

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Analýza archetypu komiksového
hrdiny v současné fikční seriálové
tvorbě**

Matěj Žiak

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Jana Jedličková, PhD.

Studijní program: Čínská filologie – Filmová věda

Olomouc 2017

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Analýza archetypu komiksového hrdiny v současné fikční seriálové tvorbě* vypracoval samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Chci na tomto místě velice poděkovat své vedoucí práce Mgr. et Mgr. Janě Jedličkové, PhD. za její velkou podporu v průběhu mého psaní, za věcné rady a připomínky, a také za to, že mě naučila, že ne všechno musí být dokonalé, aby to mělo šanci na úspěch.

Obsah

Úvod	5
Kritika pramenů a literatury	9
Pramen.....	10
Literatura	10
1 Netflix efekt.....	14
1.1 Co je to Netflix?	14
1.1.1 Jak jsme se dostali k Netflix 2.0?	15
1.1.2 Historie Netflixu.....	18
1.2 Netflix efekt.....	21
1.2.1 Sociální sledování TV	22
1.3 Proč si Marvel TV vybrala zrovna Netflix?	25
1.4 Netflix (Daredevil) vs. The CW (Arrow).....	26
1.4.1 Nevýhody celoplošné stanice The CW.....	27
1.4.2 Daredevil	29
2 Adaptace komiksové předlohy	34
2.1 Vznik postavy.....	34
2.2 Návrat z krize v 70. letech.....	35
2.3 Nástup Franka Millera.....	37
2.4 Televizní adaptace.....	39
3 Archetyp hrdiny.....	44
3.1 Archetyp v pojetí C. G. Junga	44
3.2 Campbellův monomýtus.....	46
3.2.1 Interpretace Campbellova monomýtu	51
4 Analýza série Daredevil	57
4.1 Analýza podle Campbell-Voglerovy teorie.....	57
4.1.1 Zrod hrdiny a jeho svět.....	58
4.1.2 Volání k dobrodružství a odmítnutí volání.....	59
4.1.3 Překročení prvního prahu	60
4.1.4 Zkoušky, Spojenci, Nepřátelé.....	67
4.1.5 Vstup do nejnítěžší jeskyně.....	68
4.1.6 Ordeal (Očista/Těžká zkouška)	70
4.1.7 Znovuzrození a obdržení pokladu	71
4.1.8 Návrat do světa s elixírem	72
Závěr.....	73
Seznam pramenů a literatury	76

Seznam citovaných filmů, serií a seriálů	79
Seznam obrázkových příloh.....	80

Úvod

V dnešní době se u nás na komiks jako literární útvar stále nahlíží skrz prsty.¹ Je to útvar obecnou veřejností považovaný za „dětinský“, „méněcenný“, v mnohých případech bych si troufl tvrdit, že jej chápou jako „zbytečný“.² Je to stále formát pro velmi specifické niche publikum, společností často označované jako „nerd“.³ Tento koncept však začíná být čím dál více podryván zábavním průmyslem. Ať už se jedná o déle trvající filmové adaptace komiksových archů, nebo čerstvější televizní tvorbu, komiksový formát se na přelomu prvního a druhého desetiletí nového milénia stal jedním z nejvýnosnějších zábavních komodit, které tento průmysl produkuje. Snahy filmařů devadesátých let minulého století o znovuzrození komiksových hrdinů na filmových plátnech byly dokonány počátkem nového tisíciletí trilogií o Spidermanovi Sama Raimiho⁴ a batmanovskou trilogií Christophera Nolana.⁵ V roce 2008 došlo k znovuzrození společnosti Marvel úspěšným filmem *Iron Man*.⁶ Studio Marvel, které v pozdějších letech prošlo spojením se studiem Walta Disneyho, je v dnešní době jedno z nejvýnosnějších

¹ Ačkoli má komiks u nás poměrně dlouhotrvající tradici, lidé si jej stále spojují hlavně s umělci jako Josef Lada, Ondřej Sekora nebo Adolf Born, hlavně kvůli jejich obrázkové tvorbě pro děti. Většina tvůrců se komiksem „pro dospělé“ nezabývala. Já ovšem v práci čerpám výhradně z americké tvorby superhrdinských komiksů.

² Toto tvrzení podkládám na základě vlastní zkušenosti při konfrontacích na téma komiks s „neobeznámeným“ publikem, avšak dá se doložit množstvím článků a internetových diskuzí. Pro příklad poskytuji rozhovor s Jiřím Pavlovským z nakladatelství Crew pro zpravodajský server idnes.cz:

BEZR, Ondřej. *Pro český komiksový trh jsou typičtí „ochutnávači“, tvrdí nakladatel*. [online 13. 9. 2015] IDNES.cz [cit. 13. 4. 2017]. Dostupné z: http://kultura.zpravy.idnes.cz/komiks-rozhovor-s-jirim-pavlovskym-dbb-/literatura.aspx?c=A150911_192631_literatura_ob.

³ Internetová encyklopedie Wikipedia definuje termín nerd jako z angličtiny převzatý výraz, česky překládaný nejčastěji jako „mimoň“, který označuje člověka s úzkým zaměřením na nějakou jednu oblast lidské činnosti (vědecké obory jako fyzika, matematika, chemie, technika, přeneseně pak sci-fi, fantasy, komiksy). V současné popkultuře pracuje s „archetypem“ nerda například americký seriál *The Big Bang Theory* (Teorie velkého třesku, 2007 - současnost) v jeho čtyřech hlavních postavách Sheldona, Leonarda, Howarda a Rajeshe.

⁴ Jedná se o filmovou trilogii *Spider-man* (2002), *Spider-man 2* (2004) a *Spiderman 3* (2007) z produkce Columbia Pictures a režie Sama Raimiho, v hlavních rolích se jako Spider-man/Peter Parker představil Tobey Maguire.

⁵ Jedná se o filmovou trilogii *Batman Begins* (Batman Začíná, 2005), *The Dark Knight* (Temný rytíř, 2008), *The Dark Knight Rises* (Temný rytíř povstal, 2012) z produkce Warner Brothers a režie Christophera Nolana, v hlavních rolích se jako Batman/Bruce Wayne představil Christian Bale.

⁶ *Iron Man* (2008) – rež: Jon Favreau. [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017] Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0371746/?ref=nm_sr_1.

filmových studií vůbec, a vděčí za to hlavně svým filmovým adaptacím komiksových hrdinů.

Jako téma této bakalářské práce jsem si vybral koncept archetypu hrdiny, respektive komiksového superhrdiny, a jeho ztvárnění v dnešní televizní tvorbě. Vzhledem k rostoucímu zájmu o hrdinské příběhy a jejich čím dál vyšší kvalitativní hodnotu mě jako diváka i studenta filmových a televizních studií zaráží nedostatek odborných textů zabývajících se tímto tématem. Navíc v době, kdy se podstatná část těchto seriálů nebo sérií dá zařadit mezi zástupce tzv. quality TV. Z tohoto důvodu bych se rád svou prací pokusil zaplnit určitou mezeru v oblasti teoretických textů, která mi jako studentovi tohoto oboru vadí.

Svou analýzu provedu na originální sérii *Daredevil*⁷ z tvůrčí dílny americké společnosti Netflix.⁸ Zároveň chci uvést, že ve své práci pracuji a čerpám výhradně z první sezóny této série. Cílem této práce je analýza hlavní postavy fikčního seriálu *Daredevil* - Matta Murdocka,⁹ alias Daredevila, na základě hlavních charakteristických rysů sestavených Josephem Campbellem v jeho práci *The Hero with a Thousand Faces*¹⁰ (1949, česky 2000) a následným upravením daného monomýtu¹¹ Christopherem Voglerem v jeho práci *A Practical Guide to Joseph Campbell's The Hero with a Thousand Faces*.¹² Navíc, jelikož se jedná o televizní zpracování, opírám se především o publikace amerického televizního teoretika

⁷ *Daredevil* (2015 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt3322312/?ref=nm_sr_1.

⁸ Netflix, Inc. [online] Netflix.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: <https://www.netflix.com/cz/>.

⁹ Jména postav série i jiných mnou citovaných seriálů, jména autorů, herců a hereček v práci uvedu v jejich původním tvaru, stejně tak u ženských jmen nebudu používat přechýlený tvar. Navíc, co se týče překladů z anglického jazyka, budu používat výhradně svůj vlastní překlad (pokud v textu neuvedu jinak).

¹⁰ CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hriny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha, 2000. Pzn.: V práci cituji české vydání publikace, ale pro pochopení určitých myšlenek jsem se obeznámil i s originální verzí autora.

¹¹ Monomýtus – termín poprvé použitý Josephem Campbellem v jeho knize *Tisíc tváří hrdiny*, jedná se o popis základního dějového schématu většiny mytologických příběhů (v českém překladu se to často užívá jako „cesta hrdiny“)

¹² VOGLER, Christopher. *A Practical Guide to Joseph Campbell's The Hero with a Thousand Faces*. USA, 1985. [online] Hero's Journey [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.thewritersjourney.com/hero's_journey.htm.

Jasona Mittella a jeho práci s postavou v knize *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*¹³.

V práci se zabírám jak komiksovou předlohou, tak samotnou tvůrčí společností Netflix. Jelikož obojí, dle mého názoru, má podstatný vliv na celkovou formu a vyznění série. Jelikož byla tato série vytvořena ve Spojených státech amerických, budu ve své práci zohledňovat televizní vysílací systémy dané země, stejně tak fakt, jestli a případně jaký vliv mohly mít na tvorbu série reklamní společnosti, internetový fandom a společenský kontext. Při popisu kontextu současné televizní tvorby zaměřené na komiksové adaptace se budu snažit komparací s ostatními seriály tohoto žánru vysvětlit, proč je série *Daredevil* oproti těmto seriálům originální, respektive může mít pro diváka větší hodnotu. V kontextu se bude jednat hlavně o seriály *Arrow*,¹⁴ *The Flash*,¹⁵ *Supergirl*¹⁶ a *Legends of Tomorrow*¹⁷ americké televizní stanice The CW.¹⁸

Tuto práci rozdělují na dva formální celky: teoretickou část a praktickou analýzu. V teoretické části si vytyčím veškerou terminologii a narativní a obsahové termíny, které budu následně používat v analytické části. Obsah však bude hlavně tvořen analýzou Netflixu jakožto televizní platformy a jejím zařazením do kontextu americké vysílací struktury. Stejně tak rozeberu formu a vývoj série, jelikož Netflix svými možnostmi poskytuje odlišný druh tvorby originálních sérií (nebo seriálů), což se výrazně projevuje na celkovém vyznění série. A také představuje nový pohled na zpracování komiksového média do budoucna. Dalším obsahovým bodem bude stručný historický kontext komiksové postavy Daredevila. Tato část ač obsahově krátká, je nepostradatelnou součástí pro pochopení a konzumaci dané

¹³ MITTELL, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. NYU Press, 2015.

¹⁴ *Arrow* (2012 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt2193021/?ref=nm_sr_1.

¹⁵ *The Flash* (2014 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt3107288/?ref=nm_sr_1.

¹⁶ *Supergirl* (2015 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt4016454/?ref=nm_sr_1.

¹⁷ *Legends Of Tomorrow* (2016 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt4532368/?ref=nm_sr_2.

¹⁸ The CW je americká celoplošná televizní stanice vzniklá spojením CBS Corporation a Warner Brothers Entertainment (což je divize společnosti Time Warner).

série. Jako poslední bod bude sloužit teoretický úvod a vyjasnění pojmů týkajících se archetypu hrdiny. Zde se pokusím načrtnout význam pojmu v jungovském psychologickém hledisku a stejně tak rozeberu Campbellův narativní vzorec pro jeho monomýtus. Kapitulu završím ujasněním formulace Christophera Voglera a jeho aplikace campbellovského monomýtu pro filmová a televizní zpracování.

V analytické části se budu již dopodrobna věnovat dané sérii a postavě Matta Murdocka, slepého právníka žijícího v New Yorské čtvrti Hell's Kitchen, který se za pomoci svých nejbližších pokouší zastavit rostoucí kriminalitu a zlo, které sužuje jeho město. Zároveň budu používat postupů, které vysvětlím v teoretické části textu, zejména aplikuji Voglerovo zpracování cesty hrdiny a v příkladech poukážu na osobní vývoj hlavní postavy série podle daných kritérií.

Jak popisují výše, zpracovanými tématy je tato práce poměrně různorodá, stejně tak i citovaná a pomocná literatura je různorodá svým původem. Od psychologických publikací po filmově-televizní odbornou literaturu, internetových článků a online diskuzí až po fanbase stránky a videa ze serveru YouTube.com. (Literaturu a prameny zohledňuji v následující kapitole Kritika pramenů a literatury.) Avšak všechny jsou nezbytné pro uchopení daného tématu. Zároveň si uvědomuji, že každé z jednotlivých obsahových témat by svou teoretickou obsáhlostí dalo za novou samostatnou práci. Ale to jen dokazuje, jak velký je potenciál pro budoucí analýzy a práce na toto téma. Nakonec, mým cílem není teoreticky obsáhnout všechny vytyčené obsahové celky, ale zkombinovat je co nejlépe tak, abych z nich dokázal analyzovat danou postavu a sérii.

Rád bych se pokusil touto bakalářskou prací alespoň trochu zaplnit mezeru na poli teoretických prací. V otázkách komiksového žánru a komiksových adaptací ve filmu a televizi v dnešní době, hlavně na našem území, existuje elementární neznalost. A to i přes stále více kvantitativně (a až na pár výjimek, dle mého názoru, i kvalitativně) narůstající produkci tohoto žánru. Navíc, hrdinské příběhy, jako ten z mnou analyzované série, mohou sloužit jako ukázka lidských možností v dnešní občansky neaktivní společnosti. Minimálně by se však tomuto tématu mohla přestat vyhýbat teoretická činnost akademicky vzdělaných publicistů a kritiků.

Kritika pramenů a literatury

Jak jsem již zmiňoval v úvodu práce, seznam použité literatury i literatury, kterou jsem byl nucen obsáhnout jen pro pochopení určitých pojmů, je opravdu rozsáhlý. Na tematickém základě jsem schopen literaturu rozdělit do čtyř celků. Jedná se o literaturu spojenou s Netflixem jakožto firmou, historickým kontextem, jeho postavením na poli amerických televizních médií, jeho ekonomickou a obchodní strukturou, tvůrčí inovativností a teoretickými predikcemi do budoucnosti. Druhým okruhem jsou bezpochyby psychologicky zaměřené texty pojednávající o studiích archetypu vykonaných švýcarským psychologem a učencem Carlem Gustavem Jungem. Na to velice těsně navazující texty a studie mytologie od Josepha Campbella¹⁹ a následné výklady daných textů Christopherem Voglerem.²⁰ Z těchto autorů čerpám základy pro pochopení archetypu hrdiny tak, jak se vyskytuje od pravěku v našem nevědomí. Další velkou skupinou jsou texty filmově-televizní podstaty. Zde se opírám hlavně o texty Jasona Mittella a jeho práci s postavou.²¹ Čtvrtou a poslední částí jsou komiksy. Jelikož jsem byl již od útlého věku vystaven komiksovému žánru ve všech jeho možných podobách,²² v této kapitole se mimo pár odborných publikací, které budu citovat v dalších částech textu, spoléhám na svou vlastní znalost komiksové historie a formy jako takové.²³

Dále bych rád upozornil na to, že jsem při shromažďování dat do jisté míry čerpal i z formy podcastingu²⁴ nebo rádiových vysílání. Jmenovitě se jedná o

¹⁹ CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hriny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha, 2000.

²⁰ VOGLER, Christopher. *A Practical Guide to Joseph Campbell's The Hero with a Thousand Faces*. USA, 1985. [online] Hero's Journey [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.thewritersjourney.com/hero's_journey.htm.

²¹ MITTELL, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. NYU Press, 2015. (kapitola 4. Characters)

²² Mám na mysli komiksy jako literární médium (knižní a časopisecké publikace), televizní médium ve formě animovaných (a později i hraných) adaptací, a také médium filmové (zároveň jsem si vědom, že filmové a televizní médium často nedodrží narativní kontinuitu svých literárních předloh a vytváří tím úplně nové příběhy – pokud bude v práci potřeba, vyjasním narativní rozdíly mezi danými médii).

²³ Pro přehlednost a usnadnění komiksové předlohy ve své práci cituji dle mnou upravené literární normy – tzn. autor, název komiksu, rok a číslo jeho vydání.

²⁴ Podcasting – jedná se o způsob šíření audio informací za pomoci internetových služeb, kdy autor nahraje soubor (nejčastěji ve formátu mp3) na webovou stránku. Tyto soubory jsou pak uloženy na stránce, čili posluchač má možnost obsah konzumovat dle svého časového rozvrhu (není omezován

televizní fanbase podcast amerických amatérských kritiků The TV Dudes²⁵, který jsem stáhl z aplikace iTunes²⁶ společnosti Apple²⁷.

Pramen

Hlavním pramenem pro tuto práci je první sezóna originální americké série *Daredevil* z produkce společnosti Netflix.²⁸ Sérii jsem shlédl online na placené streamovací platformě Netflix, a to v originálním znění. Dalšími prameny jsou komiksové archy, převážně z tvorby Franka Millera, o kterých se budu podrobně zmiňovat v druhé kapitole této bakalářské práce. Posledním pramenem, který zmíním, je film z roku 2012, *The Avengers*, natočený režisérem Jossem Whedonem pro studio Marvel.²⁹ Ačkoli se filmová divize studia Marvel administrativně liší od divize televizní, produkty těchto divizí (myšleno filmy a seriály/série) spadají do jednoho velkého kinematografického vesmíru. Proto děj filmu *The Avengers* zásadním způsobem ovlivňuje dějovou linii série *Daredevil*.

Literatura

Během výzkumu před psaním práce jsem nashromáždil poměrně značné kvantum zdrojů. Dle mého uvážení je zbytečné všechny zdroje v této podkapitole vypisovat, proto uvádím pouze pár zástupců, kteří mi byli ve zpracovaných tématech nejnápomocnější. Jak jsem již zmiňoval v úvodu této kapitoly, tematicky

časem vysílání). V dnešní době se často vyskytuje „dvojí podcasting“, kdy autor vydává obsah jak v audio formě (například na svou stránku nebo šířeného formou iTunes), tak v audiovizuální podobě (dané video autor vkládá na server YouTube.com).

²⁵ *The TV Dudes* (podcast). [online] The TV Dudes – Professional Couch Potatoes [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: <http://thetvdudes.com/>.

²⁶ Aplikace americké počítačové společnosti Apple, Inc. určená k organizaci a nákupu multimediálních souborů.

²⁷ Apple, Inc. je americká technologická firma založená v roce 1976 Stevem Jobsem a Stevem Wozniakem v kalifornském Cupertino.

²⁸ *Daredevil* (2015 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt3322312/?ref_=nv_sr_1.

²⁹ *The Avengers* (2012) – rež: Joss Whedon. [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0848228/?ref_=nv_sr_3.

se jedná o zdroje velmi různorodé. Pro přehlednost a orientaci je rozdělují, stejně jako v úvodu, do několika obsahových celků:

Jedná se o literaturu psychologickou, respektive věnující se tématu archetypu hrdiny v jungovském významu.³⁰ Hlavními zdroji této části jsou zajisté publikace Josepha Campbella *Tisíc tváří hrdiny*³¹ a *A Practical Guide to Joseph Campbell's The Hero with a Thousand Faces* Christophera Voglera.³² Campbellovu práci s mýtem a monomýtem vysvětlím v samostatné třetí kapitole této práce, společně s redefinicí Christophera Voglera z jeho výkladu Campbellovy představy o monomýtu. Dále zde řadím například články Jana Sterna *Úvod do teorie hrdiny*,³³ *Grafologie a psychologie*³⁴ Vojtěcha Franče, článek Vladislava Šolce nazvaný *Odvrácená tvář amerického hrdiny*³⁵ nebo diplomovou práci Pavla Šafáře *Archetyp hrdiny u C. G. Junga*.³⁶ Jelikož jsem laik v oblasti vědecké psychologie, největším pomocníkem pro mne při konzumaci zdrojů byla práce Pavla Šafáře. V jeho práci důkladně popsal osobnost i práci Carla Gustava Junga a jeho analýzu nevědomí a následnou nově vytvořenou teorii. Jung se při své praxi s pacienty s různými psychickými poruchami a studiu jejich snů setkal s představami bytostí a motivů, které se podobaly univerzálním představám a motivům zobrazovaných u nejstarších kultur a náboženství světa.³⁷ Jung poté po důkladném studiu mytologie a světových náboženských systémů znovuoživil pojem archetyp (tzv. archetypické představy), se kterými později ve své práci pracuje Joseph Campbell. Články Vojtěcha Franče, Vladislava Šolce a Jana Sterna zde uvádím hlavně jako pomocné zdroje výkladu jednotlivých pojmů v rámci jungovské psychologie³⁸ a také jako ukázk

³⁰ Švýcarský psycholog a myslitel Carl Gustav Jung je původcem pojmu „archetyp“.

³¹ CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hriny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha, 2000.

³² VOGLER, Christopher. *A Practical Guide to Joseph Campbell's The Hero with a Thousand Faces*. USA, 1985. [online] Hero's Journey [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.thewritersjourney.com/hero's_journey.htm.

³³ STERN, Jan. *Úvod do teorie hrdiny*. [online] Britské listy [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: <http://blisty.cz/art/22573.html>.

³⁴ FRANČE, Vojtěch. *Grafologie a psychologie*. [online] O grafologii [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: <http://ografologii.blogspot.cz/2008/05/archetypy.html>.

³⁵ ŠOLC, Vladislav. *Odvrácená tvář amerického hrdiny*. [online] Portal.cz [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: <http://www.portal.cz/scripts/detail.php?id=25185>. (Citovaná verze článku je dostupná online pouze v neúplné podobě, plný text této práce je dostupný v Šolcově publikaci *Archetyp otce: (a jiné hlubinné psychologické studie)*. [ŠOLC, Vladislav. *Archetyp otce: (a jiné hlubinné psychologické studie)*. Praha: Triton, 2009.])

³⁶ ŠAFÁŘ, Pavel. *Archetyp hrdiny v díle C. G. Junga*. Brno, 2013. Diplomová práce. Masarykova Univerzita.

³⁷ Tamtéž, Str. 6.

³⁸ FRANČE, Vojtěch. *Grafologie a psychologie*. [online] O grafologii [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: <http://ografologii.blogspot.cz/2008/05/archetypy.html>.

aplikace archetypálních vzorců na dnešní³⁹ společnost a její tvůrčí odvětví (například politika, filmový průmysl,...).⁴⁰

Dále literaturu věnující se Netflixu, kde se opírám zejména o esej Sidneyeve Matrix *The Netflix Effect: Teens, Binge Watching and On-demand Digital Media Trends*⁴¹ a publikaci *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies* Chucka Tryona.⁴² Z eseje Sidneyeve Matrix čerpám zejména z hlediska jejího moderního pohledu na vývoj technologické a sociální kultury na konci prvního desetiletí nového milénia a na ovlivnění vývoje společnosti v nejbližších předchozích pár letech. Matrix zde vyjasňuje nejen obecné teoretické pojmy jako PVR, DVR, OTT, VOD/SVOD, FOMO a podobné (všechny pojmy budou následně vysvětleny v kapitole 1), ale také definuje mezigenerační obměny jak z hlediska televizního průmyslu tak divácké populace. Její analýza trhu pod vlivem tzv. generací X, Y a Z má zásadní vliv na mou analýzu netflixovského zaměření cílové skupiny pro sérii jako je třeba *Daredevil*.⁴³ Publikace *On-Demand Culture* slouží zejména jako analýza historického vývoje od lineárního televizního vysílání, přes vznik a vývoj kabelových televizí až po rozmach DVD a Blu-ray „rental services“⁴⁴ (video-půjčovny a prodejny) a vznik jednoho ze současných velikanů v mediální konzumaci, společnosti Netflix.

³⁹ Rád bych objasnil užitý pojem „dnešní“. Citované články Jana Sterna na serveru Britské listy (blisty.cz) a Vladislava Šolce na serveru Portál (portal.cz) byly publikovány v letech 2005 a 2008, čili v čase sestavení této bakalářské práce se mohou jevit jako informačně zastaralé. Avšak Sternem uváděné teoretické příklady z filmu, popkultury, dávné mytologie nebo náboženství jsou dle mého názoru stále platné. Stejně tak, jako politicky zaměřené pojednání Vladislava Šolce, jehož vyobrazení mentality americké společnosti před „obamovského“ období je aplikovatelné i na společnost současnou.

⁴⁰ ŠOLC, Vladislav. *Odvrácená tvář amerického hrdiny*. [online] Portal.cz [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: <http://www.portal.cz/scripts/detail.php?id=25185>. STERN, Jan. *Úvod do teorie hrdiny*. [online] Britské listy [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: <http://blisty.cz/art/22573.html>.

⁴¹ MATRIX, Sidneyeve. *The Netflix Effect: Teens, Binge Watching and On-demand Digital Media Trends*. In *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures* 6 (1), 2014. Str. 119-138.

