prospěch. Díky nespočtu unikátních schopností, které za ta léta nakradl, se z něj stal mimořádně nebezpečný superpadouch, prahnoucí po novém světovém řádu. Přestože je v jedné z dějových linií poražen All Mightem, i ve vězení zachovává stoický klid a dává protagonistům najevo, že vše jde podle jeho plánu.

Ligu padouchů, kterou All for One řídí ze stínů, navenek ovládá Tomura Šigaraki, přičemž mezi nimi panuje vztah mentora a žáka. All for One vidí v Tomurovi dědice svého poslání, věnuje mu proto veškeré prostředky a pomocníky, aby rozbil vůči nim nespravedlivý superhrdinský řád, v němž je místo jen pro lidi se „správnými“ schopnostmi. Při honbě za All Mightem, jehož likvidaci si nastavili jako cíl, se superpadouši dostávají do křížku také s dalšími profesionály i studenty.

Nejde ovšem o jedinou skupinu antagonistů, ačkoliv se cyklicky objevuje v ději. Liga padouchů se několikrát dostává do křížku s jinými nebezpečnými jedinci či celými zločineckými organizacemi. Chvilku spolupracují se superpadouchem Stainem, který ovšem následuje jinou filozofii. Podle něj je All Might jediným opravdovým superhrdinou v tom nejlepší slova smyslu, a proto by se měli zlikvidovat všichni ostatní, kteří jdou jen po slávě a bohatství. Jedna z mnoha dějových linií také sleduje krátkou spolupráci s japonskou mafií – jakuzou – jejím cílem je ale úplné vymazání všech nadpřirozených schopností, čímž by se měl svět vrátit do své původní podoby.

Většina superpadouchů má – stejně jako u superhrdinů – jasně lidskou podobu. Oproti svým protivníkům ale dávají přednost civilnímu oděvu než kostýmům, částečně také proto, že jsou potom méně nápadní na veřejnosti. Tomura běžně nosí černý svetr a kalhoty, v boji má na několika místech na těle přichycené useknuté ruce, symbolizující jeho superschopnost rozkládat vše, čeho se dotkne bez rukavic.

Vzhled padouchů proto spíše doplňují jizvy, vrásky, zlé pohledy, tělesné deformace či

psychopatické grimasy. To podtrhuje jejich minulost či trauma, kvůli kterým se přidali na stranu superpadouchů. Nejčastějšími důvody jsou špatné zkušenosti se superhrdiny, deviace, zášť vůči společnosti, která jim nedokázala v nouzi pomoci, nebo narození se s nevhodnou superschopností (např. pokud měla destruktivní vlastnosti nebo její efektivita závisela na ublížení ostatním).

7.3.5 Identifikované kulturní prvky

U Boku no Híró Akademia se dá bezpečně říct, že se odehrává v typicky japonském prostředí, což se dá ověřit na základě prvních dialogů postav. Obrazově ale tato skutečnost vychází zřetelněji najevo až v pozdějších kapitolách mangy. Zpočátku si lze všimnout pouze několika nápisů v japonských znacích na budovách a značkách, postupem času se na stránkách mangy objevují také japonské pokrmy (když postavy obědvají ve školní jídelně a na festivalech), svačina v bentó krabičkách nebo stromořadí sakur (ačkoliv je jejich identifikace obtížná kvůli absenci barev). Nejjasnějším indikátorem, že se děj odehrává v Japonsku, je stránka z čísla 48., která ukazuje jednu z vedlejších postav na stáži ve známé tokijské čtvrti Šibuja. O dvě kapitoly později je prezentována i mapa Japonska.

Samotné prostředí není tak dynamické jako u amerických komiksů. Zde se značná část děje odehrává na školní půdě, studenti ovšem nejsou zavřeni jen ve třídách – chodí do speciálních tréninkových center, poměřují své síly na stadionech nebo odpočívají na studentských kolejích. Coby středoškoláci také jezdí na tábory nebo se přihlašují na pracovní stáž po celém Japonsku, aby pod dohledem profesionálů získali cenné zkušenosti. Hlavními dějišti jsou ale stále škola a ulice velkoměsta, v tomto případě Tokia.

Kulturních stop v chování jedinců i skupin lze rozklíčovat několik. Pakliže se odrazíme od Hofstedovy typologie kultur, nalezneme v Boku no Híró Akademia témata, která korespondují s jeho nastavenými mantinely. Tou první je osobní situace protagonisty – přestože se Izuku na rozdíl od jiných dětí nenarodil se superschopností (talentem), dostal šanci to změnit a s pílí se snaží dosáhnout svého snu, přičemž se mu relativně daří a je za svou tvrdou práci odměňován a chválen svým idolem. Japonský koncept ganbari se projevuje téměř u všech dětských postav, když jim je zrovna na stránkách mangy věnována pozornost. Výměnou za superschopnosti je ale Izuku nucen se zlepšovat co

nejvíce, aby dostal očekáváním a závazkům vůči společnosti coby nový symbol míru (koncept giri). Zároveň je závislý na mentorství jak profesionálních superhrdinů, tak starších žáků na škole, kteří mu pomáhají se seberealizací (koncept amae), přičemž All Might zde nahrazuje chybějící otcovskou roli.

