

**UNIVERZITA KONŠTANTÍNA FILOZOFA V NITRE
FILOZOFICKÁ FAKULTA**

**WOLVERINE V KOMIKSE A VO FILME
PREMENY POSTMODERNÉHO HRDINU**

Diplomová práca

Študijný program: Kulturológia (Jednoodborové štúdium, magisterský II. st., denná forma)
Študijný odbor: 3. 1. 2. kulturológia
Školiace pracovisko: KKULT – Katedra kulturológie
Školiteľ: Mgr. Juraj Malíček, PhD.

Nitra 2012

Bc. Ľubomír Šiška



Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre
Filozofická fakulta


ZADANIE ZÁVEREČNEJ PRÁCE

Meno a priezvisko študenta: Bc. Lubomír Šiška
Študijný program: kulturológia (Jednoodborové štúdium, magisterský II. st., denná forma)
Študijný odbor: 3.1.2 kulturológia
Typ záverečnej práce: Diplomová práca
Jazyk záverečnej práce: slovenský

Názov: Wolverine v komixe a vo filme - premeny postmoderného hrdinu

Anotácia: Jadrom diplomovej práce je interdisciplinárny (kulturologický, estetický, filozofický) pohľad na formálne a obsahové premeny predmetného komiksového superhrdinu s dôrazom na tie jeho podoby, ktoré sú zodpovedné za jeho mediálny obraz. Wolverine reprezentuje prirodzenú dvojdmost' komiksového superhrdinu a zároveň spoločenského vydedenca minimálne v dvoch základných podobách. V podobe mainstreamovej ikony populárnej kultúry – Wolverine „zvonka“ a v podobe ortodoxného, komiksovými fanúšikmi milovaného hrdinu periférie – Wolverine „zvnútra“.

Školiteľ: Mgr. Juraj Malíček, PhD.
Oponent: doc. Mgr. Miroslav Ballay, PhD.
Katedra: KKULT - Katedra kulturológie
Vedúci katedry: prof. PhDr. Jozef Leikert, PhD.
Dátum zadania: 15.09.2010
Dátum schválenia: 02.10.2010


prof. PhDr. Jozef Leikert, PhD.
vedúci/a katedry

Čestné vyhlásenie

Vyhlasujem, že predkladanú diplomovú prácu som vypracoval samostatne, s použitím uvedených zdrojov.

V Nitre, 19. apríla 2012

.....
Bc. Lubomír Šiška

Pod'akovanie

Ďakujem môjmu školiteľovi Mgr. Juraj Malíčkovi, PhD. za odborné vedenie a prejavenu ochotu a toleranciu a Mgr Beáte Benczeovej za morálnu podporu.

ABSTRAKT

ŠIŠKA, Ľubomír: Wolverine v komikse a vo filme - premeny postmoderného hrdinu. [Diplomová práca]. Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre. Filozofická fakulta; Katedra kulturológie. Školiteľ: Mgr. Juraj Malíček, PhD. Stupeň odbornej kvalifikácie: Magister kulturológie. Nitra : FF UKF, 2012.

Autor sa zaoberá v diplomovej práci interdisciplinárny (kulturologický, estetický, filozofický) pohľadom na formálne a obsahové premeny predmetného komiksového superhrdinu *Wolverina* amerického vydavateľstva *Marvel Comics*. V diplomovej práci ide o zameranie sa na postavu *Wolverina* reprezentujúceho prirodzenú dvojdomosť komiksového superhrdinu a zároveň spoločenského vydedenca minimálne v dvoch základných podobách. Autor sa predovšetkým zaoberá novodobým médiom, ktoré začalo byť populárne v 20. storočí – komiksom a jeho filmovou podobou na príklade predmetného komiksového superhrdinu *Wolverina*. Autor sa zaoberá komiksovým a filmovým spracovaním postavy, kde naznačuje jej determinujúce znaky, ktoré definujú jej charakter a na základe neho vyplývajúcej popularity. Autor sa zaoberá aj popkultúrnym pojmom superhrdina a jeho atribútmi. Zamýšľa sa nad dôvodom konania superhrdinu – prečo koná dobro v prospech ostatných, aj keď nemusí. Diplomová práca pojednáva aj o tom, či je možný mytologický presah v podobe súčasných superhrdinov. Zhromaždené poznatky atribúty komiksového super-anti-hrdinu *Wolverina* majú dokázať, že postava reflektuje postmoderného človeka v postmodernej dobe, čo z neho činí postmoderného hrdinu.

Kľúčové slová: Wolverine. Komiks. Séria. Hrdina. Superhrdina.

ABSTRACT

ŠIŠKA, Ľubomír: Wolverine's appearance in comics and movies - transformation of a postmodern hero. [Thesis]. Constantine the Philosopher University in Nitra. Faculty of Arts: Department of Cultural Studies. Supervisor: Mgr. Juraj Malíček, PhD.. Specific qualification degree: Master in Cultural Studies. Nitra: Faculty of Arts, Constantine the Philosopher University in Nitra, 2012.

In this diploma work, author deals with formal and contextual changes of *Wolverine* – a comics superhero created by an American publishing house *Marvel Comics*. The diploma work is focused on *Wolverine's* character representing natural duality of a comics superhero and an outcast in, at least, two basic forms.

Above all, author deals with *comics* as a genre, (especially with its movie form) as a new media which become popular in the 20th century. Author deals with *comics* and motion picture adaptation of the character which define his nature – a source of character's popularity. The pop cultural conception of *superhero* and his attributes is also analysed in the paper. Author contemplates the actions of a superhero. - Why *Wolverine* praestares despite of his basically evil nature?

The paper also deals with the question of a possible mythological overlaps into characters of modern superheroes. The compiled information and attributes of *Wolverine* - a comics *super-anti-hero*, should prove character's representation of a postmodern man in its postmodern form which makes him a *postmodern hero*.

Key words: Wolverine. Comics. Series. Hero. Superhero.

OBSAH

ÚVOD.....	8
1 Komiks a jeho výklad.....	10
1.1 Kto je <i>Wolverine</i> ?	13
1.1.1 Širšia charakteristika postavy <i>Wolverine</i>	14
1.1.2 <i>Wolverine</i> a jeho história publikácie	15
1.2 Prvá plánovaná genéza <i>Wolverina</i>	18
1.3 Druhá plánovaná genéza <i>Wolverina</i>	22
1.4 <i>Wolverine</i> a jeho fiktívny životopis.....	23
1.5 Amnézia a mnohé životy <i>Wolverina</i>	26
1.5.1 Čo je to osobná identita?	26
1.5.2 Cassandra Nova, Charles Xavier a John Locke.....	28
1.5.3 Všetko späť ku Wolverinovi	29
2 Komiks a filmové spracovanie komiksov. <i>Wolverine</i> v komikse a vo filme.....	31
2.1 <i>Wolverine</i> v komiksovej sérii „ <i>Wolverine: Origins</i> “	33
2.1.1 Krátky plot série „ <i>Wolverine: Origins</i> “	35
2.1.2 Daken a <i>Wolverine</i>	38
2.2 Filmové spracovanie komiksov. <i>Wolverine</i> vo Filme.	39
2.2.1 Filmy, v ktorých je zobrazený komiks	42
2.2.2 Superhrdinovia, ktorí hýbu svetom a komiksové archetypy	44
2.3 Príčiny natáčania komiksových filmov	49
2.4 Filmové adaptácie antihrdinu <i>Wolverina</i>	52
3 Mýtus superhdinu, alebo prečo „ <i>Muža z ocele</i> “ nahradil zabijak.....	55
ZÁVER.....	57
Bibliografia	59

ÚVOD

Komiks ako moderné médium existuje približne sto rokov. Je na neho možné nazerať hneď v niekoľkých rovinách – na popkultúrny fenomén premietajúci sa tak na poli historickom, sociologickom, ekonomickom, tak aj umeleckom. O poslednom z nich, teda o komikse ako fenoméne umeleckej tvorby, sa vedú spory medzi zaprisahanými „tvrdohlavcami“ v klasickom umení, čiže teoretikmi uznávajúcimi len vysoké umenie a „spasiteľmi“ nových smerov, ktorí veria ďalšiemu novoprenikajúcemu modernému médiu.

Moderná komiksová podoba sa ustálila až na konci 19. storočia, a to hlavne zásluhou zošitových komiksov predávaných najmä v Spojených štátoch amerických, kde sa toto médium dostalo na predajné pulty hneď vedľa románov a beletrie. Táto komiksová forma sa neskôr stala počas veľmi krátkej doby celosvetovo uznávanou tvorbou. Komiks je najčastejšie intencionálne spojovaný s čitateľmi detského a adolescentného veku, ktorí prostredníctvom komiksu vstupujú do mediálneho sveta. Početné sady komiksov sú ale venované predovšetkým dospelým čitateľom. Táto skupina priaznivcov je však často označovaná za „propagandistické ghetto“ – skupina obdivovateľov rozširujúca nie príliš uznávaný smer.

My sa ale v našej diplomovej práci nebudeme zaoberať len komiksom, ale predmetom nášho záujmu je najmä konkrétna komiksová postava. Je ňou superhrdina z amerického vydavateľstva *Marvel Comics* – *Wolverine*.

V prvej časti sa budeme zaoberať tým prečo je fenomén popkultúry, komiks, tak zaznávaný, ale aj tým, prečo by zaznávaným nemusel byť. V nadväznosti na to prejdeme ku komiksovému hrdinovi *Wolverinovi*. Definujeme si pojem hrdina a antihrdina, lebo práve ním naša predmetná postava je. Predstavíme ho v širšej súvislosti, v rámci jeho publikačnej histórie a jeho fiktívny životopis. Tieto poznatky nám umožnia lepšiu prácu v ďalšej časti práce.

V druhej kapitole budeme hovoriť o súčasnom komikse, ktorého podoba determinuje zároveň podobu komiksových príbehov našej postavy v súčasnosti. Na základe série „*Wolverine: Origins*“ priblížime charakter postavy pokúsime sa hľadať znaky, na základe ktorých sa s hrdinom stotožňujú jeho fanúšikovia. Pokúsime sa dokázať, že napriek početným súbojom, agresivite a surovosti, je postava *Wolverina* len obeťou svojej minulosti a vyrovnávania sa s ňou. Atribúty postavy jej priniesli mieru obľúbenosti

a dočkala sa filmového spracovania. V ďalších podkapitolách sa budeme zaoberať filmovými adaptáciami komiksov, dôvodmi ich vzniku a aký má dopad filmové spracovanie na našu predmetnú postavu – *Wolverina*.

V tretej kapitole kapitole sa budeme venovať mýtu okolo komiksových postáv, ako ich vnímame, prečo sme nimi (aspoň čo sa týka fanúšikov) tak zaujatí. Pokúsime sa tým dokázať, že komiksové postavy, ale najmä Wolverine, nás fascinujú najmä preto, lebo ich vnútro reflektuje to naše, ale v danej postmodernej dobe.

1 Komiks a jeho výklad

Ak chceme hovoriť o komiksovej postave, musíme si najskôr vysvetliť, čo tento pojem znamená. Všeteč si dokážeme pod pojmom komiks predstaviť isté vizuálne médium. Je však potrebné preniknúť hlbšie do jeho podstaty, aby sme mohli pochopiť prečo ho nazývať či nenazývať umením, a nie sa len držať holých definícií:

„COMICS (skrátene z anglického comic strip = žartovný, komický sled obrázkov) - séria kresieb alebo obrázkový seriál, kde sa rozpráva príbeh obyčajne komického alebo dobrodružného obsahu s pomocou obrázkového znázornenia, ale aj s použitím textu prehovorov, ktoré vychádzajú konajúcim osobám z úst (talianske fumetto, obláčik, bublina), niekedy býva pripojený pod obrázok tiež objasňujúce text“ (Vlašín, 1984: s. 56).

Definícia českého literárneho kritika a historika Štěpána Vlašína zodpovedá nižšie popísanému typu esencie popredného francúzskeho odborníka na komiks T. Groensteena - uzavretému holému vzorci. Tieto všeobecné definície nájdeme v pomocných slovníkoch, encyklopédiách či cudzojazyčných štúdiách. Nepovedia nám ale nič zásadné, čo by sme chceli o komikse vedieť, čo ešte nevieme. Sám T. Groensteen k týmto definíciám nepristupuje pozitívne, pretože komiks vidí ako neustále sa premieňajúcu pohyblivú formu:

„Ony definície sú dvojakého druhu. Jedny, často lapidárne, majú povahu esencialistického prístupu a snaží sa uzavrieť „bytia“ komiksu do akéhosi syntetického vzorca. Je to podnik bezpochyby odsúdený ku krachu, ak vezmeme do úvahy - bez toho by sme chceli overovať výrazovou chudobu a vrozenú infantilitu, ktoré mu boli dlho propagácie - že komiks spočíva na koordinovanej množine mechanizmov, ktoré majú v sebe niečo zo zobrazenia i jazyka, a že tieto mechanizmy samy riadia početné a rôznorodé parametre a ich dynamická interakcia naberá komiks od komiksu veľmi rozličných foriem“ (Groensteen, 2005: s. 25).

Slovenský popkultúrny teoretik Juraj Malíček nabáda najmä ku správneému sémantickému využívaniu pojmu komiks:

„Pojem vznikol spojením slov comic a → strip, pričom ako comic strip → komické pásiky – sa označovali prvé, zväčša žartovné niekoľkoobrázkové komiksy. Comics označuje komiks v najširšom zmysle slova, pričom on sám comics, nie komiks, sa ďalej člení a vrství

minimálne na → comic book, → graphic novel, → strip a → comix. Z toho je dostatočne jasné, že slovenský fonetický preis comicsu – komiks – je významovo širší. Ak tento pojem fanúšikovia rešpektujú, tak s vedomím, že konkrétne komiksy treba ďalej špecifikovať, preto oni sami v rámci komunikácie radšej operujú pôvodným zastrešujúcim širokovýznamovým anglickým comics“ (Malíček, 2008: s. 90).

Ak sa oprostíme od strohých formálnych definícií, je ľahšie nasledovať skôr názory autorov, ktorí sa zaujímajú o komiksovú problematiku. Jeden z uhlov pohľadu ponúka taliansky estetik a teoretik umenia Umberto Eco vo svojom knižnom diele *„Skeptikové a tēšitelé“*. Komiks používa stereotypné zjednodušenie prvkov, zobrazených obrazovým spôsobom. Sám autor komiksu vytvára svoje diela v akomsi abstraktnom duchu, aby tak model komiksu mohol lepšie preniknúť do stredného prúdu, čo považuje do istej miery za komerčný prejav. Jeho výnimočnosť nachádzame pri čítaní, keď každý jeden konzument inak dešifruje posolstvo, ktoré nám komiks ponúka (Eco, 2006: s. 160-166).

U. Eco považuje komiks za druh nového zobrazenia pohybu, ktoré zachytáva jeho jednotlivé fázy. Je to zrod nového ikonografického repertoáru, ktorého prvky budú predurčovať štýl najbližších generácií. U. Eco sa snaží ponúknuť tézu, ktorá síce pokladá komiks za druh nového umenia, ale upozorňuje na parazitovanie na iných druhoch umenia, napr. filmu. Komiks aj film sú považované za sebe príbuzné médiá, a to hlavne vo sfére techniky. Z hľadiska záberu vidí v komikse jasného škodcu a parazita, ktorý *„vd'ací za každú svoju možnosť a za každý svoj pôvab“* práve filmu (Eco, 2006: s. 168). Oponentom Ecovej tézy o komikse ako o vykorisťovateľovi je americký výtvarník a teoretik Scott McCloud.

„Komiks - zámerná juxtaponovaná¹ sekvencie² kreslených a iných obrazov, určená na oznamovanie informácií alebo na vyvolanie estetického zážitku [...]“ (McCloud, 2008: s. 20).

Toto zjednodušené vysvetlenie alebo definícia komiksu S. McClouda, je v knihe opísaná detailne, aby sme pochopili jej skutočný význam. S. McCloud kladie dôraz najmä na vizualitu a sekvenčnosť, od ktorých sa všetko odvíja. Vo vzťahu k ostatnému

¹ „Juxtapozícia = príľahlosť, pozícia dvoch či vícerých prvkov vedľa seba“ (McCloud, 2008: s. 20).

² Sekvencia = následne idúci, sled obrazov.

umenie, vidí komiks ako čistú formu, ktorá je schopná vyrovnat' sa literatúre, maľbe i filmu. Komiks sa chápe ako predtým nemysliteľné spojenie dvoch zložiek - literárnej a výtvarnej. V tomto spojení nie je však žiadny druh vykorisťovania: „*Ked' sa dajú slová dohromady s obrazom, býva to považované prinajlepšom za zábavu pre masy. A pri najhoršom za produkt zbednenej komerčnosti*“ (McCloud, 2008: s. 140).

Pokiaľ ide o preberanie nejakých prvkov filmu, je možné ich vidieť v zobrazovaní pohybe, úzko súvisiaceho aj s futurizmom.

Na rozdiel od U. Eca považujúceho komiks za médium parazitujúce na iných druhoch umenia v istých smeroch, najmä výtvarných, S. McCloud s ním nesúhlasí. Na druhej strane komiksu priznáva aj zásluhu pri udeľovaní niektorých osobitých prvkov iným umeniam.

Podľa nášho názoru môžeme v komikse vidieť mnoho prevzatých prvkov počnúc impresionistami, ktorí sa zaslúžili o význam farebnosti, ktorá s touto symbolickosťou prenikla aj do komiksu, ďalej diela dadaistov stvárnajúce symboliku tak ako komiks a futurizmu je komiks vďačný za naliehavosť zobrazenia sveta v pohybe. Príkladom istého druhu parazitovania môže byť tzv. titulkovanie, ktoré prevzal práve film od komiksov. Titulok sa zobrazuje v časti seriálu či celovečerného filmu, kde sa posúvame v čase či deji (napr. čas - o rok neskôr, miesto - Washington D.C.). Každopádne je podľa S. McClouda komiks určite svojbytným žánrom.

U. Eco kritizuje výklad amerického spisovateľa, filozofa a teoretika Dwighta McDonalda. Ten považuje za trochu roztrieštený, pretože podlieha kanonickému rozdelenie kultúry do troch rovín „high, middle a lowbrow“. Najväčší priepastný rozdiel vidí U. Eco v kultúre, ktorú určuje McDonald vysokým vrstvám a kultúre v pravom zmysle slova: „[...] *Prejavy masovej kultúry, ktorá vlastne žiadnou kultúrou nie je, a ktorú teda nenazýva mass culture, ale iba masscult, a kultúry strednej, maloburžoáznej, ktorú nazýva midcult. Do masscultu patria pochopiteľne komiksy, gastronomická hudba typu rock'n'roll a najhoršie televízne seriály, a do midcultu zase diela, ktoré akoby mali všetky náležitosti súčasnej kultúry a pritom sú vlastne jej paródiou, ochudobnením a falzifikátom s komerčnými cieľmi*“ (Eco, 2006: s. 34).