⁴² TRYON, Chuck. *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2013.

⁴³ MATRIX, Sidneyeve. *The Netflix Effect: Teens, Binge Watching and On-demand Digital Media Trends*. In *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures* 6 (1), 2014. Str. 119-138.

⁴⁴ Název schválně uvádím v ustáleném originálním výrazu rental service (pronajímací servis), jelikož pod tento název nespadá jen klasická videopůjčovna nebo video prodejna, jejichž koncept se aplikoval i na náš domácí trh, ale také vznik a rozvoj pronajímacích služeb jako Netflix nebo RedBox a Red Envelope, které, vyjma služby Netflix, u nás nikdy nebyly dostupné. Navíc, současný model užívaný firmou Netflix, který je již v dnešní době dostupný současnému českému předplatiteli, se značně liší od originálního modelu poštovního dodávání.

Dále bych do tohoto seznamu mohl zařadit články autorů různorodých amerických a britských deníků publikovaných online, ale vzhledem k jejich počtu, je zde explicitně uvádět nebudu a místo toho budou v případě použití odcitovány v poznámkách pod čarou. Chtěl bych zde zmínit i publikaci *Television after TV: Essays on a Medium in Transition* sestavenou autory Lynn Spigel a Jan Olsson,⁴⁵ která sloužila jako pomocný zdroj v procesu shromažďování informací, ale vzhledem k jejímu vydání v roce 2004 se nakonec svým obsahem jevila pro mé potřeby zastaralá.

Poslední obsahovou částí je komiksová publikace autorů Dana Mazura a Alexandra Dannera *Komiks: od roku 1968 do současnosti*.⁴⁶ Z této publikace čerpám hlavně historický vývoj amerického komiksu 80. let, a z nástupu a působení Franka Millera⁴⁷ jakožto komiksového tvůrce k sérii *Daredevil*. Jelikož tato Millerem vytvořená komiksová předloha, je předlohou, ze které čerpá analyzovaná originální série *Daredevil*. Na obrazovou podobnost s originálem, o kterou se tvůrci série pokoušeli, poukážu v analýze komiksové předlohy v příští kapitole. V této kapitole se pro ujasnění některých pojmů opírám také o služby serveru Wikipedia.org,⁴⁸ jejichž prostřednictvím čerpám materiál pro nástin některých mnou zmiňovaných méně známých komiksových postav.

⁴⁵ SPIGEL, Lynn and Jan OLSSON. *Television after TV: Essays on a Medium in Transition*. Duke University Press: London, 2004.

⁴⁶ MAZUR, Dan a Alexander DANNER. *Komiks: od roku 1968 do současnosti*. Přeložil Richard PODANÝ. Praha: Knižní klub, 2015.

⁴⁷ Frank Miller je současný americký spisovatel, scénárista a komiksový autor, který má na svědomí jedny z nejznámějších a neopěvovanějších komiksových archů všech dob. Mezi jeho autorskou škálu spadá komiksové série o Daredevilovi pro studio Marvel Comics, pro toto studium též vytvořil několik dalších postav klíčových pro danou sérii (Elektra, Stick, ninjovská organizace The Hand,...); Batmanovská série *The Dark Knight Returns* pro studio DC Comics; *Ronin*, *Sin City* nebo *300*. Ve filmovém světě se podílel na sérii *Sin City* (spolurežiroval s Robertem Rodriguezem jak originální snímek *Sin City: Město hříchu* z roku 2005, tak pokračování *Sin City: Ženská*, pro kterou bych vraždil z roku 2014) a produkoval film *Zacha Snydera 300: Bitva u Thermopyl* z roku 2006.

⁴⁸ Wikipedia.org. [online] *Wikipedia, The Free Encyclopedia* [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page.

1 Netflix efekt

1.1 Co je to Netflix?

Když si otevřete oficiální stránky společnosti Netflix a podíváte se na záložku „Přehled“, dozvíte se, že Netflix je „světová vedoucí internetová televizní síť s více než 93 milióny členů ve více než 190 zemích“, kteří „si užívají více než 125 milionů hodin televize a filmů za den, včetně originálních sérií, dokumentů a celovečerních filmů. Členové mají možnost sledovat tolik, kolik chtějí, kdekoliv, kdykoliv, na kterékoliv obrazovce s přístupem na internet. Členové mohou pustit, zastavit a pokračovat ve sledování, vše bez reklam a závazků.“⁴⁹

Klíčovými slovy v tomto tvrzení jsou „kdekoliv, kdykoliv, tolik, kolik chtějí a bez reklam a závazků.“ Předplatné tohoto mediálního poskytovatele je opravdu takto snadné a výhodné. Nový uživatel se zaregistruje, po prvním měsíci registrace zdarma si zákazník navolí způsob úhrady za každý následující měsíc předplatného a je hotovo. Je to velice účinný ekonomický systém. Netflix je v podstatě online mediální knihovna. Platíte měsíční částku, za kterou dostáváte přístup k dnes už takřka neomezené nabídce filmů, seriálů a jiných audiovizuálních médií. A když vás to přestane bavit, prostě zrušíte předplatné. Online.

V roce 2012 se Mark Malkoff⁵⁰ rozhodl podstoupit zajímavou výzvu: s měsíčním poplatkem za předplatné 7.99\$⁵¹ ho zajímalo, kolik stihne za jeden měsíc shlédnout filmů z nabídky Netflixu. Zvládl jich nakoukat 252, čili nějakých 8 filmů za den. Cena za jeden film by ho tedy přišla na 3 centy.⁵² Tento kousek celý zdokumentoval a byl podpořen i ze strany Netflixu, jelikož to společnost brala jako neoficiální reklamu. V dokumentu se zmiňuje, že funkce automatického vyhledávání a nabídky filmů založených na studiu „osobní preference“ mu velice usnadnila celý proces.⁵³ Stejně tak jako fakt, že Netflix automaticky přehrává obsah

⁴⁹ Netflix, Inc. [online] Overview [cit. 8. 4. 2017]. Dostupné z: <https://ir.netflix.com/index.cfm>.

⁵⁰ Mark Malkoff je americký komik, spisovatel a filmař, který působil například v The Colbert Report (Show Stevena Colbert, dříve na stanici Comedy Central).

⁵¹ V době psaní této práce vychází 7.99\$ na necelých 200 CZK.

⁵² TRYON, Chuck. *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2013. Str. 1.

⁵³ Tamtéž.

bez jakýchkoli přerušení. Nejste „otravováni“ ve sledování žádnými reklamami, reagujete pouze na oficiální layout aplikace/stránky a v momentě, kdy vámi sledované médium končí, máte možnost interakce jediné s oknem „pokračovat ve sledování“ nebo „přestat“, tzv. post-play feature.⁵⁴ Ač se tato funkce může neobeznámenému zdát bezvýznamná, tento model způsobil nevratnou revoluci v moderním pojetí významu sledovat televizi. Netflix dal světu možnost „bingingu“.⁵⁵

Ale takto by se na firmu dalo nahlížet z pozice dnešního člověka. Pro naše potřeby to nazvěme Netflix 2.0. Ale pro úplné pochopení podoby, do jaké se vyvinul Netflix dnes, je potřebný historický kontext média, kterým je televize. Jelikož možnosti sledování „televize“ jsou dnes podstatně odlišné od možností, které tomuto médiu patřily před dvaceti, třiceti nebo více lety.

1.1.1 Jak jsme se dostali k Netflix 2.0?

V této podkapitole se snažím v rychlosti představit historii televizního média a historii společnosti Netflix. Jelikož se nechci zabývat zdlouhavým vypisováním celé historie, pomohu si výukovým materiálem *Úvod do studia televize 1*⁵⁶ sestaveným Jakubem Kordou.⁵⁷ Z důvodu úzkého pásma potřebného pro mou práci

⁵⁴ TRYON, Chuck. *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2013. Str. 10.

⁵⁵ „Binging“ neboli „binge-watching“ je způsob maratonového sledování televize. Jde o proces, kdy má divák možnost nahlédnout sérii, seriál, knihovnu filmů v jejich neomezeném množství. Například při sledování seriálu se divák dostává do „neukončitelné“ smyčky přehrávání epizody za epizodou, jelikož chce znát důsledky „cliffhangerů“ na konci předchozích epizod. Divák je tak schopen shlédnout celé sezóny nebo dokonce celé seriály ve velice krátkém čase (ve studiích prováděných společností Netflix vyšlo najevo, že téměř 75% Američanů provozuje maratonové sledování televize, a že na jedno sezení konzumuje mezi 2-6 díly daných seriálů). (Poznámka autora) Netflix formu binge-watchingu nevytvořil, tato možnost se v určitých formách vyskytovala už od prvních dostupných DVD sérií a pozdějších možností VCR, TiVo, VOD, ale zakomponováním této možnosti do systému svého přehrávání ho využil v nejdokonalejší formě (dnes už existují série, které přímo pracují s konceptem binge-watchingu jakožto možnosti pro práci s narativem).

⁵⁶ KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1: studijní text pro kombinované studium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. Dostupné z: <https://www.filmařivadlo.cz/coergahdfgf/uploads/2015/01/Korda-Uvod-do-studia-tel.1.pdf>.

⁵⁷ Mgr. Jakub Korda, PhD. je v čase sestavení této práce vedoucím Katedry divadelních a filmových studií na Univerzitě Palackého v Olomouci, který se mimo jiné zabývá oblastí televizních studií a vizuální kultury.

představím vývoj televizního média až od konce 70. let minulého století. Zároveň připomínám, že se v celé práci jedná o vývoj hlavně severoamerické televizní struktury.

Jakub Korda ve svém textu rozděluje televizní vysílání na tři etapy podle formulací tří televizních teoretiků: Jeremyho G. Butlera,⁵⁸ Johna Ellise⁵⁹ a Catherine Johnson.⁶⁰ Formulace všech tří teoretiků je odlišná, kdy každý historické etapy nazývá jinak, avšak obsahově jde v podstatě o popis stejného jevu. Ve svém výkladu použiji výklad Jeremyho G. Butlera, jelikož se mi jeho formulace zdá nejjasnější pro vysvětlení a potřeby mé práce.

Butler televizní vysílání rozděluje na dvě části, které pojmenovává „network“ a „post-network“ éra.⁶¹ Network proto, že byl v té době americký vysílací prostor ovládnut oligopolem několika velkých televizních stanic,⁶² které kralovaly celému trhu až do 70. let. Pro toto období se ustálil výraz tzv. flow TV⁶³ (česky televizní tok), jehož autorem je britský teoretik Raymond Williams. Ten jej definoval jako „*plynulý proces dodávání obrazů a zvuků televizními stanicemi do domovů a myslí diváků, často s plynulými přechody mezi žánry a formáty.*“⁶⁴ Diváci měli možnost sledovat televizní pořady pouze v jejich daných vysílaných časech. Zároveň charakteristický pro toto období je finanční cyklus těchto velkých stanic, kdy jejich příjmy byly tvořeny hlavně skrze reklamní společnosti, které si platily na těchto stanicích časové sloty.

⁵⁸ BUTLER, Jeremy G. *Television: Critical Methods and Applications*. New Jersey: Lawrence Erlbaum, 2007.

⁵⁹ ELLIS, John. *Seeing Things: Television in the Age of Uncertainty*. London: I. B. Tauris, 2000.

⁶⁰ JOHNSON, Catherine. Tele-branding in TVIII – The network as brand and the programme as brand. *New Review of Film and Television Studies* 5, č. 1, s. 5–24. 2007.

⁶¹ KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1: studijní text pro kombinované studium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. Str. 14.

⁶² V Americe se jednalo o 3 „major“ (hlavní/velké) stanice NBC, CBS a ABC.

⁶³ (Poznámka autora) Představte si, že sledujete úterní program televizní stanice Nova. Začínáte kolem 18. hodiny sledováním krátkého zpravodajství, pokračujete seriálem Ulice, následují večerní zprávy a po nich seriál Ordinace v růžové zahradě 2, takže končíte se sledováním okolo 22. hodiny. Mezi televizní tok se počítá naprosto všechno, co během toho čtyřhodinového rozmezí na vašich obrazovkách sledujete, tzn. pořady včetně všech reklam, upoutávek, self-promo ukázek, případně nečekaných vstupů do vysílání.

⁶⁴ WILLIAMS, Raymond. *Television-Technology and Cultural Form*. 2nd edition, London and New York. 2000.

Post-network éra je definována rozšířením televizního trhu na konci 70. let, kdy se začaly objevovat první kabelové a satelitní televize, což přispělo k rozbití oligopolu velkých televizních stanic a rozdělení trhu. Dalším důležitým faktorem bylo rozšíření VCR systémů („videocassette recorder“), a pozdější rozšíření těchto nových možností vznikem DVD. Lidé už nebyli vázáni pouze na vysílací časy daných televizních stanic, ale mohli si pořizovat své vlastní záznamy oblíbených programů. Williams toto období označil jako post-flow TV.⁶⁵ V tomto období začínají vznikat kabelové televize pro tzv. niche publikum. Jednalo se o stanice se specifickým zaměřením na určité odvětví, například stanice MTV nebo VH1 soustředěné na hudbu. Co se týče ekonomické struktury trhu, tak ta zůstala v podstatě beze změny. Televize byly stále z největší části financované z peněz reklamních společností. Avšak došlo k určité změně ve smyslu tvůrčí činnosti. Americké vysílání a tvorba se odvíjí od tzv. nielsen ratings.⁶⁶ Proto s nárůstem trhu začala velkým stanicím přibývat konkurence hlavně v kabelových televizích a odstartovala se tvůrčí revoluce, jelikož kdokoli kdo vytvoří „zajímavější“ kontent, přiláká větší míru diváku.⁶⁷ Vyplývá z toho jednoduchá rovnice: zajímavý kontent + nárůst diváků = větší sledovanost = větší prostor pro reklamní společnosti kupovat si časové sloty během těchto programů -> větší finanční zisky pro jednotlivé televizní stanice.

V tomto období Butlerem nazývaným jako post-network se dále specificky vymezují ještě 90. léta minulého století a nástup digitálních technologií. Butler pro tento oddíl nemá specifické pojmenování, proto si dovoluji použít označení Catherine Johnson, která tuto fázi nazývá jako „TVIII“.^{68,69} Jedná se o období, kdy

⁶⁵ WILLIAMS, Raymond. *Television-Technology and Cultural Form*. 2nd edition. London and New York, 2000.

⁶⁶ Jedná se o ratingový systém založený Nielsen Media Research Group ve 20. letech minulého století a jeho funkcí bylo sledování velikosti publika pro rádiové vysílání a poskytnutí těchto statistických údajů komerčním společnostem. Od 50. let se tento hodnotící systém rozšířil do celého světa a stal se primárním zdrojem pro hodnocení velikosti diváckého publika.

⁶⁷ Tím, že kabelové televize nezávisely finančně pouze na reklamních společnostech, ale také na diváckých předplatných, mohly si dovolit začít tvořit nové žánrové formáty s „odvážnějším“ obsahem. Tento model platí dodnes, kdy kabelové televize jako HBO, Cinemax nebo Showtime jsou známé především tvorbou narativně odvážných sérií (důraz na tvorbu pro dospělé, větší míra násilí, sexuálního materiálu atp.).

⁶⁸ JOHNSON, Catherine. Tele-branding in TVIII – The network as brand and the programme as brand. *New Review of Film and Television Studies* 5. Č. 1, s. 5–24, 2007.

se na trh dostávají kromě DVD a Blu-ray disků také první DVR („digital video recorder“) přístroje.⁷⁰ Funkce digitálních rekordérů sebou přinesly náznaky ohrožení pro samotný vysílací model přijímání obsahu do klasických televizorů, jelikož dali svým uživatelům čím dál více narůstající škálu možností a volby.⁷¹ Ještě větší problém pro lineární sledování televize a otřes celým televizním formátem přineslo uvedení tzv. VOD („video on-demand“) služeb, respektive „pořadů na vyžádání“.⁷² Nejznámějšími zástupci těchto služeb jsou platformy Netflix, Hulu, HBO Go nebo Amazon Prime. VOD systémy svým uvedením opravdu odstartovaly novou revoluci jak v konzumaci televizního vysílání, tak i revoluci v samotné formě televizního média. Dospěli jsme do doby, kterou dle mého velmi výstižně pojmenoval filmový teoretik David Bordwell, kdy se „filmy stávají soubory.“^{73,74} „Co se týče filmu je tohle dekáda Netflixu. Dnešní děti budou sotva vědět, že byly doby, kdy člověk musel jít do obchodu, aby si koupil film.“⁷⁵

1.1.2 Historie Netflixu

„Začali jsme v roce 1997 jako „rental-by-mail“⁷⁶ firma. Prvních pět let jsme strávili usilováním o vytvoření stabilního modelu, který by měl pozitivní cash flow. Většinu dalších pěti let jsme strávili bojem se společností Blockbuster na

⁶⁹ „TVIII“ nese označení proto, jelikož její terminologie označuje Butlerovu network éru jako „TVI“ a post-network éru (specificky vymezenou od nástupu kabelových televizí až do začátku 90. let) jako „TVII“.

⁷⁰ Mezi tyto přístroje spadá především TiVo, které bylo uvedeno na trh v roce 1999. Jednalo se o jedno z prvních zařízení, které umožnilo uživateli nahrávat televizní obsah založený na jeho vlastní preferenci (funkce jako „wishlist“, „season pass“ atp.).

⁷¹ KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1: studijní text pro kombinované studium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. Str. 14.

⁷² U nás se tomuto formátu blíží pouze online video archívy některých domácích televizních stanic, například server tn.cz televize Nova nebo iVysílání České televize.

⁷³ BORDWELL, David. *Pandora's Digital Box: Films, Files, and the Future of Movies*. Madison, WI: Irvington Way Institute Press, 2012. Str. 8.

⁷⁴ Bordwell tím naznačuje celosvětový přechod od fyzických DVD a Blu-ray disků na digitální soubory ve formě legálního (i nelegálního) stahování nebo prostřednictvím VOD (SVOD) služeb.

⁷⁵ TRYON, Chuck. *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2013. Str. 18. (Autor cituje výrok Kaana Yigita, prezidenta „Solutions Research Group“ v odpovědi na uzavření amerického video-obchodního řetězce Blockbuster.)

⁷⁶ Netflix začal v roce 1999 jako firma, která poskytovala poštou zákazníkům filmy na DVD nosičích.

americkém trhu. V roce 2007 jsme začali streamovat v USA, v roce 2010 pak celosvětově. V roce 2011 přišlo po našem přešlapu s „Qwikster DVD“⁷⁷ rychlé vystřízlivění. V roce 2013 debutovala naše první originální série. V roce 2016, téměř po 20 letech od našeho založení, jsme se stali globálními. Během následujících dekád internetová TV nahradí lineární, a my doufáme, že budeme dál vést díky nabídce úžasných zábavních zážitků.⁷⁸

Reed Hastings a Marc Randolph založili Netflix v roce 1997 jako „pay-per-rent“ model („platit za pronájem“) firmu. V roce 2000 firma spustila svůj plán na pronájem DVD a trval až do roku 2006. V roce 2007 se rozhodli vstoupit na trh svou VOD službou. I přes pokles tržeb z prodeje DVD v období let 2006 až 2011 Netflix rostl. V tomto období Netflix uzavřel svou divizi Red Envelope Entertainment, která měla na starost licencování a distribuci nezávislých filmů, z části i kvůli vyhnutí se problémům s konkurováním partnerským studiím.⁷⁹ Důležitým datem byl rok 2013, kdy Netflix vydal svou první originální sérii *House of Cards*⁸⁰ s Kevinem Spaceym v hlavní roli a produkovanou Davidem Fincherem. Poté oživil kultovní sitcom *Arrested Development*,⁸¹ který byl zrušen po třetí sezóně studiem Fox. Ve stejném roce vyšla druhá originální série *Orange is the New Black*,⁸² kterou Netflix označil za svou nejúspěšnější sérii. Netflix se v následujících letech zařadil mezi důležité hráče televizního vysílání originálními sériemi: animovaný sitcom *BoJack Horseman* (2014),⁸³ sci-fi dramata *Sense8* (2015)⁸⁴ a

⁷⁷ V roce 2011 společnost Netflix oznámila, že vyčlení servis pronájmu DVD z VOD systému pod novým názvem Qwikster. Tento nápad však nebyl veřejností dobře přijat a Netflix se rozhodl zaštitit obě platformy pod stávajícím jménem.

⁷⁸ Netflix, Inc. [online] Long-Term View [cit. 12. 4. 2017]. Dostupné z: <https://ir.netflix.com/long-term-view.cfm>.

⁷⁹ Netflix si v podstatě pronajímá pořady a filmy ostatních televizních stanic a filmových studií, které potom zveřejňuje ve své knihovně pro své předplatitele.

⁸⁰ *House of Cards* (2013 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt1856010/?ref=nm_sr_1.

⁸¹ *Arrested Development* (2003 – 2013/současnost?). [online] IMDb.com [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0367279/?ref=nm_sr_8.

⁸² *Orange is the New Black* (2013 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt2372162/?ref=nm_sr_2.

⁸³ *BoJack Horseman* (2014 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt3398228/?ref=nm_sr_1.

⁸⁴ *Sense8* (2015 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt2431438/?ref=nm_sr_1.

Stranger Things (2016),⁸⁵ dramata *Bloodline*⁸⁶ a *Narcos* (obojí 2015),⁸⁷ komediální show *Master of None* (2015),⁸⁸ *Unbreakable Kimmy Schmidt* (2015)⁸⁹ a *Love* (2016).⁹⁰ Z hlediska obsahu této práce je však nejdůležitější smlouva z konce roku 2013 s Marvel Studios Television Group na vytvoření pěti samostatných akčních sérií založených na marvelovských komiksech – *Daredevil* (2015),⁹¹ *Jessica Jones* (2016),⁹² *Luke Cage* (2016)⁹³ a *Iron Fist* (2017),⁹⁴ které budou vrcholit společnou sérií pod názvem *The Defenders* (2017).⁹⁵ V roce 2016 po úspěšné druhé sezóně série *Daredevil* a představení postavy Franka Castela, alias Punishera, došlo k rozšíření kontraktu smlouvou o třináctidílnou minisérii s názvem *The Punisher* (2017).^{96,97}

⁸⁵ *Stranger Things* (2016 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt4574334/?ref=nm_sr_3.

⁸⁶ *Bloodline* (2015 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt3520702/?ref=nm_sr_1.

⁸⁷ *Narcos* (2015 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt2707408/?ref=nm_sr_2.

⁸⁸ *Master of None* (2015 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt4635276/?ref=nm_sr_1.

⁸⁹ *Unbreakable Kimmy Schmidt* (2015 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt3339966/?ref=nm_sr_2.

⁹⁰ *Love* (2016 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt4061080/?ref=nm_sr_1.

⁹¹ *Daredevil* (2015 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt3322312/?ref=nm_sr_1.

⁹² *Jessica Jones* (2016 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt2357547/?ref=nm_sr_5.

⁹³ *Luke Cage* (2016 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt3322314/?ref=nm_sr_3.

⁹⁴ *Iron Fist* (2017 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt3322310/?ref=nm_sr_1.

⁹⁵ *The Defenders* (2017 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt4230076/?ref=nm_sr_1.

⁹⁶ *The Punisher* (2017 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt5675620/?ref=nm_sr_1.

⁹⁷ Netflix (Wikipedia.org) [online] Wikipedia, The Free Encyclopedia [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Netflix>.

1.2 Netflix efekt

Začátkem, pro pochopení fenoménu netflixu je nutné si ujasnit změny, které nastaly ve společnosti s nástupem nového tisíciletí. V první dekádě došlo k technologické revoluci. Lidé zažili rychlejší vývoj technologií a sociálních sítí v posledních pár letech než kdykoli před tím. Vznik chytrých telefonů, tabletů, stále výkonnějších a mobilnějších počítačů a laptopů, chytré televize, k tomu vytvoření nových sociálních sítí jako Facebook nebo Twitter pomohly odstartovat novou „sociální revoluci“. Všechny tyto výdobytky moderní společnosti dopomohli k vývinu dosud technologicky nejgramotnější generace vůbec, tzv. generace mileniálů, často také nazývaných „generace Y.“ Jedná se o generaci lidí narozených po roce 1982, čili z dnešního pohledu mladá generace mezi 18 – 35 lety. Tato generace je specifická hlavně tím, že se zrodila na přelomu procesu obměny televizní konzumace – zažila jak klasické lineární vysílání, tak možnosti kabelových televizí, možnosti VCR, konzumace DVD a Blu-ray disků a zrod VOD kultury. V současnosti se už v sociologii hovoří také o tzv. generaci Z, též nazývané „post-facebooková“ generace, která obsahuje lidi narozené po roce 2005.⁹⁸ Tyto dvě generace se zásadně podílely na změně a vývoji mediální konzumace do podoby, jak ji známe dnes.