Orientace na dlouhodobý cíl je zde rovněž patrná jak u něj (stát se superhrdinou jako All Might), tak u dalších postav jako Endeavor (snaha překonat All Mighta) či Kacukiho (stát se nejlepším), přestože v případně posledních dvou zmíněných postav je jejich motivace vnímána jako sobecká a poháněná honbou za slávou a uznáním, která na úrovni jedinců není zpravidla žádoucí (koncept šúdan išiki).

Soutěživost mezi skupinami je aspekt, který spadá do Hofstedovy dimenze maskulinity. Třída hlavních hrdinů pravidelně soupeří nejen mezi sebou ve dvojicích či více lidech, ale také s jinými třídami. Pokaždé odcházejí s novými zkušenostmi a novými technikami. Neustálá demonstrace soutěživosti i míry sebezdokonalování se dá interpretovat jako prvek šónen žánru a známka japonské maskulinity, konkrétně workoholismu. Spolupráce mezi spolužáky a superhrdiny, bez které by nebylo možné překonat protivníky, pak prvkem kolektivistické národy japonské společnosti.

Přestože se tato spolupráce formuje i u amerického titulu Teen Titans, absence posunu na základě předchozích zkušeností jej odlišuje od Boku no Híró Akademia – američtí superhrdinové spolu sice spolu překonávají překážky, ale jejich úspěch je reflektován daným momentem, ne postupně se zlepšující technikou. Negativní projev konceptu činmoku, tedy hodnoty ticha, lze identifikovat v prvních několika kapitolách, kdy Kacuki šikanuje hlavního dětského hrdinu. Izuku se ale ke svému pomyslnému sokovi snaží nadále chovat přátelsky a odmítá narušit jejich vztah, jakkoliv z ní vychází jako oběť. Ostatní postavy si jejich chování všímají, ale nezasahují do cizích problémů.

Další indikátory japonského kulturního prostředí jsou mnohem jednoznačnější. Postavy se při omluvě i pozdravu uklánějí, při jídle používají hůlky nebo chodí odpočívat do horkých pramenů.

Co naopak jde naproti japonským kulturním hodnotám, je vzpírání se autoritám a hlasité vyřčení vlastních názorů. Obojí se v ději stane hned několikrát, zpravidla ve chvíli, kdy postavy procházejí dilematem, zda se vydat zachránit svého spolužáka, nebo poslechnout učitele a nechat záchranu na profesionálech. Zde převládá inspirace americkým

individualistickým i idealistickým chováním v superhrdinských komiksech. Zvláště může působit i fakt, že u postav je kladen důraz na jejich jedinečnost co do vzhledu a dovedností, zatímco japonská kultura dává spíše přednost uniformitě. Zde byl autor ale nejspíše motivován přinést co nejvíce pestrosti do děje, tudíž nelze tento jev ihned interpretovat jako boj proti tradičním hodnotám. Ostatně uniformita do jisté míry zůstává a je prezentována uniformami samotnými i školními rituály, jako je povinná účast na ceremoniálech, festivalech a táborech.

8 Komparativní analýza

Narativně-sémiotická část analýzy měla za úkol přiblížit dějovou strukturu jednotlivých komiksových titulů, určit jejich pozici v rámci superhrdinského žánru a v neposlední řadě identifikovat reflexi kulturního prostředí, v němž komiksy vznikaly. Tato kapitola se věnuje porovnání výsledků z předchozí části na dvou, potažmo třech rovinách – narativní a sémiotické (denotativní a konotativní).

8.1 Narativní rovina

Jak v případě japonské mangy, tak u amerických komiksů nebyly nalezeny žádné výraznější deviace na poli superhrdinského žánru. Všechny analyzované postavy splňují superhrdinské definice podle Coogana a všechny antagonisté pohodlně zapadají do nastavených typologií, díla tedy lze považovat za zástupce superhrdinského žánru. Velké rozdíly jde nicméně zahlédnout v podání ústřední dějové linie.

8.1.1 Americké komiksy

V analyzovaných amerických komiksech se téma zápletky neustále střídá. První superpadouši jsou po několika číslech nahrazováni jinými antagonisty s odlišnými záměry. Společně s nimi se mění i samotné motivace superhrdinů.

Supermanova dějová linie začíná krizí na osobní úrovni, načež přichází první superpadouch, kterého během jedné kapitoly zneškodní, přičemž se obdobné schéma zopakuje ještě několikrát. Děj se soustředí na Supermanův introspektivní vývoj a jeho poslání – chránit lidstvo – se sice v jádru nemění, zároveň není jeho motivace doplněna konkrétnějšími cíli. Změna přichází až v posledních kapitolách, kdy si uvědomí svou smrtelnost a věnuje pro bezpečí společnosti poslední zbytky své energie. Poslední superpadouch, „solární Superman“ Denny Swan, se ostatně poprvé objevuje až v předposledním čísle série.