Definovať komiks ako taký je veľmi ťažké a z výkladov, napr. vyššie uvedených, môžeme čiastočne vychádzať pri tvorbe objektívneho názoru. Každý odborný opis sa však líši v maličkostiach. A pretože celé toto médium sa neustále vyvíja, je jediným spoločným menovateľom iba koordinácia troch hlavných zložiek: jazyka, vizuálneho obrazu a ich sekvenčnosti. Preto zastávame názor, že najlepším uvedením do problematiky komiksu nie je Eco, ale McCloudov výklad pomenúvavajúci médium, na ktorom sa objavil náš predmet skúmania – *Wolverine*.

1.1 Kto je *Wolverine*?

V úvodnej kapitole sa zameriame na predstavenie postavy komiksového superhrdinu *Wolverina*³. Najskôr ho priblížime zo širšieho hľadiska a postupne sa budeme konkrétnejšie venovať jeho histórii v rámci publikačnej činnosti a fiktívnemu životopisu. Tieto informácie sú kľúčové pre ďalšie časti diplomovej práce.

Ak chceme hovoriť o postave tohto typu – popkultúrny hrdina / superhrdina – musíme si daný pojem zdefinovať. Koncept hrdinu je veľmi rozmanitým fenoménom, na ktorý môžeme nazerať z viacerých významových rovín, ale ten sa líši hrdinu popkultúrneho: „*Pojem hrdina v tomto prípade nie je len univerzálnym označením postavy, na ktorú rozprávanie sústreďuje svoju pozornosť. Je to postava, ktorá koná hrdinské činy, ktorá je zväčša na hrdinstvo predurčená, prípadne jej na tento účel slúžia aj nejaké schopnosti. Popkultúrne narácie modelujú superhrdinov*“ (Malíček, Zlatoš, Malíčková, 2008: s. 7). Popkultúra vytvorila typ antihrdinu. Rebel nerešpektujúci authority. Hrdina, ktorý sa stal hrdinom, lebo ho k tomu za prvé predurčujú jeho nadprirodzené schopnosti, a za druhé sa stal hrdinom „z donútenia“. Antihrdina zastáva vysoký morálny kódex, nadradený aj nad otázku boja dobra a zla. Robí len to, čo musí, lebo ostatní na „To“ buď nemajú, alebo sa neodvážia k činu: „*Antihrdina (a ktorý z dnešných popkultúrnych hrdinov ním z hľadiska konvenčnej predstavy o morálke nie je?) tak pokojne môže konať absolútne svojvoľne bez morálnych obmedzení, bez hraníc. Môže zabíjať bez motívu, len tak pre*

³ V diplomovej budeme často využívať pojmy *Wolverine*, *X-Men* a pod. Keďže sa komiksovú sériu volajú rovnako, ako ich protagonisti, budeme kvôli prehľadnosti pojmy znakovito odlišovať. Bez úvodzoviek a kurzívou vyznačený pojem znamená, že hovoríme o postave, resp. skupine postáv, napr. *Wolverine*. Pomocou úvodzoviek a kurzívou vyznačený pojem znamená, že vtedy hovoríme o komikse, napr. „*Wolverine*“.

radosť, strieľať do neozbrojených a otočených chrbtom, klamať, podvádzať, smilniť, konať akokoľvek bez toho, aby stratil sympatie svojho diváka. Lebo byť morálnym je možno správne, abyť nemorálnym je určite zábavnejšie.“ (Malíček, Zlatoš, Malíčková, 2008: s. 24). A *Wolverine* patril k prvým antihrdinom vôbec.

1.1.1 Širšia charakteristika postavy *Wolverine*

Wolverine je fiktívna postava superhrdinu objavujúceho sa v komiksových knihách amerického vydavateľstva *Marvel Comics*. Narodil sa ako *James Howlett* a je známy ako *Logan*. *Wolverine* je mutant so zmyslami citlivými ako zviera a zosilnenými fyzickými schopnosťami. Na rukách má tri dlhé pazúry, ktoré sa mu v prípade potreby vytiahnu spomedzi hánkou. Okrem toho má liečivú schopnosť umožňujúcu hojenie prakticky každej rany, choroby alebo otrávenia v zrýchlenom čase. Spomínaná schopnosť spomaľuje taktiež jeho proces starnutia a zároveň mu tým umožňuje väčšiu dĺžku života, než je tomu u bežných ľudí. Táto špecifická vlastnosť je dôvodom, vďaka ktorej prežil vojenský program na tvorbu supervojaka „Zbraň X“ (X v zmysle rímskej číslice, James Howlett bol v poradí desiatym vojakom, na ktorom bol experiment vykonaný a prvým, ktorý ho prežil). Počas experimentu mu na celú telesnú kosť a pazúry bola naviazaná zliatina takmer nezničiteľného (ale fiktívneho) kovu s názvom adamantium. Najčastejšie je zobrazovaný ako člen tímov zmutovaných superhrdinov *X-Men*, *Alpha Flight* a neskôr aj *Avengers*.

Postava sa prvýkrát predstavila na poslednej strane vydania č. 180 komiksu „*The Incredible Hulk*“. V celom príbehu sa objavil až v novembri roku 1974 vo vydaní č. 181 komiksu „*The Incredible Hulk*“. Autorom postavy Logana je scenárista Len Wein a vizuál bol navrhnutý umeleckým riaditeľom spoločnosti *Marvel* Johnom Romitom st.. Tvorcom kreslenej predlohy pre prvú publikáciu bol Herb Trimpe.

V máji v roku 1975 bol *Wolverine* pridaný do novej zostavy „*Všetci noví, všetci odlišní*“ *X-Menov* prvého vydania komiksu „*Giant-Size X-Men*“. Významnú úlohu v ďalšom vývoji postavy zohral scenárista série *X-Men*, Chris Claremont, spolu s výtvarníkom a scenáristom Johnom Byrneom, ktorý trval na tom, aby bola postava staršia, než ostatní členovia tímu mutantov. Na pretvorení charakteru *Wolverina* participoval výtvarník Frank Miller s Ch. Claremontom a vytvorili štvordielnu limitovanú sériu s názvom „*Wolverine*“, vydávanú v rozmedzí septembra a decembra v roku 1982.

V tejto sérii sa prvýkrát objavila hláška, ktorá sa stala príznačnou pre komiksovú postavu *Wolverine*: "I'm the best there is at what I do, but what I do best isn't very nice (preklad z angl.: Som tu najlepší v tom čo robím, ale to čo robím najlepšie, nie je veľmi pekné)".

Wolverine bol a je jedným z typických príkladov z mnohých tvrdých, protiautoritatívnych antihrdinov, ktorí sa objavili v americkej popkultúre po Vietnamskej vojne. Využívanie smrtiacej sily a hlbavá povaha sa stali základnými charakteristikami komiksových antihrdinov na konci 80. rokov 20. storočia. Tieto faktory mali za následok, že sa postava *Logana* stala pre fanúšikov jasne najobľúbenejšou v stále viac populárnej značke *X-Men* (Wright, 2003: s. 265-277). *Wolverinovi* bola v roku 1988 venovaná vlastná komiksová séria vychádzajúca dodnes. Hrdina sa stal ústrednou postavou väčšiny adaptácií *X-Menov*, vrátane animovaného televízneho seriálu, videohier, trilógie hraných filmov spoločnosti *20th Century Fox* „*X-Men*“. V hranej verzii ho stvárňuje austrálsky herec Hugh Jackman, ktorý sa pravdepodobne osvedčil, v dôsledku čoho získal rolu aj v samostatných filmoch o *Wolverinovi* (imdb.com, 2012, [online]).

Dôkazmi popularity *Wolverina* sú umiestnenia v rebríčkoch obľúbenosti: v máji roku 2008 sa umiestnil na prvom mieste v ankete magazínu *Wizard* „*Top 200 komiksových postáv všetkých čias*“, v júli roku 2008 v magazíne *Empire* získal štvrté miesto ako „*Najväčšia komiksová postava*“ (empire.com, 2012, [online]). Na internetovej stránke *Fandomia.com* sa umiestnil na 21. mieste v rámci „*100 najväčších fiktívnych postáv*“. V máji 2011 sa umiestnil na internetovej stránke *ign.com* na štvrtom mieste medzi „*Top 100 komiksovými hrdinami*“ (ign.com, 2012, [online]).

1.1.2 *Wolverine* a jeho história publikácie

Wolverine sa prvýkrát objavil v záverečnej upútavke komiksu „*The Incredible Hulk*“ č. 180 (dátum vydania - október 1974) so scenárom od Lena Weina a autora výtvarného prevedenia Herba Trimpa. Ešte pred svojím hlavným uverejnením v komikse „*The Incredible Hulk*“ č. 181 sa objavila vo viacerých publikáciách americkej spoločnosti *Marvel* reklama na novú postavu. Tvorcovia boli opäť L. Wein a H. Trimpe. Modro-žltý kostým *Wolverina* navrhol dlhoročný výtvarník vydavateľstva *Marvel*, John Romita st..

Predstavenie postavy bolo pre čitateľov veľmi zahmlené a o nadľudskom agentovi kanadskej vlády bolo odhalené pre veľmi málo. Jeho pazúry sa mu nevtáhovali naspäť, ako je to o ňom známe dnes, ale L. Wein sa vyjadril, že si vždy predstavoval, že sa mu budú sťahovať. V rámci finále tohto príbehu sa objavil ešte krátko v „*The Incredible Hulk*“ č. 182.

Wolverine sa opätovne objavil v roku 1975 v komikse „*Giant-Size X-Men*“ č. 1, napísanom L. Weinom a nakreslenom Davom Cockrumom, v ktorom bol rekrutovaný ako člen novej skupiny. Obálku ilustroval výtvarník Gil Kane, ale *Wolverinovu* masku nakreslil nesprávne, a to s väčšou pokrývkou na oči a s väčšími špicmi. Táto náhodná zmena, pripomínajúca masku *Batmana* (vydavateľstvo *DC Comics*), sa D. Cockrumovi zapáčila a použil ju aj vo svojom stvárnení samotného príbehu (wolverinefiles.com, 2012, [online]). Rovnaký výtvarník takisto ako prvý nakreslil *Wolverina* bez masky a výrazný účes sa stal ochrannou značkou postavy.

V máji v roku 1975 nastalo v 94. čísle komiksu „*X-Men*“ obrodenie tímu superdinov (scenár: Ch. Claremont, kresby: D. Cockrum). V publikáciách „*X-Men*“ a „*Uncanny X-Men*“ bol *Wolverine* pôvodne zatienený ostatnými postavami, aj napriek tomu, že v tíme vytváral napätie svojím záujmom o *Jean Grey*, priateľkou veliteľa *X-Menov*, *Cyclopsa*. Séria pokračovala a Ch. Claremont a D. Cockrum sa rozhodli, že *Logana* z nej odstránia, keďže uprednostňovali mutanta menom *Nightcrawler* („*Uncanny X-Men*“ č. 211, 1986). Výtvarník John Byrne, ktorý nahradil D. Cockruma, si postavu ale zastával a neskôr vysvetlil, že ako rodený Kanadčan sa nebude prizerať, ako je z príbehu vyhodенý Kanadčan (wolverinefiles.com, 2012, [online]). Tento moment nám poskytuje náhľad, že o postavách v príbehu nerozhoduje len predajnosť komiksov, v ktorých figurujú, ale aj autori, ktorí samotné príbehy vymýšľajú a kreslia. J. Byrne vytvoril skupinu kanadských superhrdinov s názvom *Alpha Flight*, ktorí sa snažia získať naspäť *Wolverina* kvôli nákladom, ktoré vynaložila vláda na jeho výcvik. Neskoršie príbehy postupne odhaľovali zahmlenú minulosť postavy a jej nestabilnú povahu, s ktorou bojuje, aby bola neustále v strehu. Ten istý autor navrhol pre *Wolverina* taktiež nový žltο-hnedý kostým, ale ponechal charakteristickú kuklu vytvorenú D. Cockrumom.

Napriek odchodu J. Byrna ostal *Wolverine* v *X-Menoch* aj naďalej. Narastajúca popularita postavy viedla k samostatnej sérii, ako sme už spomenuli rozdelenej do štyroch častí s názvom „*Wolverine*“ tvorcami boli Ch. Claremont a Frank Miller. Nasledovala

d'alšia šesťdielna séria „*Kitty Pryde and Wolverine*“ od autorov Ch. Claremonta a Ala Milgroma (vychádzala od novembra 1984 do apríla roku 1985). V novembri roku 1988 sa vydavateľstvo *Marvel* rozhodlo vydávať samostatné zošity, od autorov Ch. Claremonta a Johna Buscema, o *Wolverinovi* pravidelne. Komiks vychádza dodnes a bolo vydaných už vyše 300 čísel. Série sa neskôr ujal scenárista Larry Hama a mal s ňou veľký úspech.⁴

V 90. rokoch 20. storočia bolo odhalené, že postava má len pazúry z kostí, po tom, ako jej z nich odstránil kov adamantium vodca skupiny superzloduchov *Magneto* v komikse „*X-Men*“ č. 25. Táto zmena, ktorá zotrvala 5 rokov vznikla náhodne, pri porade tvorcov o tom, ako ďalej posunúť vývoj postavy a ako do toho zapojiť *Magneta*. Podľa slov scenáristu P. Davida tomu predchádzala len vtipná poznámka o tom, ako by sa zachoval na zloduchovom mieste a tento nápad bol hneď schválený. Jedinou významovou úpravou bolo, že *Wolverinovi Magneto* neodstráni z tela celú kosť z adamantia, ale ako sme spomenuli vyššie, len jej kovový povrch z adamantia (goodcomics.comicbookresources.com, 2012, [online]).

K sérii „*Wolverine*“ a prítomnosti v rozličných verziách komiksov *X-Men* pribudli ďalšie dve dejové línie o minulosti postavy v publikáciách: „*Weapon X*“, od scenáristu a výtvarníka Barryho Windsor - Smitha v rámci série „*Marvel Comics Presents*“ č. 72-84 (vydávané v roku 1991); a „*Origin*“ – šesťdielna limitovaná séria od kolektívu autorov Joe Quesada, Paul Jenkins, Bill Jemas a výtvarníka Andyho Kuberta (vydávané od novembra 2001 do júla 2002). O niekoľko rokov neskôr sa objavil ďalší vedľajší produkt, „*Wolverine: Origins*“, ktorý vytvorili scenárista Daniel Way a výtvarník Steve Dillon. Súbor vychádzal zároveň so samostatným *Wolverinom*. Vďaka hraným filmom „*X-men*“, „*X2*“, „*X-Men: Last Stand*“ a „*X-Men Origins: Wolverine*“ sa postava *Logana* stala ešte populárnejšou a vydavateľstvo *Marvel* pokračuje vo vydávaní ďalších verzií komiksov, kde je hlavnou postavou, alebo lídrom, ako je tomu napríklad v príbehoch „*Wolverine & the X-Men*“, kde postava opustí útočisko Utopia a vráti sa skupinou ďalších mutantov do

⁴ Tvorcami ďalších dvoch sérií príbehov o Jamesovi Howlettovi boli Peter David, Archie Goodwin, Erik Larsen, Frank Tieri, Greg Rucka, a Mark Millar. Medzi výtvarníkmi, ktorí sa postarali o vizuálne stvárnenie príbehov patria John Byrne, Marc Silvestri, Mark Texeira, Adam Kubert, Leinil Francis Yu, Rob Liefeld, Sean Chen, Darick Robertson, John Romita ml. a Humberto Ramos.

Westechestru pri New Yorku, kde založí a zároveň vedie novú školu pre nadané deti *Jean Grey School for Higher Learning*. Dielami „*Wolverine: Origins*“ a „*X-Men Origins: Wolverine*“ sa budeme podrobnejšie zaoberať v samostatnej 2. kapitole *Komiks a filmové spracovanie komiksov. Wolverine v komikse a vo filme*.

1.2 Prvá plánovaná genéza *Wolverina*

Prvá zmienka o *pra-Wolverinovi* je zaznamenaná na začiatku sedemdesiatych rokov 20. storočia. Výtvarník D. Cockrum, ktorý v tom období pracoval pre konkurenčné vydavateľstvo *DC Comics* tvrdí, že vytvoril montáž potenciálne možných nových členov *X-Men* na základe prosby šéfredaktora *Marvel Comics* Roya Thomasa a scenáristu Mike-a Friedricha. Postava mala podobný účes aký má *Wolverine*, podľa ktorého bol zo začiatku posudzovaný ako animálny, beštiálny, divoký a odporný. Jeho tvrdenie sa ukázalo ako pravdivé, ale z časti. Postava ktorú D. Cockrum navrhol sa stala súčasťou légie superzloduchov *The Devastators* vo vydavateľstve *DC Comics*.

Firma *Marvel* mala v pláne expandovať na kanadský trh a R. Thomas navrhol L. Weinovi, aby v komikse „*The Incredible Hulk*“ predstavil kanadskú postavu (wolverinefiles.com, 2012 [online]). L. Wein mal šéfredaktorovi dokázať „... čo viem urobiť s kanadským prízvukom“ (wolverinefiles.com, 2012, [online]). Pri tomto narazíme na prekladateľský problém – Ako zvýrazniť prízvuk v písanej podobe? L. Wein sa rozhodol v rámci prehovoru postavy naznačiť hovorovým skracovaním slov a ich koncoviek, napr.: „*An’ I’ll follow it back to the men who played me. An’ then I’m gonna start cuttin’*“, miesto „*And I will follow it back to the men who played me. And then I’m going to start cutting* (In: *Wolverine: Origins*, zv. 2., 2006: s. 10)“. Túto zmenu sa ale nepodarilo zanechať v českom, ani slovenskom preklade komiksov a recipient operuje len s myšlienkou, že postava má prízvuk.

V tom období boli v USA populárni hrdinovia založení na zvieracom výzore, či schopnostiach. Názov postavy mal byť na základe zvieratá, ktoré žije v USA aj v Kanade. R. Thomas zúžil výber na dve zvieratá: rosomák (preklad z angl. *wolverine*) a jazvec (preklad z angl. *badger*). Ako hovorí scenárista L. Wein: „... začal som hľadať a čítať o rosomákoch a zistil som, že sú to malé, odporné stvorenia, ktoré bez výčitiek svedomia zaútočia na zveri, ktoré sú desaťkrát väčšie než sú sami, len aby ochránili svoje mladé, alebo svoje teritórium (wolverinefiles.com, 2012, [online])“.

Rosomák je cicavec z čeľade lasicovitých (lat. *Mustelidae*) a „Napriek tomu, že nemá veľký vzrast, netreba ho ako nepriateľa podceňovať, pretože je pomerne silný, divoký a schopný odporu. Dokáže od koristi odohnať aj medveďa, alebo vlka. Kvôli jeho zápachu sa ho vlky ani nedotýkajú. Proti človeku sa bráni len vtedy, ak to je nevyhnutné. Zvyčajne sa pred lovcom zachraňuje útekom a ak je prenasledovaný, uchýli sa na strom, alebo na najvyšší vrchol skál, kam ho nepriateľ nemôže prenasledovať. Rýchle psy ho na rovnom priestranstve, kde nie sú stromy, dohonia veľmi rýchlo, rosomák sa však veľmi statočne a obratne bráni. Jeden pes ho nepremôže a niekedy ho s ťažkosťami premôže niekoľko psov. Ak sa nemôže pred svojimi prenasledovateľmi uchýliť na strom, položí sa na chrbát, uchopí psa silnými pazúrmí, strhne ho k zemi a chrupom ho dohryzie tak, že často umiera na tržné rany (laponsko2002.wz.cz, 2012, [online])“.