Tato transformace začala někdy okolo roku 2009. Ukazatelem je například propad v prodeji a nákupu DVD a Blu-ray nosičů, začínají se prosazovat nové VOD platformy jako Hulu nebo Netflix a obecně se začíná více prosazovat digitální distribuce. Digitální média jako Netflix, Amazon.com, iTunes začala s rychlejší, levnější a dalekosáhlejší cirkulací nabízeného obsahu. Ruku v ruce s vývojem moderních zařízení (iPhone, iPad, jiné tablety), které disponovaly v podstatě neomezeným mobilním připojením, se začaly objevovat představy o jakési „utopické“ verzi televize, kdy budou televizní show a filmy dostupné v globálním měřítku.⁹⁹ A přesně to se s přechodem na VOD (SVOD) a EST (elektronické „sell-through“) služby stalo. Pokud měli uživatelé k dispozici internetové připojení, měli přístup k svým digitálním knihovnám kdykoliv a

⁹⁸ MATRIX, Sidneyeve. The Netflix Effect: Teens, Binge Watching and On-demand Digital Media Trends. In *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures* 6 (1), 2014. Str. 120.

⁹⁹ TRYON, Chuck. *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2013. Str. 15.

kdekoliv na světě.¹⁰⁰ Ale jak je možné, že se společnost Netflix tak rychle stala tak důrazným a důležitým hráčem ve světě digitálního obsahu? Odpověď je poměrně jednoduchá. Znali svou cílovou skupinu.

Netflix velice rychle pochopil potenciál distribuce „nového“ kvalitního ad-free obsahu, uvědomili si možnosti, které přináší binge-watching, který už v té době byl značně zapuštěn v naší televizní kultuře, a v neposlední řadě chápali důležitost jevu, který Sidneyeve Matrix označuje jako „sociální sledování televize“.¹⁰¹ S tímto termínem se pojí celá škála dalších pojmů, které je třeba vysvětlit.

1.2.1 Sociální sledování TV

Podobně jako tomu je na hudební platformě Spotify¹⁰² nebo na herní platformě Steam,¹⁰³ konzumace obsahu způsobem „všechno co můžeš...“ („all you can...“)¹⁰⁴ se stala synonymní i pro platformu Netflix (v tomto případě se jedná o možnost „all you can watch“). Není divu, že většinu stálých předplatitelů této platformy tvoří mileniálníové a členové generace Z (nejčastěji prostřednictvím předplatného zajištěného rodiči).¹⁰⁵ Sidneyeve Matrix tyto uživatele označuje společným termínem „screenagers“.¹⁰⁶ V dnešním hektickém světě je nejdůležitější

¹⁰⁰ Tamtéž, Str. 3.

¹⁰¹ MATRIX, Sidneyeve. The Netflix Effect: Teens, Binge Watching and On-demand Digital Media Trends. In *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures* 6 (1), 2014. Str. 120.

¹⁰² Spotify je hudební streamovací služba, která poskytuje zákazníkům přístup do online hudebního archivu. Zákazník má možnost službu užívat zdarma (nižší kvalita přenosu, reklamy,...) nebo si ji předplatit (vyšší kvalita přenosu, bez reklam,...).

¹⁰³ Steam je digitální platforma společnosti Valve Corporation určená k digitální distribuci počítačových her a softwaru. Uživatel má přes tuto platformu možnost užití komunikačního a multiplayerového zázemí.

¹⁰⁴ V případě aplikace Spotify se jedná o „all you can listen to“, v případě aplikace Steam „all you can play“.

¹⁰⁵ Mezi těmito mladými diváky dochází k fenoménu tzv. „cord-cuttingu“ nebo označování těchto mladých lidí jako „cord-nevers“. Tyto termíny popisují pohled těchto lidí na kabelové televize, kdy mladí odmítají platit většinou dosti vysoké ceny předplatného a raději si předplatí podstatně levnější SVOD službu jako Netflix, která jim poskytne často i širší nabídku pro ně lákavějšího obsahu. (Matrix, 2014: 123-124)

¹⁰⁶ Mladistvý („teenager“), který nejčastěji tráví svůj volný čas na internetu konzumací jakýchkoli informací prostřednictvím obrazovky („screen“), ať už se jedná o počítač, tablet nebo mobilní telefon.

komoditou čas. Lidé chtějí všechno hned, není možné, aby musel uživatel na něco čekat. Toto mentální nastavení formovalo vytvoření nové televizní formy, tzv. OTT („over-the-top“) „televize“. Jedná se o přenos médií výhradně prostřednictvím internetu, na základě předplacené streamovací platformy, mimo možnost operátora nějaké kabelové společnosti nebo přímého vysílání satelitního televizního systému, který by kontroloval a distribuoval sledovaný obsah.¹⁰⁷ Divák je pánem svého času a tím pádem má i moc, sám si vybírá obsah, za který chce platit a který chce sledovat, není nucen jen pasivně přijímat kontent, který mu nabízí televizní stanice. Tento model je podpořen v Americe dnes již poměrně běžným fenoménem tzv. „zero-TV households“, kdy si mladí lidé začínající své samostatné životy nepořizují televizory, ale sledují televizní přenosy a obsah výhradně prostřednictvím internetu nebo SVOD služeb jako Netflix nebo Hulu.¹⁰⁸

Americké televizní společnosti se dlouhodobě zaměřovaly prioritně na mladé diváky a děti, proto společnosti vlastníci dětské kanály jako *Disney Channel*, *Nickelodeon* nebo *Cartoon Network* sestavují televizní vysílání tak, aby podporovalo binge-watching. Takto si na tento druh přijímání obsahu zvykají už od útlého věku. Proto není divu, že funkce „post-play“ v netflixovské platformě dosáhla takového rychlého účinku.¹⁰⁹ V rozhovoru pro GigaOm.com to popsala mladá uživatelka netflixu Eliza Kern takto: „*V současnosti používám předplatné [Netflixu] svých rodičů, ale pokud by se někdy rozhodli přestat být takto velkorysí, nebo zrušili předplatné úplně, ráda bych si platila své.*“ „...*,Myslím si, že důvod toho, proč moji přátelé a já jsme ochotni užívat Netflix je, že nám připadá, že společnost rozumí tomu, jak chceme sledovat televizi.*“¹¹⁰

Důležitými sociálními aspekty, které je třeba v této souvislosti zmínit, jsou fenomény „FOMO“ („fear of missing out“)¹¹¹ a „must-see“ TV (televize, kterou musíte vidět), nebo také „just-can’t-miss“ TV (televize, kterou nesmíte

¹⁰⁷ MATRIX, Sidneyeve. The Netflix Effect: Teens, Binge Watching and On-demand Digital Media Trends. In *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures* 6 (1), 2014. Str. 121.

¹⁰⁸ Tamtéž, Str. 124.

¹⁰⁹ Tamtéž, Str. 123.

¹¹⁰ Tamtéž, Str. 123-124.

¹¹¹ Tamtéž, Str. 128.

promeškat).¹¹² Oba tyto fenomény jsou dle mého velice úzce propojeny. FOMO, se chápe jako strach z toho, že něco neuvidím, že mě něco mine.¹¹³ Televize, kterou musím vidět je úzce spojena s životem na sociálních sítích jako například Facebook. Kdy lidé začínají sledovat televizi (určité pořady) jen proto, že to sleduje někdo z jejich blízkého okolí. V těchto případech může být pohonem pro sledování televize pocit strachu (FOMO) z toho, že já neuvidím něco, co někdo jiný viděl. Teoretikové tento jev označují jako „water-cooler“ efekt.¹¹⁴ Čili v teoretické rovině – pokud by došlo ke konverzaci na toto téma, nebudu schopný takovou konverzaci vést. Důvodem pro sledování je tudíž vyhnout se nepříjemnosti. Nebo je to možnost pozitivního charakteru, kdy začínám konzumovat obsah z důvodu pozitivní kritiky nebo doporučení.¹¹⁵

V této situaci pak sehrává důležitou roli také možná přítomnost spoilerů jakožto sociálního aspektu. Pokud se objeví kvalitní¹¹⁶ seriál/série,¹¹⁷ kterou doprovází případné pozitivní ohlasy kritiky i fanoušků, na člověka je vyvíjen společenský nátlak¹¹⁸ v podobě možného vyznění detailů daného seriálu/série a tím pádem znemožnění kvalitního diváckého zážitku.¹¹⁹

S probranými fenomény budu dále pracovat v analýze marketingové strategie při tvorbě série *Daredevil*.

¹¹² Tamtéž, Str. 122-124.

¹¹³ V dnešní době se to nevztahuje pouze na televizní nebo filmovou tvorbu, ale také na jakoukoliv konzumaci médií. V současnosti je velice populární komunita „youtuberů“, což jsou tvůrci obsahu sdílející ho formou serveru YouTube.com. Mezi momentálně asi nejznámější youtubery patří Švéd Felix Kjellberg, alias PewDiePie, který se proslavil live komentováním počítačových her, nebo americký vlogger („video-blogger“) Casey Neistat, spoluzakladatel společnosti Beme a nezávislý filmový tvůrce. Online generace jsou téměř „nuceny“ alespoň pasivně znát tyto novodobé celebrity, aby se náhodou necítily dezinformovány.

¹¹⁴ Water-cooler efekt označuje syndrom objevující se v americké kultuře, kdy se na pracoviště umísťovaly nádoby s pitnou vodou (water-coolery), u kterých se shromažďovali zaměstnanci a vedli u nich hromadné diskuze na různá témata, jedním z nich i například „co jste viděli nového v televizi“?

¹¹⁵ MATRIX, Sidneyeve. The Netflix Effect: Teens, Binge Watching and On-demand Digital Media Trends. In *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures* 6 (1), 2014. Str. 126-133.

¹¹⁶ Nezaměňovat s pojmem „quality TV“.

¹¹⁷ V současnosti se za příklady takovýchto seriálů/sérií dají považovat například *Game of Thrones* (Hra o trůny: HBO, 2011 – současnost) nebo *Westworld* (HBO, 2016 – současnost).

¹¹⁸ Pokud je člověk aktivní na sociálních sítích jako FB, Twitter, YouTube, aplikacích Instagram a podobně, je prakticky nemožné vyhnout se případným spoilerům. Proto společnost Netflix vytvořila aplikaci, která uživatelům zabráňuje narazit na spoilery při internetové konzumaci.

¹¹⁹ Tamtéž, Str. 127.

1.3 Proč si Marvel TV vybrala zrovna Netflix?

Když se Marvel Studios Television Group rozhodlo uzavřít smlouvu s Netflixem na vytvoření *The Defenders*, kam spadá i série *Daredevil*, věděli, že budou mít oproti tvůrčím možnostem celoplošné stanice ABC volnou ruku.¹²⁰ *Daredevil* byl v té době projekt Drewa Goddarda, který však původně marvelovskému studiu nabídl filmové zpracování: „*Před pár lety jsem šel k Marvelu a mluvil jsem s nimi o možnosti zpracování [Daredevila] jako filmu. Dlouho po Affleckově filmu.*¹²¹ *Ale všichni jsme si tak nějak uvědomili, že tenhle film nechce stát 200 milionů dolarů. Ta věc na Mattu Murdockovi je, že on nezachraňuje svět. Jen si udržuje čistý svůj koutek. Takže by to vypadalo špatně, kdyby uprostřed města začaly havarovat vesmírné lodě. A kvůli tomu filmová sekce Marvelu netočí filmy s rozpočtem 25 milionů.*“...*“Přišlo mi, že budeme mít více volnosti, když to uděláme pro televizi a více pro dospělé. Kdybychom to teď vzali [myšlena netflixovská série] a strčili do kin, bude to mít R-kový rating.*¹²² *A oni takové filmy nedělají.*¹²³ *A taky jsme měli možnost opravdu prozkoumat tuhle postavu. Myslím si, že Netflix byl pro tohle ten nejlepší možný domov, jinak bychom skončili s rozředěnou verzí.*“¹²⁴

Netflix je platforma svými možnostmi podobná například kabelovým televizím jako HBO nebo Showtime. Tím, že není vázaná na smlouvy s reklamními společnostmi a tudíž se nemusí starat ani o nielsen rating, si může dovolit specifický

¹²⁰ *The Defenders* nejsou první televizní sérií, na které se podílelo televizní oddělení studia Marvel. To již před tím mělo smlouvu s americkou celoplošnou stanicí ABC na dva seriály: *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.* (2013 – současnost) a *Marvel's Agent Carter* (2015 – 2016).

¹²¹ Tím myslí stejnojmenný film *Daredevil* z roku 2003 s Benem Affleckem v hlavních rolích.

¹²² Ratingový systém divácké dostupnosti. R („restricted“ = omezený) rating signalizuje médium s obsahem pro dospělé (18+).

¹²³ Americká televizní i filmová studia se až do roku 2016 bála točit komiksové adaptace s ratingem vyšším než PG-13/PG-15 (PG = „parental guidance“ – takový obsah nesmí vidět dítě mladší 13/15 let bez doprovodu rodičů). V roce 2016 se studio Fox rozhodlo o natočení první R-kové adaptace, *Deadpool*, v hlavní roli s kanadským hercem Ryanem Reynoldsem. Díky tomu, že film sklídl velký divácký ohlas a překonal rekordy v návštěvnosti filmů s R-kovým ratingem, studio se rozhodlo umožnit tento rating i následující filmové komiksové adaptaci *Logan* (2017), ve které se naposledy v roli Wolverina představil australský herec Hugh Jackman.

¹²⁴ Kelly Kauffman (29. 9. 2015). [online] *Drew Goddard Pitched Daredevil As A Movie Before Netflix Series* [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z: <http://screenrant.com/drew-goddard-daredevil-movie-netflix-series/>.

přístup k tvorbě televizního obsahu, jelikož Netflix závisí na počtu předplatitelů. A pokud bude tvořit atraktivní kontent, jeho počet předplatitelů bude dále stoupat.¹²⁵ Už jsem v předchozích podkapitolách zmiňoval pojem binge-watching. Netflix začal používat úplně novou metodu tvorby a distribuce nových sérií, kterou Sidneyeve Matrix nazývá „short-lived shows“ (show s krátkým životem), kdy stanice objedná například jen jednu sezónu po 10 nebo 13 dílech a vypustí je do distribuce všechny najednou.¹²⁶ Možnost přístupu ke všem dílům najednou představuje pro diváky větší pokušení k tomu, aby shlédli celou sérii v co nejkratším možném čase. Obzvláště pak, jeli série „dobrá“. Tato distribuční forma, kterou Netflix představil, silně ovlivňuje tvůrce nových sérií, jelikož série s „binge“ potenciálem mají daleko větší šanci, že se je podaří vyrobit.¹²⁷ Pokud si diváci zvyknou na způsob konzumace obsahu formou bingingu, bude se muset výrazným způsobem změnit vyprávění příběhu. Už teď je patrné, že s rozrůstající se kulturou maratonového sledování televize bude nutná redefinice pojmu televizní tok Raymonda Williamse.¹²⁸ Navíc, tento nový způsob sledování televize má obrovský vliv na užití reklamy. Některé reklamní společnosti se začaly novému trendu přizpůsobovat, kdy je advertising zakomponován přímo v narativu nových seriálů (například všechny postavy používají produkty společnosti Apple, nebo jezdí auty značky Chevrolet), ale je patrné, že způsob, jakým se v televizním vysílání používala reklama, projde v budoucnu razantní proměnou.¹²⁹

1.4 Netflix (Daredevil) vs. The CW (Arrow)

„Netflix svou první originální komiksovou adaptací změnil pohled na zpracování komiksového žánru v televizi.“¹³⁰

¹²⁵ MITTELL, Jason (23. 2. 2016). [online] *Why Netflix Doesn't Release Its Ratings* [cit. 3. 4. 2017]. Dostupné z: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2016/02/netflix-ratings/462447/>.

¹²⁶ MATRIX, Sidneyeve. The Netflix Effect: Teens, Binge Watching and On-demand Digital Media Trends. In *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures* 6 (1), 2014. Str. 131.

¹²⁷ Tamtéž, Str. 131.

¹²⁸ Tamtéž, Str. 132.

¹²⁹ Tamtéž, Str. 121.

¹³⁰ The TV Dudes (podcast). *Daredevil*. Pub. 14. 4. 2015. (dostupné v iTunes podcasts)

V této podkapitole bych rád analyzoval rozdíly mezi existujícími komiksovými adaptacemi v televizi a netflixovskou sérií *Daredevil*. Způsob, jakým byla série konstruována, a také bych rád nastínil důvody, proč je zrovna tato série vhodná jako předmět mé analýzy archetypu hrdiny.

Jak jsem již zmiňoval v úvodu práce, komiksové adaptace mají v televizní tvorbě dlouhodobě své místo. Stejně tak si našly svoji cílovou diváckou skupinu. Míra současné produkce seriálů založených na komiksových adaptacích by se dala charakterizovat jako zlatá éra komiksu v televizi.¹³¹ „*Komiksové příběhy jsou pro současný film to, co byly krátké příběhy z magazínů pro klasický Hollywood – víceméně předem prodaný materiál. ... „Hardcoroví komiksoví čtenáři spadají do velice požadované cílové skupiny – náctiletých a dvacet-něco-letých mužů – kteří kvůli ostatním médiím opustili televizi.*“¹³² Dalo by se také říci, že televize a současná komiksová tvorba se vzájemně potřebují, jelikož prodeje komiksových sešitů dlouhodobě stagnují, ale inovativní přístup televizních tvůrců k novým zpracováním komiksových příběhů následně podporuje vznik nových archů postavených na nových příbězích použitých v seriálech.¹³³

1.4.1 Nevýhody celoplošné stanice The CW

Seriály vysílané na klasických televizních stanicích ovšem musí splňovat určité formální podmínky. Tyto podmínky se pokusím představit na seriálu *Arrow* stanice The CW.¹³⁴ Tvůrci představují nové seriály televizním stanicím ve formě tzv. pilotů.¹³⁵ Pilot má za úkol svým obsahem prodat seriál televizní stanici. Jinými

¹³¹ Komiksové adaptace se dnes pohybují takřka na všech velkých televizních stanicích a platformách, ať už se jedná o seriály společnosti The CW (*Arrow*, *Flash*, *Supergirl*, *Legend of Tomorrow*), Fox (*Gotham*), FX (*Legion*), Netflix (*The Defenders*), ABC (*Agenti Shieldu*) nebo AMC (*The Walking Dead*).

¹³² JENKINGS, Henry. *The Walking Dead: Adapting Comics*. In *How To Watch Television* by THOMPSON Ethan and Jason MITTELL. NYU Press, 2013. Str. 373-381.

¹³³ Seriál *Arrow*, který je adaptací komiksové postavy Green Arrow z DC Comics, při svém zpracování představil pro potřeby seriálu nově vytvořené postavy, které do té doby v komiksovém světě neexistovaly. Avšak na obrazovkách se jim dostalo takové podpory, že se následně objevily v nových komiksových číslech.

¹³⁴ Vzhledem k tomu, že stanice CW vysílá celý „arrowverse“, můj rozbor je aplikovatelný i na ostatní seriály patřící do tohoto univerza – *The Flash*, *Supergirl* a *Legends of Tomorrow*.

¹³⁵ Pilot má za úkol představit hlavní postavu, fikční svět, a sdělit toliko z příběhu, že jsou diváci „uspokojeni“ a chtějí vidět více.

slovy, televizní stanice na základě různých pilotů rozhoduje, které seriály mají potenciál na to být sledovány a které půjdou do „výroby“. Pilot komiksové adaptace se většinou řídí dosti podobnou strukturou – seznámíme se s hlavní postavou, po které seriál nese jméno a která má určité ojedinělé schopnosti, a představí se hlavní zápletkou pro narativní vývoj během vysílané sezóny, často včetně hlavní záporné postavy.

Arrow je přesně jeden z těchto seriálů. Seriál obdržel časovou stopáž zhruba čtyřiceti minut (oficiální stopáž programu je většinou hodina, avšak do tohoto časového úseku jsou započítány i reklamní přestávky) a počet epizod za jednu sezónu, která se v případě tohoto seriálu pohybuje mezi 22 a 24 díly (stejně jako u většiny dalších). Je vysílán na celoplošné stanici v oficiálním časovém slotu, jsou k jeho vysílání přiřazeny reklamní přestávky a má oficiálně nastavený rating PG-13, což je standardní rating pro tento typ seriálů. Cílovou skupinu jsem sice zmiňoval výše, ale jelikož hlavním ukazatelem pro televizní společnosti jsou ratingy, společnost se snaží zacílit na co největší možné publikum. Tento fakt silně ovlivňuje narativní možnosti seriálu.

Dalším faktorem je vysílací rozvrh. Divák se musí přizpůsobit týdennímu vysílacímu programu. Zatím poslední kompletní čtvrtá sezóna seriálu *Arrow* měla tento rozvrh: start sezóny proběhl 7. 10. 2015 a byl ukončen sezónním finále 25. 5. 2016.¹³⁶ Tím, že je seriál vysílán v podstatě po dobu celého roku a je ovlivněn několika poměrně dlouhými přestávkami, tvůrci musí tento faktor zakomponovat do děje. Struktura vypadá povětšinou velice podobně. V úvodních dílech se nastaví tempo celé sezóny a představí se hlavní dějová linie společně s hlavní zápornou postavou, která bude pro našeho hrdinu představovat téměř nezdolatelnou překážku. Skladba jednotlivých dílů pak většinou stojí na tzv. villain of the week („padouch týdne“), což jsou menší záporné postavy, které představují hrdinovu narativní překážku v jednotlivých epizodách.¹³⁷

Výše zmíněné faktory jsou důvodem, proč je případná analýza archetypu hrdiny na základě těchto seriálů problematická. Ve srovnání, netflixovskou sérii

¹³⁶ Časové údaje čerpám ze seriálového profilu na portálu Edna.cz, dostupného z: <http://www.edna.cz/arrow/epizody/?season=4>.

¹³⁷ LOTZ, D. Amanda. Cable Guys: Television and Masculinities in the 21st Century. NYU Press, 2014.

Daredevil měli po jejím uvedení možnost shlédnout diváci v kompletní třináctidílné podobě a ihned. Navíc, tvůrci věděli přesně, čeho touto sérií chtějí dosáhnout, jak je vidět z výše citovaného rozhovoru Drewa Goddarda. Platforma Netflix nepracuje s klasickou formou pilotů. Tvůrci měli proti svým protějškům při konstrukci série naprostou svobodu. Nejsou svazováni žádnými formálními podmínkami. Výsledkem pak je kinematograficky zajímavá série, s komplexním narativem, působivými postavami a dobře propracovaným vyprávěním s cliffhangery, které udrží diváky v napětí a hlavně podporuje binge-watching.¹³⁸

1.4.2 Daredevil

Pro netflixovskou sérii platí trochu jiné kvalitativní předpoklady, než pro ostatní série tohoto druhu. V první řadě na vývoj série dohlíželo přímo studio Marvel¹³⁹ a bylo jasné, že série bude zapadat do širšího Marvel filmového univerza. Tento fakt je několikrát citovaný i v samotné sérii, která se narativně odehrává v New Yorku, který se vzpamatovává po událostech z filmu *The Avengers*.¹⁴⁰ Dalším faktorem bylo jasné vytyčení cílové skupiny. Netflix si byl vědom, že základna fanoušků marvelovského vesmíru bude tvořit podstatnou část diváků série, pro které bude platit jak koncept FOMO, tak must-see TV, jelikož se budou snažit začlenit sérii do novodobé mytologie komiksových postav a nenechají si ujít příležitost hledání tzv. easter-eggů.¹⁴¹ Ale rozhodnutí tvůrců využít možnosti, které platforma nabízí – natočit sérii pod R-kovým ratingem, žánrové rozšíření komiksového tématu o temnější kriminální drama stylisticky podobné seriálu z produkce HBO *The Wire*¹⁴² – přilákalo daleko větší publikum, které Netflix

¹³⁸ The TV Dudes (podcast). *Daredevil*. Pub. 14. 4. 2015. (dostupné v iTunes podcasts)

¹³⁹ Studio Marvel dohlíželo i na své seriály *Agenti Shieldu* a *Agentka Carterová*. Oba tyto seriály však patřily pod studio ABC, na které se vztahují stejné formální podmínky, jako na studio The CW uvedené v podkapitole 1.4.1.

¹⁴⁰ *The Avengers* (2012) – rež: Joss Whedon. [online] IMDb.com [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0848228?ref=nm_sr_5.

¹⁴¹ „Easter egg“ je termín používaný ve významu skryté zprávy, vnitřního vtipu nebo nějaké jiné skryté funkce v daném médiu, po které musí fanoušci „pátrat“. V současné filmové a televizní tvorbě studia Marvel slouží tento termín k vyjádření interakce tvůrců s fanoušky originálních komiksových sérií.

