UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Bakalářská práce

2022 **Andrea Lacinová**

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Vývoj reprezentace antických hrdinů ve filmové a televizní tvorbě

Bakalářská práce

Autor práce: Andrea Lacinová

Studijní program: Mediální a komunikační studia

Vedoucí práce: PhDr. Milan Kruml

Rok obhajoby: 2022

Prohlášení

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

V Praze dne 1. 5. 2022 Andrea Lacinová

Bibliografický záznam

LACINOVÁ, Andrea. *Vývoj reprezentace antických hrdinů ve filmové a televizní tvorbě.* Praha, 2022. 56 s. Bakalářská práce (Bc). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí bakalářské práce PhDr. Milan Kruml

Rozsah práce: 79 980 znaků

Abstrakt

Antické mýty jsou po staletí neutuchajícím zdrojem inspirace pro všechny oblasti lidské tvorby. Nedílnou součástí mýtů jsou jejich hrdinové. Tato bakalářská práce si klade za cíl popsat vývoj reprezentace antických hrdinů ve filmu. V úvodu teoretické části jsou vymezeny pojmy mýtus a mytologie. Následuje krátká studie okolností vzniku mýtů, jejich významu pro antickou společnost a úlohy héroů v těchto mýtech. Závěr teoretické části je věnován zkoumání reprezentace ve filmu a dalším relevantním pojmům z oblasti filmové a mediální teorie. V kapitole metodologie jsou stanoveny postupy užité pro vypracování praktické části. Ke zkoumání byly vybrány tři dvojice filmů se stejným mytickým námětem. Praktická část obsahuje provedené analýzy a komparace zkoumaných snímků. Na konci práce jsou prezentovány interpretace analýz a výsledky výzkumu a nastíněny možné příčiny popsaného vývoje v reprezentaci. Práce naplnila svůj cíl a potvrdila stanovenou hypotézu určité korelace mezi proměnami společnosti a vývojem reprezentace antických hrdinů ve filmech.

Abstract

For centuries classical myths have been an unfading source of inspiration for various fields of human production. Integral part of the myths are their heroes. This bachelor thesis aims to explore the development of the representation of classical heroes in film. Introduction to the theoretical part defines the terms myth and mythology. A brief study of the circumstances surrounding the origin of myths, their significance for classical society and the role of heroes in these myths follows. The end of the theoretical part is dedicated to the study of representation in film and other relevant concepts in the field of film and media theory. The methodology chapter sets out the procedures used to perform the empirical research. Three pairs of films with the same mythical theme have been selected for this research. The practical part contains performed analyses and comparisons of the examined films. At the end of the thesis are presented interpretations of analyses and research results and outlined the possible causes of the described development in the representation. The work fulfilled its goal and confirmed the established hypothesis of a certain correlation between the development of society and the representation of classical heroes in films.

Klíčová slova

Mýty, mytologie, antický hrdina, reprezentace, analýza obsahu, filmová tvorba

Keywords

Myths, mythology, classical hero, representation, content analysis, film production

Title

The Development of Representation of Classical Heroes in Film and Television Production

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala PhDr. Milanu Krumlovi za jeho cenné rady a odborné vedení této práce. Dále bych ráda poděkovala všem, kteří mě během studia podporovali.

Obsah

ÚVOD **1**
1 MOTIVACE A CÍLE PRÁCE **3**
2 TEORETICKÁ VÝCHODISKA **5**
2.1 DEFINICE POJMŮ MÝTUS A MYTOLOGIE 5
2.2 STRUČNÁ HISTORIE A VÝZNAM ŘECKÝCH MÝTŮ 6
2.2.1 Zdroje informací *6*
2.2.2 Význam mýtů *7*
2.3 ANTIČTÍ HÉROOVÉ A JEJICH ÚLOHA V MÝTECH 8
2.3.1 Příběhy hérů *9*
2.3.1.1 Iásón 10
2.3.1.2 Perseus 10
2.3.1.3 Héraklés 11
2.4 UŽITÉ POJMY FILMOVÉ A MEDIÁLNÍ TEORIE 12
2.4.1 Zkoumání reprezentace ve filmu *12*
2.4.2 Denotace a konotace *13*
2.4.3 Montáž a mise-en-scène *14*
2.4.4 Metonymie a synekdocha *15*
2.4.5 Vizuální analýza *16*
2.4.6 Adaptace *16*
3 METODOLOGIE **17**
3.1 METODA VÝZKUMU 17
3.2 METODIKA PRÁCE 18
4 ANALÝZA VYBRANÝCH FILMŮ **19**
4.1 IÁSÓN 19
4.1.1 Jason and the Argonauts (1963) *19*
4.1.1.1 Vnější charakteristika hrdiny 20
4.1.1.2 Hrdinské skutky a hrdinství 20
4.1.1.3 Družina 21
4.1.1.4 Vztah k ženám 21
4.1.2 Jason and the Argonauts (2000) *22*
4.1.2.1 Vnější charakteristika hrdiny 22
4.1.2.2 Hrdinské skutky a hrdinství 23
4.1.2.3 Družina 24
4.1.2.4 Vztah k ženám 24
4.1.3 Komparace filmů *25*
4.2 PERSEUS 26
4.2.1 Clash of the Titans (1981) *26*
4.2.1.1 Vnější charakteristika hrdiny 26
4.2.1.2 Hrdinské skutky a hrdinství 27
4.2.1.3 Družina 28
4.2.1.4 Vztah k ženám 28

4.2.2 Clash of the Titans (2010) ... *29*
4.2.2.1 Vnější charakteristika hrdiny ... 29
4.2.2.2 Hrdinské skutky a hrdinství ... 30
4.2.2.3 Družina ... 31
4.2.2.4 Vztah k ženám ... 31
4.2.3 Komparace filmů ... *32*
4.3 HÉRAKLÉS ... 33
4.3.1 Hercules in the Underworld (1994) ... *33*
4.3.1.1 Vnější charakteristika hrdiny ... 33
4.3.1.2 Hrdinské skutky a hrdinství ... 34
4.3.1.3 Družina ... 35
4.3.1.4 Vztah k ženám ... 35
4.3.2 Hercules (2014) ... *35*
4.3.2.1 Vnější charakteristika hrdiny ... 36
4.3.2.2 Hrdinské skutky a hrdinství ... 37
4.3.2.3 Družina ... 37
4.3.2.4 Vztah k ženám ... 38
4.3.3 Komparace filmů ... *39*
5 INTERPRETACE VÝSLEDKŮ ... 40
ZÁVĚR ... 42
SUMMARY ... 43
POUŽITÁ LITERATURA ... 44
SEZNAM OBRÁZKŮ ... 47

Úvod

Při pohledu na uměleckou tvorbu je zřejmá fascinace mýty. Hudba, literatura, divadlo, malířství, sochařství, architektura, rukodělné umění a další oblasti lidské činnosti jsou protkány náměty z antické mytologie. Není tedy překvapivé, že jejich působení proniká také do moderní audiovizuální a interaktivní tvorby. Nedílnou součástí mýtů bývají hrdinové a jejich dobrodružství. Způsob vyobrazení těchto hrdinů se v jednotlivých dílech pozměňuje podle typu média a doby, ve které dílo vzniká. Mohou se lišit charakterové vlastnosti, které jim jsou v jednotlivých zpracováních přisuzovány. Těmto a dalším proměnám ve způsobu reprezentace antických hrdinů se věnuje tato práce. Cílem práce je charakterizovat vývoj a konkrétní změny v reprezentaci antických hrdinů ve filmové a televizní tvorbě.

Práce zkoumá proměny ve vyobrazení antických hrdinů pomocí analýzy obsahu vybraných děl a následné komparace výsledků. Použitá kvalitativní metoda umožňuje podrobnou analýzu, a tedy i odhalení detailních souvislostí. S ohledem na vypovídací hodnotu byly do zkoumaného materiálu vybrány filmy o známých hrdinech Héraklovi, Perseovi a Iásónovi. Ke každému z nich byla zvolena dvojice filmů pocházejících z různých časových období. Konkrétně se jedná o následující díla:

- *Jason and the Argonauts* (1963), *Jason and the Argonauts* (2000)
- *Clash of the Titans* (1981), *Clash of the Titans* (2010)
- *Hercules in the Underworld* (1994), *Hercules* (2014)

V teoretické části se práce věnuje okolnostem vzniku, původu mýtů a jejich významu pro řeckou společnost. Součástí úvodních kapitol je dále popis příběhů sledovaných hrdinů v jejich původním antickém pojetí a jejich základní charakteristika. Následuje přehled důležitých pojmů z filmové a mediální teorie, které jsou pro zkoumané téma relevantní. Na konci práce je umístěna interpretace provedených analýz.

Jména antických hrdinů se v různých uměleckých dílech objevují v různých podobách a v jejich transkripci panuje jistá nejednoznačnost.[1] Kromě názvů zkoumaných děl jsou v této práci pro jednoznačnost používány vždy původní řecké přepisy včetně označení délek bez

[1] MARTIN, René, ed. *Slovník řecko-římské mytologie a kultury*. Praha: EWA, 1993, s. 9, 303 s. ISBN 80-857-6402-4.

ohledu na to, ke kterému konkrétnímu dílu se daný text vztahuje. Tato zásada vychází z doporučení, ke kterému dospěl vědecký kolektiv v *Encyklopedii antiky*.[2]

[2] SVOBODA, Ludvík, ed. *Encyklopedie antiky*. Praha: Academia, 1973, s. 25, 744 s.

1 Motivace a cíle práce

Jak je zmíněno v úvodu práce, ani filmová a televizní tvorba se užívání námětů a motivů antických mýtů nebránila. Již od počátků kinematografie, a v posledních dekádách obzvlášť, se filmů s touto tématikou objevuje značné množství. I superhrdinské filmy, které si v posledních letech získaly velkou oblibu diváků, jsou často inspirovány mýty. Paralela mezi Achillovou patou, která je jedinou slabinou tohoto téměř neporazitelného antického hrdiny, a Supermanovým kryptonitem je jasně patrná. Kromě strachu z netopýrů, jež je příkladem Batmanova „kryptonitu“, je v příběhu tohoto superhrdiny možno sledovat i další inspirace starověkými hrdiny. Malý Bruce Wayne je přímým svědkem smrti svých rodičů. Viní z ní sebe, a proto zasvětí svůj život boji se zlem a stane se z něho Batman. Je zde tedy zřetelná paralela s tragédií a životním příběhem Hérakla, který přijde o rodinu vlastní rukou a následně se rozhodne vykonat dvanáct úkolů, aby svůj hřích odčinil.[3] V případě Wonder Woman, která je potomkem bohů a bájných Amazonek, jde o přímé užití postav antické mytologie.

Další oblastí, kde v současnosti dochází k adaptování antických námětů, je videoherní průmysl. Hlavní postavou série *God of War* je Sparťan Kratos, který se potýká s olympskými bohy a při své cestě za pomstou musí porazit nejedno bájné monstrum.[4] Hra *Assassin's Creed Odyssey*, která vyšla v roce 2018, je zasazena do období Peloponéských válek a odehrává se ve velmi realisticky ztvárněném Řecku.[5]

Z výše uvedeného je tedy patrné, že kromě klasických knižních a divadelních zpracování je užití motivů antických mýtů a hrdinů velice oblíbené také v mainstreamu a moderních médiích.

Tato práce se zaměřuje výhradně na původní antické hrdiny a jejich příběhy. Hlavní výzkumná otázka je následující:

„K jakému vývoji v reprezentaci antických hrdinů ve filmech došlo ve sledovaném období?“

---

[3] ASHMORE, Joseph. Mythology Batman and Hercules. In: *GGGent* [online]. GGGent [cit. 2021-09-18]. Dostupné z: https://gggent.com/blogs/news/mythology-batman-and-hercules

[4] God of War® III Remastered. In: *Oficiální stránka PlayStation®: Konzole, hry, příslušenství a víc* [online]. Sony Interactive Entertainment Europe Limited [cit. 2021-09-18]. Dostupné z: https://www.playstation.com/cs-cz/games/god-of-war-iii-remastered/

[5] Assassin's Creed Odyssey. In: *Ubisoft* [online]. Ubisoft Entertainment [cit. 2021-09-18]. Dostupné z: https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/odyssey

Aby bylo možno dosáhnout určitého stupně generalizace výsledků analýzy materiálů, je potřeba stanovit konkrétní oblasti a paradigmata, dle kterých bude ztvárnění sledovaných hrdinů posuzováno. První sledovaná charakteristika je herecké ztvárnění hlavního hrdiny. Sledován bude jeho vzhled, způsob odívání a styl vystupování. Tato část bude hledat odpovědi na otázku:

„Jaké je vizuální ztvárnění hlavního hrdiny?“

Důležitější, než vnější charakteristika každého hrdiny, je samotné hrdinství a jeho vykonané skutky. Z tohoto vyplývá druhá podotázka, která bude posuzována:

„Jakým způsobem jsou zobrazeny hrdinské skutky a v čem spočívá hrdinství?“

Neodmyslitelnou součástí každého hrdiny je jeho doprovod, družina nebo pomocník. Tyto vedlejší postavy se také stávají jakýmsi svědkem a šiřitelem hrdinských činů. Třetí sledovanou oblastí proto bude právě vztah hrdiny k vedlejším postavám:

„Jaký je vztah hrdiny k jeho družině a které interakce s nimi jsou ztvárněním podtrženy?“

Významným přetrvávajícím společenským tématem jsou otázky genderové vyváženosti. Záměrně byli vybráni tři hrdinové – muži. Ve svých příbězích různě interagují s ženami. I na tyto interakce bude zaměřena analýza. Poslední podotázka je následující:

„Jak se hrdina chová k ženám a jak jsou jeho interakce s nimi vyobrazeny?“

Antičtí hrdinové jsou po tolika letech, kdy společnost a hodnotové systémy zcela jistě prošly značnými proměnami, stále populárním námětem. Filmy jsou výsledkem uměleckého záměru autora a společnosti na něho působící. Na základě těchto úvah byla stanovena hypotéza:

„Vzhledem k rychle se měnící společnosti je možné očekávat patrný vývoj také v reprezentaci klasických hrdinů ve filmové tvorbě.“

Hlavní motivací pro zpracování zvoleného tématu je osobní zájem badatele a zároveň zodpovězení výše uvedených otázek.