Podobná situace panuje u Wonder Woman. V rámci hlavní dějové linie se vystřídá početné množství superpadouchů i superhrdinů. Zde ovšem tvoří konzistentní hrozbu Darkseid a jeho cíl odhalit tajemství původu olympských božstev. Wonder Woman se myšlenkami často vrací k událostem prvních čísel Byrnovy série a připravuje se na možný střet s tímto superpadouchem, ačkoliv je po dlouhou dobu rozptylována zcela jinými

zápletkami. Obdobně konzistentní je její motivace správně vychovat Wonder Girl, aby byla jednoho dne připravena na nástrahy světa.

Teen Titans nejprve bojují proti zločinecké organizaci N.O.W.H.E.R.E. a pracují na ochraně jiných mladých metalidí, po překonání úvodní krize už se ale soustředí na své vlastní dějové linie, osobní problémy a budování vztahu mezi členy superhrdinské skupiny. Nepřátelé zde vydrží o relativně dlouho, to je ale spíše dané skutečností, že série má pouhých třicet čísel a poslední tradiční členové Teen Titnas se ke skupině přidají až téměř u úplného závěru. Je tedy na místě podotknout, že předmětem analýzy nebyla následující série, ve které se mohou některé příběhové motivy vracet.

8.1.2 Japonská manga

Hlavní dějová linie i přes několik odboček následuje ústřední motivy superhrdinů a superpadouchů. Největší deviace byla identifikována u One Punch Mana, důvodem byla ovšem celková premisa komiksového díla.

Nepřátelé se v zápletkce One Punch Mana rovněž neustále střídají a jejich výdrž je co do počtu kapitol srovnatelná či ještě menší než u Supermana a Wonder Woman. Tento stav je ale způsobený extrémní silou hlavního hrdiny Saitamy, který všechny protivníky poráží jedinou ranou. Naproti tomu je jeho hlavní cíl – najít rovnocenného protivníka – po celou dobu děje jasný a neměnný.

Japonské hrdinky ze Sailor Moon konzistentně bojují proti několika skupinám nepřátel z vesmíru, kteří rovněž mají vytyčený dlouhodobý cíl – získat mocný artefakt, který se nachází na planetě Zemi. Manga nemá téměř žádné příběhové odbočky ani alternativní linie, což napomáhá linearitě hlavního příběhu.

U Boku no Híró Akademia jsou ústřední děje hned tři – osudy dětského hlavního hrdiny, osudy superhrdiny All Mighta a také osudy ústředního superpadoucha Tomury Šigarakiho. Izuku jde vytrvale za svým snem se stát superhrdinou, zatímco All Might mu v jeho snažení pomáhá, aby si tak zajistil svého nástupce. Naproti nim stojí Tomura, jehož cílem je naopak zničit dosavadní superhrdinskou společnost. Ačkoliv děj často odbočí k vedlejším linkám, jako jsou školní turnaje, vždy se po chvíli vrátí zpět na hlavní kolej.

Ve všech zmíněných titulech lze vyčíst silný vliv nadřazených japonských žánrů, které diktují celkovou náladu analyzovaných děl. Seinen žánr, zaměřený na dospělé čtenáře, se

u One Punch Mana projevil sociálním komentářem k nesmyslné byrokracii a honbě za neomezenou mocí. Šódžo žánr do titulu Sailor Moon přinesl výrazné romantické i ozdobné prvky, čímž vychází vstříc dívčímu publiku. Šónen žánr pak po vzoru sportovní mangy ovlivnil Boku no Híró Akademia svým důrazem na dospívání chlapců a vytrvalost při dosahování svých cílů.

8.2 Sémiotická denotativní rovina

Na úrovni sémiotické denotativní analýzy se zkoumaly prvky v jejich základním významu. Do této kategorie spadaly například přítomnost kostýmů a jejich barvy, graficky vyjádřené prostředí, v němž se odehrával děj komiksu, a podoba superschopností, které postavy ovládaly.

8.2.1 Americké komiksy

U všech analyzovaných komiksů z americké produkce lze říct, že co do vizuálních prvků vychází z tradice superhrdinského žánru, který reprezentují. Superhrdinové nosí tradiční kostýmy v zavedených barevných schématech, což lze vidět na příkladech Supermana a Wonder Woman. Obdobně tomu je i v případě Teen Titans – ačkoliv s příchodem restartu sérií od DC jejich kostýmy prošly drobnou úpravou, stále je jednoduše identifikovatelné, ke kterým postavám patří. V případě superpadouchů je řada z nich známá z dřívějších komiksů a rovněž prošli drobnými kosmetickými úpravami. Z tohoto hlediska nebyly vysledovány žádné očividné inspirace japonskou komiksovou tvorbou, spíše naopak.

Děj těchto titulů se zřetelně odehrávaly v amerických velkoměstech – Metropolis, New Yorku a Gateway City, poznávacím znamením byly především početné mrakodrapy či samotný popisek v komiksu, potvrzující místo zápletky. Kulisy se občas vystřídaly a zavedly čtenáře do exotických i fiktivních míst, od pekelných plání planety Apokolips po temný Gotham.