¹⁴² *The Wire* (2002 – 2008). [online] IMDb.com [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0306414?ref=nm_sr_1.

oslovil díky svým originálním sériím *House of Cards* (2013) a *Orange is the New Black* (2013).¹⁴³ Nakonec v narativní ucelenosti této série hraje roli i fakt, že byla původně zamýšlena jako film.¹⁴⁴

Na úvod rozboru seriálu provedu rychlé představení dějové linie první sezóny a představení hlavních postav. Série *Daredevil* pojednává příběh Matta Murdocka (Charlie Cox), slepého právníka z Hell's Kitchen. Murdock byl v mládí účastníkem nehody, kdy se rozhodl zachránit starého muže před jedoucím nákladním vozem, který převážel chemický odpad. Starce zachránil, ale chemický odpad z nabouraného nákladáku se mu dostal do očí a připravil jej o zrak. Důsledkem této nešťastné události však bylo i probuzení zbývajících smyslů, které se postupem času vyvinuly do podoby určitého radarového senzoru – Matt je schopen pomocí sluchu, čichu, hmatu a chutě vnímat svět v jeho nejdetailnější podobě. Dokáže slyšet tlukot srdce a tím pádem poznat, jestli někdo lže (což se náramně hodí v právnícké profesi), umí poznat odchylky v teplotě, změny tlaku v ovzduší a spoustu dalších sensoricky spojených faktorů, které v jeho mysli vytváří jakýsi „impresionistický obraz světa“, který v sérii popisuje jako „world on fire“.¹⁴⁵ Společně se svým dlouholetým přítelem Franklinem „Foggy“ Nelsonem (Elden Henson) založil soukromou právníckou praxi Nelson & Murdock, díky které se snaží pomáhat své komunitě na straně práva. Ale vzhledem k tomu, že město New York ovládá korupce, spravedlnosti není vždy v soudní síni dosaženo. Proto po nocích obléká kostým a jako Daredevil dosahuje spravedlnosti po svém. Hlavní dějová zápleтка první sezóny se točí okolo odhalení a zastavení zločineckého konglomerátu pod vedením Wilsona Fiska, alias zločineckého bosse Kingpina (Vincent D'Onofrio). Celá zápleтка se spouští procesem právního zastoupení Karen Page (Deborah Ann Woll), která je obviněná z vraždy svého kolegy. Po strastech doprovázejících tento případ se Karen rozhodne pro právníky pracovat a všechny tři postavy, následně s pomocí Bena Uricha (Vondie Curtis-Hall), stárnoucího

¹⁴³ TRYON, Chuck. *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2013. Str. 33.

¹⁴⁴ Kelly Kauffman (29. 9. 2015). [online] *Drew Goddard Pitched Daredevil As A Movie Before Netflix Series* [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z: <http://screenrant.com/drew-goddard-daredevil-movie-netflix-series/>.

¹⁴⁵ *Daredevil* (2015 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt3322312/?ref=nm_sr_1. Epizoda 5: “The World on Fire”.

investigativního novináře, začínají postupně odhalovat spiknutí a nebezpečí, které hrozí městu New York ze strany Fiska a jeho zločinecké organizace.

Série má velmi odlišný tón, než na jaký jsme zvyklí u superhrdinských televizních seriálů. Pro příklad uvedu práci tvůrců s osvětlením, kdy celá show působí velmi temně, pozadí je často osvětlené pouze jasnými neonovými barvami. Showrunner Steven DeKnight v rozhovorech uvedl,¹⁴⁶ že se snažili o použití barevné palety z klasických filmů 70. Let jako *Dog Day Afternoon* (1975)¹⁴⁷ nebo *Taxi Driver* (1976).¹⁴⁸ Filmaři tohoto použití temnoty využívají i v samotné práci s příběhem. Například v epizodě 4 („In the Blood“) se odehrává bojová sekvence mezi Daredevilem a partou ruských zločinců, která je chytře postavená do téměř úplné tmy, aby se více vykreslila Daredevilova výhoda vůči protivníkům.

Dalším důležitým faktorem poukazujícím na odlišnost této série je její narativní konstrukce. V předchozí části práce jsem uvedl, jak s výstavbou pracují pilotní díly ostatních seriálů. První díl netflixovské série však nepředstavuje „origin story“ (příběh o zrodu) Matta Murdocka (Daredevil) podle zavedeného vzorce, ale soustřeďuje se na představení jeho každodenního života prostřednictvím postavy Karen, která představuje v této situaci „neobeznámené“ diváky. Steven DeKnight: *„Jedna z věcí, které miluji na úvodním dílu, který zkonstruoval Drew [Goddard] je ta, že to není origin story. Je tam pouze malý náznak, ale podle mě je důležité, že jsme představili, co jej dělá jiného pro lidi, kteří ho neznají z komiksu. Není nutné strávit hodinu vysvětlováním toho, jak se dostal do současného bodu. Tohle se dá navštívit znovu v průběhu série a nechat tomu více přirozený vývoj.“*¹⁴⁹

Prostřednictvím úvodního setkání Matta a Foggyho s Karen v procesu vyjednávání jejího zastupování nám tvůrci chytře představují Mattovy schopnosti. Za pomoci práce se zvukem a obrazem mohou diváci vidět, jak Matt využívá svých schopností v běžném životě, když během úvodního výsledku poslouchá tlukot srdce Karen a

¹⁴⁶ Peter Sciretta (10. 4. 2015). [online] 10 Things to Know About the Netflix „Daredevil“ TV Series [cit. 15. 4. 2017]. Dostupné z: <http://www.slashfilm.com/netflix-daredevil-tv-series/>.

¹⁴⁷ *Dog Day Afternoon* (1975) – rež: Sidney Lumet. [online] IMDb.com [cit. 15. 4. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0072890/?ref=nm_sr_1.

¹⁴⁸ *Taxi Driver* (1976) – rež: Martin Scorsese. [online] IMDb.com [cit. 15. 4. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0075314/?ref=nm_sr_1.

¹⁴⁹ Peter Sciretta (10. 4. 2015). [online] 10 Things to Know About the Netflix „Daredevil“ TV Series [cit. 15. 4. 2017]. Dostupné z: <http://www.slashfilm.com/netflix-daredevil-tv-series/>.

tudíž ví, že říká pravdu a že zločin nespáchala. Proto se rozhodne případ přijmout. Filmařsky je tato „schopnost“ v sérii zobrazována většinou zpomaleným detailním záběrem kamery, která se zaměří na zadní část Mattovy hlavy a uši a rozostří zbytek snímaného obrazu, a potlačením dialogu postav do pozadí, přes které slyšíme zvuk tlukotu srdce dané postavy.

Dalším faktorem je práce tvůrců na poměrně silném grafickém obsahu série. Nebojí se ukázat krev, tržné rány, zlomené kosti a zvýšenou koncentraci pro diváka někdy až opravdu těžce zpracovatelného násilí (několik mužů v průběhu série utrpí poměrně značné a grafické zranění hlavy). „*Jedna recenze oznámila, že je tohle první těžká R-ková věc od Marvelu. Já jsem dělal se spoustou těžkých R-kových věcí. A show, která je podle mě brilantně udělaná a kterou miluji, je The Walking Dead. To si myslím, že je R-kové násilí. Velmi grafické.*“, říká DeKnight. „*Ale prostě se to děje a máte absolutní pravdu, že je to stupeň zralého násilí, které zachází za hranici čehokoli, co jsme viděli v [marvelovském] filmovém vesmíru. Tahle show je daleko více orientovaná na dospělé.*“¹⁵⁰ Faktor zvýšeného násilí a temného ladění série má dle mého názoru pomoci divákům k tomu, co Mittell nazývá identifikace s postavou nebo prostředím.¹⁵¹ Daredevil je představen spíše jako morálně problematický antihrdina,¹⁵² ale tím, že diváci jsou reflektováni s „tvrdou realitou“ fikčního světa, mají na základě teorie identifikace pochopení pro Daredevilovy akce.

Koncept reality je z hlediska současné fikční seriálové tvorby poněkud sporným tématem. Tvůrci často prohlašují, že se snaží o zachycení skutečného života. Myslím, že tvůrcům se podařilo zachytit kolorit života New Yorku 70./80. let minulého století. Nicméně dnešní Hell's Kitchen je považováno za určitý „hipstertown“,¹⁵³ čili o konceptu „reality“ nebo „reálnosti“ nemůže být řeč. Závěrem této kapitoly bych však chtěl podotknout, že témata jako vydírání, obchod s drogami, nájemné vraždy a podobně, které tato série zpracovává, nejsou pro

¹⁵⁰ Tamtéž.

¹⁵¹ MITTELL, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. NYU Press, 2015. Str. 129-130.

¹⁵² Často se uvádí jeho podobnost s postavou Batmana, která je také temnějšího charakteru a často operuje na hranici zákona. Oproti třeba postavě Kapitána Ameriky (Marvel) nebo Supermana (DC), které žene vlastní morální dobro. K otázce „antihrdiny“ se ještě vrátím při analýze zpracování postav v televizi z hlediska terminologie JASONA MITTELLA.

¹⁵³ The TV Dudes (podcast). *Daredevil*. Pub. 14. 4. 2015. (dostupné v iTunes podcasts)

současného diváka neznámá. Tyto problémy stále reálně existují v současném světě. Proto záleží čistě na divácích, do jaké míry se budou schopni ztotožnit s fikční realitou série.

Pro potřeby mé práce je však *Daredevil* téměř dokonalým předmětem pro aplikování analýzy archetypu hrdiny. Díky úzce narativně spojené třináctihodinové sérii jsem schopen komplexně analyzovat postavu Matta Murdocka a její seriálový vývoj. Analýzu provedu ve čtvrté kapitole této práce. V následující kapitole rozeberu komiksovou historii postavy a na příkladech ukážu, do jaké míry se tvůrci předlohami inspirovali.

2 Adaptace komiksové předlohy

2.1 Vznik postavy

Za vznikem postavy stojí velikáni komiksového světa studia Marvel, scénárista a redaktor Stan Lee¹⁵⁴ a kreslíř Bill Everett. Zároveň se na vývoji postavy podílel Jack Kirby, autor komiksových postav jako Captain America, Hulk, Thor, Silver Surfer nebo seskupení Fantastic Four a X-Men. Postava byla poprvé představena v roce 1964 v sešitu *Daredevil* #1.¹⁵⁵ Daredevil se v komiksu objevil ve svém původním červeno-žluto-černém obleku, s pouhým jedním písmenem „D“ na prsou. Oblek byl vyroben z pláště Murdockova otce, aby tak uctil jeho památku. Jeho otec, Jack Murdock, známý také jako „Battlin“ Jack Murdock, byl boxer s irskými kořeny, o kterém se říkalo, že dokázal v ringu „vypustit ďábla“. Nicméně poté, co odmítne zahodit podplacený zápas, protože nechce, aby ho jeho syn viděl pořád jenom prohrávat, je zabit gangstery. Je důležité poznamenat, že se Jack synovi snažil vštípit důležitost vzdělání a negativního vztahu k násilí, aby mohl vést lepší život, než on sám. Matt se po smrti svého otce vyhne „slibu“ o životě bez násilí tím, že si vytvoří druhou identitu, a pak jako superhrdina Daredevil konfrontuje muže zodpovědné za otcovu smrt. V originálních komiksech je postava Daredevila referována také jako Devil of Hell's Kitchen (Ďábel z Hell's Kitchen) nebo Man Without Fear (Muž beze strachu).

Klasický červený kostým s dvojitým písmenem „D“ na prsou, který, ač v různých lehkých modifikacích, je symbolický pro tuto postavu až do současnosti, byl vytvořen pro komiksový arch #7 kreslířem Wallym Woodem. V tomto komiksovém čísle se Daredevil utkává s postavou Namor The Sub-Mariner.¹⁵⁶ Postava je také často referovaná jako Princ Namor nebo The First Mutant („první

¹⁵⁴ Stan Lee byl hlavním strůjcem úspěchu marvelovských komiksů do konce 60. let, jelikož se rozhodl obohatit superhrdinský archetyp o „reálné problémy“: teenagerské úzkosti Petera Parkera (Spidermana) nebo kolísání mezi hrdinou a obludou, jímž trpí The Thing (Fantastická Čtyřka). [MAZUR, Dan a Alexander DANNER. *Komiks: od roku 1968 do současnosti*. Přeložil Richard PODANÝ. Praha: Knižní klub, 2015. Str. 18.]

¹⁵⁵ Daredevil (Wikipedia.org). [online] Wikipedia, The Free Encyclopedia [cit. 15. 4. 2017]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Daredevil_\(Marvel_Comics_character\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Daredevil_(Marvel_Comics_character)).

¹⁵⁶ Namor The Sub-Mariner (Wikipedia.org). [online] Wikipedia, The Free Encyclopedia [ci. 15. 4. 2017]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Namor>.

mutant“), což je syn lidského námořníka a princezny podmořského království Atlantida.

Komiks takto pokračovaly dalšími 71 archy, ve kterých se Daredevil postavil proti velké škále nových nepřátel, jako byli The Owl, Stilt-Man, Gladiator a další. V roce 1966 v archu číslo 16 se setkává se Spider-Manem, se kterým navazuje dlouhodobé superhrdinské přátelství. Jedním z nejznámějších příběhů z tohoto období byla série archů, kdy došlo k prozrazení tajné identity Daredevila a Matt byl nucen adoptovat třetí identitu v podobě svého bratra dvojčete Mikea. Tento vývoj vyústil v jakousi kvazi poruchu osobnosti (DID), kdy fiktivní postava Mikea splyne s alter egem Daredevila a Matt není schopný rozlišit, která je jeho pravé já. Série nakonec končí tím, že Matt je nucen zahrát úmrtí svého „bratra“.¹⁵⁷

V 70. letech se dostavila vlna nových science fiction komiksových sérií, které zapříčinily pokles v tržbách superhrdinského žánru. V tomto období byl scénáristou Daredevilovské série Gerry Conway, který dějově přesunul postavu z New Yorku do San Franciska a spároval jej do superhrdinského dua s postavou Black Widow (Černá Vdova). Tato série započatá číslem 86 trvala až do čísla 124, avšak nebyla komerčně úspěšná. Hlavně z důvodu science fiction ladění, které Conway ve své tvorbě představil – Daredevil musel bojovat s robotem z budoucnosti, jeho nepřátelé používali futuristické zbraně a dopravní prostředky a celkově tento „run“ nezapadal do Daredevilovské mytologie.¹⁵⁸

2.2 Návrat z krize v 70. letech

Krize superhrdinských komiksů na přelomu 70. let postihla studio Marvel celoplošně. Autoři nevěděli, jak úspěšně spojit superhrdinské příběhy s rostoucí poptávkou po science fiction žánru. Do té doby velice populární frančízy jako například X-Men byly dlouhodobě pozastaveny. Vše se změnilo až v roce 1976 sérií příběhu Kačera Howarda (Howard The Duck) pod vedením scénáristy Stevea Gerbera a kreslíře Franka Brunnera, kteří uvedli do marvelovské tvorby

¹⁵⁷ Daredevil (Wikipedia.org). [online] Wikipedia, The Free Encyclopedia [cit. 15. 4. 2017]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Daredevil_\(Marvel_Comics_character\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Daredevil_(Marvel_Comics_character)).

¹⁵⁸ Tamtéž.

antihrdinský přístup. S undergroundovým citem vhodili do tohoto vesmíru satirickou verzi na kačera Donalda, nevrlého, zakomplexovaného kačera Howarda, opatřeného doutníkem.¹⁵⁹ „Vtip byl samozřejmě v tom, že konvence superhrdinského komiksu a „marvelovského univerza“ jsou absurdní dokonce i pro antropomorfizovaného kresleného kačera.“¹⁶⁰

Členem těchto science fiction tvůrců, kteří se rozhodli přesedlat na superhrdinský žánr byl i Jim Starlin. Ten ve své tvorbě na postavách Captain Marvel a Adam Warlock čerpal hlavně z kosmologického nádechu tvorby Jacka Kirbyho. „Hlavní důraz žánru na fantazii má svoje logické vyústění v kosmologických bojích mezi všemocnými, téměř božskými postavami (anebo rovnou bohy).“¹⁶¹ Kdy hrdinové mají transcendentální, „kosmické“ rozměry. Starlin si vypracoval také novátorský styl v kompozici komiksové stránky. Precizní, téměř racionální panelové členění, inspirované tvorbou Jamese Steranka, bylo jasně vidět ve formálním rozpadu stránky na mnoho menších panelů, které umožnili čtenářům vnímat panel téměř jako lingvistickou informační jednotku (u jednoho ze svých prvních sešitů série Captain Marvel rozbil stránku na pětatřicet panelů).¹⁶²

S nádechem nového života se superhrdinům dostalo významného posunu ve stylu vyprávění. V roce 1975 dostala dvojice Len Wein a Dave Cockrum za úkol oživit mutantskou sérii X-Men. Poté, co se série znovu čtenářsky uchytila s představením nového hrdinského týmu, ji převzal Chris Claremont a vytvořil novou sérii The Uncanny X-Men. Série běžela po dobu dalších 14 let a opět odstartovala boom mutantských a týmových archů. Mezi nejznámější série z tohoto období patří *The Dark Phoenix Saga*, která pojednávala o mravním úpadku a smrti Jean Grey v podobě bytosti Phoenix.¹⁶³ Claremont opustil uzavřené příběhy jednotlivých sešitů a dal přednost průběžnému ději napříč několikerými archovými sériemi. Tím se začalo rozvíjet jakési „téma rodinných vztahů“ v týmových

¹⁵⁹ MAZUR, Dan a Alexander DANNER. *Komiks: od roku 1968 do současnosti*. Přeložil Richard PODANÝ. Praha: Knižní klub, 2015. Str. 57.

¹⁶⁰ Tamtéž.

¹⁶¹ Tamtéž.

¹⁶² Tamtéž.

¹⁶³ Tamtéž, Str. 169.

komiksech, kdy se čím dál více objevoval prostor pro celou spleť zápletek a představení početnějšího obsazení a milostných vztahů.¹⁶⁴

Důležitým faktorem pro otevření dveří novému „dospělejšímu“ obsahu bylo ustupující moc tzv. The Comics Authority Code, což byla společnost, která kontrolovala komiksový obsah. Stan Lee a Gil Kane se v roce 1971 vůči tomuto kodexu vzepřeli svým příběhem ze spidermanovské série *Green Goblin Reborn!*, ve které se objevila drogová problematika (což v té době bylo porušením autorského kodexu). Marvel se rozhodl vydat dílo i bez souhlasu společnosti, navíc se později ukázalo, že schválení obsahu už není podmínkou pro komerční úspěšnost děl, čímž se vytvořily nové možnosti publikovat komiksy s „riskantnější“ tematikou.¹⁶⁵ Většina sérií se pak vydala podobnou cestou a scénáristé měli najednou více prostoru a volnou ruku pro práci s rozvojem již zavedených postav – nic je nenutilo k tomu, aby postavy byly na konci příběhu stejné, jako na jeho začátku, jak tomu bylo ve většině případů do té doby.¹⁶⁶

2.3 Nástup Franka Millera

Komiksová série Daredevil si prožila v období 70. let velký čtenářský propad. Za zmínku stojí pouze vytvoření dvou kanonických postav, nájemného vraha *Bullseye*, kterého vytvořil Marv Wolfman, a investigativního reportéra deníku *Daily Bugle*¹⁶⁷ *Bena Uricha*, kterého vytvořil Roger McKenzie.¹⁶⁸ Právě v období, kdy se na komiksové sérii podílel Roger McKenzie, se na pozici kreslíře připojil Frank Miller. Millerovi se nelíbily scénáře, které McKenzie pro sérii produkoval. Navíc, díky stále trvajícimu čtenářskému nezájmu se mu podařilo přesvědčit editora

¹⁶⁴ Tamtéž.

¹⁶⁵ Tamtéž, Str. 173-174.

¹⁶⁶ Tamtéž.

¹⁶⁷ *Daily Bugle* je fiktivní novinový deník vytvořený Stanem Leem v příbězích o Spider-Manovi jako pastiche na skutečné bulvární deníky *New York Daily News* a *New York Post*. Šéfredaktorem tohoto deníku je neurotický reportér J. Jonah Jameson, který je známý pro své anti-hrdinské názory. Peter Parker (Spiderman) v tomto deníku také pracuje na pozici fotografa.

¹⁶⁸ Daredevil (Wikipedia.org). [online] Wikipedia, The Free Encyclopedia [cit. 15. 4. 2017]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Daredevil_\(Marvel_Comics_character\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Daredevil_(Marvel_Comics_character)).

Dennyho O'Neila, aby McKenzieho vyhodil. Miller tak v roce 1981 převzal sám celou sérii a tím započalo znovuzrození této postavy v období 80. let.¹⁶⁹

Miller na sérii aplikoval celou škálu faktorů zmíněných v předchozí podkapitole (viz konec 2.2). Miller naprosto ignoroval předešlou mytologii postavy a kompletně přetvořil Daredevilův příběh. Začal hrdinu zavádět do temnějších míst a představil ho čtenářům jako zcela novou osobnost, lidštější, schopnou selhání, utápějící se v pochybách a mravních slabostech.¹⁷⁰ Miller z Daredevila vytvořil antihrdinu, koncept, který později adaptovali další komiksoví tvůrci v sériích s X-menovským mutantem Wolverinem, které zpracovávaly stále násilnější příběhy, nebo verze Mikea Barona na příběhu Punishera, kterého oživil sérií z roku 1987. V té se Fank Castle objevil jako děsivý brutální pravicový bojovník proti zločinu.¹⁷¹

Komiksový historik Les Daniels Millerův inovativní přístup k této sérii popsal ve své knize takto: „*Téměř okamžitě začal [Miller] přitahovat pozornost jeho hutnými příběhy městského zločinu.*“¹⁷² Miller přetvořil příběh milujícího otce Jacka Murdocka, místo toho jej představil jako opilce, který svého syna fyzicky týral, čímž kompletně přetvořil důvody, proč se Matt později stal právníkem. Stejně tak vytvořil novou verzi příběhu, ve které se Matt naučí používat své smysly a naučí se bojovému umění. Pro tento účel Miller vytvořil postavu Sticka, slepého starce a vůdce klanu The Chaste, který chce z Matta po smrti jeho otce vychovat válečníka v boji proti tajné ninjovské organizaci zvané The Hand. Do pozice hlavní nemesis postavil zápornou postavu ze spidermanovských příběhů, Kingpina. A z Matta vytvoří antihrdinu, který bojuje s rostoucí násilnickou povahou v sobě samém.

Miller od série na nějakou dobu odešel¹⁷³, vedoucí úlohu tvůrce převzal zpět O'Neil a i když pokračoval v Millerově temném, noirovém zpracování, ustoupil od

¹⁶⁹ Tamtéž.

¹⁷⁰ MAZUR, Dan a Alexander DANNER. *Komiks: od roku 1968 do současnosti*. Přeložil Richard PODANÝ. Praha: Knižní klub, 2015. Str. 174.

¹⁷¹ Tamtéž.

¹⁷² DANIELS, Les. *Marvel: Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics*. Marvel Comics, 1991. Str. 188.

¹⁷³ Pracoval na svých vlastních komiksových projektech, ale zároveň se podílel na komiksovém archu o Batmanovi studia DC Comic, *The Dark Knight Returns* (Návrat temného rytíře) z roku 1986. Podobně jako u jeho tvorby u studia Marvel představil postavu Batmana žijícího v daleko drsnějším a temnějším světě. Komiks líčí Batmanův návrat po desetileté pauze z důchodu do bezútěšného Gothamův budoucnosti. Zrcadlí chaotický svět, v němž po Batmanově odchodu do penze eskaloval

drsného antihrdinského zobrazení postavy.¹⁷⁴ Miller se k sérii vrací ve spolupráci s Davidem Mazzucchellim, kdy publikovali oceňovaný příběh *Daredevil: Born Again* (Daredevil: Znovuzrozen).

2.4 Televizní adaptace

Frank Miller se k sérii naposledy vrátil v první polovině 90. let, kdy ve spolupráci s kreslířem Johnem Romitou Jr. vydali pětidílnou komiksovou minisérii *Daredevil: The Man Without Fear* (1993, Daredevil: Muž beze strachu). Tato komiksová adaptace se stala hlavním zdrojovým materiálem pro mnou analyzovanou televizní sérii společnosti Netflix.

Televizní série dle mého názoru velice dobře adaptuje temnou noirovou strukturu Millerova vyprávění. Diváci mají možnost vidět, v jakém temném a drsném světě se hlavní hrdina pohybuje. Netflix představuje postavy velmi podobné jejich komiksovým protějškům. Matt je zobrazen jako hrdina bojující za spravedlnost, ale je to hrdina „polidštěný“. Fakt, že nemá žádné super schopnosti (nadlidská síla, magické schopnosti, technologické vymoženosti,...) a je to v podstatě jen obyčejný člověk, vzbuzuje u diváků napětí, protože show velmi dobře pracuje s faktem, že může být kdykoli zabit. Je to několikrát zmiňováno, že je „jen člověk, který dokáže snést neskutečné množství bití/výprasku“.¹⁷⁵ Nemá žádný speciální ochranný oblek, pouze normální černé oblečení a masku. Tvůrci se tímto zpracováním snaží poukázat na realističnost tohoto světa, stejně, jak to dělá Miller ve svých komiksech. V reálném světě by takovýto člověk asi také neměl možnost se obléct do něčeho lepšího. Stejně tak tvůrci inovativně pracují s představováním jeho

zločin do neslýchaných výšin. Batman je zde vykreslen jako bolestná stárnoucí postava bojující se svými fyzickými a psychickými limity.