2 Teoretická východiska

2.1 Definice pojmů mýtus a mytologie

Mýtus je slovo řeckého původu, jehož význam se v průběhu historie měnil. V době vzniku nejstarších antických textů bylo na něho nahlíženo jako na vyprávění, proslov nebo prohlášení, soubor idejí zformulovaných do vět. V téže době nebyly takto označované promluvy považovány za nepravdivé, respektive se o jejich pravdivosti více neuvažovalo. S příchodem prózy v 6. století před n. l., jak uvádí Dowden, se pro promluvy a jejich záznam začalo používat sloveso *legein* a z něho odvozené podstatné jméno *logos*. Tím došlo k nejdůležitějšímu vývoji významu slova *mythos*. To se stalo označením příběhů, které jsou vyprávěny, nejsou zcela pravdivé, ale přesto jim lidé věří. Zapisovatelé byli označováni jako *logographoi*. Jeden z nejznámějších, Hérodotos[6], spisoval příběhy historie tak, jak mu byly řečeny. Vůči němu se vymezil Thúkydidés[7] svým vědečtějším přístupem.[8]

Pro pochopení některých složitých významů je možné použít definici toho, čím nejsou. Dowden používá zjednodušené vymezení vůči historii: *„Historie je tím, čím mýtus není. Co tvrdí historie je pravdivé, jinak by to nebyla historie […] Co tvrdí mýtus je určitým způsobem nepravdivé, jinak by to byla historie.“*[9] (překlad vlastní)[10]

Důležitou součástí mýtů jsou bozi, božská stvoření a náboženská tématika obecně. Slovník literární teorie definuje mýtus jako: *„… fabulovaný útvar vypovídající o historii bohů, vzniku a povaze světa, člověka i o jiných přírodních a sociálních reáliích. Svou stavbou představuje m. složitý celek, obsahující vedle prvků sakrálních i zárodky pozdějších věd, filozofie, etiky, umění, práva a ideologie v užším smyslu slova […] Základní funkcí mýtu je zprostředkovat sociálně závazný výklad světa uvnitř dané kultury, vytvořit v ní model chování pro různé oblasti lidské aktivity (práce, výživa, právo, sex, vědění, válka atd.) a tak zaručit stabilitu*

[6] Hérodotos, řecký spisovatel z 5. století př. n. l., je považován za „otce historie“, ale zároveň je pro své upřednostňování dobrého příběhu nad významem ověřitelných skutečností někdy kritiky označován za „otce lží“. (zdroj: https://www.worldhistory.org/herodotus/)

[7] Thúkydidés byl athénský generál a spisovatel historie. Jako zdroj používal výpovědi očitých svědků a získané informace také ověřoval z více zdrojů. Díky tomu je považován za prvního historika užívajícího moderní přístup. (zdroj: https://www.worldhistory.org/Thucydides/)

[8] DOWDEN, Ken. *The uses of Greek mythology*. London and New York: Routledge, 1992, s. 4-5, 204 s. ISBN 0-415-06134-2.

[9] DOWDEN, pozn. 8, s. 5.

[10] Původní text: *„History is what myth isn't. What history tells is true or else it would not be history […] What myth tells is in some way false or else it would be history.“*

kultury, která m. produkuje.“[11] V této definici jsou obsaženy některé významy mýtů pro antickou společnost, o kterých je podrobněji pojednáno v kapitole 2.2.2.

Richard Buxton používá definici: *„Mýtus je společensky významný tradiční příběh.“*[12] (překlad vlastní)[13] Tradiční příběh zde odkazuje na původní ústní předávání a společenská významnost znamená důležitost příběhů nejen pro jednotlivce, ale i pro celá společenství.

Je tedy možné shrnout, že mýty jsou společensky důležité příběhy, které jsou zčásti nebo zcela nepravdivé, často v nich vystupují bozi nebo mají náboženský význam a někdy jsou založené na historických faktech.

Mytologie je soubor všech mýtů daného národa nebo oblasti. Je to složitý organismus, který se stále vyvíjí a hraje významnou roli v kultuře daného lidu. Hovoříme například o řecké mytologii, germánské mytologii nebo slovanské mytologii. [14] Českým synonymem pro mytologii jsou také báje a pověsti.

2.2 Stručná historie a význam řeckých mýtů

Nejstarší dochované písemné záznamy řeckých mýtů jsou datovány do 8.-7. století př. n. l. a nalézají se v Homérově a Hésiodově poezii. Díky stejným slovním spojením používaným v dílech obou autorů lze usuzovat, že čtenáři jsou již částečně seznámeni s některými postavami a že tedy orální tradice přednášení poezie je ještě starší.[15] Není možné s určitostí říci, kdy přesně řecké mýty vznikly, ale je pravděpodobné, že to bylo již před tímto obdobím.

2.2.1 Zdroje informací

Mezi jeden z hlavních zdrojů informací o antické mytologii jednoznačně patří literatura. Je až neuvěřitelné, že se některé texty na papyru dochovaly po více než dva tisíce let. Kromě textů na papyru jsou dalším nepřímým zdrojem manuskripty, které vznikaly v období Byzantské říše. Zde se původní texty kopírovaly a množily a staly se částečně součástí edukačních programů.[16]

---

[11] VLAŠÍN, Štěpán. *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel, 1984, s. 241, 465 s.
[12] BUXTON, R. G. A. *The Complete World of Greek Mythology*. 6. vyd. London: Thames & Hudson Ltd, 2004, s. 18, 256 s. ISBN 978-0-500-25121-8.
[13] Původní text: *„A myth is a socially powerful traditional story.“*
[14] VLAŠÍN, pozn. 11, s. 240.
[15] BUXTON, pozn. 12, s. 16.
[16] BUXTON, pozn. 12, s. 27.

Kromě dochovaných textů se za významný zdroj informací o antické kultuře a mýtech považují vizuální zachycení. Nečekaným, a přesto hojným nalezištěm maleb jsou zdobené vázy.[17] Termín vázy je zde velice široký a jsou jím myšleny všechny možné nádoby od lahviček na parfémy přes mísy na vaření nebo nápoje po nádoby určené k uskladnění rozličných surovin. Mezi další neméně významné zdroje je nutné jmenovat mince, nástěnné malby a sochy.[18]

Vzhledem k množství a různorodosti dochovaných důkazů je jistě možné tvrdit, že antická mytologie patří k nejobsáhlejším a nejpropracovanějším mytologiím vůbec.

2.2.2 Význam mýtů

Vznik nejstarších mýtů je spojen s koloběhem života a smrti. Mezi první známé mytologické rituály patří pohřbívání, obětování a uctívání lebek zvířat.[19] Ke koloběhu života také patří uctívání ženy jako matky – darovatelky života. Tématika plození a života a smrti se v různých obměnách objevuje ve všech světových mytologiích.

Jedním ze základních významů mýtu v Řecku bylo ozřejmění původu světa a stanovení základních pořádků – historicko-náboženský kontext. Jde například o zrození země a válku olympských bohů proti Titánům, jak je zapsáno v Hésiodově *Theogonii*. V případě héroů pak jde o jejich mytologické zakládání měst, panovnických linií i celých kmenů.[20]

S mýty se Řekové setkávali již v raném věku z vyprávění matek a babiček. Během dětství nahrazovaly funkci dnešních pohádek ve smyslu poznávání světa, hodnot, zvládání vztahů a překonávání strachu. V případě zlobivých dětí pak mohly mytické bytosti a božstva pomáhat s výchovou. Později během studií, která byla výsadou chlapců a mladých mužů, se základní znalost mýtů dále prohlubovala. Učení se básní zpaměti a jejich recitování bylo důležitou součástí studií.[21] Díky jejich obsahu se seznamovali s božstvy a náboženskými rituály.

Z výše uvedeného lze dovodit, že obecně by se úloha mýtů mohla označit za soustavné odpovídání na nejzákladnější otázky lidského bytí, tedy: „kdo jsem?“ (moje společenství a

[17] DOWDEN, pozn. 8, s. 8.
[18] BUXTON, pozn. 12, s. 22-26.
[19] CAMPBELL, Joseph. *Proměny mýtu v čase*. Praha: Portál, 2000, s. 13, 216 s. Spektrum (Portál). ISBN 80-717-8397-8.
[20] KERÉNYI, Karl. *Mytologie Řeků II*. Vyd. 1. Praha: OIKOYMENH, 1998, s. 15, 349 s. Oikúmené (OIKOYMENH). ISBN 80-860-0581-X.
[21] BUXTON, pozn. 12, s. 28.

jeho kultura), „jak jsem se tu ocitl?“ (mýty o zrození světa a člověka) a „co je smyslem mého života?“.

Zajímavost starého řeckého náboženství je v jeho nedogmatickém pojetí. Existovaly různé úrovně uctívání, od domácích a rodových úrovní přes oficiální náboženství obcí až k úrovni svatyň a věštíren, které přesahovaly jednotlivé městské státy. Náboženský obsah mýtů byl během obřadů a rituálů využíván na všech těchto úrovních.[22] Příkladem mohou být Eleusinská mystéria nebo festival Kronia. V obou případech je patrná návaznost na mýty, ale detailní procedury rituálů nejsou známy, protože se jednalo o utajovaná vědění.[23]

Je tedy patrné, že řecké mýty byly důležitou součástí každodenního života antické společnosti.

2.3 Antičtí héroové a jejich úloha v mýtech

V nejužším smyslu slova jsou héroové polobozi, kteří stojí na pomezí bohů a obyčejných lidí. Jsou neodmyslitelnou součástí řecké mytologie. Nemusejí to být vždy hrdinové v pozitivním smyslu. Jejich příběhy se na rozdíl od příběhů věčných bohů odehrávají v uchopitelném historickém čase, a proto více připomínají historii. Například je možné tvrdit, že věk héroů patřil do pozdní doby bronzové a skončil s Trójskou válkou.[24] Přesto není možné opomenout jejich mytologickou podstatu. Okolo každého héroa se totiž utvářel kult. Ve starém Řecku byli skutečně uctíváni podobně jako bozi, dokonce jim bylo i obětováno, i když zdaleka ne v takovém rozsahu jako bohům.[25] Nejstarší dochované umělecké vyobrazení héroů patří Perseovi. Konkrétně se jedná o výjev jeho přemožení Gorgony Medúsy.[26]

Určitým společným námětem mezi antickými mýty je předurčení nebo sudba. Nejen bozi, ale i králové, se snaží bojovat s věštbou, která jim většinou předurčuje pád. Peliás měl sen, že ho zabije příbuzný s jednou botou, a proto poslal Iásóna pro zlaté rouno. Akrisios kvůli věštbě vyhnal svou dceru i s vnukem Perseem. Tak, jako v případě zakladatelských mýtů a

[22] BOUZEK, Jan. *Mýty Řeků a dalších národů starověku*. Vyd. 1. Praha: Stanislav Juhaňák - Triton, 2020, s. 13-14, 199 s. ISBN 978-80-7553-816-1.
[23] BUXTON, pozn. 12, s. 30-31.
[24] BOUZEK, pozn. 22, s. 60.
[25] KERÉNYI, pozn. 20, s. 14-15.
[26] CARTWRIGHT, Mark. Perseus. In: *World History Encyclopedia* [online]. World History Foundation, 2012 [cit. 2021-09-19]. Dostupné z: https://www.worldhistory.org/Perseus/

mýtu o stvoření světa, i poznání nevyhnutelnosti osudu hérů pomáhá Řekům pochopit okolní svět a nalézt v něm své místo.

Jak je uvedeno výše, héroové ve svých příbězích vystupují v uchopitelném čase a prožívají životy podobné těm běžných lidí. V tíži a utrpení, které musí snášet, se projevuje jejich lidská stránka.[27] To je důležitý rozdíl oproti bohům, díky kterému se mohli stát vhodnějšími vzory pro chování Řeků. Ve většině jejich příběhů dochází k problémům a odloučení od rodiny. Přemáhání mocných nepřátel a vykonávání hrdinských skutků je pak jen cestou ke znovushledání se s rodinou a svým domovem.

Tak, jak se mění vyprávění příběhů hérů, proměňuje se i esence jejich hrdinství. Nejčastěji zmiňovaná podstata hrdinství je sledována v překonávání nástrah a obtíží, které jim osud postavil do cesty. Tyto překážky jsou často zapříčiněné působením bohů nebo různých věšteb. Ačkoli se mohou v tomto směru zdát héroové poněkud pasivní, hrdinstvím je právě jejich odvaha, se kterou nástrahám čelí, a zároveň pomoc, kterou poskytují potřebným jak během svých výprav, tak po návratu. [28]

Joseph Campbell se ve své práci věnuje studiu a komparaci světových náboženství a mytologií z různých kontinentů a na jejich základě utvořil teorii o *monomýtu*. Podle této teorie je možné u všech hrdinských mýtů vysledovat stejné vzorce. Na jejich základě ustanovil model dobrodružství hrdiny, který se skládá z: volání po dobrodružství, překročení prahu běžného světa, setkání se s nadpřirozenými silami, vybojování velkého vítězství, návratu do původního prostředí a přinesení dobrodiní svému lidu.[29] Ačkoli se tento pohled může zdát někomu příliš zjednodušující, je pravdou, že pomyslné vystoupení z bezpečí komfortní zóny jednotlivce a vykonání dobrých skutků v zájmu druhých či celé společnosti je i dnes považováno za hrdinství a odměňováno patřičným společenským uznáním.

2.3.1 Příběhy hérů

Následující podkapitoly jsou věnovány základním příběhům a charakteristikám jednotlivých hérů, které poslouží jako východisko pro analýzu vybraných filmových adaptací. Jejich

[27] KERÉNYI, pozn. 20, s. 21.
[28] JONES, Meriel. *Playing the Man*. Oxford: Oxford University Press, 2012, s. 92, 303 s. ISBN 978-0-19-957008-9.
[29] CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny*. Praha: Argo, 2017, s. 209-210, 382 s. Capricorn (Argo). ISBN 978-80-257-2184-1.

obsah byl čerpán primárně z díla Karla Kerényiho, který shrnuje jejich příběhy včetně jednotlivých variant v různých původních zpracováních.

2.3.1.1 Iásón

V Iásónově mýtu je zřetelný koncept osudovosti a symbolismu. Ve zlatém rounu je možné spatřovat nejen symbol vítězství, ale také božské přízně.

Ve všech vyprávěných verzích příběhu Iásónovi v okamžiku jeho setkání se strýcem Peliem chyběl jeden opánek. Zjevení muže s jedním střevícem zvěstovalo potíže i v jiných mýtech. Peliás poslal Iásóna na výpravu pro zlaté rouno ve snaze předejít sudbě, jež mu zvěstovala smrt rukou *monosandala*. Sudba smrti zapříčiněná mužem s jedním opánkem krále nicméně nakonec přesto dostihla v osobě Médeie, kterou Iásón spolu s rounem přivedl do Iólku.[30]

Pro zajištění úspěchu své výpravy potřeboval Iásón ty nejlepší bojovníky a také nejlepší loď. Na palubu lodi *Argó* se spolu s Iásónem nalodili ti nejodvážnější válečníci tehdejší doby včetně dalšího z héroů Hérakla. Ačkoli je stěžejním prvkem mýtu cesta za zlatým rounem a osvobození Iólku od krutovlády Iásónova strýce, vykonali Argonauti, jak jim bylo později přezdíváno, během výpravy i mnohé jiné heroické skutky. Mezi ně patří sejmutí kletby z ostrova Lémnos, poražení obra Tala nebo zahnání harpyjí, které obtěžovaly věštce Fínea. Ten jim na oplátku poradil, jak překonat pohyblivé skály, aby mohli pokračovat na své cestě.[31]

Od okamžiku, kdy do příběhu mýtu vstoupila Médeia, stala se důležitým hybatelem děje. Bez jejích schopností kněžky Hekaté by výprava pravděpodobně nebyla úspěšná. Především Iásónovi pomohla získat zlaté rouno a po návratu do Iólku se lstí zbavila Pelia.[32]

Zatímco Perseus má božské dary a Héraklés božskou sílu, Iásón se při své výpravě spoléhal především na bystrost a vůdčí schopnosti.

2.3.1.2 Perseus

Perseův osud v některých rysech připomíná ten, který potkal Iásóna. Podobně jako on je Perseus v dětství vykázán ze své rodné země a stejně jako on se musí vydat pro artefakt, který se stane symbolem nejen jeho mýtu.