8.2.2 Japonská manga

I v případě vizuální stránky sehrály roli žánry šónen, šódžo a seien. Postavy sice nosí superhrdinské kostýmy stejně často jako školní uniformy. Sailor Moon vsadil na kombinaci obojího, u One Punch Mana mají kostýmy i postavy spíše humorný charakter, což je dané parodickým pojetím superhrdinského žánru. Stále nicméně platí, že vizuální

prvky v této manze jsou v souladu se superhrdinskými definicemi.

Japonští superhrdinové a superhrdinky si při osvojování vizuálních žánrových konvencí dovolili inspiraci svými západními protějšky. Jistá podobnost lze zahlédnout při porovnání použitých barev u Wonder Woman a Sailor Moon, doplňků i celkového střihu, inspirace je zde ovšem nepotvrzená. Jinak tomu je u All Mighta z Boku no Híró Akademia, jehož kostým čerpá z barev a střihu superhrdinů, jako jsou Superman nebo Captain America. Americké reálie se zde odrazily ve jménech útoků jako Texas Smash, Detroit Smash a dalších.

Děj těchto titulů se rovněž odehrává ve velkoměstech. Ačkoliv u One Punch Mana jde o město fiktivní, nese řadu japonských prvků. Hmatatelnějším důkazem o inspiraci japonskými reáliemi jsou japonské bankovky a mince. Ve zbylých titulech je identifikace relativně jednoduchá díky tokijským dominantám (Šibuja, Tokijská věž) i přítomnosti obědových krabiček bentó či šintoistických svatyn.

8.3 Sémiotická konotativní rovina

Na úrovni sémiotické konotativní analýzy byly hlavním předmětem pozornosti hlubší významy vyobrazených prvků a jevů. Do této části proto spadaly například lingvistické hříčky a významy prvků na kostýmu a identifikované symboly či chování postav založené na kulturním kontextu. Zde byly rozdíly jednoznačně nejvýraznější.

8.1.1 Americké komiksy

Kostýmy Supermana i Wonder Woman pracují se základními barvami americké vlajky, což podtrhuje jejich původ i patriotickou povahu. Jsou považováni za strážce amerických hodnot a ochránce před zlem a nespravedlností. Přezdívky do jisté míry definují jejich superschopnosti, to ovšem neplatí v případě civilních jmen.

Wonder Woman je symbolem rovnoprávnosti a silné ženské role, která se neklání před muži ani polobohy. Nástiletí hrdinové z Teen Titans se vyznačují svou orientací na své vlastní štěstí, které je občas v kolizi s cíli celé skupiny. Jedinečnost každé postavy je zde vyzdvihována, ať už tím, že se zde postavy otevřeně baví o sexualitě, nebo rasovou pestrostí složení superhrdinského týmu.

Vyjma tradičních amerických hodnot, které Superman zastává, se jeho dějová linie také

věnovala nezávislosti a svobodě tisku, což koresponduje s americkým citem pro svobodné vyjadřování názorů. Supermanův odmítavý postoj k nabídkám ovládnutí Země znázorňuje hrdého amerického ducha, který se nepodvolí žádným tlakům zvenčí. Obecně všemi tituly prostupuje neformální forma komunikace, důraz na svobodu v rozhodování, unikátnost jedince a další individualistické vlastnosti.

8.2.2 Japonská manga

Konotativní rovina japonské mangy je velice komplexní z toho důvodu, že všichni japonští autoři analyzovaných komiksů pracovali také s lingvistickou stránkou identit superhrdinů a superpadouchů. Hojně využívali systém japonských znaků kandži, které díky svým mnohoznačným vlastnostem a různorodé fonetice, kdy jeden znak lze číst několika způsoby, zapracovali do křestních jmen, příjmení i přezdivek řadu slovních hříček odkazujících na superschopnosti nebo povahu daných postav. Analyzované americké komiksy pracují zpravidla jen s přezdívkami. To podporuje teorii, že jsou japonští čtenáři zvyklí rychle znaky dekódovat a interpretovat do významů, které autor zamýšlel.

V příbězích se hojně promítá celá řada japonských kulturních konceptů, nejčastěji jde o důraz na spolupráci a skupinovou harmonii, princip seniority (vztah senpai-kóhai, popřípadě mentor-učeň) nebo závazky vůči společnosti výměnou za superschopnosti. One Punch Man kriticky komentuje japonský důraz na silnou byrokracii. Projevy kulturního prostředí jsou v tomto ohledu srovnatelné s americkými komiksy, ačkoliv zastávají diametrálně odlišné hodnoty. Jejich přítomnost do značné míry formuje podobu příběhu a charakteru postav.

Ačkoliv je spolupráce s dalšími superhrdiny ve velkém zastoupena i v amerických komiksech, největší rozdíl analýza spatřuje ve způsobu spolupráce a cestě k vítězství. Zatímco američtí superhrdinové poráží nepřátele díky strategickému myšlení a využívání prostředí ke svému prospěchu, japonské postavy překonávají překážky svou pílí a ochotou se učit novým věcem. Vítězství nad protivníky proto často předchází příběhové pasáže, během kterých protagonisté utužují vzájemné vztahy, trénují práci se svými superschopnostmi a odhalují nové triky a postupy. Dá se tedy říct, že tento formát vývoje postav vychází z japonského konceptu ganbari.