Aj na základe týchto zvieracích vlastností si R. Thomas nakoniec vybral meno *Wolverine* aj kvôli podobnosti so slovom „*wolf*“ (preklad z angl.: vlk). L. Wein začal vytvárať nového superhrdinu (wolverinefiles.com, 2012, [online]). Separatistické hnutie z kanadskej provincie Quebec sa pokúsilo nahovoriť scenáristu, aby bola postava *Logana* Franko-Kanaďan, čo je koncept, ktorý pri dnešnom vnímaní hrdinu neprichádza do úvahy.

Popredný výtvarník *Marvel Comics* John Romita st. mal za úlohu postavu graficky navrhnuť. Ten si zo začiatku myslel, že *wolverine* je samica vlka. Spolu so scenáristom L. Weinom sa pri diskutovaní o výzore superhrdinu inšpirovali fotografiou rosomáka. Týmto spôsobom vznikol nápad ohľadom pazúrov a aplikovaní ich tvarov na kostým postavy (wolverinefiles.com, 2012, [online]). J. Romita st. počas tohto procesu zavrhol pre neho neobvyklý koncept: „Pôvodne mali jeho pazúry vychádzať z končekov jeho prstov, ako to je napríklad u mačiek, ale tento nápad mi neprišiel taký silný, ako som si to ja predstavoval (wolverinefiles.com, 2012, [online])“. Táto myšlienka sa neujala pri postave *Wolverina*, ale bola využitá pri tvorbe jeho hlavného nepriateľa, superzloducha menom *Sabretooth*. Ďalšou možnosťou bolo podľa L. Weina: „Keď som prvýkrát vytvoril postavu, pazúry z adamantia boli len v rukaviciach a boli sťahovateľné. Boli teleskopické a vracali sa späť do púzdra v rukaviciach (goodcomics.comicbookresources.com, 2012 [online])“. Postava *Wolverine* nakoniec debutovala, ako sme spomenuli v kapitole 1.1 *Wolverine a jeho história publikácie*, v komikse „*The Incredible Hulk*“ č. 180. Výtvarník H. Trimpe použil ako návod skice J. Romitu st..

Vzhľadom na informácie, ktoré mal L. Wein, že vydavateľstvo *Marvel* má záujem oživiť tím superhrdinov *X-Men* medzinárodným obsadením, urobil z *Wolverina* zámerne mutanta. Jasný ale nebol zámer tvorca, podľa ktorého mal byť *Logan* mutant v mládežníckom veku s pazúrmí, ktoré sa mu vyťahujú zo špeciálnych rukavíc. „*Mutantom bol len z pohľadu svojej divokosti a zvieracích zmyslov. Bol lovcom a stopárom, a tomu neuveriteľne pružný. Bol schopný, aj po tom ako z neho Hulk vymlátí dušu, postaviť sa opäť na nohy,*“ ako tvrdí L. Wein, ale potvrdil, že v prípade, ak by mal možnosť vytvárať ďalšie príbehy, urobil by *Wolverina* s nadľudskou silou, akú má napríklad ďalší superhrdina, *Spider-Man* (wolverinefiles.com, 2012, [online]).

Napriek názorom, že *Logan* mal byť pôvodne zmutované mláďa rosomáka, vyvinuté postavou mysteriózneho vedca s menom High Evolutionary, L. Wein to popiera (goodcomics.comicbookresources.com, 2012, [online]): „*Bez zaváhania priznávam, že bolo mojím pôvodným nápadom, že Wolvie-ho pazúry sa budú vysúvať zo zadnej strany jeho rukavíc... v žiadnom prípade som nemal nikdy v úmysle urobiť z Logana zmutovaného rosomáka. Pišem príbehy o ľudských bytostiach, nie o vyvinutých zvieratách (ospravedlňuje sa za každý príbeh, ktorý som napísal, ak zahŕňal High Evolutionary-ho). Záležitosť so zmutovaným rosomákom prišla dlho po tom, ako som ja už nebol zúčastnený na tvorbe komiksu. Nie som si istý, či tento nápad ako prvý navrhol Chris Claremont, či neskôr toľko chýbajúci Dave Cockrum, alebo John Byrne, keď sa pripojil k tímu ako výtvarník, ale som si celkom istý, že to nebolo odo mňa* (lenwein.blogspot.com, 2012, [online])“. Nápad o zmutovanom rosomákoví neprijal ani vtedajší prezident *Marvel Comics* a tvorca mnohých postáv vydavateľstava, Stan Lee (wolverinefiles.com, 2012, [online]).

Otázka „*Čo je Wolverine?*“, je predmetom dohadov aj v samotných zošitoch o *X-Menoch*. Tento krok sa ukázal byť, ako mnohé ďalšie, veľmi dobrým marketingovým ťahom, zvyšujúcim záujem o sériu. V apríli roku 1976 v „*X-Men*“ č. 98, vznikol na základe biologickej analýzy predpoklad, že *Wolverine* je v určitom smere odlišný od ostatných členov *X-Men*. V „*X-Men*“ č. 103 bola vytvorená veta, ktorá je dodnes veľmi známa v komiksovom prostredí. *Wolverine* hovorí, že neverí v írskych škriatkov, na čo mu írsky škriatok odpovie: „*Maybe leprechauns don't believe in talkin' wolverines, either.* (preklad z angl.: Možno aj írski škriatkovia neveria v hovoriacich rosomákov) (In: *X-Men*, zv. 103, feb. 1977, s. 14)“. Pre veľkých fanúšikov *Logana* má táto hláška význam, ako má

pre Čechov a Slovákov dialóg o viere v Boha vo filmovom diele „*Dedičstvo, alebo Kurvahošigutntag* (Dědictví aneb Kurvahošigutntag, 1992, Československo)“.

V článku o evolúcii *Wolverina*, ktorý bol uvedený v znovuvydání komiksu „*The Incredible Hulk*“ č. 180-181 s názvom „*Incredible Hulk and Wolverine*“, sa D. Cockrum vyjadril, že uvažoval o tom, aby *High Evolutionary* zohrával pri tvorbe ľudskej podoby *Wolverina* dôležitú úlohu. L. Wein chcel, aby bol *James Howlett* mladistvého veku, so super silou a pohyblivosťou, akú má iná postava – *Spider-Man*. Jeho zámer sa zmenil po tom, ako uvidel kresbu postavy od D. Cockruma bez masky. Bol chlpatý a mal výzor štyridsať ročného dospelého chlapa (wolverinefiles.com, 2012, [online]). Ako sme už spomínali, pôvodný zámer L. Weina bol, aby sa jeho pazúry sťahovali a boli súčasťou jeho rukavíc. Rukavice aj pazúry by boli z fiktívnej kovovej zliatiny s názvom adamantium.

Adamantium je teda fiktívny kov využívaný v komiksových príbehoch firmy *Marvel Comics* a pokladá sa za nezničiteľný. Samotný názov kovu je pseudo-latinský neologizmus, ktorý sa skladá z anglického podstatného a prídavného mena „adamant (preklad z angl.: oceľový, veľmi tvrdý)“ a latinskej prípony „-ium“, aby názov znel ako kovový prvok. Jeho výroba je extrémne náročná a veľmi drahá. Adamantium sa vyrába zmiešaním niekoľkých chemikálií, ale jeho presné zloženie je tajomstvom vlády Spojených štátov Amerických. Po zmiešaní je možné tvarovať kov minimálne 8 minút, pokiaľ teplota zmesi ostáva okolo 815 stupňov Celzia. Potom stuhne a jeho extrémne stabilná molekulárna štruktúra zachováva jeho tvar aj potom, čo sa znova zahreje nad teplotu tavenia. Adamantium bolo vyrobené v rámci výskumu štítu postavy *Captain America* (ten je ale zložený z iného materiálu) vedcom menom Dr. Myron MacLain. Adamantium vydrží aj priamy zásah jadrovou zbraňou, existujú ale silnejšie prostriedky schopné ho poškodiť. Adamantium je feromagnetické – rozhodne silne reaguje na magnetizmus. Vládou USA boli vytvorených viac typov kovu. Okrem „pravého“ adamantia sa vyskytujú aj nepravé varianty, ktoré boli vytvorené napríklad chybou pri výrobe. Nepravé adamantium môže byť stále veľmi odolné (odolnejšie než titanová oceľ), ale nemá odolnosť a nezničiteľnosť „pravého“ adamantia. Nepravé adamantium bolo vymyslené hlavne preto, aby autori vysvetlili zničenie alebo poškodenie predmetov z adamantia v niektorých komiksoch (marveldirectory.com, 2012, [online]).

V „*X-Men*“ č. 98 z apríla roku 1976 odhalil napokon Ch. Claremont, že pazúry sú integrovanou súčasťou *Loganovho* tela. Scenárista Jeph Loeb použil podobný pôvod *Wolverina* v kontinuálnych projektoch firmy *Marvel*. V nich boli divokí mutanti vyvinutými formami života (wolverinefiles.com, 2012, [online]).

1.3 Druhá plánovaná genéza *Wolverina*

John Byrne sa vyjadril v rozhovoroch na svojej internetovej stránke, že nakreslil tvár, akú by asi mohol *Wolverine* mať, ale následne zistil, že D. Cockrum ho už v apríli roku 1976 nakreslil v „*X-Men*“ č. 98, dávno predtým ako vstúpil do série on sám (byrnerobotics.com, 2012, [online]). Svoje kresbu musel tým pádom prispôsobiť pôvodnej verzii, ale svoju skicu využil pre tvár postavy *Sabretootha*, nepriateľa superhdinu ovládajúceho bojové umenia *Iron Fista*. Autorom týchto príbehov bol Ch. Claremont. J. Byrne mal dostať následne nápad, že *Sabretooth* je otcom *Wolverina* (byrnerobotics.com, 2012, [online]). Obaja tvorcovia prišli s myšlienkou, že *Logan* má približne 60 rokov a slúžil v 2. svetovej vojne potom, ako ušiel od *Sabretootha*, ktorý má približne 120 rokov (loganfiles.com, 2012 [online]).

Pôvodným plánom bolo, že počas nehody bude *Wolverine* skoro rozdrvený. Počas toho, ako by sa pokúsil prvýkrát po zotavení postaviť, by zistil, že jeho liečivá schopnosť sa nevzťahuje na kosti a následne by sa mu zlomili obidve nohy. Strávil by desať rokov na lôžku, počas čoho by sa skoro pomiatol a prišli by za ním predstavitelia kanadskej vlády s ponukou, že mu nahradia pôvodnú kostru kostrou z adamantia. Pazúry by boli akýmsi prekvapením pre neho. Táto verzia nebola tiež nikdy použitá.

1.4 *Wolverine* a jeho fiktívny životopis

V tejto podkapitole sa budeme venovať životopisu postavy. V predchádzajúcich podkapitolách sme síce faktograficky vymenovali niektoré udalosti a postavy, ale aby sme priblížili súvislosti jednotlivých spomenutých príkladov, budeme sa zaoberať životom postavy. Pokúsime sa uviesť najdôležitejšie situácie, ktoré mali zásadný vplyv pre ďalší vývoj charakteru *Logana*.

Ako bolo zobrazené v rokoch 2001 až 2002 v minisérii „*Origin*“, *Wolverine* sa narodil ako *James Howlett* bohatým farmárom v polovici 80. rokov 19. storočia v kanadskej provincii Alberta. Po smrti svojich rodičov dospieval v baníckej kolónii v Severnej Britskej Kolumbii, kde prijal meno „*Logan*“. Po tom ako opustil kolóniu, žil určitý čas v divočine s vlkmi. Kým sa úplne nenavrátil do civilizácie, pripojil sa a žil s indiánmi kmeňa *Blackfoot*. Po smrti jeho blackfootskej lásky, *Silver Fox*, narukoval do služieb kanadskej armády a slúžil v 1. svetovej vojne. *Logan* strávil po vojne nejaký čas na fiktívnom ostrove Madripoor situovanom do juhovýchodnej Ázie. Odtiaľ odišiel do Japonska, kde sa usadil na niekoľko rokov. Tam spoznal svoju budúcu manželku *Itsu*, ktorá s ním otehotnela. Z tohto vzťahu vzišiel jeho jediný potomok, syn *Akihiro*.

Počas 2. svetovej vojny spolupracoval s *Captain America*-om a pokračoval v kariére vojaka a dobrodruha. Ako člen 1. kanadského výsadkového práporu sa zúčastnil 6. júna 1944 vylodenia v Normandii. Pred rekrutovaním do špeciálnej tajnej vojenskej jednotky *Team X* slúžil ešte v CIA (loganfiles.com, 2012, [online]).

Počas členstva v *Team X* boli *Loganovi* dané do pamäte falošné spomienky. V tíme zotrval, pokiaľ sa mu nepodarilo oslobodiť spod mentálnej kontroly a pridral sa ku kanadskému ministerstvu obrany. Následne ho uniesli, aby sa stal súčasťou / obeťou vojenského programu *Zbraň X*, kde ho zadržovali a vykonávali na ňom experimenty, kým sa mu nepodarilo utiecť, čo je zobrazené v príbehoch série „*Weapon X*“ od autora Barryho Windsor-Smitha vydávanej v rámci antológie *Marvel Comics Presents*. Počas tohto uväznenia mu bolo na celú telesnú kosť násilne vtavené adamantium.

Po týchto udalostiach *Logana* našli manželia *James* a *Heather Hudsonovci*, ktorí mu pomohli prinavrátiť ľudskú stránku jeho povahy. Po jeho zotavení pracoval pod dohľadom *Department H* opäť ako špiónážny agent pre kanadskú vládu. Z *Logana* sa stal *Wolverine*, jeden z prvých kanadských superhrdinov. Jeho prvou pridelenou misiou bolo zastavenie ničenia, ktoré svojím súbojom spôsobovali nadrozmerní *Hulk* a *Wendigo*.

Jedného dňa prišiel za *Wolverinom* profesor *Charles Xavier*, aby ho získal pre nový tím *X-Menov*. Sklamaný zo svojej práce pre kanadskú výzvednú službu, prijal *Xavierovu* ponuku a rezignoval zo svojho postu v *Department H*. Neskôr bolo odhalené, že prof. *Xavier* ho prijal napriek tomu, čo sa dozvedel. *Wolverine* má tajnú úlohu dostať sa k profesorovi a zavraždiť ho.

V „*X-Men*“ č. 25 z roku 1993, počas vyvrcholenia crossoveru⁵ „*Fatal Attractions*“, sa superzloduchovi *Magnetovi* podarilo jeho magnetickou silou odstrániť adamantiový obal z kostry *Wolverina*. Táto traumatická udalosť spôsobila zlyhanie jeho liečivej schopnosti a zároveň odhalila fakt, že jeho pazúry sú v skutočnosti kostené. Zároveň na istý čas opustil *Logan X-Menov* a na základe série dobrodružných zážitkov sa mu vrátila ešte účinnejšia liečivá schopnosť. Jej účinok sa prejavil najmä v rýchlosti a účinnosti, čoho dôvodom je práve absencia adamantia v jeho tele. Ukázalo sa, že práve prítomnosť kovu v tele mu konštantne odoberala značnú časť účinku schopnosti. Taktiež si tu uvedomíme, že *Wolverine*, na rozdiel od ostatných mutantov, prechádza neustálou mutáciou, ale adamantium tento proces spomaľovali dovtedy, kým sa nezastavil. Jeho prirodzené schopnosti – liečivý faktor a zvieracie zmysly – mu síce pomaly ale postupne silnejú. Môžeme len predpokladať, či by jeho od prírody divoká povaha a kontinálna mutácia spôsobili fyzickú degeneráciu do primitívnejšieho, beštialnejšieho štádia (loganfiles.com, 2012 [online]).

Po návrate k *X-Men Wolverine* uniesol zloduch *Genesis* a pokúsil sa pridať mu opäť na kosť naviazať adamantium. Tento pokus bol neúspešný a spôsobil, že *Loganova* mutácia eskalovala a vymkla sa kontrole. Dočasne sa zmenil do polo-cítiacej, polo-

⁵ „Pôvodné anglické významy most, prekríženie napovedajú, že týmto slovom sa v populárnej kultúre charakterizujú také artefakty, ktoré v sebe spájajú rozdielne, „protiľahlé“, respektíve cudzie, nesúvisiace prvky. V hudbe ide napríklad o fúzie rôznych -> štýlov. V komiksoch, -> comixoch, vo filme, v literatúre, vo vdeohrách a v televízii sa ako crossover označujú príbehy, v ktorých sa stretajú rôzni hrdinovia majúci svoje vlastné série a príbehy (Maliček, 2008: s. 91)“.

beštiálnej podoby, v ktorej získal väčšiu fyzickú silu ako kedykoľvek predtým, ale za cenu straty časti svojej ľudskosti. Ďalší zloduch, *Apocalypse*, zajaľ *Wolverina*, vymyl mu mozog a spravil z neho svojho jazdca s menom *Death* (preklad z angl.: smrť). Okrem toho sa mu úspešne sa podarilo prinavrátiť adamantium k jeho kostre. *Logan* prekonal naprogramovanie *Apocalypsa* a vrátil sa do tímu *X-Men*.

V roku 2005 tvorca autor komiksov Brian Michael Bendis urobil z *Wolverina* člena tímu superhrdinov *Avengers*. Počas jeho pôsobenia v ňom sa stal účastníkom udalostí v sérii „*House of M*“, ktoré mali za následok prinavrátenie všetkých jeho spomenienok. Rozhodol sa, že pripraví pomstu pre tých, ktorí mu v živote spôsobili všetko bezprávie. Jeho pomsta je jednou z tém druhej rozsiahlejšej sólovej série „*Wolverine: Origins*“, kde sa dozvie, že má syna menom *Daken*. Ten bol zloduchom *Romulom* zmanipulovaný a pretvorený v žijúcu zbraň, tak isto, ako aj on sám. *Wolverine* sa vtedy vydáva za poslaním zachrániť svojho syna a zastaviť *Romula*, aby už nemohol viac niekoho zmanipulovať, alebo mu uškodiť.

Počas udalostí príbehu série „*Messiah Complex*“, nariadil *Cyclops Loganovi*, aby opäť vytvoril *X-Force* – špeciálnu jednotku, ktorá je militantnejšia a agresívnejšia, než *X-Men*. Znovu obnovený tím pozostával z členov *X-23*, *Warpatha* a *Wolfsbane-y* a v komiksovej podobe vychádzal každý mesiac. Jednotka vystupovala aj v pokračovaní „*Messiah Complex*“ s názvom „*Messiah War*“. Po udalostiach vo finále trilógie s názvom „*Second Coming*“ rozhodol *Cyclops*, že bude lepšie, keď program *X-Force* prestane fungovať, no *Wolverine* v tajnosti pokračuje ďalej spolu s mutantmi *Angelom / Archangelom*, *Psylocke*, *Deadpoolom* a *Fantomexom*.