Perseus měl jako ostatní héroové složité rodinné vztahy. Po narození ho spolu s jeho matkou Danaé nechal jeho vlastní děd Akrisios uzavřít do dřevěné truhly a hodit do moře. Chtěl se

[30] KERÉNYI, pozn. 20, s. 182-184.
[31] BUXTON, pozn. 12, s. 110-113.
[32] KERÉNYI, pozn. 20, s. 196-202.

tím uchránit před věštbou, jež mu zvěstovala smrt rukou vnuka. Zeus ale dohlédl na to, aby malého Persea vlny bezpečně donesly na ostrov Serífos. Ani tam mu ale nebylo dopřáno klidu, když se jeho matky zmocnil místní vládce Polydektés. Kvůli její záchraně se Perseus vydal pro hlavu Gorgony Medúsy. Na této výpravě mu pomohly dary bohů: štít k odražení Medúsina kamenícího pohledu, čapka, která ho dělala neviditelným, létající opánky a *kibisis* na hlavu Gorgony. Přesná podoba a počet těchto darů se v různých verzích odlišuje, jejich význam je však integrální. Po stětí Medúsy prchl s pomocí okřídleného koně Pégasa, který vyskočil z Medúsina hrdla. Při návratu Perseus zpozoroval dívku připoutanou k útesu kvůli zpupnosti své matky. Byla to Andromeda, dcera královny Kassiopeie, která měla být obětována mořské příšeře *ketosovi.* Perseus slétl dolů a monstrum zabil. Andromediných nápadníků se zbavil pomocí hlavy Medúsy; nechal je zkamenět. Spolu s Andromedou se vrátil domů na ostrov Serífos a použil hlavu Medúsy proti králi Polydektovi, čímž zachránil matku.[33]

Za zmínění stojí, že to byla právě Medúsa a nikoli Andromeda, kdo se dočkal v průběhu historie většího zvěčňování a značných aktualizací. Například již v 5. století př. n. l. začali Řekové zobrazovat Medúsu také v podobě krásné dívky namísto hadí nestvůry, což přidávalo na její nebezpečnosti, jelikož nebylo možné ji na první pohled rozpoznat. To uvádí Jan Bažant ve své knize *Perseus & Medusa*, jež je celá věnována různorodým vyobrazením výjevů z Perseova mýtu.[34]

2.3.1.3 Héraklés

Již samotné narození Hérakla provázela nelibost Héry, která těžce snášela Diova pozemského syna. Jako malého se ho pokusila zabít tak, že na něho poslala hady. Héraklés je však svou silou hravě přemohl. Síla se stala pro Hérakla nejčastějším prostředkem řešení problémů v jeho životě. Těch mu osud do života připravil vskutku mnoho. Za značnou část z nich byla zodpovědná Héra. Ta se mu snažila znepříjemňovat život již od jeho útlého mládí.[35] Během dospívání se Héraklés potuloval po horách v okolí Théb, kde si obstaral svůj kyj a kde za osvobození města před nájezdníky získal manželku Megaru.[36] S tou pak žil spokojeně v Thébách, což se znelíbilo Héře, která na Hérakla následně seslala běs. Héraklés

[33] KERÉNYI, pozn. 20, s. 42-46.
[34] BAŽANT, Jan. *Perseus & Medusa*. Vydání první. Praha: Academia, 2017, s. 144-145, 509 s. ISBN 978-80-200-2658-3.
[35] BUXTON, pozn. 12, s. 114.
[36] KERÉNYI, pozn. 20, s. 95-105.

pak v záchvatu zabil Megaru i své děti. Eurystheus dal postupně Héraklovi dvanáct pro člověka nesplnitelných úkolů. Ten je ale jeden po druhém za pomoci své síly splnil.

Héraklés se stal nejslavnějším a nejuctívanějším ze všech héroů. Paradoxně na tom měla značný podíl Héra, jež mu stavěla do cesty překážky, jejichž překonání ho proslavilo. Jako jedinému se mu podařilo získat přijetí mezi bohy. Díky jeho smrtelnému původu se stal pro ostatní smrtelníky vzorem.

2.4 Užité pojmy filmové a mediální teorie

2.4.1 Zkoumání reprezentace ve filmu

Francesco Casetti ve své knize *Filmové teorie 1945-1990* shrnuje značné množství pohledů na užití termínu reprezentace ve vztahu k filmu. Jedna ze základních definic reprezentace pracuje s představou zrcadla, prostřednictvím kterého médium přináší odraz a zpřítomňuje skutečnost, která tu nyní není. Reprezentace tak souvisí se vztahem mezi absencí a přítomností. Vzhledem k tomu, že je proces reprezentace založen na zastupování, vyvěrají otázky, proč jsou právě dané náhražky vhodné a jaký mají užitek. Reprezentace jako technika je tedy způsob, jakým autoři filmů nebo mediálních sdělení obecně vybírají jednotlivé znaky a kódy a následně jimi prezentují, a pro diváky tím zpřítomňují, objekty a ideje ležící mimo přítomný čas a prostor. [37]

Kromě tohoto vědomého tvůrčího jednání probíhá na druhé úrovni, která není zcela zřejmá, ale přesto velice významná, nevědomá selekce prostřednictvím působení společnosti a kultury, která autory bezprostředně obklopuje. Díky tomuto působení se mohou filmy stát jakýmsi podvědomím společnosti.[38]

Film je v mnohých ohledech podobný jazyku a dle sémiotického pohledu, kde jazyk je jakýkoli systém komunikace, by se mohl za jazyk považovat. Film ale jazykem není, protože pro jeho chápání není potřeba znát jeho systém. Přes tuto rozporuplnost jsou právě sémiotický a další ze sémiotiky vycházející přístupy těmi nejčastěji používanými pro studium filmu. James Monaco v knize *Jak číst film* problematiku shrnuje v jedné větě: *„Film*

[37] CASETTI, Francesco. *Filmové teorie 1945-1990*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2008, s. 237-238, 406 s. ISBN 978-80-7331-143-8.
[38] CASETTI, pozn. 37, s. 149-150.

není jazyk, ale je jako jazyk, a jelikož je jako jazyk, některé z metod, které používáme ke studiu jazyka, mohou být užitečné rovněž pro studium filmu.“[39]

Hned na začátku zkoumání filmu sémiotickou optikou se objeví první problém. Jak definovat a identifikovat základní znaky jako jsou slova ve větě? Nejpříhodnějším by se mohl zdát jeden záběr. Ten ale na rozdíl od slova může obsahovat a označovat mnohem více než jeden objekt. Záběr má navíc dobu trvání, a i ta samotná může přidávat další významy. Ani při použití jediného snímku se nepodaří eliminovat skutečnost, že může obsahovat obrazy hned několika objektů, které mohou být vyobrazeny v různých vztazích.[40]

Při hledání základních znaků je nejpříhodnějším vycházet z obrazů jednotlivých objektů. Každý obraz lze považovat za znak, který reprezentuje sám sebe, respektive objekty ve skutečném světě, ale zároveň může být také nositelem mnohých jiných významů. Vedle jednotlivých obrazů používá film rozsáhlou sadu nástrojů a technik, pomocí kterých dodává objektům další významy. Mezi tyto techniky patří: montáž, práce se světlem, hloubka obrazu a použití různých typů záběrů atd.[41] Aby tyto techniky na diváka působily očekávaným způsobem, je nezbytné, aby byl divák obeznámen se základními principy filmu, s jeho kódem. Pravdivost tohoto tvrzení prokázaly některé studie.[42] Pokud se tedy čtení vizuálních obrazů učíme, je logické, že v různých kulturách a také v různých dobách bude všeobecná schopnost tohoto čtení filmu odlišná stejně tak, jak se liší dané společnosti.

„Jelikož film je produktem kultury, má ozvuky přesahující to, čemu sémiotici říkají „diegéze“ (suma jeho denotací).“[43]

2.4.2 Denotace a konotace

Denotace – je prvním stupněm označování; hodnotově neutrální základní význam znaku.[44] Každý znak je předně tím, čím je. Obraz knihy ve filmu je předně knihou.

[39] MONACO, James. *Jak číst film*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, s. 153, 735 s. Albatros Plus. ISBN 80-00-01410-6.
[40] MONACO, pozn. 39, s. 156.
[41] LOTMAN, Jurij M. *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*. Bratislava: Slovenský filmový ústav, 2008, s. 42, 140 s. ISBN 978-80-85187-51-9.
[42] MONACO, pozn. 39, s. 148-149.
[43] MONACO, pozn. 39, s. 158.
[44] SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2014, s. 338, 548 s. Žurnalistika a komunikace. ISBN 978-80-247-3568-9.

Konotace – je druhým stupněm označování. Ke znaku se přidávají další asociované významy, jednak na základě subjektivní zkušenosti, ale také předně na základě společnosti a kultury.[45]

Přestože jsou denotace základní pro předání významu, teprve správným používáním konotací se tvoří skutečný umělecký film. Základní druhy konotací, se kterými autoři pracují, jsou na rovině paradigmatické a syntagmatické.

Paradigmatická konotace – filmař vybere konkrétní typ provedení záběru, s konkrétními barvami, detailem nebo polodetailem, ostrostí, záběrem vystupujícím před pozadí nebo zasazeným do okolí atd. Divák tento záběr podvědomě či vědomě srovnává se všemi variantami nerealizovaných ale možných záběrů stejného druhu.[46]

Syntagmatická konotace – vychází ze sledu ostatních záběrů, které konkrétní sledovaný záběr předcházely a které po něm následují. Podobně jako ve větě změna pořadí slov změní význam, tak i jiné uspořádání záběrů může zcela změnit význam při jejich sledování.[47]

Obě roviny konotace – paradigmatickou a syntagmatickou – čerpá film jednak z ostatních druhů umění a pak vytváří své vlastní. Do syntagmatické roviny se řadí střih a především montáž. V obou výše uvedených případech jde o typ autorovy volby.[48]

2.4.3 Montáž a mise-en-scène

Montáž je v nejužším smyslu skládání jednotlivých obrazů za sebou takovým způsobem, aby vytvořily očekávaný význam, který by bez jejich spojení, nebo pokud by byly složeny jinak, nenesly. Nejde přitom jen o prosté umění střihu, ale o samotný umělecký a tvůrčí postup, kterým režisér vybírá a spojuje jednotlivé obrazy, využívá během toho protikladů, vytváří vzájemné vztahy, a tím tvoří komplexní filmové promluvy.[49] Díky střihu je možné vynechat nevýznamné části z jednoho záběru nebo paralelním způsobem propojit dva různé záběry, které vypráví příběh odehrávající se ve stejném čase, ale na jiném místě nebo na

[45] SEDLÁKOVÁ, pozn. 44, s. 338.
[46] MONACO, pozn. 39, s. 159.
[47] MONACO, pozn. 39, s. 159.
[48] MONACO, pozn. 39, s. 159.
[49] LOTMAN, pozn. 41, s. 61.

stejném místě, ale v jiném čase.[50] Andrew Tudor označuje montáž za charakteristickou vlastnost filmu. Odlišuje ho od ostatních forem umění.[51]

Kromě vývoje v čase se musí film vyvíjet také v prostoru. Vývoj filmu v prostoru se označuje výrazem *mise-en-scène*. Zatímco montáž organizuje čas, *mise-en-scène* organizuje prostor v záběru. Je tedy řešením autorových otázek co točit a jak to točit. Základní použité kódy v tomto případě vycházejí z ostatních starších obrazových umění, a jejich výčet je díky tomu značný. Mezi základní aspekty patří formát a vnitřní kompozice. Formát do jisté míry ovlivňuje možnosti vnitřní kompozice a též ovlivňuje i její kódy. Dle filmařova postoje k použití formátu se rozlišuje jeho otevřená a uzavřená forma.[52]

V rámci vnitřní kompozice tvůrci pracují s třemi rovinami trojrozměrného prostoru. Tyto roviny se označují: geografická rovina, rovina okénka a rovina hloubky. Rovina okénka je samozřejmě nejdůležitější a spolu s rovinou geografickou tvoří dominantní část. Práce s trojrozměrným prostorem je jakýsi základ pro scénu. Další kódy kompozice přesto mívají větší konečný význam. Patří mezi ně: velikost záběru, vzdálenost a zaostření, úhel, barva, světlo, pohyb.[53]

2.4.4 Metonymie a synekdocha

Významným způsobem vkládání konotací do filmu na syntagmatické rovině je užití metonymie. Výraz metonymie, původně používaný v literárních studiích, označuje přenesení významu. Jedná se o případ, kdy konkrétní skutečnost, objekt nebo detail reprezentuje jinou skutečnost, se kterou věcně souvisí, například padající stránky kalendáře užité pro vyvolání ideje ubíhajícího času. V případě, že jde o zastoupení celku ztvárněné jeho detailem nebo částí, jedná se o specifický případ metonymie označovaný jako synekdocha. Příkladem může být detailní záběr pochodujících nohou, jež zastupují celou armádu.[54]

Použití metonymie a synekdochy ve filmu úzce souvisí s nezbytností výběru toho, co bude v záběru, co se do záběru ještě vejde. Právě jejich indexická schopnost reprezentovat

---

[50] MONACO, pozn. 39, s. 214 a 216.
[51] TUDOR, Andrew. *Image and influence*. 1. pub. London: G. Allen & Unwin, 1974, s. 107, 260 s. ISBN 0-04-384002-7.
[52] MONACO, pozn. 39, s. 171,179-182.
[53] MONACO, pozn. 39, s. 183.
[54] SEDLÁKOVÁ, pozn. 44, s. 358;
MONACO, pozn. 39, s. 163-164.

mnohem více, než je explicitně zobrazeno, umožňuje do pouhých devadesáti minut filmu vtěsnat více než jen sumu denotací.[55]

2.4.5 Vizuální analýza

S narůstajícím množstvím vizuálních obsahů v mediální komunikaci včetně tištěných médií narůstá také význam analýzy těchto obsahů. Zdaleka se již nedá spoléhat na jejich věrohodnost danou použitím záznamových zařízení. Při tvorbě těchto obsahů dochází k několikanásobné selekci, a to nejen během jejich pořízení, ale především při jejich následném užití v rámci kontextu daného sdělení.[56]

Při vizuální analýze se zpravidla používá dvou pohledů, které sledují technické a symbolické kódy. V rámci technických kódů se analýza zaměřuje na užití: velikosti zobrazení, úhlu pohledu, použité optiky, pohybu kamery, osvětlení a používání speciálních efektů. V případě symbolické analýzy se zkoumá například použitá barevnost, barevný filtr, zvuk, prostředí, kostýmy a rekvizity.[57]

V případě analýzy filmové tvorby je vizuální analýza nezbytným nástrojem pro odhalení některých kladených otázek.

2.4.6 Adaptace

V kapitole 2.2.2 je uvedeno, že řecká mytologie a náboženství nebyly dogmatické. Obsah mýtů se proměňoval nejen mezi jednotlivými oblastmi a městy, kde byly vyprávěny, ale také mezi autory, kteří je spisovali. Bylo též řečeno, že mýty byly původně předávány ústně ve formě básní. V dobách, kdy se začaly tyto příběhy sepisovat, docházelo k jejich prvním adaptacím. Prvky, které se hodily v epických básních, nemusely být vhodným obsahem do tragédií a divadelních her. Některé detaily příběhů se tak upravovaly anebo doplňovaly tak, jak to autor daného díla shledal potřebným. Vždy se tak ale dělo s velkou úctou k jejich obsahu.