Závěr

9 Výsledky analýzy a souhrn

Po vyhodnocení výsledků narativně-sémiotické a komparativní analýzy lze konstatovat, že si tato diplomová práce otestovala a potvrdila hypotézu, podle níž japonští a američtí autoři přistupují k superhrdinskému žánru s několika rozdíly a soustavně reflektují své kulturní prostředí do obsahu příběhu i identit hlavních i vedlejších postav. Nyní tedy zbývá odpovědět na hlavní všechny výzkumné otázky.

1) Jakým způsobem se liší „japonští superhrdinové“ v manze od jejich západních superhrdinských protějšků?

Pakliže se bavíme o klíčových superhrdinských rysech, na této rovině se moc neliší. Japonští superhrdinové splňují všechna specifika žánru a analyzované tituly lze považovat za plnohodnotné superhrdinské komiksy. Z hlediska práce s kostýmy a superschopnostmi nebyly zpozorovány žádné výrazné výkyvy od zavedených konvencí. Největší rozdíly byly ovšem zaznamenány v oblasti formy vyprávění, atmosféry a práce s identitou.

V prvním případě sehrála velkou roli skutečnost, že superhrdinský žánr v japonské tvorbě zároveň podléhá prvkům zastřešujících japonských žánrů *seien*, *šónen* a *šódžo*, kategorizovaných podle cílových skupin. *One Punch Man* paroduje samotný superhrdinský žánr a komentuje některé negativní rysy japonské společnosti. *Sailor Moon* je díky svému důrazu na romantiku a líbivé grafické ztvárnění populární především u mladých dívek. *Boku no Híró Akademia* sdílí spoustu vlastností se sportovními komiksy, které rovněž spadají do kategorie *šónen*. Ten je charakteristický svou reflexí japonských kulturních konceptů propagujících vytrvalost, píli a soudržnost, což do jisté míry diktuje podobu vyprávění.

Japonští autoři také ve velkém pracují s významy nejen přezdivek superhrdinů, ale také civilních jmen. Využívají k tomu systém znaků *kandži*, které kromě různých výslovností nesou také několik významů. Tím získávají velký prostor pro vytváření slovních hříček či zvýraznění vlastností nebo povah superhrdinů. Možnost pracovat s mnohoznačností těchto znaků lze na poli superhrdinských komiksů považovat za unikátní, počet slovních hříček byl velice překvapivý.

2) Dochází ke vzájemnému vlivu americké a japonské komiksové produkce z hlediska vyprávění, designu, konceptu či dalších aspektů?

Ano, dochází, ale v nevelké míře a jen po vizuální stránce. Jde především o inspiraci, kterou si japonští autoři berou ze zavedených superhrdinských postav, hlavně co se týče designu kostýmů a barevných schémat. Podobnosti lze vysledovat u postav jako Usagi Cukino ze Sailor Moon a All Mighta z Boku no Híró Akademia. Na rovině vyprávění či kulturních konceptů k vzájemnému ani jednosměrnému vlivu nedochází, alespoň ne v analyzovaných číslech komiksů. Americká superhrdinská tvorba se naopak pevně drží zavedených a osvědčených pravidel. Je možné, že zde proběhla jistá inspirace ve výtvarné oblasti a práci s vinětami, tyto položky ale nebyly předmětem analýzy.

3) Existuje nějaký vztah mezi komiksy či mangou a jejich kulturním prostředím, kde vznikají? Ovlivňuje tento kulturní kontext pak obsah děl či způsob vyprávění?

Zcela jednoznačně. Jak ukázala analýza, americké i japonské superhrdinské komiksy ve velké míře reflektují své kulturní prostředí nejen po vizuální stránce, které zdůrazňují americké nebo japonské realie, ale také svými ústředními motivy a poselstvím.

Děj se zpravidla odehrává v místech, které daní autoři dobře znají, v analyzovaných dílech lze tedy bez větších obtíží identifikovat Spojené státy a Japonsko. V některých případech jde o fiktivní místa, která ale nesou charakteristické rysy daných národů, ať už jsou tím myšleny zástupy mrakodrapů, státní vlajky nebo šintoistické chrámy a japonské herní automaty.

Na základě Hofstedovy typologie kultur a odborné literatury o japonských a amerických kulturních hodnotách se analýze podařilo identifikovat přítomnost zásadních kulturních konceptů obou národů. Americkými komiksy prostupovala témata svobody, nezávislosti, jedinečnosti člověka či rovnoprávnosti. Postavy se chovaly podle amerických zvyklostí, komunikovaly upřímně, neformálně a otevřeně, hnaly se za svými ambicemi. Japonská manga se zase věnovala tématům harmonie v kolektivech, lidské píce, sebezlepšování či odhodlání jít za svým cílem a dostát očekávání společnosti. Postavy v ději praktikovaly základní japonské komunikační vzorce, složené z principu seniority, zdrženlivosti a skupinové sounáležitosti.

