

**Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci**

**Katedra mediálních a kulturních studií a žurnalistiky**

**KOMPARACE REPREZENTACE ŽENSKÝCH HRDINEK VE  
FILMOVÝCH ADAPTACÍCH KOMIKSŮ OD  
MARVEL COMICS A DC COMICS**

**COMPARISON OF REPRESENTATION OF HEROINES IN MOVIE  
ADAPTATIONS OF COMICS FROM MARVEL  
COMICS AND DC COMICS**

*Magisterská diplomová práce*

Bc. Pavla MRÁZOVÁ

**Vedoucí práce:** Mgr. Iveta Jansová, Ph.D.

Olomouc 2019

## **Čestné prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto magisterskou diplomovou práci vypracovala samostatně na základě uvedených pramenů a literatury. Práce má bez příloh a poznámkového aparátu 162 336 znaků.

V Olomouci dne .....

.....

Pavla Mrázová

## **Poděkování**

Děkuji Mgr. Ivetě Jansové, Ph.D. za odborné vedení této diplomové práce, podnětné připomínky a trpělivé odpovídání na všechny dotazy. Dále děkuji Barboře Hradilové za nikdy nekončící podporu v průběhu celého studia.

## **Anotace**

Tato magisterská diplomová práce se zabývá komparací reprezentací ženských hrdinek Captain Marvel a Wonder Woman, které se v současnosti objevují v komerčně úspěšných superhrdinských filmech od studií Marvel a Warner Bros. Entertainment. Cílem práce je pomocí sémioticko-strukturální analýzy zjistit, zda, případně jak, se reprezentace dvou ženských superhrdinek liší a případně jaké genderové stereotypy byly při jejich filmovém ztvárnění použity. Analýza se zaměřuje především na chování a charakter hrdinek, jejich vizuální vyobrazení, a to vše v kontextu mužských postav zkoumaných snímků.

## **Klíčová slova**

Film, Captain Marvel, Wonder Woman, superhrdina, genderové stereotypy, sémiotická analýza.

# **Annotation**

This thesis deals with the comparison of representation of heroines Captain Marvel and Wonder Woman, which appear in commercially successful superhero movies from the companies Marvel and Warner Bros. Entertainment. The aim is to find out if, alternatively how, the representation of two heroines differs and also which gender stereotypes were used in their film portrayals (if there are any) using semiotic analysis. The analysis focuses mainly on behaviour and character of the heroines and their visual representation in the context of male characters of examined movies.

## **Keywords**

Movie, Captain Marvel, Wonder Woman, superheroes, gender stereotypes, semiotic analysis.

## Obsah

1 Úvod.....	9
2 Teoretická část .....	12
2.1 Mediální konstrukce reality.....	12
2.1.1 Mediální reprezentace.....	13
2.2 Sociální konstrukce reality .....	15
2.3 Gender .....	16
2.3.1 Genderové stereotypy .....	18
2.4 Reprezentace žen ve filmu .....	20
2.5 Postavy superhrdinů .....	24
3 Metodika .....	26
3.1 Téma výzkumu, jeho cíl a výzkumné otázky .....	26
3.2 Výzkumný vzorek .....	27
3.3 Sémioticko-strukturální analýza.....	28
3.4 Postup analýzy.....	30
3.4.1 Intertextualita.....	32
4 Analytická část.....	34
4.1 Identifikace textu.....	34
4.1.1 DCEU .....	34
4.1.1.1 Wonder Woman .....	35
4.1.2 MCU .....	36
4.1.2.1 Captain Marvel.....	37
4.2 Analýza prvního stupně označování .....	38
4.2.1 Modalita textu.....	38
4.2.1.1 Realistické prvky v DCEU.....	38
4.2.1.2 Fikční prvky v DCEU .....	42
4.2.1.3 Realistické prvky v MCU .....	44
4.2.1.4 Fikční prvky v MCU .....	45
4.2.2 Kódy .....	47
4.2.2.1 Technické kódy .....	47
4.2.2.1.1 Technické kódy v DCEU .....	47
4.2.2.1.1.1 Záběr kamery.....	47
4.2.2.1.1.2 Úhel záběru .....	49
4.2.2.1.1.3 Kompozice záběru.....	50
4.2.2.1.1.4 Délka záběru.....	51

4.2.2.1.2 Technické kódy v MCU .....	51
4.2.2.1.2.1 Záběr kamery .....	51
4.2.2.1.2.2 Úhel záběru .....	52
4.2.2.1.2.3 Kompozice záběru .....	53
4.2.2.1.2.4 Délka záběru .....	54
4.2.2.2 Symbolické kódy .....	54
4.2.2.2.1 Symbolické kódy v DCEU .....	54
4.2.2.2.1.1 Barvy .....	54
4.2.2.2.1.2 Rekvizity .....	56
4.2.2.2.1.3 Scéna .....	58
4.2.2.2.1.4 Jazyk .....	59
4.2.2.2.1.5 Zvuk .....	60
4.2.2.2.2 Symbolické kódy v MCU .....	61
4.2.2.2.2.1 Barvy .....	61
4.2.2.2.2.2 Rekvizity .....	63
4.2.2.2.2.3 Scéna .....	63
4.2.2.2.2.4 Jazyk .....	64
4.2.2.2.2.5 Zvuk .....	65
4.3 Analýza druhého stupně označování .....	66
4.3.1 Analýza paradigmatické roviny DCEU .....	66
4.3.1.1 Vlastnosti Wonder Woman .....	66
4.3.1.2 Sexualizace Wonder Woman .....	70
4.3.1.3 Komutační test .....	72
4.3.2 Analýza syntagmatické roviny DCEU .....	73
4.3.3 Intertextualita v DCEU .....	76
4.3.4 Analýza paradigmatické roviny v MCU .....	77
4.3.4.1 Vlastnosti Captain Marvel .....	77
4.3.4.2 Práce MCU s genderovými stereotypy .....	80
4.3.4.3 Vizuální stránka Captain Marvel .....	81
4.3.4.4 Komutační test .....	83
4.3.5 Analýza syntagmatické roviny v MCU .....	83
4.3.6 Intertextualita v MCU .....	87
4.4 Analýza třetího stupně označování .....	88
4.4.1 Ideologie v DCEU .....	88
4.4.2 Ideologie v MCU .....	89

4.5 Možné nedostatky analýzy, její rozšíření .....	90
5 Závěr .....	92
6 Seznam pramenů .....	95
7 Seznam použitých zdrojů .....	96
7.1 Literatura .....	96
7.2 Elektronické zdroje .....	97
8 Seznam obrázků .....	100
9 Seznam ukázek .....	102



# 1 Úvod

Film se stal brzy po svém vynálezu mezi lidmi velice oblíbeným a svou popularitu si udržel dodnes. Nejoblíbenější žánry se v průběhu historie filmu měnily od grotesek, westernů, sci-fi až po dobrodružné filmy. K právě zmíněným žánrům se ale dnes přidal ještě jeden, který je mimořádně populární, a to fantastické filmy se superhrdiny většinou založené na komiksech. Co dříve bylo pro filmové zobrazení nemožné, je dnes díky nejnovějším technologiím něco zcela běžného. Rozličné planety, vesmíry, rasy nebo bytosti – v současnosti není zdánlivě nic nemožné, navíc vše vypadá více než realisticky, ačkoliv věci zobrazené na filmovém plátně vlastně ve skutečnosti nikdy neexistovaly a před kamerou se nevyskytovaly. Tento technologický posun jistě pomohl i popularitě superhrdinských filmů, jejichž nezbytnou součástí tvoří právě fikční prvky. Někteří superhrdinové se ve filmu objevili již dříve, například ještě černobíle byl natočen roku 1948 snímek *Superman*<sup>1</sup>, kde hlavní postavu ztvárnil Kirk Alyn, *Batman* Adama Westa se objevil v roce 1966, *Incredible Hulk* ztvárněný Lou Ferrignem pak roku 1977. V těchto dekadách však nelze hovořit o tak masové popularitě, jaké dosahují superhrdinské snímky v dnešní době.

Současnou popularitu filmové série Marvelu, který se nazývá Marvel Cinematic Universe (dále jako MCU) odstartoval v roce 2008 snímek *Iron Man* s Robertem Downeym Jr. v hlavní roli, konkurenční DC (jež má na starosti filmové studio Warner Bros. Entertainment) začalo své superhrdiny představovat divákům<sup>2</sup> roku 2013 filmem *Man of Steel*, ve kterém postavu Supermana ztvárnil Henry Cavill. Warner Bros. Entertainment označuje své filmové univerzum<sup>3</sup> jako DC Extended Universe (dále DCEU). Obě filmová univerza od té doby přidávají do příběhů další postavy, například Thora, Hawkeyee nebo Aquamana. Jedno mají všechny postavy společné – jsou to muži.

Superhrdinek na filmovém plátně zatím není mnoho, na rozdíl od mužských hrdinů, kterých je každým rokem publiku představováno hned několik. Ženy tedy nemají mezi superhrdiny stálé postavení, proto je důležité se zabývat tím, jak jsou ženské superhrdinky ztvárňované na plátně. Stále se totiž ve filmovém průmyslu mohou vyskytovat stereotypy, které

---

<sup>1</sup> Všechny názvy filmů i jména fikčních postav jsou ponechána v původním anglickém znění, ženská jména nejsou přechylována.

<sup>2</sup> Ze stylistických důvodů je v textu ponecháno generické maskulinum, které však zahrnuje všechny gendery.

<sup>3</sup> Filmovým univerzem se rozumí série filmů, které na sebe svým příběhem volně navazují. Snímky je tak možné sledovat samostatně (každý má svůj začátek a konec), zároveň jsou ale součástí většího celku, jedné „reality“, kdy události v jednom filmu ovlivňují děj snímku následujícího.

ženy vykreslují jen jako pasivní postavy s funkcí sexuálního objektu. To si však poněkud protiče s výše zmíněnými superhrdiny, kteří mají být naopak aktivní, silní ochránci dobra a bojovníci se zlem. Jsou tedy ženské superhrdinky stereotypně pasivní, jako některé z dalších ženských postav ve filmech, nebo současné tendence, kdy se vedle mužských superhrdinů začínají objevovat i jejich ženské protějšky, naopak bourají genderové stereotypy sexualizovaných žen? Mohou se diváci a divačky ztotožnit i se silnými ženskými hrdinkami, nebo jsou komplexními postavami stále pouze muži?

Jak již bylo zmíněno výše, postavy s nadpřirozenými schopnostmi jsou dnes velice populární a jejich kulturní dosah je nezpochybnitelný. Všechny snímky z obou filmových univerz jsou podle *The Motion Picture Association of America* (Americké filmové asociace) přístupné od třinácti let, cílí tedy na široké spektrum diváků rozličného věku. Je tedy důležité vědět, jaké hodnoty a normy jim tyto filmy vštěpují – zda kopírují existující genderové stereotypy, kvůli kterým jsou ženské postavy v nevýhodě, nebo jim naopak představují komplexní postavy bez ohledu na jejich gender.