Dle Lindy Hutcheonové není snadné definovat termín adaptace, protože je ve společnosti pevně zakořeněn ve dvou konceptech, a to sice: adaptace jako produkt a adaptace jako

[55] MONACO, pozn. 39, s. 164-165.
[56] TRAMPOTA, Tomáš a Martina VOJTĚCHOVSKÁ. *Metody výzkumu médií*. Praha: Portál, 2010, s. 156, 296 s. ISBN 978-80-7367-683-4.
[57] TRAMPOTA, pozn. 56, s. 160-161.

proces.[58] Adaptace jako produkt je převod díla do nové sady kódů. Zpravidla jde o převod do nového typu média, ale může být i v rámci jednoho typu při změně žánru díla, nebo úhlu pohledu, kterým je na příběh nahlíženo. Adaptace jako proces je interpretativní tvůrčí činnost, při které autor převypráví a ztvární nové dílo na základě své interpretace původního díla. Může to být chápáno jak v pozitivním, tak negativním smyslu. Z pozitivního hlediska se jedná o přiblížení původního díla novým příjemcům, kteří by se o něho bez jeho transformace jinak nezajímali. [59]

MacCabe tvrdí, že adaptace je přizpůsobení se prostředí. Odkazuje na Darwina, dle kterého je struktura organismu funkcí jeho okolí. Většina literárních děl jsou adaptace. Vychází totiž ze starších zdrojů, například právě z antické mytologie. Jen málo literárních děl je skutečně původních. Při důkladném zkoumání lze odhalit opakující se příběhy. Přesto se kupříkladu o Shakespearově tvorbě nehovoří jako o adaptacích, i když jen zlomek jí není inspirován staršími texty. Film jako nové médium přináší nový druh adaptace. Jedná se o takzvanou věrohodnou adaptaci. MacCabe odkazuje na André Bazina, který tento druh adaptace nepovažuje za adaptaci, ale spíše za novou dimenzi daného díla.[60]

V případě zpracování antických hrdinů ve filmu není možné tyto adaptace nahlížet Bazinovým pohledem a považovat je za novou dimenzi, jelikož neexistuje konkrétní původní dílo. Přestože se užívá výrazu Homérova Odyssea, Homér ve svém díle pouze adaptuje původní, ústně šířené, mýty. Správnějším označením by tak byla starořecká či antická Odyssea, jelikož jejím kolektivním autorem je antická společnost a její kultura.

3 Metodologie

3.1 Metoda výzkumu

Ve výzkumu médií a mediálních sdělení se stejně jako v jiných sociálně-vědních disciplínách využívá dvou základních paradigmat. Jedná se o kvantitativní a kvalitativní přístup. Hlavní rozdíl mezi oběma přístupy je ve způsobu, jakým nahlížejí na jednotlivé

[58] HUTCHEON, Linda. *A theory of adaptation*. 2nd ed. New York: Routledge, 2013, s. 15, 274 s. ISBN 978-0-203-09501-0.
[59] HUTCHEON, pozn. 58, s. 7-8.
[60] MACCABE, Colin. *True to the Spirit*. New York: Oxford University Press, 2011, s. 3-6, 250 s. ISBN 978-0-19-537466-7.

zkoumané jevy a objekty. Kvantitativní paradigma vychází z pozitivistického přístupu a předpokládá existenci poznatelné empirické reality. K jejímu popsání využívá exaktní metody operacionalizace a kvantifikace jevů. Kvalitativní paradigma využívá interpretativní přístup a na jednotlivé objekty nahlíží jako na nezaměnitelné a odlišitelné. [61]

Kvantitativní obsahová analýza využívá vysoce strukturovaný přístup, má vysokou míru ověřitelnosti a dokáže zpracovat velké množství textů. Kvalitativní (v některých zdrojích hermeneutická) obsahová analýza zkoumá menší množství textů, ale věnuje se jim podrobněji. [62]

Pro kvalitativní analýzu: *„…je charakteristická vysoká míra otevřenosti a velmi důkladný rozbor jednotlivých mediálních obsahů. […] Pro zpracování většího množství textů je však tato metoda nevhodná. Navíc je tento způsob rozboru silně subjektivní. Výsledek výzkumu je spjatý s osobou, která výzkum provádí. Poznávací proces mohou ostatní ověřit jen velmi podmíněně. Různí odborníci se mohou dobrat velmi rozdílných výsledků.“*[63]

3.2 Metodika práce

Pro tuto práci byla za hlavní metodu výzkumu vybrána komparativní analýza obsahu. Výběr metody byl proveden s ohledem na vypovídací schopnost a použitelnost pro zkoumaný vzorek. Z mnoha možných příběhů a hrdinů byli pro analýzu vybráni ti nejznámější a také nejčastěji zpracovávaní. Vybrané dvojice audiovizuálních děl zpracovávající stejného hrdinu jsou nejprve samostatně podrobeny kvalitativní analýze obsahu s přihlédnutím na oblasti vyjmenované v kapitole 1. Komparací výsledků těchto analýz jsou odvozeny trendy v reprezentaci hrdiny. Na závěr je provedena syntéza objevených trendů, popsán vývoj reprezentace a zhodnocena stanovená hypotéza.

[61] SEDLÁKOVÁ, pozn. 44, s. 47-48.
[62] SCHULZ, Winfried [et al.]. *Analýza obsahu mediálních sdělení*. 3., nezměn. vyd. Praha: Karolinum, 2011, s. 29, 149 s. ISBN 978-80-246-1980-4.
[63] SCHULZ, pozn. 62, s. 29.

4 Analýza vybraných filmů

V následující kapitole je provedena analýza vybraných dvojic filmů s přihlédnutím na určené oblasti zkoumání, tedy na hlavního hrdinu, charakteristiky jeho hrdinství, jeho chování vůči jeho družině a přístup k ženám.

4.1 Iásón

4.1.1 Jason and the Argonauts (1963)

Film režiséra Dona Chaffeye *Jason and the Argonauts* z roku 1963 představuje klasický příběh výpravy za zlatým rounem. Tato adaptace se snaží věrohodně zachytit mytologický příběh Iásóna včetně všech jeho detailů bez ohledu na to, že jednotlivé události mají širší mytologický význam, který je běžnému diváku v době vzniku díla, i dnes, pravděpodobně neznámý. Tomu odpovídá také hudební doprovod, který jen popisuje a podtrhuje děj na obraze, ale nevkládá do díla nové významy nebo konkrétní emoce. I přes snahu o historickou uvěřitelnost se některé vlastnosti doby odrážejí ve filmu. Toto je možné sledovat na příkladu dámského líčení a účesech.

Díky způsobu, jakým se tvůrci snaží představit původní příběh, tedy co nejvěrohodněji, tak jak byl dochován, dochází jen k minimálním úpravám pro diváka nové doby. Další dopad tohoto přístupu je, že se tvůrci téměř nevěnují vyobrazení charakteru Iásóna. Iásón je tak charakterově plochý, a i jeho hrdinství není ničím zvýrazněno. Pozoruhodný kontrast k tomu lze spatřit v charakteru Médeie, která je ve filmu zobrazena, jak promlouvá sama k sobě a řeší svůj vnitřní morální rozpor mezi láskou k Iásónovi a oddaností k vlasti.

Obrázek 1 Iásón a jeho Argonauti

Zdroj: Jason and the Argonauts [film]. Režie Don CHAFFEY. Velká Británie / USA, Columbia Pictures, 1963. 00:47:37.

4.1.1.1 Vnější charakteristika hrdiny

Iásóna ve filmu ztvárňuje herec Todd Armstrong. Je to mladý muž atletické postavy, ani příliš hubený ani příliš svalnatý. Lze předpokládat, že byl pro tehdejšího diváka symbolem mužnosti. Většinu času je oděn v tunice a zbroj si bere pouze do boje. Ve všech záběrech je oblečen obdobně jako jeho družina a na první pohled tedy nic nenapovídá tomu, že právě on je bájným hrdinou.

4.1.1.2 Hrdinské skutky a hrdinství

V tomto zpracování bájného příběhu zná Iásón svůj osud a ví o svém dědictví a nároku na trůn Thesálie. Od začátku působí velice odhodlaně a rozhodně. Je připraven za každou cenu naplnit svůj osud. Iásón ve filmu vysvětluje, že musí osvobodit zpustošenou zem od nadvlády Pelia. Tím je vyobrazena racionální motivace k jeho budoucím činům. Iásón je také upřímný a jeho chování se někdy může zdát až zbrklé, nebojí se každému vyjevit své záměry. V žádném případě se ale o zbrklost nejedná. Iásón se tak chová díky značné sebedůvěře a soběstačnosti. Obojí je znázorněno tím, že na počátku odmítá pomoc bohů. Nevěří totiž, že ho vyslyší, a chce být sám strůjcem své cesty k předurčenému osudu. Přesto v okamžiku, kdy na cestě potká jakékoli nesnáze, bývá jeho první reakcí prosba k bohům o pomoc.

Iásón je také racionální. Kupříkladu si uvědomuje, že jen vítězným bojem království nezíská. Ví, že lidé potřebují symbol, a ten vidí ve zlatém rounu. Umí využít svůj důvtip, když sází na srdce mužů a jejich chamtivost. Argonauti se pod vidinou slávy a zlatého rouna k jeho velkolepé výpravě přidávají sami. Dokonce mezi sebou soutěží o místo na palubě Arga.

Jak bylo uvedeno v kapitole 2.3 hrdinství héroů je často spatřováno v překonávání překážek nebo zkoušek. Také v tomto zpracování Iásón v podstatě jen koná, co mu bozi předurčili. Dokonce i záchrana Pelia z řeky je zapříčiněna Hérou, která mu předtím vyplašila koně. Hrdinstvím je tedy vykonání velkolepé výpravy, velkého dobrodružství.

Zatímco Iásón absolvuje většinu výpravy a hrdinských skutků spolu s Argonauty, během nejvýznamnějšího okamžiku mýtu – pokoření hydry střežící rouno – je Iásón v záběru sám. Zobrazení Iásóna samotného v této scéně jednoznačně umocňuje jeho roli hlavního hrdiny v příběhu. Pokud by byly hodnoceny jednotlivé skutky Iásóna a jeho výpravy, je nutné konstatovat, že některé z nich lze z objektivního pohledu těžko považovat za hrdinské. Platí zde, že hrdinové jednoho království mohou být největšími nepřáteli jiného království. Tato skutečnost je ve filmu ztvárněna v okamžiku, kdy král Kolchidy v záběru přímo označí výpravu výrazem „Iásón a jeho piráti“.

4.1.1.3 Družina

Při jednání s Argonauty využívá Iásón své vůdčí schopnosti. Díky své rozhodnosti si získává jejich důvěru. Je zobrazen jako velitel, který naslouchá připomínkám a názorům své družiny. Během výpravy řeší dvě krize s posádkou – nedostatek vody a odchod Hérakla, ke kterému Argonauti vzhlíželi. Z obou potíží mu pomůže Héra a díky její přízni a bázlivosti mužů si je Iásón získá zpět na svou stranu. Kromě Hérakla, Hýla a Arga film nezobrazuje žádné složitější charaktery jednotlivých postav Argonautů a ani složitější interakce s Iásónem. Mimo výše zmíněných nemají ostatní Argonauti ani jména. Dalo by se říci, že tvoří jen jakousi nezbytnou živou kulisu.

4.1.1.4 Vztah k ženám

I většina žen se ve filmu objevuje jen jako kulisy, například tanečnice v táboře Pelia v úvodu filmu nebo kněžky v chrámu Hekaté. Do příběhu vstupují jen dvě pojmenované ženy – Héra a Médeia. Héra je sice bohyní, ale její ztvárnění a vyobrazení jejího charakteru je lidské. Proto je vhodné ji do analýzy zahrnout. Její roli vůči Iásónovi lze přirovnat k roli matky, kterou ztratil v dětství. Iásón se k ní upíná v okamžicích, kdy potřebuje na své výpravě pomoci.

Médeia zprvu vystupuje jako dívka v nesnázích. Později se do Iásóna zamiluje a pomůže mu uniknout ze zajetí. Celý film končí záběrem na jejich polibek. Tímto záběrem je vystižen šťastný konec Iásónova dobrodružství a jeho odměna v podobě krásné Médeie.

4.1.2 Jason and the Argonauts (2000)

Minisérii *Jason and the Argonauts* z roku 2000 natočil režisér Nick Willing. Film vypráví příběh Iásóna na výpravě pro zlaté rouno a následné osvobození Iólku od nadvlády jeho strýce Pelia. Tato adaptace věrohodně sleduje linii většiny původních mýtů o Iásónovi, ale přitom ukazuje Iásóna lidštějším, méně *héroickým* způsobem. Divák se tak může s touto verzí Iásóna lépe ztotožnit.

4.1.2.1 Vnější charakteristika hrdiny

V této adaptaci ztvárňuje Iásóna herec Jason London. Vzhledem připomíná spíše dospívajícího chlapce než zralého muže. Většinu filmu je oděn do plátěné tuniky, jen při boji si obléká koženou zbroj na horní část těla. Obojí ho ale nijak neodlišuje od zbytku Argonautů.

Obrázek 2 Na první pohled není patrné, který z nich je Iásón

Zdroj: Jason and the Argonauts [film]. Režie Nick WILLING. USA, Hallmark Entertainment, 2000. 01:15:26.

4.1.2.2 Hrdinské skutky a hrdinství

Hlavní motivací pro Iásóna je záchrana jeho matky. Osudem ani nárokem na trůn se zprvu nezabývá. Během výpravy neprosí bohy o pomoc, Héra mu přesto ze své vlastní vůle pomáhá. Činí tak proto, aby vyvolala žárlivost v Diovi, kterého obviňuje z cizoložnictví se smrtelnicemi. To se jí daří a Zeus se snaží Iásónovi ublížit.

Král Kolchidy je popsán jako bezohledný tyran, který se chce Iásóna hned po příjezdu zbavit. Na popud Médeie uloží král Iásónovi zkoušky, díky kterým by dokázal svůj nárok na rouno. Nechá tak rozhodnutí na boží vůli. Označením krále Kolchidy za tyrana a splněním předložených zkoušek ospravedlňuje Iásón svůj nárok na zlaté rouno. Hrdinství jeho výpravy je tak očištěno o negativní prvek loupeže rouna.

Iásón během překonávání nástrah výpravy a plnění zkoušek využívá mrštnost, rozum a schopnosti svých společníků více než fyzickou sílu.

4.1.2.3 Družina

Iásón svými činy a vystupováním působí spíše jako chlapec, který tak úplně neví, co vlastně dělá. Není to žádný rozený vůdce. Posádka k němu nechová velký respekt a nebýt Hérakla, neposlouchala by ho vůbec. Postupem času si ale Iásón jejich důvěru získá. Film tedy zobrazuje postupnou tvorbu a rozvoj charakteru hrdiny. Také charaktery ostatních členů výpravy procházejí určitým vývojem.

Když se Iásón snaží získat posádku pro svou výpravu, upřednostňuje muže s velkým srdcem namísto fyzické zdatnosti. Jeho empatická povaha je dále dokreslena v okamžiku, kdy ochrání Peliova syna před svou posádkou anebo když dovolí, aby se k jejich výpravě přidal polepšený zloděj.

Film dává mnohem větší prostor vyprávění osudů jednotlivých členů výpravy. Voják, který Iásóna jako dítě zachrání, ho provází celým příběhem a je pro něho velkou oporou. Skutečnost, že je tím, kdo ho v dětství zachránil, mu vyjeví až na konci filmu.

Poté, co Iásón splní všechny zkoušky, je mu nabídnuto, aby s rounem a Médeiou zůstal v Kolchidě jako následník trůnu. Má tedy na dosah více, než by se běžnému muži jeho doby zdálo. Ve stejném okamžiku dochází k rozmluvě mezi družinou. Někteří z nich chtějí odjet a odůvodňují to tím, že již došli svému cíli. Druhá část družiny v čele s Atalantou nechce věřit, že by se Iásón zpronevěřil svému úkolu. Tento rozhovor reprezentuje i Iásónovo vlastní svědomí a dilema. Iásón nakonec opět vzpomene matku a nabídku nepřijme.

Při souboji s hydrou, která je v této adaptaci ztvárněna jako přerostlý ještěr, využije postupně Iásón umění většiny Argonautů. Tím jednak ukazuje vůdčí schopnosti a zároveň ospravedlňuje výběr své družiny.

4.1.2.4 Vztah k ženám

Film zobrazuje silný vztah mezi Iásónem a jeho matkou. Dovolává se jí, když ho v dětství zachraňuje kapitán stráží před Peliovými vojáky. V dospělosti se dozví, že jeho matka přežila a je vězněna Peliem. Její záchrana se tím stává jeho hlavní motivací. Jejich pouto je dále silně zachyceno ve scéně jejich setkání u Pelia. Matka tvrdí, že ho nezná, aby ho ochránila, načež Iásón nabízí Peliovi získání zlatého rouna výměnou za její život. Hrdinská výprava pro zlaté rouno je tedy pro Iásóna jen prostředkem vykoupení matky. Matka poté, co je Peliem mylně zpravena o Iásónově smrti, vlastní rukou umírá. Iásón chce s výpravou skoncovat, ale matka k němu promlouvá z podsvětí a přemlouvá ho, aby pokračoval a naplnil

tak svůj osud. Ztvárnění mateřského pouta je tak významným prvkem celé adaptace. Autoři jím kladou důraz na Iásónovu lidskou stránku.

Mezi postavy, jejichž příběhům se film věnuje hlouběji, patří také Atalanta. Ta je celý film Iásónovi nablízku a na výpravě ho podporuje, a dokonce všechny Argonauty zachrání na ostrově Lemnos. Na začátku filmu jsou s Iásónem vyobrazeni jako přátelé. Jak postupuje děj, je čím dál znatelnější, že její city jsou hlubší. Když vyjeví svou lásku Iásónovi, odmítne ji a na její otázku, zda místo ní miluje Médeiu, odpoví, že Médeia je mu souzena. Iásón se ale osudem dosud příliš neřídil, pravděpodobně se tak jen snaží zmírnit její bolest.

Láska Médeie k Iásónovi je vypodobněna jako pravá a nezlomná. To zdůrazňuje scéna mezi Médeiou a Diem, ve které jí Zeus vytahuje ze srdce Amorův šíp, kterým chtěla Héra původně přimět Médeiu k náklonnosti k Iásónovi. Ukáže se, že Médeia Iásóna miluje i bez šípu a Zeus ji nedokáže svést. Přestože k ní Iásón je zprvu odměřený, nakonec se do ní též zamiluje. Jejich láska je tedy čistá.

4.1.3 Komparace filmů

Postava Iásóna z roku 1963 působí na diváka odhodlaně a rozhodně. Jeho charakter rozeného hrdiny vhodně dokresluje mužný vzhled Todda Armstronga. Během filmu již ale nedochází k jeho dalšímu vývoji, je tedy hrdinou od samého začátku. V kontrastu s tím snímek z roku 2000 zobrazuje celý průběh zrození legendy. Divák tak sleduje, jak se Iásón stává takzvaně z nuly antickým hrdinou. Ačkoli byl Jason London v době natáčení svého filmu o několik let starší[64], působí výrazně mladším dojmem než Todd Armstrong, a to jak vzhledově, tak charakterově. Na začátku je nerozvážný a nejistý. Během výpravy se ale upevňuje jeho charakter a na konci filmu je z něho statečný hrdina, který nejen že získá zlaté rouno, ale také zachrání celý národ před uzurpátorem Peliem. Rozuzlení této dějové linie týkající se Pelia v adaptaci z roku 1963 překvapivě zcela chybí. Z tohoto důvodu je ve starším zpracování Iásónovo hrdinství redukováno jen na uloupení rouna a získání krásky.

Značný posun lze sledovat v tom, jakým způsobem autoři pracují s hrdinovou družinou. V adaptaci z roku 1963 jsou Argonauti z větší části jen nezbytným doprovodem. Iásóna následují kvůli touze po slávě a dobrodružství a on je schopně vede a využívá je jako nástroj k dosažení svých cílů. Naproti tomu novější zpracování dává mnohem větší prostor členům výpravy a jejich vztahům s hlavním hrdinou. Iásón je tak vyobrazen nejen jako vůdce, ale

[64] Jasonu Londonovi bylo při natáčení 28 let, Toddu Armstrongovi 26 let.

jako rovnocenný člen výpravy, jako jejich přítel. Film také dává prostor pro rozvinutí jejich vlastních mikro příběhů, jako například linie s Atalantinou neopětovanou láskou, linie s nepolepšitelným zlodějem nebo s velitelem stráží propadajícím alkoholu z důvodu dávného traumatu.

Zatímco ve starším zpracování je Iásónovou hlavní motivací záchrana jeho země a rodiče zmiňuje jen výjimečně, v novějším se tvůrci rozhodli vyobrazit silnou mateřskou lásku. Ta se v této adaptaci stala pro Iásóna hlavní hybnou silou. K zachycení Iásónova vztahu s Médeiou je v obou filmech přistupováno odlišně. Zatímco ve verzi z roku 1963 je Médeia spíše odměnou pro hrdinu, v mladší adaptaci si dali autoři záležet, aby jejich lásku vypodobnili jako upřímnou a pravou.

Pozoruhodné rozdíly lze spatřovat ve vystupování bohů. Ve filmu z roku 1963 je Héra jednoznačně podřízena vůli Dia a musí se ho doprosit, aby mohla Iásónovi pomoci. Zpracování z roku 2000 zobrazuje Héru jednat zcela svobodně, a to dokonce v přímém rozporu s tím, co si přeje Zeus.

Celkově tedy lze konstatovat, že novější zpracování se daleko více věnuje jednotlivým postavám a detailnějším způsobem vykresluje jejich komplexní charaktery. Obě adaptace představují antickou mytologii s minimem vlastních invencí, a tím dodržují jejich autenticitu.

4.2 Perseus

4.2.1 Clash of the Titans (1981)

Režisér Desmond Davis natočil film *Clash of the Titans* v roce 1981. Film zachycuje bájný Perseův příběh o cestě pro hlavu Gorgony Medúsy. Autorům se podařilo poměrně věrohodně zpracovat antickou tématiku a zároveň stvořit dobrodružný film, který i po letech dokáže diváky zaujmout. Stejně jako v případě adaptace Iásónova příběhu z roku 1963, také pro tento film stvořil speciální efekty slavný Raymond Harryhausen a právem je možné je považovat za to nejlepší z jeho práce.

4.2.1.1 Vnější charakteristika hrdiny

Persea ztvárňuje herec Harry Hamlin. Většinu času je oděn do tuniky a červeného pláště. Tuniku má připnutou jen na levém rameni, a díky tomu má vždy pravou část horní poloviny

těla obnaženou. Dokonce ani do boje si nebere žádnou zbroj, jen meč a štít. Ve většině záběrů je tak snadno rozpoznatelný od ostatních vojáků, kteří lehkou zbroj nosí.

Kromě helmy, kterou brzy ztratil, má Perseus k dispozici kouzelný meč a štít od bohů. Sám Perseus nemá ani nadlidskou sílu ani magické schopnosti, ale tyto zbraně mu propůjčují božskou moc. Podobné božské artefakty je možné sledovat také u jiných bájných hrdinů a často se stávají jejich symbolem (Král Artuš, Thor nebo dokonce i Zeus a jeho blesky).

Obrázek 3 Perseova vítězná póza

Zdroj: Clash of the Titans [film]. Režie Desmond DAVIS. Velká Británie / USA, Metro-Goldwyn-Mayer, 1981. 01:32:57.

4.2.1.2 Hrdinské skutky a hrdinství

Perseus, vhozen do moře se svou matkou, se díky Poseidonovi dostane na ostrov Serífos. Zde prožívá šťastné dětství a dospívání. Ačkoli dospívá bez otce, nic nenaznačuje tomu, že by to na něho mělo negativní dopad. Slib matce obrodit jejich domovinu je jeho úvodní motivací k vydání se za dobrodružstvím. Naplnění slibu později spatřuje v záchraně krásné Andromedy a celého království Joppy.

Film vyobrazuje Perseovu zbrklost a dává ji do kontrastu se statečností a odhodlaností naplnit to, čemu byl předurčen. Jeho ukvapenost je možné sledovat v situaci, kdy hned po obdržení božských darů odchází do Joppy, aniž by měl tušení, co ho tam čeká, a při tom si

s sebou zapomene vzít čerstvě nabytý kouzelný meč. Jeho odhodlanost a statečnost je jednoznačně patrná v okamžiku, kdy vzápětí po vysvobození Andromedy z Kalibova prokletí musí čelit ještě většímu nebezpečí v podobě Krakena. Perseus nemešká ani chvíli a ihned se vydává na strastiplnou cestu. Jeho odvaha se tak stává součástí zobrazení jeho hrdinství.

Přestože ve filmu Perseovi během jednotlivých soubojů s nepřáteli pomáhá jeho družina včetně mechanické sovy Bubo, finální ránu vždy zasazuje sám. Platí to v případě Kaliba, Medúsy i Krakena, jehož závěrečnému souboji s Perseem film věnuje rozsáhlou část stopáže. Vzpínající se Pégasos na skále nad mořem ve scéně po Krakenově porážce se stává symbolem Perseovy boží přízně. Pro lid Joppy je tak nejen hrdinou lidským, ale i božským.

4.2.1.3 Družina

Nejdůležitějším členem Perseovy výpravy je Ammon. Perseus ho poprvé potkává po probuzení v amfiteátru a Ammon ho následně doprovází po celou cestu. Pro Persea se stává nepoznaným otcem a rádcem a pro film usměrňovačem děje. Po část výpravy Persea přes jeho nevoli doprovází také sama Andromeda, nakonec se však umoudří a vrací se zpět do Joppy. Součástí družiny je dále několik vojáků včetně velitele stráží Thalla. Ten jediný je ve filmu pojmenován. Osudy vojáků nejsou ve filmu hlouběji prozkoumány, pravděpodobně proto, aby na sebe nestrhávaly pozornost, kterou má divák v této adaptaci věnovat především Perseovi. Vojáci slouží jen jako arbitrární doprovod a všichni do jednoho padnou.

Mezi neopomenutelné a unikátní členy výpravy patří také bájný okřídlený kůň Pégasos a mechanická sova Bubo, kterou mu poslala Athéna. Po skonu všech vojáků jsou právě tyto mytické bytosti jedinou Perseovou pomocí při souboji s Krakenem. V záběru, kde Perseus upustí hlavu Medúsy do moře a situace se zdá býti beznadějná, je to právě malá sova Bubo, která hlavu vyloví a vše zachrání. Tento výjev ukazuje, že i malý a zdánlivě bezvýznamný člen výpravy může sehrát zásadní roli ve velkém hrdinském dobrodružství.

4.2.1.4 Vztah k ženám

Jak bylo uvedeno výše, Perseus má pevný vztah ke své matce a jeho slib jí je důležitým prvkem děje, který uvádí vše do pohybu. Alfou a omegou příběhu je však láska Persea a Andromedy.

Ze snímku je jednoznačné, že se Perseus do Andromedy zamiloval na první pohled. Také Andromeda k Perseovi rychle zahořela hlubokým citem. Romantické scény jsou doprovázeny příjemnou hudbou a využívají detailní záběry na jejich krásné obličeje. Tyto

techniky zesilují jejich emotivní působení na diváka. Další důkaz jejich silné lásky je zobrazen ve scéně, kde se Andromeda domáhá účasti na výpravě za Medúsou – tak moc chce trávit čas s Perseem. On, ačkoli si uvědomuje nebezpečí takové cesty, nemá sílu jí to rozmluvit. Když se později Andromeda vrací zpět do Joppy, vzpomíná to, jak krátký čas jim byl dán.

Kromě zobrazení hloubky citů se lze domnívat, že Andromedina účast na výpravě za Medúsou má sloužit k adresování dosavadního dominantního postavení mužů v rolích hrdinů v mytologických a dobrodružných filmech. Její faktický přínos ke zdaru této výpravy je však čistě symbolický, a díky tomu může působit arbitrárně. Před řekou Styx Andromeda skupinu opouští, vrací se do království a dobrovolně se připravuje na svůj úděl obětování Krakenovi. Stává se z ní opět dívka v nesnázích. Po pokoření Krakena ji dostane Perseus za odměnu, podruhé. Zeus, který na konci filmu promlouvá k divákovi, přímo připomíná, že za vykonané dobro se Perseovi dostala odměna v podobě krásné Andromedy.

4.2.2 Clash of the Titans (2010)

Perseův mýtus se dočkal nového zpracování v podání hollywoodské produkce v roce 2010. *Clash of the Titans* natočil režisér Louis Leterrier. Ze snímku je patrné, že více než o přiblížení antických mýtů šlo autorům o využití věhlasu Harryhausenových výtvorů. Napoví to již identický název a následně obsah, ve kterém autoři adaptují dobrodružnou a akční linii původního filmu, přičemž se snaží, aby vše vypadalo velkolepěji. Zpracování samotného mytického námětu je tak zcela upozaděno. Bohužel ani z pohledu diváka, který se chce jen bavit, nejde o nejzdařilejší dílo. Jak píše Tereza Spáčilová ve své recenzi: *„…Perseova dobrodružství nezachrání ani vyspělejší triky, ani momentálně oblíbená 3D technologie.“*[65]

4.2.2.1 Vnější charakteristika hrdiny

Persea ztvárňuje herec Sam Worthington. Jeho vzezření ve filmu odpovídá běžnému vzhledu mužů z doby vzniku filmu, ale nijak nectí klasické představy o podobě antických hrdinů, které se objevují na mnoha dochovaných uměleckých dílech napříč historií. Také jeho oděv zcela neodpovídá době, ve které se příběh odehrává. Moderně střižená tunika v khaki barvě, kterou nosí, připomíná ve většině záběrů zcela obyčejné triko místo starořeckého oděvu.

[65] SPÁČILOVÁ, Tereza. RECENZE: Chudák Kraken. In: *IDNES.tv* [online]. Praha: MAFRA, a. s., 2010 [cit. 2022-05-01]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/kultura/film-televize/recenze-filmu-souboj-titanu.A100412_131932_filmvideo_tt

Obrázek 4 Perseus nachází magický meč

Zdroj: Clash of the Titans [film]. Režie Louis LETERRIER. Velká Británie / USA, Warner Bros. Pictures, 2010. 01:33:52.