9.1 Další možné oblasti výzkumu, budoucí návaznost

I přes rozsáhlost diplomové práce jsem toho názoru, že na toto téma lze v budoucnu navázat řadou způsobů. Analýza nezkoumala rozdíly ve výtvarném pojetí amerických a japonských komiksů, stejně jako práci s vinětami, grafickými symboly a dalšími techničtějšími oblastmi. Věřím, že zde by se rovněž našlo nejen velké množství rozdílů, ale také vzájemných vlivů, které v případě mé práce nebyly na narativní nebo sémiotické rovině tak zřetelné. Stejně tak je možné dosavadní práci rozšířit o další příbuzné tituly z obou komiksových světů pro dodatečné potvrzení výsledků, nebo naopak oblast výzkumu zúžit na ryze japonské komiksy a analyzovat další reflexe specifické japonské kultury do děje, chování postav a zasazení.

Velmi mě překvapila lingvistická část superhrdinských identit v japonské části, která byla nečekaně komplexní. Navazující odborná práce by proto mohla zkoumat etymologické vlastnosti jmen či přezdívek postav v japonské manze. Ani nemusí nutně jít o superhrdinský žánr – o to zajímavější by bylo porovnání práce se jmény s tituly z jiných žánrů, jako jsou fantasy či sci-fi.

Jako vedlejší efekt při analyzování Teen Titans, Boku no Híró Akademia a dalších komiksových děl jsem narazil na rozdílnost, jakým se v komiksech zpracovává humor. U Supermana a Wonder Woman šlo o krátké sarkastické narážky, zatímco humor v Teen Titans stavěl na vtipných popiscích a monolozích. Japonská tvorba zase minimálně pracovala se sarkasmem a spoléhala se na grafické konotace, karikatury a metafory. Analýza, jakým způsobem se v dnešních komiksových dílech pracuje s humorem, by z mého pohledu byla velice zajímavá a na poli kulturních či mediálních studií i přínosná už jen proto, že si každý národ představí pod pojmem „humor“ něco jiného.

Použitá literatura

Publikace

COHN, Neil. Japanese Visual Language; The Structure of Manga, 2007 [online]. Dostupné z Visual Language Lab: http://www.visuallanguagelab.com/P/japanese_vl.pdf

COOGAN, Peter. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Austin, Texas: MonkeyBrain Books, 2006. ISBN 978-1-932265-18-7.

DAVIES, Roger a Osamu IKENO, ed. The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture. Tokio: TUTTLE Publishing, 2002. ISBN 978-1-4629-0051-0.

EISNER, Will. Comics and Sequential Art. 28th print. Paramus, New Jersey: Poorhouse Press, 2008. ISBN 0-9614728-1-2.

EISNER, Will. Graphic Storytelling and Visual Narrative. W.W. Norton. New York: W.W. Norton, 2008. ISBN 978-0-393-33127-1.

Fiske, John. Understanding Popular Culture. 2., přepracované vydání. London, New York: Routledge, 2010. ISBN 9781136868719."

GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu. Brno: Host, 2005. Studium (Host). ISBN 80-7294-141-0.

GROENSTEEN, Thierry. The System of Comics. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. ISBN 9781578069255.

GROENSTEEN, Thierry. Comics and Narration. Jackson: University Press of Mississippi, 2013. ISBN 9781621039396.

HÁJEK, Martin, Martin HAVLÍK a Jiří NEKVAPIL. Narativní analýza v sociologickém výzkumu: přístupy a jednotící rámec. Sociologický časopis / Czech Sociological Review. Praha: Sociologický ústav AV ČR, 2012, 2(48), 199–223. ISSN 2336-128X.

HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. Psychologický slovník. Vyd. 1. Praha: Portál,

2000. ISBN 80-7178-303-X.

JANSOVÁ, Iveta. Proměnlivost pojmu populární kultura v prostředí britských kulturálních studií i mimo ně. In Mediální studia. 1. 2016.

JIRÁK, Jan a KÖPPLOVÁ, Barbara. Masová média. 2., přepracované vydání. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0743-6.

JOHNSON-WOODS, T., BRYCE, M., DAVIS, J., et al. Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. New York: Continuum, 2010. ISBN 978-0826429384.

KINSELLA, Sharon. Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society. Honolulu: University of Hawaii Press, 2000. ISBN 0824823184.

KOHL, Robert L. The Values Americans Live By. Washington, D.C.: Meridian House International, 1984.

KOTLER, Philip. Moderní marketing: 4. evropské vydání. Praha: Grada, 2007. ISBN 9788024715452.

LU, Curtis. The Darker Sides of the Isekai Genre: An Examination of the Power of Anime and Manga. 2020. Master's Projects and Capstones. 1009. The University of San Francisco. Dostupné také z: <https://repository.usfca.edu/capstone/1009>

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

PETERSEN, Robert S. Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives. Santa Barbara, California: Praeger, 2010. ISBN 978-0-313-36330-6.

REYNOLDS, Richard. Superheroes: A Modern Mythology. Jackson: University Press of Mississippi, 1994. ISBN 9780878056934.

SCHODT, Frederik L. Dreamland Japan: Writings on Modern Manga [online]. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, 1996. [cit. 2020-04-22]. ISBN 978-1-933330-95-2. Dostupné z databáze Scribd: <https://www.scribd.com/read/353096147/Dreamland-Japan-Writings-on-Modern-Manga>

SCHODT, Frederik L., 2012. Manga! Manga!: the World of Japanese Comics. New York: Kodansha USA. ISBN 978-1-56836-476-6.