Miller v tomto směru pokračoval ve spolupráci s D. Mazzucchellim na dalším příběhu *Batman: Year One* (1987, Batman: Rok jedna). [MAZUR, Dan a Alexander DANNER. *Komiks: od roku 1968 do současnosti*. Přeložil Richard PODANÝ. Praha: Knižní klub, 2015. Str. 174-175.]

¹⁷⁴ V jednom příběhu nejenže Daredevil ušetří Bullseyeův život, ale také vyjádří lítost nad jeho předešlými pokusy o jeho vraždu.

[[https://en.wikipedia.org/wiki/Daredevil_\(Marvel_Comics_character\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Daredevil_(Marvel_Comics_character))].

¹⁷⁵ *Daredevil* (2015 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt3322312/?ref=nm_sr_1. (Epizoda 2: “Cut Man”).

schopností. Není to jimi explicitně sděleno, je zde vystavěna důvěra v diváka, že si sám v průběhu poskládá obrázek o Mattových schopnostech.¹⁷⁶

Postava Foggyho slouží sérii z několika rovin. On je postava, se kterou se může běžný divák ztotožnit. Zároveň funguje jako tzv. comic-relief charakter, čili postava s úkolem upouštět napětí na základě komiky. Je z těch dvou postav více nemotorný, představuje však dobráka, toho srdcaře mezi ním a Mattem, a většinou je jeho narativním úkolem sdělit hlavní postavě to, co zrovna potřebuje slyšet. Je zosobněním ideálu člověka, za kterého Matt jakožto Daredevil bojuje.¹⁷⁷

Karen Page slouží především jako postava, která posouvá vpřed narativní linii. Ona je ta, která společně s Benem Urichem odkrývá všechny proměnné. A na rozdíl od silového přístupu, jaký má Daredevil, oni získávají informace legálním způsobem, tvrdou investigativní prací. Slouží tak jako ukazatel toho „správného“ přístupu k daným problémům.¹⁷⁸

Postava Wilsona Fiska, alias Kingpina, má několik specifických prvků. V počátku série má mysteriózní charakter, podobu neznámého, bezejmenného fantoma, který při tahání za nitky nahání strach všem, kteří mu přijdou do cesty. Ale když je divákům konečně představen, zjišťujeme, že je to normální člověk, stejně jako Daredevil. V sérii to komentuje ruský překupník Nikolaj, když se ptá bratra, jestli ví, „proč se nesmí [Fisk] oslovovat jménem? Protože když mu dáš jméno, zjistíš, že je to jen člověk.“ Ve světě komiksových hrdinů se často vyskytuje paralela definovaná takto: Hrdina je pouze tak dobrý, jako je jeho padouch. Je to určitá forma parafráze na podobná tvrzení, jaké například uvádí ve své knize *Story* Robert McKee: „*Protagonista a jeho příběh může být intelektuálně fascinující a emocionálně působivý pouze do takové míry, jakou na ně tlačí síly antagonisty.*“¹⁷⁹ Kingpin a Daredevil jsou v úvodu série dvě strany stejné mince. Oba dva jsou představeni jako určitá forma antihrdiny, které znemožňují divákovi vybrat si stranu. Obě dvě postavy mají zdánlivě stejný cíl, oba se snaží udělat své město lepším

¹⁷⁶ The TV Dudes (podcast). *Daredevil*. Pub. 14. 4. 2015. (dostupné v iTunes podcasts)

¹⁷⁷ Tamtéž.

¹⁷⁸ Tamtéž.

¹⁷⁹ MCKEE, Robert. *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. New York: Harper-Collins Publishers, 1997. Str. 317.

místem. Ačkoli metody, jakými toho chtějí dosáhnout, se značně liší. My se tedy v úvodu musíme rozhodnout, která postava je nám sympatičtější. I když se Wilson Fisk v úvodních dílech jeví pouze jako sofistikovaný a mocný muž a jeho postava je nám představována skrze vztah s kurátorkou galerie Vanessou, což může mezi diváky vyvolávat sympatie a pochopení, hlavně v komparaci s Daredevilovou schopností zastrašovat pomocí fyzické síly. Postupem času je nám však představován hlubší a temnější charakter této postavy: „*Charakter je odhalen volbami, které člověk činí pod tlakem – čím větší tlak, tím je větší odhalení a tím pravdivější je pak volba pro odhalení skutečné povahy.*“¹⁸⁰ Zjišťujeme, že je to bludný, úzkostný, neurotický, traumaty protkaný chlapec v mužském těle trpící zlověstným machiavelistickým jednáním.¹⁸¹

Závěrem této kapitoly přikládám obrazový materiál, jehož úkolem je čtenáři ukázat podobnost a inspiraci tvůrců televizní série s komiksovou předlohou.



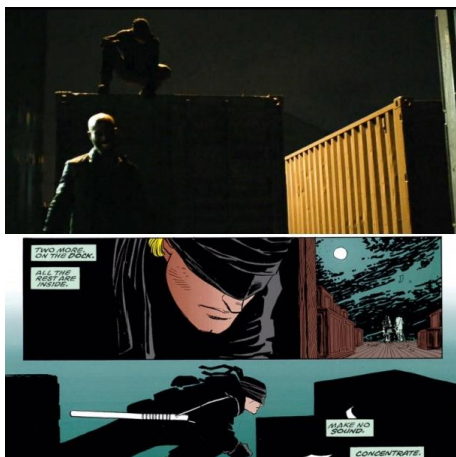
Obrázek 1

V levé části obrázku je originální kostým Matta Murdocka nakreslený Johnem Romitou Jr.¹⁸² V pravé části je zobrazena verze kostýmu užitá v netflixovské sérii mezi prvním až třináctým dílem.

¹⁸⁰ Tamtéž, Str. 101.

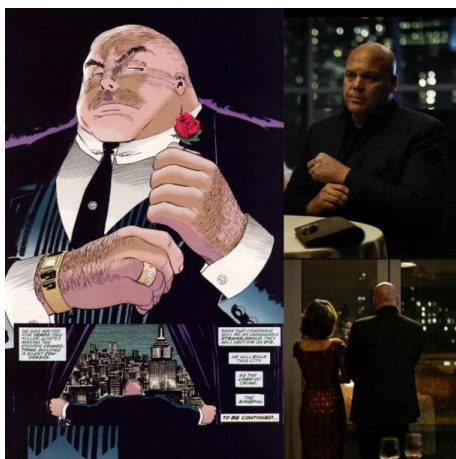
¹⁸¹ Při analýze této postavy jsem měl pocit, že se autoři série kromě komiksu *The Man Without Fear* (1993) dvojice Miller a Romita Jr. inspirovali také stejnojmenným komiksovým archem z roku 2010 dua Brian Michael Bendis a Alex Maleev. Ti totiž představili emočně nestabilnější verzi Wilsona Fiska, která je podobná s televizním vyobrazením.

¹⁸² Obrázek 1 [online] Google.com [cit. 12. 4. 2017]. Dostupný z: <http://seveninchesofyourtime.com/wp-content/uploads/2015/04/DD-MWF-costume.jpeg>.



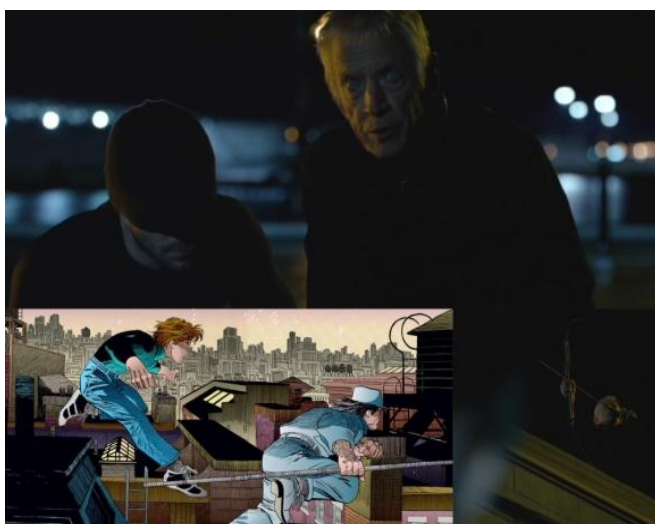
Obrázek 2

V těchto obrázcích se jedná o dramatické zpracování scény z originálního komiksu, kdy se Daredevil vydává na pomoc uneseným dívkám převážených na lodích ruskými gangstery.¹⁸³



Obrázek 3

Vincent D'Onofrio se představil jako Wilson Fisk, alias Kingpin. Je vidět, že si tvůrci dali s castingem opravdu záležet, neboť D'Onofrio působil v roli newyorského zločineckého bosse neuvěřitelně přesvědčivě.¹⁸⁴



Obrázek 4

Horní a pravý dolní díl zobrazuje scénu z epizody 7 s názvem „The Stick“, kdy se Matt a jeho „mistr“ vydávají do přístavu, aby zničili „Black Sky“. V dolní levé části obrázku je záběr z výcviku, který Matt pod taktovkou Sticka dostává.¹⁸⁵

¹⁸³ Obrázek 2 [online] Google.com [cit. 12. 4. 2017]. Dostupný z: <https://ericrobertnolan.files.wordpress.com/2015/09/daredevil-the-man-without-fear-124662.jpg>

¹⁸⁴ Obrázek 3 [online] Google.com [cit. 12. 4. 2017]. Dostupné z: <https://graphicworlds.files.wordpress.com/2008/09/daredevil-the-man-without-fear-03-32.jpg>

Chtěl bych podotknout, že použitá obrázková příloha byla vytvořena autorem výhradně pro potřeby této bakalářské práce. Koláž byla poskládána spojením dvou až tří vizuálních souborů – výše odcitovaných obrázků komiksových stripů vyhledaných a stažených z obrázkové knihovny serveru Google, a screenshotů vybraných momentů epizod originální netflixovské série *Daredevil* pořízených během jejího sledování. Práva na tuto sérii patří výhradně společnosti Netflix.¹⁸⁶

¹⁸⁵ Obrázek 4 [online] Google.com [cit. 12. 4. 2017]. Dostupné z: http://i.gr-assets.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/hostedimages/1454302591i/17942011_SX540.jpg

¹⁸⁶ *Daredevil* (2015 – současnost). [online] Netflix.com/Daredevil [cit. 15. 4. 2017]. Dostupné z: <https://www.netflix.com/cz/title/80018294>.

3 Archetyp hrdiny

Ve své knize *Archetyp otce (a jiné hlubinně psychologické studie)* definuje Vladislav Šolc hrdinský mýtus takto: „*Hrdina je starý jako lidstvo samo, proto je i jeho psychologická potřeba rovněž tak stará.*“...“*Mýtus o hrdinovi je nejrozsáhlejším, a patrně i nejstarším mýtem vůbec. Nacházíme ho už v africké a australské mytologii, u kultur Májů a Inků, ve starém Egyptě, Mezopotámii nebo antickém Řecku a Římě.*“¹⁸⁷ Jako příklady hrdinů uvádí bájně postavy Osirise, Achilla, Herkula, Prométhea, Oidipa, nebo náboženské postavy Adama, Krista, Mojžíše či Buddhy. Z dnešní doby jsou jako hrdinové brány fiktivní postavy Froda Pytlíka, Harryho Pottera, Nea (z trilogie Matrix), Lukea Skywalkera (série Star Wars – Hvězdných Válek George Lucase) nebo do kinematografické podoby přenesené původně komiksové postavy Batmana či Supermana. Šolc v referenci na knihu Josepha Campbella *The Hero With a Thousand Faces* uvádí, že „v našich životech má hrdina skutečně tisíce tváří“.¹⁸⁸

V mé práci již dříve zmiňovaný koncept monomýtu popsaného Campbellem úzce souvisí s výše zmiňovaným hrdinským mýtem. Abychom si však byli schopni zcela uvědomit rozsah tohoto tématu, musíme se nejprve podívat na původ archetypu jakožto konceptu vytvořeného Carlem Gustavem Jungem, který měl zásadní vliv na pozdější Campbellovu formulaci monomýtu.

3.1 Archetyp v pojetí C. G. Junga

Jakožto psychiatr byl Carl Gustav Jung (dále jen Jung) průkopníkem metody slovních asociací. Tu prováděl při dlouhodobých pozorováních a rozhovorech s pacienty trpícími mentálními poruchami. Během těchto pozorování Jung narazil na představy v jejich myslích, které byly analogické s typickými motivy obsažených v náboženství nebo mytologii. Vzhledem k tomu, že sami pacienti nemohli mít k těmto zdrojům přístup, usoudil, že tyto „obecné motivy“ musejí být produkty

¹⁸⁷ ŠOLC, Vladislav. *Archetyp otce (a jiné hlubinně psychologické studie)*. Praha: Triton, 2009. Str. 65.

¹⁸⁸ Tamtéž, Str. 65-66.

vlastní fantazie pacientů. Výsledkem této Jungovy práce byla hypotéza tzv. nevědomí a archetypální vrstvy lidské psyché.¹⁸⁹

„Nevědomí“ definoval jako vědomí nepřístupnou část psychiky, která obsahuje myšlenky a city, neboť ty by pro člověka při jejich uvědomění byly příliš zraňující. Nevědomí je však širším pojmem, než pouhé „skladiště potlačených osobních vzpomínek a zapomenutých zážitků“.¹⁹⁰ Jung jej rozdělil na dvě části – tzv. osobní (povrchová část psyché, pochází z osobní zkušenosti jedince) a kolektivní nevědomí (hlubší část psyché, nepochází z individuální zkušenosti, nýbrž zkušenosti kolektivní).

Osobní nevědomí slouží člověku jako skříň, do které může ukrýt všechny prožitky, vzpomínky a pocity, které jeho vědomí zrovna aktivně nepoužívá. Druhou vrstvou je tzv. kolektivní nevědomí, které obsahuje vzorce, jež jsou společné celému lidstvu. Mají všeobecný charakter, jsou vrozené a tvoří obecný duševní základ nadosobní povahy. Jung tyto vzorce nazval „archetypy“, neboli kolektivní představy/motivy/praobrazy, které se díky vnějším podnětům dostávají do „vědomí“.¹⁹¹ Šafář je v práci uvádí jako „obrazy, které představují v podstatě bezobsažné formy či vzorce imaginace a chování, které disponují, podobně jako komplexy osobního nevědomí, určitou silou, díky které si mohou vynucovat pozornost v rámci psyché. Tato hlubší vrstva psyché je zdrojem archetypické zkušenosti společná všem příslušníkům lidského rodu a projevuje se ve zvycích, mýtech, pověstech, pohádkách, náboženských představách a umění.“...“Jung hovořil o archetypech animy a anima,¹⁹² božského dítěte,¹⁹³ velké matky, moudrého starce a dalších, které nelze jen tak snadno personalizovat.“¹⁹⁴

¹⁸⁹ ŠAFÁŘ, Pavel. *Archetyp hrdiny v díle C. G. Junga*. Brno, 2013. Diplomová práce. Masarykova Univerzita. Str. 6-27.

¹⁹⁰ Tamtéž.

¹⁹¹ Tamtéž.

¹⁹² Šafář tyto archetypy definuje takto: „Tyto archetypy anima a animus personifikují ženské povahy v nevědomí muže (anima) a mužské povahy v nevědomí ženy (animus).

¹⁹³ Archetyp božského/věčného dítěte (puer aeternus) je definován Jungem jako postava božského dítěte s nadlidskými schopnostmi představující předchůdce hrdiny. V mytologii bývá tento archetyp často zobrazován dětským hrdinou, skřítkem, trpaslíkem či hobitem.

¹⁹⁴ Tamtéž, Str. 15.

Jako „nejúplnější a nejčistší prototyp všech archetypů“ považoval Jung archetyp hrdiny.¹⁹⁵ Definoval jej jako „archetyp s nesmírnou důležitostí, jelikož představuje nikdy nepomíjející touhu člověka po věčnosti, po překonání sebe sama, které je možné dosáhnout pouze prostřednictvím transformace vlastní psyché skrze nesčetné množství úkolů, zkušeností, utrpení a bojů odehrávajících se uvnitř i vně lidské osobnosti.“¹⁹⁶ Hrdina však podle Junga často svádí nejkrutější boj se sebou samotným. Nazývá jej „proces individualizace“¹⁹⁷ a poukazuje na něj jedním z největších symbolických aktů, které musí hrdina podstoupit, kterým je symbolická smrt. „Je to nejstrašnější zasvěcovací zkouška, které se hrdina musí účastnit, avšak představuje jediný způsob, jak splynout s prvopočátečním stavem. Hrdinská smrt je tudíž novým počátkem, nikdy ne koncem.“¹⁹⁸

Akt symbolické smrti se objevuje také jako jeden z hlavních bodů představených v mytologickém konceptu monomýtu („cesty hrdiny“) Josepha Campbella, který se nechal jungiánským výkladem silně ovlivnit při práci na *The Hero With a Thousand Faces*. Campbellův monomýtus představím v následující podkapitole.

3.2 Campbellův monomýtus

Šolc v úvodu svého pojednání představuje zjednodušený model hrdinské cesty: utrpení, smrt a zmrtvýchvstání.¹⁹⁹ „Někteří hrdinové se vydávají hledat lék, jiní jdou za záchranou drahé osoby nebo za úkolem vysvobodit princeznu, někteří se na hrdinské cestě ocitají, aniž by si své poslání uvědomovali. Avšak společným

¹⁹⁵ JUNG, C. G. *Výbor z díla VIII. Hrdina a archetyp matky*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 2009. Str. 236.

¹⁹⁶ Tamtéž.

¹⁹⁷ Tento proces byl znám mnoha kulturám a náboženstvím a měl v dějinách různé symbolické formy, např. ve starověkém Egyptě byl Osiris po své smrti znovu „složen“ v nové podobě bohyní Isis.

¹⁹⁸ ŠAFÁŘ, Pavel. *Archetyp hrdiny v díle C. G. Junga*. Brno, 2013. Diplomová práce. Masarykova Univerzita.

¹⁹⁹ ŠOLC, Vladislav. *Archetyp otce (a jiné hlubinně psychologické studie)*. Praha: Triton, 2009. Str. 65.

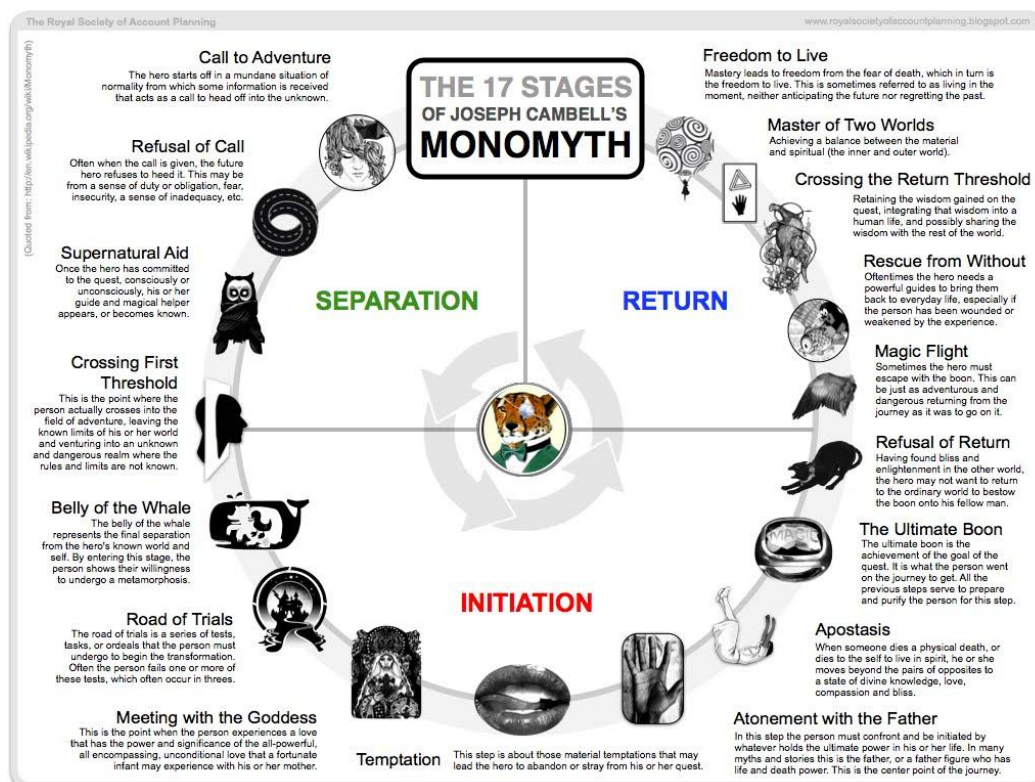
prvkem všech hrdinských osudů je ten, že i když jsou po celý život vystaveni smrtelnému nebezpečí, nakonec vždy přežijí a dostojí svému poslání.“²⁰⁰

*„Primární funkce mytologie a obřadů byla vždy poskytovat symboly, které posouvaly lidskou duši vpřed, v rozporu s konstantními lidskými fantaziemi, které měly tendence držet ji zpátky.“*²⁰¹ Campbell se mimo inspirace v Jungových analýzách zabýval ve velké míře i studiem staré mytologie a náboženských spisů. Po důkladném studiu těchto mýtů si všiml určitých znaků, které mají tyto příběhy společné s výsledky Jungových zkoumání. Dle svých nabytých vědomostí pak zkonstruoval vlastní definici monomýtu, hrdinské cesty, což je, na základě společných znaků, vyjádření stále se opakujícího narativního vzorce těchto hrdinských eposů. Monomýtus rozdělil do tří velkých částí – separation (oddělení), initiation (zasvěcení/zahájení/iniciace) a return (návrat), ke kterým dodává: *„Hrdina se ze svého běžného světa vrhá vstříc oblasti nadpřirozených zázraků; naráží zde na neskutečné síly a vyhrává rozhodující vítězství. Hrdina se poté vrací z tohoto záhadného dobrodružství s mocí udělit dobrodiní svým bližním.*“²⁰²

²⁰⁰ ŠOLC, Vladislav. Odvrácená tvář amerického hrdiny. [online] Portal.cz [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: <http://www.portal.cz/scripts/detail.php?id=25185>.

²⁰¹ CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hriny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha, 2000.

²⁰² Tamtéž.



Obrázek 5 - Monomýtus²⁰³

Campbell dále tyto tři cykly rozděluje podle narativních případů do 17 fází, které uvádím níže.²⁰⁴

I. Separation (oddělení)

1. The Call to an Adventure (Volání k dobrodružství)

- Hrdinova cesta začíná po obdržení nějakého podnětu, který jej donutí vykročit mimo prostředí svého běžného života, aby konfrontoval neznámé.

2. Refusal of the Call (Odmítnutí volání)

- Často se stává, že budoucí hrdina výzvu nejprve neuposlechne. Ať už kvůli povinnostem či závazkům, strachu či nejistotě,

²⁰³ Obrázek 5 (Monomýtus). [online] Google.com [cit. 16. 4. 2017]. Dostupné z: <https://thetrojanwar.files.wordpress.com/2012/05/monomyth.jpg>

²⁰⁴ Rozdělení uvádím pod originálními názvy tak jak je pojmenoval Campbell v knize *The Hero with a Thousand Faces*. [CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press, 2004. Str. 45-226.] Vysvětlení daných pojmů a zároveň jejich český překlad čerpám z online blogu Vojtěcha Frančeho, dostupného zde: <http://ografologii.blogspot.cz/2015/05/joseph-campbell-cesta-hrdiny.html>.

pocitu nepatřičnosti nebo z jiných důvodů, které má ve svém stávajícím životě.

3. Supernatural Aid (Nadpřirozená pomoc)

- Jakmile hrdina výzvu přijme a vydá se na cestu, ať už vědomě či nevědomě, začnou se mu zjevovat jeho průvodci či magičtí pomocníci. Většinou ho také obdarují jedním či více talismany nebo předměty, které mu budou během jeho cesty k užitku.

4. The Crossing of the First Threshold (Překročení prvního prahu)

- Jedná se o okamžik, kdy se hrdina skutečně vydává na dobrodružnou cestu. Opouští hranice známého světa a vstupuje do neznámých a nebezpečných oblastí, kde platí úplně nová a dosud nepoznaná pravidla a omezení.

5. The Belly of the Whale (V břicho velryby)

- Břicho velryby je metaforou hrdinova úplného odloučení od známého světa a jeho starého "Já". Tím, že dospěje až sem, ukazuje své odhodlání podstoupit vlastní transformaci.

II. Initiation (zasvěcení/iniciace)

1. Road of Trials (Cesta zkoušek)

- Cesta zkoušek představuje velké množství strastí a překážek, kterými musí hrdina projít, aby mohl odstartovat svou přeměnu. Často se stává, že v některých zkouškách nejprve neuspěje.

2. The Meeting with the Goddess (Setkání s bohyní)

- V tomto okamžiku se hrdina setkává s všemocnou, všezahrnující a bezpodmínečnou láskou, podobně jako zažívá šťastné dítě ve vztahu ke své matce. Jedná se o velmi důležitý moment, který je často znázorněn nalezením osoby, kterou hrdina zcela miluje.

3. Woman as the Temptress (Žena jako svůdnice)

- V této fázi zažívá hrdina pokušení, často fyzické či smyslové povahy, které ho může svést z jeho cesty. Nemusí jej nutně představovat žena. Ta zde figuruje pouze jako metafora na tělesná a materiální potěšení světa.

4. Atonement with the Father (Usmíření s otcem)

- V této fázi je hrdina konfrontován a iniciován čímkoli, co v jeho životě představuje absolutní moc. V mnoha mýtech a příbězích je to otec nebo otcovská figura, která má moc nad životem a smrtí. Je to ústřední moment na cestě, ke kterému směřovaly všechny předchozí stupně cesty, a následující stupně se od něj odvíjí. I když je nejčastěji symbolizován setkáním s nějakou mužskou bytostí, nemusí tomu tak být nutně. Podmínkou je, aby se jednalo o někoho či něco s obrovskou mocí.

5. Apotheosis (Apoteóza, Zbožštění)

- Když někdo fyzicky zemře, nebo zahubí své "Já", aby žil v duchovním smyslu, překoná dichotomii protikladů a dostane se do stavu božského vědění, lásky, soucitu a štěstí. V méně duchovním smyslu se jedná o období odpočinku, míru a naplnění, jež předchází hrdinovu návratu.

6. The Ultimate Boon (Nejvyšší dobrodiní)

- Nejvyšší dobrodiní představuje dosažení cíle cesty. Dobrodiní je to, co se člověk vydal hledat. Všechny předchozí kroky jej připravovaly a očišťovaly pro tento okamžik. V mnoha mýtech je nejvyšší dobrodiní něčím transcendentním – elixírem života, pohárem nesmrtelnosti či svatým grálem.

III. Return (návrat)

1. Refusal of the Return (Odmítnutí návratu)

- Pakliže hrdina nalezl nejvyšší štěstí a osvícení ve světě nadpřirozena, může se zdráhat návratu do běžného světa, aby tam předal ono dobrodiní svým bližním.

2. The Magic Flight (Kouzelný útěk)

- Pokud hrdina ve svém triumfu získá požehnání boha/bohyně a je mu výslovně uloženo vrátit se do svého světa s určitým „elixírem“ nebo „trofejí“, který má obnovit společnost, pak jeho nadpřirozený ochránce podporuje závěrečnou část jeho cesty. Pakliže byla trofej získána proti vůli jejího strážce, nebo

pokud hrdinovo přání vrátit se zpět vyvolalo nelibost bohů či démonů, pak se poslední fáze mytologického kruhu stává stíháním stejně dobrodružným a nebezpečným, jako byla samotná cesta za pokladem.

3. Rescue from Without (Záchrana zvenčí)

- Tak jako potřeboval hrdina pomoc a vedení na cestě tam, mnohdy potřebuje pomocníky a zachránce i na cestě zpět do běžného života; obzvláště tehdy, je-li oslabený nebo raněný.

4. The Crossing of the Return Threshold (Překročení prahu návratu)

- Smyslem návratu je uchovat si moudrost nabytou během cesty, integrovat ji do lidského života a sdílet ji s ostatními.

5. Master of the Two Worlds (Pán obou světů)

- Tento stupeň je obvykle ilustrován transcendentními hrdiny, jakými jsou Buddha či Ježíš. V případě lidského hrdiny se může jednat o nalezení rovnováhy mezi materiálním a duchovním světem. Člověk se stane kompetentním a spokojeným jak ve vnějším, tak i ve vnitřním světě.

6. Freedom to Live (Svoboda žít)

- Mistrovství vede k osvobození se od strachu ze smrti, což poskytuje svobodu žít. Někdy se hovoří jako o žití v přítomnosti, namísto předjímání budoucnosti a lítosti nad minulostí.

3.2.1 Interpretace Campbellova monomýtu

Spousta nových teoretiků se snažila vyličit si Campbellův monomýtus po svém a aplikovat ho na své „odvětví“. Někteří, jej prostě jen zjednodušili do podoby nejdůležitějších bodů, které dle jejich pohledu tvoří aplikovatelné základní schéma pro výklad mýtických příběhů. Jan Stern jej například zúžil do podoby sedmi hlavních znaků: *počátek a božský původ; sestup do podsvětí;*²⁰⁵ *souboj s monstry;*

²⁰⁵ V této části Stern rozebírá i téma „stínu“, které analyzoval již Carl Gustav Jung. Téma stínu uvádí na příkladu z původní filmové trilogie Hvězdných válek, kdy mistr Yoda vyšle Lukea Skywalkerera jako součást tréninku do temné jeskyně (ta zobrazovala jungovské nevědomí – Luke se mistra zeptal

nalezení společníků a spojenců, kteří jsou velmi často inverzí monster – jde o projekce pozitivních vnitřních potenciálů hrdiny; a uzavírá to *porážkou, smrtí* a *znovuzrozením*.

Mě však pro potřeby této práce zajímá interpretace Christophera Voglera, který přepracoval Campbellův koncept tak, aby byl lépe aplikovatelný na filmovou a televizní tvorbu. Vogler svůj koncept, který v té době nazval „memo“, sestavil, když se na vysoké škole setkal s Campbellovou tvorbou. A po té, co viděl sérii Star Wars a zjistil, že byla výrazně ovlivněna Campbellovým monomýtem, začal sestavovat svou verzi a zkoušel ji aplikovat na různé filmové žánry, dokud nesestavil optimální verzi pro svůj výklad.²⁰⁶ Podle jím vytvořené verze, popsané v jeho esejí *A Practical Guide to Joseph Campbell's The Hero with a Thousand Faces*, byl později zkonstruován například scénář pro animovaný film studia Walta Disneyho *The Lion King* (Lví Král).²⁰⁷

*„Kniha a idey v ní popisované mají kolosální dopad na psaní a vyprávění příběhů, ale ještě více na tvorbu filmů. Nápady, které Campbell prezentuje v této a dalších knihách, jsou excelentní sadou analytických nástrojů. S nimi můžete téměř vždy určit, co je na příběhu špatně, a přezkoumáním vzorců uvedených v knize můžete najít lepší řešení pro téměř jakýkoli problém týkající se příběhu. Campbell poprvé odkrývá vzorec, který se skrývá za každým kdy vyprávěným příběhem.“*²⁰⁸

Vogler si, stejně jako mnozí před ním, uvědomuje, že hrdinské mýty jsou univerzální, vyskytující se v každé době každé kultury, v nekonečných variantách stejně, jako sama lidská rasa. A i přes tuto četnost, jejich základní forma zůstává neměnná.²⁰⁹ Závěrem této kapitoly se pokusím Voglerovu novou formu

„Co v jeskyni potkám?“, na což mu Yoda odpověděl „Nic než to, co je v tobě samotném.“), ve které je Luke konfrontován se svým vnitřním stínem, svým otcem, Darth Vaderem. Luke otce/stín zabije, jen aby po sundání jeho masky zjistil, že je pod ní tvář jeho samotného. Luke si v ten moment uvědomí, že stín je jeho a pokud jej zabije, zabije sám sebe.

George Lucas nesčetněkrát prohlásil, že filmová série Star Wars a příběh rodiny Skywalkerů je inspirován hrdinským monomýtem Josepha Campbella.

²⁰⁶ VOGLER, Christopher. *A Practical Guide to Joseph Campbell's The Hero with a Thousand Faces*. USA, 1985. [online] Hero's Journey [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.thewritersjourney.com/hero's_journey.htm.

²⁰⁷ *The Lion King* (1994) – rež: Roger Allers, Rob Minkoff. [online] IMDb.com [cit. 16. 4. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0110357/?ref=rv_sr_1.

²⁰⁸ VOGLER, Christopher. *A Practical Guide to Joseph Campbell's The Hero with a Thousand Faces*. USA, 1985. [online] Hero's Journey [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.thewritersjourney.com/hero's_journey.htm.

²⁰⁹ Tamtéž.

Campbellova vzorce představit, abych na ni mohl v příští kapitole, ve které se zaměřím již na samotnou analýzu netflixovské série *Daredevil*, navázat.

Vogler definuje nejen upravené pojetí monomýtu, ale představuje i své verze jungovských archetypů. Zároveň však upozorňuje, že jeho formule slouží pouze jako kostra příběhu a autoři by se neměli snažit ji násilně dodržovat, jinak je možné, že výsledkem budou tuhé strnulé nepřírozené struktury. Stejně tak pořádek, v jakém jsou představovány etapy hrdinské cesty, se může podle potřeby příběhu měnit. Některé části mohou být vynechány, a některé mohou být drasticky pozměněny, aniž by ztratily sílu svého poselství. Důležité je hlavně zachovat hodnoty daného mýtu.²¹⁰

Fáze Voglerovy interpretace:²¹¹

1. Běžný svět

- Hrdina, který je v tomto světě neklidný, nepohodlný nebo neuvědomělý, musí být představen publiku jako sympatická postava, aby se s ním diváci mohli identifikovat. Stejně tak musí být představeno prostředí, ve kterém se postava pohybuje a polarita, která otřásá životem hrdiny a způsobuje mu stres.

2. Volání po dobrodružství

- Nějaký podnět, buď vnější, nebo z hrdinova nitra, otřese situací hrdiny, což jej donutí čelit počátkům změny.

3. Odmítnutí volání

- Hrdina pocítuje strach z neznáma a snaží se (ač krátkodobě) od „dobrodružství“ odvrátit. Alternativa: Jiná postava vyjádří nejistotu a nebezpečí, které před hrdinou stojí.

4. Setkání s mentorem

- Hrdina se setkává se zkušenou světzalou postavou, která ho obdaří tréninkem, vybavením nebo radami, které mu pomohou na jeho cestě. Alternativa: Hrdina najde zdroj kuráže a moudrosti sám v sobě.

²¹⁰ Tamtéž.

²¹¹ Některé Voglerovy body jsou totožné s Campbellovým výkladem, avšak Vogler z původních 17 fází uvádí fázi pouze 12.

5. Překročení prahu

- Hrdina se odhodlá k opuštění „běžného světa“ a vstoupí do nového světa s neznámými pravidly a hodnotami.

6. Zkoušky, Spojenci a Nepřátelé

- V novém světě je hrdina zkoušen a hledá si důvěrníky.

7. Postup

- Hrdina a jeho nově nabytí spojenci se v novém světě připravují na důležitou výzvu.

8. Očista/Těžká zkouška („Ordeal“)

- Hrdina, někde v průběhu příběhu, vstupuje na speciální místo někde v novém světě a konfrontuje smrt nebo svůj největší strach. Z momentu smrti se zrodí nový život.

9. Odměna

- Hrdina získává odměnu/poklad/elixír za to, že konfrontoval a pokořil smrt. Může následovat oslava, avšak existuje zde i nebezpečí ztráty nabytého pokladu/odměny.

10. Cesta zpátky

- Zhruba ve třech čtvrtinách příběhu je hrdina hnán, aby dokončil své poslání ve speciálním světě a vrátil se do světa nového i s pokladem/odměnou/elixírem. Často se zde uvádí i scéna pronásledování, která signalizuje urgentnost a nebezpečnost mise.

11. Znovuzrození

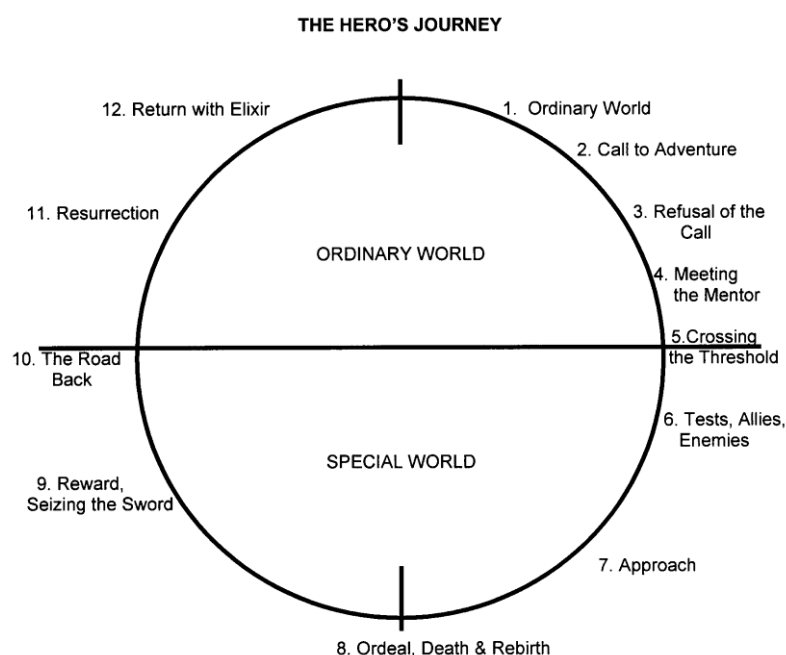
- V klimaxu příběhu je hrdina znovu vážně otestován. Je očištěn jeho jednou poslední obětí – další moment smrti a znovuzrození, ale na vyšší a více kompletní úrovni. Díky jeho činům jsou polarity, které jej sužovaly na začátku příběhu, vyřešeny.

12. Návrat s „elixírem“

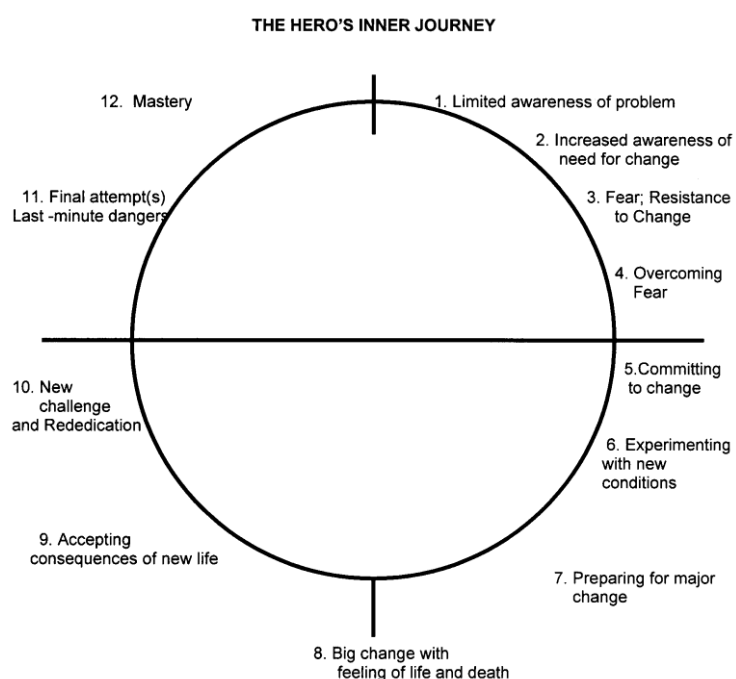
- Hrdina se navrácí domů do svého světa (nebo může pokračovat v cestě) s nějakým elementem pokladu/odměny/elixíru, který má sílu změnit jeho svět stejně, jako změnil hrdinu.

Vogler ve své práci uvádí dvě grafická schémata. Ta popisují hrdinskou cestu externího charakteru, totiž jak se hrdina vyvíjí dle výše popsanych událostí,

a hrdinskou cestu interního charakteru, která popisuje hrdinův niterní vývoj a osobnostní růst.



Obrázek 6²¹²



Obrázek 7²¹³

²¹² Obrázek 6 (The Hero's Journey). [online] Google.com [cit. 16. 4. 2017]. Dostupné z: <http://www.thewritersjourney.com/graphictwo.gif>.

²¹³ Obrázek 7 (The Hero's Inner Journey). [online] Google.com [cit. 16. 4. 2017]. Dostupné z: <http://www.thewritersjourney.com/graphicone.gif>.

Voglerova interpretace archetypů:²¹⁴

Hrdinové – centrální postavy příběhu, každý je hrdinou ve svém vlastním mythosu.

Stíny – Zloduší a nepřátelé, také „vnitřní nepřítel“, temná strana síly, potlačené možnosti hrdiny, jeho potenciál konat zlo. Mohou se projevovat také formou potlačených emocí jako smutek, vztek, frustrace.

Mentor/Učitel – Hrdinův průvodce nebo jeho hlavní morální zásady (Yoda, Merlin, Gandalf,...).

Posel – Ten, jenž je strůjcem „volání k dobrodružství“. Může to být postava i událost.

Strážci prahu překročení – Síly, které stojí hrdinovi v cestě (žárliví nepřátelé ale i vlastní strachy a pochyby).

Spojenci – Postavy, které hrdinovi pomáhají projít změnou.

Touto kapitolou uzavírám teoretickou část práce a v následující kapitole se již budu zabývat vlastní analýzou netflixovské série, na kterou budu aplikovat výše zmíněné teoretické podklady.

²¹⁴ VOGLER, Christopher. *A Practical Guide to Joseph Campbell's The Hero with a Thousand Faces*. USA, 1985. [online] Hero's Journey [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.thewritersjourney.com/hero's_journey.htm.

4 Analýza série Daredevil

V této kapitole se pokusím analyzovat televizní sérii *Daredevil*.²¹⁵ V analýze se budu opírat o teoretické poznatky, které jsem představil v předchozích kapitolách teoretické části práce. Budu se snažit zejména vysvětlit, jakým způsobem tato série pracuje s archetypem hrdiny tak, jak jej ve svém monomýtu popsali Joseph Campbell a Christopher Vogler (viz kapitola 3.2).

4.1 Analýza podle Campbell-Voglerovy teorie

Pro rychlé připomenutí, Vogler přetvořil Campbellův monomýtus do zhruba této podoby. Hrdina je představen ve svém BĚŽNÉM SVĚTĚ, ve kterém obdrží VOLÁNÍ K DOBRODRUŽSTVÍ. Nejdříve se ZDRÁHÁ PŘEKROČIT PRVNÍ PRAH, po jehož pozdějším překročení na něj čekají ZKOUŠKY, SPOJENCI a NEPŘÁTELÉ. Pronikne do své „NEJNITERNĚJŠÍ JESKYNĚ“, kde podstoupí OČISTU/TĚŽKOU ZKOUŠKU. Zde se CHOPÍ MEČE/POKLADU a je pronásledován na CESTĚ ZPĚT do svého světa. Poté je ZNOVUZROZEN a transformován touto zkušeností. VRACÍ SE do svého světa s pokladem, odměnou či ELIXÍREM, kterým pomůže světu.²¹⁶ Jak jsem již zmiňoval v předchozí kapitole, monomýtus představený oběma teoretiky slouží především jako kostra pro stavbu hrdinských příběhů, tvůrci by se jí měli inspirovat, ne ji do detailu dodržovat. Proto není divu, že se i série *Daredevil* ve své úvodní sezóně dotýká pouze některých bodů dané teorie.²¹⁷ Nicméně, i přes to, že série neobsáhne všechny teoretické části daného schématu, nebo s nimi pracuje v trochu jiné podobě (některé body se

²¹⁵ *Daredevil* (2015 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt3322312/?ref_=nv_sr_1.

²¹⁶ VOGLER, Christopher. *A Practical Guide to Joseph Campbell's The Hero with a Thousand Faces*. USA, 1985. [online] Hero's Journey [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.thewritersjourney.com/hero's_journey.htm.

²¹⁷ Poznámka autora: Série *Daredevil* uvedla již v roce 2016 svou druhou sezónu, ve které tvůrci představili další body monomýtu. Dle mého názoru je obtížné aplikovat doslovnou Campbell-Voglerovu teorii v jejím plném rozsahu, pokud nebyl představen finální produkt média, v tomto případě televizní série. Jelikož byly představeny zatím pouze dvě sezóny, nemáme k analýze dostupný úplně celý příběh. Ovšem podobně jako je tomu v komiksové literatuře, často se dá z dlouhodobého stále se vyvíjejícího příběhu oddělit narativní linie, která může sloužit jako předmět pro takovou analýzu (viz podkapitola 2.4). Proto jsem se rozhodl aplikovat teorii monomýtu na první sezónu této série, jelikož v ní tvůrci popisují jasný vývoj hlavní postavy, který se odvíjí od pro mne klíčových bodů teorie monomýtu.

opakují), tvůrcům se podařilo ve výstavbě příběhu aplikovat poměrně značnou část důležitých bodů monomýtu.

4.1.1 Zrod hrdiny a jeho svět

Úplně první scéna této série je scéna nehody, ve které se octne postava malého Matta Murdocka. Scéna je nám vyprávěna očima jeho otce Jacka. Charakter obou postav nám zatím znám není, ale můžeme si jej domýšlet. Zvláště poté, co postava starého muže sdělí zmatenému Jackovi, který se snaží celou situaci pochopit, že je jeho syn „hrdina“, který ho odstrčil z cesty jedoucího nákladního automobilu a tím mu zachránil život. Scéna se vyvíjí zjištěním, že malému Mattovi se dostala do očí toxická směs, kterou převáželo nákladní auto. Matt totiž zjišťuje, že přestává vidět a scéna končí tím, že Matt svůj zrak nadobro ztrácí.

Vidíme, že zrod postavy sice není božský, jak jej často uvádí Campbell – Matt je prostým člověkem, kterému se přihodila tragická událost – avšak mohli bychom diskutovat o jeho „božském předurčení a seslání na zem“. Matt sice ve chvíli nehody ztrácí možnost vidět, ale získává (božský) dar ve formě eskalace vnímavosti jeho zbylých smyslů, které mu dovolují vnímat svět v daleko silnějších detailech. Náboženská tematika hraje v Daredevilově příběhu důležitou roli, kdy samotné alter ego Matta Murdocka, Daredevil, je postaveno na základě tvrzení, že „Murdockovi hoši v sobě mají d'ábla“.²¹⁸ Je možné si klást otázku, zda postava Matta, aka Daredevila, opravdu nebyla seslána s vyšším cílem. O tomto tématu náboženství se ve své analýze budu dále zmiňovat.

Svět, ve kterém se hrdina pohybuje, tvoří New Yorská čtvrt Hell's Kitchen. Už tento fakt podporuje lidský aspekt hrdiny, staví ho do protipólu vůči jiným hrdinům, kterými mohou být bohové nebo super-lidé s nevídanými schopnostmi. Ukazuje našeho hrdinu v trochu jiném světle. Daredevil se nesnaží řešit globální konflikty nebo zachránit svět, jeho primárním cílem je starost o lidi žijící v jeho městě. A v jeho očích toto město a tito lidé trpí a potřebují záchranu. Pro porozumění kontextu, do jakého je tento seriál zasazen, je nutné zmínit události

²¹⁸ Poznámka autora: Jméno Daredevil by se dalo do češtiny v doslovném významu přeložit jako „pokoušet d'ábla“.

marvelovského filmu *The Avengers*,²¹⁹ jelikož tvorba filmové i televizní části studia Marvel, ačkoli se zatím ovlivňují pouze v minimálním měřítku, existuje v jednom uceleném společném vesmíru. Následkem událostí tohoto filmu, jehož hlavní dějovou linií tvořila tzv. bitva o New York, se město New York a hlavně čtvrt Hell's Kitchen, poškozená tímto útokem nejvíce, zotavuje. Nicméně, tato revitalizace města sebou přináší možnosti podporující nárůst korupce na nejvyšších místech výkonných orgánů, zvýšené kriminality a ilegálního obchodu s drogami a bílým masem. V prvním díle se odehrává představení postavy Karen Page jakožto obviněné z vraždy kolegy, kterou se Matt a Foggy (všechny zmíněné vedlejší postavy budu v analýze rozebírat později) rozhodnou zastupovat. Jejím úvodním příběhem jsou divákům vykresleny kriminální machinace, které „temná strana“ běžně v průběhu příběhu používá. V momentě, kdy je Karen zadržena policií a uvězněna v čekací vazbě, pravá ruka Wilsona Fiska, Wesley, vyhledává vězeňského strážce, kterého za pomoci vydírání a vyhrožování životu jeho dcery donutí k pokusu o vraždu Karen. Velmi rychle nás tvůrci seznamují s velmi temnou a prohnitou částí lidské společnosti, která se dostala k moci na strategických pozicích města, a se kterou se náš hrdina bude muset vypořádat.

4.1.2 Volání k dobrodružství a odmítnutí volání

V této fázi se poprvé setkáváme s problémy, které pro příběh představují externí faktory. Pojmeme externí faktor mám na mysli faktory jako casting, změny tvůrčích osob na pozici režiséra, zásahy do vývoje scénáře televizním studiem apod., čili faktory vyskytující se v reálném světě. Mě v tomto ohledu zajímá zejména otázka, jaký vyprávěcí proces tvůrci použili, jestli využívali lineárního způsobu vyprávění, nebo zda používali metody flashbacků a flashforwardů²²⁰ a další. Tyto faktory zmiňuji proto, že se jako diváci v úvodu série setkáváme s hrdinou, který je už rozhodnut přejít na „druhou stranu“ a již započal svou dobrodružnou cestu za záchranou svého města. Divákům není explicitně představen podnět, který způsobil

²¹⁹ *The Avengers* (2012) – rež: Joss Whedon. [online] IMDb.com [cit. 16. 4. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0848228/?ref=nm_sr_3.