Během boje nosí Perseus lehkou koženou zbroj a obyčejný meč. Až na konci filmu používá kouzelný meč od bohů. Celkově ho tedy nic výrazně neodlišuje od ostatních vojáků. Tento fakt podporuje jeho polidštění, o kterém bude hovořeno také v dalších kapitolách.

4.2.2.2 Hrdinské skutky a hrdinství

Film zobrazuje rodinnou tragédii Persea umocněnou ztrátou jeho nových adoptivních rodičů. Z této ztráty viní bohy. Proto odmítá přijmout Dia jako svého otce a jeho hlavní motivací se stává pomsta. Perseus nevěří, že by mohl porazit Krakena, ale je rozhodnutý udělat cokoli, aby pomstil své rodiče.

Kromě klasického ztvárnění hrdinství v dobrodružství a překonání nadpřirozených nepřátel autoři přinášejí ještě jiný pohled. V několika případech se Perseus významně ohrazuje proti bohům a dává najevo, že se více cítí jako člověk – rybář – jak sám s oblibou připomíná. Ve spojení s jeho odmítáním božích darů (fakticky použije jen meč, a to navíc zcela bez potřeby jeho magické síly) toto ztvárnění vidí Perseovo hrdinství ve vzdoru proti bohům, kteří jsou ve filmu vykresleni jako samolibí a nelítostní, jako utlačovatelé lidí. Bozi jsou navíc na Olympu místo klasických tóg oděni v naleštěné zbroji, a působí tak bojovým a zastrašujícím dojmem. Autoři tím ve snímku odrážejí postavení obyčejných lidí, kteří se musí v životě

potýkat se samolibostí společenských elit a vládců. Díky tomuto polidštění je Perseus divákům blíže a ti se s ním mohou lépe ztotožnit.

4.2.2.3 Družina

Výpravu proti Krakenovi Perseus zprvu nevede. Přidat k ní se rozhodne teprve poté, co mu Íó vyjeví, že se tím může pomstít Hádovi, který je zodpovědný za smrt jeho adoptivních rodičů. Vojáci se Perseovi vysmívají a nevěří, že jim bude na cestě k užitku. Perseus se tak musí prokázat a získat si jejich úctu. I přes naléhání velitele stráží Solona odmítá využít božské dary a trvá na tom, že chce vyhrát jako člověk. Film tím ukazuje, že odhodlání a společná práce lidí dokáže překonat nástrahy i bez božské pomoci. Ve snímku jsou vyjeveny rozličné charaktery jednotlivých vojáků: neohrabaný nováček, věčně nevrlý kapitán, komické duo lovců monster nebo otravný hráč na flétnu. Vojáci nepůsobí jako homogenní síla bez tváře, jak je v hrdinských eposech obvyklé. Nejbližší vztah Perseus naváže s velitelem stráží Solonem. Ten si ho na začátku nepovažuje a kvůli jeho božské krvi ho dokonce označuje za nepřítele. Později si ale Perseus svými činy získává jeho respekt. Přestože je jinak Perseus poměrně svéhlavý, jeho radám naslouchá. Solon tak plní roli jeho mentora. V souboji s Medúsou využívá Perseus schopností většiny členů výpravy. Jim se to ale stává osudným a smrtící ránu tak zasazuje sám.

Nečekaným členem výpravy se stává Íó, přestože s ní nevyrazila. Jakýmsi způsobem se objeví vždy tam, kde je potřeba, aby pomohla nasměrovat výpravu k dalšímu cíli. Její zásahy ve filmu fungují jako *deus ex machina*.

4.2.2.4 Vztah k ženám

Překvapivé úpravy se v této adaptaci dočkal vztah Persea a Andromedy. Perseus ji sice zachrání před Krakenem, za ženu si ji ale nevezme. Spolu s Andromedou odmítne i celé království. Tímto činem film jednak podporuje svou tezi o Perseovi, běžném rybářovi, který nestojí o slávu a bohatství, ale také zobrazení jeho lásky a oddanosti ke zcela jiné ženě. Tou ženou je Íó.

S Íó se Perseus poprvé setkává ve vězení města Arga, kde mu vyjeví jeho osud. Během výpravy mu Íó pomáhá především poskytováním cenných informací. Při střetu s obrovskými škorpiony se účastní i boje. Vyvrcholení jejich vztahu je zobrazeno ve scéně, kde se s Íó připravuje na souboj s Medúsou. Poté co o ni přichází rukou Kaliba, nechce Perseus pokračovat, ale nakonec svůj žal překoná.

Na konci filmu Zeus vrací Perseovi Íó jako odměnu za jeho vykonané skutky. Ačkoli je v příběhu jinak aktivním charakterem, tímto je stejně jako většina ostatních hrdinek opět degradována na odměnu pro hrdinu.

4.2.3 Komparace filmů

Vizuálně i charakterově se postava Persea ve filmu Desmonda Davise přibližuje jeho vyobrazení v klasickému mýtu. Má jen kladné vlastnosti, jeho hlavní motivací je obroda jeho lidu a záchrana dívky v nesnázích. Osud přijímá s pokorou a v souboji s Medúsou mu pomáhají božské dary. Zcela jiný pohled na Perseův mýtus přináší Louis Leterrier. Jeho Perseus nemá klasický vzhled antického héroa. Hlavní motivací mu je pomsta, nedokáže se obětovat pro druhé, na záchraně Andromedy mu nezáleží, bohy opovrhuje a jejich dary odmítá. Leterrierův snímek si z původního filmu přebírá příběhovou linii, charakter hrdiny je ale zcela v opozici k původnímu dílu.

Také Perseův doprovod na cestě za dobrodružstvím je v obou zpracováních rozdílný. Vojáci ve starším zpracování jsou ploší a fungují jen jako živá kulisa. Jednotliví vojáci v novější verzi mají své rozličné vlastnosti. Je ale potřeba zmínit, že i přesto jsou jejich charaktery jednodimenzionální, nijak nepřispívají k rozmanitosti příběhu a slouží primárně k tomu, aby je od sebe divák snadno odlišil. V obou filmech má hrdina k dispozici mentora. V prvním je jím Ammon a v druhém tuto roli zastává velitel stráží Solon.

Příběhová linie a význam princezny Andromedy z pohledu Persea jsou zcela změněny. Zatímco ve starším zpracování se Andromeda stane jeho hlavní motivací a zobrazení jejich čisté romantické lásky je dán velký prostor, v novější verzi o ni Perseus vůbec nestojí a dává přednost nesmrtelné Íó. Tento jeho vztah s Íó ale není tak hluboce prozkoumán, a působí tím trochu povrchně. Nicméně toto zobrazení odpovídá současnému méně romantickému pojetí lásky ve filmech.

Obě zpracování samozřejmě přinášejí vlastní aktualizace a původní mýtus upravují nejen po příběhové stránce. Přesto je starší zpracování o něco věrnější původnímu mýtu a Perseus je vyobrazen ctnostnější, mohlo by se zdát božštější. Mladší je blíže aktuálnímu publiku, především mladým dospělým, kterým ukazuje, že člověk musí spoléhat na sebe a své blízké, a ne na bohy nebo případně v přeneseném smyslu elity či vládce. Tím dochází k určitému polidštění bájné postavy Persea.

Značného vývoje mezi snímky se dočkalo vizuální zpracování nadpřirozených bytostí, monster a akčních scén s nimi. Posun k větším a úchvatnějším scénám je dán jednak možnostmi nové digitální technologie a také úpravou žánru filmu. Od dobrodružného fantasy s nádechem historického dramatu filmaři přešli k typicky akčnímu fantasy s prvky moderních superhrdinských filmů.

Hlavní rozdíl v přístupu, jakým tvůrci zobrazují hrdinu je tedy v tom, že novější představuje moderního realističtějšího svobodného dobrodruha, který bohům vzdoruje, zatímco Perseus v původním snímku je věrnější klasickému mýtu, bohabojný a prost negativních vlastností.

4.3 Héraklés

4.3.1 Hercules in the Underworld (1994)

Film *Hercules in the Underworld* natočil režisér Bill Norton v roce 1994. Tento televizní film vypráví o cestě Hérakla za záchranou vesnice, ve které se otevřela jáma do podsvětí. Druhá linie se zabývá žárlivostí Héraklova přítele kentaura Nessa, která je zapříčiněna Héřiným vlivem, a záchranou Héraklovy manželky z podsvětí. Děj se odehrává po vykonání dvanácti úkolů, v době, kdy je již Héraklés považován za hrdinu v celém Řecku a žije se svou druhou ženou Déianeirou. Filmu se podařilo schopně představit Héraklův mýtus, ačkoli jeho rozpočet nedosahuje úrovně ostatních analyzovaných filmů.

4.3.1.1 Vnější charakteristika hrdiny

Héraklés v podání Kevina Sorba nemá klasický vzhled antických hrdinů. Jeho dlouhé lesklé vlasy a kožené kalhoty s vestou připomínají spíše rockovou hvězdu z doby vzniku filmu. V mnoha záběrech má horní část těla obnaženou, aby vynikla jeho vypracovaná postava. Ta na rozdíl od oblečení představu nejsilnějšího z řeckých héroů dokresluje lépe.

Kromě začátku filmu, kdy si Héraklés hraje s dětmi, na sobě nenosí bájnou lví srst, se kterou je nejčastěji popisován. Nosí při sobě svůj přesný luk, ale ve filmu ho použije jen jedinkrát, při zabití Nessa. Existuje zde tedy určitá rozepře mezi doslovným ztvárněním mýtu a vlastním záměrem zobrazení Hérakla jako udatného zápasníka, který k boji zbraně nepotřebuje.

Obrázek 5 Héraklés jako rocková hvězda

Zdroj: Hercules in the Underworld [film]. Režie Bill L. NORTON. Nový Zéland / USA, Universal Pictures, 1994. 00:10:45.

4.3.1.2 Hrdinské skutky a hrdinství

Héraklés žije se svou rodinou poklidným venkovským životem. Idylicky vykreslený život vyruší příchod nurijské panny, která po Héraklovi požaduje pomoc pro svou vesnici. Héraklés nemá pro vykonání této cesty žádnou vnitřní motivaci. Své hrdinské skutky již vykonal, nikomu není nic dlužen. Přesto cítí, že nemůže vesnici nechat na pospas svému osudu, a na výpravu vyráží. Po pohledu do propasti se v Héraklovi probudí pochybnosti. Uvědomuje si odpovědnost, kterou má vůči rodině. Když mu navíc Zeus vyjeví, že je smrtelný, převáží jeho strach o rodinu a chce se vrátit domů. Dokonce ani Iola, která se mu nabídne, ho nepřesvědčí. Přesto je ale zapříčiněním Héry donucen do propasti skočit. Ve filmu je tedy zachyceno, že chce být hrdinou především pro svou rodinu, a ne pro ostatní, kterým již sloužil dost. Má charakter hrdiny na odpočinku.

Héraklés v podsvětí bojuje s nepřáteli, které již dříve porazil. Od Nessa se dozví o přítomnosti Déianeiry na Elysejských polích[66]. Jeho úkol záchrany vesnice se tak nečekaně

[66] Také ostrovy blažených; část podsvětí vyhrazená pro oblíbence bohů, kde dál žijí bezstarostným životem. (SVOBODA, pozn. 2, s.168.)

spojí s novým úkolem záchrany své ženy. Héraklés tím získává vnitřní motivaci úkol dokončit. Při souboji s Kerberem používá nejprve jen svou vlastní sílu, ale v úplném závěru vzpomene na učení Ioly a místo hrubé síly přesvědčí Kerbera, aby se vrátil sám.

Vedle hlavní linie záchrany manželky z podsvětí a osvobození celé vesnice je ve filmu ještě zachyceno pokoušení Héraklovy věrnosti krásnou Iolou. Toto téma je podrobněji rozebráno v kapitole 4.3.1.4.

4.3.1.3 Družina

Nejdůležitějším faktem, který je třeba zmínit, je, že Héraklés žádnou družinu nemá. Kentaur Nessos ho jen vyprovází a brzy je Héraklem zastřelen kvůli jeho zradě. Ani Iolu nelze považovat za hrdinova společníka na výpravě, ačkoli s ním po část cesty putuje.

Héraklés se během výpravy několikrát potkává s Diem v podobě šedivého starce. Ten s ním promlouvá a dává mu různé rady, ale nijak jinak do jeho dobrodružství nezasahuje. Všechny své zkoušky tak musí Héraklés vybojovat sám.

4.3.1.4 Vztah k ženám

V tomto zpracování mají ženy výjimečné postavení. Žárlivost bohyně Héry je příčinou většiny nesnází a celého Héraklova dobrodružství v podsvětí. Její působení je nepřímé a autoři pro její vyobrazení používají symboliku pavího oka a specifického hudebního tématu k naznačení jejího vlivu. Prostřednictvím kentaura Nessa vyvolává v Déianeiře pochybnosti, které ji dovedou k sebevraždě. Héra stojí i za útěkem Kerbera a posílá krásnou Iolu svádět Hérakla. Héraklés Iolu respektuje i přesto, že se ho snaží vábit, a chápe, že je to její poslání jakožto nurijské panny.

Héraklova láska a oddanost k jeho ženě Déianeiře je symbolem jeho nejvyšší ctnosti. Ani přes veškeré Héřino snažení ji nikdy nezradí. Důkazem jeho důvěry v jejich lásku je i to, že s Iolou odchází zachránit její vesnici, přestože od začátku ví, že je nurijskou pannou – trénovanou profesionálkou ve svádění mužů. Záchrana Déianeiry se pak stává jeho hlavní motivací. Nadřazenost síly lásky a oddanosti nad silou fyzickou je jednou z hlavních myšlenek, kterou film divákovi přináší.

4.3.2 Hercules (2014)

Dobrodružný fantasy film *Hercules* z roku 2014 natočil režisér Brett Ratner. Příběh je založen na komiksu *Hercules: The Thracian Wars* a je opět zasazen do doby po vykonání Héraklových dvanácti úkolů. Hlavní hrdina a jeho družina jsou najati dcerou thráckého krále

Cotyse, aby mu pomohli sjednotit zemi před nájezdníkem Rhesem. To si alespoň myslí. Toto zpracování pracuje s demytizací Hérakla a jeho skutků. Film zároveň ukazuje sílu mytizace na příkladu toho, jak Cotys a jeho přisluhovači líčí moc Rhesa a jeho armády, kterou popisují jako kentaury. S touto snahou o uvěřitelnou podobu Hérakla souvisí také temnější, naturalističtější pojetí filmu. Snímek zobrazuje násilí ve své syrové realitě a nešetří krví, potem a špínou. Film se odklání od zidealizovaných pojetí za každých okolností dokonale upravených héroů. Za zmínku stojí, že všechny postavy a také události jsou založeny na mytologii a na thrácké historii.

4.3.2.1 Vnější charakteristika hrdiny

Vysoká a svalnatá postava Dwayna Johnsona, který Hérakla v tomto snímku ztvárňuje, je více než vhodná pro roli nejsilnějšího z héroů. Jeho dlouhé přírodní vlasy a neupravený plnovous působí realisticky. Na sobě nosí koženou zbroj tmavé barvy, která ale nezakrývá jeho ramena a dává tak vyniknout jeho muskulatuře.