SCHWARTZ, Karel. Kulturní prostředí jako součást životního prostředí společnosti. Sociologický Časopis / Czech Sociological Review [online]. Praha: Sociologický ústav AV ČR, 25(2), 161-170 [cit. 2020-01-08]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/41130492>

SPIVEY, Michael a Steven KNOWLTON. ROSENBERG, Robin S. The Psychology of Superheroes: An Unauthorized Exploration [online]. Dallas: BenBella Books, 2008 [cit. 2020-04-22]. ISBN 9781935251361. Dostupné z databáze Scribd: <https://www.scribd.com/read/385162273/The-Psychology-of-Superheroes-An-Unauthorized-Exploration>

TRAMPOTA, Tomáš a Martina VOJTĚCHOVSKÁ. Metody výzkumu médií. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-683-4.

TYLOR, Edward Burnett. Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom [online]. [1871] Cambridge: Cambridge University Press, 2010. ISBN 9780511705960. DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511705960>.

Internetové články

ELČIČ, Sandro. Avengers: Endgame se stal nejvýdělečnějším filmem všech dob. Superhrdinové sesadili z prvního místa Avatara. iHned.cz [online]. 21.7.2019 [cit. 14.4.2020]. Dostupné z: <https://art.ihned.cz/c1-66611420-avengers-endgame-se-stane-nejvydelecejsim-filmem-vsech-dob-k-porazeni-avatara-mu-chybi-pul-milionu-dolaru>

LINHART, Jiří a Alena VODÁKOVÁ. Metoda srovnávací. Sociologická encyklopedie [online]. Sociologický ústav Akademie věd ČR [cit. 2020-01-25]. Dostupné z: https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Metoda_srovn%C3%A1vac%C3%AD

KOMATSU, Mikikazu. Oricon Reports Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba is Top-selling Manga Series of 2019. Crunchyroll [online]. 28. 10. 2019 [cit. 2020-03-26]. Dostupné z: <https://www.crunchyroll.com/anime-news/2019/11/27/oricon-reports-demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-is-top-selling-manga-series-of-2019>

SHERMAN, Jennifer. Japan's Manga Market Grows 1.9 % in 2018. Anime News Network [online]. 8. 4. 2019 [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2019-04-08/japan-manga-market-grows-1.9-percent-in-2018/.145512>

Webové stránky

Best-selling comic books in North America 2019 | Statista. The Statistics Portal for Market Data, Market Research and Market Studies [online]. Copyright © Statista 2020 [cit. 02.05.2020]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/798678/best-selling-comic-books-north-america/>

Comichron: Industry-wide Comics and Graphic Novel Sales for 2018. Comichron: A Resource for Comics Research [online]. Copyright ©2018 John Jackson Miller, and are provided for academic purposes only. No commercial use permitted. Original template design by [cit. 19.05.2020]. Dostupné z: <https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2018-industrywide.html>

Country Comparison - Hofstede Insights. Home - Hofstede Insights [online]. Copyright © 2020, we can get a good overview of the deep drivers of Japanese culture relative to other world cultures. [cit. 26.06.2020]. Dostupné z: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/japan/>

National Culture. [online]. Copyright © 2020 Hofstede Insights [cit. 20.06.2020]. Dostupné z: <https://hi.hofstede-insights.com/national-culture>

Top Lifetime Grosses - Box Office Mojo. [online]. Copyright © IMDb.com, Inc. or its affiliates. All rights reserved. [cit. 11.04.2020]. Dostupné z: https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?area=XWW

Analyzované komiksy

BYRNE, John. Wonder Woman. DC Comics: Vol 2, 1987. #101 až #150

HIROKOŠI, Kóhei. Boku no Híró Akademia (My Hero Academia, 僕のヒーローアカデミア). Šúeiša, 2014. #1 až #50.

LOBDELL, Scott a Brett BOOTH et al. Teen Titans: Vol 4. DC Comics, 2011. #1 až #30.

PÉREZ, George, Dan JURGENS et al. Superman: Vol 3. DC Comics, 2011. #1 až #52.

ONE. One Punch Man (ワンパンマン). Šúeiša, 2012. #1 až #50.

TAKEUČI, Naoko. Bišódžo Senši Sailor Moon (Pretty Guardian Sailor Moon, 美少女戦士セーラームーン). Kódanša, 1991. #1 až #25.

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK
Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:

Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:
Viet Tran

Razítko podatelny:

Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:
2017

E-mail diplomantky/diplomanta:
tran.marek.tran@gmail.com

Studijní obor/forma studia:
Mediální a komunikační studia, prezenční

Předpokládaný název práce v češtině:

Komparativní analýza konceptu „superhrdinů“ v japonské manze a americké komiksové tvorbě

Předpokládaný název práce v angličtině:

Comparative analysis of the concept of „superheroes“ in the Japanese manga and American comic production

Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: *ZS 2012/2013*)

(diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí)

LS 2019/2020

Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků):

Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků):

Cílem práce je odpovědět na otázku, jakým způsobem se liší „japonští superhrdinové“ v manze od jejich západních superhrdinských protějšků z dílen Marvelu, DC či dalších amerických komiksových vydavatelů, a to z hlediska narace, designu či jejich motivů a motivací. Závěry komparativní analýzy by měly také určit, zda (a jak moc) dochází k vzájemnému vlivu amerického a japonského komiksového trhu a proč fenomén superhrdinů tamější tvůrci uchopili tak, jak uchopili (např. s ohledem na kulturní prostředí a historický vývoj žánru).