Tato magisterská diplomová práce ukáže, jak si vedou v ohledu výše zmíněných aspektech dvě největší superhrdinky, které obě filmová univerza prozatím představila, a to pomocí komparativní analýzy, která se bude zabývat jejich reprezentací. Konkrétně se bude jednat o Captain Marvel, kterou ztvárňuje americká herečka Brie Larson a Wonder Woman, kterou sehrála izraelská rodačka Gal Gadot. První jmenovaná je součástí MCU a druhá DCEU. Tyto dvě postavy byly vybrány proto, že se dají považovat za hlavní ženské hrdinky populárních franšíz. Captain Marvel se v MCU sice objevila až letos (tedy roku 2019), ale ihned se filmovým fanouškům představila ve svém vlastním filmu, kde ztvárnila hlavní roli, ve druhém filmu pak roli vedlejší. Navíc se s touto postavou v MCU počítá jako s hlavní ženskou superhrdinkou pro nadcházející roky. Wonder Woman se v DCEU představila v roce 2016, celkem se objevila v jednom filmu jako hlavní postava, ve dvou snímcích filmového univerza pak jako jedna z vedlejších postav. K analýze toho, jak jsou tyto dvě postavy reprezentovány a co takové reprezentace mohou znamenat, bude použita sémioticko-strukturální analýza podle Daniela Chandlera.

Je na místě zde zmínit, že původním záměrem bylo provést komparativní analýzu na příkladu hrdinek Wonder Woman z DCEU a Black Widow z MCU. Black Widow však byla pro účely výzkumu nakonec nahrazena Captain Marvel, a to z několika důvodů. Prvním z nich je to, že původně měla být magisterská diplomová práce hotová již v dubnu 2019, nicméně

konečná verze byla dokončena až v srpnu 2019. Do března 2019 byla Black Widow ženská postava, která se v celém filmovém univerzu objevovala nejvíce, od roku 2010, kdy se poprvé představila v MCU ve snímku *Iron Man 2*, se vyskytla v celkem sedmi filmech (naposled v *Avengers: Endgame*, který měl premiéru na konci dubna 2019), proto byla pro výzkum původně vybrána tato postava. V žádném z filmů však Black Widow neměla hlavní roli. Tu bude mít až ve snímku nazvaném *Black Widow*, jenž je v současné době v produkci a má naplánovanou premiéru na rok 2020. Tento snímek tedy nemůže být součástí analýzy z důvodů časových. Díky časovému posunu diplomové práce však mohla být součástí výzkumného vzorku naopak postava, která byla v MCU představena nedávno, a to Captain Marvel, jejíž film měl premiéru v březnu 2019. S původním termínem dokončení práce (dubnem 2019) by tak zařazení tohoto filmu nebylo možné. Na rozdíl od Black Widow však již první film s Captain Marvel je origin<sup>4</sup> postavy, má zde tedy hlavní roli. Nadto se tato superhrdinka objevila také v *Avengers: Endgame*. Ačkoliv je to tedy v MCU nová postava, již se objevila ve dvou filmech. Díky tomu, že jak Captain Marvel, tak i Wonder Woman jsou obě hlavní ženské postavy, bude jejich komparace vhodnější, než porovnávání postavy hlavní a vedlejší. Jediná nevýhoda této záměny je fakt, že Black Widow se na filmovém plátně objevovala již delší dobu, výzkum tedy mohl přinést pohled na to, jak společnost Marvel Studios ženskou postavu zobrazovala v průběhu času a zda se nějaké charakteristiky Black Widow za téměř deset let jejího působení v příbězích z filmového univerza změnily.

Následující podkapitoly již představují teoretické rámce práce, stejně jako deskripční metodiky. V analytické části budou představeny výsledky výzkumu a v závěru pak budou získané poznatky shrnuty a podrobeny diskusi.

---

<sup>4</sup> Origin označuje film, který vypráví, jak se z určité postavy v příběhu stal(a) superhrdin(k)a.

## 2 Teoretická část

Teoretickou část magisterské diplomové práce tvoří kapitoly o konstruktivismu, tedy teorii o tom, jak svět kolem nás vnímáme a hodnotíme na základě společenských norem, které pramení z mediálních obsahů. Dále budou vysvětleny pojmy gender a genderové stereotypy. Nelze opomenout ani stav současné reprezentace žen ve filmu.

### 2.1 Mediální konstrukce reality

Tato práce je vedena v rámci konstruktivistického paradigmatu, které říká, že realita není neměnná, objektivní, nýbrž je daná společensky, lidskými myšlenkami a jednáním, jež tuto sociálně konstruovanou realitu taktéž udržují v chodu. Konkrétně se tato práce ve svých východiscích inspiroje mediální konstrukcí reality, kterou se zabýval například Winfried Schulz.

Média jsou jedním ze stěžejních činitelů, které realitu (spolu)vytvářejí. Pokud totiž nemáme s jevy v realitě přímou, osobní zkušenost, pak jsou to právě média, která lidem mohou poskytovat informace o osobách, místech nebo událostech, se kterými se recipienti nemohou setkat ve svém každodenním životě, tudíž jsou to média, která určují, jak bude realita vypadat – které události zobrazí a jakým způsobem a které nikoli. „*Mediální obsahy jsou konstruovaná sdělení, která transformují událost ze sociální skutečnosti, jež byla jejich předobrazem, a „balí“ ji do dominantních hodnot dané společnosti. Ačkoli je vzniklý konstrukt výkladem společně sdílené reality, lidé se k němu vztahují jako k platné realitě a podle toho s ním pracují.*“<sup>5</sup> Lidé tedy tuto médii vytvořenou realitu vnímají jako skutečnou, nemusejí si uvědomovat, že i mediální obsahy jsou výtvorem lidí, společnosti. Mediální obsahy tedy ovlivňují vnímání zobrazovaných jevů, a to, jakým způsobem k nim mediální publikum bude přistupovat.<sup>6</sup>

Je třeba zdůraznit, že pod souslovím „mediální obsah“ se rozumí nejen zpravodajství jako takové (novinový článek, reportáž v televizním zpravodajství, hlášení nejnovějších zpráv v rozhlasu), nýbrž i fikční obsahy jako jsou kupříkladu hudební videoklipy, televizní pořady, seriály či filmy. Právě kinematografií se zabývá například americký filmový kritik a teoretik

---

<sup>5</sup> SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Mediální konstrukce reality – reprezentace druhých*. In: Média dnes: reflexe mediality, médií a mediálních obsahů. Editor Martin FORET, editor Marek LAPČÍK, editor Petr ORSÁG. Olomouc: Univerzita Palackého, 2008, s. 145–161, [8] s. obr. příl. Sborníky - UPmedia. ISBN 9788024420233. S. 150.

<sup>6</sup> Ibid.

mediální kultury James Monaco. Ve své knize *Jak číst film* uvádí, že právě filmy napomáhají definovat to, co je v dané společnosti nebo kultuře přípustné. Tato moc je v dnešní době ještě znásobená, neboť fikce se snadno šíří a počet kopií se velice jednoduchým způsobem zvyšuje.<sup>7</sup> Nadto se diváci s postavami ve filmu mohou silně identifikovat<sup>8</sup>, proto je nastavování kulturních norem pomocí filmů účinné.

V rámci mediálního konstruktivismu existují dva hlavní proudy – umírnění konstruktivisté tvrdí, že mediální realita vychází z mimomediální reality, kterou formuje, upravuje či zjednodušuje; radikální konstruktivisté pak výskyt jakékoliv jiné reality než té mediální odmítají.<sup>9</sup>

Diferencují se taktéž jednotlivé pohledy na samotný vztah reality a médií. Winfried Schulz rozlišil dva přístupy. Tzv. ptolemaiovská představa vidí média jako pasivního zprostředkovatele skutečnosti, jako cizí entitu s potenciálem ovládat a manipulovat členy společnosti. Zároveň tvrdí, že média by měla realitu zrcadlit, tudíž zobrazovat co nejvěrněji je to možné.<sup>10</sup> Naopak koperníkovské pojetí vnímá média jako nedílnou součást society, tedy „... *aktivní prvek v sociálním procesu, z něhož teprve představa o skutečnosti vychází. Jejich úkol spočívá v selekci podnětů a událostí sociálního světa, zpracovávají je a interpretují. Tímto způsobem se média podílejí na kolektivním úsilí konstruovat realitu...*“<sup>11</sup> Selektivita, nevyváženost a podobné jevy jsou podle koperníkovského pojetí vedlejšími účinky, žádoucími funkcemi komunikace. Ptolemaiovská představa tyto jevy kritizuje.<sup>12</sup>

### 2.1.1 Mediální reprezentace

Pojem reprezentace je v teorii mediální konstrukce reality zásadní, tudíž je důležitý i pro tuto diplomovou práci, která si klade za cíl porovnat právě reprezentaci dvou ženských superhrdinek ve filmu. Realitu, ve které žijeme, vnímáme skrze její reprezentace v médiích.

---

<sup>7</sup> MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Ilustroval David LINDROTH, přeložil Tomáš LIŠKA. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus, 35. ISBN 80-00-01410-6. S. 265–266.

<sup>8</sup> Ibid., s. 278.

<sup>9</sup> Zástupcem tohoto proudu je například Jean Baudrillard, který hovoří o tzv. hyperrealitě, která je tvořená simulakry. Viz ŠEBEŠ, Marek. *Simulace a hyperrealita. Kritická reflexe médií v díle Jeana Baudrillarda*. In Média a realita. Sborník prací Katedry mediálních studií a žurnalistiky FSS MU Brno, ed. by Jaromír Volek, Pavlína Binková. Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2004. s. 66–93, 28 s. ISBN 80-210-3308-8.

<sup>10</sup> SCHULZ, Winfried. Masová média a realita: ‚Ptolemaiovské‘ a ‚Koperníkovské‘ pojetí. In Politická komunikace a média. Editor Jan JIRÁK, editor Blanka ŘÍCHOVÁ. Praha: Karolinum, 2000. S. 24–40. ISBN 8024601826. S. 30.

<sup>11</sup> Ibid., s. 31.

<sup>12</sup> Ibid.

Tento pojem však neznamená pouhý odraz skutečnosti, neboť reprezentace jevu nikdy nemůže být všeobsahující, komplexní. Reprezentace je spíše proces, ve kterém se významy, jež v mediální realitě vznikají, neustále obměňují v závislosti na čase, místě, kontextu i samotných účastnících. Zároveň platí, že realita, která je v médiích reprezentována, sama o sobě význam nemá, dokud není reprezentována.<sup>13</sup> Dokud tedy není určitý jev reprezentován jako by ani neexistoval.

Stuart Hall v díle *Representation: cultural representations and signifying practices*<sup>14</sup> definoval reprezentaci jako „produkcí významu prostřednictvím jazyka.“<sup>15</sup> Nejzákladnějším reprezentačním systémem, ze kterých jsou samotné reprezentace tvořené, je právě jazyk. Reprezentace pak spojuje jazyk a významy, které tvoří s kulturou.<sup>16</sup> Reprezentace však mohou tvořit i další znaky.<sup>17</sup> Společnou vlastností všech znaků reprezentace je to, že zastupují něco jiného.<sup>18</sup>

Obecně se rozlišují dva významy tohoto pojmu: první chápe reprezentaci jako vyobrazení něčeho, jako vyvolání představy v mysli o určitém jevu; druhý pak tvrdí, že je to spíše zastoupení něčeho, symbolizace.<sup>19</sup>

Mediální obsahy tedy prostřednictvím reprezentací ovlivňují to, jak vnímáme rozličné jevy, se kterými se (ne)setkáváme v každodenním životě. Jedním z mocných prostředků jsou pak i filmová díla. Ty nejúspěšnější mají globální dosah díky snadnému šíření jejich kopií. Mezi jedny z nejvýdělečnějších snímků pak patří i ty, jež jsou zahrnuty ve výzkumném vzorku této magisterské diplomové práce. Je proto podstatné se zabývat filmovou reprezentací ženských hrdinek z těchto snímků, neboť mohou do jisté míry určovat nebo modifikovat, jak samotní diváci budou vnímat ženy či které charakteristiky a vzhled budou považovat za správný či žádaný v případě žen.

---

<sup>13</sup> SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Mediální konstrukce reality – reprezentace druhých*. In: Média dnes: reflexe mediality, médií a mediálních obsahů. Editor Martin FORET, editor Marek LAPČÍK, editor Petr ORSÁG. Olomouc: Univerzita Palackého, 2008, s. 145–161, [8] s. obr. příl. Sborníky - UPmedia. ISBN 9788024420233. S. 146.

<sup>14</sup> Všechny překlady z anglicky psaných textů jsou autorské.

<sup>15</sup> *Representation: cultural representations and signifying practices*. Editor Stuart HALL. London: Sage, 1997, 400 s. ISBN 0761954317. S. 16.

<sup>16</sup> *Ibid.*, s. 15.

<sup>17</sup> Více o znacích dále.

<sup>18</sup> SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Mediální konstrukce reality – reprezentace druhých*. In: Média dnes: reflexe mediality, médií a mediálních obsahů. Editor Martin FORET, editor Marek LAPČÍK, editor Petr ORSÁG. Olomouc: Univerzita Palackého, 2008, s. 145–161, [8] s. obr. příl. Sborníky - UPmedia. ISBN 9788024420233. S. 147.

<sup>19</sup> *Representation: cultural representations and signifying practices*. Editor Stuart HALL. London: Sage, 1997, 400 s. ISBN 0761954317. S. 16.

## 2.2 Sociální konstrukce reality

Mediální konstrukce reality vychází ze sociální konstrukce reality, jejíž autory jsou Peter L. Berger a Thomas Luckmann. Jak již bylo naznačeno výše, základní myšlenkou této teorie je teze, že realita je tvořena společností. Právě její členové jsou těmi činiteli, které vytváří „*lidské prostředí se všemi jeho sociálně-kulturními a psychologickými formacemi. Žádná z těchto formací nemůže být chápána jako produkt biologické přirozenosti člověka...*“<sup>20</sup> Sociální svět je všezahrnující realita, která je neustále předávána dalším generacím již jako objektivně daná realita. Též platí, že každá lidská činnost je habitualizovaná, což znamená, že je ustálená a podléhá stále se opakujícímu vzorci.<sup>21</sup>

V sociální konstrukci reality je důležitý proces objektivace, ve kterém se externalizované výtvořiny lidí stávají objektivními. Tyto výtvořiny zároveň členy společnosti zpětně ovlivňují.<sup>22</sup> Objektivace obklopují societu v její každodenní realitě, přičemž jsou to právě ony, jež chod této reality umožňují a udržují ho. Objektivace zahrnuje také znaky<sup>23</sup> a proces signifikace. Platí, že znaky nejsou svými odkazy vázané na konkrétní situaci, mají obecný charakter. Znaky se od ostatních objektivací diferencují tím, že neskrývají to, že odkazují k subjektivním významům.<sup>24</sup>

Sociální realita je složená z neustálého proudu typizačních schémat, skrze které členové společnosti vnímají ostatní členy. Typizace ovlivňuje to, jak se k ostatním lidem budou chovat. Typizace nejsou stálé, mění se společně s konkrétní situací nebo člověkem, jsou tedy neustále vyjednávané ze všech stran.<sup>25</sup> Znalost typizačních schémat poskytuje sociální zásoba vědění (tedy zkušenosti osobní i dějinné, jež se postupem času hromadí a přecházejí z generace na generaci), kterou má každý člen společnosti.<sup>26</sup> Příkladem typizace je kategorizace jevů, tudíž lze lidi řadit do kategorií jako jsou kupříkladu „ženy“, „Američanky“, „golfistky“ či „kamarádky“. Je však ještě nutné zmínit, že je nezbytné odlišit pojmy typizace a stereotypizace

---

<sup>20</sup> BERGER, Peter L. a Thomas LUCKMANN. *Sociální konstrukce reality: pojednání o sociologii vědění*. Přeložil Jiří SVOBODA. Praha: Centrum pro studium demokracie a kultury, 1999, 214 s. ISBN 80-85959-46-1. S. 54.

<sup>21</sup> Ibid., s. 56, 62.

<sup>22</sup> Ibid., s. 63–64.

<sup>23</sup> Pro více informací o znacích viz kapitolu 3.3 Sémioticko-strukturální analýza.

<sup>24</sup> Ibid., s. 40–41.

<sup>25</sup> Ibid., s. 36.

<sup>26</sup> Ibid., s. 46, 48.

– druhý jmenovaný je přítomný tam, kde moc není vyvážená, všechny odlišnosti odsunuje za své hranice (vyklučuje je) a redukuje na jednoduché, pouze zdánlivě přirozené vlastnosti.<sup>27</sup>

Podle sociální konstrukce reality média šíří ideologii, jelikož svojí reprezentací reality (viz výše) šíří to, co je podle mocenských elit normální a správné. Neustálým opakováním těchto norem neboli preferovaného významu se mediální obraz reality stává pro publikum přirozený, není jím nijak zpochybňován.<sup>28</sup>

## 2.3 Gender

*Velký sociologický slovník* definuje pojem gender jako společenský konstrukt, který se užívá pro charakteristiky a vlastnosti spojené s mužem a ženou, s adjektivy femininní a maskulinní.<sup>29</sup> Klíčový je zde rozdíl genderu a pohlaví. Tyto dva pojmy totiž nelze z konstruktivistického pohledu vnímat jako synonyma. Pohlaví má každá lidská bytost dána biologicky – určuje se na základě přítomnosti pohlavních chromozomů a také tvaru pohlavních orgánů. Zde existuje dichotomické rozdělení na muže a ženu. Toto dělení je stálé a univerzální.<sup>30</sup> Naproti tomu gender je dán kulturně, společensky (ačkoliv základním východiskem je pohlaví), tudíž definice toho, co je ženské a co mužské, se liší v závislosti na konkrétní kultuře, societě, skupině nebo době. Žena tak může mít maskulinní znaky stejně jako muž znaky femininní. Gender je tedy velmi variabilní, proměnlivý, neexistuje zde jednoduché duální dělení.<sup>31</sup> To lze doložit na příkladu dvou chlapců, kteří se narodili bez penisu – k jednomu se rodiče chovali jako k typickému chlapci a sám se přitom (ač s anomálií) cítil jako chlapec. Naproti tomu druhému rodiče dávali najevo, že není normální chlapec, proto si sám nebyl jistý, ke kterému genderu vlastně patří. Navíc gender člověka lze na první pohled rozeznat bez toho, abychom viděli jeho pohlavní orgány.<sup>32</sup> Proměnlivost genderu nadto

---

<sup>27</sup> SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Mediální konstrukce reality – reprezentace druhých*. In: Média dnes: reflexe mediality, médií a mediálních obsahů. Editor Martin FORET, editor Marek LAPČÍK, editor Petr ORSÁG. Olomouc: Univerzita Palackého, 2008, s. 145–161, [8] s. obr. příl. Sborníky - UPmedia. ISBN 9788024420233. S. 154. Pro více informací o stereotypech viz kapitulu o genderových stereotypech.

<sup>28</sup> *Ibid.*, s. 153.

<sup>29</sup> PETRUSEK, Miloslav, Alena VODÁKOVÁ a Hana MAŘÍKOVÁ. *Velký sociologický slovník*. I, A-O. Praha: Karolinum, 1996, 747 s. ISBN 8071843113. S. 339.

<sup>30</sup> PETRUSEK, Miloslav, Alena VODÁKOVÁ a Hana MAŘÍKOVÁ. *Velký sociologický slovník*. II, P-Ž. Praha: Karolinum, 1996, s. 749-1627. ISBN 8071843113. S. 781.

<sup>31</sup> PETRUSEK, Miloslav, Alena VODÁKOVÁ a Hana MAŘÍKOVÁ. *Velký sociologický slovník*. I, A-O. Praha: Karolinum, 1996, 747 s. ISBN 8071843113. S. 339.

<sup>32</sup> OAKLEY, Ann. *Pohlaví, gender a společnost*. Přeložil Martin POLÁČEK, přeložil Milena POLÁČKOVÁ, autor úvodu Marie ČERMÁKOVÁ. Praha: Portál, 2000, 171 s. ISBN 8071784036. S. 122–123.



dokládá i fakt, že některé státy dnes neuvžívají binární rozdělení genderu, nýbrž umožňují lidem používat taktéž další gender, jenž může být označen různými způsoby (například jako X).

Pohlaví je (stejně jako gender) určeno u novorozence ihned po narození. Tvoření konkrétního genderu u dítěte tak začíná okamžitě po jeho narození větou „*je to chlapeček/holčička*“ a od tohoto momentu se k němu celé jeho okolí chová jako k dívce či chlapci. Dívčákům se kupuje růžové oblečení, hrají si s panenkami nebo dětskými domácími spotřebiči, rodiče je dávají na kroužky baletu či roztleskávaček, doma pomáhají například s mytím nádobí. Naproti tomu chlapci jsou oblékáni do modré nebo zelené, na hraní jim rodiče kupují autíčka nebo stavebnice a přihlašují je na judo či fotbal, doma jsou vedeni k vynášení odpadků. Pokud si chlapec na hraní vybere místo robota panenku Barbie, působí to na jeho sociální okolí nepatříčně.<sup>33</sup> Takto vznikají genderové diference a stereotypy. Tímto neustálým potvrzováním a opakováním genderové identity ji samy děti přijmou za svou, ztotožní se ní. Tento fakt si však ani jedna strana neuvědomuje – rodiče tyto genderové role dětem vštěpují neuvědomky, stejně jako děti nevědí, co se tím vlastně učí.<sup>34</sup> Jak již tedy bylo řečeno, gender je vytvářen sociálními stereotypy a rodičovskými modely, je produktem kultury.<sup>35</sup>

Gender je často spojován s feministickými teoriemi, které kritizují diskriminaci různých menšin a marginálních skupin ve společnosti a tvrdí, že jedinečně společenská transformace vnímání genderu může tyto nerovnosti ve společnosti odstranit.<sup>36</sup> Tato diskriminace je všudypřítomná, jako příklad lze uvést jazyk, který je maskulinní<sup>37</sup>, ženy jsou v něm tedy podprezentované.<sup>38</sup> Stejně tak je to i v kultuře, pro tuto práci je stěžejní podprezentace žen ve filmech, která bude více rozebrána dále v práci.

Někteří feminističtí kritici pak tvrdí, že gender není individuální atribut jedince, nýbrž označující, které existuje pouze ve vztahu k jinému, opozitnímu označujícímu<sup>39</sup>, jiní, že něco

---

<sup>33</sup> Tato situace je běžná, přesto však (pro potřeby práce) ideální ve svém popisu, není pravdou, že by si žádné dívky nikdy nehrály s auty nebo chlapci kupříkladu s dětským vysavačem.

<sup>34</sup> OAKLEY, Ann. *Pohlaví, gender a společnost*. Přeložil Martin POLÁČEK, přeložil Milena POLÁČKOVÁ, autor úvodu Marie ČERMÁKOVÁ. Praha: Portál, 2000, 171 s. ISBN 8071784036. S. 132–134.

<sup>35</sup> *Ibid.*, s. 141.

<sup>36</sup> PETRUSEK, Miloslav, Alena VODÁKOVÁ a Hana MAŘÍKOVÁ. *Velký sociologický slovník*. I, A-O. Praha: Karolinum, 1996, 747 s. ISBN 8071843113. S. 339.

<sup>37</sup> Například užívání zájmena „on“ jakožto označení pro neurčitého jedince.

<sup>38</sup> BUTLER, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the subversion of identity*. London: Routledge, 1990, 171 s. ISBN 0-415-90042-5. S. 9.

<sup>39</sup> *Ibid.*

jako genderová identita vůbec neexistuje a spíše hovoří o ztvárnění či ztělesnění určitého genderu.<sup>40</sup>

Gender je jevem, ve kterém západní societa, patriarchální kapitalismus prosazuje v každodenním životě společenskou moc. Sociální i sexuální normy se projektují na lidská těla.<sup>41</sup> Jako příklad lze uvést patriarchální dominantní hodnoty, jež mohou být vyjádřené ve fyzické kráse a štíhlosti žen, které díky následování těchto hodnot nezískají zdravotní benefity, nýbrž ty společenské (lepší práci, vztahy s okolím a podobně). Naopak obezita nebo ošklivost (nakolik je tento pojem jen stěží definovatelný) nejsou žádané.<sup>42</sup> Proto jsou v kultuře určené masám, tedy většinové společnosti, ukazovány převážně mladé, krásné a štíhlé ženy.

### 2.3.1 Genderové stereotypy

Před vysvětlením samotného pojmu genderové stereotypy je nejprve nutné definovat, co to znamená stereotyp. Jedná se o psychický a sociální mechanismus, který ovlivňuje vnímání, názory a postoje a zjednodušuje hodnocení rozličných věcí, nejčastěji se jedná o skupiny osob (národy, rasy, pohlaví a podobně). Stereotypy dávají těmto skupinám vlastnosti, které přisuzují všem členům těchto skupin, ačkoliv to tak ve skutečnosti není.<sup>43</sup> Prostřednictvím stereotypů taktéž určitá societa či kultura projektuje své vlastní hodnoty na okolní prostředí, slouží tedy k uchování současného uspořádání společnosti a mocenských vztahů, což znamená, že stereotypy mají ideologický charakter.<sup>44</sup> Jsou také využívány mocenskými elitami jako nástroj, kterým lze kontrolovat societu, neboť postihnuté subjekty může vyčleňovat, zároveň tím utužuje identitu konformní skupiny.<sup>45</sup> Jsou to opět média, která se velkým dílem podílejí na šíření stereotypů. Ty jsou též naturalizovány – pokud je společnost bere jako něco přirozeného, samotný stereotyp je pak v tomto procesu zneviditelňován.<sup>46</sup>

Jako příklady stereotypů lze uvést výroky typu „*všechny blondýny jsou hloupé*“, „*všichni politici kradou*“ či „*všechny Pařížanky se oblékají elegantně*“. Stereotypní představy

---

<sup>40</sup> GOFFMAN, Erving. *Gender Advertisements*. New York: Harper and Row Publishers, 1976, 84 s. ISBN 0-06-132076-5. S. 8.

<sup>41</sup> FISKE, John a Petr A. BÍLEK. *Jak rozumět populární kultuře*. Praha: Akropolis, 2017, 319 s. #POPs, sv. č. 1. ISBN 978-80-7470-190-0. S. 168–169.

<sup>42</sup> *Ibid.*, s. 172.

<sup>43</sup> PETRUSEK, Miloslav, Alena VODÁKOVÁ a Hana MAŘÍKOVÁ. *Velký sociologický slovník*. II, P-Ž. Praha: Karolinum, 1996, s. 749-1627. ISBN 8071843113. S. 1229.

<sup>44</sup> SEDLÁKOVÁ, Renáta. Mediální konstrukce reality – reprezentace druhých. In: *Média dnes: reflexe mediality, médií a mediálních obsahů*. Editor Martin FORET, editor Marek LAPČÍK, editor Petr ORSÁG. Olomouc: Univerzita Palackého, 2008, s. 145–161, [8] s. obr. příl. Sborníky - UPmedia. ISBN 9788024420233. S. 154.

<sup>45</sup> *Ibid.*, s. 155.

<sup>46</sup> *Ibid.*, s. 156.

lidé přejímají ze sekundárních zdrojů jako jsou rodina, okolí, autority, škola či média, nikoli z vlastní zkušenosti. Tyto představy jsou iracionální, redukují komplexní realitu světa. Často jsou stereotypy negativními, znevažujícími označeními, avšak existují i pozitivní stereotypy. Samotný pojem zavedl Walter Lippmann ve své publikaci *Public Opinion*, která vyšla roku 1922.<sup>47</sup>

Jedněmi z nejčastějších stereotypů jsou právě ty genderové, které jsou snadno a rafinovaně šířitelné pomocí médií.<sup>48</sup> Určitý gender je spojen s jistou činností nebo vlastností, je pro ni typický, proto jsou v mediálních obsazích užívány genderové stereotypy – publikum pak snadno rozpozná, co se děje bez nutnosti složitého vysvětlování. To je důležité kvůli omezenému prostoru, jenž má jakýkoliv příběh, který chce jeho autor vyprávět. Tento postup používají nejen komerční reklamy, ale též neziskové či vládní organizace a jednotlivci, kteří mají za cíl publiku sdělit nějakou informaci.<sup>49</sup>

Genderové stereotypy se vyskytují i na filmovém plátně. Linda Williams zmiňuje ve své práci například hororové a melodramatické snímky, ve kterých je běžné to, že jsou mučeny nebo psychicky trpí většinou ženy.<sup>50</sup> Jako příklad lze uvést snímky *Halloween* (a to jak originální film z roku 1978, tak stejnojmenné pokračování, které vzniklo roku 2018) s Jamie Lee Curtis, původního *King Konga* z roku 1933 s Fay Wray nebo současnější horor *Drag Me to Hell*, který byl natočen roku 2009 s Alison Lohman. Feministická kritika se tak sice zabývala touto viktimizací žen, novější poznatky, kupříkladu od Carol J. Clove, však tvrdí, že potěšení mužského diváka osciluje mezi identifikací s pasivní, bezmocnou obětí násilníka a její pozdější podobou, kdy zpočátku bezbranná hrdinka nakonec vezme do rukou zbraň a z kořisti se stane lovkyně – pohybuje se tedy mezi sadistickým a masochistickým pólem.<sup>51</sup>

Celý gender, feminita, maskulinita a podobně jsou tedy sociálními konstrukty, které vytvořili lidé. Ačkoliv se všechny zmíněné prvky mohou jevit jako přirozené, jsou to výtvoři členů společnosti, které přirozenost pouze předstírají. Zjednodušování reality v podobě genderových stereotypů je společenským jevem, jenž sice na jednu stranu pomáhá členům

---

<sup>47</sup> PETRUSEK, Miloslav, Alena VODÁKOVÁ a Hana MAŘÍKOVÁ. *Velký sociologický slovník*. II, P-Ž. Praha: Karolinum, 1996, s. 749-1627. ISBN 8071843113. S. 1230.

<sup>48</sup> OAKLEY, Ann. *Pohlaví, gender a společnost*. Přeložil Martin POLÁČEK, přeložil Milena POLÁČKOVÁ, autor úvodu Marie ČERMÁKOVÁ. Praha: Portál, 2000, 171 s. ISBN 8071784036. S. 140.

<sup>49</sup> GOFFMAN, Erving. *Gender Advertisements*. New York: Harper and Row Publishers, 1976, 84 s. ISBN 0-06-132076-5. S. 26–27.

<sup>50</sup> WILLIAMS, Linda. *Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*. *Film Quarterly* [online]. Oakland: University of California Press, 1991, **44**(4), pp. 2-13 [cit. 2019-02-17]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1212758>. S. 5.

<sup>51</sup> *Ibid.*, s. 6–7.

society se ve složitém světě orientovat, na druhou stranu však komplexní realitu redukuje. Genderové stereotypy pak mohou být i v současné době přítomné ve filmové reprezentaci ženských postav. Předmětem této diplomové práce je zjistit, zda se vyskytují také v úspěšných superhrdinských filmech, kde ženských hrdinek není tolik jako těch mužských, a pokud ano, jaké genderové stereotypy to jsou a co vypovídají o ženských postavách.

## 2.4 Reprezentace žen ve filmu

Ve třicátých a čtyřicátých letech dvacátého století se postavení žen v americkém filmu mohlo vyrovnat tomu mužskému – ženy (kupříkladu herečky Katharine Hepburn či Carol Lombard) byly na plátně zobrazované jako nezávislé, inteligentní a důvtipné. To se však změnilo v padesátých letech s příchodem Marilyn Monroe a archetypu, který tím byl vytvořen. Tehdy bylo nutné ženy přinutit se vrátit zpátky do domácnosti poté, co během druhé světové války získaly určitou nezávislost z důvodu odchodu mužů na frontu. Ve filmu tak ženy zastupovaly jednoduchou funkci sexuálního symbolu pro mužské diváky.<sup>52</sup> Sedmdesátá léta pokrok nepřinesla, za úspěch bylo považováno i obsazení hlavní role ženskou herečkou.<sup>53</sup> Až na přelomu tisíciletí lze za pokrok označit alespoň to, že mezi protagonisty začaly figurovat i starší ženy (jmenovitě kupříkladu Jane Fonda), které si až do šedesáti či sedmdesát let uchovaly svou sexualitu.<sup>54</sup>

Kvantitativním zastoupením žen v současných filmech se zabývala *The Comprehensive Annenberg Report on Diversity*, která zkoumala mimo jiné 11 306 mluvících nebo alespoň pojmenovaných postav ze 109 filmů vydaných roku 2014 největšími mediálními organizacemi.<sup>55</sup> Podle této studie jsou ženy ve fikčních obsazích vysoce podreprezentované, ze všech mluvících rolí totiž tvořily pouze necelých 29 %, u hlavních rolí bylo procento ještě nižší, a to 27 %. Vyvážené obsazení pak mělo pouze 8 % filmů.<sup>56</sup> Data z výzkumu taktéž ukazují, že pokud v produkci filmu figuruje více žen (kupříkladu na pozicích scénáristek či

---

<sup>52</sup> MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Ilustroval David LINDROTH, přeložil Tomáš LIŠKA. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus, 35. ISBN 80-00-01410-6. S. 270–271.

<sup>53</sup> Ibid., s. 272.

<sup>54</sup> Ibid., s. 274.

<sup>55</sup> Kromě jiných se zabývala i společnostmi The Walt Disney Company, jež vlastní Marvel, a Time Warner, která vlastní Warner Bros. Entertainment, tedy studii, která produkovala filmy tvořící výzkumný vzorek této práce.

<sup>56</sup> SMITH, Stacy L., Marc CHOUEITI a Katherine PIEPER. *INCLUSION or INVISIBILITY?: Comprehensive Annenberg Report on Diversity in Entertainment* [online]. Annenberg: Institute for Diversity and Empowerment, 2016 [cit. 2019-02-04]. Dostupné z: [https://annenberg.usc.edu/sites/default/files/2017/04/07/MDSCI\\_CARD\\_Report\\_FINAL\\_Exec\\_Summary.pdf](https://annenberg.usc.edu/sites/default/files/2017/04/07/MDSCI_CARD_Report_FINAL_Exec_Summary.pdf). S. 1.

režisérek), procento ženských rolí stoupá. Jedním z možných řešení na evidentní podrepräsentaci žen ve filmu tak je najímání více žen do filmového zákulisí.<sup>57</sup> To potvrzuje taktéž studie Marthy Lauzen *It's a Man's (Celluloid) World: Portrayals of Female Characters in the Top Grossing Films of 2018*, ze které je zřejmé, že snímky s výlučně mužskými režiséry měly 21 % ženských protagonistek, kdežto tam, kde figurovala alespoň jedna žena – režisérka, bylo ženských protagonistek 57 %.<sup>58</sup>

Ze všech žen na plátně pak bylo 21 % těch, které byly starší 40 let. Toto procento je nižší i oproti televiznímu vysílání nebo streamovacím službám. To tvoří kontrast s mužským obsazením, které je naopak většinou, ve více než třech čtvrtinách, starší 40 let.<sup>59</sup>

Ženy také byly v porovnání s muži ve filmech častěji sexualizovány, 28 % z nich natočilo scénu, ve které byly buď částečně nebo zcela nahé a 29 % žen mělo sexuálně vyzývavé oblečení. Toto procento je ještě malé oproti televiznímu vysílání, kde se ženská nahota vyskytuje až ve 40 %. Platí, že čím více žen se v médiu objeví, tím větší je šance, že některá z nich bude sexualizována.<sup>60</sup>

Sexualizací žen v narativním filmu se zabývala i filmová teoretička Laura Mulvey, která ve své práci *Visual Pleasure and Narrative Cinema* uvedla, že funkce ženy na filmovém plátně je být sexuálním objektem jednak pro ostatní postavy na plátně, jednak pro diváky. Kvůli dominantní ideologii společnosti (patriarchátu) je nemožné, aby byla zpředmětněna mužská postava. Potěšení z dívání se je tak vyhraněno pouze mužům. Muži jsou ti aktivní, kteří posouvají narativ, ženy ho naopak zdržují (výměnou za erotično), jsou pasivní.<sup>61</sup> Laura Mulvey napsala tuto práci v roce 1973, od té doby se ale objevily též jiné názory, a to zejména na současnější filmy, konkrétně ty superhrdinské, ve kterých jsou objektem pohledu i muži, kteří tuto nově nabytou zranitelnost musí kompenzovat velmi svalnatou postavou. Jako příklad lze uvést Thora, který má jedno ze svých brnění na hrudi, na pažích už však ne (stejně je to

---

<sup>57</sup> Ibid., s. 5.

<sup>58</sup> LAUZEN, Martha M. *It's a Man's (Celluloid) World: Portrayals of Female Characters in the Top Grossing Films of 2018* [online]. 2019 [cit. 2019-03-07]. Dostupné z: [https://womenintvfilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2019/02/2018\\_Its\\_a\\_Mans\\_Celluloid\\_World\\_Report.pdf](https://womenintvfilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2019/02/2018_Its_a_Mans_Celluloid_World_Report.pdf). S. 6.

<sup>59</sup> SMITH, Stacy L., Marc CHOUËITI a Katherine PIEPER. *INCLUSION or INVISIBILITY?: Comprehensive Annenberg Report on Diversity in Entertainment* [online]. Annenberg: Institute for Diversity and Empowerment, 2016 [cit. 2019-02-04]. Dostupné z: [https://annenberg.usc.edu/sites/default/files/2017/04/07/MDSCI\\_CARD\\_Report\\_FINAL\\_Exec\\_Summary.pdf](https://annenberg.usc.edu/sites/default/files/2017/04/07/MDSCI_CARD_Report_FINAL_Exec_Summary.pdf). S. 2.

<sup>60</sup> Ibid., s. 3.

<sup>61</sup> MULVEY, Laura. *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. In: BRAUDY, Leo a Marshall COHEN. *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. New York: Oxford University Press, 1999, s. 833-844.

i případě Hawkeye) nebo přiléhavou kombinézu Captaina Americy.<sup>62</sup> Sexualizace žen v médiích je problematická hlavně kvůli tomu, že vede k sebeobjektifikaci, úzkostem či kritice vlastního těla.<sup>63</sup>

Novější studie Marthy Lauzen, jež byla zmíněna výše, uvádí, že v roce 2018 ženy tvořily 35 % všech mluvících postav a 36 % hlavních postav, z čehož se 31 % zařadilo do stovky nejvýdělečnějších filmů ve Spojených státech amerických.<sup>64</sup> Co se týče žánrů, nejméně se ženy objevovaly v akčních snímcích (7% zastoupení), naopak nejvíce byly ženy obsazovány do komedií či dramát (32, respektive 29 %).

Tento výzkum taktéž potvrzuje, že ženy jsou ve filmech zobrazovány mladší než muži – většině žen je mezi dvaceti a třiceti lety, zatímco mužům spíše mezi třiceti a čtyřiceti lety.<sup>65</sup> Zároveň je z výsledků patrné, že ženy byly častěji vykreslovány jako manželky (byl tedy kladen větší důraz na jejich osobní život), kdežto u mužů se vyzdvihovala jejich práce, jelikož u mužských postav byla mnohdy známá jejich profese, ve filmu byli znázorněni během samotné práce, a nadto měli muži častěji cíle spojené s prací. Muži také zastávali téměř tři čtvrtiny vedoucích pozic.<sup>66</sup>

Co se týče MCU a DCEU, pro nedostatek ženských postav byl kritizován zejména MCU, který za deset let své existence neměl žádnou ženskou protagonistku ani režisérku.<sup>67</sup> Největším dosavadním úspěchem byla ženská vedlejší postava Black Widow neboli Natasha Romanoff, jež se objevila ve více snímcích a jméno superhrdinky v názvu filmu *Ant-Man and the Wasp* (2018), ve kterém je ale stále hlavní postavou muž. Marvel Studios používá takzvaný Smurfette principle<sup>68</sup>, podle kterého je obvyklé, že v mužském kolektivu je pouze jedna žena.<sup>69</sup>

---

<sup>62</sup> Viz například MCCORRY, Katrina. Examining Genre Conventions in the Promotion of Marvel Avengers Assemble. *Film Matters* [online]. 2017, 8(3), 73-76 [cit. 2019-02-19]. DOI: 10.1386/fm.8.3.73\_1. ISSN 20421869. S. 75.

<sup>63</sup> SMITH, Stacy L., Marc CHOUÉITI a Katherine PIEPER. *INCLUSION or INVISIBILITY?: Comprehensive Annenberg Report on Diversity in Entertainment* [online]. Annenberg: Institute for Diversity and Empowerment, 2016 [cit. 2019-02-04]. Dostupné z: [https://annenberg.usc.edu/sites/default/files/2017/04/07/MDSCI\\_CARD\\_Report\\_FINAL\\_Exec\\_Summary.pdf](https://annenberg.usc.edu/sites/default/files/2017/04/07/MDSCI_CARD_Report_FINAL_Exec_Summary.pdf). S. 3.

<sup>64</sup> LAUZEN, Martha M. *It's a Man's (Celluloid) World: Portrayals of Female Characters in the Top Grossing Films of 2018* [online]. 2019 [cit. 2019-03-07]. Dostupné z: [https://womenintvfilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2019/02/2018\\_Its\\_a\\_Mans\\_Celluloid\\_World\\_Report.pdf](https://womenintvfilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2019/02/2018_Its_a_Mans_Celluloid_World_Report.pdf). S. 1.

<sup>65</sup> Ibid., s. 3.

<sup>66</sup> Ibid., s. 5.

<sup>67</sup> Až v březnu 2019 Marvel Studios distribuovalo do kin snímek *Captain Marvel* s hlavní ženskou rolí. Zároveň byl tento film spolurežirován ženou.

<sup>68</sup> Toto slovní spojení by se dalo přeložit jako „šmoulí pravidlo“. Název vychází z animovaného seriálu Šmoulové, který vypráví o společenství skřítků, mezi kterými je jen jedna ženská postava jménem Šmoulinka.

<sup>69</sup> BARRETT, Gena-mour. Marvel feminism: Real or comic fantasy?. *BBC News* [online]. London, 6 July 2018 [cit. 2019-03-05]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-44643477>.

To je typické pro marvelovské superhrdinské uskupení Avengers, ve kterém je jedinou ženou zmíněná Black Widow, stejně tak i pro další marvelovský tým Guardians of the Galaxy, ve kterém je též pouze jedna žena, a to Gamora. Společnost Marvel také čelila kritice z důvodu vynechání ženských postav Black Widow a Gamory z produkce velice populárních akčních figurek, nebo neotištění jejich podobizen na trička.<sup>70</sup>

Šmouliho principu však využívá taktéž společnost Warner Bros. Entertainment v DCEU. V hrdinném týmu jménem Justice League je jediná žena – Diana Prince neboli Wonder Woman. Na druhou stranu je DCEU chválený za sólový origin Wonder Woman, který zaznamenal finanční úspěchy<sup>71</sup> i kladné hodnocení kritiků.<sup>72</sup> Nejen, že má film ženskou superhrdinku v hlavní roli (v kinematografii po více než deseti letech od uvedení snímku *Electra*, který byl neúspěšný jak finančně, tak i u filmových kritiků), ale taktéž ženskou režisérku. Zatímco v DCEU se tedy v hlavní roli objevila žena již ve čtvrtém filmu v pořadí, v MCU to bylo až ve 21. snímku – jedná se o film *Captain Marvel*, který měl premiéru v březnu 2019 a který je součástí výzkumného vzorku (viz dále). Nadto Warner Bros. Entertainment připravují další dva filmy, ve kterých budou mít hlavní role ženy, jedná se o *Birds of Prey (And the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn)*, který by měl mít premiéru v roce 2020 a *Gotham City Sirens*. Warner Bros. Entertainment má tedy pověst studia, které dává ženským hrdinkám více prostoru.<sup>73</sup>

Podle výše zmíněných výzkumů je tedy typická ženská postava ve filmovém díle mladá a krásná, bude kladen důraz na její sociální roli přítelkyně či dcery (nebo jiného rodinného příslušníka) a pravděpodobně se v některé scéně objeví spořeji oděná. Zda i superhrdinky zobrazované v MCU a DCEU zapadají do tohoto kinematografického stereotypu, bude výsledkem této analýzy.

---

<sup>70</sup> MOORE, Rose. Are Women The Future Of The DCEU?. *Screen Rant* [online]. Quebec, January 9, 2017 [cit. 2019-03-06]. Dostupné z: <https://screenrant.com/dceu-movies-female-superheroes/>.

<sup>71</sup> Snímek je na prvním místě v žebříčku nejvýdělečnějších filmů režírovaných ženami, jelikož jen v USA vydělal přes 412 milionů dolarů. Viz 10 TOP-GROSSING FILMS DIRECTED BY WOMEN. *Women and Hollywood* [online]. [cit. 2019-03-05]. Dostupné z: <https://womenandhollywood.com/resources/10-top-grossing-films-directed-by-women/>.

<sup>72</sup> Viz kupříkladu SCHWERDTFEGER, Conner. Wonder Woman Review. *CinemaBlend* [online]. St. Louis, MO [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <https://www.cinemablend.com/reviews/1662150/wonder-woman-review>.

<sup>73</sup> Viz například MOORE, Rose. Are Women The Future Of The DCEU?. *Screen Rant* [online]. Quebec, January 9, 2017 [cit. 2019-03-06]. Dostupné z: <https://screenrant.com/dceu-movies-female-superheroes/>.

## 2.5 Postavy superhrdinů

*Cambridge Dictionary* tvrdí, že superhrdina je „postava ve filmu nebo příběhu, která má výjimečnou sílu a používá ji ke konání dobrých skutků a pomáhání dalším lidem.“<sup>74</sup> Jiná definice říká, že je to „postava v příběhu nebo filmu, jež má zvláštní schopnosti, jako je schopnost létat, které jsou používány k boji proti zlu či pomáhání lidem.“<sup>75</sup> Superhrdinové jsou z většiny ochránci statusu quo, nemají v úmyslu společenský řád měnit, ale naopak ho brání. Podřizují se tak populární politice a vůli lidu, který střeží. Ti, kteří se zavedený řád snaží změnit, jsou naproti tomu označováni jako záporné postavy.<sup>76</sup> Zda jsou superhrdinové konzervativní i ve vyobrazení genderu, se pokusí zodpovědět tento výzkum.

Pohlaví autora komiksových superhrdinů determinuje podle Victorie Ingalls charakteristiku superhrdinů. Mužští autoři mají tendenci tvořit spíše fyzicky silné či nadané superhrdiny, proto jsou muži obecně autory superhrdinů a superhrdinek spíše než ženy.<sup>77</sup> I v této práci analyzované superhrdinky vytvořili muži. Roy Thomas a Gene Colan stáli u prvopočátků Captain Marvel, u Wonder Woman to byl William Moulton Marston a Harry G. Peter. Naopak hrdinky vytvořené ženami pak často ani žádné superschopnosti nemají.

Wonder Woman (amazonská princezna Diana, která později převzala občanské jméno Diana Prince<sup>78</sup>) byla vytvořena proto, že se Marston domníval, že komiksy byly plné krvavé maskulinity a chyběla jim ženská energie. Díky Wonder Woman mladé dívky získaly vzor, se kterým se mohly ztotožnit a muži cítili menší hrozbu ze ženské síly.<sup>79</sup>

---

<sup>74</sup> Meaning of superhero in English. *Cambridge Dictionary* [online]. Cambridge University Press [cit. 2019-02-18]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/superhero>.

<sup>75</sup> Ibid.

<sup>76</sup> WOLF-MEYER, Matthew. The World Ozymandias Made: Utopias in the Superhero Comic, Subculture and the Conservation of Difference. *The Journal of Popular Culture* [online]. 2003, 2003, **36**(3), 497-517 [cit. 2019-02-18]. DOI: <https://doi.org/10.1111/1540-5931.00019>. Dostupné z: [https://www.academia.edu/164450/The\\_World\\_Ozymandias\\_Made\\_Utopias\\_in\\_the\\_Superhero\\_Comic\\_Subculture\\_and\\_the\\_Conservation\\_of\\_Difference](https://www.academia.edu/164450/The_World_Ozymandias_Made_Utopias_in_the_Superhero_Comic_Subculture_and_the_Conservation_of_Difference). S. 501.

<sup>77</sup> INGALLS, Victoria. Sex differences in the creation of fictional heroes with particular emphasis on female heroes and superheroes in popular culture: Insights from evolutionary psychology. *Review of General Psychology* [online]. 2012, **16**(2), 208-221 [cit. 2019-02-19]. DOI: 10.1037/a0027917. ISBN 9781433812477. ISSN 10892680. S. 215.

<sup>78</sup> Více o původu a osudu postavy viz MISIROGLU, Gina. *The Superhero Book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes*. Michigan: Visible Ink Press, 2012. ISBN 9781578593972.

<sup>79</sup> ROBBINS, Jefferson. Pop-Culture Historian Explores Role of Superheroines in Our Modern Mythology. *Humanities Washington* [online]. Seattle, May 15, 2013 [cit. 2019-02-19]. Dostupné z: <https://www.humanities.org/blog/pop-culture-historian-explores-role-of-superheroines-in-our-modern-mythology/>.



V komiksech je Wonder Woman, co se týče genderu, ambivalentní. Na jednu stranu má tradiční vlastnosti stereotypizované ženy – je bílá, heterosexuální, atraktivní, vypadá žensky. Na stranu druhou genderové mantinely rozmělnuje tím, že je to odhodlaná, prozíravá válečnice vzbuzující respekt. Jednu z podob Wonder Woman v komiksu na konci osmdesátých let dvacátého století vytvořil umělec George Pérez, který tvrdí, že Wonder Woman nakreslil etničtější, aby bylo zřejmé, že není Američanka. Taktéž členky kmenu Amazonek, ze kterého Wonder Woman pochází, nakreslil rasově rozmanitěji a nepřímo dal najevo, že některé Amazonky spolu mají romantický či sexuální vztah.<sup>80</sup>

Naopak jeho nástupce William Messner-Loebs udělal na začátku devadesátých let z Wonder Woman sexuální objekt, kdy ji kreslil v nepřirozených pózách (takzvaných „broke back“ pózách – se zlomenými zády), aby čtenář mohl vidět všechny ženské křivky najednou. Zároveň byla i spořeji oděná. Komiksy též kreslil krvavější a násilnější.<sup>81</sup> Následovaly opět nové verze Wonder Woman, které ji zobrazovaly různým způsobem. V roce 2011 byla opět představena další verze Wonder Woman, jež byla desexualizována, avšak zároveň byla násilnější oproti ostatním verzím, v nichž byl kladen důraz na její mírumilovnou a empatickou stránku osobnosti.<sup>82</sup>

Výše zmíněné informace naznačují, že podoby Wonder Woman se v průběhu let výrazně měnily. Komiksová předloha k analyzovaným filmům tedy byla a stále je místem k vyjednávání významů mezi producenty a čtenáři.<sup>83</sup> Jakou podobu má Wonder Woman na odlišné mediální platformě, bude výsledkem předložené analýzy.

---

<sup>80</sup> COCCA, Carolyn. Negotiating the Third Wave of Feminism in Wonder Woman. *PS: Political Science and Politics* [online]. American Political Science Association, 2014, 2014, 47(1), 98-103 [cit. 2019-02-18]. DOI: 10.1017/S1049096513001662. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/43284491>. S. 98.

<sup>81</sup> *Ibid.*, s. 99.

<sup>82</sup> *Ibid.*, s. 101.

<sup>83</sup> To dokazuje například skutečnost, že původně fanynka komiksových příběhů Gail Simone posléze sama začala Wonder Woman vytvářet v komiksech podle vlastních představ, a to mezi lety 2008 a 2010. K práci se dostala tak, že komiksovým tvůrcům zaslala seznam hrdinek, které byly často násilnické a sexualizované.

## 3 Metodika

### 3.1 Téma výzkumu, jeho cíl a výzkumné otázky

Tématem výzkumu je reprezentace ženských superhrdinek Captain Marvel a Wonder Woman ve filmových adaptacích komiksů od společností Marvel Studios a Warner Bros. Entertainment. Cílem výzkumu je pomocí sémioticko-strukturální analýzy zjistit, jak jsou na filmovém plátně reprezentovány a zda je jejich zobrazení doprovázeno genderovou stereotypizací. Následně bude provedena komparace obou reprezentací.<sup>84</sup> Práce se zabývá nejen charakterem těchto ženských postav, ale také jejich vizuální stránkou i analýzou kontextu jejich zobrazení vůči mužským superhrdinům. Na základě poznatků z teoretické části této magisterské diplomové práce byly vytvořeny následující výzkumné otázky:

**Hlavní výzkumná otázka:** Jak jsou ve filmech od společností Marvel Studios a Warner Bros. Entertainment reprezentovány superhrdinky Captain Marvel a Wonder Woman?

1. Vedlejší výzkumná otázka (VVO): Liší se přístup v reprezentaci ženských hrdinek společnostmi Marvel a Warner Bros. Entertainment? Pokud ano, v čem?
2. VVO: Jsou při reprezentaci Wonder Woman a Captain Marvel užity genderové stereotypy? Pokud ano, jaké?
3. VVO: Jak společnosti pracují s vizualizací Wonder Woman a Captain Marvel na filmovém plátně?
4. VVO: Jaké jsou charakterové vlastnosti zkoumaných superhrdinek?
5. VVO: Jak jsou tyto ženské postavy zobrazovány v kontextu mužských postav?

Přestože se tato magisterská diplomová práce zabývá mimo jiné genderovými stereotypy, sama třetí VVO se může zdát jako stereotypizující, neboť se ptá na vzhled obou superhrdinek. Jelikož se však genderové stereotypy často projevují právě například v podobě oblečení, které postavy ve filmech nosí, je nutné v analýze zkoumat i toto hledisko.

---

<sup>84</sup> Porovnávat dva subjekty s podobným tématem namísto analýzy pouze jednoho subjektu silně doporučuje Daniel Chandler, viz CHANDLER, Daniel. *Semiotics for Beginners* [online]. [cit. 2019-01-30]. Dostupné z: <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/S4B/>.

## 3.2 Výzkumný vzorek

Výzkumnými jednotkami této analýzy jsou superhrdinky Captain Marvel a Wonder Woman, jednotkami měření pak jednotlivé snímky, v nichž se hrdinky objevily. Tyto dvě hrdinky byly vybrány z toho důvodu, že jsou hlavními ženskými postavami MCU a DCEU. Tato filmová univerza jsou dnes velice populární, mají miliony fanoušků na různých sociálních sítích a tržby z kin dosahují celkově více než 22 miliard dolarů při 23 snímcích u MCU<sup>85</sup> a 5,3 miliardy dolarů při sedmi filmech u DCEU.<sup>86</sup> Obecně filmy se superhrdiny jsou v současné době velkým fenoménem, stejně jako byly v minulosti kupříkladu westernové snímky. Nelze opomenout taktéž rozličné srazy fanoušků všech příbuzných žánrů (nejznámější a největší je zřejmě San Diego Comic-Con) či fenomén cosplayů<sup>87</sup>, kdy se fanoušci oblékají a také chovají jako jejich oblíbení hrdinové z filmů, seriálů, her i knih. Kulturní dopad těchto snímků je tedy značný, sledují je miliony lidí různého věku, pohlaví či vyznání, a proto je tedy potřebné zkoumat, jak jsou právě v těchto filmech reprezentované ženské postavy a odpovědět na otázky, které byly stanoveny na předcházející straně.

K sémioticko-strukturální analýze byly vybrány všechny snímky, ve kterých se zkoumané superhrdinky vyskytují, což znamená, že v době, kdy je výzkum prováděn, se jedná o vyčerpávající šetření.<sup>88</sup> Cílová populace, tedy jednotky, na které by se měly vztahovat závěry výzkumu, se shoduje s výzkumným vzorkem, tedy těmi jednotkami, které jsou v práci analyzovány.<sup>89</sup> Vyčerpávající šetření není obvyklé, avšak tato cílová populace je poměrně malá, čítá pět filmů, je tedy možné analyzovat všechny jednotky cílové populace. Navíc budou díky tomu závěry analýzy přesnější. Zkoumanými filmy tedy jsou: *Captain Marvel* a *Avengers: Endgame*<sup>90</sup>, *Batman v Superman: Dawn of Justice*, *Justice League* a *Wonder Woman*.<sup>91</sup> Snímky, ve kterých se objevila Captain Marvel, byly nalezeny pomocí oficiální internetové stránky společnosti Marvel, kde je uveden seznam všech produkováných filmů

---

<sup>85</sup> Marvel Cinematic Universe. *Box Office Mojo* [online]. [cit. 2019-08-03]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=avengers.htm>.

<sup>86</sup> DC Extended Universe. *Box Office Mojo* [online]. [cit. 2019-07-24]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=dc.htm>.

<sup>87</sup> Zkratka z anglického costume play.

<sup>88</sup> V době vypracovávání analýzy je známo, že se Wonder Woman a velmi pravděpodobně i Captain Marvel objeví v dalších filmech.

<sup>89</sup> Viz SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. 1. vyd. Praha: Grada, 2014, 548 s. ISBN 978-80-247-3568-9. S. 86.

<sup>90</sup> V těchto snímcích se objevuje Captain Marvel.

<sup>91</sup> V posledních třech filmech se vyskytuje Wonder Woman.

včetně postav, které v jednotlivých filmech účinkovaly.<sup>92</sup> Stejný postup byl užít v případě hledání filmů s Wonder Woman, neboť je možné na oficiálních stránkách DC Comics<sup>93</sup> nastavit filtr na tuto postavu a současně pouze na hrané filmy.<sup>94</sup>

### 3.3 Sémioticko-strukturální analýza

Pro tuto práci byl zvolen kvalitativní, tedy interpretativní přístup.<sup>95</sup> Kvalitativní výzkumy se soustřeďují na jednotlivosti, jež ale zkoumají dopodrobna, snaží se analyzované subjekty popsat komplexně, berou v potaz taktéž kontext. Pracují s tzv. měkkými daty. Na rozdíl od paradigmatu kvantitativního neredukují a nestandardizují zkoumané jevy, tudíž je ani tolik nezkracují.<sup>96</sup> Snaží se hledat spíše skryté, latentní významy, záleží na výzkumníkovi, jak bude data interpretovat, jak bude sledované jevy vysvětlovat a jaký konkrétní přístup zvolí, vzhledem k tomu, že zde platí pluralita analytických postupů.<sup>97</sup> Jsou vysoce validní, je tedy možné pomocí nich zachytit reálné vlastnosti analyzovaných jevů, méně jsou už reliabní, spolehlivé.<sup>98</sup> Vybrání některé z kvantitativních metod by nebylo vhodné vzhledem k výzkumné povaze a cílům, které byly popsány výše.

Konkrétně byla vybrána sémioticko-strukturální analýza<sup>99</sup>, jež „... se snaží o porozumění sociálnímu používání znaků a tvorbě významů z jejich vzájemných vztahů v rámci znakového systému. Jejím cílem je odhalit principy uspořádání textu a vypovídat o jeho významu.“<sup>100</sup> Sémiotická část analýzy se koncentruje na elementy, ze kterých jsou zkoumané jevy tvořené, kdežto strukturální část se zaměřuje na to, jakou strukturu tyto elementy produkují. Důvodem pro vybrání této metody byl fakt, že je vhodná pro zkoumání rozličných dokumentů, analýzu značek, log, ale taktéž audiovizuálních děl (kupříkladu právě zde rozebíraných filmů).<sup>101</sup>

---

<sup>92</sup> MOVIES: JOURNEY INTO THE COSMIC DEPTHS OF THE MIGHTY MARVEL CINEMATIC UNIVERSE!. *MARVEL* [online]. New York, 2018 [cit. 2019-07-10]. Dostupné z: <https://www.marvel.com/movies/>.

<sup>93</sup> BROWSE MOVIES. *DC* [online]. 2018 [cit. 2019-01-26]. Dostupné z: <https://www.dccomics.com/>.

<sup>94</sup> Animované filmy tato analýza nebere v potaz.

<sup>95</sup> Viz kapitolu o mediální konstrukci reality.

<sup>96</sup> SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. 1. vyd. Praha: Grada, 2014, 548 s. ISBN 978-80-247-3568-9. S. 49–51.

<sup>97</sup> *Ibid.*, s. 328–329.

<sup>98</sup> *Ibid.*, s. 53–54.

<sup>99</sup> Někdy je sémioticko-strukturální analýza zjednodušeně označovaná pouze jako sémiotická analýza.

<sup>100</sup> *Ibid.*, s. 329–330.

<sup>101</sup> *Ibid.*, s. 330.

Výzkumník, který aplikuje sémioticko-strukturální analýzu, se zaměřuje na text<sup>102</sup>, jenž se snaží co nejvíce rozebrat a odhalit významy, které může nést. Není možné odhalit všechny významy, jež do textu zasadil jeho tvůrce, ani ty, které tam jsou schopné vidět jeho příjemci. Lze se tedy dobrat jen několika variant z této dlouhé řady možností a nastínit, které by mohli vnímat recipienti a které do textu vložil jeho původce.<sup>103</sup> Ani zde však snaha nekončí – tato analýza se zkouší dostat až na úroveň ideologie, kterou pomocí šíření mýtů udržují dominantní sociální skupiny (viz dále).<sup>104</sup> V této diplomové práci je tedy ideologie chápána právě jako nástroj, jímž vládnoucí společenské skupiny podporují své mocenské zájmy, a to prostřednictvím manipulace se symboly. Cílem je ovládnout nejen chování členů dané společnosti, nýbrž i jejich myšlení.<sup>105</sup>

Jelikož se kulturní, historický a politický kontext každého textu mírně liší, nemá tato metoda tak striktní pravidla jako kupříkladu kvantitativní obsahová analýza, která je vysoce standardizovaná. Je na výzkumníkovi, jaký přesný postup zvolí, aby byl schopen z textu vyčíst jeho významy co nejpřesněji a jak si tento postup odůvodní.<sup>106</sup>

Významy, které znaky<sup>107</sup> nesou, nejsou součástí objektů, různé významy vznikají až v průběhu procesu reprezentace. Nadto se význam modifikuje dle konkrétního užití znaku v rámci systému, je tedy relační.<sup>108</sup> Podle francouzského sémiotika Rolanda Barthes se význam znaků utváří na dvou úrovních. Tzv. první stupeň signifikace v duálním sémiologickém systému podle něj tvoří označované a označující, a to ve shodě se švýcarským jazykovědcem Ferdinandem de Saussurem.<sup>109</sup> Výsledkem je pak denotativní znak, který ve druhém stupni označování tvoří pouhé označující a společně s označovaným druhého stupně tvoří konotativní znak, jenž na rozdíl od denotace není neutrální, je (kulturně) zatížený hodnotami, asociacemi a podobně. Z neustálého opakování těchto konotativních významů se

---

<sup>102</sup> Ve smyslu jakéhokoliv sdělení přijímaného mediálním publikem.

<sup>103</sup> SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. 1. vyd. Praha: Grada, 2014, 548 s. ISBN 978-80-247-3568-9. S. 331.

<sup>104</sup> *Ibid.*, s. 339–340.

<sup>105</sup> PETRUSEK, Miloslav, Alena VODÁKOVÁ a Hana MAŘÍKOVÁ. *Velký sociologický slovník*. I, A-O. Praha: Karolinum, 1996, 747 s. ISBN 8071843113. S. 415.

<sup>106</sup> TRAMPOTA, Tomáš a Martina VOJTĚCHOVSKÁ. *Metody výzkumu médií*. Praha: Portál, 2010, 293 s. ISBN 978-80-7367-683-4. S. 120.

<sup>107</sup> Znak (elementární jednotka symbolických systémů) je jedním ze tří základních termínů sémiotiky vedle kódů (jež jsou tvořeny znaky) a kultury (rámce, který ohraničuje výskyt znaků a kódů).

<sup>108</sup> CHANDLER, Daniel. *Semiotics for Beginners* [online]. [cit. 2019-01-30]. Dostupné z: <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/S4B/>.

<sup>109</sup> Saussure se zabýval hlavně jazykem, který má v systému dvě části, a to označující (například napsané slovo „činka“) a označované, což je to, co si člověk vybaví v mysli, když se řekne „činka“.

pak stává mýtus.<sup>110</sup> Některé konotace, mýty jsou však už natolik naturalizované, že jsou v societě považovány za denotace. Právě odhalení těchto „falešných denotací“ je dalším z cílů sémioticko-strukturální analýzy.<sup>111</sup> Taktéž (na první pohled zdánlivě zřejmá) objektivita kupříkladu fotografií či videí je jen iluzorní. Sémiotika připomíná, že ačkoliv je realita nezávislá na znakových systémech, je to právě pouze skrze znaky, jak lidé dokážou vnímat.<sup>112</sup>

Jak podotýká britský sémiotik Daniel Chandler, jehož postupy byly hlavní inspirací při analýze, sémiotická analýza je důležitá pro teoretiky a teoretičky feminismu, jelikož slouží jako nástroj kritiky redukcionismu a odhaluje protichůdné významy.<sup>113</sup> Tato skutečnost je významná pro tento výzkum, neboť se zabývá genderovými stereotypy, které redukuje komplexní realitu světa.

### 3.4 Postup analýzy

Prvním a taktéž nejzákladnějším krokem sémioticko-strukturální analýzy je identifikace textu, jež zahrnuje základní informace o zkoumaném subjektu. V případě filmů se bude jednat kupříkladu o název, žánr, rok vydání, délku, jméno režiséra, vydavatele a v neposlední řadě také zasazení do kontextu, které je právě v této analýze velmi důležité z důvodu návaznosti jednotlivých filmů.

Poté následuje analýza prvního stupně označování, jež se pohybuje na úrovni denotace, tedy neutrálního významu, který subjekty nesou. „*Jedná se vlastně o popis obsahu/děje v syntagmatické rovině. K tomu potřebujeme určit hlavní a vedlejší znak(y), se kterými sdělení pracuje; kódy, podle nichž jsou v textu uspořádány a vztahy mezi jednotlivými znaky.*“<sup>114</sup> V případě analýzy pěti filmů by konečný počet znaků byl velice rozsáhlý, proto se v takových případech výzkumník či výzkumnice uchyluje k redukci zkoumaných znaků.<sup>115</sup> Kódy se v případě analýzy audiovizuálních děl zkoumají dvojí: technické a symbolické. Mezi technické kódy se řadí kupříkladu kompozice záběru, záběr kamery (celek, polocelek, detail), úhel záběru (podhled a nadhled), zaostření objektů, délka záběru, střih a světlo. Symbolické kódy zahrnují

---

<sup>110</sup> BARTHES, Roland. *Mýtus dnes*. In *Mytologie*. Přeložil Josef FULKA. Praha: Dokořán, 2004, s. 107–157. ISBN 808656973X.

<sup>111</sup> SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. 1. vyd. Praha: Grada, 2014, 548 s. ISBN 978-80-247-3568-9. S. 339–340.

<sup>112</sup> CHANDLER, Daniel. *Semiotics for Beginners* [online]. [cit. 2019-01-30]. Dostupné z: <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/S4B/>.

<sup>113</sup> Ibid.

<sup>114</sup> SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. 1. vyd. Praha: Grada, 2014, 548 s. ISBN 978-80-247-3568-9. S. 346.

<sup>115</sup> Ibid.

barvy, rekvizity, scénu (prostředí, kde se děj filmu odehrává) a zvuk, který obraz doprovází.<sup>116</sup> V této fázi se také zkoumá modalita textu čili to, jakým způsobem zkoumané subjekty odkazují k realitě, případně komu se tyto odkazy mohou jevit jako realistické.<sup>117</sup> Všechny tyto kódy se prolínají a vzájemně ovlivňují a jako celek vytváří unikátní význam. Výzkumníkův cíl je právě zanalyzovat tyto kódy a zjistit, co konkrétní uspořádání znaků a kódů může znamenat.