²²⁰ Pojmy flashback a flashforward jsou figury používané v rámci klasického filmového vyprávění, které slouží k přenosům v časovém kontinuu narativu. Flashback odpovídá skoku zpět, čili je nám představena situace, která se již někdy v minulosti odehrála, ale je nám až nyní představena, kdežto flashforward je ten samý proces aplikovaný na události v budoucnosti.

v hrdinovi změnu velkou na to, aby se rozhodl volání přijmout. Tento podnět se dozvídáme až zpětně v desáté epizodě série („Nelson vs. Murdock“) formou flashbacků, kdy Matt, na příběhu malé dívky, která byla sexuálně zneužívána svým nevlastním otcem alkoholikem, vysvětluje Foggymu, proč se rozhodl obléct kostým a započít svou pouť. Matt v tomto rozhovoru argumentuje, že se ze začátku rozhodl ignorovat všechny „hlasy, sirény a pláč, které slyšel“²²¹, avšak ve chvíli, kdy slyšel tuto malou dívku, nemohl nezareagovat. Matt se nejprve rozhodne konat v mezích zákona a umožní vyřešit situaci sociálnímu úřadu, avšak ten neshledá žádného podezřelého aktu a celý případ uzavře.²²² Proto se Matt rozhodne „vyslyšet volání k dobrodružství“ a vezme situaci do vlastních rukou.

4.1.3 Překročení prvního prahu

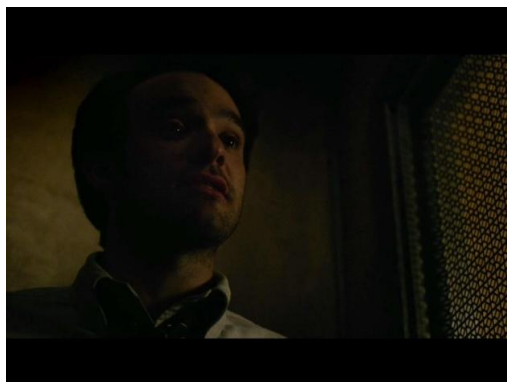
Určení přesného momentu, který bych popsal jako opravdu zlomovou ukázkou překročení prahu do „druhého světa“, nebylo jednoduché. Po několikátém podrobném zhlédnutí série jsem si vytyčil tři možné body v příběhu, které by se daly charakterizovat jako překročení prahu. Tyto tři body se nyní pokusím analyzovat a určit. První bod, jedná se o dějovou linii zpětně uvedenou v epizodě 10, kdy se Matt rozhodne poprvé jednat sám za sebe pod maskou. Nyní si však uvědomuji, že tato situace více odpovídá popisu podrobení se „volání po dobrodružství“ popsaného výše.

Druhým bodem je situace z prvního dílu (hned po úvodní scéně s autonehodou a oslepnutím), kdy se poprvé setkáváme s dospělým Mattem. Tato scéna se odehrává v kostele u zpovědi. Tento akt podtrhuje náboženský kontext, který po celou dobu silně ovlivňuje Mattův morální kodex. Matt zde hovoří s knězem Lantomem (zmíněn v další části) o své minulosti, o svém otci boxerovi, o tom, jaký býval v ringu. „*Dokázal ustát ránu. Říkal, že je jeho strategií nechat se mlátit tak dlouho, dokud si o něj jeho protivníci nezlomí ruce. Nikdy nebyl knock-*

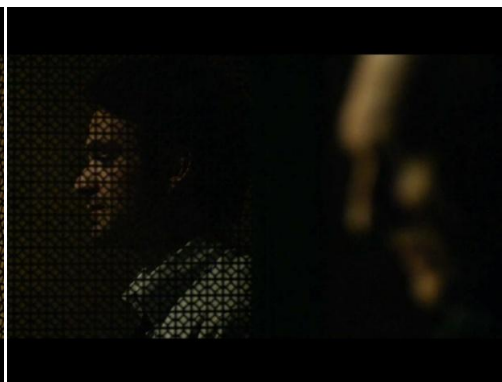
²²¹ Součástí Mattovy výbavy schopností je i velice citlivý sluch, který mu umožňuje slyšet, co se odehrává v jeho okolí. Tato schopnost mu umožňuje slyšet i přes zdi a jiné možné překážky.

²²² Matt situaci v epizodě komentuje: „*Otec byl chytrý. Ujistil se, že na dívce nezanechá žádné stopy. A jeho manželka tomu také nechtěla věřit.*“ [*Daredevil* (2015 – současnost). [online] IMDb.com [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt3322312/?ref=nr_sr_1. Epizoda 10].

outován. Srazili ho dolů, jistě. Ale vždycky se dokázal zvednout.“²²³ Celou tuto konverzaci jsem se rozhodl demonstrovat pomocí obrazové přílohy (obrázky 8-11).²²⁴ Tato část konverzace se nese ve velmi nostalgickém duchu, diváci se seznamují s velmi emocionální, řekl bych až křehkou stránkou Mattovy osoby, když můžeme vidět v jeho očích slzy (v tento moment má Matt sundané své brýle) při zmínce o úspěších (nebo spíše neúspěších) svého otce (obrázek 8/9). Následující část (obrázek 10/11) však začne nabírat temnějšího tónu, Matt si nasazuje brýle a kamera se daleko více soustředí na záběry kněze Lantoma: „Čas od času se ale uvnitř něj cosi přetrhlo. Babička říkala: Pozor na Murdockovy chlapce, mají v sobě d'ábla. A v ten moment, jeho oči jakoby potemněly. A vy byste v těch temných očích mohl toho d'ábla spatřit. A on nechal d'ábla vyjít na povrch. A já tomu tehdy nerozuměl. Ne tehdy.“ Lantem reaguje: „A teď už tomu rozumíš? Možná by bylo jednodušší, kdybys mi pověděl, co jsi udělal?“ Matt odvěti: „Nehledám pokání za to, co jsem udělal. Ale žádám odpuštění za to, co se chystám udělat.“²²⁵



Obrázek 8



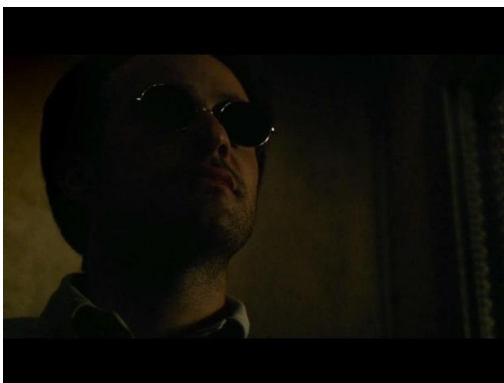
Obrázek 9

²²³ *Daredevil* (2015 – současnost). [online] Netflix.com/Daredevil [cit. 15. 4. 2017]. Dostupné z: <https://www.netflix.com/cz/title/80018294>. Epizoda 1: „Into the Ring“.

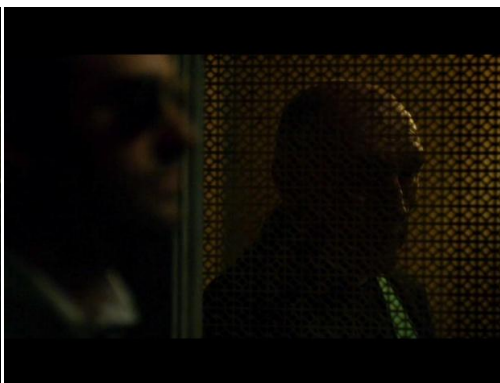
²²⁴ Všechny obrázky (8-11) byly pořízeny formou screenshotů z originální série *Daredevil*, Epizoda 1 „Into the Ring“, společnosti Netflix:

Daredevil (2015 – současnost). [online] Netflix.com/Daredevil [cit. 15. 4. 2017]. Dostupné z: <https://www.netflix.com/cz/title/80018294>.

²²⁵ Tamtéž.



Obrázek 10



Obrázek 11

V tento moment Matt přijímá fakt, že je v jeho nitru cosi temného, jakási forma „dávla“, kterou oplýval už i jeho otec. Stále se však snaží s tímto faktem bojovat na úrovni morální, kdy není schopen plně přijmout, že jedná jako maskovaný „vigilante“²²⁶ mimo zákon, který, díky své profesi právníka, přísahal chránit. Svou vinu se proto snaží zmírnit jediným způsobem, který zná – skrze katolickou víru.

Třetím bodem v příběhu je situace odehrávající se ve třetí epizodě série s názvem „The Rabbit in a Snowstorm“. Jádrem této epizody tvoří soudní proces, kdy Nelson a Murdock hájí muže jménem John Healey, jednoho z nájemných vrahů Wilsona Fiska, který na začátku dílu chladnokrevně ubije zločineckého podnikatele Procházku, který Fiskovi dluží peníze. Dříve zmíněná Fiskova pravá ruka, Wesley, přijde požádat o zastupování pana Healeyho v soudním procesu přímo Matta s Foggyem. Matt Foggyho přemluví, aby případ vzali, jelikož je to pro Matta šance, jak poodhalit machinace kolem Union Allied, fiktivní společnosti, která zavinila celou úvodní situaci kolem Karen Page a je spojována s Wilsonem Fiskem. Po tom, co Wesley opustí jejich kancelář, Matt se zaměří na tikání jeho hodinek a snaží se ho podle zvuku sledovat. Na Wesleyho však venku čeká auto, takže Matt se svým pokusem neuspěje. Další jejich setkání je až během prvotního soudního líčení. Během této úvodní soudní scény si Matt všimne (podle zvuku tikajících hodinek) Wesleyho příchodu, ale zároveň zjišťuje, že jednomu z porotců se při Wesleyho příchodu zrychlil srdeční tep. Matt si uvědomí, že je proces zmanipulován a v noci

²²⁶ Vigilante, nebo tzv. vigilantismus, je označení osoby potažmo činnosti, kdy se jedinec rozhodne, že zákony a instituce vynucující pořádek jsou ve svém konání neúčinné nebo nedostatečné a vezme vynucování těchto zákonů do svých vlastních rukou.

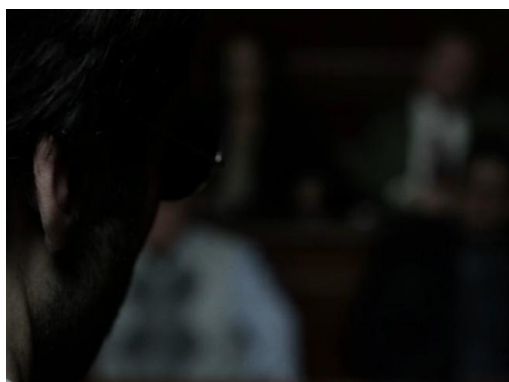
před přelíčením konfrontuje muže, který byl najat, aby porotkyni vydíral. Druhý den při začátku přelíčení se jako první věc odehraje výměna vydírané porotkyně za porotce nového, což Matt bere jako signál, že se mu podařilo zajistit férový proces. Je nutné poznamenat, že Matt ani Foggy nevěří v Healeyho nevinu. Zastupují ho jen ze svých osobních důvodů – Foggy kvůli tučné peněžní odměně, kterou jejich začínající právnická praxe nutně potřebuje, a Matt kvůli odhalení Fiskova zločineckého konglomerátu. Matt Murdock během procesu pronáší závěrečnou řeč obhajoby, kterou uvedu níže v jejím plném znění. Dle mého názoru je tento proslov jedním z nejdůležitějších momentů celé série a zároveň je pro mě tím jedním hlavním momentem, který hrdinu posunul přes práh mezi dvěma světy. K přepisu Mattova projevu přikládám další obrazovou přílohu – obrázky 12 až 24.²²⁷



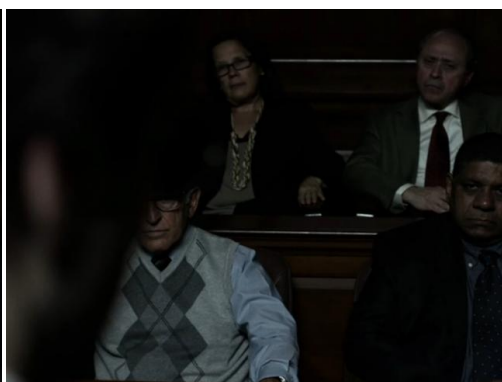
Obrázek 12



Obrázek 13



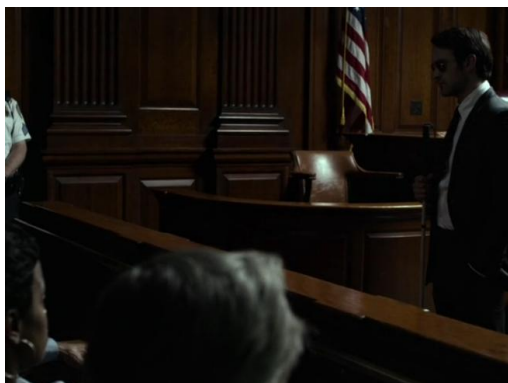
Obrázek 14



Obrázek 15

²²⁷ Všechny obrázky (12-24) byly pořízeny formou screenshotů z originální série Daredevil, Epizoda 3 „Rabbit in the Snowstorm“, společnosti Netflix:

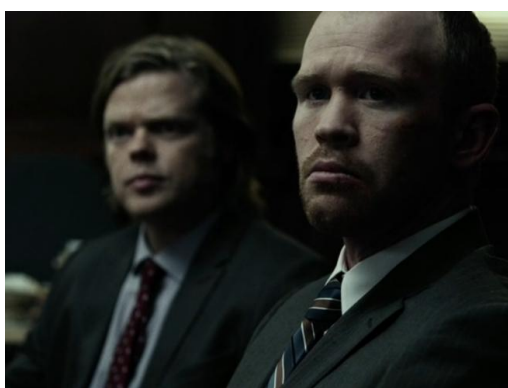
Daredevil (2015 – současnost). [online] Netflix.com/Daredevil [cit. 15. 4. 2017]. Dostupné z: <https://www.netflix.com/cz/title/80018294>.



Obrázek 16



Obrázek 17



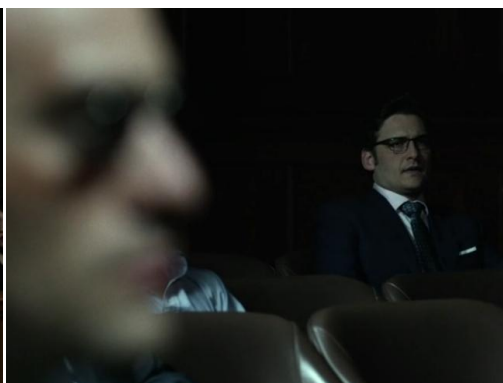
Obrázek 18



Obrázek 19



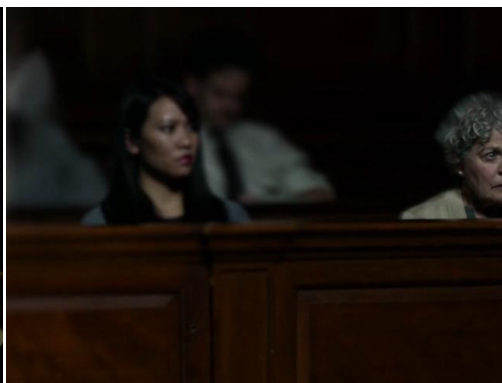
Obrázek 20



Obrázek 21



Obrázek 22



Obrázek 23



Obrázek 24

Matt Murdock je vyzván, aby pronesl svou závěrečnou obhajobu. Předstupuje před porotu (obrázek 12), pomalu kontroluje srdeční tep každého z členů poroty (obrázek 13 a 14). Když zjišťuje, že je tep všech porotců v normálu (obrázek 15), začíná se svým závěrečným monologem (obrázek 16): *„Vážení porotcové a porotkyně, promiňte, pokud se zdám roztržitý. Poslední dobou jsem byl zaneprázdněn otázkami morality, správnosti a špatnosti, dobra a zla. Někdy je vymezení mezi těmi dvěma ostrá čára, někdy je to šmouha... A často je to jako s pornografií – prostě to poznáte, když to vidíte. Člověk je mrtev. Nemíním to brát na lehkou váhu. Ale tyto otázky [morality], tyto otázky, jsou životně důležité. Neboť nás přivazují jeden k druhému, k lidskosti. Ne každý to cítí stejně, ne každý vidí tu jasnou čáru. Pouze tu šmouhu. Člověk je mrtev. Muž je mrtev. A můj klient, John Healey, vzal jeho život. O tom není sporu. Je to věc důkazů. Fakt. A fakta nenesou žádný morální soud, pouze stanovují, co je. Ne co si o nich myslíme, ne co cítíme. Prostě existují... Co bylo v srdci mého klienta, když vzal život pana Procházky, jestli je to dobrý člověk nebo něco úplně jiného, je irrelevantní. Tyto otázky dobra (obrázek 17) a zla*

(obrázek 18),²²⁸ *ač důležité jak jen mohou být, nemají u soudního dvora místo. Záleží pouze na faktech* (obrázek 19²²⁹). *Můj klient tvrdí, že jednal v sebeobraně. Spolupracovníci pana Procházky odmítli ohledně incidentu poskytnout vyjádření a jediný další svědek, vystrašená mladá žena, uvedla, že můj klient byl milý a přátelský, a že boj mezi ním a panem Procházkou viděla až poté, co začal. Toto jsou fakta. Na základě těchto a pouze těchto, žalobce nedokázala jednoznačně prokázat, že můj klient nejednal pouze v zájmu sebeobrany. A to, dámy a pánové porotci, jsou fakta. Můj klient, který se přísahal hájit čestně dle svatosti zákona, musí být zproštěn těchto obvinění. Nyní, mimo toto, mimo tyto zdi může sám dobře čelit rozsudku zaviněného jeho vlastním chováním* (obrázek 20)²³⁰, *ale zde, v této soudní místnosti, tento rozsudek je pouze a jenom váš.*²³¹ Po této řeči se nějakou dobu čeká na rozsudek, během kterého se do soudní síně dostane Wesley (obrázek 21), čehož si Matt všimne opět díky zvuku hodinek. Mattovu pozornost však náhle přeruší hlasitý zrychlený tlukot srdce předsedkyně poroty (obrázek 22, 23), která pronese verdikt, že se porota na rozsudku nedohodla. Dle zákona o presumpci nevinoty je tedy Healey volný a soud končí. Matt si uvědomuje, že ačkoli vyhrál proces, prohrál morální souboj sám se sebou (obrázek 24). Proč tento moment identifikuji jako moment hrdinova překročení prvního prahu a vstup do druhého světa?

Matt si po skončení tohoto procesu uvědomuje, že nedokáže bojovat s tím, co sužuje jeho město z primární pozice Matta Murdocka jakožto právníka, jelikož se vždy najde něco, co zmaří jeho „legální“ snahy. Ale že pro dosažení reálné spravedlnosti bude muset překročit pomyslnou čáru mezi dobrem a zlem jako maskovaný vigilante Daredevil. Pojmem „druhého světa“ (Campbellovou formulací speciálního nadpřirozeného světa) je v tomto případě myšleno odproštění se od morálních okovů, které ho jakožto Matta Murdocka svazovaly. Po překročení na

²²⁸ Po zmínění slov „dobrá“ a „zla“ se kamera přesouvá z Matta (dobro) na Healeyho (zlo). Jelikož diváci viděli úvodní scénu z této epizody, kde Healey zabije Procházku, všichni vědí, že je vinen.

²²⁹ Matt je po téměř celou dobu svého monologu oproti všem ostatním osvětleným postavám ve stínu. Má to vyprovokovat diváky, aby se více soustředili na to, CO říká, než co přitom dělá nebo jak vypadá. Stejně tak se po skoro celou dobu monologu nepohybuje.

²³⁰ V momentě, kdy Murdock pronese myšlenku o rozsudku za zdmi soudní síně, má tím na mysli „svůj druh spravedlnosti“, který by jakožto Daredevil vykonal. V tomto momentě tvůrci rámuji Matta zezadu doprostřed záběru, před porotu, jakoby on měl být tím, kdo drží nad všemi moc.

²³¹ *Daredevil* (2015 – současnost). [online] Netflix.com/Daredevil [cit. 15. 4. 2017]. Dostupné z: <https://www.netflix.com/cz/title/80018294>. Epizoda 3: „The Rabbit in a Snowstorm“.

druhou stranu, tato situace vrcholí konfrontací s Healeyem, který konečně vydá Daredevilovi jméno muže, který stojí na špičce pomyslného ledovce, Wilsona Fiska. Ten se po prvním zmínění svého jména poprvé reálně objevuje na obrazovce. Dosud byl divákům představován pouze v konverzacích Wesleyho a dalších kriminálních hlav pod jménem „Zaměstnavatel“. A tím se ustaví základní narativní dvojice protagonisty a antagonisty ve svých kompletních podobách – Matt Murdock se smíří se svou rolí Daredevila (referovaného jako „Muž v masce“) a Wilson Fisk je konečně představen ve své skutečné podobě.

4.1.4 Zkoušky, Spojenci, Nepřátelé

Vyjasnění této etapy je oproti té předešlé poměrně jednoduché. Matt se postupem času snaží Fiskovu zločineckou síť rozbít vnějším tlakem, kdy sbíráním jednotlivých nápodob odkrývá nejdříve ruskou strukturu distributorů heroinu. Nejdůležitějším spojencem v této etapě je postava zdravotní sestry Claire, která Mattovi „zachraňuje život“ vždy poté, co podstoupí náročnou zkoušku v podobě souboje s protivníky. V tomto smyslu je možné si postavu Claire vysvětlovat jako průnik dvou Campbellem definovaných forem – funguje jako talisman (1), který pomáhá hrdinovi v cestě za jeho cílem, ale také jako žena svůdnice (2), která se snaží Matta „svést z cesty“, když mu dává na výběr mezi odložením masky a společným životem s ní. Claire v jednu chvíli Matta definuje jako jednoho z mučedníků, které si jako jediné pamatuje z dětství z jejich návštěv kostela, a o kterých prohlašuje, že všichni skončí nakonec stejně – osamocení a krvácející. Ve stejnou dobu probíhá proces odkrývání informací o kriminální struktuře legálnější formou, kterou obstarává trojice Foggy, Karen a investigativní novinář Ben Urich. Matt se přes ruskou strukturu dostává k odhalení korupce v policejních složkách. Tyto dvě části jsou pak uzavřeny během páté a šesté epizody s názvem „World on Fire“ („Svět v plamenech“) a „Condemned“ („Odsouzený/Zatracený“), ve kterých se pojednává o eliminaci ruské části Fiskovy kriminální struktury samotným Kingpinem a následném pokusu o vraždu zkorumpovaného detektiva Blakea. Mattovi se (ne)šťastnou náhodou podaří udržet při životě Vladimira, jednoho z ruských bratrů, kteří šéfovali celé organizaci distribuce heroinu, aby z něj mohl dostat informace o Fiskovi. Jelikož si ale Vladimír myslí, že Matt zavraždil

jeho bratra (vrahem byl Fisk), odmítá s ním spolupracovat a oba se na pokraji svých sil a s četnými zraněními pouští do vzájemného souboje. Nakonec skončí v opuštěné budově v obklíčení policejními složkami. Matt v závěru epizody pomocí svých schopností najde skrytý vstup do podzemního tunelu, a i s Vladimirovou pomocí, který se nakonec na malou chvíli před svou smrtí s Mattem spojí proti Fiskovi, se mu daří tunelem uniknout a zachránit se z téměř bezvýchodné situace.

4.1.5 Vstup do nejniternější jeskyně

Z mého pohledu se tato část dá aplikovat na dvě dějové linie příběhu. První linie je představení postavy Sticka a jeho historie v epizodě 7, „The Stick“, ve které líčí, jak se malý Matt dostal do jeho učení a přišel ke svým dnešním schopnostem. Stick má v příběhu zajímavou trojí roli. Jednak představuje roli mentora, který ač přes to, že trpí stejným postižením, naučil Matta veškerým schopnostem užitečným pro boj se zločinem, zadruhé představuje otcovskou figuru, která ho stejně jako jeho skutečný otec „předčasně“ opustila a nechala napospas „krutému“ světu, a za třetí představuje Mattův vlastní Stín (tak jak ho vnímal Jung i Campbell, jako něco, co se musí překonat, aby se pozvedlo své vlastní bytostné Já). Z toho důvodu v této narativní části Matt podstupuje fázi, kterou Campbell označoval jako „usmíření s otcem“. Stick Matta požádá, aby mu pomohl s důležitým úkolem, který se týkal japonské struktury Fiskovy organizace a zničení něčeho, čemu se říká „Black Sky“. Matt souhlasí pod podmínkou, že Stick nikoho nezabije. Nakonec tato akce skončí tím, že Matt zjišťuje, že Black Sky je člověk speciálních schopností (v tomto případě malý chlapec) a Stickovým úkolem je ho zabít. Mezi nimi pak dochází k důrazné názorové konfrontaci, po které Stick Matta opět opouští.²³²

Je třeba uvést, že se Stick od Matta zásadním způsobem liší. Je to člen tajné bojové organizace zvané The Chaste, jejímž jediným cílem je boj s mytickou organizací The Hand. Z toho důvodu se Stick, jakožto válečník, nezdráhá vzít život. To je čára, kterou se Matt ve svém životě naopak rozhodl nikdy nepřekročit, což jej ve Stickových očích dělá slabým.²³³ Konfrontace Mattova Stínu spočívá

²³² Celá tato fáze má dohru ve druhé sezóně této série, nicméně cílem této práce je analýza pouze první série, proto se vývojem tohoto vztahu v této analýze dále nezabývám.