V roku 2008 odhalili v osem zošitovom príbehu s názvom „*Old Man Logan*“ scenárista Mark Millar a výtvarník Steve McNiven možnú budúcnosť *Wolverina*. Tvorca M. Millar sa o príbehu vyjadril: „*Je to v podstate Wolverinov „The Dark Knight Returns“⁶. Je to veľkolepá séria, ktorá sa pohráva s najpopulárnejšou postavou Marvelu posledných štyridsiatich rokov a zároveň neobvyklá vízia Marvel univerza a jedinečný*

⁶ Séria konkurenčného vydavateľstva DC Comics, v ktorej má superhrdina 55 rokov. Po desiatich rokoch sa rozhodne opäť bojovať proti zločinu, keďže ostatní superhrdinovia zmizli a všade vládne kriminalita a násilie.

pohľad na ich budúcnosť. Hrdinovia sú preč, zloduchovia vyhrali a sme dve generácie vzdialení od Marvelu, aký poznáme (loganfiles.com, 2012, [online])“.

V „*X-Men*“ zv. 3 č. 5 bolo odhalené, že na to, aby sa mohol *Wolverine* naplno infiltrovať medzi upírov útočiach (na rozkaz syna *Draculu*) na základňu *X-men*, *Utopiu*, musí ho *Cyclops* infikovať nanobotmi, ktoré dokážu odstaviť *Loganovu* liečivú schopnosť. *Wolverine* si myslel, že prenášaný upírí vírus jeho schopnosť zadržoval. *Cyclops* môže nanitov kedykoľvek aktivovať pomocou diaľkového ovládania, ktoré nosí po celý čas pri sebe (loganfiles.com, 2012, [online]).

1.5 Amnézia a mnohé životy *Wolverina*

Ako sme už v predošlých kapitolách poznamenali, *Wolverine* bol čitateľskej verejnosti predstavený ako veľmi záhadný muž, predstavujúci sa najskôr ako vo voľnej prírode žijúci muž, ale po jeho väčšom uvedení do komiksov bolo prezradené, že si nepamätá vôbec na nič. V ďalších príbehoch sme sa dozvedeli o jeho pôsobení v službách kanadskej vlády, ale aj o tom, že pred jeho účasťou vo vojenskom programe *Weapon X* bol oveľa viac zmerený so svetom.

V priebehu rokov, mal *profesor Xavier* s *Wolverinovou* pamäťou veľmi malý úspech, ale to sa všetko zmenilo po udalostiach série „*House of M*“, keď samu nakoniec prinavrátila pamäť a všetky jeho spomienky. Ale skôr než si dokázal zodpovedať otázky ohľadom svojej totožnosti, na základe týchto spomienok sa vynorila pre *Wolverina* otázka, kým v skutočnosti je.

1.5.1 Čo je to osobná identita?

Otázka osobnej identity je vlastne súbor otázok, ktoré sú vzájomne poprepletané a niekedy môže byť zjednotený. Otázky na ktoré sa snažia filozofi počas diskusie o osobnej identite odpovedať sú: Čo predstavuje pojem osobnosť? Kto som? A čo to znamená pre osobu pretrvávajúť v priebehu času?

Pri si chceme stanoviť, čo pojem osobnosť predstavuje, snažia sa filozofi prísť na to, čo vlastne robí osobu osobou (skôr než povieme, že komiks). Aké vlastnosti musí mať táto entita, keď sa má rátať ako človek? Mnoho nefilozofov si myslí, že nie je zaujímavé, alebo ťažké odpovedať si na túto otázku, pretože naše bežné používanie termínu osoba je synonymom slova človek. Prípad mutantov v zošitoch o *X-Menoch* nám ukazuje, prečo je toto neuspokojivá odpoveď, pretože nie sú ľudia *Homo sapiens*, sú *Homo superior* (človek nadriadený). Ak sú mutanti osoby, potom pre človeka nie je nevyhnutnou podmienkou (nie je to potrebné), aby bol osobou. Ako sme už možno stihli uvedomiť, filozofi netravia veľa času hovorením o *Homo superioroch*, ale travia pomerne veľa času rozprávaním o ďalších zvieratách a o umelej inteligencii. Môžeme zvažovať, či je maznáčik *Kitty Pryde*, *Lockheed*, drak, alebo robotí manžel *Scarlet Witch*, *Vision*, osoba alebo nie.

Keď vezmeme do úvahy otázku „Kto som?“, snažíme sa určiť vlastnosti, ktoré nás robia osobou, na rozdiel od niekoho iného. Opäť platí, že táto otázka vyzerá byť na zodpovedanie zdanlivo jednoduchá. Niekedy si myslíme, že naše povahové vlastnosti môžeme len tak zo seba striasť, ale odpoveď bude zložitejšou, pretože môžeme byť opísaní často rôznymi spôsobmi, a niektoré by mohli byť pre nás napínavé. Otázky, *kto?* sa počíta ako osoba a *prečo?* patria medzi opakujúce sa trópy v príbehoch o Wolverinovi. Pochopíme tomu, keď *Loganovi* vytečie slza, počas sťažovania sa, že nie je takým zvieratkom, akým si ostatní myslia, že ním je.

Osobnosť a vytrvalosť v priebehu času sa tiež častokrát objavujú v komiksoch *X-Men*. Zoberme si klasický príbeh „*Dni budúcej minulosti*“ (ktorý sa objavil v „*Uncanny X-Men*“ č. 141 a 142), v ktorom sa stretávame s charaktermi, ktoré sa zdajú byť mnohými z *X-Menov*, ktorých poznáme (vrátane Wolverina), ale nachádzajú sa v budúcnosti. Ako vieme, že sú to tie rovnaké postavy? *Vyzerajú* rovnako. Jedná sa o štandardnú, nereflektujúcu prvú reakciu, pri ktorú si ľudia často dávajú na otázku osobnej identity: ľudia pretrvávajú v čase, keď okupujú to isté telo. Rovnaké pazúry a špicaté vlasy? No, tak to musí byť Wolverine. Je to jednoducho zdravý rozum, ktorý, ako uvidíme, nie je vždy tak zdravý alebo vnímavý, ako by sme mohli od začiatku myslieť. Ale dalo by sa stále povedať, koho to zaujíma?

Hlavný dôvodom, prečo by sme sa mali zaujímať o osobnú identitu sa týka morálnej previnilosti. Všetky morálne rámce zahŕňajú prisudzovanie viny a chvály, a častokrát vyzývajú k trestu. Aby bolo možné prisudzovať chválu a vinu za čin, musíme byť si byť istí, že ľudia, ktorým dávame pochvalu a viníme ich, sú tí, ktorí si to zaslúžia, na základe ich predošlého činu. Ak sa napríklad ukáže, že muž menom *Logan* nie je tá istá osoba, ktorá spáchala zverstvá v službách kanadskej vlády pod krycím menom *Weapon X*, potom by nemal byť potrestaný za správanie tejto osoby. Rovnako tak, ak aktuálny *Wolverine* nie je tá istá osoba, ktorou bol v minulosti, *Sabretooth* a *Lady Deathstrike* sa mýlili v snahe potrestať ho.

1.5.2 Cassandra Nova, Charles Xavier a John Locke

Filozof John Locke (1632-1704) argumentoval proti rozumu názoru, že telo je zdrojom osobnej identity, používajúc upravený príklad z popkultúry svojej doby. J. Locke rozprával príbeh, ktorý bol v podstate Princ a bedák, s výnimkou vymenených myslí jednotlivcov a nie len rolí. Ak by J. Locke žil aj dnes, mohol by namiesto toho hovoriť o *Charlesovi Xavierovi* a *Cassandre Nove*. V období pôsobenia scenáristu Granta Morrisona pri komikse „*Nex X-Men*“ sa dozvedáme, že *Cassandra Nova* uložila svoju myseľ do tela *Charlesa Xaviera* a umiestnila *Xavierovu* myseľ do jej tela. Telo *Xaviera* s myseľou *Novy* donútila udrieť superhrdinu *Beaka* svojho kolegu *Beasta* tak silno, že musel byť hospitalizovaný, a vyprovokovala vojnu medzi ríšou *Shi'ar* a tímom *X-Men* (*New X-Men* č. 118-121). Keď telo *Xaviera* manipulovalo *Beaka*, odvolávalo sa na seba ako *Cassandru*. Rovnako aj neskôr v príbehu, keď *Jean Grey* komunikuje s myseľou v tele *Cassandra Nova*, hlási sa, že je *Xavier*. Pred objavovaním prepínač, *X-Men* samozrejme dôverovali činom *Xavierovho* tela, že sú to aj činy jeho samotného. Potom, čo sa našiel k tomuto procesu prepínač, však *X-Meni* zodpovedpovedali *Xavier* za opatrenia prijaté jeho telom. Namiesto toho, odsudzujú *Cassandru Novu* a dohadujú sa o tom, ako ju poraziť. Takže sa zdá, osobná identita nie je vec tela, ale mysle.

Potom, čo odmietol teóriu o tele v prospech niečoho mentálnejšieho, sa Locke pokúsil určiť povahu duševnej vec. Aké psychické vlastnosti či charakteristiky by mohli svedčiť o pretrvávajúci v čase? J. Locke rýchlo odmieta akýkoľvek druh charakterov alebo osobnostné rysy, pretože takéto vlastnosti sú neustále v pohybe. Neustále sa snažíme stať

lepšími ľuďmi, a ako výsledok, naša morálka, vkus a preferencie majú tendenciu často sa meniť. Napriek tomu sme aj naďalej v podstate rovnakými ľuďmi. Pri procese eliminácie, sa dostávame sa k spomienkam, ktoré sú zdrojom osobnej identity. J. Locke tým nemyslí, že musíme mať všetky len a len tie spomienky, ktoré mal predchádzajúci jednotliviec. Máme „rovnakosť spomienok“, aj keď máme dodatočné spomienky, ktoré prichádzajú po spomienkach, ktoré sme kedysi sami v skoršom čase. Takže by sa dalo povedať, že *Wolverine* je stále rovnaký človek akým bol v deň, keď sa pripojil k *New Avengers*, ako bol deň po, pretože má rovnaké spomienky, ktoré mal aj deň predtým.

Samozrejme, že si nepamätáme všetko, čo sa nám stane, a niektorí z nás sú zábudlivejší ako ostatní. J. Locke pri tomto výpočte nie je zábudlivý, ale: on komplikuje veci, a to zavedením koncepcie pripojených spomienok. Jedna spomienka môže byť pripojená k inej takto: Pamätám si na dobu, kedy som mal spomienku, ktorú už nemám. Pokiaľ si ja takúto dobu pamätám, potom sa aj tie staršie spomienky rátajú ako moje. Takže, aj keď *Wolverine* už nemá spomienky na to, keď prvýkrát urobil pomocou *Colossa* špeciálny bojový pohyb Fast Ball (v „*Uncanny X-Men*“ č. 100), tak pokiaľ si on spomína na dobu, kedy on ten deň zapamätal, potom je stále rovnakou osobou ako bol v ten deň. Podobne ako v deň, keď sa pridal ku *X-Menom*, *Wolverine* nemal spomienky na stretnutie s *Hulkom* v „*The Incredible Hulk*“ č. 180-182, ani nemá spomienky na doby, kedy mal spomienky na to, že má nejaké spomienky, ale spomienky sú pripojené, a on je v dôsledku toho nie tou istou osobou, ktorá sa v ten deň stretla s *Hulkom*.

1.5.3 Všetko späť ku *Wolverinovi*

Ak nám dáva rovnakosť pamäte rovnakosť osoby, potom to znamená, že telo *Wolverina* obývalo niekoľko rôznych ľudí. Poďme sa prejsť históriou *Wolverina*, ktorá bola odhalená a povedzme si „Nový *Wolverine!*“ zakaždým, keď nejakého zbadáme.

Známa história *Wolverina* začína v *Origin* (r. 2002). V tomto príbehu sa dozvedáme, že sa narodil v devätnástom storočí na plantáži v Kanade pod názvom James Howlett. Howlett opustil plantáže a prijal meno „Logan“, priezvisko strážcu pozemku na plantáži. Po opustení plantáže zažil niekoľko dobrodružstiev. Najprv žil so svorkou vlkov, potom s indiánmi kmeňa Blackfoot (od nich sa zosobášil so známou Silver Fox), nastúpil do kanadskej armády, žil v Japonsku pod menom „Patchô“ a bojoval v 2. svetovej vojne s *Captain Americom*. Po návrate do Kanady ho rekrútovali do *Team X* a ako súčasť

programu mu vymazali pamäť a naplnili mu hlavu spomienkami na život, ktorý nikto nikdy nežil. „Nový Wolverine!“

Muž zapletený s *Teamom X* nemá žiadnu spomienku na život predtým než bol súčasťou tímu, takže sme v druhom živote *Wolverine*. Ako člen *Teamu X* bol unesený ľuďmi z programu *Weapon X*. Ako súčasť toho programu mu bolo pridelené meno *Mutate #9601*. Opäť mu vymazali pamäť. „Nový Wolverine!“

A tak skončil krátky život druhého *Wolverina*. Nebola zdokumentovaná celá dĺžka života *Mutate#9601*, ale my sme videli niektoré jeho škaredé a brutálne pôsobenie v Barry Windsor-Smithom komikse „*Weapon X*“, ktorý sa objavil v *Marvel Comics Presents* č. 72-84. Nakoniec, *Winter Soldier* (preprogramovaný Bucky) ho oslobodí a zviera vytvorené projektom *Weapon X* ujde zdivočené do kanadských lesov, kde absolvuje svoj známy súboj s Hulkom.

Po nejakej dobe ho objavia *James* a *Heather Hudson* (zakladatelia *Alpha Flight*) s tým, že nemá žiadnu spomienku, ako sa ocitol v lese, na zápas s Hulkom, alebo na projekt *Weapon X* a v tej je civilizovaný. „Nový Wolverine!“

V tomto bode sa zrodil *Wolverine*, akého ho poznáme. Nebudeme už ďalej rozoberať *Wolverinovu* históriu, keďže sme jej venovali samostatnú kapitolu, ale poukážeme ešte na dve veľmi dôležité udalosti. Potom, ako *Apocalypse* chytil *Wolverina*, aby mu slúžil ako jazdec smrti, vo „*Wolverine*“ zv.2. č. 145, mu bol opäť vymytý mozog. A ďalší *Wolverine* bol na svete. Udalosťami zo série „*House of M*“ zistíme, že potom ako sa jeho telo uzdraví z toho, ako sa mu s myslou pohrávala *Scarlet Witch*, sa mu obnovili opäť všetky spomienky. To nám ponúka a dáva zároveň novú osobu z *Lockovho* pohľadu. *Wolverine* má teraz spomienky aj prepojené spomienky na každú osobu, ktorá danú telo obývala. V tomto bode to vyzerá tak, ak má *Locke* pravdu, že obyvatel' *Wolverinovho* tela sa v jednom momente mení z nemajúceho zodpovednosť za činy ostatných obyvateľ'ov na zodpovedného za všetky postavy.

2 Komiks a filmové spracovanie komiksov. *Wolverine* v komikse a vo filme.

Od druhoradých súdobých, viacmenej okrajových spoločensko-kritických miniatúr, sa posunulo obrázkové čítanie v závislosti od spoločenského, filozofického a umeleckého vývoja oveľa bližšie k viacvýznamovej reči autorského galerijného umenia.

Koncom 30. rokov 20. storočia vyšli na svetlo sveta belostné stránky taktiež prví superhrdinovia, toľko milovaní i zatracovaní Gréci zošitových svetov. Populárni *Superman*, *Batman* alebo *Captain America* (na obálke k jeho prvému číslu z roku 1941 dokonca ústredný hrdina s príznačným americkým pátosom uštedrí úder päst'ou samotnému Hitlerovi!) sú pre mnohých synonymom braku, zvrátenosti alebo dokonca paradoxne samotného Zla. To by znelo naskrz úsmevne, keby v 50. rokoch 20. storočia komiks (nie na základe konkrétneho prípadu, ale vo všeobecnosti komiks ako taký) nebol skutočne predvolaný pred súd pre údajné kazenie mládeže...

Pozabudlo sa na to, že ne jeden americký občan vďačí svojmu papierovému superkamarátovi za výdatnú psychoterapeutickú pomoc v čase hospodárskej krízy i vojnového rozčarovania („Amerika objavila hru, ktorá jej umožňuje nezriekať sa príliš skoro detstva (...) uspokojuje jej potrebu oddávať sa snívaniu ...“ (Chimet, 1984)), a keď v dôsledku prepadnutiu (už masovo ukájeného) záujmu do obrázkových zošitov na konci 40. rokov začalo prenikať otvorené násilie a vulgárnosť, niesol so sebou tento posun pachuť nežiadúceho a v dôsledku politického. Nastáva obdobie studenej vojny a ku slovu sa dostávajú príkazy, zákazy, cenzúra, štvance ... Politika viac, ako inokedy, zasahuje do múzických odborov a komiks sa stáva obetným baránkom značne zavádzajúcej rozpravy o nevhodnosti násilia v umení.

V roku 1954 bol ustanovený tzv. *Comics Code Authority* (alebo Úrad pre etiku v komikse) a na základe jeho právomocí bola vyhlásená rada nezmyselných zákonov (napr. „*Hrdinovia nesmú ľubovoľne porušovať morálny zákon, aj keď ide o dobrú vec.*“, „*Hrdinovia nemajú byť bezprostrednou príčinou smrti zločincov.*“, „*Pozor na super materiál. Vyhybajte sa líčeniu hrdinu ako poloboha.*“, „*Nezosmiešňujte úrady a verejných úradníkov*“, atď.), ktorá pôvodnú živelnosť a nespútanosť komiksu na dlho udusila a takmer pochovala (komiks, ako materiál určená čitateľskej obci, je odnepamäti závislý na distribúcii, do ktorej mal takto bez schválenia CCA prístup zamietnutý). Ako uvádza jeden z českých odborníkov na komiks V. Veverka: „*Boli tak vytýčené pre všetkých záväzné*

mantinely priemernosti, vedúce k poklesu kvality, zastaveniu ďalšieho vývoja komiksového média a strate záujmu čitateľov“ (Veverka, 1998).

Comics Code Authority však s istými úpravami platí dodnes, a tak niet divu, že oficiálne americké série, s ktorými sa neznalým pojem komiks bohužiaľ častokrát kryje, neponúka v zúženom priestore poväčšinou veľa z toho, čomu by sme na komikse radi prisúdili označenie *Umenie* (neojedinelými výnimkami spomedzi všetkých spomenieme aspoň prínos štýlu aj kompozíciu v rukopise Jacka Kirbyho, Billa Sienkiewicza či Franka Millera, alebo sofistikovanú popkultúrnu prácu scénaristických es v osobách Alana Moora, Granta Morrisona, Neila Gaimana či ešte raz multitalentovaného Franka Millera)...

Jediným kladom zavedenej cenzúry je fakt, že dala podnet k vzniku komiksového undergroundu, medzi ktorého svetovo najvýznamnejšími autormi môžeme menovať Američana Roberta Crumba s jeho charakteristickým humorom, útočiacim na všetky spoločenské tabu. Jeho práce síce hýri sexuálnymi obscénnosťami, nie však samoúčelne. V tomto smere býva R. Crumb prirovnávaný k hercovi, režisérovi Woodymu Allenovi.

V 60. rokoch 20. storočia sa tak z prúdu obrázkových seriálov vyčlenili prvé skutočne autorské pokusy, využívajúce prekvapivo formu komiksu k výpovediam intímneho, sebereflexívneho rázu. Tieto, na komerčnej atraktívnosti nezávislé diela, sa úporne ženú po zmysle existencie, zaznamenávajú realitu okolitého i subjektívneho sveta a stávajú sa v nadväznosti na oficiálne cesty umenia (dadaizmus, surrealizmus, kubizmus, pop-art,...) akýmsi neoficiálnym hľadaním identity výtvarnými prostriedkami.

Koncom 60. rokov *„komiks začal nadšene súložiť, húliť trávnu, demonštrovať, kradnúť a stále znovu a znovu unikať priblížym ochrancom poriadku. (...) Hnutie hippies, psychedélie, túžba po absolútnej slobode a odmietnutie starých poriadkov - to všetko sa premietlo do komiksu, ktorý bol spolu s rock'n'rollom vnímaný ako ideálny prostriedok pre vyjadrenie nových myšlienok“* (tamto.cz, 2012, [online]).

„(...) V USA sa začali po prvýkrát robiť komiksy nie kvôli srandičkám, únikovej zábave alebo kvôli peniazom. Tvorcovia na konci 60. rokov robili komiksy preto, že ten žáner milovali, a robili ho pre podobných ľudí, akými boli oni sami. Bola to súčasť celkového kultúrneho fenoménu neskorých 60. rokov.“, hovorí v rozhovore pre Týždeň (14/2004) Art Spiegelman, jeden z popredných „podzemných“ tvorcov, ktorý dokázal komiks zbaviť negatívnej príchute (alebo prinajmenšom jeho značného dielu) a obklopiť ho o poznanie priaznivejšou aureolou neobmedzeného umeleckého potenciálu. Jeho dvojdielny komiksový román *„Maus“*, dobre známy aj u nás, ťaží vedome z prekvapivého

kontrapunktu medzi serióznou, nedotknuteľnou témou holokaustu a formou údajne opovrhovaného, nízkeho komiksového média. Výsledkom je o to väčšia naliehavosť diela, ktoré tak bolo ako prvé svojho žánru po zásluže vyznamenané Pulitzerovou cenou, najvyšším americkým ocenením v oblastiach žurnalistiky, literatúry a hudby!“

„*Pomaly, ale isto sa v USA rozrastá počet komiksov, ktoré sa musia čítať pomalšie a pozornejšie, než býva zvykom.*“, myslí si Spiegelman (Týždeň 14/2004). Sloveso „čítať“ tu pritom dostáva nádych čohosi oveľa menej konkrétneho, než bežného textu (hoci aj v bublinách). Nejedná sa už o jazyk vo svojom všednom zmysle, ale o reč náznakov, znakov, ich „ikonické súdržnosti“ (Groensteen, 2005) a toho, čo nie je povedané vôbec, ale iba vyjadrené v tichu medzi týmito mnohoveštvými znakmi.

2.1 Wolverine v komiksovej sérii „Wolverine: Origins“

Po oboznámení sa s postavou *Jamesa Howletta* v predchádzajúcej kapitole sa zameriame na sériu „*Wolverine: Origins*“, ktorej autormi sú scenárista Daniel Way a výtvarník Steve Dillon. Túto sériu sme si vybrali najmä z toho dôvodu, že je zameraná na pôvod/genézu postavy. Pôvodom nemyslíme rodisko alebo rodičov, ale príčiny a udalosti, ktoré mali zásadný vplyv na vznik hrdinu takého, akým je vo vnútri.

Interpretácia príbehov série je subjektívna a je ako v každom popkultúrnom diele závislá od uchopenia recipienta. Predmetná séria môže byť a je, pre niektorých fanúšikov neatraktívna. Dej je silno retrospektívny a odsudzovaný za to, že *Wolverine* je v ňom zachytený ako človek, ktorý cíti ľútosť voči sebe a voči vzťahu so svojim nájdeným synom. Charakter postavy postráda na britkosti a „*pachu po krvi*“. V početných dialógoch sa skôr zamýšľa nad sebou a svojím životom. Paradoxne menej povrchný *Logan*, síce stále bez problémov bojujúci, sa komerčne síce uchytil, ale nie tak, ako sa očakávalo.

Zošité vychádzali od júna 2006 do septembra 2010. Spolu bolo vydaných päťdesiat čísel, z ktorých sa niekoľko prelínalo s inými sériami, čo je pravdepodobne skôr marketingový zámer. Výtvarník Steve Dillon zotrval prvých dvadsaťpäť čísel. Po ňom sa vystriedalo niekoľko ďalších, ako napríklad Stephen Segovia, Mike Deodato, Doug Braithwaite a iní.

Séria „*Wolverine: Origins*“ nám poskytuje detailný náhľad na myšlienkové pochody *Wolverina*, ktoré sú vo veľkej miere sebareflexívne. Ako sme naznačili v prvej kapitole, *Logan* je obľúbenou postavou so širokou fanúšikovskou základňou. Fakt, že bola vydaná a vyrozprávaná dejová línia, ktorá nám ozrejmuje príčiny konania a pôsobenia v rôznych tímoch, jednotkách, krajinách, napovedá o silnej spätosti čitateľov komiksov s postavami. Tvorcovia vydavateľstva *Marvel Comics* vytvorili za desaťročia jeho existencie stovky rozličných superhrdinov s rôznymi vlastnosťami a schopnosťami. Každá má odlišný charakter. Rôznorodosť charakterov úzko súvisí so snahou uspokojiť čo najširšiu čitateľskú základňu. Úspech série a dĺžka jej zotrvania na trhu je podmienená permanentnou prepracovanosťou charakterov.

Príbeh sa odohráva počas niekoľkých rokov. Vede nás ním rozprávač, ktorým je sám *Wolverine*, pomocou vnútorného monológu. Dej nie je zasadený len do prítomnosti – udalosti, ktoré sa dejú priamo v daný čas – ale je silne retrospektívny, odhaľujúci ťažiskové situácie života postavy. Negatívnym aspektom pre recipienta môže byť komplikovanosť prepojených príhod, čo podporuje vysoký počet zúčastnených postáv. Séria je ťažšie čitateľná pre recipienta, ktorý nemá predošlú skúsenosť s postavami, či komiksami vydavateľstva *Marvel Comics*.

Séria je zaujímavá najmä pohľadom do vnútra postavy. Samozrejme obsahuje aj súboje medzi rôznymi postavami, kvôli ktorým je *Wolverine* populárny, ale tie sú len dôsledkom udalostí príbehov, v ktorých sa dej odohráva. Fanúšikovská základňa sa rozdelila na dve časti – spokojní a nespokojní. *Logan* je podľa niektorých v sérii vykreslený ako zlomený človek, ktorý sa zahrňuje sebaľútosťou a silou mocou sa snaží zachrániť časť svojej humánnosti tým, že zachráni/spasí aspoň svojho syna. Postava žije vo svete *Marvel Comics* už dlhé roky a za ten čas bola svedkom, alebo páchatelom mnohých krutých skutkov. Mohli by sme tvrdiť, že záchrana syna je zo strany *Wolverina* vnímaná ako určitá očista od hriechov minulosti.

Zaujímavým aspektom série je aj poskytnutý náhľad formálneho spracovania obsahu. Komiksová séria „*Wolverine: Origins*“ je cenzurovaná. Počas 50-ich čísel sme našli v textoch len jednu nadávku: „Shit“. Vulgarizmy sa v zošitoch síce vyskytujú, ale na ich zastrenie sú využívané rozličné symboly a tak je na recipientovi, či si hanlivé oslovenie domyslí, alebo nie.

„Obdivuhodný“ je ale prístup voči násiliu. *Wolverine* a jeho protivníci sa režu, strieľajú, trhajú a všetko je zobrazené, síce nie vždy explicitne, ale minimálne veľkou kalužou krvi, alebo otvorenou ranou.

2.1.1 Krátky plot série „*Wolverine: Origins*“

Komiksová séria „*Wolverine: Origins*“ sa odohráva v troch rovinách a všetky tri súvisia priamo s protagonistom a jeho vysporiadavaním sa so sebou samým a jeho minulosťou. V prvej rovine je to vnútorný boj postavy s vyrovnaním sa sebou samým potom, čo sa mu prinavrátila pamäť a spomenie si na všetky činy, ktoré spáchal, i keď nie z vlastnej vôle. V druhej sa odvíja jeho stroskotaný vzťah so synom, ktorý ho prenasleduje ako vlastný tieň. Tento fakt umocňuje aj túžba jeho syna *Dakena* po zabití vlastného otca. V rovine tretej sa ale spája minulosť s prítomnosťou. *Wolverine* sa dozvedá, že po celý čas za jeho zmýšľaním a konaním stála postava menom *Romulus*. Tá pre svoje ciele manipuluje okrem iných aj otcom aj synom, vytvorí z nich nemilosrdných zabijakov, čo ich popoženie nakoniec k vzájomnému súboju.

Wolverine v predchádzajúcej sérii „*House of M*“ získal späť svoju pamäť a spomienky. Rozhodol sa, že sa pomstí všetkým, ktorí mu ublížili a manipulovali s ním. Vláda ho chce zastaviť a pošlú na neho kyborga menom *Nuke*, ktorého agresívnu stránku prebudil práve *Logan*, keď pôsobil v službách armády. *Wolverine* *Nuke-a* porazí a v momente, keď ho chce úplne odstaviť, zasiahnu vládou vyslaní superhrdinovia *Captain America*, *Cyclops* a *Emma Frost*. Počas rozhovoru s *Emmou Frost* sa *Logan* dozvie, že má syna *Dakena*, ktorý je pod kontrolou vlády, tak ako bol kedysi on. Dozvie sa zároveň, že jeho syn ho neznáša, lebo si myslí, že práve on zabil jeho matku *Itsu*.

Wolverine dúfa, že keď nemohol pomôcť sebe samému, záchrani aspoň svojho syna nech je už pod kohokoľvek nadvládou. Plánuje ho vystaviť kovu s názvom carbonadium a tým ho oslabiť. Kov sa dá vyrobiť len pomocou zariadenia – syntetizátor carbonadia. Vyhľadá zariadenie u bývalého mutanta menom *Maverick*, ktorí patrí medzi tých, ktorí prišli o svoje schopnosti. Dozvie sa, že jeho známy ho nemá, no ešte predtým než zistí jeho súčasnú polohu, zaútočí zloduch *Omega Red*. *Wolverine* počas súboja na chvíľu stratí

vedomie, čo poskytne zloduchovi náskok. Syntetizátor carbonadia sa nachádza v Berlíne, kam sa vydá aj *Logan*.

Hlavná postava sa v európskej metropole stretne po dlhých rokoch s agentkou *Black Widow*, ktorú trénoval v jej detstve. Sledovali ho ale agenti organizácie *S.H.I.E.D.* a *Wolverine* sa im vzdá. Zajmú ho a väznia so zaistenými rukami a nohami v ich tamojšej základni, kam sa k nemu v prestrojení dostane jeho syn *Daken*. Ten mu svojimi kostenými pazúrmí spôsobí ťažke zranenie, po ktorom omdlie. Po uzdravení *Wolverine* utečie zo základne a začne hľadať stopu svojho syna.

Syntetizátor carbonadia sa nachádza v súkromnej schránke v jednej z bruselských bánk, ale keď k nej *Wolverine* dorazí, objaví sa *Daken* a napadne ho. Počas ich súboja sa objaví ďalší zloduch menom *Cyber*, ktorý zaútočí na *Dakenu*, ale *Logan* svojho syna (ktorý následne utečie) zachráni.

Wolverine vypracuje plán, ako sa dostať k *Dakenovi* a poverí *Winter Soldiera*, aby najal žoldniera menom *Deadpool* (výsledok programu Zbraň XI, má tiež liečivú schopnosť zo séra vytvoreného z *Wolverinových* génov), aby sa pokúsil zabiť *Wolverina*. *Deadpoolovi* sa podarí *Logana* zneškodniť a zajať, aby ho mohol usmrtiť, ale vtedy sa podľa *Wolverinovo* plánu objaví *Daken*, prahnúci po tom zabiť svojho otca vlastnými rukami a nie niekým iným. Celú situáciu z diaľky sleduje *Loganov* komplic *Winter Soldier*, a ten strelí *Dakenovi* guľku z carbonadia. Ten na následky zranenie neumrie, ale upadne do bezvedomia.

Wolverine vyhľadá profesora *Xaviera*, aby pomohol jeho synovi so znovuoobnovením pamäte. Na základe tohto zisťuje, že *Dakenu* zmanipuloval ten istý muž čo ovplyvňoval *Logana* pred jeho účasťou na projekte Zbraň X. *Akihira*⁷ sa podarí zachrániť a zároveň zisťuje pravdu o udalostiach spojených so smrťou svojej matky. Otec a syn sa prvýkrát spojili a pripravujú plán vystopovania *Romula*, aby ho mohli spoločne zabiť. Prejaví sa ale pravá osobnosť *Dakenu* a počas hľadania zradí svojho otca so zloduchom *Cyberom* a následne aj *Cybera*, aby našiel a zabil *Romula* sám, lebo len v tom prípade môže byť označený najlepším zabijakom na svete.

Akihiro sa pripojí k tímu superzloduchov s názvom *Dark Avengers*, ktorý zostavila v americkom meste New York ďalšia negatívna postava – *Norman Osborne*. *Wolverine* sa stretáva s bývalým šéfom tajnej organizácie *S.H.I.E.L.D.*, Nickom Furrym. Ten mu vyzradí

⁷ Japonské meno, ktoré *Daken* dostal od svojich adoptívnych rodičov.

informácie o *Romulovi* a aj o *Loganovej* spojitosti s rodinou Hudsonovcov. Spolu odchádzajú do New Yorku, aby zastavili útok *Dakena* na *X-Menov*, tomu sa ale podarí opäť utiecť.

Wolverine vystopuje svojho syna, ale musí sa najskôr konfrontovať s jedným zo stúpencov *Romula*, *Victorom Hudsonom*. Je nútený si vybrať medzi honbou za jedných z nich a vyberá si *Romula*. *Daken* medzitým nachádza vedca menom *Tinkerer*, ktorého si najme, aby mu upravil pazúry kovom podobným na kostre jeho otca.

Wolverine pokračuje po stopách *Romula* a *Victora Hudsona* a tie ho zavedú do vzdialenej väznice v Rusku. Má pocit, že je *Romulovi* blízko, ale zisťuje, že sa školácky nechal vlákať do pasce, lebo tam je na neho nastražený jeho starý nepriateľ *Omega Red*. Podarí sa mu *Reda* premôcť a poraziť po tvrdom zápase a uteká aj so syntetizátorom carbonadia, bez ktorého je *Omega Red* odsúdený na smrť.

Logan si uvedomuje komplikovanosť situácie a je nútený vymyslieť plán, ako preštiť človeka, ktorý ho vycvičil a preto vie presne, ako budú jeho ďalšie kroky. Vyhľadá známych z minulosti, ktorí mu boli dlžní službu a prepletenou sieťou udalostí, miest a postáv pripraví sieť z ktorej *Romulus* už nebude môcť utiecť. Jedna z jeho ciest ho zavedie do Japonska, kde navštívi *Silver Samuraia* a ten ho má preveriť a vylepšiť v boji s mečom. Veľké vzdialenosti mu pomáha v krátkom čase prekonávať člen *X-Menov Cloak*, a ten ešte nevie, že budú potrebné aj jeho ďalšie schopnosti.

Fyzickú pomocnú silu sa mu podarí získať v podobe syna *Brucea Bannera* alias *Hulka*, *Skaara*. *Banner* na začiatku odmieta pomôcť, ale zisťuje, že *Wolverine* má podobné problémy svojím synom a súhlasí s pripojením sa *Skaara*. Ten spolu s *Wolverinom* zaútočí priamo na *Romulovu* centrálu a každý z nich si vyhľadá vlastný súboj.

Loganovi sa podarí nájsť dom v Kanade, kde sa celý jeho životný príbeh začal. Zápasí s *Romulom*, ktorého poraní tak, že už nie je schopný brániť sa. Nezabíja ho, ale volí pre neho psychický trest. Pomocou schopnosti *Cloak* ho uzavrie vo vlastnej mysli a z jeho robustného tela sa stáva nepoužiteľná schránka uväznenej mysle.

Vo finálnom súboji sa *Wolverinovi* podarí s prehľadom poraziť najmä pomocou japonského meča *Muramasa*⁸. Meč má špeciálnu vlastnosť – poranenie ním spomaľuje liečivú schopnosť ako *Wolverina* samotného, tak aj jeho syna *Dakena*, ktorý má túto

⁸ Meč má meno podľa jeho výrobcu. Je špecifický tým, že sa nejedná o kov, ale je z tvrdého organického materiálu, do ktorého sa výrobcovi podarilo pridať esenciu všetkej negatívnej energie, ktorú v sebe nosí *Wolverine*.

schopnosť v génoch po otcovi. *Logan* využíva *Dakenovo* bezvedomie a necháva mu vyoperovať pazúry.

V závere série sa *Wolverine* utieka do kanadských hôr. Konečne nachádza miesto, kde nachádza pokoj od predošlých búrlivých a krvavých rokov, aj za cenu straty kontaktu so svojím synom.

2.1.2 Daken a Wolverine

Biologický syn *Wolverina*, *Daken*, prenasleduje svojho otca ako tieň. Nielenže absolvoval podobný výcvik a má podobné vlastnosti, schopnosti a inštinkty ako on, ale zároveň splňa explicitnosť komiksu. Superhrdinovské komiksy sa vyznačujú tým, že neponechávajú možnosti nevyužitú. Ak je v čitateľskej obci dopyt po nejakej zmene v príbehu, alebo príchodu novej postavy, vydavateľstvo je schopné naň rýchlo reagovať. Potenciál fiktívneho sveta je tu využívaný naplno. Pre vydavateľstvo *Marvel Comics*, ale aj ostatné, ktoré majú na to prostriedky, nie je problém vygenerovať alternatívne verzie príbehov, ich koncov a osudov postáv do nich zasadených. V zmysle postmoderného hesla „Anything goes“, alebo „Všetko je možné“, sa stretávame s postavami bojujúcimi za dobro, ako sa stanú zloduchmi, umierajú a opäť ožívajú. Trh komiksov v spojených štátoch a v západných krajinách je tak veľký, že sa uživí hneď niekoľko sérií s tým istým hrdinom, ale každá je niečím odlišná. Môže sa žiť v inom čase, na inom mieste, ale aj na inom svete, resp. univerze.

Otec a syn sa ale stretli spolu v jednej sérii a jej tvorcovia si zaumienili, že ich vzťah bude viac než komplikovaný. Mladý *Akihiro* trénoval celý život rôzne bojové techniky, metódy zabíjania a pod., aby mohol jedného dňa nájsť svojho otca a pomstiť sa mu za matkinu smrť. Po zistení, že *Logan* svoju manželku *Itsu* nezabil by mohlo zastaviť kolobeh zabíjania, ničenia a honby otca za synom, ale nie je tomu tak. Na povrch vychádza pravda o povahe *Dakena* – je stelesnením hnevu, agresivity, pudovosti, Zla. Je personifikovaným archetypom tieňa: *Tieň - Sex a inštinkty života sú vo všeobecnosti reprezentované niekde v Jungovom systéme. Sú časťou archetypu nazývaného tieň. Odvodzuje ich z pred-ludskej, zvieracej minulosti, kedy boli naše starosti limitované na prežitie a reprodukciu, kedy sme neboli vedomí sami seba. Je to "temná stránka" ega, je to "diabol", ktorého sme schopní použiť a ktorý je tam uchovaný. Tieň je amorálny, ani dobrý, ani zlý, je ako zvieratá. Zviera je schopné starať sa nežne o mláďatá a kruto zabíjať*

pre jedlo. Nevyberá si. Robí to čo robí. Je "nevinné". Z našej ľudskej perspektívy, svet zvierat vypadá brutálne, neľudsky, tieň sa stáva časťou odpadu z nás, ktorý si niekedy nevieme priznať. Symboly tieňa zahŕňajú hada, draka, monštrá, démonov. Obvykle strážia vchod do jaskyne, jazierko s vodou, ktoré symbolizuje kolektívne nevedomie. Nabudúce, keď sa vám bude snívať ako bojujete s démonom, môžete to byť vy sám s kým bojujete (iapl.sk/cl_jf.html#a5., 2012, [online]).

Wolverine sa v podobe svojho syna ocitá tvárou v tvár sám sebe – svojmu vnútru. Na jednej strane chce pomôcť sebe aj jemu, na strane druhej zisťuje niekoľkokrát, že pomôcť sa nedá nikomu, kto o pomoc nestojí.

Stretnutie týchto dvoch postáv vyvolalo u fanúšikov, ale aj u tvorcov otázku, či by sa na ich vzťahu niečo zmenilo, ak by vyrastal *Daken* po boku svojho otca. Tvorcovia *Marvel Comics* túto možnosť zrealizovali, ale scenárista sa rozhodol, že nenávisť voči otcovi je Akihirovi daná a zatiaľ nemenná za žiadnych okolností.

Aj na základe týchto udalostí a nedohľadného vnútorného pokoja je *Wolverine* v komikse vykresľovaný ako tvrdý chlap, samotár, zápasiaci svojím minulosťou, ale aj osudom.

2.2 Filmové spracovanie komiksov. *Wolverine* vo filme.

Komiks a film majú mnoho spoločných znakov. Vznik prvých moderných komiksov na začiatku 20. storočia v USA úzko súvisel s hraným nemým filmom. Spoločným menovateľom sa tu stala kompozícia záberov. Režiséri nemých filmov oddeľovali od seba spojenie jazykovej a výtvarnej zložky - po rade sekvencií nasledovala výtvarne prázdna sekvencia, do ktorej bol umiestnený iba text. Tieto filmy boli významovým prejavom pohyblivých obrázkov. Neskôr sa pre film stali slovo a vizuálna zložka rovnako dôležité. Z komiksu cítime určitú nadradenosť výtvarnej zložky. Aby bol komiks pre čitateľa príťažlivý, nesmie slovo prevažovať nad obrazom. V praxi to znamená, že jednotlivé sekvencie zobrazujú určitú tematickú situáciu, ktorá je dostatočne zreteľná a nemusíme ju teda dopĺňať o slovo, ktoré by pravdepodobne rovnako len popisovalo obrázok. Slovo v komikse iba dopĺňa výtvarný prejav. Toho je zástancom najmä S. McCloud. Z iných výkladov naopak vyplýva, ako sú obe zložky, výtvarná aj textová, pre komiks rovnako dôležité a neexistuje žiadna nadradenosť tomu druhému.

Film aj komiks rozprávajú podobným spôsobom, ani jeden totiž nevyžaduje nejakú hlbšiu motiváciu deja či postáv, teda až na niektoré výnimky. To, ako k určitej udalosti došlo, vyplýva z vhodného výberu a spojenia jednotlivých sekvencií. Zatiaľ čo film môže striedať časové a tematické roviny tým, že ich preskočí, komiks priamočiaro rozvíja jednoduchý dej vpred.

Tvorcovia a producenti, ktorí veria v magickosť a silu komiksu, ho využívajú pre tvorbu svojich filmov. Zistili totiž, že komiksové príbehy majú na vypožičanie ideálne, osvedčené príbehy a scenáre.

Postava aj story vo filme z komiksu zostávajú, zložka ktorú však film absolútne postráda je samotná vizuálna identita, ktorú nám ukazuje dej, postavu a afekty v tej správnej ikonickosti. Obidve médiá majú široké uplatnenie a každé z nich má svojich obdivovateľov.

Jedným zo spoločných znakov komiksu a filmu je aj ich postup pri vzniku. Na začiatku stojí námet, potom prichádza scenár a nakoniec vizuálny a slovný celok. To, že má komiks a film niečo spoločné, že oboje musí začínať napísaním scenára, môžeme vidieť na tzv. režijnej knihe, ktorá slúži režisérovi na zaznamenávanie koncepcie budúcej inscenácie. V knihe nájdeme náčrty mizanscén, pôdorysy, nárys samotných scén, kostýmov atď.. Rovnako tak ako robíme náčrty pri tvorbe komiksu. Na filme aj komiksu je spolupráca tímu kolegov takmer nevyhnutná. V minulosti spolupracovali len scenárista s kresličom, aby vytvorili komiksové (či filmové) dielo, dnes je ich potrebné hneď niekoľko:

Scenárista - Napíše príbeh vrátane rozvrhnutia jednotlivých záberov.

Kresliar - Podľa scenára rozkreslí príbeh do jednotlivých vinet, väčšinou na veľký formát, v ktorom môže pohodlne rozpracovať detaily kresby.

Maketista - Prepracovanie vinety do skutočného tlačového formátu, doladuje stránkovú sadzbu.

Inker - Akonáhle je kópia originálnej kresby zmenšená na skutočnú veľkosť vinety, prekresľuje v nej línie, čiary, obrysy, aby všetky detaily čo najviac zodpovedali pôvodnému zámeru kresliara.

Lettrista - Spracováva všetky texty zakomponované do obrazu: dialogický text vo vinetách aj naratívny text v recitatíve (Groensteen, 2005: s. 199).

Najmä v klasickej udergroundovej komiksovej podobe však nájdeme ešte dnes kresliara pracujúceho samostatne, vytvárajúceho tzv. autorský komiks.

Pri tvorbe filmu sú neoddeliteľnou súčasťou režisér a herec, potom tiež kameraman, zvukár, grafický dizajnér, producent, produkčná, skript a tiež strih.

Strih používa film zámerne, snaží sa tak u diváka navodiť momenty napätia. Komiks využíva strih bežne a neustále, vyberá len okamihy pre čitateľa dôležité, a tak mu dáva možnosť rozvíjať svoju predstavivosť. Tiež časové tempo sa riadi tempom čitateľovho čítania, zatiaľ čo film je časom ohraničený.

Totožný obom žánrom je tiež sujet. Teda samotné usporiadanie príbehu, postáv, prostredia, v ktorom sa dej odohráva a či je funkcia rozprávača v diele zrejme. Kompozícia môže byť:

- chronologická: dejová postupnosť je radená prirodzene v čase, ďalej sa môžeme stretnúť s paralelnou kompozíciou; kedy sa v deji objavuje viac príbehov prebiehajúcich súčasne alebo sa vzájomne ovplyvňujú,
- rámcová kompozícia: keď sú príbehy súčasťou hlavného deja,
- retrospektívna: kedy sa dej odohráva od konca
- reťazová: keď jeden motív spája niekoľko príbehov.

Taktiež osnova deja väčšinou postupuje podľa základných pravidiel pre drámy - expozícia, kolízia, kríza, vyvrcholenie a katastrofa, ako ju poznáme z diela „*Aristotelova poetika*“. Podobne sú na tom aj témy využívané obidvoma žánrami. Obvykle čerpajú z minulosti či budúcnosti, vesmírneho a nadprirodzeného prostredie, sci-fi, utópie, vedeckých objavov či objavov skazy pre ľudstvo a v neposlednom rade stvárnajú boj dobra so zlom v poňatí satirickom, parodickom či vážnom.

Rovnako ako vo filme, kde divák prijíma zvukové efekty celkom prirodzene, tak aj v komikse nachádzame hudobný doprovod, ktorý je nahradzovaný symbolmi a verbálnymi konceptami. Tieto znaky označujeme v komikse ako grafémy⁹. Ak je tvar bubliny či obláčika zmenený na iný než obvyklý tvar, stáva sa z nich špecifický ikonický vyjadrovací motív. Stretávame sa s ozubenými bublinami, ktoré tradične znázorňujú krik, zlosť, výbuch

⁹ „[...] grafémy jsou v komiksu součástí dialogů, monologů či komentáře ve formě titulků. Sem patří i bubliny, obláčky a zvukomalebná příslovce vyjadřující formy monologů. Zvuk řeší komiks graficky upraveným fontem tak, aby vyjadřoval citové vztahy postavy, které film řeší hudbou.“ (Novák, 2006: s. 24)

či reprodukováný zvuk z rádia alebo televízie. Zvuky sú potom znázornené priamo pri predmete alebo osobe vydávajúcej tento zvuk, napr. niekto hrá na nejaký hudobný nástroj, uvidíme vychádzať malé čiernobiele noty z tohto nástroja.

2.2.1 Filmy, v ktorých je zobrazený komiks

Komiks aj film pôsobia v mediálnom svete samostane. Pre obidve médiá je spoločné zobrazovanie reality v nimi upravenom svete. Niektorí filmoví tvorcovia zistili, ako sme už spomínali, že vkladáním určitých prvkov komiksu do niektorých filmových pasáží, vyvoláva u divákov väčšiu záľubu a obdiv. Tieto filmy s prvkami komiksov môžeme rozdeliť jednoducho do niekoľkých kategórií.

1. Filmy používajúce animované sekvencie na motívy komiksu. Jedným z takýchto filmov je „*Kill Bill*“ amerického režiséra Quentina Tarantina z roku 2003 (imdb.com, 2012, [online]). Tu sa stretávame s animovaným, hraným komiksom avšak nie v klasickom poňatí, ale s komiksovou formou manga - ázijský komiks, vznikol oveľa neskôr ako západný komiks. Líšia sa rozsahom, dramatikou a témami v deji (niekoľko radov obrázkov venujú iba akcii, témy sa väčšinou vzťahujú k histórii). Komiks v tomto filme nahrádza prevažne krvavé bojové scény alebo scény z minulosti.

2. Filmy hrané, natočené presne podľa komiksu. Tým je určite film režiséra Roberta Rodrigueza „*Sin City - mesto hriechu*“ (imdb.com, 2012, [online]). Autorom komiksu je Frank Miller. Tento autor sa preslávil svojou tvorbou sci-fi komiksov. V roku 1991 začal Miller s maľovaním série príbehov *Sin City*, ktorá sa dočkala filmovej verzie v roku 2005. Režisér neprebral od F. Millera len príbeh špinavého mesta, skorumpovanosti ľudí a sexu, ale aj celú vizuálnu zložku komiksu. Vytvoril kompletný duplikát. Celý príbeh sa odohráva v akejsi ponurej čierno-bielej clone s občasným zvýraznením farieb, keď chce autor docieľiť charakterickosť. Tak je tomu napríklad pri krvavých scénach (farba krvi je potom v čiernobielym pozadí ostro červená) alebo v celej časti *Žlutý pankhart* (symbolickou farbou je tu žltá). Čo je tiež doménou pôvodného komiksu. Avšak filmovej podobe tohto kultového komiksu sa dostalo uznania nielen u komiksových priaznivcov, ale aj od filmových divákov a určite nepatrí medzi komerčné filmové trháky.

Podobným spôsobom môžeme hovoriť aj o koprodukčnom animovanom filme „*Persepolis*“, ktorý bol natočený francúzskym režisérom Vincentom Paronnaudem v roku 2007 (imdb.com, 2012, [online]). Tomuto snímku sa stal vo všetkých smeroch inšpiratívnym rovnomenný komiks od Marjane Satrapiovej. Autobiografický komiks *Persepolis* v čiernobielych sekvenciách opisuje strasti iránskeho dospievajúceho dievčaťa v kontraste s vtedajšou politickou situáciou - nástupom totality a samotnou vojnou s Irakom. Z komiksu sa tiež dozvedáme o jej živote vo Viedni a v Paríži. Filmová podoba sa od pôvodného komiksu líši snáď len vo farebnom vyobrazení autorkinho života vo Francúzsku. Satrapiová dokonca aktívne spolupracovala na produkcii filmu.

3. Filmy s krátkymi hranými komiksovými sekvenciami. U našich susedov v Českej republike s týmito filmami, ako „*Štyri vraždy stačia, miláčik*“ alebo „*Kto chce zabiť Jessiu*“, môžeme tiež stretnúť. Obidva tieto filmy oproti vyššie spomínaným „*Kill Bill*“ či „*Sin City*“ sú stvárnené s akousi nadsádzkou a humorne. „*Kto chce zabiť Jessiu*“ však rieši navyše problém stroja budúcnosti zhmotňujúceho sny. Zaujímavosťou tohto filmu je, že sa tu stretávame najskôr s komiksom v písanej podobe a ten sa až neskôr vďaka stroju stane skutočným. Československý film režiséra Oldřicha Lipského „*Štyri vraždy stačia, miláčik*“ z roku 1970 čerpá z komiksu prevažne jeho ikonické zobrazovanie zvukov, myšlienok, výkrikov a emočne ladených situácií (csfd.cz, 2012, [online]). Na tomto filme spolupracoval s režisérom aj komiksový tvorca Karel Saudek. Hlavná zápleтка filmu sa odohráva medzi dvoma gangsterskými rodmi usilujúcimi sa o šek na milión dolárov. Medzi nich sa náhodou zapletie prostý učiteľ George Camel, okolo ktorého sa náhle začnú hromadiť mŕtvi zloduchovia. Celý film je hrou paródie a humorných scénok. Obidva filmy (spomínané v 3. bode) preberajú oproti ostatným len základné ikonické prvky používané komiksom, napríklad pri kriku, rane, tiež bubliny pri reči a i..

Za poslednú zmienku stojí české filmové dielo „*Alois Nebel*“ od režiséra Tomáša Luňáka, ktorý je síce hraný reálnymi hercami, ale príbeh výpravcu je pomocou moderných technológií kompletne animovaný. Predlohou k filmu bola rovnomenná úspešná komiksová trilógia od autorov Jaroslava Rudiša a Jaromíra 99.

Takýchto filmov nachádzame v českej a najmä zahraničnej kinematografii mnoho, dôležité však pre zástancov komiksu je, že tieto filmy, hoci istým spôsobom niektoré parazitujú na komikse, možno tiež pomáhajú aj v jeho rozvoji a rozširovaní radov fanúšikov.

2.2.2 Superhrdinovia, ktorí hýbu svetom a komiksové archetypy

Kto vlastne superhrdinovia sú? Je to žena alebo muž, ktorí majú buď obrovskú silu či zvláštnu schopnosť, alebo sú niečím od ostatných odlišní. Typickým prejavom je ich neustály boj za pravdu, spravodlivosť a za ochranu nevinných. Ich poslanie je dôležité a pre superhrdinský komiks charakteristické. Súperia s rovnako silnými alebo mnohokrát silnejšími nepriateľmi, ktorí postrádajú morálne vedomie či si sami zvolili cestu zla (Kaveney, 2008: s. 4). Dobro potom väčšinou rovnako zvíťazí nad zlom.

„Superhrdinovia boli výsledkom ekonomickej a politickej situácie v Amerike na konci tridsiatych rokov. Povzbudzovali národné sebavedomie a patriotizmus a aj svojim dielom prispeli k boju proti nepriateľom demokracie v Ázii aj v Európe. [...] Štyridsaťštyri percent amerických vojakov bolo pravidelnými čitateľmi comicsových zošitov a ďalších dvadsať percent ich čítalo tiež, aj keď len príležitostne. [...] Vydavateľstvo DC Comics zasielalo na front 35 tisíc zošitov, celkovo comicsové zošity predstavovali štvrtinu všetkých tlačovín, vyvázaných v priebehu vojny zo Spojených štátov do zahraničia“ (Kruml, 2007: s. 114-115).

Superhrdinské komiksy prežívali ako jedny z mála aj za vojny. Prečo ale priťahujú maskovaní pomstiteľia našu pozornosť viac ako akýkoľvek iný komiks? Je to postavou s ktorou sa stotožňujeme, ku ktorej prihliadame, obdivujeme ju, ako zachraňuje svet.

K tomuto stotožneniu dochádza použitím tzv. „literárneho odkazu“, ktorý komiks prevzal od literatúry. Dochádza pri ňom k emočnému spojeniu s hlavným hrdinom diela, s ktorým sme schopní na základe predchádzajúcich skúseností prežívať spoločne emócie. (Eco, 2006: s. 204)

Postava je v deji komiksu hlavným hybným prvkom. Stváranie postavy v deji určuje jej charakteristiku. V komikse sa nestretáme s opísaným charakterom postavy ako je tomu napríklad pri románoch. Kresliar sa teda zameriava hlavne na detaily. Nejde však len o superhrdinské komiksy, stálu postavu nájdeme v každom komikse a nemusí mať vždy len ľudskú podobu. Zobrazenie postavy v deji môžeme rozdeliť na dva základné archetypy - priame a nepriame.

T. Groensteen vo svojom knižnom diele „*Stavba komiksu*“ uvádza pre nepriame zobrazovanie postavy v komikse šesť spôsobov:

1. „Radikálny“ - v príbehu sa nevyskytuje žiadna ľudská osoba, hlavnou postavou sa teda stáva nejaký objekt.

2. „Umiernenejšia verzia prvého prípadu“ - hlavnú postavu nie je vidieť, autor ju znázorňuje verbálne použitím prvej osoby v rozprávaní, alebo v obrázkoch, kedy máme pocit, že sa pozeráme očami hlavnej postavy (tento prípad sa používa hlavne vo filme ako tzv. „subjektívnu kamera“).

3. „Postava na obrázku nie je fyzicky identifikovateľná“ - môžeme vidieť len jej obrysy, nikdy však nevidíme jej tvár.

4. „Postava je podkopaná mutáciami“ - nielen z hľadiska telesnej, ale aj grafickej stránky.

5. „Postavy sa vzájomne podobajú“ - tým dochádza k rozplývaniu uvedomenia si, ktorá z postáv je hlavná. Príkladom sú animovani *Šmolkovia*¹⁰.

6. "V každej z vinetou je iný aktér" - každá z postáv sa teda vyskytuje v príbehu iba raz. (Groensteen, 2005: s. 29-30)

Americký religionista Joseph Campbell ponúka vo svojej knihe rôzne pohľady na postavu zobrazovanú priamo, prevažne však z mytológie. Vybrali sme jednu zo spomínaných o „*hrdinovi ako vykupiteľovi sveta*“. Táto postava v bájach koná, rovnako tak ako v našich komiksoch, hrdinské skutky veľkolepých rozmerov. Je hodná nasledovania a v istom zmysle i uctievania. Nepriateľov či netvory ničí vždy v mene zákona. Hrdina je výsledkom morálnych pokleskov obyčajných ľudí. Vyrovnáva boj medzi dobrom a zlom (Campbell, 2000: s. 306-309). Postavy z mytológie sa stali inšpiratívnym prvkom pre tvorbu novodobých superhrdinov komiksu.

Ak sa teda postava v deji vyskytuje priamo, môžeme ju deliť ďalej podľa charakteru. Ten vychádza z konania jedinca ovplyvneného vlastným vedomím. U. Eco vyjadruje k charakteru postavy v komikse polemiku, či je komiks schopný vytvárať charakteristické, individuálne postavy alebo len štandardné, typické postavy. O nachádzaní typizovaných postáv v deji hovorí aj Marx a Engels a to hlavne v spojení s realizmom,

¹⁰ Bruno Lecigne nazýva tento druh šifrovania postavy, ktoré nachádzame u Šmolkov ako „hyperblíženectvo“ (Groensteen, 2005: s. 30)

ktorý podľa nich sám produkuje typické postavy konajúce v typických okolnostiach. Podľa nášho názoru je komiks schopný akejkol'vek metamorfózy ako dejovej, tak postáv obidvoch druhov. Ak sa pozrieme na postavu superhrdinu, môžeme ju spočiatku považovať za typického kladného hrdinu konajúceho len dobré skutky. Ak ho však pozorujeme bližšie, zistíme, že je charakteristický práve svojou morálnou nejednoznačnosťou.

Existuje aj film popisujúci strasti superhrdinov od amerického režiséra Brada Birda a volá sa „*Rodinka Úžasných*“ (imdb.com, 2012, [online]). Tento zhodou okolností animovaný film z roku 2004 od spoločnosti Walt Disney Pictures získal ocenenie za najlepší animovaný film. Príbeh ukazuje, ako by superhrdinovia pôsobili na obyčajných ľudí v reálnom svete. Najprv boli ľuďmi obdivovaní a neskôr ich začali súdiť (doslovne) aj za záchranu ich života. Museli odsunúť svoju identitu do ústrania. Manželov Parrovcov (bývalý *Mr. Incredible* a *Elastic Girl*) žijú obyčajným životom a vychovávajú tri deti. Pre Boba Parra to však nie je plnohodnotný život, a keď sa mu naskytne šanca tajného úlohy, hneď sa jej chopí. Netuší však, že pracuje pre zloducha, ktorý sa chce pomstiť všetkým superhrdinom za to, že ho v mladosti odmietol *Mr. Incredible* (Bob Parr). Na pomoc Bobovi prichádza manželka s dvomi deťmi. Vo filme si môžeme všimnúť niektoré pre superhrdinský komiks dôležité symboly. Škraboška - Bob vysvetľuje deťom, ako veľmi je pre hrdinu dôležitá utajená identita. Vlajúci plášť - Edna, módna návrhárka kostýmov pre superhrdinov, navrhuje vlajúce plášte z predchádzajúcich skúseností, kedy sa hrdinovia napr. zachytili plášťom o raketu, zamotali do turbíny lietadla alebo boli vsatí do vodného víru. Tento film určený prevažne pre deti nám vlastne parodicky ukazuje, ako môže vyzeráť život superhrdinov. A čo obyčajní ľudia? Chcú byť vôbec zachránení? Sú superhrdinské činy skutočne prejavom dobroserčnosti ľudstvu? Alebo je to posilňovanie vlastného ega superhrdinu? Robí dobré skutky teda pre seba alebo pre svet?

Odpovedať na tieto otázky si môže každý sám po prečítaní alebo zhliadnutí niektorého zo superhrdinských komiksov, ale my budeme venovať práve týmto otázkam nasledujúcej 3. kapitole: *Mýtus superhrdinu, alebo prečo Muža z ocele nahradil zabijak*.

Zatiaľ si rozoberieme tieto tri postavy - *Supermana*, *Batmana* a *Spidermana*. Títo hrdinovia sú najznámejší, najčítanejší a médiá sa o nich zaujímajú najviac. Títo maskovaní hrdinovia sa dostali do celého sveta, z toho však bohužiaľ vyplýva, že sú aj tými nejkomerčnejšími hrdinami. Tiež boli jedni z mála, ktorých nechali po roku 1953 ďalej

distribúovať. V tomto roku prebehla kampaň, ktorá ukončila produkciu niekoľkých komiksov z dôvodu neblahého vplyvu na morálku detí a mládeže.

Za jednu z najstarších komiksových postáv, ktorá prežila až do dnešnej doby, považujeme mystického vesmírneho superhrdinu a to doslova s veľkým S, *Supermana*. Prvýkrát sa objavil roku 1938 v magazíne *Action comics* od tvorcov Joeho Shustera a Jerryho Siegela. Týmto dvom tvorcom bol inšpiráciou Gladiátor a tiež pražský Golem. Vtedajší komiksová postava *Supermana* však bola úplne iná než akú ju poznáme dnes. Hrdina často dostával zlosť, ničil veľké množstvo vecí, napádal aj ľudí, ktorí sa mu napríklad len nepáčili atď., až postupom času sa začal meniť. Napriek tomu sa však stal najväčším symbolom Spojených štátov amerických. Prenikal do všetkých médií aj do filmu. V 40. rokoch vznikali prvé animované filmy režiséra Dava Fleischera a v roku 1948 na filmovom plátne zažiaril *Superman* aj v hranej podobe. Najprv však išlo len o krátke príbehy premietané pred hlavným filmom. V týchto epizódnych snímkach sa prelínala hraná podoba s kreslenou. Keď na scéne vystupoval *Clark Kent*, bolo to hrané, ostatné bojové a akčné scény boli kreslené. O pár rokov neskôr už vznikli samostatné supermanovské seriály. Rok 1978 sa stal prelomovým pre prvý film o *Supermanovi*, ktorý komiks vzal naozaj vážne a dodnes patrí k tým najlepším komiksovým filmom. Potom prišli na rad seriály, ktoré zachytávali aj život *Clarka Kenta*. Jedným z tých novších je napríklad seriál „*Smallville*“, kde je *Clark* ešte teenager. Z posledných a pravdepodobne tiež najvydarenejších sci-fi filmov Hollywoodu je „*Superman sa vracia*“ od režiséra Briana Singera a scenáristov Michaela Doughertyho a Dana Harrisa z roku 2006. Režisér však nečerpá priamo z komiksov, ale z predchádzajúcich filmov natočených na motívy pôvodnej komiksovej predlohy. Postava *Supermana* hrá veľmi dôležitú úlohu v spojení s čitateľom. Hoci je z inej planéty a má nadprirodzené schopnosti, čitateľ sa s ním dokáže v mnohom stotožniť.

U. Eco o *Supermanovi* hovorí v spojení s mýtizáciou. To, prečo u obyčajného čitateľa dochádza k stotožneniu sa s touto postavou, vidí v jeho rozpoltenosti života hrdinského života *Supermana* vs. života obyčajného novinára *Clarka Kenta*. (Eco, 2006: s. 247-249).

Najslávnejším ochrancom Gotham City sa stal *Batman*, a to v máji roku 1939, kedy bol vytvorený Bobom Kaneom. *Bruce Wayne* je oproti *Clarkovi Kentovi* obyčajný človek,

t. zn. bez nadprirodzených síl. Aby mohol byť strážcom a pomstiteľom, používa svoje svalov a moderné, ba priam nadčasové výdobytky techniky. Oproti *Supermanovi* je *Batman* stíhaný aj políciou za jeho prehrešky voči zákonom. Proti zločinu bojuje, aby pomstil smrť svojich rodičov, ktorých zabili práve gangstri pred jeho očami keď bol ešte dieťa. Medzi jeho najznámejších nepriateľov patrí *Joker*, *Two-Face*, *Catwoman* alebo *Penguin*. Nočný pomstiteľ sa objavil v animovanej seriálovej podobe už v roku 1966. V roku 1989 vznikla vôbec prvá celovečerná filmová adaptácia *Batmana*. Režirovanie snímky viedol Tim Burton a hlavnú úlohu si s najväčšou úspešnosťou zahral Michael Keaton. Posledným filmom z roku 2008 je „*The Dark Knight*“ od režiséra Christophera Nolana. Napriek všetkej úspešnosti filmu sa dá len ťažko hovoriť o komiksovej adaptácii. Ch. Nolan si z komiksu prepožičal len postavu *Batmana*, dej viedol podľa svojej vlastnej línie a je prepracovanejší a náročnejší. V deji sa tiež objavujú okrem boja dobra so zlom hlavne politické témy, ktorá poukazujú na skorumpovanosť najvyšších predstaviteľov mesta. Veľmi úspešnou bola voľba hudby - soundtracku, ktorý sprevádza diváka celým filmom. Piesne sú charakteristické ako melódiu, tak aj textom. Jednoznačne prispievajú k celkovej gradácii filmových situácií.

Najmladším komiksovým hrdinom sa potom stal *Spider-Man*, ktorý vznikol v roku 1962 pod perom Stevena Ditka vo vydavateľstve *Marvel* a je považovaný za veľmi úspešnú komiksovú adaptáciu. Hoci patrí do superhrdinskej sféry, niečím sa od ostatných líši: „*Spider-Man* nie je všemocná postava z iného sveta, ale dospievajúci mladík z problémového prostredia, ktorý trpí pocitmi nezaradenosti a komplexmi menejcennosti. Jeho osobný profil sa blíži profilu typického čitateľa superhrdinských komiksov“ (Pospiszyl, 2007: s. 34-39)

Peter Parker je obyčajný dospievajúci chlapec, ktorého pohryzie geneticky upravený pavúk a on získa nadprirodzené schopnosti. Než sa objavil *Spider-Man*, nebolo jediného superhrdinského komiksu, ktorý by sa toľko podobal realite ako práve tento. S najväčšou pravdepodobnosťou práve z tohto dôvodu si získal obrovskú obľubu u čitateľov. Tomuto komiksu sa dostalo filmového stvárnenia na veľkom plátne režisérom Samom Raimim v roku 2002, teda o štyridsať rokov neskôr, kedy sa po prvýkrát objavili kreslené spidermanovské seriály. Existovala aj hraná podoba série niekoľkých televíznych filmov, ale ich kvalita bola stráviteľná len pre pravých fanúšikov postavy.

2.3 Príčiny natáčania komiksových filmov

Komiks v tradičnej podobe má hlboké korene. V začiatkoch jeho zrodu, ako sme spomínali už vyššie, bol mnohými považovaný za úpadkový žáner a vo svete umenia nebol uznávaný. S najväčšou pravdepodobnosťou to bolo kvôli neustálej mremenlivosti a krátkodobej tradícii. Komiks si vtedy vytvoril akúsi vlastnú komunitu, svet, v ktorom si vytvoril vlastné pravidlá. Komiks bol v 90. rokoch 20. storočia prijatý zásluhou predchádzajúcich reflexií uznávaných kritikov, akým bol napríklad Francis Lacassin¹¹ alebo Robert Petit, ktorí obnovili slovník a zaradili komiks medzi ostatné umelecké žánre (Kruml, 2007: s. 216).

Komiks si tak začal budovať aj isté tradície na umeleckom poli. Nemožno ho však zaradiť medzi výtvarné či literárne disciplíny. Komiks je predovšetkým samostatným médiom a inšpiratívnou časťou multikultúrneho sveta.

A ako sa stalo, že z komiksov začali vznikať hrané filmy? Masová kultúra je neúprosná a stále pod váhou nárokov tlačí na všemožné vývoje a nové zrody žánrov, ktoré by nás, náročných prijímateľov, mohli zase obmäkčiť a zaujať v tak mediálne a žánrovo zahltenom svete. Týmto tlakom vznikajú rôzne odrody umenia, hudby, filmu a tiež komiksu. Keďže však konzument nie je až príliš naklonený úplne novým médiám, tvorcovia väčšinou transformujú staré žánre na moderné - teda o niečo obohatené, inovované. Mnohí komiksoví zástancovia považujú sfilmovanie za prejav komercializácie, ktorá ničí tradície, a teda komiks ničím neobohacuje, práve naopak.

Komiks vo filmovej podobe stráca niektoré svoje špecifické znaky ako je napr. ikonickosť alebo dej, ktorý sa na plátne už neodohráva v priestore, ale v čase. Jednoznačným „kameňom úrazu“ pre filmárov, ktorí chcú preniesť komiks na plátna, je postava. V komiksovom prostredí na nás pôsobia maskovaní hrdinovia alebo zloduchovia veľkolepým dojmom, ktorý nám imponuje, zatiaľ čo do filmovej podoby je veľmi ťažké obsadiť niekoho, kto by vo farebnom trikote alebo dlhom plášti nevyzeral prinajmenšom úsmevne a mohol sa tak vyrovnáť pôvodnému hrdinovi. Tento komický efekt je väčšinou vyvolaný stratou pôvodnej ikonickosti postavy.

¹¹ Lacassin, F. – francouzský literárni a filmový kritik, zavedl v roce 1971 pojem “neuvième art”. (Kruml 2007: s. 216)

Ak by sme mali popísať chyby tvorcov komiksových filmov, potom by to s najväčšou pravdepodobnosťou boli tieto - pri natáčaní neupravujú celý filmový svet tak, aby nevyzeral na plátne neprírodzene, postava sa potom v ňom ľahko stratí a lepšie zapadne, väčšinou si nevyberajú postavy menej napadné svojim vzhľadom a takýto hrdina v červeno-modrom trikote nie je príliš dobrá voľba z hľadiska zasadenie do nekomiksového sveta. Vďačnými filmovými hrdinami sú tvrdí pomstítelia v čiernom, napr. *Blade* - čierne okuliare, plášť a meč. Výnimkou boli tvorcovia filmovej trilógie *X-Menov*, ktorých všetky postavy majú čierne plášte ako v *Matrixe*.

K výrazným hrdinom sa hodí skôr animovaný film, lebo napr. *Batman* alebo *Spiderman* v animovaných seriáloch priťahujú stálu pozornosť. Prečo? Animovaný superhrdina má ten správny tvar tela i tváre, jeho výraz pri úškrne alebo úsmeve má tú pravú ikonickosť akú by mal mať, a navyše plášť mu vlaje vždy tým správnym smerom. To ako dôležité je, aby plášť vial správnym smerom, nám parodicky ukázali už vyššie spomínaný animovaný film „*Rodinka Úžasných*“. Niektorým filmárom by však niekto mal povedať, aby nenatáčali komiksové filmy radšej vôbec. Týchto chýb sa však málokto filmový tvorca vyvaruje. A stáva sa, že z postavy ostane len ten kostým a meno a celá jej osobnosť, ktorá vytvára samotnú postavu, sa vytráca. Aj príbeh sa potom stáva primitívnejším, aby mohol byť lepšie zaraditeľný do toku stredného prúdu a z komiksu na papieri tak imponantného sa potom stáva rodinný film. Bohužiaľ už sám titul a obsadenie takýchto filmových hitov predurčuje vysokú divácku návštevnosť, a o to ide predovšetkým. Samotný pôvodný komiks, ktorý bol predlou hofilmu, sa potom odsúva do pozadia, čo je pre recipienta obrovská škoda.

Nemáme v úmysle negatívne posudzovať všetky filmy nakrútené na motívy komiksu, existujú aj výnimky, u ktorých sa sfilmovanie podarilo. Jedným z nich určite je spomínaný Rodriguezov snímok „*Sin City*“. Ten kopíruje komiks so všetkými jeho symbolickými prvkami tak dokonale, že pri sledovaní filmu máte rovnaký pocit priameho zasadenie do deja, ako keď príbeh čítate v komikse.

Tiež sa však môžeme pozrieť na opačný prípad, keď sa z filmovej predlohy stane strip. Ak sa pozeráme na komiks ako film, vidíme, ako jeho niektoré podstatné zložky vplyvom filmového plátna zanikajú. Film prerobený do komiksu sa však pozdvihne. Vďaka nakladateľstvu *Dark Horse* môžeme vidieť jeho obrovský rozkvet. Toto vydavateľstvo distribuuje úplne všetko, od *Buffy, premožiteľky upírov*, cez *Predátorov* až po známych - *Batmana* a *Sudcu Dredda*. Najväčšou udržiavacou jednotkou distribučnej

siete sú pre nich však *Hviezdne vojny*, v ktorých už nejde len o prepisy filmov, ale aj o vymýšľanie stále nových vesmírnych príbehov.

Na všetky filmové postavy majú Dark Horse právo, a tak si môžu dovoliť aj ich rôzne kombinácie. Môžeme si teda prečítať komiks, kde spolu vzájomne súperia Predátori, Votrelci a Terminátori. Rovnako tak *Superman* sa už stretol s *Terminátorom* alebo *Batmanom*. Medzi jeden z nejkomickejších komiksových konfliktov, ktoré spomínané nakladateľstvo vydalo, patrí *Superman versus Bugs Bunny*. Ako teda môžeme vidieť komiks a film sa vzájomne ovplyvňujú a prijímajú od seba mnoho prvkov, v mediálnom a popkultúrnom svete je potom možné všetko.

Samotný komiks patrí k najproduktívnejším špecifickým žánrom 20. a 21. storočia a určite ním ešte dlho bude. Môže byť zaradený do populárnej literatúry, predovšetkým vďaka svojej jazykovej zložke, ale aj do kolónky literárno pokleslých žánrov. Čitateľský záujem je ale v posledných rokoch väčší ako u hodnotnejšej klasickej literatúry.

Počiatky komiksu súvisí s rozvojom celej spoločnosti a hlavne následne vytvorenej masovej kultúry. Komiksový prejav v primárnej rovine uspokojuje moderného človeka svojou hravosťou a nenáročnosťou prijímania nových informácií. S rozvojom multimédií akými sú televízia, rozhlas či internet, stúpa túžba vstrebať čo najviac informácií v čo najjednoduchšom a najrýchlejšom čase, predovšetkým vizuálne. Komiks ako spojenie literárneho slova a výtvarného obrazu potrebu zrýchleného vnímania úspešne napĺňa. Čoho dôkazom je publikácia od postmoderného teoretika Richarda Appignanessiho „*Postmoderna pre začiatočníkov*“, ktorá využíva vo svojej formáľej úprave prvky komiksu.

Komiks vždy zostane svojbytným a nenahraditeľným žánrom, vytvárajúci si sám vlastnú realitu. Je zmesou medzi filmom, výtvarným umením a literatúrou. Najviac je spájaný s filmovou tvorbou, najmä v prípade animovaných filmov. Komiks a film sa vzájomne ovplyvňujú, viac prvkov však preberá film od komiksu. Dôkazom môže byť už spomínaný film „*Persepolis*“, nakrútený na motívy rovnomenného iránskeho komiksu. Sfilmovaný komiks sa teší veľkej návštevnosti a obľube, je to však prejav komerčnosti. Tieto výrazové prostriedky ale vyznievajú inak v komiksovej verzii o mutantovi a inak vo filme. Film je natočený komerčne, aby sa páčil ľuďom. Využíva určité aspekty a atribúty *Wolverina* a dotvára ho páčivými elementami zábavného/popkultúrneho priemyslu. V komixe ide najmä o boj dobra so zlom, boj za slobodu, vnútorné pocity postavy. Filmová verzia je natočená tak, aby pritiahla čo najviac publika. Obsahuje scény, kde ukazuje jeho citlivú, ľudskú stránku človeka, ktorý si hľadá

svoje miesto vo svete, najlepšie po boku lásky citlivej a chápacej ženy. Samozrejme nechýbajú ani scény, kde je nutne zobrazené dokonale vyšportované mužské animálneho, priam archetypálneho muža, ktorý sa vydal na zbesilú cestu za pomstou smrti svojej lásky, počas ktorej zabije každého, kto ho chce zastaviť. Divák je ale zvyknutý a prepáči mu to, lebo cieľ je vysoko morálny.

Komiks v pôvodnej stripovej podobe nie je tak propagovaný ako film. Na novo vytvorené komiksy ťažko uvidíte pútavý billboard. To však neznamená, že papierový komiks nie je hodnotný. To, v čom môže film komiks obohatiť, je práve vracanie sa konzumenta ku koreňom. Po zhliadnutí filmu niektorých bude určite zaujímať, ako vyzeral pôvodný komiks.

2.4 Filmové adaptácie antihrdinu *Wolverina*

V predchádzajúcej kapitole sme hovorili o tom, prečo sa natáčajú filmy o komiksových superhrdinoch. Tejto podoby sa dostal aj náš hrdina z Kanady. Prvýkrát si ho mal možnosť zahrať austrálsky herec Hugh Jackman. Ten kvôli tejto role musel nabrat svalovú hmotu, lebo v opačnom prípade by len ťažko naplnil očakávania amerických fanúšikov „*Wolvieho*“. Režisér Brian Singer, ktorý sa podujal na režirovanie prvého diel o *X-Menoch*, si vzal na plecيا veľmi ťažké bremeno, a mohlo sa mu vypomôcť akékoľvek zaváhanie. Mohli by sme povedať, že trilógia filmov X-Men síce nasvedčuje komerčnému úspechu snímok, a ako akčné filmy boli nakrútené umne, ale miera autenticity musela ísť do úzadia. „Odniesol“ si to najmä *Wolverine*. Prvé dve časti boli kvalitnejšie ako finále trilógie, ale Logan bol v nich zobrazený veľmi umiernené. Pôsobí vzbrklo, ale zároveň aj ako skúsený vojnový veterán. Prejavuje voči ostatným cit a pochopenie, najmä vo vzťahu k študentke / mutantke menom *Roque*. *Wolverine* aj *Roque* sú samotári. On z vlastnej vôle, ona kvôli strachu zo svojej schopnosti vysávať všetkú energiu z každého, koho sa dotkne. Práve ich outsiderstvo ich priviedlo k sebe a tak by sme mohli tvrdiť, že prvá časť s názvom „*X-Men*“ (r. Brian Singer, 2000) je skôr zoznamovacia a akoby sa orientovala na tematiku priateľstva.

Druhá aj tretia časť boli už akčnejšie, ale napriek tomu divák v ani jednej z nich nemal možnosť spoznať toho „pravého“ Wolverina. Tento zámer sa pokúsil napraviť režisér Gavin Hood a sfilmoval príbeh iba o Loganovi s názvom „*X-Men Origins: Wolverine*“. Divák tu má možnosť nahliadnuť na víziu, ako asi vznikol (predpokladáme) filmový Wolverine. Oproti komiksu sa vo filmovom diele náchadza mnoho zmien, čo má asi poukázať na multi-univerzalitu spoločnosti *Marvel*. Victor Creed / Sabretooth (Liev Schreiber) je Wolverinov brat a po smrti ich otca utečú z domu spolu. Bratia sa od seba neoddelia až do vojenského zásahu, počas ktorého majú pozabíjať nevinných civilistov. Wolverine to odmieta a opúšťa služby armády. Je to jasne v rozpore s komiksovou verziou, v ktorej je Logan naprogramovaný a poslúcha na každý rozkaz. Práve tento morálny aspekt postavy sa odkláňa od komiksovej podoby. Tým nechceme naznačiť, že v kreslenej verzii postava nemá morálku, ale filmová podoba je asi kvôli zárobkom až príliš ľudská

Tieto výrazové prostriedky ale vyznievajú inak v komixovej verzii o mutantovi a inak vo filme. Film je natočený komerčne, aby sa páčil ľuďom. Využíva určité aspekty a atribúty *Wolverina* a dotvára ho páčivými elementami zábavného/popkultúrneho priemyslu. V komixe ide najmä o boj dobra so zlom, boj za slobodu, vnútorné pocity postavy. Filmová verzia je natočená tak, aby pritiahla čo najviac publika. Obsahuje scény, kde ukazuje jeho citlivú, ľudskú stránku človeka, ktorý si hľadá svoje miesto vo svete, najlepšie po boku lásky citlivej a chápacej ženy. Samozrejme nechýbajú ani scény, kde je nutne zobrazené dokonale vyšportované mužské animálneho, priam archetypálneho muža, ktorý sa vydal na zbesilú cestu za pomstou smrti svojej lásky, počas ktorej zabije každého, kto ho chce zastaviť. Divák je ale zvyknutý a prepáči mu to, lebo cieľ je vysoko morálny.

Za najautentickejšie stvárnenie postavy *Wolverina* môžeme považovať jeho krátke vystúpenie v ďalšom superhrdinskom filme „*X-Men: First Class*“ (r. M.Vaughn, 2011). Príbeh snímku je o tom, ako vznikol tím *X-Men*, v čase, keď profesor Xavier a Magneto boli ešte mladí a blízki priatelia. Spoločne sa rozhodnú otvoriť zariadenie pre mutantov im podobným a cestú po svete, pýtajúc sa ostatných mutantov, či nemajú záujem pripojiť sa k nim. Vtedy Erik Lehnsherr a Charles Xavier vchádzajú do pohostinstva a smerujú za Wolverinom sediacom pri bare, pijúcom whisky a fajčiacom cigaru. Obaja sa mu predstavia a ešte predtým, než mu stihnú povedať niečo viac, dostanú asertívne vyjadrenie:

„*Go Fuck Yourself!*“

Počas tejto scény sa na nich ani len nepozrie a jeho odpoveď, ktorú pre mieru autenticity musíme preložiť doslovne „*Chodte do píše!*“, považujeme po štyroch celovečerných za najvernejších 10 sekúnd, kde máme dočinenia s pravým komiksovým Wolverinom. Preto ostáva pre nás otvorená otázka – Bude sa ďalší film o *Wolverinovi*, odohrávajúc sa vraj v Japonsku, pridržovať komiksovej podoby, alebo bude charakter postavy obetovaný zisku filmovej spoločnosti?

3 Mýtus superhrdinu, alebo prečo „*Muža z ocele*“ nahradil zabijak

Po tragických udalostiach 11. septembra 2011 sa začala vytrácať popularita filmov obsahujúcich hrdinov v tých najrozličnejších podobách. Prirodzene komiksoví superhrdinovia túto potrebu výborne nahradili a filmy spracovávajúce komiksové postavy trhali rekordy v počtoch zárobkov. Superhrdina sa stal opäť kultúrnou ikonou. Ale filmové štúdiá v Hollywoode sa rozhodli, že s touto príležitosťou vynaložia lepšie, ako nás len zabaviť. Niektoré z posledných filmov nesú v sebe aj filozofickú správu, ktorá dokáže osvietiť naše životy. Najmä vo filmoch série X-Men je publiku adresovaná filozofia ľudskej prirodzenosti a ako vhodne využiť prácu veľkej školy mytológie pri riešení otázky, ako robiť etické rozhodnutia.

Stredobodom pozornosti pri pohľade na superhrdinov, volá americké publikum po rozmanitejších charakteroch hrdinov, vrátane nárast ženských hrdiniek. Najznámejšími komiksovými superhrdinami sú mužského pohlavia, ako napríklad *Superman*, *Batman*, *Spider-Man*, *Green Lantern*, *Flash*, *Thor*, *Daredevil*, *Hulk* a *Wolverine*. Väčšina v minulosti natočených filmov je najmä o týchto mužských postavách. Hollywood sa v súčasnosti pokúša uspokojiť potreby mladého publika zapájaním gendrovo rôznorodých hrdinov. Je evidentné, že napriek techniké a pokroku ľudia aj naďalej potrebujú vzhliadať a veriť v niekoho, niečo, jeho schopnosti. Superhrdinovia poskytujú ľuďom psychické útočisko, kde existuje niekto, kto je natoľko odvážny, aby učinil dobro aj keď pri tom ohroziť sám seba. Hrdina je tu ale stále, len má rôzne podoby a formy. V naivnosti je za hrdinu označovaný aj pes, ktorý zachránil svojho pána pred požiarom v dome.

Ako je spomenuté v prvom diele filmového spracovania Spider-Mana – „S veľkou mocou prichádza veľká zodpovednosť“. A tieto myšlienky stíhajú mysle tých, čo majú možnosť niečo urobiť, zmeniť. Takéto myšlienkové pochody má pravdepodobne aj *Wolverine*. Ale jeho vnútorný súboj ho často prinúti konať deštruktívne.

Pri hľadaní paralely medzi mytologickými bohmi a komiksovými superhrdinami sme brali ohľad aj na etický kódex, ktorý *Logan* v nespočetných prípadoch porušil, najmä počas svojho pôsobenia v kanadskej armáde.

Otázkou je, prečo je maskovaný zabijak-samotár tak obľúbený. Vďaka za to postmoderne a nástupu popkultúry, lebo postava s jeho atribútmi by sa stalo ťažko obľúbenou napríklad v slovenskom romantizme. *Wolverine* nerešpektuje autority, oponuje každému, kto ho chce obmedzovať, je príliš temperamentný, animálny. Keď prepadne

svojim inštinktom, nemá problém zbesilo rozsekať svojho súpera na kusy. Pije alkohol, najmä pivo, fajčí stále cigary a k tomu rád (jeho zdravie to neovplyvňuje, na základe jeho regeneračnej schopnosti). Ak má nejaký osobný problém, vytráti sa aj na niekoľko rokov a opustí skupinu, ktorá sa na neho spolieha. Zaoberá sa vo vnútri najmä otázkou svojho vlastného *Ja*. Keď je vyrovnaný, je platným členom akéhokoľvek tímu, je výborný atlét, inteligentný, s vodcovskými schopnosťami a silným morálnym kódexom. V obdobiach nevyrovnanosti skúma svoju animálnu stránku, ktorú sa mu nie vždy darí kontrolovať. Osamotene putuje po svete, vyhľadáva konflikty. Cestovanie ho okrem toho učinilo aj vzdelancom. V krajinách, v ktorých pôsobil, len neprežíval, ale zároveň študoval ich kultúry. Plynule hovorí samozrejme anglicky, ale aj po japonsky, rusky, čínsky, španielsky, arabsky a ovláda jazyky indiánskych kmeňov čejen a lakota. Dohovorí sa okrem toho po francúzsky, thajsky, vietnamsky, kórejsky, nemecky, taliansky, portugalsky, hindi a perzsky.

Logan sa cíti byť nepochopený, ale zároveň aj nechce, aby mu ľudia a ostatní mutanti rozumeli. Drží si väčšinou odstup. Vie fungovať v kolektíve, ale zároveň verí najviac len svojim schopnostiam. Neustále v jeho vnútri rieši problém ťažkosti svojho bytia. Žiť s ľuďmi, či bez nich. Aj na základe týchto vymenovaných vnútorných poryvov postavy a jej konania sa dá označiť za typického predstaviteľa postmoderného človeka, ktorý sa zameriava v myšlienkach na svoje ja. Snaží sa uplatniť u seba aj u ostatných. Byť sám sebou a zároveň spolunažívať s ostatnými. *Wolverine* nosí masku a človek sa pretvára – chráni svoju identitu. Niekedy to je myslené ako ochrana seba pred ostatnými, niekedy ako ochrana ostatných pred sebou.

ZÁVER

Odborná kritika považuje za blízkych predchodcov komiksu náhrobné kamene, fresky alebo hieroglyfy. Samotný komiks ako ho poznáme dnes, sa začal objavovať až ku koncu 19. storočia. Komiks ako žáner nemožno presne definovať, a tak sa vedú mnohé spory o to, ako vlastne komiks presne pomenovať. Jediným spojivom početných definícií je komiksová koordinácia jazyka a obrazu.

Vznik komiksu tiež súvisel s vývojom tlače, prvých fázach sa objavoval iba ako doplnková časť periodík a až oveľa neskôr sám vytváral zošity alebo albumy. Tiež je spájaný s počiatkami hraného nemého filmu. Jeho najväčším úpadkovým obdobím boli obdobia 2. svetovej vojny a časy normalizácie, kedy všetko muselo prechádzať silnou cenzúrou.

Neskôr, s rastúcim záujmom o komiks, začali vznikať jeho animované a hrané podoby. Takmer všetky pohltil americký fenomén 50. rokov 20. storočia – superhrdinovia. Do médií prenikli postavy ako Superman, Batman či Spiderman. Svet sa tak stal pre mnohých z nás zábavnejším s komiksami ako bez nich.

V komikse a vo filme môžeme nájsť veľa spoločných znakov. Tieto dve médiá si vzájomne prepožičiavajú rôzne techniky, motívy, či celé pasáže pre svoj ďalší rozvoj. V ich spojení jedni môžu vidieť úpadkový žáner, ktorý len parazituje na jednom či druhom z fenoménov, druhí naopak toto spojenie vidia ako šťastné a vidia v ňom budúcnosť. Komiks, hoci je svojbytným moderným médiom rovnako ako film, by nemohol existovať, keby nebolo literatúry a výtvarného umenia.

Komiksová postava *Wolverine*, o ktorej pojednávala naša práca je stvárnená aj v jednej, aj v druhej podobe. Známa sa stala vďaka vychádzaniu vo vydavateľstve Marvel Comics.

V prvej kapitole sme priblížili pojmy komiks, hrdina a antihrdina, ktorým *Wolverine* nepochybne je, faktograficky sme vymenovali jeho publikačnú históriu a pre lepšie oboznámenie sa s postavou sme uviedli aj jeho fiktívny životopis. Z filozofického hľadiska sme priblížili jednu z otázok, ktoré si postava kladie: Kto som?

V druhej kapitole sme sa venovali komiksu v jeho súčasnej podobe a jeho presahu do filmu. Uviedli sme známe komiksové spracovania. Uviedli sme, že náhľad na spracovanie komiksu vo filme môže byť aj odlišný od predlohy, čo ale môže ísť na úkor zachovania myšlienky komiksu. Vyjadrili sme sa aj ku filmovým spracovaniam, v ktorých figurovala naša predmetná postava a zistili sme, že najautentickejšie je zobrazená počas desiatich sekúnd vo filme „X-Men: First Class“ (r. M. Vaughn, 2011).

V tretej kapitole sme sa zaoberali možným presahom do mytológie. Zistili sme, že možno je postava tak vnímaná, ale so svojou povahou by si našla ťažšie mieste medzi ostatnými bohmi. Na základe práve jeho povahových znakov považujeme Wolverina za postmoderného hrdinu.

Bibliografia

- CAMPBELL, J. 2000.** *Tisíc tváří hrdiny*. Praha : Portál, 2000. s. 338. 8071783544.
- CHIMET, I. 1984.** *Hrdinové, fantomy, myši*. Praha : Vyšehrad, 1984. s. 313.
- CHUNG, P. 2002.** O povaze vizuálního vyprávění ve filmu a comics. *Film a doba*. 2002, 2, s. 93-96.
- ECO, U. 2006.** *Skeptikové a těšitelé*. Praha : Argo, 2006. s. 367. 8072037064.
- KAVENEY, R. 2008.** *Superheroes! Capes and Crusaders in Comics and Films*. New York : I. B. Tauris & Co Ltd, 2008. s. 278. 978-184511-569-2.
- KRUML, M. 2007.** *Comics: Stručné dějiny*. Praha : ComicsCentrum, 2007. s. 320. 80-86839-12-5.
- LOCKE, J. 1984.** *Esej o lidském rozumu*. [prekl.] Prof. PhDr. Josef Král. Praha : Svoboda, 1984. s. 38.
- MALÍČEK, J. 2008.** *Vademecum popkultúry*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2008. s. 142. 978-80-8094-287-8.
- MALÍČEK, J., MALÍČKOVÁ, M. a ZLATOŠ, P. 2008.** *Zborník o populárnej kultúre : popkultúrny hrdina vo virtuálnej realite*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2008. s. 88. 978-80-8094-357-8.
- McCLOUD, S. 2008.** *Jak rozumět komiksu*. Brno : BB art, s. r. o., 2008. s. 216. 978-80-7381-419-9.
- NOVÁK, F. 2006.** Reflexe komiksu v českém hraném filmu 60. let. *Brno*. [Online] 2006. [Datum: 17. 04 2012.] http://is.muni.cz/th/74972/ff_b/Filip_BAK.pdf.
- POSPISZYL, T. 2007.** Vzpouza mozků: Komiks a ideologie dvacátého století. *Proglas*. 2007, Zv. XVIII, 6, s. 34-39.
- VEVERKA, V. 1998.** Kterak comics prznil nevinné. *Crew*. 1998, 10, s. 12-13.
- VLAŠÍN, Š. 1984.** *Slovník literární teorie*. Praha : Panorama, 1984. s. 472.
- VLČKOVÁ, J. 1999.** *Encyklopedie mytologie germánských a severských národů*. Praha : Libri, 1999. s. 256. 80-85983-5.
- WELSCH, W. 1994.** *Naše postmoderní moderna*. Praha : Zvon, 1994. s. 198. 80-7113-104-0.
- ZAMAROVSKÝ, V. 2005.** *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha : BRÁNA s. r. o., 2005. s. 452. 80-7243-266-4.

Zborníky

EVANS, S. C. 2005. Why Should Superheroes Be Good? Spider-Man, the X-Men, and Kierkegaard's Double Danger. *Superheroes and Philosophy*. Peru : Open Court, 2005, s. 161-177.

HOUSEL, R. a WISNEWSKI, J. J., [ed.]. 2009. *X-Men and Philosophy. Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-Verse*. Hoboken : John Wiley & Sons, Inc., 2009. s. 251. 978-0-470-41340-1.

HOUSEL, R. 2005. Myth, Morality, and the Women of the X-Men. *Superheroes and Philosophy*. Peru : Open Court, 2005, s. 75-89.

IRWIN, W., [ed.]. 2011. *Superheroes. The Best of Philosophy and Pop Culture*. Hoboken : John Wiley & Sons, Inc., 2011. s. 298. 978-1-118-15347-5.

Internetové zdroje

[Online] <http://www.komiks.cz>.

[Online] <http://www.csfd.cz>.

[Online] <http://www.empire.com>.

[Online] <http://www.ign.com>.

[Online] <http://www.imdb.com>.

[Online] <http://www.fandomania.com>.

[Online] <http://www.wolverinefiles.com>.

[Online] <http://www.loganfiles.com>.

[Online] <http://goodcomics.comicbookresources.com>.

[Online] <http://laponsko2002.wz.cz>.

[Online] <http://lenwein.blogspot.com>.

[Online] <http://marveldirectory.com>.

[Online] <http://www.byrnerobotics.com>.

[Online] http://www.message.sk/vlna/?sub=text&id=12_01.

[Online] <http://www.tamto.cz/trendy-smyslne-i-nesmyslne/dospivani-komiksu/>.

Iné zdroje

Wolverine: Origins: D. Way, S. Dillo, č. 1-50