V práci bych ze všeho nejdříve definoval klíčové prvky a historický kontext amerických a japonských komiksů skrze poznatky z odborné literatury. V další části bych přešel k rešerši primárních zdrojů, tedy konkrétních komiksových a manga titulů. Na základě získaných poznatků bych následně analyzoval klíčové rozdíly mezi japonskou a americkou komiksovou tvorbou, které bych systematicky demonstroval na vybraných příkladech (Sailor Moon vs. Wonderwoman, My Hero Academia vs. Avengers, One Punch Man vs. Superman). Zaměřil bych se přitom na několik rovin – motivace hlavních postav i antagonistů, zasazení, forma a styl vyprávění (záchrana světa vs. „from zero to hero“) a ústřední motivy.

Diplomová práce by měla v závěru určit základní opěrné body obou komiksových světů, najít jejich styčné body, vzájemné vlivy i rozdílné pohledy na superhrdinské koncepty, ideálně podepřené také dotazníkovým šetřením mezi japonskými čtenáři mangy v rámci studijního pobytu v Japonsku.

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

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

- 1) **My Hero Academia**
- 2) **One Punch Man**

- 3) **Sailor Moon**
- 4) **Superman, Batman, Spiderman**
- 5) **Avengers**
- 6) **Teenage Mutant Ninja Turtles**
- 7) **Batman (manga)**
- 8) **Wonderwoman**

Metody (techniky) zpracování materiálu:

- 1) **Analýza primárních zdrojů (komiksů)**
- 2) **Komparace dat získaných z rešerše primárních zdrojů**
- 3) **Kvalitativní dotazníkové šetření**
- 4) **Vyhodnocení výsledků dotazníku a hledání korelací s nastolenými hypotézami**

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

Groensteen, Thierry. *Comics and Narration*. University Press of Mississippi, 2013. ISBN 978-1617037702.

Gravett, Paul. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. London: Lawrence King / New York: Harper Design International, 2004. 176pp. ISBN 1856693910

Kinsella, Sharon. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Richmond, Surrey: Curzon, 2000; ISBN 0700710043

Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime. 2008. Ed. Mark W. MacWilliams. Armonk, NY: M.E. Sharpe. 368pp. ISBN-13: 9780765616012, ISBN-10: 0765616017

Schodt, Frederik L. 1996. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley, CA: Stone Bridge P.

Manga! Manga! The World of Japanese Comics. By Frederik L. Schodt. Foreword by Osamu Tezuka. Tokyo, New York, and San Francisco: Kodansha International, 1983. 260pp.

Coogan, Peter. 2006. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Introduction by Denny O'Neil. Austin, TX: Monkeybrain Books. 290pp. ISBN-10: 193226518X, ISBN-13: 9781932265187 (paper).

Gresh, Lois H. and Robert Weinberg. *The Science of Supervillains*. John Wiley & Sons, 2004. 224pp. ISBN 0471482056

Kaveney, Roz. 2008. *Superheroes!: Capes and Crusaders in Comics and Films*. London and New York: I.B. Tauris. ISBN-10: 1845115694; ISBN-13: 978-1845115692

Eisner, Will. *Graphic Storytelling*. Tamarac, FL: Poorhouse Press, 1996.

Ruh, Brian. "Transforming U.S. Anime in the 1980s: Localization and Longevity." *Mechademia*, vol. 5, 2010, pp. 31-49. Project MUSE, muse.jhu.edu/article/400549

Harumi, Befu. Globalizing Japan: Ethnography of the Japanese Presence in Asia, Europe, and America. London and New York: Routledge, 2001

Kuwata, Jiro. Bat-Manga!: The Secret History of Batman in Japan. Pantheon, 2008. ISBN-13: 9780375714849

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)

- 1) **Vliv japonské populární kultury na západní svět, Bc. Věra Pavlenko, 2013 (UK)**
- 2) **Současný japonský komiks a jeho specifika, Bc. Eva Auředníková, 2018 (UK)**
- 3) **Úloha postav v japonské vizuální kultuře, Mgr. David Flesch, 2013 (UK)**
- 4) **Archetyp hrdiny v superhrdinských komiksech, Bc. Lucie Laštovková, 2017 (UK)**
- 5) **Odraz japonské kultury v anime. Stereotypy o japonské kultuře a společnosti a vliv anime na jejich tvorbu, Monika Běhalová, 2016 (MUNI)**
- 6) **Proměny mýtických hrdinů a jejich podoby v Marvel Universu, Kristína Masárová, 2018 (MUNI)**

Datum / Podpis studenta/ky

.....

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

.....
Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNY FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU VÝTISKŮ DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE NA IKSŽ SCHVALUJE VEDOUcí PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY.