

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Ústav etnologie

Bakalářská práce



Lucie Laštovková

Archetyp hrdiny v superhrdinských komiksech

The Archetype of Hero in Superhero Comics

Poděkování

Chtěla bych poděkovat svému vedoucímu bakalářské práce PhDr. Petru Janečkovi, Ph.D. za odborné vedení, za pomoc a rady při zpracování této práce.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia nebo k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 9. srpna 2017

.....

Lucie Laštovková

Abstrakt

Bakalářská práce se zaměřuje na možnosti studia superhrdinských komiksů z hlediska studia populární kultury, kulturních stereotypů a archetypů na základě zkoumání komiksů od největších komiksových vydavatelů Marvel Comics a DC Comics. Pomocí komparativní metody a čerpáním ze studií Lorda Raglana, Vladimira J. Proppa, Josepha Campbella ad., je superhrdina srovnán s mýtickým a pohádkovým hrdinou. Také je popsán způsob mýtizace superhrdiny. Dále byl proveden výzkum zaměřený na archetyp hrdiny a bylo poukázáno na další možné archetypy objevující se v superhrdinských komiksech.

Klíčová slova: komiksy; superhrdina; moderní hrdina; mýtický hrdina; komparativní metoda; archetypy; mýty; stereotypy; populární kultura; mýtizace.

Abstract

The Bachelor thesis is focused on options of study of superhero comics from perspective of popular culture studies, studies of cultural stereotypes and studies of archetypes based on research of comic books from the biggest publishers Marvel Comics and DC Comics. By using comparative method and drawing from studies of Lord Raglan, Vladimir J. Propp, Joseph Campbell and more a superhero is compared with hero of tradition and hero of folktales. There was also described a way of mythologizing the superhero. Moreover there was conducted a research focused on archetype of hero and was pointed out more possible archetypes appearing in superhero comics.

Key words: comic books; superhero; modern hero; hero of tradition; comparative method; archetypes; stereotypes; popular culture, mythologizing.

Obsah

1	Úvod	7
2	Definice populární kultury.....	9
3	Definice superhrdiny	12
4	Další typy postav	19
4.1	Superpadouch.....	19
4.2	Antihrdina	26
4.3	Shrnutí.....	29
5	Stereotypy postav	30
5.1	Superhrdinské stereotypy.....	30
5.2	Stereotypy o superpadouších	32
5.3	Stereotypy superhrdinek	33
5.4	Menšinové stereotypy	36
6	Archetyp hrdiny	38
6.1	Definice archetypu	38
6.2	Hrdina podle Carla G. Junga.....	39
6.3	Hrdina podle Lorda Raglana.....	39
6.4	Hrdina podle Josepha Campbella	40
6.5	Hrdina podle Vladimira J. Proppa	42
6.6	Hrdina podle Thomase Carlyla	43
7	Komparace pohádkového a mýtického hrdiny se superhrdinou.	44
8	Mýtizace superhrdinů.....	47
9	Příklady archetypů	50
10	Závěr	55
11	Seznam použité literatury	57

1 Úvod

Bakalářská práce se zabývá komiksovými superhrdiny a způsobem, jakým jsou prezentováni v populární kultuře. Téma bylo zvoleno z důvodu jeho aktuálnosti a kvůli současnému nárůstu popularity komiksových superhrdinů. Nejde samozřejmě jen o současnou situaci, superhrdinské komiksy mají dlouhou tradici, první superhrdina Superman (Siegel, 1938) vznikl již v roce 1938. Od té doby jsou superhrdinové součástí americké populární kultury, nicméně popularita superhrdinů byla tak velká, že se superhrdinům podařilo proniknout do celého světa. Práce svůj materiál k analýze čerpá z komiksů vydaných největšími americkými komiksovými vydavateli specializující se na superhrdinské příběhy. Těmito vydavatelstvími jsou Marvel Comics a DC Comics.

V práci si definujeme různé přístupy k populární kultuře, která představuje obecný diskurz, ve kterém se superhrdinské komiksy nacházejí. Dále si demonstrujeme příklady toho, jakými různými způsoby můžeme studovat a nahlížet na superhrdinské komiksy. Zájem odborné veřejnosti o toto téma je vzhledem k dlouhému trvání komiksů nedostatečný, proto většina relevantní literatury je relativně nedávného data. Tímto tématem se v současnosti zabývá čím dál více badatelů nejen z oblasti kulturních a komiksových studií. Existují např. publikace psychologické i filosofické.

Vysvětlíme si spojení komiksů s populární kulturou. Představíme si nejčastější kulturní stereotypy, které se v komiksech objevují a jaký mají pro společnost význam. K výzkumu byla primárně využita komparativní metoda. Pomocí této metody si na příkladech ukážeme spojitost superhrdiny s mýtickým hrdinou a hrdinou pohádkovým. Předvedeme si dále, jakým způsobem jsou superhrdinové mýtizováni. Vysvětlíme si význam archetypu a dále se na vybraných komiksových postavách pokusíme demonstrovat archetypální představy, které jsou do nich projektovány. Pokusíme se také v této práci vysvětlit, co činí superhrdiny tak populárními. Mimo jiné si i předvedeme jaké hlavní postavy se v superhrdinských komiksech objevují a jakou v nich hrají úlohu.

Koncept archetypu jsme si vybrali proto, že představuje analytický úhel pohledu, ze kterého se dosud nikdo tomuto tématu z hlediska superhrdinských komiksů nevěnoval. K archetypu budeme přistupovat zejména podle studie Carla

G. Junga s tím, že porovnáme, jak souvisí se postavami v superhrdinských komiksech.

2 Definice populární kultury

Pro začátek si definujeme populární kulturu, neboť v současnosti jsou superhrdinské komiksy nedílnou součástí populární kultury. Na motivy komiksových superhrdinů vznikají i další popkulturní produkty jako filmy a televizní seriály. Obchody v současnosti více než kdy jindy nabízejí různé zboží, které má na sobě obrázky superhrdinů a ve specializovaných obchodech se prodávají jejich figurky za desetitisíce korun. Pro naše potřeby si populární kulturu definujeme těmito třemi způsoby.

„Pojem populární kultura po ustavení kánonu vysoké kultury tradičně odkazoval k tomu, co se do něj nevešlo, a/nebo k masově vyráběné zboží kultuře spotřebního kapitalismu. Populární kultura bývá ve srovnání se vznešenými kulturami umění či klasické hudby i s představami autentické lidové kultury považována za podřadnou. Obhájci zachování rozdílu mezi vysokou a populární kulturou staví na údajné estetické kvalitě a tvrdí, že formální vyjádření obsahu je u vysokých kulturních forem propracovanější, komplexnější a přiměřenější než u populární kultury. Populární kultura je obviňována ze standardizace a snižování úrovně, které podporují, a vlastně vyžadují konformitu...Zatímco současná populární kultura je primárně vyráběna komerčně, mnoho autorů kulturních studií tvrdí, že publika z textů zboží kultury vytvářejí své vlastní významy.“ (Barker, 2006, s. 145)

Storey (2009) nabízí více definic populární kultury. Jednou z nich je definice, která populární kulturu považuje za kulturu masovou. *„The first point that those who refer to popular culture as mass culture want to establish is that popular culture is a hopelessly commercial culture. It is massproduced for mass consumption.“*¹ Je to kultura neoriginální a manipulativní a je zneužívána politikou. Lidé ji konzumují pasivně a otupěle (Tamtéž, s. 8). Vznikla ve velkých amerických městech a jejímu rozšiřování se říká amerikanizace. Znamená to, že masová kultura má homogenizující vliv na kultury, se kterými přijde do styku. Ve společnosti podle něj vzniká strach z této amerikanizace a nedůvěra v nově vznikající formy populární kultury (s. 9). Masová kultura vzniká i ve státech Evropy, ale není tak rozsáhlá jako ta americká.

¹ Prvním tvrzením těch, již populární kulturu vztahují k masové kultuře, je, že ji chtějí ustanovit jako beznadějně komerční kulturu masově vyráběnou pro masovou konzumpci.

Fiske (1989) podporuje tvrzení, že populární kultura není pouze o konzumpci. Je to aktivní proces vytvářející a šířící významy a prožitky vně společenského systému (s. 23). „*Popular culture is made by the people, not produced by the culture industry*“ (Tamtéž, s. 24).² Populární kulturu již považuje za pokrokovou, ale upozorňuje, že nemůže být revoluční, protože by potom nebyla relevantní ke každodennímu životu (s. 161). Vzniká tehdy, když se kulturní zdroje setkávají s každodenním životem lidí (s. 174). Kolování populární kultury je důležité, protože je založena na opakování. Žádný text není dostatečný ani kompletní. Populární kultura se skládá jen z významů a prožitků kolujících v ustavičném procesu (s. 126). V populární kultuře jsou vedle primárních textů důležité texty sekundární a jejich volná pokračování. Tyto sekundární texty neslouží jen k vydělávání peněz, ale účastní se koloběhu významů a prožitků, které jsou součástí primárních textů. Komerčně úspěšné texty mohou být lidmi využity k vytvoření vlastních společenských a veřejných významů. Některé ze sekundárních textů mohou být stejně důležité jako texty primární (s. 175). Superhrdinský žánr můžeme řadit do populární kultury právě pro sekundárnost a seriálovost svých textů. Také se setkáváme s častým imitováním komerčně úspěšných superhrdinů. Podle Fiskeho populární kultura není totožná ani s masovou kulturou:

„Mass culture is a term used by those who believe that the cultural commodities produced and distributed by the industries can be imposed upon the people in a way that irons out social differences and produces a unified culture for a passive, alienated mass audience.“ (s. 176)³

Něco takového nemůže fungovat, protože podle Fiskeho je populární kultura protichůdná. Sice společnost spojuje, ale zároveň ji může rozdělovat, neboť jedince individualizuje.

Populární kultura není ani lidovou kulturou, protože se neustále mění a je pomíjivá (s. 170). Je to zároveň kultura konfliktu, neboť v sobě obsahuje rozdílné zájmy, které spolu mohou být ve sporu (s. 171). Lidová kultura je založena na poměrně stabilním tradičním společenském řádu (s. 169).

² Populární kultura je vytvářena lidmi, není vyráběna kulturním průmyslem.

³ Masová kultura je termín užívaný těmi, kteří věří, že kulturní zboží vyráběné a distribuované průmyslem může být lidem vnucováno způsobem, jenž urovnává sociální rozdíly a vytváří tak sjednocenou kulturu pro pasivní odcizené masové publikum.

Populární kulturou se zabývala např. Frankfurtská škola, která ji viděla jako kulturu masovou a srovnávala ji s obecnou kulturou. Také ji velmi kritizovala, protože ji vnímala jako nástroj kapitalismu (Storey, 2009, s. 62 – 70). V této bakalářské práci se budeme řídit podle Fiskeho definice, neboť je pro superhrdinské komiksy nejvíce platná. Můžeme s jistotou říct, že tyto komiksy nejsou jen bezmyšlenkovitě konzumovány. Naopak umožňují člověku participaci. Jsou to právě tvůrci, kteří kdysi začínali jako fanoušci komiksů a dnes pokračují v tradici. Dále tu máme samozřejmě fanoušky, kteří se neangažují oficiálně a tvoří fanart, cosplay a fanfiction⁴

⁴ Umění, literatura a kostýmy inspirované oblíbenými postavami nejen z komiksů.

3 Definice superhrdiny

V dnešní době máme mnoho druhů hrdinů. Máme hrdiny mýtické, literární, filmové, komiksové a další. Abychom si ujasnili, v čem je komiksový superhrdina zvláštní, tak si jej musíme definovat a spolu s ním i superhrdinský žánr.

Superhrdina je dnes všeobecně známý pojem okamžitě evokující představu maskované postavy v kostýmu. Tuto představu téměř před 80 lety započala postava Supermana. Nicméně v Cooganově studii se můžeme dočíst, že pojmy superhrdina a superman⁵ jsou o něco starší. Autoři komiksových detektivních a science-fiction žánrů občas tato označení použili ještě před vznikem prvního komiksu o Supermanovi, nicméně neměla stejný význam jako v žánru superhrdinském. Přídavné jméno *super* bylo v tomto kontextu často použito jako slovní obrat k vyjádření důrazu na protagonistu příběhu, ale tímto slovem označený hrdina se nijak zvlášť nelišil od jiných hrdinů. Autoři komiksů často používali termín *super* nejen ve spojení s hrdinou, ale i s jinými postavami (superšpióni), různými předměty (supervybavení) a činnostmi (superlétání). V těchto případech se nemělo jednat o něco nového. Šlo pouze o záměrné přehánění autorem (Coogan, 2006, s. 190 – 191).

*„Superhero – A heroic character with a selfless, pro-social mission; with superpowers — extraordinary abilities, advanced technology, or highly developed physical, mental, or mystical skills; who has a superhero identity embodied in a codename and iconic costume, which typically express his biography, character, powers, or origin (transformation from ordinary person to superhero); and who is generically distinct, i.e. can be distinguished from characters of related genres (fantasy, science fiction, detective, etc.) by a preponderance of generic conventions. Often superheroes have dual identities, the ordinary one of which is usually a closely guarded secret.“*⁶ (Tamtéž, s. 30)

Richard Reynolds ve své knize *Superheroes: A Modern Mythology* (1992)

⁵ Tyto pojmy byly využívány v pulp komiksech vydávaných na začátku 20. století (Coogan, 2006, s. 190). Nicméně za úplně prvního supermana Coogan považuje Frankensteinovo monstrum z románu Frankenstein (Tamtéž, s. 127).

⁶ **Superhrdina** – hrdinská postava s nezištným úkolem pomáhat společnosti; se superschopnostmi – mimořádnými schopnostmi, vyspělou technologií nebo vysoce vyvinutými fyzickými, psychickými a mystickými dovednostmi; jejíž superhrdinská identita je reprezentována krycím jménem a ikonickým kostýmem, který obvykle vyjadřuje život, povahu, schopnosti nebo původ (přeměnu z obyčejného člověka na superhrdinu); a je všeobecně odlišný tzn., dá se odlišit od postav příbuzných žánrů (fantasy, science-fiction, detektivní atd.) převahou obecných zvyklostí. Superhrdinové mají často dvě identity, z nichž ta civilní bývá úzkostlivě střeženým tajemstvím.

definuje superhrdinu podle těchto sedmi znaků, jež sepsal na základě postavy Supermana:

1. Ztracení rodiče

Hrdina je nějakou událostí odloučen od svých rodičů, stává se tudíž sirotkem a je adoptován. Pokud hrdina není vytržen z rodinného prostředí, tak má se svými rodiči ve většině případů špatný nebo složitý vztah. To platí i v případě adoptování (s. 12).

2. Člověk – bůh

Reynolds u tohoto znaku srovnává podobnost příběhu o nalezení malého Supermana s nalezením Mojžíše. V Supermanově přistání na Zemi vidí i mytologickou symboliku svatby Urana (Nebes) s Gaiou (Zemí), protože při přiletu Supermanova kosmická loď zanechala v zemi velký kráter. Spojuje tedy zrození superhrdiny s božským zásahem. Část z nich má potom schopnosti, které se rovnají síle bohů (s. 12).

3. Spravedlnost

Superhrdinové jsou oddaní spravedlnosti. I když to někdy může znamenat jít třeba proti zákonům, které jsou často charakterizovány jako neschopné zajistit spravedlnost a bezpečí svým občanům (s. 14).

4. Normální a Supersilné

Jedná se o kontrast mezi superhrdinou a obyčejným padouchem. Padouch představuje ohrožení a je si jistý svou silou (zbraní). Vytváří tak v příběhu napětí, které nemá dlouhého trvání, protože superhrdina bez problému nebezpečí zneškodní. Mimo jiné jde i o ukázkou kontrastu mezi hrdinovou výjimečností nad věcmi, jež běžně mohou ohrozit normálního člověka. Nicméně do kontrastu se nedávají jen potyčky s padouchy, ale i interakce s lidmi z každodenního života (s. 14).

5. Tajná identita

Téměř každý superhrdina má tajnou identitu a k ní odpovídající kostým. Svou tajnou identitu si úzkostlivě střeží, přičemž ani ti nejbližší o ní nesmí vědět.

V komiksech se to zdůvodňuje tím, že by svým demaskováním nebo její úplnou absencí ohrozili sebe i své okolí. Reynolds upozorňuje ještě na jiný zajímavý aspekt. Díky tajné identitě mnohdy vzniká milostný trojúhelník mezi civilní a hrdinskou identitou a ženou, do které je hrdina zamilován (s. 14). Mezi nejznámější milostné trojúhelníky patří Superman x Clark Kent x Lois Lane a Spider-man x Peter Parker x Mary-Jane Watson. Pokud se milovaná žena přece nějak dozví o tajné identitě, tak je pro hrdinu nemožné dále vykonávat hrdinské skutky. Musí si vybrat mezi soukromým životem a hrdinstvím. Ustanovuje se nám zde tabu podobné těm, které museli dříve dodržovat válečníci, pokud si chtěli udržet sílu (Tamtéž). Tedy vyvarovat se určitých činností, v tomto případě pohlavnímu styku. Tajná identita je často s tou civilní v silném kontrastu. Po navlečení masky postava získává jiný charakter. Z plachého chlapce se stává sebevědomý muž. Reynolds to připodobňuje k přechodovému rituálu, kdy se přechází z puberty do dospělosti (Tamtéž). Coogan (2006) o tom hovoří jako o metafoře dospívání (s. 15).