²³³ Stick požadoval, aby se Matt zbavil veškerých citových vazeb, ať už k reálným lidem, nebo k materiálním požitkům.

v uvědomění, že pokud by se Matt rozhodl opustit a ignorovat svůj morální kompas a překročit tuto pomyslnou čáru, stal by se opravdovým d'áblem.

Druhou dějovou linií je uvědomění faktu v epizodě 9, „Speak of the Devil“,²³⁴ že v tomto příběhu není d'áblem Matt, nýbrž postava Wilsona Fiska. Matt celou tuto problematiku rozebírá s knězem (otcem) Lantomem, jenž nabývá v tomto příběhu pro mě skutečné formy mentora, rádce, „moudrého starce“ tak, jak jej definoval Campbell. Je to jedna ze tří postav, které vědí, že Matt je Daredevil a slouží po celou dobu série jako jeho morální kompas, který jej v případě potřeby vyvede zpět na světlo. Matt s otcem Lantomem vede v průběhu tohoto dílu dvě klíčové rozpravy na téma vraždy a d'ábla. V první rozpravě týkající se d'ábla, otec Lantom na otázku, jestli v něj věří, odpovídá: *„V mládí jsem měl dosti nezvyklý pragmatický přístup, myslel jsem si, že je d'ábel nepodstatný a hraje ve velkém schématu věci nepodstatnou roli. Jméno Satan totiž pochází z hebrejštiny a znamená protivník, což je aplikovatelné na jakéhokoli protagonistu. Středověcí teologové si toto pak zle vyložili a aplikovali to na jednoho jediného monstrózního nepřítele. Byl jsem si jistý, že vím proč. Propaganda. Byl to způsob, jak nahnat lidi do kostela. Později jsem však působil ve Rwandě na podporovací misi tamního obyvatelstva, poskytovali jsme pomoc a přístřeší pro uprchlíky. V té době jsem se sblížil s hlavou vesnice, Kahidžim.²³⁵ On a jeho rodina měli respekt všech, Hutuů i Tutsiů. Pomáhal všem v obdobích hladu, nemocí. Milice ráda nutila obyvatele Hutuů vesnic, aby vraždili své sousedy. Mačetami. Ale nikdo se neopovážl zvednout ruku proti Kahidžimu. Říkali: „Jak bychom mohli zabít tak svatého muže?“ A tak milice poslala vojáky s rozkazem useknout mu hlavu před očima celé vesnice. Kahidži se nesnažil bránit, jen poprosil o možnost rozloučit se s rodinou. Když skončil, ani vojáci už ho nechtěli zabít. A tak šli za velitelem s žádostí, zda by ho nemohli jednoduše zastřelit. Takto by měl aspoň rychlou smrt. Velitel se chtěl s tímto mužem setkat. S tím, který si získal respekt tolika mužů. Šel za Kahidžim, hovořil s ním po dobu několika hodin v jeho chatrči. Poté ho vytáhl ven před celou vesnici a rozsekal ho na kusy, společně s celou jeho rodinou. V tom muži, který vzal*

²³⁴ Jedná se o použití anglického idiomu „Speak of the Devil and he shall appear.“ Český Hovoř o Dáblu a on se zjeví. Tento idiom vyjadřuje situaci, kdy se probíraná věc/člověk najednou stane/objeví. U nás je tento idiom známý pod ekvivalentem „my o vlku a vlk za dveřmi“.

²³⁵ Poznámka autora: Jelikož jsem nesehnal oficiální transkript užití promluvy z daného dílu, uvádím použité jméno ve fonetickém přepisu. Pokud bych měl jako studovaný lingvista učinit přibližný odhad, jak jméno asi skutečně vypadá, přiklání bych se k verzi „Kahiji“.

Kahidžiho život, jsem spatřil Dábla. Takže ano, Matthew, věřím, že kráčí mezi námi nabývající mnoha podob.“²³⁶ Matt se pak potýká s otázkou, jestli by ho měl zastavit. Jelikož ví, že to může být cesta, ze které není návratu. Jde proto nejdříve navštívit Vannessu, kurátorku galerie a Fiskovu přítelkyni a jedinou slabost. V galerii se setká i s Fiskem a pln vzteku se vrací k otci Lantomovi, kde vedou druhou část rozhovoru, která se týká otázky vraždy. Rozhovor uvádím níže:²³⁷

M: „*Byl jsem navštívit někoho blízkého d'áblu. Ne abych jí ublížil, jen abych dostal trochu jeho pocitu. Toho, kdo je, a co by to stálo vykonat to, co musím.*“ L: „*A co si se dozvěděl?*“ M: „*Že má někoho, koho miluje. Kdo miluje jeho, kdo by oplakal jeho ztrátu.*“ L: „*Pár věcí je absolutních – i Lucifer byl jednou andělem. Proto je nejlepší nechat soud a odplatu na Bohu. Obzvlášť, když není vražda ve tvém srdci.*“ M: „*Vím, že má duše bude zatracena, pokud vezmu jeho život. Ale pokud zůstanu nečinně stát, pokud ho nechám strávit tohle město, všichni lidé budou trpět a umírat.*“ L: „*Zlo druhého člověka z tebe ještě nedělá dobrého. Lidé po celou historii užívali strašlivostí nepřátel, aby obhájili ty své. Takže otázka, kterou si musíš položit, je: Zápasíš s faktem, že nechceš tohoto muže zabít, ale musíš. Anebo zápasíš s faktem, že tohoto muže nemusíš zabít, ale chceš.*“...M: „*Chcete říct, že spravedlivý muž má povinnost postavit se zlu?*“ L: „*To je jedna interpretace. Druhá interpretace popisuje, že když spravedlivý muž zhřeší, je to stejně škodlivé, jako byl otráven společenský blahobyt. Protože temnota takového aktu, jakým je vražda, se rozšíří mezi přátele, sousedy a celou komunitu. Nevěřím, že si šel za touto ženou hledat pochopení pro to, jak toho muže zabít. Myslím si, že jsi šel hledat důvod, proč to neudělat.*“²³⁸

4.1.6 Ordeal (Očista/Těžká zkouška)

Na předchozí velmi úzce navazuje tento bod těžké zkoušky, která předchází „Znovuzrození“. Těžká zkouška je nám představena také v 9 epizodě. Matt se ocitá v problematice pozici, kdy se snaží vyřešit vnitřní boj sám se sebou, jak naložit

²³⁶ *Daredevil* (2015 – současnost). [online] Netflix.com/Daredevil [cit. 15. 4. 2017]. Dostupné z: <https://www.netflix.com/cz/title/80018294>. Epizoda 9: „Speak of the Devil“.

²³⁷ Poznámka autora: Pro snadnější přepis uvádím repliky postavy Matta Murdocka pod písmenem „M“ a repliky otce Lantoma pod písmenem „L“.

²³⁸ Tamtéž.

s Fiskem. Proto je nějakou dobu v podobě Daredevila neaktivní, čehož se rozhodne chopit Fisk tím, že se pokusí Matta vyprovokovat a vlákat ho do „pastí“. Jako spínač použije postavu Eleny Cardenas, postarší ženy, kterou Matt s Foggyem zastupují a pomáhají jí v případě vystěhovalecké kauzy bytových jednotek, pod kterou je podepsán Fisk. Kingpin nechá Elenu zavraždit jen proto, aby tím poslal vzkaz Daredevilovi. Pro Matta, který ve stejnou dobu hledá odpovědi na otázky, které řešili s otcem Lantomem, je toto poslední strk, který potřebuje na své cestě za zastavením Fiska, a rozhodne se konat a Fiska zabít.

Když se konečně dopracuje přes hordu pouličních grázlů a narkomanů k informacím o tom, kde Fiska najde, skončí v opuštěném skladišti, kde už na něj čeká připravená past v podobě elitního zabijáka z výše zmíněného klanu The Hand, Nobua, který je jedna z hlav sekce Kingpinova zločineckého konglomerátu. Matt je rychle konfrontován s realitou, když zjišťuje, že ho Nobu převyšuje ve všech ohledech. Ovšem s jistou dávkou štěstí se mu daří uniknout jisté smrti na úkor Nobua. Nicméně v momentě, kdy je Matt s těžkými zraněními na pokraji smrti a sotva se drží na nohou, objeví se Fisk s dvěma dalšími kumpány. Matt, zaslepen vztekem a nenávistí, se pouští do boje s Fiskem. Je to naprosto nevyrovnaný souboj, avšak před úplným koncem se Mattovi podaří Fiska seknout nožem podél břicha, čímž odhalí, že Fisk má v saku zakomponovanou jakousi formu tvrdé látky, která slouží jako jeho ochranný oblek. Mattovi se nakonec s vypětím všech sil podaří uniknout a dostat do bezpečí, kde jej později najde v bezvládném stavu Foggy a přivolá na pomoc jeho talisman, Claire.

4.1.7 Znovuzrození a obdržení pokladu

*„V momentu smrti se rodí nový život.“*²³⁹ Matt se v průběhu své rekonvalescence, „znovuzrodí“ v podobě moudřejší bytosti, uvědomuje si svou chybu, a poučen se připravuje na opakování rozhodující bitvy. Darem za to, že se mu podařilo uniknout ze spárů smrti, je vědění, že někde existuje poklad/dar/meč v podobě látky, která ho může ochránit. Matt se vydává hledat „strážce pokladu“,

²³⁹ CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hriny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha, 2000. Str. 138-159.

kterého bude muset přesvědčit, aby mu poklad předal. V našem případě vyrobil ochranný oblek z podobného materiálu, jako používá Fisk.

Motiv Campbellova „elixíru“ jakožto látky, která dokáže Mattovi po návratu pomoci změnit jeho běžný svět, je zde zobrazen vnitřním vývojem a uvědoměním, kterých Matt po této zkušenosti dosáhne. Zároveň je důležitou složkou elixíru vyjasnění a uznání partnerského vztahu s jeho nejbližším přítelem Foggyem, který doprovázela v průběhu Mattovy rekonvalescence silná nestabilita.

4.1.8 Návrat do světa s elixírem

Teprve po vyjasnění všech předchozích bodů je Matt schopný v plné síle vykročit vstříc svému cíli. Sjednovení bratrskou loajalitou – po záchraně důležitého zdroje informací v kauze Wilsona Fiska a v jeho následném vydání policii – Foggy a Karen odstartují z legální stránky souboje poslední vítěznou bitvu. Obohacen pokladem a elixírem – Matt ušel dlouhou cestu spirituálního vývoje, nakonec obdrží i ochranný dar v podobě nového obleku a masky – je připraven na poslední velkolepou konfrontaci s nejvyšším zlem, které sužuje jeho město.

Daredevilův tým nejdřív úspěšně zaútočí na psychickou stránku Wilsona Fiska, který utrpí těžké osobní a majetkové ztráty poté, co se vyšetřování po úspěšné výpovědi důležitého zdroje rozhodne vzít do svých rukou FBI. Fiska zatknou a hodlají převézt do ostře sledované věznice. Mezitím Matt Murdock jako znovuzrozený hrdina Daredevil, poučen předchozími situacemi a bitvami, počítá s tím, že se Wilson Fisk bude snažit během transportu uprchnout. V momentě, kdy se tak stane, čeká připravený na svou závěrečnou vítěznou bitvu se zločinným Kingpinem, kterého v konečném souboji dobra a zla poráží. A jako nový hrdina se může znovu vrátit do svého běžného, leč teď už navždy proměněného světa.

Závěr

Hlavním cílem této bakalářské práce bylo představení teorie archetypu hrdiny v původním významu definovaného Carlem Gustavem Jungem, představení teorie monomýtu podle definice Josepha Campbella z jeho knihy *Tisíc tváří hrdiny*, představení redefinované verze stejné teorie zaměřené na filmové a televizní vyprávění Christophera Voglera, a následnou aplikaci těchto teorií při analýze originální série z produkce společnosti Netflix, *Daredevil*. Jako dílčí cíl této práce jsem pojal možnost představit v našich končinách ne velmi známou historii amerického superhrdinského komiksu, stejně tak jako možnost představit změny, které se za poslední roky uskutečnily v oblastech televizních studií a ve vývoji televizního média, zejména pak vývoj nových multimediálních gigantů, jako jsou platformy Netflix nebo Hulu.

V teoretické části této práce jsem se nejprve věnoval televizní historii, kdy jsem představil vývoj televizního média od konce 60. let až do současnosti a s pomocí mnoha teoretických poznatků jsem definoval například rozdíly mezi network a post-network televizní érou, nastínil jsem vznik a vývoj kabelových televizí, vznik a vývoj nových moderních technologií od VCR až po nejnovější možnosti využití SVOD platforem a také důsledky, jaké tyto změny přinesly do oblasti tvůrčí televizní tvorby. Hlavním tématem však pro mě bylo představení firmy Netflix a revolučních změn, jež sebou přinesla, které naprosto překopaly formu, jakou v dnešní době konzumujeme „televizi“. Stejně tak jsem se zaměřil především na vysvětlení fenoménu „sociální televize“, jak jej definuje televizní teoretička Sidneye Matrix.

Na komparaci netflixovské série *Daredevil* se seriálem *Arrow* celoplošné americké televizní stanice The CW, který také čerpá z komiksové předlohy, jsem se snažil definovat rozdíly, které oproti celoplošným televizím nabízejí moderní přístupy VOD systémů. Zároveň jsem se dotkl důsledků, které tyto moderní přístupy mohou mít na tvůrčí proces mnohých nových i stávajících tvůrců. S jasným příkladem toho, jaký vliv mohou mít na budoucí zpracování komiksových adaptací z hlediska televizní seriality.

V další teoretické části práce jsem čtenáři nastínil krátkou historii amerického komiksu a také problémy, kterými si prošel superhrdinský komiks

v období přelomu 70. a 80. let minulého století. Zároveň jsem na tvorbě Franka Millera u komiksové série o Daredevilovi demonstroval, jakým způsobem se tvůrci při tvorbě netflixovské série inspirovali původním alternativním pojetím, které Frank Miller vnesl do uvádající tvorby komiksového studia Marvel.

Po představení stručného teoretického základu z oblasti jungovské psychologie, zabývající se archetypem hrdiny z vědeckého hlediska, a campbellovské teorie, která se věnuje archetypu hrdiny z hlediska mytologického, jsem ve čtvrté a závěrečné části této práce aplikoval tento zmíněný konstrukt na hrdinský archetyp postavy Matta Murdocka, alias Daredevila.

Během své analýzy jsem zjistil, že tvůrci série se v tomto příběhu ve velké míře opírají o Campbellem vytvořený, a Voglerem upravený monomýtus, díky kterému jsem dokázal v rámci uzavřeného příběhu první sezóny určit a vyličit zlomové okamžiky, které hrdinu na jeho cestě za záchranou svého města potkaly. Od hrdinského zrodu, přes započetí bojů s nepřáteli ve světě „nadpřirozena“, až po smrt a znovuzrození hlavní postavy Matta Murdocka v podobě kompletní formy hrdiny. Díky možnostem, které poskytla platforma Netflix k vývoji této ucelené třináctihodinové mini-série, jsem měl možnost shlédnout a analyzovat hrdinský příběh, který běžně žádný jiný seriál v produkci celoplošných televizí nenabízí.

Závěrem bych chtěl představit možnost analýzy založené na práci s postavou antihrdiny, na kterou jsem narazil při zpracovávání textů televizního teoretika Jasona Mittella. Mittell si všiml, stejně jako spousta dalších teoretiků, moderního trendu výstavby televizních sérií kolem postav, které disponují určitou sadou vcelku negativních vlastností, a pokládá si otázku, co způsobilo tak náhlý vzestup těchto charakterových vlastností v současných televizních dramatech. V rozšíření na mnou probírané téma mě tato analýza zajímala hlavně z pozice divácké identifikace s fikční postavou, a případné aplikace v otázce morálních odlišností mezi postavou hrdiny a postavou „vigilante“. Bohužel z důvodů rozsahu práce mi na podrobnější analýzu tohoto tématu nezbyl prostor. Domnívám se však, že zkoumání tohoto jevu, nejen z pozice komiksových adaptací, může představovat zajímavé téma a otevřít dveře pro případné příští diplomové práce.

Jak jsem zmiňoval již v úvodní kapitole této práce, komiksová tematika je v současné filmové a televizní tvorbě čím dál více adaptovaná. Navíc si myslím, že s takovou rychlostí, s jakou se vytváří například nejnovější superhrdinské série od

Netflixu nebo filmové adaptace velkých studií, se tento trend v nejbližší době jen tak nezastaví. Proto doufám, že hrdinské příběhy, ať už se jedná o ty nejnovější existující v grafických románech, nebo o ty popisující události z dob starodávných mýtů, budou stále více přitahovat pozornost moderního čtenáře a případného diváka, jelikož nedisponují pouze zajímavými náměty, ale fungují jako studnice lidské představivosti a ponaučení. Stejně tak v dnešní době technologického rozvoje doufám, že se stále více lidí začne věnovat tématům spadajícím do mediálních studií, ať už se jedná o vlogging, binging, nebo cokoli jiného.

Seznam pramenů a literatury

Prameny:

Daredevil – USA, 2015 – současnost, Netflix

The Avengers – USA, 2012 – rež: Joss Whedon

The Man Without Fear – USA, 1993 – Frank Miller, John Romita Jr.

The Man Without Fear – USA, 2010 – Brian Michael Bendis, Alex Maleev

Literatura:

1. BORDWELL, David. *Pandora's Digital Box: Films, Files, and the Future of Movies*. Madison, WI: Irvington Way Institute Press, 2012.
2. BUTLER, Jeremy G. *Television: Critical Methods and Applications*. New Jersey: Lawrence Erlbaum, 2007.
3. CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hriny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000.
4. DANIELS, Les. *Marvel: Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics*. Marvel Comics, 1991.
5. ELLIS, John. *Seeing Things: Television in the Age of Uncertainty*. London: I. B. Tauris, 2000.
6. JENKINGS, Henry. The Walking Dead: Adapting Comics. In *How To Watch Television* by THOMPSON Ethan and Jason MITTELL. NYU Press, 2013.
7. JOHNSON, Catherine. Tele-branding in TVIII – The network as brand and the programme as brand. In *New Review of Film and Television Studies* 5 (1), 2007.
8. KORDA, Jakub. *Úvod do studia televize 1: studijní text pro kombinované studium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014.
9. LOTZ, D. Amanda. *Cable Guys: Television and Masculinities in the 21st Century*. NYU Press, 2014.
10. MATRIX, Sidneyeve. The Netflix Effect: Teens, Binge Watching and On-demand Digital Media Trends. In *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures* 6 (1), 2014.
11. MAZUR, Dan a Alexander DANNER. *Komiks: od roku 1968 do současnosti*. Přeložil Richard PODANÝ. Praha: Knižní klub, 2015.
12. MCKEE, Robert. *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. New York: Harper-Collins Publishers, 1997.
13. MITTELL, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. NYU Press, 2015.

14. ŠAFÁŘ, Pavel. *Archetyp hrdiny v díle C. G. Junga*. Brno: Masarykova Univerzita, 2013. Diplomová práce.
15. ŠOLC, Vladislav. *Archetyp otce: (a jiné hlubinně psychologické studie)*. Praha: Triton, 2009.
16. TRYON, Chuck. *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2013.
17. WILLIAMS, Raymond. *Television-Technology and Cultural Form*. (2nd edition). London and New York, 2000.

Elektronické zdroje:

1. BEZR, Ondřej. *Pro český komiksový trh jsou typičtí „ochutnávači“, tvrdí nakladatel*. [online 13. 9. 2015] IDNES.cz [cit. 13. 4. 2017]. Dostupné z WWW: http://kultura.zpravy.idnes.cz/komiks-rozhovor-s-jirim-pavlovskym-dbb-/literatura.aspx?c=A150911_192631_literatura_ob.
2. FRANČE, Vojtěch. *Grafologie a psychologie*. [online] O grafologii [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z WWW: <http://ografologii.blogspot.cz/2008/05/archetypy.html>.
3. KAUFFMAN, Kelly. *Drew Goddard Pitched Daredevil As A Movie Before Netflix Series* [online] Screenrant.com, 29. 9. 2015 [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z WWW: <http://screenrant.com/drew-goddard-daredevil-movie-netflix-series/>.
4. MITTELL, Jason. *Why Netflix Doesn't Release Its Ratings* [online] TheAtlantic.com, 23. 2. 2016 [cit. 3. 4. 2017]. Dostupné z WWW: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2016/02/netflix-ratings/462447/>.
5. NETFLIX, Inc. *Overview* [online] Netflix.com, 2017 [cit. 8. 4. 2017]. Dostupné z WWW: <https://ir.netflix.com/index.cfm>.
6. NETFLIX, Inc. *Long-Term View* [online] Netflix.com, 2017 [cit. 12. 4. 2017]. Dostupné z WWW: <https://ir.netflix.com/long-term-view.cfm>.
7. SCIRETTA, Peter. *10 Things to Know About the Netflix „Daredevil“ TV Series* [online] Slashfilm.com, 10. 4. 2015 [cit. 15. 4. 2017]. Dostupné z WWW: <http://www.slashfilm.com/netflix-daredevil-tv-series/>.
8. ŠOLC, Vladislav. *Odvracená tvář amerického hrdiny*. [online] Portal.cz [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z WWW: <http://www.portal.cz/scripts/detail.php?id=25185>.
9. STERN, Jan. *Úvod do teorie hrdiny*. [online] Britské listy [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z WWW: <http://blisty.cz/art/22573.html>.
10. The TV Dudes. *Daredevil* [online] The TV Dudes – Professional Couch Potatoes [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z WWW: <http://thetvdudes.com/>.
11. VOGLER, Christopher. *A Practical Guide to Joseph Campbell's The Hero with a Thousand Faces*. USA, 1985. [online] Hero's Journey [cit. 25. 3. 2017].

- 2017]. Dostupné z WWW:
http://www.thewritersjourney.com/hero's_journey.htm.
12. WIKIPEDIA. *Daredevil* [online] Wikipedia, The Free Encyklopedia [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z WWW: <https://en.wikipedia.org/wiki/Daredevil>.
13. WIKIPEDIA. *Namor The SubMariner* [online] Wikipedia, The Free Encyklopedia [cit. 14. 4. 2017]. Dostupné z WWW: <https://en.wikipedia.org/wiki/Namor>.
14. WIKIPEDIA. *Netflix* [online] Wikipedia, The Free Encyklopedia [cit. 25. 3. 2017]. Dostupné z WWW: <https://en.wikipedia.org/wiki/Netflix>.

Seznam citovaných filmů, sérií a seriálů

Arrested Development – USA, 2003 – 2013, Fox/Netflix

Arrow – USA, 2012 – současnost, The CW

Bloodline - USA, 2015 – současnost, Netflix

BoJack Horseman – USA, 2014 – současnost, Netflix

Dog Day Afternoon – USA, 1975 – rež: Sidney Lumet

House of Cards – USA, 2013 – současnost, Netflix

Iron Fist – USA, 2017 – současnost, Netflix

Iron Man – USA, 2008 – rež: Jon Favreau

Jessica Jones – USA, 2016 – současnost, Netflix

Legends Of Tomorrow – USA, 2016 – současnost, The CW

Love – USA, 2016 – současnost, Netflix

Luke Cage – USA, 2016 – současnost, Netflix

Master of None – USA, 2015 – současnost, Netflix

Narcos – USA, 2015 – současnost, Netflix

Orange is the New Black – USA, 2013 – současnost, Netflix

Sense8 – USA, 2015 – současnost, Netflix

Stranger Things – USA, 2016 – současnost, Netflix

Supergirl – USA, 2015 – současnost, The CW

Taxi Driver – USA, 1976 – rež: Martin Scorsese

The Defenders – USA, 2017 – současnost, Netflix

The Flash – USA, 2014 – současnost, The CW

The Punisher – USA, 2017 – současnost, Netflix

The Wire – USA, 2002 – 2008, HBO

Unbreakable Kimmy Schmidt – USA, 2015 – současnost, Netflix

Seznam obrázkových příloh

Obrázek 1	41
Obrázek 2	42
Obrázek 3	42
Obrázek 4	42
Obrázek 5 - Monomýtus.....	48
Obrázek 6	55
Obrázek 7	55
Obrázek 8.....	61
Obrázek 9.....	61
Obrázek 10.....	62
Obrázek 11.....	62
Obrázek 12.....	63
Obrázek 13.....	63
Obrázek 14.....	63
Obrázek 15.....	63
Obrázek 16.....	64
Obrázek 17.....	64
Obrázek 18.....	64
Obrázek 19.....	64
Obrázek 20.....	64
Obrázek 21.....	64
Obrázek 22.....	65
Obrázek 23.....	65
Obrázek 24.....	65