Héraklovo vzezření odpovídá jeho klasickému mýtu. Jako hlavní zbraň používá obrovitý kyj, a dokonce si obléká i srst nemejského lva. Nepoužívá ji ale jako pancíř, nýbrž jako symbol své síly a nástroj zastrašení nepřátel.

Obrázek 6 Nejsilnější z héroů

Zdroj: Hercules [film]. Režie Brett RATNER. USA, Paramount Pictures, 2014. 00:33:39.

4.3.2.2 Hrdinské skutky a hrdinství

Film představuje Hérakla jako obyčejného člověka. V mládí se o sebe jako sirotek musel sám postarat a vyrůstal v ulicích Athén. Následně se začal živit jako žoldák. Byl v tom sice dobrý a pomáhal králům, ale jeho bájné činy jsou jen přikrášlená vyprávění jeho synovce Ioláa. Film kupříkladu přímo zobrazuje, že bájná hydra byli jen muži s maskami ještěra na hlavách.

Héraklova primární motivace není být hrdinou, ale vydělat si dostatek prostředků, které mu zajistí spokojený život v klidu na venkově, jak sám říká daleko od civilizace. Jeho hrdinství je tak pro diváka značně demytizováno. Zároveň film ukazuje, jak je možné s lidmi manipulovat pomocí záměrné mytizace. Ta probíhá jednak formou Ioláova zveličování Héraklových činů, díky čemuž dostávají lépe placené zakázky, a dále ze strany Cotyse, jehož lidé líčí nepřítele Rhesa jako čaroděje a jeho armádu jako kentaury, jež se obojí ukáže jako účelný výmysl.

Héraklés spolu se svou družinou vyráží pomoci thráckému králi Cotysovi. Poté, co mu pomohou vybojovat vítězství, se dozví, že nevědomě pomohli krutovládci. Slíbenou odměnu dostanou a mohou odejít. Héraklés má na dosah svůj vysněný klid, ale jeho svědomí by nebylo čisté. Jeho smysl pro spravedlnost vyhrává nad pohodlím a vydává se zachránit thrácký lid před utlačitelem.

Kromě smyslu pro spravedlnost má Héraklova motivace ještě druhou část v podobě traumatu ze zabití svých dětí a ženy Megary. Král Cotys se chce zbavit svého vnuka a dcery, jejichž přítomnost v Héraklovi vyvolává vzpomínky na svou vlastní ztracenou rodinu. Proto je nedokáže nechat bez pomoci. Tito příslovečni vnitřní démoni ho polidšťují a dále přibližují divákům.

Poslední linii Héraklova hrdinství lze spatřit v zázemí, které poskytuje svým druhům. Na svých cestách k sobě přibírá společníky, kteří buď přišli o svůj domov nebo o své rodiny. Na holičkách nezanechá ani Týdea, který evidentně trpí PTSP[67] po vyvraždění Théb a v tehdejších dobách by nad ním ostatní zlomili pomyslnou hůl.

4.3.2.3 Družina

Na své výpravě Héraklés disponuje mnohačlennou družinou věrných pomocníků. Většinu z nich k sobě přibral na cestách během plnění prací pro Eurysthea. Každý ze skupiny má ve

[67] Posttraumatická stresová porucha, kterou trpí lidé, kteří prožili nebo byli svědky traumatické události.

filmu jméno a popsán svůj příběh. Jejich životy nejsou snadné, ale spojuje je jejich schopnost poprat se s osudem.

Ioláos svým poetickým umem glorifikuje Hérakla a utváří mýtus, který funguje nejen jako reklama pro služby jejich kompanie, ale zároveň zasévá strach do srdcí nepřátel, a tím jim práci zjednodušuje. Také ostatní členové týmu spolupracují na podpoře utvářeného mýtu, například tím, že se nenápadně zbavují protivníků tak, aby byla všechna sláva přiřknuta Héraklovi.

Během boje funguje celá družina jako dobře promazaný stroj. V záběrech je přiměřená část věnována všem členům. Kromě skvělé spolupráce používají připravené strategie a techniku. Použitím kvadrigy ve správnou chvíli přemohou armádu Rhesových vojáků. Také mimo boj dělají vše společně a fungují jako rodina. Jejich silné pouto je znázorněno v okamžiku, kdy se vzdají zlata a následují Hérakla za osvobozením Thrákie.

Všechny postavy družiny jsou založeny na skutečných mytologických postavách včetně jejich původu a vlastností. Kerényi ve své knize například zmiňuje Amfiaráovu jasnozřivost[68] a také to, že Týdeus byl: *„… nejlítější ze všech válečníků dávných dob“*[69].

4.3.2.4 Vztah k ženám

Nejdůležitější ženou pro Hérakla ve filmu je jeho mrtvá manželka Megara. Po celou dobu ho pronásleduje stín její vraždy, ze které, ač si ji nepamatuje, viní sebe. Vzpomínky na ni a na jeho zabité děti nejčastěji probouzí jiná žena, dcera krále Cotyse Ergenia.

V průběhu filmu je vyjeveno, že Ergenia Hérakla podvedla, protože chtěla chránit svého syna. Héraklés jí to odpouští, protože vidí, že byla vedena láskou ke svému synovi. Uvědomuje si, že i on by pro záchranu svých dětí udělal cokoli. V jejím synovi vidí své mrtvé syny, a také proto se rozhodne uzurpátora Cotyse sesadit.

Poslední ženou, která ve filmu vystupuje, je Atalanta. Je členem jeho družiny, ale nijak se od ostatních členů neodlišuje. Také Héraklés se k ní chová stejně jako k ostatním společníkům. Lze tedy tvrdit, že v ní vidí bratra ve zbrani.

[68] KERÉNYI, pozn. 20, s. 218.
[69] KERÉNYI, pozn. 20, s. 217.

4.3.3 Komparace filmů

Obě zpracování Héraklova mýtu se odehrávají po vykonání jeho dvanácti úkolů, jejich příběhy jsou ale zcela odlišné. Různí se také vnější i vnitřní charakteristiky samotného héroa. Surová až barbarská podoba Hérakla v podání Dwayna Johnsona je ve značném kontrastu k uhlazenému vzhledu Kevina Sorba. Ve starším zpracování Héraklés žije se svou rodinou poklidným venkovským životem, ze kterého ho vytrhne Iola s prosbou o pomoc její vesnici. Podobnou paralelu lze sledovat také v nové adaptaci, kde Hérakla na dobrodružství vyzve Ergenia. Tím ale podobnost příběhů končí.

Héraklés v režii Bretta Ratnera vystupuje jako žoldák, který se protlouká světem se svou kompanií, aby si vydělal na svůj zasloužený odpočinek a možná i založil novou rodinu. Lze tvrdit, že Héraklés v novějším podání usiluje o poklidný život, který vede Héraklés ze starší verze. Jeho hlavní motivací je jeho vlastní prospěch. Oproti tomuto realističtějšímu pojetí lze považovat Hérakla z roku 1994 za klasičtějšího, neboť vyráží za záchranou lidí v nesnázích a musí bojovat s bájným monstrem.

Ve snímku z roku 1994 vykonává Héraklés své skutky sám a musí se spoléhat jen na své svaly. Naproti tomu v novějším zpracování má k dispozici hned několik společníků, na jejichž schopnosti a sehranost se může vždy spolehnout. S touto jeho družinou má velice blízký vztah a do jisté míry mu nahrazují ztracenou rodinu. V obou adaptacích hrají významnou roli Héraklovy manželky a jeho láska k nim. Jejich role je pokaždé jiná. V první adaptaci se jeho žena Déianeira, kterou musí vysvobodit z podsvětí, stane hlavní motivací pro zkrocení Kerbera, a tím i zachránění vesnice. V druhé ho pronásleduje stín smrti jeho manželky Megary a jejich dětí, ze které viní sám sebe.

Největším rozdílem obou zpracování je způsob, jakým zobrazují mýty jako takové. Ve starší adaptaci přímo vystupují mytologické nestvůry, Héraklés se potýká s božími zásahy, a dokonce rozmlouvá se svým otcem Diem. Hlavní myšlenkou snímku z roku 2014 je demytizace božské podstaty Hérakla a jeho skutků a jeho zobrazení jako obyčejného smrtelníka.

5 Interpretace výsledků

Z provedených analýz je možné vysledovat několik úrovní, ve kterých postupně dochází ke změnám a vývoji v reprezentaci mýtů a antických hrdinů. První úrovní je práce s mýty a jejich nadpřirozeností. Je možné tvrdit, že dochází k určité demytizaci příběhů, a především jejich hrdinů prostřednictvím jejich polidšťování. Zároveň se ale v pozdějších snímcích objevují nové, respektive aktualizované, prvky původních mýtů. Na toto navazuje druhá úroveň, ve které autoři zobrazují hrdiny nejen jako nositele bohy předurčených osudů. Ve snímcích je tak možné spatřit hrdiny potýkat se s problémy obyčejných lidí. Díky tomu se mění způsob zobrazení jejich hrdinství, přestože základní podstata překonávání nástrah osudu zůstává zachována. Nemění se sice pomyslná cesta hrdiny, ale při jejím vykonávání hrdinové v průběhu času spoléhají více na své společníky než na boží zásahy a boží dary. Také v postavení a rolích žen ve sledovaných filmech dochází ke značnému posunu, který bude podrobněji popsán níže.

Nedílnou součástí zkoumání reprezentace antických hrdinů je analýza jejich vnějších charakteristik. Ta sice odhaluje, že herci ztvárňující hlavní postavy se ve svém vzhledu značně odlišují, není ale možné v tomto ohledu stanovit žádný jednoznačný směr vývoje. Jejich výběr je patrně založen na dvou premisách. V první řadě jsou antickým héroům přisuzovány nejen nadlidské schopnosti, ale také nadlidská krása. Zadruhé je brán zřetel na konkrétní žánr adaptace. V novějších akčněji laděných snímcích se tak objevují herci s drsnějším vzhledem, ale stále je jejich obsazení v souladu s dobovou ideou krásy.

Jak bylo nastíněno výše, zásadním prvkem vývoje reprezentace antických hrdinů, který se ve sledovaných filmech objevuje, je polidštění. Na úrovni charakterů zkoumaných hrdinů se toto projevuje jejich progresivní mnohovrstevnatostí. Ve starších zpracováních jsou vyobrazeny především typické vlastnosti héroů jako je udatnost, odhodlanost a podvolení se boží vůli. V průběhu času je možné sledovat projevy lidských vlastností jako je pomstychtivost, chamtivost, sledování vlastních cílů, a hlavně vzdor vůči bohům. S pozvolným polidštěním se také upravuje způsob zobrazení hrdinství. Kromě velkolepých soubojů s mytickými monstry je reprezentováno také ve vyrovnávání se se složitými situacemi rodinného a osobního života. Navzdory tomu, při pokusu abstrahovat nejhlubší esence odkazů jednotlivých hrdinů, které prostřednictvím svých dobrodružství předávají divákovi, lze pomocí provedené analýzy objevit opakující se vzorce a dojít k obdobným závěrům. Kupříkladu Héraklovým největším poselstvím příjemcům jeho mýtu je šance

každého z diváků stát se lepším a dosáhnout příslovečné velikosti. Ačkoli je Héraklés v obou analyzovaných filmech představen zcela odlišným způsobem, v novějším podání je dokonce jen obyčejným člověkem, a tudíž zcela demytizován, tento odkaz jeho hrdinství je přítomen v obou. V přeneseném smyslu lze tedy toto sdělení přečíst tak, že udatní, a především vytrvalí, jsou schopni dosáhnout svých cílů, aniž by museli být polobohy.

Částečný vývoj je možné sledovat v zobrazení hrdinových společníků a jeho interakcích s nimi. V novějších filmech je jim věnováno více prostoru, jsou zobrazeny jejich životní příběhy a stávají se pro hrdiny nezbytnou pomocí na jejich dobrodružstvích. Héroové jsou díky tomu vyobrazeni nejen jako dobří vůdci, ale také jako dobří přátelé. Film *Hercules* (2014) jde v tomto směru ještě dále a zobrazuje Héraklovy společníky jako náhradu jeho rodiny, kterou tragicky ztratil.

Znatelná je snaha autorů zobrazit ženy v jiných rolích, než je *dívka v nesnázích* a než jako *odměnu pro hrdinu*. Je to možné vysledovat z toho, jaké množství stopáže věnují tvůrci vykreslení hloubky a čistoty lásky mezi Iásónem a Médeiou ve snímku z roku 2000. Ten samý snímek také zobrazuje Héru jednat zcela svobodně, a to dokonce proti Diově vůli. Perseus z novější adaptace o jemu souzenou Andromedu vůbec nestojí a místo ní si sám vybírá svým srdcem Íó. Nejnovější ze sledovaných filmů pak představuje Atalantu v roli plnohodnotného člena Héraklovy kompanie bojovníků.

Tvůrci starších adaptací se snaží zachytit podstatu antických mýtů v jejich klasické podobě. Souvisí to především s tím, že se jedná o jedny z jejich prvních filmových ztvárnění. Postupem doby, jak dochází k dalším a dalším přepracováním stejné tématiky, musí autoři hledat nové způsoby, jak obměňovat obsah, tak, aby měla jejich díla stále prvek originality. Tím dochází k většímu množství vlastních invencí, jak v případě příběhů různých hrdinů, tak ve vyobrazování jejich charakterů. Autoři obměňují žánrové pojetí filmů, přidávají humor, akci, mění barevný tón, styl hudebního doprovodu i samotnou podstatu hrdinství. Zobrazením rodinných a dalších každodenních potíží běžných lidí a prostřednictvím většího zaměření na charakter hrdiny a jeho polidšťováním přibližují mýty publiku. Rozsáhlejší akční scény, velkolepější monstra, množství počítačových triků a posun k akčnějším až superhrdinským žánrům je již holá nezbytnost pro úspěch v moderní době.

Závěr

Cílem této práce bylo odhalit a popsat vývoj v reprezentaci antických hrdinů ve filmové tvorbě. Pro dosažení tohoto cíle byly v první kapitole rozpracovány dílčí podotázky a stanovena zkoumaná hypotéza. K empirickému zkoumání byly vybrány tři dvojice filmů, které se vždy věnovaly jednomu z antických héroů.

Vnímání významu pojmů mytologie a mýtus může být v různých kontextech proměnlivé. Jejich definici je proto věnován dostatečný prostor v úvodu teoretické části. Pokračuje studie okolností vzniku antických mýtů, jejich významu pro tehdejší společnost a podstaty hrdinství, jež je v mýtech uchovaná. Nechybí část věnovaná charakteristice antických héroů a popisu mýtů o hrdinech, kteří jsou námětem analyzovaných snímků. V závěru teoretické části byly uspořádány nejdůležitější pojmy z oblasti filmové a mediální teorie, které byly významné pro vypracování empirického výzkumu. Pozornost byla věnována zkoumání reprezentace, technikám používaným při vkládání významů do audiovizuálních sdělení a pojmům ze sémiotiky s tímto zkoumáním spojených.

Praktická část práce obsahuje provedené analýzy a komparace. Každý z vybraných filmů byl podroben kvalitativní analýze obsahu s ohledem na definované oblasti reprezentace. Jednotlivé proměny v reprezentaci byly zkoumány prostřednictvím komparace výsledků provedených analýz jednotlivých filmových dvojic. V poslední kapitole je pak popsán objevený vývoj na základě syntézy všech předchozích analýz a nastíněny možné příčiny proměn.

Nejvýznamnějším prvkem vývoje reprezentace antických hrdinů, který byl výzkumem ve sledovaném období zjištěn, je jejich polidšťování. Vzhledem k tomu, že již polobožská podstata héroů sloužila k přiblížení mýtů prostému lidu, je možné usoudit, že jde o neustále probíhající aktualizaci antických mýtů ve smyslu adaptace pro moderní publikum. Odpovědi na jednotlivé výzkumné podotázky jsou obsaženy ve výsledcích příslušných analýz. V první kapitole byla stanovena hypotéza: *„Vzhledem k rychle se měnící společnosti je možné očekávat patrný vývoj také v reprezentaci klasických hrdinů ve filmové tvorbě.“* Tato hypotéza byla na základě závěrů potvrzena.

Summary

The aim of this thesis was to uncover and describe the development in the representation of classical heroes in film production. To achieve this goal, secondary questions and the researched hypothesis were established in the first chapter. Three pairs of films were selected for empirical research, each of which focused on one of the classical heroes.

The perception of the meaning of the terms mythology and myth may vary in different contexts. Sufficient space is therefore devoted to their definition in the introduction to the theoretical part. The study of the circumstances of the origin of classical myths, their significance for the society of the time and the essence of heroism that is preserved in myths continues. There is also a section dedicated to the characteristics of classical heroes and a description of hero myths related to the heroes who are the subjects of the analyzed films. The most important concepts in the field of film and media theory, which were relevant for the empirical research were arranged at the end of the theoretical part. Attention was paid to the study of representation, the techniques used in inserting meanings into audiovisual messages and the semiotic concepts associated with this research.

The practical part of this thesis contains performed analyses and comparisons. Each of the selected films was subjected to a qualitative content analysis with regard to defined areas of representation. The individual changes in the representation were investigated by comparing the results of the analyses of individual film pairs. The last chapter describes the discovered development based on the synthesis of all previous analyses and outlines the possible causes of changes.

The most important element in the development of the representation of classical heroes, which was uncovered by the research in the observed period, is their humanization. Given that the demigod's nature of the classical heroes has already served as an approximation of the myths to the common folk, it is possible to conclude that this is an ongoing update of classical myths in the sense of their adaptation for modern audiences. The answers to the secondary research questions are included in the results of the relevant analyses. The first chapter sets out the hypothesis: *„Due to the rapidly changing society, it is possible to expect a noticeable development in the representation of classical heroes in film production.“* This hypothesis was confirmed based on the conclusions.

Použitá literatura

BAŽANT, Jan. *Perseus & Medusa: zobrazení mýtu od počátku do dneška*. Vydání první. Praha: Academia, 2017, 509 s. ISBN 978-80-200-2658-3.

BOUZEK, Jan. *Mýty Řeků a dalších národů starověku*. Vyd. 1. Praha: Stanislav Juhaňák - Triton, 2020, 199 s. ISBN 978-80-7553-816-1.

BUXTON, R. G. A. *The Complete World of Greek Mythology*. 6. vyd. London: Thames & Hudson Ltd, 2004, 256 s. ISBN 978-0-500-25121-8.

CAMPBELL, Joseph. *Proměny mýtu v čase: vývoj mýtů od raných kultur až po středověké legendy*. Praha: Portál, 2000, 216 s. Spektrum (Portál). ISBN 80-717-8397-8.

CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny*. Praha: Argo, 2017, 382 s. Capricorn (Argo). ISBN 978-80-257-2184-1.

CASETTI, Francesco. *Filmové teorie 1945-1990*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2008, 406 s. ISBN 978-80-7331-143-8.

DOWDEN, Ken. *The uses of Greek mythology*. London and New York: Routledge, 1992, 204 s. ISBN 0-415-06134-2.

HUTCHEON, Linda. *A theory of adaptation*. 2nd ed. New York: Routledge, 2013, 274 s. ISBN 978-0-203-09501-0.

JONES, Meriel. *Playing the Man: Performing Masculinities in the Ancient Greek Novel*. Oxford: Oxford University Press, 2012, 303 s. ISBN 978-0-19-957008-9.

KERÉNYI, Karl. *Mytologie Řeků II: Příběhy héroů*. Vyd. 1. Praha: OIKOYMENH, 1998, 349 s. Oikúmené (OIKOYMENH). ISBN 80-860-0581-X.

LOTMAN, Jurij M. *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*. Bratislava: Slovenský filmový ústav, 2008, 140 s. ISBN 978-80-85187-51-9.

MACCABE, Colin. *True to the Spirit: Film Adaptation and the Question of Fidelity*. New York: Oxford University Press, 2011, 250 s. ISBN 978-0-19-537466-7.

MARTIN, René, ed. *Slovník řecko-římské mytologie a kultury*. Praha: EWA, 1993, 303 s. ISBN 80-857-6402-4.

MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus. ISBN 80-00-01410-6.

SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2014, 548 s. Žurnalistika a komunikace. ISBN 978-80-247-3568-9.

SCHULZ, Winfried [et al.]. *Analýza obsahu mediálních sdělení: Úvod do metody obsahové analýzy*. 3., nezměn. vyd. Praha: Karolinum, 2011, 149 s. ISBN 978-80-246-1980-4.

SVOBODA, Ludvík, ed. *Encyklopedie antiky*. Praha: Academia, 1973, 744 s.

TRAMPOTA, Tomáš a Martina VOJTĚCHOVSKÁ. *Metody výzkumu médií*. Praha: Portál, 2010, 296 s. ISBN 978-80-7367-683-4.

TUDOR, Andrew. *Image and influence: studies in the sociology of film*. 1. pub. London: G. Allen & Unwin, 1974, 260 s. ISBN 0-04-384002-7.

VLAŠÍN, Štěpán. *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel, 1984, 465 s.

Internetové zdroje

ASHMORE, Joseph. Mythology Batman and Hercules. In: *GGGent* [online]. GGGent [cit. 2021-09-18]. Dostupné z: https://gggent.com/blogs/news/mythology-batman-and-hercules

Assassin's Creed Odyssey. In: *Ubisoft* [online]. Ubisoft Entertainment [cit. 2021-09-18]. Dostupné z: https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/odyssey

CARTWRIGHT, Mark. Perseus. In: *World History Encyclopedia* [online]. World History Foundation, 2012 [cit. 2021-09-19]. Dostupné z: https://www.worldhistory.org/Perseus/

God of War® III Remastered. In: *Oficiální stránka PlayStation®: Konzole, hry, příslušenství a víc* [online]. Sony Interactive Entertainment Europe Limited [cit. 2021-09-18]. Dostupné z: https://www.playstation.com/cs-cz/games/god-of-war-iii-remastered/

LLOYD, James. Thucydides. In: *World History Encyclopedia* [online]. World History Foundation, 2012 [cit. 2021-09-19]. Dostupné z: https://www.worldhistory.org/Thucydides/

MARK, Joshua J. Herodotus. In: *World History Encyclopedia* [online]. World History Foundation, 2018 [cit. 2021-09-19]. Dostupné z: https://www.worldhistory.org/herodotus/

SPÁČILOVÁ, Tereza. RECENZE: Chudák Kraken: nový Souboj titánů by ocenil snad jen Jára Cimrman. In: *IDNES.tv* [online]. Praha: MAFRA, a. s., 2010 [cit. 2022-05-01].

Dostupné z: https://www.idnes.cz/kultura/film-televize/recenze-filmu-souboj-titanu.A100412_131932_filmvideo_tt

Filmové zdroje

Clash of the Titans [film]. Režie Desmond DAVIS. Velká Británie / USA, Metro-Goldwyn-Mayer, 1981.

Clash of the Titans [film]. Režie Louis LETERRIER. Velká Británie / USA, Warner Bros. Pictures, 2010.

Hercules [film]. Režie Brett RATNER. USA, Paramount Pictures, 2014.

Hercules in the Underworld [film]. Režie Bill L. NORTON. Nový Zéland / USA, Universal Pictures, 1994.

Jason and the Argonauts [film]. Režie Don CHAFFEY. Velká Británie / USA, Columbia Pictures, 1963.

Jason and the Argonauts [film]. Režie Nick WILLING. USA, Hallmark Entertainment, 2000.

Seznam obrázků

Obrázek 1 Iásón a jeho Argonauti 20
Obrázek 2 Na první pohled není patrné, který z nich je Iásón 23
Obrázek 3 Perseova vítězná póza 27
Obrázek 4 Perseus nachází magický meč 30
Obrázek 5 Héraklés jako rocková hvězda 34
Obrázek 6 Nejsilnější z héroů 36

SCHVÁLENO [redacted] 16.10.20

Institut komunikačních studií a žurnalistiky/FSV UK
Teze BAKALÁŘSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:

Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:
Lacinová Andrea

Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:
2018

E-mail diplomantky/diplomanta:
[redacted]

Studijní obor/forma studia:
Mediální studia/kombinovaná forma

Razítko podatelny:

Univerzita Karlova
Fakulta sociálních věd
Došlo dne: 12-10-2020 -1-
Čj: 356 Příloh:
Přiděleno:

Název práce v češtině:
Vývoj reprezentace antických hrdinů ve filmové a televizní tvorbě

Název práce v angličtině:
The development of representation of classical heroes in film and television production

Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: *ZS 2012/2013*):
(diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí)
LS 2020/2021

Základní charakteristika tématu a předpokládaný cíl práce (max. 1000 znaků):
Antické mýty jsou velmi oblíbeným námětem, který se objevuje v literatuře, hudbě, filmu a kultuře obecně. Stěžejním prvkem těchto mýtů je postava hrdiny a jeho velkolepé skutky. V průběhu času dochází ke změnám v tom, jakým způsobem jsou tito hrdinové vyobrazováni a jaké charakterové vlastnosti jsou jim v jednotlivých zpracováních přisuzovány. Právě vývojem těchto proměn, konkrétně ve filmové a televizní tvorbě, se bude bakalářská práce zabývat.
S ohledem na vypovídací hodnotu byly do zkoumaného materiálu vybrány filmy o známých hrdinech Héraklovi, Perseovi a Iásonovi. Konkrétně byla ke každému z nich zvolena dvojice filmů z různých časových období.
Práce bude proměny ve vyobrazení antických hrdinů ve filmové a televizní tvorbě zkoumat pomocí obsahové analýzy vybraných děl a následné komparace výsledků. Cílem práce bude charakterizovat vývoj a konkrétní změny v reprezentaci antických hrdinů a určit a posoudit jejich rozsah. V závěru budou představeny možné příčiny objevených změn.

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):
Úvod
1. Motivace a cíle práce
2. Teoretická východiska
2.1 Charakteristika základních pojmů
2.2 Stručná historie a význam mýtů
3. Metodologická východiska
4. Analýza vybraných filmů
5. Interpretace výsledků
Závěr
Summary
Seznam použitých zdrojů
Přílohy

Vymezení zpracovávaného materiálu (např. konkrétní titul periodika a období jeho analýzy):
K výzkumu byly vybrány tři dvojice filmů (každá věnovaná stejnému hrdinovi):
- Jason and the Argonauts (1963), Jason and the Argonauts (2000)
- Clash of the Titans (1981), Clash of the Titans (2010)
- Hercules in the Underworld (1994), Hercules (2014)

Postup (technika) při zpracování materiálu:

Pomocí kvantitativních a kvalitativních metod bude provedena obsahová analýza výše uvedených filmů s ohledem na způsob vyobrazení antických hrdinů. Následně bude provedena interpretace a komparace výsledků analýzy.

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

SEDLÁKOVÁ, Renáta. Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky. Praha: Grada, 2014. Žurnalistika a komunikace. ISBN 978-80-247-3568-9.
Jedná se o knihu obsahující ucelený soubor teoretických východisek a metodologických postupů provádění výzkumu v oblasti médií.

BUXTON, R. G. A. The Complete World of Greek Mythology. 6. vyd. London: Thames & Hudson, 2004, 256 s. ISBN 9780500251218.
Komplexní průvodce obsahující všechny mýty, bohy a hrdiny řecké a římské mytologie. Součástí knihy je množství ilustrací, které dokládají, jak starověcí umělci vnímali své bohy a hrdiny.

MARTIN M., Winkler, ed. Classical Myth & Culture in the Cinema. New York: Oxford University Press, 2001. ISBN 9780190284695.
Tato kniha vyčerpávajícím způsobem zpracovává téma klasických mýtů ve filmu a televizi. Zkoumá různé aspekty tvorby filmu s antickou tématikou a způsob, jakým se vyvíjelo zobrazení starověkého Řecka a Říma.

FISKE, John. Television Culture. 2nd Edition. London and New York: Routledge, 2010, 424 s. ISBN 978-0-415-59647-3.
Kniha obsahuje kompletní úvod do televizních studií. Fiske v ní zkoumá hospodářské i kulturní aspekty televize a televizi z hlediska mediální teorie a textové kritiky.

ORLEBAR, Jeremy. Kniha o televizi. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-246-6.
Obsahuje nejen teorii o televizi, tvorbě televizních obsahů, programování a televizní produkci, ale také praktické aspekty televizní tvorby.

VAN LEEUWEN, Theo a Carey JEWITT. The Handbook of Visual Analysis. London: SAGE Publications, 2000, 224 s. ISBN 9780761964773.
Teoretický a praktický průvodce metodikou analýzy obrazů. Kniha je vhodným referenčním nástrojem jak pro studium médií, tak i pro další společenskovědní obory jako jsou antropologie, sociologie a komunikační studia.

HALL, Stuart. Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. Second edition. London: SAGE Publications, 2013, 440 s. ISBN 9781849205634.
Tato kniha obsahuje soubor prací z oblasti kulturálních studií Stuarta Halla. Jedná se o zdroj zabývající se mediální reprezentací a sémiotikou.

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

ŠOBR, Jiří. Užití motivů z antické mytologie v populární filmografii. Olomouc, 2011. Bakalářská práce (Bc.). UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI. Filozofická fakulta. Vedoucí práce PhDr. Noemi Sklenářová.

PAPOUŠEK, Šimon. Héraklés tehdy a dnes. Hrdina v antické tragédii, filmu a komiksu. Brno, 2016. Bakalářská práce (Bc.). Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Bc. Šárka Hurbánková, Ph.D..

KUČEROVÁ, Ivana. Svět řecké mytologie v sérii Percy Jackson od Ricka Riordana. Olomouc, 2020. Bakalářská práce (Bc.). UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI. Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Jana Sladová, Ph.D.

VANEK, Marián. Médeia v moderní kinematografii. Olomouc, 2011. Bakalářská práce (Bc.). UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI. Filozofická fakulta. Vedoucí práce PhDr. Noemi Sklenářová.

DRHOVÁ, Kateřina. Proměny české filmové pohádky. Praha, 2018. 55 str. Bakalářská práce (Bc). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí práce PhDr. Milan Kruml.

Datum / Podpis studenta/ky

12.10.2020 [redacted] .....

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:
Nemám další doporučení

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:
Vybraná literatura vyhovuje

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

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

Kruml Milan — 12.10.2020 [redacted] ....

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga — **Datum / Podpis pedagožky/pedagoga**

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

TEZE SCHVALUJE GARANT PŘÍSLUŠNÉHO STUDIJNÍHO OBORU.