6. Superschopnosti a politika

Superhrdinové obecně zákon dodržují a respektují vládu, ovšem pokud dojde k ohrožení veřejného blaha, jdou zákony stranou. Loajalita vůči bezpečnosti lidí je vždy silnější, než ta vůči státu. Superhrdinové jsou mnohdy policií stíháni jako zločinci, i když z pohledu čtenáře konají dobro. Často se také v příbězích objevuje situace, při které se protagonista snaží zvolit morálnější řešení (s. 15). Co se týče anti-hrdinů, o kterých budeme mluvit později, se v jejich případě o respektování státní moci vůbec hovořit nedá.

7. Věda jako magie

Koncept vědy je pro tento žánr velmi důležitý. Vlastně téměř všechny příběhy jsou na něm založené. V naprosté většině případů je věda spouštěčem superhrdinského dobrodružství. Zapříčiňuje vznik superhrdiny, vznik superpadoucha, a vždy pokud se jedná o nějaký větší problém nebo zápletku, tak je zapříčiněn vědou. Zároveň je i s její pomocí často problém vyřešen. Nejedná se ale o vědu, jakou známe v reálném světě (s. 16). Díky ní vznikají fantastické věci, v našem světě nejen nemožné, ale zároveň i nevysvětlitelné. Magie samozřejmě koexistuje vedle vědy a dokonce se s ní i prolíná, čímž dochází k zajímavým

spojením. Příkladem poslouží rasa Asgard'anů z komiksů o Thorovi, což nejsou pouze bohové, jak je tradičně známe, ale zároveň jsou to i mimozemšťané využívající pokročilou technologii společně s magií. V superhrdinském žánru tak dochází ke splynutí více různých žánrů, v tomto případě sci-fi a fantasy. Později si ukážeme další využití jiných žánrů.

Coogan (2006) také definoval vlastnosti superhrdiny, ale některé jím definované znaky se liší.

1. Poslání

Superhrdinovým posláním je chránit lidi, kteří jsou buď utlačováni, anebo ohrožováni. Podmínkou je, aby superhrdina konal činy nesobecky, bez očekávání náhrady za svou námahu (s. 30). Podle hrdinových schopností se odvíjí i míra toho, co patří do jeho chráněného území. Superman má síly na to chránit celý svět, Batman (Finger, 1939) chrání celé město Gotham, a Daredevil (Lee, 1964a) chrání především newyorskou část Manhattanu Hell's Kitchen. Na pomoc přispěchá hrdina bezpodmínečně, a jak už bylo řečeno výše, obětuje svůj osobní život, aby se svému posláním mohl plně věnovat. Je přitom ochoten i zemřít (Coogan, 2006, s. 30).

2. Superschopnost

Koncept superschopnosti je pro tento žánr velice důležitý. Superschopnost je nezbytnou součástí superhrdinovy identity. V naprosté většině případů se od druhu síly odvíjí i hrdinova povaha. Je to znak, který dává hrdinovi individuálnost a je tím tak pro čtenáře lépe rozpoznatelný od ostatních hrdinů (s. 31). Často jsou vyháněny až do extrémů a může vzniknout tzv. *overpowered character*⁷. Určení úrovně superhrdinovy superschopnosti závisí na autorovi. Není tedy konstantní a v každém příběhu může dojít k menším změnám.

3. Identita

Superhrdinova identita se skládá z krycího jména, superschopností a kostýmu. Tyto vlastnosti spolu bývají nerozlučitelně propojeny (s. 32). Krycí jméno v sobě symbolizuje různé aspekty, jež hrdinu charakterizují (Tamtéž).

⁷ Přehnaně silná postava. Je vlastně neporazitelná. Aby nedošlo k porušení kontinuity a ztrátě zájmu čtenářů, je potřeba vymyslet v příběhu zápletku, která by postavu oslabila.

Symbolika musí být jasně zřetelná. Spider-man (Lee, 1962a) doslova znamená pavoučí muž, jeho kostým má na sobě znázorněné pavučiny a znak pavouka, jeho schopnosti jsou pavoučí a dokonce je i získal od radioaktivního pavouka. V následujících kapitolách se na symboliku superhrdinů zaměříme více.

4. Kostým

Coogan klade na kostým zvláštní důraz. Nejenže se podílí na identitě superhrdiny, jak jsme si ukázali výše, ale jde o prvek, který reprezentuje superhrdinský žánr (s. 33). Málokdo si při představě superhrdiny nevybaví postavu v těsném spandexu. Znovu je přitom důležité zachování jednoduchosti.

„Comics have long been referred to as the “four-color” medium because of the use of color printing processes that employ black, red, blue, and yellow inks. Color was first introduced in newspaper comic strips to heighten their marketing appeal. The earliest comic books reprinted the strips in the same four-color process, sometimes adding color to strips that had previously been printed in black and white. In order to make the most out of the colors’ visual appeal, most of the earliest superheroes came decked out in brightly colored uniforms. Since that time, the use of bold, primary colors has become synonymous with superheroes. For instance, both Superman and Spider-Man wear costumes that make use of vibrant blue and red. The connection between color and superheroes is so prominent that some creators working in other genres have consciously avoided the use of color, choosing to work in black and white in order to distance themselves from the juvenile connotation of bright color⁸.“ (Duncan & Smith, 2009, s. 236)

Barvy i celkový kostýmový design byli ikonické a neměnné. Pokud ke změně přece jen došlo, tak jí musel často předcházet nějaký zvrat v příběhu nebo se udála nějaká změna v charakteru superhrdiny. Tvůrci komiksu jinak velmi výjimečně dělají kostýmové změny. Protože jak vysvětluje Coogan (2006, s. 36),

⁸ O komiksu se dlouho mluvilo jako o čtyřbarevném médiu, protože se v té době využíval tisk, který používal černý, červený, modrý a žlutý inkoust. Barva byla poprvé zavedena v novinových komiksových stripsech kvůli navýšení prodeje. První komiksy byly znovu vytisknuté stripse ve stejném čtyřbarevném tiskařském procesu. U původně černobílých stripsů jen barvu přidaly. Za účelem, co nejpřitažlivější barevné vizuálnosti, byla většina prvních hrdinů oblečena do pestrých kostýmů. Od té doby se výrazné, primární barvy staly spojeny se superhrdiny. Třeba Superman i Spider-man nosí kostýmy, které využívají jasnou modrou a červenou barvu. Spojení barev a superhrdinů je tak výrazné, že se tvůrci jiných žánrů vědomě rozhodli vyhnout užívání barev a vybrali si práci s bílou a černou, aby se distancovali od infantilní konotace s jasnými barvami.

je to právě kostým, který čtenáře zaujme jako první a ukazuje tak identitu hrdiny. V následující kapitole více rozebereme využití barev pro charakterizování jednotlivých typů postav.

5. Žánrová odlišnost

Probrali jsme znaky, které charakterizují superhrdinský žánr. Jak ale upozorňuje Coogan (Tamtéž, s. 39), mohou existovat superhrdinové, kteří tyto znaky nesplňují, ale i tak jsou považováni za superhrdiny. V opačném případě existují obyčejné hrdinové, jež vykazují superhrdinské znaky, ale superhrdinové to nejsou. V takovém případě musíme vzít v potaz, které ze znaků jsou u konkrétní postavy pro příběh klíčové, aby se dal stále považovat za superhrdinský. Existují ještě znaky, o kterých se Coogan jen letmo zmiňuje, ale i ty jsou pro tento žánr důležité. Je to původ hrdiny (s. 44) a nepřítel superhrdiny – superpadouch (s. 61). Postavě Hulka (Lee, 1962b) chybí poslání, ale vykazuje jiné znaky, např. má dvě identity, bojuje proti superpadouchům, a jeho původ je pro mnoho příběhů klíčový. Jeho interakce s ostatními superhrdiny mu může dočasně poskytnout i chybějící znak poslání (s. 62).

Coogan a Reynolds v obou případech obecně charakterizovali superhrdinu obsáhle. Avšak některé znaky, si musíme ještě doplnit, protože byly jen letmo zmíněny (v případě Coogana) nebo nebyly zmíněny vůbec.

Civilní identita

Z pravidla všichni superhrdinové pocházející ze Země mají civilní identitu. Ta pro ně bývá většinou ikonická stejně jako jejich superhrdinská identita, ale je s ní často v rozporu (Coogan, 2006, s 10). Příklad si předvedeme na postavě Supermana, civilním jménem Clark Kent. Kent je rozpačitý, nesmělý, působí až slabošsky. Nosí velké dioptrické brýle, obléká se formálně a nevýrazně. Kdežto jako Superman je sebevědomý a statečný. Všechny jeho nedostatky jsou rázem pryč. Podobně to platí i u Spider-mana. Z plachého adolescenta Petera Parkera nešikovného na sport se v převleku stane upovídaný atlet. Flash (Fox, 1940), nejrychlejší člověk na světě, měl před proměnou v superhrdinu problémy s dochvilností.

Za zmínku stojí způsob, jakým se nejčastěji tvoří civilní jméno. Nemělo by být složité ani dlouhé, zřejmě proto, aby se dobře pamatovalo, a z tohoto důvodu

bývá pravděpodobně počáteční písmeno u jména stejné jako počáteční písmeno u příjmení. Jako příklady můžeme uvést jména Clark Kent, Peter Parker, Rachel Roth, Jessica Jones, Reed Richards, Zatanna Zatara ad.

Superhrdinův původ

Původem superhrdiny máme na mysli událost, která jej předurčila k hrdinství. Ve většině případů se jedná o událost, při níž získal své superschopnosti (Duncan & Smith, 2009, s. 231). Pokud už se s nimi postava narodila, musí dojít k něčemu, co postavu donutí využít své schopnosti k pomoci druhým. U každého superhrdiny známe jeho původ. Tato zásadní součást superhrdiny je v komiksech nejvíce přepracovaným tématem. V praxi platí, že čím více je hrdina populární, tím více přepracování má jeho původ. Některé verze se liší jen v detailech, některé mohou být absolutně odlišné. Tvůrci často vymýšlí alternativní příběh, který zasazují do *alternative universe*⁹, kde se jisté události mohly stát úplně jinak, anebo se nemusely stát vůbec.

Nepřítel

Základem všech příběhů je boj superhrdiny s padouchem (Coogan, 2006, s. 61). Bez padoucha by nebylo superhrdiny potřeba. V komiksech se objevují obyčejní padouši a tzv. superpadouši. Mezi obyčejné padouchy patří teroristé, gangsteři, zloději, násilníci, vrazi apod. Pro normální lidi představují hrozbu, jsou proti nim bezmocní a potřebují ochranu policie nebo armády. Bohužel tyto státní složky nejsou schopné zajistit lidem potřebné bezpečí. Proto musí nastoupit superhrdina, který se s nimi rychle vypořádá. Obyčejní zločinci tak přestanou představovat hrozbu. Pro udržení zájmu čtenářů je potřeba dát superhrdinovi rovnocenného soupeře. Objevuje se nám zde postava superpadoucha. O této postavě a jejímu vztahu k superhrdinovi dopodrobna pojednává následující kapitola.

⁹ Alternativního vesmíru. Těchto vesmírů může být nespočet. Alternativních verzí Spider-mana je přibližně přes sto. Z toho aktivně využívaných verzí je v komiksech, seriálech a videohrách přibližně deset (Slott, 2015).

4 Další typy postav

V předchozí kapitole jsme rozebrali obecnou definici komiksového superhrdiny a hlavní znaky, kterými se superhrdinský žánr vyznačuje. V této kapitole si blíže vysvětlíme, jaké další typy postav se vyskytují v superhrdinských komiksech a jejich význam v komiksovém narativu. Postavy, jež si tu představíme, se nevyskytují exkluzivně v komiksech. Avšak v jiných žánrech získávají také podobu charakteristickou pro komiksové médium.

4.1 Superpadouch

Superpadouch¹⁰ je typ postavy, která není pro superhrdinské komiksy původní (Coogan, 2006, s. 61). Objevoval se ještě před superhrdinským žánrem a často se objevuje mimo něj (Tamtéž, s. 77). Coogan považuje za úplně prvního superpadoucha náčelníka nepřátelských původních obyvatel Ameriky, kteří se vyskytují v americké literatuře např. postava Magui z knihy *Poslední Mohykán* od autora Fenimora Coopera. „*Native Americans represent an alien culture, constantly threatening apocalyptic violence*“¹¹ (Tamtéž, s. 64). Co se týče populární literatury, vhodným příkladem, který splňuje typickou charakteristiku superpadoucha je např. Ernst Stavro Blofeld z příběhů Jamese Bonda od spisovatele Ian Fleminga (s. 61), ale i spousta dalších antagonistických postav v různých žánrech a médiích. Superhrdinský žánr tento typ postavy ze všech ostatních žánrů využívá nejvíce, a i když superpadouch z tohoto žánru originálně nepochází, způsob, jakým s ním tvůrci nakládají, kdysi originální byl. Jedná se o postavu, která má stejně jako superhrdina tajnou identitu a disponuje superschopnostmi. Pokud žádné superschopnosti nemá, tak si jejich absenci kompenzuje nadprůměrnou inteligencí, s jejíž pomocí dokáže sestrojít fantastické vynálezy, které mu superschopnosti poskytnou. Pravděpodobný důvod přechodu od obyčejného padoucha k superpadouchovi byla snaha tvůrců dát superhrdinovi nepřítele, který by pro něj znamenal skutečnou výzvu¹². Boj s obyčejnými zločinci byl snadno předvídatelný, protože neměli žádné zvláštní schopnosti. Superpadouch měl být opakem superhrdiny (Tamtéž, s. 76). Byl tedy symbolem různých špatných vlastností, jako je arogance, závist, touha po moci a bohatství

¹⁰ V angličtině supervillain.

¹¹ Původní Američané představují cizí kulturu neustále ohrožující apokalyptickým násilím.

¹² Toto tvrzení není exkluzivní jen pro superhrdinské komiksy, jen je nejvíce prominentní.

atd. Prvním superpadouchem, jenž se objevil v superhrdinském komiksu jako nepřítel Supermana, byl Ultra-Humanite (Siegel, 1939), zlý vědec, který se pomocí vědy¹³ změnil na velkou, bílou opici. Superman měl být příkladem lidství, Ultra-Humanite v podobě opice a konáním zločinu veškeré lidství popřel. Superhrdinské komiksy tak skrze své narace dávají lidem morální příklad. Pro lepší pochopení si naraci definujeme.

„Narace – Je to příběh nebo uspořádané sekvenční shrnutí událostí. Narace jsou ovšem víc než jen záznam příhod, neboť nám nabízejí rámce chápání a pravidla týkající se způsobu konstrukce společenského řádu....Podle strukturalismu jde v naraci minimálně o porušení rovnováhy (equilibrium) a sledování následků řečeného porušení až do okamžiku, kdy je dosaženo rovnováhy nové.“ (Barker, 2006, s. 129)

V superhrdinských komisech můžeme vidět, jak je narace využita a jak se s ní v příběhu pracuje. Jakákoliv zápleтка se v tomto žánru týká narušení řádu, které nejčastěji způsobí superpadouch. Superhrdinovým úkolem je chaos zastavit a nastolit znovu řád neboli status quo (Reynolds, 1992, s. 77). Nastolení řádu, jež má prakticky vždy podobu souboje se superpadouchem, paradoxně způsobí nezáměrně ještě větší chaos a destrukci než dosavadní činnost samotného padoucha. Můžeme to připodobnit kosmologickým mýtům, kdy se z chaosu rodí řád. V následujícím textu provedeme komparaci obou postav a předvedeme si, jak je dynamika vztahu superhrdiny a superpadoucha důležitá pro naraci. Jak si ukážeme, vztah mezi superhrdinou a superpadouchem připomíná binární opozice.

1. Rodiče

Superpadouch stejně jako superhrdina v příběhu přichází o rodiče nebo s nimi také nemá nejlepší vztahy. Je tedy už od počátku vytržen z normální společnosti, ale na rozdíl od hrdiny už se do ní nedokáže začlenit. Padouch je pak ještě více odloučen od společnosti tím, že žije na odlehlém místě např. v pevnosti, podzemí, v nejvyšším patře mrakodrapu.

¹³ Zde máme první příklad vědy jako magie, o které jsme psali v kapitole Definice superhrdiny. Dochází k transformaci, která je z hlediska skutečné vědy nemožná.

2. Poslání

Superpadouchovo poslání souvisí nejčastěji s jejich sobeckostí, sebeobohacením a touhou po moci (Coogan, 2006, s. 77).¹⁴ Z pravidla je v rozporu se společenským řádem společnosti, ve které se superpadouch objeví. Mnohdy se jedná o osobní pomstu na společnosti. Padouch ji viní ze svých problémů (Tamtéž, s. 78).

3. Zločin jako umění

Zločinecká činnost je některými superpadouchy prezentována jako umění, tedy jako jejich způsob sebevyjádření (Tamtéž). Např. postava Jokera ve filmu Batman (Peters, Guber & Burton, 1989) sama sebe vidí jako umělce, který dělá z obětí usmívající se mrtvoly.

4. Superschopnosti

Každý superpadouch nedisponuje superschopnostmi. Místo nich disponuje vysokým intelektem, který mu umožní sestrojít prostředky, díky nimž superschopnosti získá (Coogan, 2006, s. 95). Na rozdíl od superhrdiny padouch usiluje o získání moci. Schopnosti může dostat v průběhu jejího získávání záměrně i nezáměrně. Častější jsou záměrné případy.

V kapitole o superhrdinovi jsme hovořili o vyhánění schopností do extrémů. U superpadoucha to platí také. Aby byl komiks zajímavý tak dochází k „souboji ve zbrojení“ mezi protagonistou a antagonistou. Jedná se o začarovaný kruh, protože superpadouch je vždy poražen a musí se vrátit s novým plánem, jak superhrdinu zničit a hrdina musí znovu najít způsob, jak jej porazit.

5. Mánie

Coogan (2006) mánii považuje za hlavní rozdíl, který odlišuje superpadocha od obyčejného kriminálního. Mánie padoucha nutí dosahovat sobecky svých cílů. Maniakální superpadouch chce často přetvářet svět podle svých představ. Jedná se o představy, ve kterých je padouch tím zachráncem a superhrdinou (s. 82). „*Supervillains are right men. They are so sure of the*

¹⁴ Pokud je superpadouchem jiná bytost než je člověk, pak poslání může mít formu obyčejné destrukce bez motivace.

*correctness of their worldview that they have no choice but to act on it. Like missionaries of evil, they sow the seeds of their philosophies and obsessions*¹⁵“(Fingeroth, 2004 s. 164).

Mánie může souviset a také ve velmi mnoha případech souvisí se superhrdinou. Více si řekneme v bodu 9.

6. Identita

Superpadouch má obvykle dvě identity, ale civilní identita není tak často tajná jako ta superhrdiny. Pravděpodobně je to proto, že padouch nemá potřebu se tolik skrývat. Coogan (2006) zmiňuje: „*Crime is presented as a lifestyle that is ultimately chosen, no matter the root causes of that choosing*¹⁶.“(s. 187) To znamená, že na rozdíl od hrdiny, který se snaží žít osobní a hrdinský život a zároveň je od sebe, co nejvíce oddělit, padouch žije život jen jeden a to ten kriminální (Tamtéž, s. 87).¹⁷ Krycí jméno má velmi často negativní význam např. Doctor Doom¹⁸ (Lee, 1962c), Deathstroke¹⁹ (Peréz & Wolfman, 1980) Abomination²⁰ (Lee, 1967). Nebo jako v případě hrdinů má odrážet jejich vzhled nebo schopnosti např. Magneto (Lee, 1963a) má magnetické síly, Penguin²¹ (Finger, 1941) skutečně tučňáka připomíná.

7. Kostým a barvy

Kostým superpadoucha není pojatý úplně stejně jako kostým hrdiny. Jelikož někteří padouši nemají potřebu se se svou identitou tajit²² nebo to souvisí s jejich povahou, tak zkrátka žádný kostým nemají. Nicméně nosí určité oblečení²³, podle kterého je postava rozpoznatelná vyjadřuje stejně jako u hrdiny její individualitu. Obvykle bývá ošklivý až zruďný. Buď už se tak daná postava zrodila, anebo byla vystavena nějaké nešťastné nehodě, při níž došlo ke

¹⁵ Superpadouši jsou ti správní. Jsou si tak jistí správností svého pohledu na svět, že nemají jinou možnost než podle něj konat. Jako misionáři zla zasévají semena svých filozofií a posedlostí.

¹⁶ Zločin je prezentován jako životní styl, jenž je nakonec vybrán, aniž by záleželo na příčině tohoto zvolení.

¹⁷ Existují samozřejmě výjimky. Ty však zůstávají relevantní pouze vůči konkrétnímu příběhu. Jedná se především o představení nového superpadoucha. Po skončení příběhu přestává být padouchova skrytá identita tajemstvím.

¹⁸ Doktor Záhuba

¹⁹ Mrtvice

²⁰ Hrůza

²¹ Tučňák.

²² Také to může souviset s jejich povahou. Superpadouch – businessman obvykle nemá potřebu na sebe brát kostým.

²³ Často je formální.

znetvoření²⁴ (Coogan, 2006, s. 84), ve které mohla figurovat nezáměrně i postava superhrdiny. Uplatňuje se nám tady Olrikův (1999) Zákon kontrastu folklorní a mytické epiky, jenž souvisí se Zákonem dvou jednajících postav na scéně, který se v superhrdinských komiksech často uplatňuje. Nicméně vystupování více postav v jedné scéně není žádnou výjimkou, zvláště pokud se jedná o tým superhrdinů, kde dochází k interakci mezi více postavami najednou. Jedná se především o akční scény. Když se objeví na scéně dvě postavy, tak se spolu vzájemně doplňují svými rozdílnými vlastnostmi. Pokud se jedná o protagonistu s antagonistou, je z hlediska narativu potřeba, aby antagonistu byl opakem protagonisty (s. 131). Padouchem se mnoho postav stane právě po znetvoření. Pokud se jedná o jiné stvoření než je člověk, má padouch podobu něčeho odpudivého a nebezpečného např. mimozemšťan Annihilus (Lee, 1968) připomíná hmyz. Lizard (Lee, 1963b) je vědec proměněný v obrovského ještěra. Venom (Michelinie, 1986) je mimozemský symbiont. Werewolf by Night (Thomas, Thomas, & Conway, 1972) je vlkodlak ad. Zde se nám nabízí paralela se škůdcem vyskytujícím se u Proppa (1999). Propp píše o zevnějšku škůdce jako o jednom z jeho hlavních atributů (s. 77). Typickým škůdcem bývá např. drak (Tamtéž, s. 58). Hubinger (1991) ve své studii spojuje škůdce s lidojedstvím (s. 2).

Součástí vzhledu antagonisty jsou samozřejmě barvy, které se zpravidla od superhrdinského kostýmu významně liší. Nestává se často, aby byl kostým superpadoucha pestrý. Nejčastějšími barvami je zelená, fialová, černá, tmavě modrá, šedá a červená.

8. Původ superpadoucha

Superpadouchův původ má čtenářům objasnit jeho motivaci, popřípadě vrhnout nové světlo na vztah mezi protagonistou a antagonistou. Původ těchto dvou postav může totiž být propojen. O původu superpadoucha platí stejně jako o původu superhrdiny, že se u populárních padouchů dělá přepracování jejich původu a existují i v různých podobách v alternativních příbězích.

²⁴ Nejznámějšími postavami, které se staly po znetvoření padouchy, jsou např. Joker (Finger, 1940), Two-face (Reed, 1954), Doctor Doom, Crossbones (Gruenwald, 1989), Baron Zemo (Thomas & Isabella, 1973) ad.

Jak jsme si ukázali v bodě 7, v původu padoucha hraje velkou roli fyzické zranění. Velký vliv má také psychické trauma nebo jejich vztah s rodiči rozebíraný v bodě 1.

9. Vztah mezi superhrdinou a superpadouchem

Jak už jsme si řekli, padouch je pravým opakem hrdiny. Někteří antagonisté mají přitom k protagonistům blíže než jiní. Jsou to jejich úhlavní nepřátelé²⁵ (Coogan, 2006, s. 98). Úhlavní nepřítel má pro hrdinu osobní význam. Často se jedná o pomstu nebo touhu být lepším. Superhrdina dává superpadouchovi pocit naplnění, jinými slovy dává jeho životu smysl (Tamtéž, s. 97). Takový druh padoucha je pak skutečným protikladem, ale zároveň superhrdinovi nejvíce rozumí. Obě postavy připomínají spíše dvě strany téže mince. Coogan tvrdí, že superpadouch tak splňuje funkci pokřiveného zrcadla, v němž se zrcadlí postava superhrdiny (s. 103).

Jako dobrý příklad nám poslouží vztah Mr. Fantastic x Doctor Doom. Oba dva jsou největšími génii ve světě Marvelu, jenže Mr. Fantastic používá svůj intelekt a superschopnosti pro záchranu lidstva a má rodinu, se kterou dohromady tvoří tým Fantastic Four. Doctor Doom na druhé straně nemá kromě věrného sluhy nikoho a své síly a inteligenci využívá k tomu, aby si svět podmanil. Oba dva výše zmiňovaní byli původně spolužáky na univerzitě. Už tam začala jejich rivalita, jež byla sice jednostranná, ze strany Victora von Dooma (Doctor Doom), ale nakonec kvůli nešťastné nehodě, při které byl Doom zraněn, a z níž posléze neprávem obvinil Reeda Richardse (Mr. Fantastic), přerostla v nenávist (Lee, 1964b).

Vzhledem k dlouhé existenci některých superhrdinů se často stává, že superhrdina nemá jen jednoho úhlavního nepřítele. Může jich mít více, ale každý z nich představuje jinou opozici některému z důležitých aspektů hrdinova charakteru. Příkladem těchto opozic jsou vztahy Spider-man x Doctor Octopus a Spider-man x Green Goblin. Peter Parker (Spider-man) a Otto Octavius (Doctor Octopus) jsou oba velmi inteligentní a mají zájem o vědu. V Octaviusově případě už šlo o uznávaného vědce. Oba ke svým schopnostem přišli náhodně. Jenže Octaviusovi stoupla jeho nově nabytá síla do hlavy, čímž se z něj stal kriminálník s představou nadřazenosti nad všemi ostatními lidmi. Což přichází přímo do

²⁵ Archenemy

kontrastu se Spider-manovým heslem „*With great power comes great responsibility*“.²⁶ V tomto případě nejde jen o držení se morálních zásad, ale především o to, že ačkoliv je Peter Parker vysoce inteligentní student a patří mezi nejsilnější superhrdiny, nikdy svých predispozic nezneužívá a nepovažuje se za někoho lepšího. Naopak spíš o sobě pochybuje a nevěří si, protože obvykle nedokáže zachránit ty, na kterých mu nejvíce záleží (Lee, 1963c).

Ve vztahu Spider-man x Green Goblin jde také o zneužití síly. Avšak v tomto případě jde o jiné zneužití. Norman Osborne (Green Goblin) celý život žije s tím, že přežije nejsilnější a nejbohatší. Obojího se snaží dosáhnout, což se mu nakonec podaří. Jeho touha po moci je ale už neukojitelná. Stane se ředitelem společnosti Oscorp, která vyvíjí chemické látky a vyrábí nové druhy strojů. Už zde je první silné propojení postav, neboť je to právě firma Oscorp, jež hraje velkou roli v původu Spider-man a Green Goblina. Bylo to právě v laboratořích Oscorpu, kde vyšlechtili geneticky upraveného pavouka, který kousnul Petera Parkera a tím mu dal pavoučí schopnosti. Je to také místo, kde Norman Osborne dělal testy se speciálním sérem, jež mělo propůjčit člověku nadlidskou sílu a odolnost. Při míchání tohoto séra došlo k explozi, při níž se sérum dostalo Osbornovi do těla. Osborne se krátce po zotavení z exploze zblázní a stane se Green Goblinem. S nově nabytou silou se rozhodne získat ještě větší moc tím, že ovládne zločin v New Yorku. Aby na sebe upozornil a získal si mezi ostatními zločinci prestiž, což ho ke Spider-manovi připoutá silnou posedlostí, která jej bude provázet už napořád (Lee, 1964c).

Vztah superhrdiny a superpadoucha je pro narativ důležitý. Všechna akce vychází od činů padoucha. Superhrdinovo konání je reakcí na tyto činy (Coogan, 2006, s. 110). Nestává se, aby superhrdina zachraňoval lidi před přírodní katastrofou. Pokud tak činí, tak s tím pravděpodobně má, co dočinění superpadouch. Superhrdina, který chce konat, se zpravidla stává superpadouchem. Tak se stalo i v komiksu *Watchmen* (Moore, 1986), kde se ze superhrdiny Ozymandiasa stal superpadouch, jenž zabil miliony lidí, aby zabránil 3. světové válce.

²⁶ S velkou silou přichází velká zodpovědnost.

4.2 Antihrdina

„*Too good to be a villain, too evil to be a hero, the anti-hero occupies an all too realistic gray area in between those idealized extremes*”²⁷ (Spivey & Knowlton, 2008, s. 52). Jedná se o ambivalentní postavu, pro niž platí přísloví: účel světi prostředky. Účelem myslíme ochranu nevinných lidí, ale metody, které k tomu používá, bývají brutální a připomínají činy superpadoucha. Antihrdina²⁸ se zpravidla řídí svými vlastními morálními zásadami, avšak tyto zásady, ač jsou v jádru myšlené dobře, málokdy respektují vládu a její zákony. Postava antihrdiny má znaky superhrdiny i superpadoucha. Pomáhá sice lidem, avšak neznamená to, že by to stejně jako superhrdina dělal z nezištnosti a altruismu. Jelikož jsou antihrdinové většinou sobci zajímající se především o svůj profit, tak jsou schopni přizpůsobit se podle nastalé situace v příběhu. Často také záleží na komiksových tvůrcích, jestli bude antihrdina tíhnout více ke své kladné nebo záporné stránce. Jinými slovy záleží na tom, jak danou postavu vnímá sám autor. Stává se tak, že se v některých příbězích antihrdina chová více jako superpadouch nebo naopak. Postava se tak pohybuje na pomyslné hraně mezi dobrem a zlem. U této postavy, jak si ještě ukážeme, mizí ona jednoduchost, která čtenářům dává najevo skutečný charakter postavy. Někdy je tedy těžké určit, o jaký typ postavy skutečně jde. Trend udělat postavu, co nejvíce ambivalentní a předkládat před ni, co nejvíce možných morálních dilemat je v poslední době velmi populární. Jejich popularita začala stoupat na konci 80. let (Duncan & Smith, 2009, s. 73). Spivey a Knowlton (2008) tvrdí, že ze všech různých žánrů, ve kterých se antihrdina vyskytuje, právě v superhrdinských komiksech dosáhl nejvyšší popularity (s. 52). Paradoxně i přes svou stále stoupající oblíbenost bývá antihrdina odborníky opomíjen nejen v literatuře, ale i v psychologii (Tamtéž). Z tohoto důvodu si pro definování znaků antihrdiny musíme vystačit s komiksovými zdroji.

1. Rodiče

Stejně jako u superhrdiny a superpadoucha i antihrdina postrádá rodinné zázemí. Jak můžeme vidět absence rodičů nebo komplikovanost vztahů s rodiči je v superhrdinském žánru klíčovým znakem pro všechny významné postavy.

²⁷ Moc dobrý na to, aby byl padouchem, ale dost špatný na to, aby byl hrdinou. Antihrdina zabírá příliš realistickou šedou zónu mezi těmito dvěma idealizovanými extrémy.

²⁸ Antihero.

Izolováním od společnosti vzniká pro postavu předurčení k tomu stát se jedním z typů, které jsme si tu představili.

2. Původ

Původ antihrdiny je podobný s původem ostatních dvou postav, nicméně nebývá tak jednoznačný jako v předchozích případech. Pro antihrdinu obvykle platí, že byl původně padouchem, ze kterého se stal z nějakého osobního důvodu hrdina. Superhrdina, superpadouch a antihrdina mají nepříjemnou až tragickou minulost. V životě těchto postav se zpravidla stane incident, který je vyřadí ze společnosti²⁹. Později ještě přijde další událost, jež z nich udělá jeden z těchto tří typů³⁰. V případě antihrdiny se těchto událostí děje více. Antihrdina často mění svůj charakter, avšak nemění jej libovolně, musí mít k tomu důvod, tzn., musí se stát nějaký incident.

3. Tajná identita

Antihrdinova tajná identita nebývá moc utajená, někdy ani není odlišena od té civilní. Žoldáci a nájemní vrazi se velice často stávají antihrdiny. V takovém případě je pro ně tajná identita spíše kontraproduktivní. Krycí jméno stejně jako u předchozích dvou postav má postavu charakterizovat.

4. Kostým

Kostým antihrdiny bývá ztvárněn v různých barvách. Ikonografie zpravidla není tak jednoznačná jako u předchozích dvou postav. Neevokuje okamžité rozpoznání charakteru postavy.

5. Superschopnosti a politika

V kapitole *Definice superhrdiny* jsme vyložili vztah superhrdiny k zákonům, který není zrovna pozitivní. Hrdina se především řídí svým úsudkem. V tomto je podobný antihrdinovi. Jenže antihrdina na rozdíl od superhrdiny nerespektuje nikoho kromě sebe a pro dosažení svých cílů je schopen jít doslova přes mrtvoly. Superhrdina se zákonem často nesouhlasí, ale nakonec jej respektuje a po vítězství nad padouchem jej předá policii. Antihrdina nevěří policii ani

²⁹ Nejčastěji je to právě již zmíněná ztráta rodičů.

³⁰ Nejčastěji se stává, že postava získá nadlidské schopnosti nebo je vystavena psychickému traumatu.

soudu. Sám se staví do pozice soudce a nad padouchy vynáší rozsudek smrti. Nejenže zákon nerespektuje, ale chce být nad ním a věří, že jeho představa spravedlnosti zákon dalece překonává. Příklad takového smýšlení můžeme najít v komiksu *Watchmen* (Moore, 1986), kde hlavní protagonista Rorschach striktně rozlišuje mezi dobrým a špatným a neexistuje pro něj představa něčeho mezi tím. Rorschachova maska v sobě tento postoj symbolizuje. Je bílá s černými skvrnami³¹, ale tyto dvě barvy nikde nespływají a nevytvářejí šedou barvu, tedy pomyslný střed. Většina antihrdinských postav vyžaduje bezpodmínečné uplatnění své vlastní zvrácené spravedlnosti, a každému, kdo mu v tom chce zabránit, hrozí potrestání.

6. Vztahy s ostatními postavami

Druh vztahu antihrdiny k ostatním postavám záleží na tom, jestli má svým charakterem blízkost k hrdinovi nebo k padouchovi. Pokud se jedná o antihrdinu, který je více záporný než kladný, pak nemá žádného úhlavního nepřítele, se kterým by se setkával ve stále nových bitvách. Důvod je jednoduchý, antihrdina zkrátka všechny své nepřátele nemilosrdně zabije. Takovým případem je např. Punisher (Conway, 1974), pro kterého je charakteristické přijít po zuby ozbrojený do doupete padouchů a všechny tam zlikvidovat.³²

Antihrdina více tíhající ke své kladné stránce má se superpadouchem vztah totožný nebo velmi podobný jako superhrdina. Jako příklad si můžeme uvést vztah Wolverine x Sabretooth. V tomto případě jsou si postavy velice podobné charakterem i schopnostmi. Jejich vzájemná nenávist je založena na zabití jim blízké osoby. Wolverine zabil Sabretoothova bratra (Gillen, 2014) a Sabretooth zabil Wolverinovu partnerku (Claremont, 1989). Rozdíl mezi těmito postavami spočívá v tom, že Wolverine se snaží činit svá rozhodnutí podle toho, co je správné a snaží se napravit své chyby, i když se mu to vždy nedaří. Sabretoothovi nezáleží na tom, jaké následky budou mít jeho činy.

Vztah mezi superhrdinou a antihrdinou je obvykle vyhrcočený. Hrdina vidí antihrdinu jako svého nepřítele. Při setkání dochází ke konfliktu, např. mezi Daredevilem a Punisherem (Lapham, 2005), Batmanem a Red Hoodem (Winnick,

³¹ Má podobu Rorschachova testu.

³² Komiksy jsou rychle měnící se médium a tak i postava jako Punisher má občas svého úhlavního nepřítele. Je jím padouch Jigsaw (Wein, 1976). Nicméně tento vztah je jednostranný. Jigsaw považuje Punishera za svého hlavního nepřítele, ale Punisher nikoliv. Jigsaw byl už několikrát Punisherem zabit, ale za záhadných okolností přežil a vždy se vrátil Punishera zničit.

2005) a dalšími. Poslání mají oba stejné, nicméně právě kvůli odlišným názorům, jak jej plnit, se tyto dvě postavy dostávají často do konfliktu.

Někteří superpadouši vykazují znaky antihrdiny. Spivey a Knowlton (2008) takovou postavu nazývají *sympathetic villain*³³ (s. 53). Mezi fanoušky komiksu se pro ni ujal název *anti-villain*³⁴ (Anti-villain, 20.7.2017). Antipadouch má v podstatě znaky velmi podobné antihrdinovi a může výjimečně v narativu vystupovat jako protagonista. Často se také řídí svými vlastními morálními zásadami nebo osobním krédem³⁵, ale na rozdíl od antihrdiny se nakonec vždy vrátí na zápornou stranu. Viz podkapitola Superpadouch bod 5 Mánie.

4.3 Shrnutí

Charakterizovali jsme si tři klíčové postavy v supehrdinském komiksu. Po výčtu charakteristických znaků můžeme vidět, že si jsou tyto postavy v podstatě velmi podobné. Všechny tři typy postav prožily traumatické situace a každá z nich se s tím svým způsobem vyrovnává. Superhrdina se tak snaží udržet status quo za každou cenu (Coogan, 2006, s. 203). Batman chytá zločince, aby pomstil smrt svých rodičů (Finger & Fox, 1939). Spider-man se zase snaží žít podle poslední rady do života³⁶ od svého zemřelého strýce (Lee, 1962a). Superpadouch se s tím smířit nedokáže a snaží se svět přetvořit podle svých představ, své nedostatky si vykompenzuje získáváním stále větší moci. Nezáleží mu na tom, jak toho dosáhne ani jaký to bude mít dopad na ostatní. Magneto je původem žid a byl obětí holokaustu a chce zabránit tomu, aby to se něco podobného stalo mutantům, nicméně vůči obyčejným lidem zaujímá silný rasistický postoj. Antihrdina se se svou minulostí snaží smířit. Chce udělat svět lepším, ale protože je nevyrovnaný, tak často selhává. Red Hood, ještě pod svým bývalým krycím jménem Robin, byl zavražděn Jokerem v příběhu *Batman: A Death in the Family* (Starlin, 1988). Posléze byl vzkříšen, vzal si krycí jméno Red Hood a rozhodl se stát lepším než je Batman v tom, že místo chytání zločinců je bude zabíjet (Winnick, 2008).

³³ Soucitný padouch.

³⁴ Antipadouch.

³⁵ Doctor Doom je občas ochoten superhrdinům pomoci, když s nimi sdílí společný cíl. Obvykle se jedná o záchranu světa před ještě větší hrozbou, než je on sám, aby si pak mohl svět podmanit pro sebe. Magneto sice chce zničit všechny lidi, ale je připraven udělat cokoliv proto, aby ochránil mutanty (Lee, 1963a).

³⁶ Viz kapitola Definice superhrdiny.

5 Stereotypy postav

V této kapitole nám půjde o výčet charakteristických stereotypů, které mají smysl především v komiksovém médiu. Nebudeme se zajímat jen o stereotypy týkající se přímo komiksu, ale i o stereotypy kulturní. Stereotyp si definujeme takto:

„Stereotyp – Je názorná, ale jednoduchá reprezentace, která na základě moci určuje podstatu druhých lidí. Stereotyp naznačuje, že daná kategorie má inherentní a univerzální charakteristiky a že tyto charakteristiky navíc reprezentují vše, co takový jedinec může být.“ (Barker, 2006, s. 180) Komiksy v určitém smyslu fungují jako jedno velké zrcadlo společnosti. Studováním komiksového média můžeme retrospektivně vidět, jak se měnily společenské a kulturní představy a trendy v USA a posléze i v celé západní kultuře.

5.1 Superhrdinské stereotypy

Za úplně prvního superhrdinu vůbec je považován Superman. S postavou Supermana vznikl i superhrdinský žánr. Většina stereotypů, které se týkají mužských protagonistů, pochází právě od tohoto superhrdiny.

Hlavním stereotypem je vzhled. Superhrdinské komiksy mají vlastní ikonografii, která byla v počátcích přísně dodržovaná. Kladné mužské postavy byly zpravidla téměř všechny vyobrazeny jako krásní, mladí běloši s kondicí vrcholového sportovce. V některých případech jsou tělesné proporce přehnané až nerealistické. Způsob, jakým byli superhrdinové vyobrazováni, souvisí s dobou, kdy Superman vznikl. První komiks o Supermanovi vyšel v květnu 1938. Tedy devět let po začátku Velké hospodářské krize roku 1929 a pět let od konce prohibice roku 1933 a zavedení New Dealu v USA. Vznik superhrdinů je odpovědí na těžké životní situace, které tenkrát lidé prožívali. Zejména vysoký nárůst kriminality a nedůvěryhodnost policie a státních institucí museli posilovat frustrace a pocit bezmoci. Superhrdina měl být ideálem lidství (Coogan, 2006, s. 33) – měl zosobňovat všechny ctnosti, kterým se v té době lidem nedostávalo (Tamtéž, s. 238). Jsou to právě proto gangsteři, zloději a obyčejní vrazi proti komu museli první superhrdinové stát. Reflektování konkrétních historických událostí komiksy provází již od začátku a poskytuje látku pro vytváření nových

superhrdinů. V pozdějších kapitolách si předvedeme více případů, kdy se v komiksech odráží konkrétní společenská situace.

Barvy kostýmů jsme si vysvětlili v kapitolách *Definice superhrdiny* a *Další postavy*. Tyto barvy jsou využívány stereotypně, i když je to nepraktické. Takže i Captain America, voják, který by se měl maskovat, jde do války v zářivém kostýmu (Simon & Kirby, 1941). Výjimkou je Batman, jenž se obléká do černého kostýmu netopýra. Účel jeho vzhledu nespočíval pouze ve vyčleňování se, ale měl sloužit i jako symbol strachu pro padouchy. „*Criminals are a superstitious cowardly lot. So my disguise must be able to strike terror into their hearts. I must be a creature of the night, black, terrible....*“³⁷ (Finger & Fox, 1939). Charakter Batmana se v tomto významně liší od ostatních superhrdinů, čímž komplikuje zařazení mezi tři typy definované v předchozí kapitole. Batman se totiž prakticky neustále pohybuje na hranici mezi superhrdinstvím a antihrdinstvím. Jeho vzhled tento konflikt skvěle vizuálně podtrhuje, neboť v komiksech, kde se Batman objevuje jako více násilný, je i jeho vzhled ztvárněn temněji. Toto tvrzení podporuje změna superhrdinského kostýmu v příbězích, ve kterých superhrdina prochází zkouškou své morálky a dobré vůle (Stern, & DeFalco, 1984). To platí i v případě, že se ze superhrdiny stane superpadouch. Antihrdinové také obvykle nenosí pestré barvy.

V knize *The power of comics: history, form and culture* (Duncan & Smith, 2009) autoři upozorňují ještě na jiné stereotypy. V obou případech se jedná až o příliš explicitní vyobrazení lidského těla. Jedná se o tzv. *flayed look*,³⁸ kdy postavy mají tak vyrýsované svaly, že se zdá, že pod kostýmem nemají kůži. Přehnané tělesné proporce a těsné oblečení se objevuje u všech typů postav. Kvůli nošení těsného spandexu, který spíše působí jako druhá kůže, byly komiksy často kritizovány za erotičnost, především pak u ženských postav a také u superhrdinů, kteří u sebe mají tzv. *sidekick*³⁹ (s. 228).

Z hlediska příběhu koluje superhrdinským žánrem několik stereotypů týkajících se děje. Jedním z nich je už mnohokrát zmiňovaný původ postavy. Ve světě superhrdinských komiksů neexistuje aktivní postava, jejíž původ by nebyl znám. Jen postava Jokera, antagonisty Batmana, nemá oficiální příběh o svém

³⁷ „Kriminálníci jsou pověřčivá zbabělá cháska. Moje přestrojení tak musí umět zasévat hrůzu do jejich srdcí. Musím se stát nočním tvorem, temným, strašlivým...“

³⁸ Vzhledem vypadají jako stažení z kůže.

³⁹ Pomocník.

původu. V komiksu *The Killing Joke* (Moore, 1988) Joker o sobě prohlásí: „*If I'm going to have a past, I prefer it to be multiple choice!*“⁴⁰ čímž vlastně všechny dosud vyprávěné verze o jeho původu přestávají být relevantní.

Dalším dějovým stereotypem je osiřené nebo špatný vztah s rodiči. Jak jsme si ukázali, jde o znak, který spojuje všechny tři typy postavy. Až v současnosti vznikají hrdinové, kteří mají dobré rodinné zázemí např. Ms. Marvel z roku 2013 (DeConnick), Nova z roku 2012 (Brubaker). Nejenže tito superhrdinové mají pozitivní rodinné vztahy, ale v narativu dochází i k vývoji těchto vztahů.

Celý metapříběh je založen na konfliktu superhrdiny nebo antihrdiny se superpadouchem. Superpadouch se má jevit jako neporazitelný. První kontakt mezi protagonistou a antagonistou často končí porážkou protagonisty. Pokud se jedná o úhlavního nepřítele, pak většinou dochází mezi postavami k více střetům, než dojde k porážení antagonisty.⁴¹ Porážení padoucha neznámá, že by měl hrdina nad padouchem fyzickou převahu. Reynolds (1992) prezentuje myšlenku, že aby superhrdina padoucha porazil, musí vyvinout „*extra effort*.“⁴² To znamená, že hrdina musí padoucha přemoci silou vůle nebo jej přelstít. Nemůže zvítězit jen hrubou silou (Reynolds, 1992, s. 65). Toto extra vyvinuté úsilí může znamenat i obětování se. Je to poslední šance k porážení nepřítele. V superhrdinských komiksech i filmech je tento způsob vítězství nad superpadouchem nadužívaný.

5.2 Stereotypy o superpadouších

V kapitole Další postavy jsme si ukázali, jak jsou v komiksech zobrazování superpadouši. Kolem jejich vzhledu vzniká několik podstatných stereotypů. Vzhled superhrdinů není příliš variabilní, co se týče detailů obličeje nebo tělesných proporcí. Nebýt jejich kostýmu, byli by nerozeznatelní od jiných superhrdinů. Superpadouši jsou v tomto ohledu více rozdílní. Neodlišuje je jenom kostým a znetvoření. Existují superpadouši, kteří nemají ani jeden z těchto znaků, přesto jsou dobře rozeznatelní, protože mají více detailní zobrazení. Norman Osborne (Green Goblin) má charakteristický účes, Oswald Cobblepot (Penguin) je

⁴⁰ „Jestli mám mít minulost, tak upřednostňuji mít na výběr z více možností.“

⁴¹ Záleží také na tom, v jaké době komiks vyšel. Současné komiksy dávají větší prostor

⁴² Zvýšené úsilí.

malý, zavalitý a má dlouhý špičatý nos. Lidští antagonisté jsou tak mnohem více rozdílní. O podobném tématu píše Hubinger (1991), když říká, že hrdina pochází ze své kultury a jeho nepřátelé pocházejí z kultury cizí nebo také ne-kultury (s. 2). Superhrdinův vzhled tím pádem koresponduje se vzhledem charakteristickým pro svou kulturu, kdežto superpadouch se z ní musí svým vzhledem vyčleňovat.

Mnoho padouchů má jinou národnost než americkou, což také souvisí s Hubingerovou teorií. Tento fakt je ještě podpořen jejich civilním jménem, které charakterizuje jejich odlišný původ. Máme tedy jména jako Victor von Doom (Doctor Doom), Khan (Mandarin) (Lee, 1964d), Sergei Kravinoff (Kraven the Hunter) (Lee, 1964e). V období 2. světové války vznikalo mnoho padouchů s německým jménem. Za studené války zase vznikalo mnoho ruských superpadouchů. Při vzniku superpadouchů tak záleží na konkrétních mezinárodních vztazích, které má USA v daném období s ostatními státy.

Pro vzhled ženských antagonistek platí jiná pravidla zobrazování. Na rozdíl od svých mužských protějšků v komiksech až na velmi malý počet výjimek neexistuje antagonistka, jež by byla opravdu záměrně ošklivá. Nehezka nebo neobvyklá vizáž je vždy vykompenzována přitažlivým tělem např. Madame Masque (Lee, 1968b). Jejich krycí jména znamenají něco nebezpečného, ale nic odpudivého. Kostým ženy superpadoucha odhaluje většinu těla, někdy spíš působí dojmem spodního prádla. Kostým superhrdinek je v tomto stejný. Dochází ke stírání hranic mezi ženskou protagonistkou a antagonistkou (Reynolds, 1992, s. 37).

5.3 Stereotypy superhrdinek

V superhrdinských komiksech nacházíme mnoho různých druhů ženských postav. Nejčasteji se objevují tyto tři typy: superhrdinky⁴³, ženy - superpadouchové a milenky superhrdinů. Milenkami superhrdinů mohou být i dvě předchozí zmiňované kategorie, ale nejčastěji se jedná o typ tzv. *damsels in distress*. Jsou to obyčejné ženy, které většinou ani nemají tušení, že je do nich superhrdina zamilován. Tyto postavy existují právě jen proto, aby k nim superhrdina cítil romantické pocity a později jim musel zachránit život. Taková žena je vydána na pospas osudu a jen čeká na záchranu.

⁴³ Superheroines.

Ve zlaté éře komiksů se objevilo několik superhrdinek, dodnes ale z nich zůstala známá jen jediná. Tou superhrdinkou je Wonder Woman, vytvořena roku 1941 americkým psychologem Williamem M. Marstonem. Marston měl čerpat z feministických hnutí a vytvořit novou silnou ženu (Lepore, 2014a, s. 231). I původ Wonder Woman má podtrhovat její nezávislost na mužích. „*In February 1941, Marston submitted a draft of his first script, explaining the “under-meaning” of Wonder Woman’s Amazonian origins in ancient Greece, where men had kept women in chains, until they broke free and escaped*”⁴⁴ (Lepore, 2014b). Ve světě Wonder Woman žijí Amazonky na izolovaném ostrově, který se jmenuje Paradise Island. Žijí tam nezávisle na okolním světě a především na mužích. Wonder Woman bojuje s nacisty, ale kromě propagace demokracie, měla propagovat feminismus. Tak to alespoň Marston tvrdil (Lepore, 2014a). Původ této superhrdinky je však mnohem kontroverznější než by se mohlo zdát. Reynolds (1992) a Lepore (2014b) poukazují na to, že Marston do Wonder Women vědomě zakomponoval různé erotické podtexty jako je bondáž a sadomasochismus, které jsou v původních komiksech o této superhrdině často naznačovány. Mezi hlavní zbraně Wonder Woman dokonce patří Lasso of Truth⁴⁵ používané i jako bič. Marston se nesnažil vymyslet jenom silnou samostatnou hrdinku, ale také ženu, která byla dostatečně silná, aby muž mohl být pyšný na to, že se jí může podřídit (Reynolds, 1992, s. 81). Vlastně i samotný feminismus býval v komiksech o této superhrdině zobrazován jako fetiš (Lepore, 2014a, s. 247). Nehledě na kontroverzi, postavě Wonder Woman se podařilo zavést něco, co na dlouhou dobu překonalo všechny superhrdinky před ní i po ní. I když Wonder Woman nosila na svou dobu vyzývavé oblečení, přesto byla brána vážně, její superschopnosti a absence potřeby být zachráněna hrdinou jí poskytovaly respekt. Před jejím debutem bylo málo žen, které by v komiksech zastávaly aktivní roli. Po debutu Wonder Woman situace nebyla o moc lepší. Sice se začalo objevovat více superhrdinek, ale jejich superschopnosti byly spíše pasivní. Mezi nimi a padouchy nedocházelo k přímému kontaktu např. Invisible Woman (Lee, 1961) měla původně jenom schopnost udělat se neviditelnou. Později zjistila, že dokáže vytvářet silová pole, ty však zpočátku sloužily jenom jako obranné štíty,

⁴⁴ V únoru 1941 Marston předložil návrh svého prvního scénáře, kde vysvětloval podtext amazonského původu Wonder Woman ve starověkém Řecku. Muži tam drželi ženy v řetězech, dokud se neosvobodily a neutekly.

⁴⁵ Laso pravdy.

nepoužívala je k útoku. Podobně na tom byla třeba i Scarlet Witch (Lee, 1964f) nebo Marvel Girl (Lee, 1963a). Paradoxně se právě z těchto tří superhrdinek staly později jedny z nejsilnějších postav komiksů Marvel.

Mnoho superhrdinek nepatřilo mezi originální postavy stojící samy za sebe. Jednalo se spíše o kopie již stávajících hrdinů. Jako příklad si uvedeme Supergirl. Supergirl je adolescentka. Celé vyobrazení její postavy má vyjadřovat, že se jedná o nedospělou ženu. Je to hodná a poslušná dívka, která bojuje uprostřed atomových explozí a mezitím ji nenapadne chovat se jako skutečný teenager. Nemá chuť se sama prosadit a jen na slovo poslouchá svého dospělého bratrance Supermana, takže se ani nesnaží dělat věci jinak než on. Má civilní identitu mladé, plaché dívky. Tedy takovou, do které se mohou čtenářky vžít a zároveň takovou, aby byla co nejbližší civilní identitě Supermana. Supergirl má být tím, čím se čtenářky mají toužit stát. Dokonce má i superkoně jménem Comet, čímž má být víc přitažlivá pro mladé čtenářky (Madrid, 2016, s. 88). Součástí krycího jména *girl* se nedávalo jenom dívkám. Dostávaly jej i dospělé ženy, které plnily funkci *sidekick* (Duncan & Smith, 2009, s. 228).

Women in refrigerators⁴⁶

Jedná se o název webové stránky věnující se užití motivu zabití nebo zubožení ženských postav, nejčastěji superhrdinek, jako prostředku narativu. Pojem zavedla autorka řady komiksů Gail Simone roku 1999. Název má odkazovat na smrt přítelkyně superhrdiny Green Lanterna, která byla zabita superpadouchem Major Forcem. Její mrtvola byla uložena do lednice, kde ji zdrcený superhrdina našel (Marz, 1994). Simone si všimla, že v komiksech je zabito nebo zmrzačeno mnohem více žen než mužů. Taková událost málokdy slouží k dalšímu vývoji konkrétní ženské postavy. Žena je napadena právě proto, aby to ovlivnilo superhrdinu. O ženu samotnou v příběhu nejde. Samozřejmě v komiksech dochází i k násilí na mužských postavách. Jenže se tak děje za jiných okolností. Muži umírají hrdinsky, kdežto ženy umírají jako oběti. Pokud dojde ke zmrzačení mužské postavy, tak se brzy vrací do předchozího života a to i ještě jako silnější než předtím. U ženských postav zpravidla nedochází k takovému vývoji, právě naopak ještě dochází k opačné situaci. Ženská postava po zmrzačení

⁴⁶ Ženy v lednicích.

není schopna vrátit se ke starému životu. Pokud se jednalo o superhrdinku, pak je její postava trvale oslabena (Simone, 1999).

5.4 Menšinové stereotypy

Komiksy jsou vizuální médium. Postavy především pak ty, jež zastupují rasové a etnické menšiny, jsou redukovány ke stereotypnímu zobrazování, protože především starší komiksy nedokázaly postavám prokázat dostatek prostoru k jejich vývoji (Royal, 2007, s. 7). Komiksy jsou tak na stereotypech závislé (Tamtéž). Děje se tak hlavně v superhrdinských komiksech, kde je menšinový superhrdina označen původem své rasy (Singer, 2002, s. 107). Děje se tak především s černochoy např. původ afrického nebo afroamerického hrdiny je čtenáři předkládán hned v krycím jméně superhrdiny. Vznikla tak jména Black Panther (Lee, 1966), Black Lightning (Isabella, 1977) nebo Black Goliath (Isabella, 1975). I kostýmy těchto superhrdinů mají černou barvu. Vznik afroamerických superhrdinů vzhledem k datům pravděpodobně souvisí s hnutím za občanská práva. Mimo jiné také můžeme vidět, jak dlouho trvalo, než se objevil superhrdina afrického původu od vzniku prvního superhrdiny Supermana (1938), neboť Black Panther je prvním černošským superhrdinou. Nicméně první asijskoamerický superhrdina se objevil už roku 1944 vydán v Blazing Comics, jmenoval se Green Turtle (Hing). Musíme však v tomto případě podotknout, že autor byl čínského původu. Stereotypizace není jen v superhrdinově tajné identitě, ale i v jeho celkovém vzhledu. Většina afroamerických superhrdinů vznikala v 70. letech, téměř všichni se vyznačují tím, že nosí afro účes. Částečně to jistě souvisí i s konkrétní situací v USA. Jedná se koneckonců o dobu, kdy bylo módní tento účes nosit. Nicméně tento typ zobrazení byl využíván i potom, co tento účes vyšel z módy.

Jak jsme si ukázali, superpadouši bývají často jiné národnosti i etnicity. Rasová diverzita však i u nich bývala vzácná.

V komiksech se také setkáváme s různými mimozemskými rasami, které mají různou barvu kůže: modrou, zelenou, růžovou atd. Tyto rasy jsou zachraňovány superhrdiny operujícími ve vesmíru. Ale Singer (2002) upozorňuje na to, jak pozornost superhrdinů není věnována skutečným minoritám např. Afroameričanům (s. 110). Tento problém dokonce řeší komiks *Green Lantern*

(O'Neil, 1970), kde je Green Lantern kvůli tomu konfrontován starým Afroameričanem. Je mu vyčteno, že ochraňuje různé rasy vesmíru, ale nechrání utlačované Afroameričany. Green Lanternovou odpovědí na tento fakt je stydlivé sklopení hlavy. Z toho vyplývá, že v komiksech jsou raději reprezentovány smyšlené minority než ty skutečné. Důkazem toho jsou dvě rasy mutantů X-Meni (Lee, 1963a) a Inhumani (Lee, 1965). Tyto dvě rasy představují skupiny, které jsou kvůli své odlišnosti diskriminovány a i zabíjeny. Na těchto skupinách je nejen zobrazen rasismus adresovaný od majority k minoritě, ale i od minority k majority a od minority k minoritě. X-Meni a Inhumani válčí mezi sebou, zároveň se někteří z nich cítí být povýšeni nad obyčejnými lidmi bez schopností a chtějí je vyhladit⁴⁷.

V posledních letech se komiksová vydavatelství snaží své komiksy udělat, co nejvíce multikulturní a obsáhnout, co nejširší rasovou a etnickou diverzitu. V současnosti vznikají superhrdinové i superpadouši z různých částí světa. V případě superhrdinů se děje něco podobného jako dříve se superhrdinkami. Nahrazují totiž již vzniklé superhrdiny, přebírají od nich s menšími úpravami kostým i krycí jméno. Vzniká tak nový Spider-man (Bendis, Hickman & Spencer, 2011), Nova, Ms. Marvel a nový Iron man jako Ironheart (Bendis, 2017a) ad.

Vydavatelství se snaží dát prostor i jiným druhům sexuální orientace. Objevují se tak homosexuální a bisexuální superhrdinové a superpadouchové. Mezi homosexuální postavy patří např. Wiccan (Heinberg, 2005), Iceman (Lee, 1963a). Mezi bisexuální postavy patří např. Harley Quinn (Dini, 1999), Batwoman (Williams & Blackman, 2011). Avšak podporuje to jiný negativní stereotyp a to je utváření romantických dvojic, jejichž vztah nakonec skončí ve většině případů špatně. Děje se tak zejména z komerčního hlediska, aby byl příběh stále otevřený novým zvrátům.

⁴⁷ Třeba superpadouch Magneto se často usilovně snaží o vyhlazení lidstva.

6 Archetyp hrdiny

V této kapitole se pokusíme vysvětlit úlohu archetypu hrdiny.

6.1 Definice archetypu

Obecně bývá v humanitních vědách archetyp definován takto:

Archetyp – „(z řečtiny *arché*, počátek, a *typos*, vzor) *V idealistické filozofii ideální vzor. U Platóna je to synonymum ideje, to jest ideální prototyp, který dovoluje pochopit odpovídající věc uchopitelnou lidskými smysly. U Malebranche jsou archetypy ideje Boží čili věčné vzory stvořených věcí. V kulturní antropologii a v religionistice to jsou zakladatelská jednání dávných hrdinů, na nichž spočívá řád společnosti a která je třeba pravidelně obnovovat a připomínat v rituálu.*“ (Durozoi & Roussel, 1994, s. 17)

Nejvíce se archetypy ve svých studiích zabýval Carl Gustav Jung. Považuje je za obsahy kolektivního nevědomí (Jung, 1997, s. 98). „*Cokoli o archetypech vypovídáme, jsou znázornění nebo konkretizace, jež přísluší vědomí. Musíme si být stále vědomi toho, že to, co myslíme „archetypem“, je o sobě nenázorné, ale má účinky které umožňují znázornění, totiž archetypické představy*“ (Tamtéž, s. 71).

„*Archetypy se projevují skrze pozorování a zkušenost, protože k jejich vytváření dochází nevědomě, lze je tedy poznat až dodatečně* (s. 92). *Archetypy nejsou určeny obsahově, ale pouze formálně...Obsahově určený je praobraz prokazatelně jen tehdy, když je vědomý, a proto naplněný materiálem vědomé zkušenosti. Archetyp je o sobě prázdný, formální prvek, který není ničím jiným než „facultas praeformandi“, a priori danou možností formy představy*“ (s. 191).

Podoba obsahu archetypu se mění podle individuálního vědomí (s. 100). Tyto podoby se pak mohou objevovat v produktech fantazie (s. 190). Mezi projevy archetypu patří například mýtus a pohádka (s. 99).

Archetypy jsou nezcizitelnou součástí lidské duše a tvoří onen „poklad v poli temných představ“, jehož nespočetné motivy nacházíme ve folklóru (s. 195).

Pro zajímavost si v této souvislosti zmíníme, jak vznikla postava Supermana. Její autor Siegel tvrdil, že se nápad na Supermana zrodil náhle, když měl usínat. V tu chvíli se mu měly vybavit mýtické postavy jako Samson a

Herkules a další podobné postavy, které pak splynuly v jednu (Coogan, 2006, s. 117). Elsworth (2008) ve svém článku poukazuje i na možné spojení mezi Supermanem a Sieglovým otcem, jenž byl zastřelen při loupežném přepadení. Postava Supermana je neprůstřelná a zpočátku primárně bojovala proti lupičům. Mohlo tedy jít z části i způsob, jakým se Siegel podvědomě pokusil vyrovnat s touto tragédií (Tamtéž).

6.2 Hrdina podle Carla G. Junga

Archetyp hrdiny je podle Junga spjatý s archetypem dítěte (1997, s. 244). Někdy archetyp dítěte vypadá jako dětské božstvo a někdy jako mladý hrdina (Tamtéž). „*Oběma typům je společné zázračné narození a osudy v raném dětství – opuštění a ohrožení pronásledovateli*“ (s. 245). Hrdina si na rozdíl od boha zachovává lidskou povahu. Představuje syntézu (božského) nevědomí a (lidského) vědomí (Tamtéž).

„*Hlavním hrdinovým činem je přemožení obludy z temnot: je to vytoužené a očekávané vítězství vědomí nad nevědomím*“ (s. 246).

6.3 Hrdina podle Lorda Raglana

Folklorista Raglan sepsal 22 charakteristických bodů příběhu o hrdinovi. Raglan si všiml, že mnoho příběhů o hrdinech, především antických, prochází velmi podobným vývojem. Sepsáním těchto paralel se Raglan stejně jako my v této práci pokusil ukázat spojitosti mezi mýtickými hrdiny.

„1. *His mother is a royal virgin.* (Jeho matka je královská panna)

2. *His father is a king, and* (Jeho otec je král)

3. *Often a near relative of his mother, but* (Je často příbuzným matky)

4. *The circumstances of his conception are unusual, and* (Okolnosti za jakých byl počat, jsou zvláštní)

5. *He is also reputed to be the son of a god.* (Je prohlášen za božského syna)

6. *At birth an attempt is made, often by his father, to kill him, but* (Při narození se ho nejčastěji otec pokusí zabít)

7. *He is spirited away, and* (Ale syn je tajně odnesen pryč)

8. *Reared by foster-parents in a far country.* (Je vychován adoptivními rodiči v daleké zemi)

9. *We are told nothing of his childhood, but* (O jeho dětství nic nevíme)

10. *On reaching manhood he returns or goes to his future kingdom.* (Při dosažení dospělosti se vrací nebo jde do svého budoucího království)

11. *After a victory over the king and/or a giant, dragon or wild beast,* (Po vítězství nad králem a / nebo obrem, drakem nebo zvířetem)

12. *He marries a princess, often the daughter of his predecessor, and* (Si bere princeznu, často dceru jeho předchůdce)

13. *Becomes king.* (Stává se králem)

14. *For a time he reigns uneventfully, and* (Nějaký čas vládne klidně)

15. *Prescribes laws, but* (Nařizuje zákony)

16. *Later he loses favour with the gods and/or his subjects, and* (Později ztrácí přízeň bohů a/nebo poddaných)

17. *Is driven from the throne and city.* (Je vyhnán z trůnu nebo z města)

18. *He meets with a mysterious death,* (Záhadně umírá)

19. *Often at the top of a hill.* (Často na vrcholu kopce)

20. *His children, if any, do not succeed him.* (Jeho děti, pokud nějaké má, se nestanou jeho nástupci)

21. *His body is not buried, but nevertheless* (Jeho tělo není pohřbeno)

22. *He has one or more holy sepulchres*“ (Něméně má jednu nebo více posvátných hrobek) (Raglan, 1934, s. 213)

Příběhy o hrdinech mají rituální charakter (Tamtéž, s. 220). Připomínají přechodový rituál archaických kultur. Hrdinův život můžeme rozdělit do 3 incidentů, které s přechodovými rituály korespondují – 1. narození, 2. nástup na trůn, 3. Smrt (Tamtéž). Zde můžeme vidět spojení s tím, jak superhrdinu vnímá Reynolds, i on vidí v jeho příběhu přechodový rituál.

6.4 Hrdina podle Josepha Campbella

Na Raglanovo ritualistické pojetí částečně navazuje americký mytolog Campbell, který pracuje s myšlenkou monomýtu a putováním hrdiny, je Raglanovu pojetí, jak si záhy ukážeme, podobné. „*Hrdinovo mytologické dobrodružství se ubírá obvyklou dráhou, jež opisuje vzorec představovaný*

přechodovými rituály: odloučení — iniciace — návrat: vzorec lze označit za základní jednotku monomýtu“ (2000, s. 41). Hrdina putuje z každodenního světa do světa nadpřirozena. Během svého putování vykonává úžasné skutky a vítězí nad svými oponenty. Ze své dobrodružné cesty se vrací, aby pomáhal ostatním lidem (Tamtéž). Monomýtus je základem hrdinských příběhů v rozličných kulturách (Tamtéž, s. 45). Postava hrdiny je výjimečná, můžeme říct, že je vyvolený. Často proto bývá uctíván, ale i opomíjen až nenáviděn (Tamtéž).

Svět hrdiny trpí nedostatkem. Ten se vydá tento nedostatek napravit.⁴⁸ Pohádkový hrdina po opravení nedostatku slaví domácí vítězství pro úzký okruh postav, kdežto mýtický hrdina slaví vítězství pro celou společnost (s. 47). První etapa cesty je volání dobrodružství. Po vyslyšení volání se hrdina setkává s ochráncem, který mu ukazuje cestu a dává mu amulety proti zlým silám. Dojde k hranicím (prahu) svého světa, kde musí porazit strážce, což je většinou nadpřirozené a nebezpečné stvoření. Po překročení prahu hrdinu čeká řada zkoušek. Když hrdina úspěšně překoná všechny zkoušky, tak na něj čeká sňatek s bohyní. Taková bohyně je obrazem ženství a ideálem krásy. Je matkou, sestrou, milenkou i nevěstou. Zároveň dokáže být nebezpečná. „*Mystický sňatek s božskou královnou světa symbolizuje skutečnost, že hrdina dokonale ovládl život, neboť žena je život a hrdina je jeho pánem a znalcem*“ (Tamtéž, s. 115). Hrdina je poté sváděn různými potěšeními, aby opustil od své cesty. Po této zkoušce se musí hrdina utkat s otcem nebo se silnou mužskou postavou připomínající moc, kterou má otec nad synem. Nakonec dojde k usmíření nebo k vítězství. Po poražení otce a překonání všech překážek se hrdina mění (může být zbožštěn) a je připraven k poslednímu činu. Po vykonání tohoto konečného činu dojde k dosažení cíle cesty.

Nyní musí dojít k návratu. Hrdina dosáhl toho, co bylo nutné a zbývá mu už jen zavést znovu pořádek v svém světě. Tento návrat může hrdina odmítat, protože v nadpřirozeném světě se mu dostalo blaha a osvětlení. Opačná situace nastává, pokud bylo dosaženo cíle proti vůli bohů nebo jiné nadpřirozené bytosti. V takovém případě musí hrdina utéct. V některých případech musí hrdinovi přijít na pomoc záchrana zvenčí, aby se mohl z nadpřirozeného světa dostat.

Znovu dochází k překročení hranic světů (prahu). Hrdina se přitom musí vypořádat s návratem do normálního světa, který je pomíjivý a neuspokojivý

⁴⁸ S konceptem nedostatku, který hrdina napравuje, přišel, jak si ještě ukážeme, V. J. Propp.

jako svět nadpřirozený. Nicméně musí svému světu předat to, co se na své cestě naučil. Jeho návrat znamená přinesení dobrodiní do lidského světa. Může se tak stát pánem obou světů a může se mezi nimi pohybovat bez omezení. Dosáhl tak rovnováhy mezi materiálním a duchovním (s. 19 – 225).

Nejbližší Campellovu monomýtu je postava Captain Marvela (Parker, 1940). Jedná se o osiřelého adolescenta Billyho Batsona, jenž jednoho dne byl záhadnou postavou zaveden do kouzelného vlaku, který jej odvezl do podzemní jeskyně za čarodějem Shazamem. Tento čarodej mu předal superschopnosti. Od té doby se z Billyho vždy po vyřčení hesla SHAZAM⁴⁹ stal dospělý superhrdina. Zde znovu odkaz na přechodový rituál. Více o tomto tématu pohovoříme v následující kapitole.

6.5 Hrdina podle Vladimira J. Proppa

Nyní si rozebereme pohádkového hrdinu podle folkloristy Vladimira J. Proppa. Propp (1999) definoval 31 funkcí pohádky. Pro naše potřeby využijeme hlavně ty funkce, jež přímo souvisí s hrdinou. První funkcí, která konkrétně zmiňuje hrdinu, je, když je hrdinovi něco zakázáno, nebo naopak přikázáno. Tento zákaz hrdina poruší, čímž do děje vstupuje škůdce. Škůdce hrdinu obelstí a nějak uškodí jemu nebo své oběti, tím vzniká újma nebo nedostatek, jako jsme viděli u Campellova hrdiny. Avšak tento nedostatek nemusí být nutně zaviněn škůdcem. Mohl vzniknout i bez jeho způsobení. Povaha nedostatku závisí přímo na konkrétní pohádce.

Hrdina se vydává na cestu nebo je na ni někým odeslán, přitom dostane úkol něco nebo někoho najít, aby nedostatek mohl napravit. Hrdinové, kteří něco hledají, Propp nazývá hledači. Kdežto v příběhu, kde byla postava hrdiny unesena, se jedná o hrdinu postiženého. Hrdina tedy odchází za dobrodružstvím nebo je unesen, každopádně vždy musí dojít k nějakému zvláštnímu důvodu, aby se rozhodl putovat. Na cestě je hrdina vystavován různým zkouškám. Během toho potkává dárce, anebo pomocníka. Jedna z těchto typů postav dá hrdinovi kouzelný prostředek. Kouzelným prostředkem může být cokoli např. kouzelný kůň. Pomocí tohoto prostředku hrdina překonává různé překážky až se nakones dostane k cíli svého hledání. Hrdina pak svede souboj se škůdcem, přičemž je hrdina zraněn a dojde tak k jeho označení. Škůdce je úspěšně poražen. Dochází

⁴⁹ SHAZAM je akronym skládající se ze jmen hrdinů a bohů Solomona, Herkula, Atlase, Dia, Achillea a Merkura.

k odstranění nedostatku. Hrdina se vrací domů. Návrat může mít formu útěku. Při něm je pronásledován pronásledovatelem. Nakonec se hrdinovi podaří utéct a zachránit se.

Jeho dobrodružství může pokračovat dál. Hrdina se nepoznán vrátí domů nebo přijde do cizí země. Zároveň se objevuje postava vydávající se za hrdinu a nárokuje si jeho odměnu. Před hrdinou znovu stojí těžký úkol. Po jeho splnění je poznán, buď podle vyřešení úkolu, nebo podle označení, které získal v příběhu předtím. Po poznání skutečného hrdiny dojde k odhalení toho nepravého. Škůdce je poražen a hrdina je odměněn. Hrdina poté získá nové vzezření a je odměněn. Za odměnu získá princeznu a trůn (s. 31 – 59).

6.6 Hrdina podle Thomase Carlyla

Podle filozofa a historika Thomase Carlyla může mít hrdinství mnoho forem. Udává příklady hrdiny jako božstva, proroka, básníka, kněze, spisovatele, krále. Většinu z těchto příkladů reprezentují reálné historické postavy. Podstatné je, že nezáleží na tom, zda tito hrdinové byli reální. Neboť každá doba má své hrdiny, kteří mají význam a jsou uctíváni právě v určitém období a v určité společnosti. „*Společnost spočívá v úctě k hrdinovi. Každá společnost je jakýmsi nikoliv nezdůvodnitelně nedokonalým obrazem vystupňování úcty k hrdinům*“ (1927, s. 21). Podle Carlyla uctívání hrdiny vychází už z pohanství (Tamtéž, s. 20). Je si také jist tím, že uctívání hrdinů je neoddělitelnou součástí lidské společnosti. „*Úcta k hrdinům potrvá, dokud bude lidstvo naživu*“ (s. 22).

Staří hrdinové se mohou přeměňovat do nových forem. Přežívají tak ve společnosti dále skrze tyto nové formy. Z Thora se stává Jakub obrobijec nebo postava shakespearovského Hamleta vychází z nordického hrdiny Amleta (s. 43).

Toto přeměňování je jednou z klíčových inspirací vytváření superhrdinských postav. Ukázali jsme si, že postava Supermana byla inspirována hrdinou Héraklem a Samsonem. Postava Wonder Woman byla inspirována Amazonkami a římskou bohyní Dianou. Postava úplně prvního Flashe Jaye Garricka vzhledově i superschopnostmi připomíná řeckého boha Herma. Podobnou paralelu můžeme vidět např. u superhrdiny Aquamana (Weisinger & Norris, 1941), a to řeckého boha Poseidóna. Některé postavy nejsou jen inspirovány mýtickými hrdiny, ale přímo berou hrdiny z mýtů a přetvářejí je na

superhrdiny. Z Thora se tak stává bytost přicházející ze světa vyspělé technologie kombinované s magií. Spolu s Thorem jsou do komiksu přivedeny i další postavy severského panteonu (Sif, Loki, Odin). Podobně tak bylo učiněno s postavou Hérakla, ze kterého se stal superhrdina Hercules (Lee, 1965b). Postava Hercula je však mnohem věrnější své mýtické předloze než postava Thora.

7 Komparace pohádkového a mýtického hrdiny se superhrdinou

Na těchto příkladech můžeme vidět mnoho paralel mezi pohádkovým a mýtickým hrdinou. Pro nás jsou ovšem důležité paralely týkající se komiksového superhrdiny. Charakteristické znaky superhrdiny jsme si předvedli v kapitole *Definice superhrdiny*, když tyto znaky porovnáme, získáme hned několik paralel. Musíme si však uvědomit, že superhrdinský komiks funguje jinak než mýtus nebo pohádka. Srovnání provedeme především s postavou Supermana, protože se jedná o prvního a „archetypálního“ superhrdinu. Různí autoři ve svých dílech citují především postavu Supermana, nicméně znaky, které si tu představíme, s různými obměnami splňuje mnoho superhrdinů.

1. Superhrdina stejně jako Raglanův mýtický hrdina přichází o rodiče a je vychován náhradními rodiči. Tento znak, jak jsme si ukázali v kapitole o superhrdinovi, je téměř univerzální. Konkrétně v případě Supermana dojde k přemístění z planety Kryptonu do světa našeho.

2. V příběhu o Supermanovi dojde při jeho přiletu na zem k vytvoření kráteru. V kapitole *Definice superhrdiny* jsme psali o tom, co si o této symbolice myslí R. Reynolds. Tuto situaci můžeme přirovnat ke znaku zvláštního početí hrdiny podle Raglana. Ostatní superhrdinové nemají tak spektakulární a symbolický příchod na náš svět, ale mnoho z nich na rozdíl od Supermana získalo své schopnosti až později nikoliv při narození. Mýtický hrdina je mimo jiné předurčen být hrdinou od samého začátku. Superhrdina se, ale stává hrdinou, až když získá superschopnosti. Symboliku božího zásahu vzniku hrdiny můžeme nalézt tedy až v superhrdinově dospělosti nebo pubertě. Superhrdina Flash získá superschopnosti po zasažení bleskem. Fantastic Four získá své schopnosti ve

vesmíru, tedy mimo lidský svět, zasažením kosmickou bouří. Lidé se zvláštním geny se stávají Inhumany, pokud jsou vystaveni tzv. *Terrigen mist*.⁵⁰

3. Superhrdina musí také překonávat zkoušky jako hrdinové v předchozí kapitole. Musí bojovat se superpadouchem, chránit lidi a zároveň chránit svou milou. V příběhu o Supermanovi je to konkrétně Lois Lane.

4. Důvod, který donutí superhrdinu jednat, vychází obvykle z nedostatku spravedlnosti a řádu a také mnohdy osobního psychického traumatu. Superman se neustále snaží zachovat status quo. V případě Batmana jeho touha po trestání zločinců vychází právě z psychického traumatu (Coogan, 2006, s. 54).

5. Z počátku žádný superhrdina necestuje do jiných světů až na pár výjimek (Superman, Captain Marvel, Fantastic Four). Později vznikají různé příběhy, v nichž superhrdinové putují do vesmíru, jiných dimenzí, pekla nebo zkrátka jen do cizích států. Avšak superhrdinovy schopnosti nejsou získány z tohoto světa. Hovořili jsme o tom, že ve světě superhrdinských komiksů věda funguje jako magie. Je nevysvětlitelná a cizí. Dokáže nadpřirozené věci, obdaří obyčejného smrtelníka schopnostmi, jaké nikdo dosud neviděl. Spider-mana kousne naprosto jedinečný uměle vypěstovaný pavouk, čímž mu předá schopnosti a pak zahyne. Jsou to právě superpadouši, kteří přicházejí z cizího světa uškodit. Jak jsme si v minulých kapitolách ukázali, superpadouch je obvykle jiné národnosti než superhrdina, nebo může být z vesmíru či jiné dimenze.

6. Superhrdina se nevydává na cestu tak, jak ji popisuje Campbell nebo Propp. Většina superhrdinů se primárně pohybuje na konkrétním území⁵¹. Můžeme však říct, že se děje symbolický přechod do jiného světa, když si nasadí kostým. V mnoha případech se tak s postavy stane někdo jiný. Využívá své nadlidské schopnosti a přitom bojuje se superpadouchem, který má kostým, jenž ho nejen přesouvá do jiného světa, ale dává mu charakter monstra, které musí hrdina porazit. Jak jsme si ukázali v kapitole *Definice superhrdiny*, superhrdinova změna při oblečení masky připomíná přechodový rituál, což koresponduje s rituální funkcí monomýtu. Samozřejmě existují superhrdinové, kteří cestu do nadpřirozeného světa podnikají explicitně např. Doctor Strange (Lee & Huntley, 1963) cestuje do jiných dimenzí a pekla. Thor (Lee, 1962d) cestuje mezi různými světy, především tím naším a Asgardem.

⁵⁰ Terrigenická mlha. Jedná se o plynnou substanci, jež probouzí v lidech latentní mimozemský gen.

⁵¹ Nejčastěji New Yorku nebo jiného velkého pro USA důležitého města.

7. Superhrdina nevydává nové zákony a nestává se králem. Nicméně je strážcem spravedlnosti. Dohlíží na to, aby byly zákony dodržovány.

8. V komiksech dochází k mnoha případům, kdy je superhrdina oslavován i nenáviděn. Jedná se o motiv, který v jisté chvíli zažívá každý superhrdina. Lidé superhrdinu obdivují jako zachránce, ale zároveň mají strach z jeho schopností. Tento problém se řeší například v komiksově sérii *Civil War* (Miller, 2006 – 2007) nebo ve filmu *Batman v Superman: Úsvit spravedlnosti* (Roven, Snyder & Snyder, 2016).

9. Superhrdinova vítězství mohou mít význam jen pro konkrétní území, ve kterém žijí anebo pro celý svět, nebo dokonce pro celý vesmír a i další alternativní vesmíry. Superhrdina tak bývá na úrovni pohádkového i mýtického hrdiny.

10. Superpadouch může symbolizovat otce superhrdiny. Toto si blíže vysvětlíme v kapitole *Příklady archetypů*.

11. Superhrdina má svou milou, v některých případech si ji i vezme za manželku. Takový příběh má však málokdy šťastné pokračování. Většina superhrdinů se pohybuje v začarovaném kruhu nestálých a nenaplněných vztahů, což jak už jsme si řekli v kapitole o stereotypech, vychází z komerčnosti komiksů. Nesmíme však zapomenout na to, co jsme si řekli v kapitole *Definice superhrdiny*, a to že z Reynoldsova hlediska by při normálním vztahu hrdina ztrácel na síle a neměl čas na svá dobrodružství.

12. Jak jsme viděli u Proppa, hrdina je při střetu se škůdcem označen. Tato funkce se občas objevuje i u superhrdinů s tajnou identitou. Můžeme se s tím třeba setkat ve filmu *Spider-man* (Ziskin, Bryce & Raimi, 2002). Spider-man je při střetu s Green Goblinem zraněn na ruce. Když se později setká s civilní identitou Spider-mana, tak si onoho zranění všimne. Toto zjištění pak samozřejmě proti Spider-manovi využije.

13. Podobně jako u Proppa se v komiksech vyskytuje nepravý hrdina, který se vydává za skutečného superhrdinu a snaží se jej nahradit.

14. Superhrdina může v příběhu zemřít, je však po nějaké době vzkříšen. Nebo je celý jeho příběh převyprávěn a superhrdinovo dobrodružství začíná na novo. Více si tuto problematiku vysvětlíme v nadcházející podkapitole. Superhrdina na konci příběhu nedochází rovnováhy, pokud přece jen ano, tak je jen krátkodobá.

8 Mýtizace superhrdinů

V následujícím textu si dokážeme mýtizaci hrdiny a předvedeme, jak k mýtizaci dochází.

Mýtus - (Řcc. *mythos*, řeč, vyprávění.) *Ve vlastním slova smyslu (užívaném zejména v etnologii) je mýtus vyprávění více či méně posvátného rázu o bytostech zosobňujících přírodní síly nebo o původu určitého společenství. V kulturách, kde je mýtus živý, slouží jako ospravedlňující odkaz a vzor.*“ (Durozoi & Roussel, 1994)

Podle Ronalda Barthes (2004) je mýtus systémem komunikace, sdělením (s. 107). „*Mýtus je promluva a proto mýtem může být vše*“ (Tamtéž). Tato promluva je vyvolaná dějinami (s. 108). Mýtizovat tak vlastně můžeme úplně vše. Mýtus má dvojí funkci. Označuje a dává na vědomí, vede k pochopení, ale zároveň i člověku něco vnucuje (Tamtéž).

Barthes tvrdí, že mýtizovat můžeme třeba i takový wrestling. Zajímavé je, že wrestling, tak jak jej popsal Barthes (s. 13 – 21), se v lecčem shoduje se superhrdinskými komiksy. Vlastně obojí funguje na stejném principu. Pro diváka wrestlingu stejně tak jako pro čtenáře komiksů je nutné, aby vše bylo vysvětleno tak, aby to ihned jednoduše pochopil. Hlavním ozřejmujícím prvkem jsou masky. Masky nosí všichni účastníci wrestlingu, jak antagonisté, tak protagonisté, stejně jako v komiksech. Podle typu masky poznáme ihned, o jakou postavu se jedná, jestli je kladná nebo záporná. V okamžiku, kdy na sebe zápasník nebo hrdina navlékne masku, přijímá určitou roli. Dochází ke změně v chování a v naprosté vžití se do své úlohy, která má jasně danou symboliku. Role, zápletky i rozuzlení jsou jasně dané a repetitivní. Vždy dochází k vítězství dobra nad zlem. Všichni vědí, co mají čekat, ale i přesto se na to chodí stále pořád koukat. Ve výsledku totiž nejde o příběh, jde o gesta má zápasník nebo v našem případě superhrdina předvést. Očekává se vykonání spravedlnosti a potrestání zla. Tato repetitivnost nám naznačuje již několikrát zmíněnou rituální povahu komiksů. Vše se děje stále dokola jako v mýtech.

Umberto Eco se ve své knize *Skeptikové a těšitelé* (1995) věnuje postavě Supermana. Podle Eca má postava Supermana veškeré charakteristické rysy mýtického hrdiny, ale přitom je vsazena do románové situace (s. 252). „*Mytologická postava komiksu „musí být archetypem, sumou určitých kolektivních aspirací, a musí tudíž nutně znehynět v emblematické utkvělosti,*

díky níže je také okamžitě k poznání, jelikož je však komercializována v rámci produkce románové, pro publikum, které čte romány, musí se podrobit vývoji, který je charakteristický pro vývoj postavy románové.“ (Tamtéž)

Mýtus je jednou provždy daný. Nemění se a nemůže být společností konzumován. Romány a komiksy jsou konzumovány. Superman musí být nekonzumovatelný a přitom se nechat konzumovat. Superhrdina proto, aby neporušil kontinuitu svého příběhu, nesmí dělat nezvratné kroky (s. 260). V komiksech se to obchází vytvářením alternativních vesmírů anebo ukončením a obnovením příběhu. Superhrdinské příběhy mají podobu iterativního schématu⁵² (s. 267). Postava superhrdiny se bude vždy chovat stejně podle svého charakteru, který čtenář dobře zná a do jisté míry i ví, jak příběh dopadne (s. 249). I přesto se ke komiksům lidé pořád vrací. Situace je podobná jako u wrestlingových zápasů, o kterých psal Barthes. Jde o souboj dobra se zlem, o vykonání spravedlnosti a o předvedení určitých gest, která divák nebo čtenář touží vidět znovu a znovu.

Superman a jiní hrdinové operují především na svém vyhraněném teritoriu, kde zlo na sebe bere podobu atentátu na soukromé vlastnictví. Padouchové totiž především vykrádají banky. Útoky superpadouchů z vesmíru a zkorumpovaní politici jsou jen pro chvilkové napětí, ale stálé zlo představují hlavně zloději (s. 281). Superman je zosobněním občanského svědomí. Má dokonalé občanské ctnosti v uzavřené komunitě. Pořádá dobročinná představení a dobročinné sbírky. Dobro má tedy podobu dobročinnosti (s. 282). Je však nutno podotknout, že tento Ecoův pohled na superhrdinské komiksy je z dnešního pohledu zastaralý a týká se především komiksů o Supermanovi. Přitom mnoho superhrdinů splňuje skoro stejné podmínky. Eco si je nejspíše vybral pro svůj rozbor superhrdinů proto, že Superman byl prvním superhrdinou, je také jedním z nejpopulárnějších superhrdinů a proto, že podle něj se čtenáři do civilní postavy Clarka Kenta dobře vžívají.⁵³ Je konstantou lidové představivosti. Lidé se tak mohou na příběhu podílet (s. 242), což jsme si vysvětlovali u Fiskeho definice populární kultury. Není to ovšem tak, že by si autoři mohli s příběhy dělat, co chtěli. Musejí se přizpůsobit společenskému řádu a kulturnímu modelu, v němž žijí. Komiksy tedy mají funkci zrcadlení (s. 283). Odrážejí momentální společenskou, historickou i politickou situaci (s. 267) a často v sobě obsahují pedagogické poselství. Toto

⁵² Události se opakují podle daného schématu.

⁵³ Zvláště pro čtenáře, kteří se cítí méněcenní (s. 247).

poselství je obsaženo v tom, že superhrdina disponuje destruktivními silami, ale nevyužívá je sobecky k destrukci, naopak se snaží jít společnosti příkladem (s. 279).

Mircea Eliade (2011) považuje hromadné sdělovací prostředky za něco, co dokáže mýtizovat smyšlené postavy (s. 133). Mezi těmito prostředky jmenuje konkrétně komiksy a spolu s nimi zmiňuje i postavu Supermana. Jeho vysokou popularitu vysvětluje tím, že má Superman dvě totožnosti. Podle něj mýtus o Supermanovi uspokojuje skryté touhy moderního člověka, jenž je neschopný, omezený a nudný, ale sní o tom, že jednoho dne bude hrdina jako Superman (Tamtéž, s. 132).

9 Příklady archetypů

V této kapitole si ukážeme, jaké konkrétní archetypy můžeme najít v postavách superhrdinských komiksů. Jedná se do značné míry subjektivní posouzení. Každý tedy podle svých zážitků a zkušeností může vidět různé archetypy a někdo možná také žádné. *Je tolik archetypů, kolik je typických situací v životě*“ (Jung, 1997, s. 155). Hlavním zdrojem archetypů jsou sny a aktivní imaginace (s. 156). Při určování archetypů vycházíme především ze studií Junga, Reynoldse, Kluckhohna, Ingeho a dalších. Budeme tedy tuto kapitolu brát jako možné posouzení, jak lze v komiksech ony archetypy najít. Je také nutno podotknout, že jedna komiksová postava nemusí představovat jeden archetyp. Může jich v sobě mít více. Je to pravděpodobně způsobeno vývojem postavy.

Archetyp smrti

Pro určení archetypu smrti vycházíme z ikonografie smrti v evropském umění, z Tanců smrti a personifikace smrti (Malina, 2009, s. 110). Smrt je v komiksech personifikována nebo symbolicky vyjádřena především v superpadouších a občas i v antihrdinech. Nejčastěji smrt představují ti nejsilnější superpadouši, např. Doctor Doom, Red Skull (Simon, 1941), Apocalypse (Layton, 1986), Skeletor (Kupperberg, 1982), Joker a mnoho dalších. Všechny tyto postavy symbolicky připomínají zobrazení smrti, kde je smrt ztvárněna jako oživlá kostra. Společné znaky se smrtkou jsou vidět hlavně v obličeji. Red Skull a Skeletor mají přímo místo obličeje lebku, Doctor Doom nosí masku podobající se lebce, Apocalypsův obličej také připomíná lebku a Joker má obličej připomínající mrtvolu. Často také právě superpadouši bývají holohlaví, u superhrdinů se téměř holohlavé postavy neobjevují. Způsob jakým někdy bývá holohlavý superpadouch zobrazen může také připomínat lebku. Existují pak i postavy, které mají na podobnost se smrtí přímo odkazovat např. Grim Reaper (Thomas, 1968) má na sobě znak lebky, v některých komiksech nosí kápě a místo jedné ruky má kosu. Také Thanos (Starlin & Friedrich, 1973a) je silně spojen se smrtí. Nejenže vzhledem připomíná smrt a jeho jméno je odvozeno od řeckého *thanatos*,⁵⁴ ale je zamilován do kosmické entity, která má být skutečnou personifikovanou smrtí⁵⁵

⁵⁴ smrt

⁵⁵ Postava Smrti je v komiksech neutrální.

(Starlin & Friedrich, 1973b). I antihrdinské postavy, které často zabíjejí, jsou nějakým způsobem spojovány se smrtí např. Punisher má jako svůj symbol lebku.

Archetyp Spasitele

Tento archetyp splňuje především Superman. Je seslán lidem z nebes, po dosažení dospělosti se vydává do Arktidy, kde se setkává s hologramem svého otce, který pak Supermanovi pomáhá svými radami. Superman je zabit v souboji s monstrem Doomsdayem, aby zachránil město Metropolis před zkázou (Jurgens, 1992). Superman byl pak po roce vzkříšen (Kesel, 1993). Spojení mezi Supermanem a Ježíšem je ještě více umocněno ve filmu *Batman v Superman: Úsvit spravedlnosti* (Roven, Snyder & Snyder, 2016). Ve filmu je několik scén, které evokují scény z Bible, především pak způsob, jakým Superman zemře. Doomsday jej nabodne na kost, která trčí z jeho těla jako na kopí. Hlavně scény, které následují po Supermanově zabití, s Biblí velmi korespondují Supermanovo snesení ze sutin a truchlení nad jeho mrtvolou, kterou má v náručí Lois Laneová. Ben Saunders (2011) se k této problematice vyjadřuje jako k záležitosti, která je vnímána subjektivně. Někteří lidé v Supermanovi vidí Ježíše Krista, někteří Mojžíše, někteří egyptského boha Hora a někteří řeckého hrdinu Hérakla (s. 16).

Archetyp kouzelného předmětu

V komiksech se objevuje motiv z artušovských legend podobný vytažení Excaliburu z kamene (Archibald & Putter, 2010, s. 232). Superhrdina získá své schopnosti, když prokáže, že je hoden kouzelného předmětu. S takovým předmětem se setkáváme v komiksech o Thorovi. Jde o Thorovo kladivo Mjolnir, které může ze země zvednout jen ten, kdo ho je hoden. Být hoden znamená mít všechny dobré vlastnosti správného válečníka. Podobná situace je v komiksech o He-manovi (Kupperberg, 1982). He-man je díky svému charakteru hoden kouzelného meče. V nesnázích mu pomáhá čarodějka, podobně jako králi Artušovi pomáhá čaroděj Merlin.

Archetyp trickstera

Postava trickstera je po světě velmi rozšířená. Je známá tím, že provádí různé žerty, kterými pomáhá anebo škodí. Může mít i roli kulturního hrdiny (Trickster tale, 23.7.2017). Archetyp trickstera splňuje superhrdina Spider-man.

Spider-man při soubojích žertuje a zesměšňuje protivníky. Nad svými oponenty často vítězí důvtipem, často mu v tom právě pomáhají jeho žertovné poznámky, které rozčílí superpadoucha, jenž je pak nesoustředěný. Thomas Inge (1990) vidí spojitost mezi postavou Spider-mana a postavou trickstera Anansi v africkém folkloru, který má podobu pavouka (s. 109).

Archetyp démona

Démon je bytost objevující se v mytologických nebo náboženských představách, která může být lidem prospěšná anebo škodlivá (Malina, 2009, s. 884). Využívání démonických bytostí je v komiksu časté. Především se tak děje v příbězích superhrdinů, jejichž schopnosti nejsou založené na vědě jako magii, ale na skutečné magii a čarodějnictví. V komiksech se nám tak objevuje démon Mephisto vládoucí v pekle a zaujímaví roli Ďábla (Lee, 1968c). Postava boha Lokiho (Lee, 1962c) v komiksech bývá většinou vyobrazována démonicky.⁵⁶ Nicméně bývá někdy bližší své původní funkci trickstera v severské mytologii. Zde můžeme vidět, jak moc záleží na rozhodnutí komiksových autorů.

Archetyp stínu

Archetyp stínu vymyslel Carl G. Jung. Má to být skrytá část člověka obsahující negativní aspekty osobnosti, kterou člověk ostatním lidem neukazuje a někdy o ní ani sám neví. Konfrontace se stínem se nazývá realizace stínu. „*Realizace stínu*“, to znamená uvědomění inferiorní části osobnosti, které však nesmí být překrouceno v intelektualistický fenomén, protože znamená prožitek a utrpení týkající se celého člověka (1997, s. 63). Jak jsme si řekli superhrdina a superpadouch jsou jako dvě strany téže mince. Superpadouch může plnit funkci superhrdinova stínu. Superhrdina je tak ses stínem neustále konfrontován. Také se stává, že superhrdina bojuje doslova sám se sebou. Stává se tak, když je hrdina posedlý nějakou negativní silou. Třeba Spider-manovi se stalo, že jej posedl vesmírný parazit Venom, který ačkoliv chtěl žít se Spider-manem v symbióze a činil jej silnějším, měnil jeho pocity a tak se Spider-man stával agresivním a zlým. V kapitole o dalších komiksových postavách jsme si nastínili vztah Mr. Fantastica s Doctorem Doomem. V komiksech se často odkazuje na to, jak jsou si tyto dvě postavy vnitřně podobné. Nicméně Mr. Fantastic neměl tak krušné dětství, má

⁵⁶ Nosí helmu s dlouhými zatočenými rohy.

milující ženu a je obklopen rodinou. V alternativním příběhu existuje postava Maker (Bendis & Miller, 2004), což je vlastně Mr. Fantastic, ale bez rodiny, jenž se stane superpadouchem. Tyto dvě verze Mr. Fantastica se setkají a bojují spolu. Můžeme říct, že je to znovu boj se stínem.

Archetyp oidipovského komplexu

Clyde Kluckhohn ve své studii zabýval rozšířeností oidipovského komplexu v mýtech a zmiňuje, že někteří vědci jej považovali za prvotní mýtus (1965, s. 164). V předchozí kapitole jsme si u Campbella předvedli, že mezi hrdinou a otcem nebo postavou, která má vlastnosti otce dochází ke konfliktu. V superhrdinských komiksech dochází k tomuto konfliktu také. Supermanův nepřítel Lex Luthor je jako zlá verze jeho otce Jor-Ela. Lex Luthor se pokusí zařídit, aby se Superman nikdy nenarodil tím, že bude cestovat do minulosti na Supermanovu rodnou planetu Krypton a vezme si jeho matku místo Jor-Ela (Siegel, 1964). Lex Luthor v tomto případě nepředstavuje jen zvrácenou podobu otce. Pokud budeme postupovat podle teorie o archetypu stínu, tak Lex Luthor je Supermanovým stínem, který se chce incestně spojit s matkou (Reynolds, 1992, s. 65). V komiksech můžeme vidět i obrácený případ. V komiksu Infamous Iron Man, kde se z Doctora Dooma stane antihrdina a převezme Iron manovo místo, se objevuje Maker⁵⁷, jenž přivedl k životu Doomovu mrtvou matku a svedl ji (Bendis, 2017b).

Archetyp animy

Anima je ženská součást mužské duše (Jung, 1997, s. 127). Archetyp animy se člověku zjevuje jako matka, přítelkyně, milenka. „*Antickému člověku se anima zjevuje jako bohyně nebo čarodějnice*“ (Tamtéž, s. 130). Anima může být hodná i zlá (s. 128.) Komiksové superhrdinky a ženy - superpadouchové v sobě zosobňují archetyp animy. V ženských komiksových postavách můžeme vidět různé formy tohoto archetypu. Častá je forma bohyně (Scarlet Witch) a milienky (Lois Lane). Podle Junga anima věří v krásu a dobro. Jak ale dále píše, krásu nemusí znamenat dobro a dobro nemusí znamenat krásu (Tamtéž). Ženské postavy v superhrdinských komiksech jsou skoro vždy krásné a svůdné, ale

⁵⁷ Zlá alternativní postava Mr. Fantastica.

dokáží být i velmi kruté. Nicméně superhrdinka dokáže dosáhnout ideálu krásy i dobře.

Archetypy živelů

Fantastic Four (Lee, 1961) je první rodinný tým superhrdinů. Tento tým v sobě symbolizuje hned několik věcí. Vznikl za Studené války a je inspirován soutěžením ve vesmírném výzkumu. Budoucí členové Fantastic Four jsou čtyřčlenná skupina lidí vedená vědcem Reedem Richardsem, která chtěla, aby Američané byli jako první ve vesmíru a předběhli tak Sověty. Ve vesmíru však dojde k ozáření, které jim dá superschopnosti (Tamtéž)⁵⁸. Tyto superschopnosti nápadně připomínají čtyři základní živly (Dalton, 2011, s. 18). Mr. Fantastic získá schopnost moci libovolně měnit tvar a délku svého těla. Invisible Girl⁵⁹ se dokáže zneviditelnit, později bude schopna vytvářet silové pole. Human Torch se dokáže podle vůle vznítit a létat. Thing zkamení. Mr. Fantastic představuje vodní živel, Invisible Girl vzduch, Human Torch oheň a Thing zemi (Tamtéž).

⁵⁸ Zde můžeme vidět velmi dobrý příklad ovlivnění komiksů aktuálním děním. Tento komiks vznikl ve stejném roce, kdy se dostal první člověk do vesmíru. Patrná je i soutěživost se Sověty kvůli studené válce mezi USA a SSSR.

⁵⁹ Později se z ní stane Invisible Woman.

10 Závěr

V bakalářské práci jsme si představili komiksového superhrdinu, superpadoucha a antihrdinu. Charakterizovali jsme si tyto postavy podle jejich vzhledu, funkce a určili jsme, jaké jsou mezi nimi vztahy. Bylo dokázáno, že je superhrdina mýtizován. Mýtizace se v superhrdinském komiksu projevuje repetitivností a rituálností. V Eliadově studii jsme se dozvěděli, že velkou roli v mýtizaci hromadné sdělovací prostředky, čímž komiksové médium bezpochyby je. V Ecově studii jsme si ukázali, jakým způsobem je superhrdina mýtizován. Superhrdina je postavou, jež se musí neustále vyvíjet, zároveň však musí stále zachovávat své charakteristické znaky a snažit se být i přes konzumpci čtenářů nekonzumovatelná. Aby mohl být superhrdina neustále využíván, musí dojít k ukončení a obnovení příběhu, přičemž příběh začíná znovu od začátku, a opakují se v něm s různými obdobími stejné události jako v příběhu předchozím. Tento jev jsme si nazvali iterativní schéma. Na základě Barthesovy studie byla předvedena paralela superhrdinského komiksu s wrestlingem. I zde se setkáváme s iterativním schématem. Podle Barthesova tvrzení jsme došli k závěru, že lidé mají potřebu stále vidět vykonání spravedlnosti, ačkoliv ji už viděli mnohokrát. Tato touha po spravedlnosti koresponduje s naším definováním narace. Vzhledem k tomu, že superhrdinské komiksy čerpají z aktuálního dění, během kterého se často děje bezpráví, tak tento typ příběhů slouží k tomu, aby lidé mohli spravedlnosti dosáhnout alespoň imaginárně. Způsob, jakým se vykonávání spravedlnosti děje, je jasný a jednoduchý a aktéři jsou přitom lehce rozpoznatelní. Dále potom vlastnosti jako jsou repetitivnost, neustálé imitování sekundárních textů a seriálovost jsou pro superhrdinský žánr klíčovými a tyto vlastnosti jej tak řadí do populární kultury.

Z našeho výzkumu vyplývá, že popularita superhrdinů závisí na potřebě spravedlnosti, aktuální společenské situaci a možnosti ztotožnění se superhrdinou. Slabá civilní identita je vykompenzována silnou tajnou identitou.

V průběhu výzkumu bylo zjištěno, v čem má superhrdina společné znaky s hrdinou mýtickým podle studií Raglana a Campbella a pohádkovým hrdinou podle studie Proppa, a také bylo ukázáno, v čem se spolu tyto hrdinové liší. Díky Carlylovi jsme mohli vidět, že hrdinové mohou mít různé podoby, ale všem je společné, že jsou obdivováni a uctíváni. Mimo jiné nám Carlyle předložil tvrzení, že hrdinové jsou neoddělitelnou součástí lidské společnosti. Na konkrétních

příkladech bylo představeno transformování starých hrdinů na jiné a nové hrdiny, kteří jsou tak více bližší aktuální společnosti. Tento trend je velice starý a komiksy, jak jsme mohli vidět u archetypů, z něj bohatě čerpají. Také jsme narazili na spojení superhrdinů s přechodovými rituály, které zároveň korespondují s myšlenkami Raglana a Campbella o rituální funkci hrdinských příběhů. Reynolds dokonce superhrdinský příběh považuje za formu přechodového rituálu dospívání.

Předvedli jsme si nejčastější stereotypy vyskytující se v komiksech a změny, které se s nimi udály. Především jsme si ukázali, jak dochází k odklánění se od stereotypů, a byla zaznamenána snaha o větší variabilitu vzhledu i charakteru u komiksových postav. Byl také zaznamenán nárůst většího využití rasově a etnicky odlišných hrdinů i postav s různou sexuální orientací. Dospěli jsme k závěru, že superhrdinské komiksy v sobě obsahují archetypy. Tyto archetypy jsou zobrazeny především vizuálně, ale ukázali jsme si, i jak jsou znázorněny v charakteru a činech konkrétních postav. Způsob, jakým jsou archetypy vnímány, je do jisté míry subjektivní záležitost, proto jsme se snažili vybrat postavy, jejichž archetypy se zdají být nejvíce známé a jasné. Archetypů je totiž nespočet a jejich formy mohou být různé. Také bylo dokázáno, že jedna postava v sobě nemá pouze jeden konkrétní archetyp, ale může jich v sobě obsahovat více.

Za přínos této bakalářské práce považujeme předvedení možností studia superhrdinského komiksu (studium archetypů, stereotypů, historických souvislostí). Dokázali jsme si, že se v komiksových postavách promítají velmi staré představy. A nakonec jsme zjistili, že ačkoliv v současnosti vznikají nové studie na téma superhrdinských komiksů, jen málo z nich se zabývá problematikou superpadouchů a antihrdinů, přitom tyto postavy mají z hlediska narace stejně velký význam jako superhrdina. Nabízí se tedy mnoho dalších možností ke studiu superhrdinských komiksů.

11 Seznam použité literatury

Primární literatura

Komiksy:

- BENDIS, B. M. (2017a). *Invincible Iron Man Vol. 3 #3*. New York: Marvel Comics.
- BENDIS, B. M. (2017b). *Infamous Iron Man Vol. 1 #5*. New York: Marvel Comics.
- BENDIS, B. M., HICKMAN, J. & SPENCER, N. (2011). *Ultimate Comics Fallout Vol. 1 #4*. New York: Marvel Comics.
- BENDIS, B. M. & MILLER, M. (2004). *Ultimate Fantastic Four Vol. 1 #1*. New York: Marvel Comics.
- BERNSTEIN, R. (1959). *Action Comics Vol. 1 #252*. New York: DC COMICS.
- BRUBAKER, E. (2012). *Point One Vol. 1 #1*. New York: Marvel Comics.
- CLAREMONT, C. (1989). *Wolverine Vol 2 # 10*. New York: Marvel Comics.
- CONWAY, G. (1974). *Amazing Spider-Man Vol. 1 #129*. New York: Marvel Comics.
- DECONNICK, K. (2013). *Captain Marvel Vol. 7 #14*. New York: Marvel Comics.
- DINI, P. (1999). *Batman: Harley Quinn*. New York: DC COMICS.
- FINGER, B. (1939). *Detective Comics Vol. 1 #27*. New York: DC COMICS.
- FINGER, B. (1940). *Batman Vol. 1 #1*. New York: DC COMICS.
- FINGER, B. & FOX, G. (1939). *Detective Comics Vol. 1 #33*. New York: DC COMICS.
- FOX, G., (1940). *Flash Comics Vol. 1 #1*. New York: DC COMICS.
- GILLEN, K. (2014). *Origin II. Vol. 1 # 5*. New York: Marvel Comics.
- GRUENWALD, M. (1989). *Captain America Vol. 1 #362*. New York: Marvel Comics.
- HEINBERG, A. (2005). *Young Avengers Vol. 1 #6*. New York: Marvel Comics.
- HING, C. F. (1944). *Blazing Comics #1*. Blazing Comics.
- ISABELLA, T. (1975). *Power Man Vol. 1 #24*. New York: Marvel Comics.
- ISABELLA, T. (1977). *Black Lightning Vol. 1 #1*. New York: DC COMICS.
- KESEL, K. (1993). *Adventures of Superman Vol. 1 #505*. New York: DC COMICS.

KUPPERBERG, P. (1982). *DC Comics Presents Vol. 1 #47*. New York: DC COMICS.

JURGENS, D. (1992) *Superman: Man of Steel Vol. 1 #17*. New York: DC COMICS.

LAPHAM, D. (2005). *Daredevil vs. Punisher Vol. 1 #1*. New York: Marvel Comics.

LAYTON, B. (1986). *X-Factor Vol. 1 #5*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1961) *Fantastic Four Vol. 1 #1*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1962a). *Amazing Fantasy #15*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1962b). *Incredible Hulk Vol. 1 #1*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1962c) *Fantastic Four Vol. 1 #5*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1962d). *Journey into Mystery #83*. Marvel Comics.

LEE, S. (1963a). *X-Men Vol. 1 #1*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1963b). *Amazing Spider-Man Vol. 1 #6*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1963c). *Amazing Spider-Man Vol. 1 #3*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1964a). *Daredevil Vol. 1 #1*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1964b). *Fantastic Four Annual Vol. 1 #2*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1964c). *Amazing Spider-Man Vol. 1 #14*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1964d). *Tales of Suspense Vol. 1 #50*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1964e). *Amazing Spider-Man Vol. 1 #15*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1964f). *X-Men Vol. 1 #4*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1965a). *Fantastic Four Vol. 1 #45*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1965b). *Journey into Mystery Annual Vol. 1 #1*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1966). *Fantastic Four #52*. Marvel Comics.

LEE, S. (1967). *Tales to Astonish Vol. 1 #90*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1968a). *Fantastic Four Annual Vol. 1 #6*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1968b). *Tales of Suspense Vol. 1 #97*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. (1968c). *Silver Surfer Vol. 1 #3*. New York: Marvel Comics.

LEE, S. & HUNTLEY, H. E. (1963). *Strange Tales Vol. 1 #110*. New York: Marvel Comics.

MARZ, R. (1994). *Green Lantern Vol. 3 #54*. New York: DC Comics.

MICHELINIE, D. (1986). *Web of Spider-Man Vol. 1 #18*. New York: Marvel Comics

MILLER, M. (2006 – 2007). *Civil War*. Marvel Comics.

MOORE, A. (1986 – 1987). *Watchmen*. New York: DC COMICS.

O'NEIL, D. (1970). *Green Lantern Vol. 2 #76*. New York: DC COMICS.

PARKER, B. (1940). *Whiz Comics Vol. 1 #2*. New York: DC COMICS.

PERÉZ, G. & WOLFMAN, M. (1980). *New Teen Titans Vol. 1 #2*. New York: DC COMICS.

REED, D. V. (1954). *Batman Vol. 1 #81*. New York: DC COMICS.

SIEGEL, J. (1938). *Action Comics Vol. 1 #1*. New York: DC COMICS.

SIEGEL, J. (1939). *Action Comics Vol. 1 #13*. New York: DC COMICS.

SIEGEL, J. (1964). *Superman Vol. 1 #170*. New York: DC COMICS.

SIMON, J. (1941). *Captain America Comics Vol. 1 #7*. New York: Marvel Comics.

SIMON, J. & KIRBY, J. (1941). *Captain America Comics Vol. 1 #1*. New York: Marvel Comics.

SLOTT, D. (2015). *Amazing Spider-Man Vol. 3 #9*. New York: Marvel Comics.

STARLIN, J. (1988). *Batman: A Death in the Family*. New York: DC COMICS.

STARLIN, J. & FRIEDRICH, M. (1973a). *Iron Man Vol. 1 #55*. New York: Marvel Comics.

STARLIN, J. & FRIEDRICH, M. (1973b). *Captain Marvel Vol. 1 #26*. New York: Marvel Comics.

STERN, R. & DEFALCO, T. (1984). *Amazing Spider-Man Vol. 1 #252*. New York: Marvel Comics.

THOMAS, R. (1968). *Avengers Vol. 1 #52*. New York: Marvel Comics.

THOMAS, R., THOMAS, J., & CONWAY, G. (1972). *Marvel Spotlight Vol. 1 #2*. New York: Marvel Comics.

THOMAS, R. & ISABELLA, T. (1973). *Captain America Vol. 1 #168*. New York: Marvel Comics.

WEIN, L. (1976). *Amazing Spider-Man Vol. 1 #161*. New York: Marvel Comics.

WEISINGER, M. & NORRIS, P. (1941). *More Fun Comics Vol. 1 #73*. New York: DC COMICS.

WILLIAMS, J. H. & BLACKMAN, W. H. (2011). *Batwoman Vol. 2 #1*. New York: DC COMICS.

WINNICK, J. (2005 - 2006). *Batman: Under the Red Hood*. New York: DC COMICS.

Filmy:

- PETERS, J. (Producent), GUBER, P. (Producent) & BURTON, T. (Režisér). (1989). *Batman*. USA: Warner Bros.
- ROVEN, C. (Producent), SNYDER, D. (Producentka) & SNYDER, Z. (Režisér). (2016). *Batman v Superman: Úsvit spravedlnosti*. USA: Warner Bros.
- ZISKIN, L. (Producent), BRYCE, I. (Producent) & RAIMI, S. (Režisér). (2002). *Spider-man*. USA: Columbia Pictures.

Sekundární literatura

- ARCHIBALD, E. & PUTTER, A. (Eds.). (2010). *The Cambridge Companion to the Arthurian Legend*. Cambridge: Cambridge University Press.
- BARKER, C. (2006). *Slovník kulturních studií*. Praha: Portál.
- BARTHES, R. (2004). *Mytologie*. Brno: Dokořán.
- CAMPBELL, J. (2000). *Tisíc tváří hrdiny*. Praha: Portál.
- CARLYLE, T. (1925). *Hrdinové – Úcta k hrdinům a hrdinství v dějinách*. Praha: Rudolf Škeřík.
- COOGAN, P. (2006). *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin: MonkeyBrain Books.
- DALTON, R. W. (2011). *Marvelous Myths : Marvel Superheroes and Everyday Faith*. Danvers: Chalice Press.
- DUNCAN, R. & SMITH, M. J. (2009). *The Power of Comics: History, Form and Culture*. London: Bloomsbury Academic.
- DUROZOI, G. & ROUSSEL, A. (1994). *Filozofický slovník*. Praha: EWA Edition.
- ECO, U. (1995). *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Nakladatelství Svoboda.
- ELIADE, M. (2011). *Mýtus a skutečnost*. Praha: Oikumené.
- FINGEROTH, D. (2004). *Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us About Ourselves and Our Society*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc.
- FISKE, J. (1989). *Understanding Popular Culture*. New York: Routledge.
- HUBINGER, V. (1991). Svět za ohradou. *Český lid*, 78, (1). s. 1 – 8.

- INGE, M. T. (1990). *Comics as Culture*. In: M. SINGER. (2002). "Black Skins" and White Masks: Comic Books and the Secret of Race. *African American Review*, 36, (1). s. 107 – 119.
- JUNG, C. G. (1997). *Výbor z díla II. svazek. Archetypy a nevědomí*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka.
- KLUCKOHOHN, C. Recurrent Themes in Myths and Mythmaking. In: A. DUNDES. (Ed.). (1965). *Study of Folklore* (s. 158 – 168). Berkeley: Prentice Hall.
- LEPORE, J. (2014a). *The Secret History of Wonder Woman*. New York: Alfred A. Knopf.
- MALINA, J. a kol. (2009). *Antropologický slovník*. Brno: CERM.
- OLRIK, A. Epic Laws of Folk Narrative. In: A. DUNDES. (Ed.). (1999). *International Folkloristics: Classic Contributions by the Founders of Folklore* (s. 122 – 137). New York: Rowman & Littlefield Publishers Inc.
- PROPP, V. J. (1999). *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H + H.
- RAGLAN, L. (1934). The Hero of Tradition. *Folklore*, 45, (3), s. 212 – 231.
- REYNOLDS, R. (1992). *Superheroes: A modern mythology*. London: B. T. Batsford Ltd.
- ROYAL, D. P. (2007). Introduction: Coloring America: Multi-Ethnic Engagements with Graphic Narrative. *MELUS*, 32, (3), s. 7 – 22.
- SAUNDERS, B. (2011). *Do The Gods Wear Capes? Spirituality, Fantasy, and Superheroes*. New York: Continuum International Publishing Group.
- SINGER, M. (2002). "Black Skins" and White Masks: Comic Books and the Secret of Race. *African American Review*, 36, (1), s. 107 – 119.
- SPIVEY, M. & KNOWLTON, S. *Anti-Heroism in the Continuum of Good and Evil*. In: R., S. Rosenberg & J. Canzoneri (Eds.). (2008). *The psychology of superheroes : an unauthorized exploration*. Dallas: Benbella Books Inc. s. 51 – 63.
- STOREY, J. (2009). *Cultural Theory and Popular Culture*. New York: Pearson Education.

Internetové zdroje:

Anti-villain. 20.7.2017. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie*. Získáno 22.7.2017.

Získáno z <http://villains.wikia.com/wiki/Category:Anti-Villain>

ELSWORTH, C. (2008). The Tragic Real Story Behind Superman's Birth. *The Telegraph*. Získáno 15.7.2017. Získáno z <http://www.telegraph.co.uk/news/celebritynews/2628733/The-tragic-real-story-behind-Supermans-birth.html>

LEPORE, J. (2014b). The Surprising Origin Story of Wonder Woman.

Smithsonian Magazine. Získáno 15.7.2017.

Získáno z <http://www.smithsonianmag.com/arts-culture/origin-story-wonder-woman-180952710>

SIMONE, G. (1999). *Women in Refrigerators*. Získáno 6.7. 2017.

Získáno z <http://lby3.com/wir/women.html>

Trickster Tale. 21.7.2017. *Encyclopædia Britannica*. Získáno 23.7.2017. Získáno z <https://www.britannica.com/art/trickster-tale>