Analýza druhého stupně označování probíhá na úrovni konotace sdělení, hledá, jaké hodnoty a asociace jsou skryté za jeho formou.<sup>118</sup> V této části je kladen důraz na intertextualitu, jež zasazuje text do kontextu dalších textů a dává mu v rámci něho význam. Je třeba odhalit, k čemu text odkazuje a jak to modifikuje jeho význam. Dalším elementem na této úrovni je analýza paradigmatické roviny textu, jež se nejlépe provádí pomocí komutačního testu (tedy testu záměny). V něm se zkoumá, jak by text vypadal, pokud by byl některý ze znaků nahrazen jiným a jak by se poté změnil jeho význam.<sup>119</sup> Nelze opomenout ani analýzu syntagmatického uspořádání textu, která zkoumá, jak jsou jednotlivé prvky za sebou poskládány a jak způsob složení prvků ovlivňuje jejich význam.<sup>120</sup>

V neposlední řadě budou ve výzkumném vzorku hledány binární opozice, tedy logické kontrastní dvojice. Binární opozice dávají věcem význam na základě jejich vztahu k protikladnostem. Díky nim lidé ve společnosti lépe a jednodušeji chápou smysl jednotlivých prvků, ze kterých je societa tvořena. To znamená, že například „ženské“ nabývá smysl v protikladu k „mužskému“, „slabé“ k „silnému“ a podobně. Odhalení těchto binárních opozic může pomoci odkrýt ideologii, kterou subjekty skrývají.<sup>121</sup> Ve zkoumaných textech se ale nelze zaměřovat pouze na to, co je tam přítomno – výzkumník se musí také zamýšlet nad tím, co text naopak opomíná, nezobrazuje, jelikož i to nese nějaký význam. Proto je v sémioticko-strukturální analýze důležité, jak dobře výzkumník zná kontext toho, co zkoumá.<sup>122</sup>

---

<sup>116</sup> Ibid., s. 350–352.

<sup>117</sup> CHANDLER, Daniel. *Semiotics for Beginners* [online]. [cit. 2019-01-31]. Dostupné z: <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/S4B/>.

<sup>118</sup> SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. 1. vyd. Praha: Grada, 2014, 548 s. ISBN 978-80-247-3568-9. S. 357.

<sup>119</sup> Ibid., s. 359–361.

<sup>120</sup> CHANDLER, Daniel. *Semiotics for Beginners* [online]. [cit. 2019-01-31]. Dostupné z: <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/S4B/>.

<sup>121</sup> SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. 1. vyd. Praha: Grada, 2014, 548 s. ISBN 978-80-247-3568-9. S. 359–361.

<sup>122</sup> TRAMPOTA, Tomáš a Martina VOJTĚCHOVSKÁ. *Metody výzkumu médií*. Praha: Portál, 2010, 293 s. ISBN 978-80-7367-683-4. S. 122.

Tímto se plynule přechází k analýze třetího stupně označování, v níž je primárním cílem právě objevení ideologie, kterou texty šíří. Ve všech textech je zakódován určitý preferovaný význam, jenž tam producenti textu vložili. „*Přijímá-li divák konotovaný význam [...] bez hlubší reflexe, dekóduje-li sdělení z hlediska referenčního kódu, v němž bylo kódováno, můžeme říci, že se divák pohybuje uvnitř dominantního kódu.*“<sup>123</sup> Tímto média přispívají k udržování statusu quo dominantní ideologie, který slouží mocenským elitám. Proto je důležité se pokusit odhalit, co tato ideologie hlásá.

Je však třeba zmínit, že ne všichni recipienti dekódují text shodně. Kromě dominantního čtení sociolog Stuart Hall rozlišil ještě další dva typy čtení: dohodnuté (neboli vyjednané) čtení, kdy recipient mediálního obsahu přijímá jeho dominantní význam, avšak ne zcela bez výhrad, části si modifikuje dle vlastního přesvědčení a názoru a opozitní čtení, při kterém divák rozumí tomu, jak by měl text dekódovat, avšak ve skutečnosti ho chápe zcela opačným způsobem.<sup>124</sup> Některé otázky, které by si měl výzkumník/výzkumnice klást v této fázi výzkumu, pak nabízí mediální teoretička Renáta Sedláková: „*Jaké subjekty/objekty jsou v textu zdůrazněny a jaké naopak potlačeny nebo se s nimi vůbec nepracuje? [...] Do jaké míry text odráží stávající dominantní společenské uspořádání a do jaké míry s ním souhlasí? [...] Které použité znaky a jejich zakódování odkazují k preferovanému čtení?*“<sup>125</sup>

### 3.4.1 Intertextualita

Jak bylo zmíněno výše, v analýze bude věnován prostor i zkoumání intertextuality, je tedy třeba nejprve vymežit, co se tímto pojmem myslí. John Fiske napsal ve své knize *Television culture*, že „*Teorie intertextuality míní, že kterýkoliv text je nutně čten ve vztahu k jiným [textům, P.M.]...*“<sup>126</sup> Intertextualita však nemá podoby konkrétních, specifických odkazů, spíše se jedná o jev, který existuje mezi texty, jak zdůraznil Fiske. Texty v současné kultuře tak nejsou komplexní, propracované, jsou to činiteli cirkulace sociálních významů.<sup>127</sup> Zkoumání intertextuality může pomoci odhalit významy, které recipienti v textu pravděpodobně vyčtou. Intertextuální znalosti totiž mohou v divákovi zaktivovat určitý

---

<sup>123</sup> HALL, Stuart. *Kódování/dekódování*. In *Teorie vědy* 2005, roč. 27, č. 2, s. 41–59. ISSN 1210-0250.

<sup>124</sup> Ibid.

<sup>125</sup> SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. 1. vyd. Praha: Grada, 2014, 548 s. ISBN 978-80-247-3568-9. S. 377.

<sup>126</sup> FISKE, John. *Television Culture*. Taylor & Francis e-Library, 2009. ISBN 0-203-13344-7. S. 87.

<sup>127</sup> FISKE, John a Petr A. BÍLEK. *Jak rozumět populární kultuře*. Praha: Akropolis, 2017, 319 s. #POPs, sv. č. 1. ISBN 978-80-7470-190-0. S. 206.



preferovaný význam. To je důležité zmínit, neboť pro tento výzkum je právě odhalení významů, které analyzované filmy o superhrdinkách publiku poskytují, zásadní.

Fiske rozlišil dvě dimenze intertextuality: horizontální se pohybuje pouze na úrovni primárních textů, jež spojuje například žánr či postava; vertikální intertextualita je pak spojení primárního a dalších, podřadných textů. Jako příklad lze uvést film a jeho novinářskou recenzi.<sup>128</sup> Pro tuto analýzu je důležitá zejména intertextualita horizontální, poněvadž celým výzkumným vzorkem prostupují právě dvě vybrané superhrdinky.

Intertextualita je v naší kultuře natolik rozšířená, že všechny texty odkazují samy k sobě, ke kulturnímu konstruktovi reality, který společně tvoří, nikoliv k realitě samotné. Jelikož je tato realita zobrazená v médiích pouhým kulturním konstruktem, kterému societa rozumí díky tomu, že určitý jev může vidět nebo o něm číst, má schopnost identifikovat i jevy, které nikdy nemohla vidět ve skutečnosti<sup>129</sup> – proto lidé nejsou překvapeni, když v televizi nebo ve filmu vidí Supermana nebo Thorovo kladivo. Bez potíží je totiž rozpoznají, ačkoliv z toho nikdy nic neviděli na vlastní oči.

---

<sup>128</sup> FISKE, John. *Television Culture*. Taylor & Francis e-Library, 2009. ISBN 0-203-13344-7. S. 87.

<sup>129</sup> *Ibid.*, s. 92–93.

## 4 Analytická část

Tento oddíl magisterské diplomové práce se zaměří na samotnou analýzu textu. Budou zde rozebrány výše zmíněné prvky sémioticko-strukturální analýzy, a to od těch nejzákladnějších jako je identifikace textu, přes analýzy paradigmatické i syntagmatické roviny až po ideologii skrytou v textu.

### 4.1 Identifikace textu

#### 4.1.1 DCEU

První částí výzkumného vzorku jsou tři snímky z filmového univerza DCEU, a to *Batman v Superman: Dawn of Justice* (2016, 145 minut), *Justice League* (2017, 115 minut), které oba režíroval Zack Snyder a *Wonder Woman* (2017, 135 minut), který režírovala Patty Jenkins. Všechny filmy vznikly v USA (*Wonder Woman* pak ještě v kooperaci s Čínou a Hong Kongem) pod záštitou společnosti Warner Bros. Entertainment a pohybují se na pomezí žánrů dobrodružných, akčních, fantasy a sci-fi, v případě *Wonder Woman* lze také přiřadit válečný žánr a nalézt zde prvky romance. Filmy byly natočeny podle komiksových předloh DC Comics.

Jak již bylo naznačeno výše, všechny snímky jsou sice samostatnými jednotkami (mají svůj začátek a konec, lze je sledovat odděleně), avšak odehrávají se ve stejném filmovém univerzu, vzájemně na sebe tedy navazují, ovlivňují se a odkazují na sebe.<sup>130</sup> *Batman v Superman: Dawn of Justice* navazuje na první snímek z DCEU, čímž je *Man of Steel* (2013, režie se ujal opět Zack Snyder). Tento film představil zrod hrdiny Supermana (maskovaný Clark Kent), který pochází z planety Krypton a má spoustu nadpřirozených schopností. Na konci filmu Superman bojuje s generálem Zodem a zpustoší při tom velkoměsto. Boj má za následek tisíce zraněných i mrtvých lidí. Právě v tomto okamžiku pak začíná *Batman v Superman: Dawn of Justice*. Hrdina Batman (Bruce Wayne, který nemá nadpřirozené schopnosti, ale bojuje se zločinem jako maskovaný netopýr) a Superman jsou v něm nepřátelé a bojují proti sobě. Nakonec ale spojí síly, aby zastavili monstrum Doomsdaye, kterého vytvořil Lex Luthor, známý nepřítel Supermana.<sup>131</sup> Ve filmu vystupuje i *Wonder Woman* (Diana

---

<sup>130</sup> Mezi další, již vydané, filmy z DCEU se řadí ještě *Man of Steel* (2013), *Suicide Squad* (2016), *Aquaman* (2018) a *Shazam!* (2019). Nyní (červenec 2019) jsou v postprodukcí snímky *Birds of Prey (and the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn)* a *Wonder Woman 1984*, které by měly přijít do kin v roce 2020. Mezi další plánované snímky patří sólový film Batmana, druhý *Aquaman* a další *Suicide Squad*, jejich realizace však zatím není zcela jistá.

<sup>131</sup> Jedná se tedy o zápornou postavu.

Prince), která se také zajímá o Luthora, neboť ukradl její fotografii. V průběhu snímku se několikrát setkává s Bruceem Waynem. V závěrečné bitvě Wonder Woman hrdinům pomáhá. Na konci snímku Superman zemře.

Snímek *Justice League* pak přímo navazuje na *Batman v Superman: Dawn of Justice*. Bruce a Diana sestaví tým pěti superhrdinů – již zmíněného Batmana a Wonder Woman, dále pak Flashe (Barry Allen), jenž se dokáže pohybovat rychlostí blesku, dále Aquamana (Arthur Curry), který je schopen velmi rychle plavat i dýchat pod vodou a Cyborga (Victor Stone), který je napůl člověk a napůl stroj, aby společně zastavili ničitele světů Steppenwolfa, který chce pohltit Zemi pomocí tří mateřských krychlí, které v sobě ukrývají značnou sílu. Aby dokázali Steppenwolfa porazit, musejí oživit Supermana. Ten se k týmu přidá a společně Steppenwolfa zastaví.

Posledním filmem z DCEU, který je součástí výzkumného vzorku, je *Wonder Woman*. Ten se časově odehrává před právě popsanými snímky. Vypráví příběh o tom, jak se zrodila superhrdinka Wonder Woman, jež pochází z tajemného ostrova Themyscira, který je magicky skryt před vnějším světem. Na něj havaruje špión Steve Trevor, který místním obyvatelkám – Amazonkám – řekne o právě probíhající první světové válce. Diana se rozhodne jít do války s ním, aby ji ukončila, jelikož je přesvědčená, že za utrpení mnoha milionů lidí může bůh války Arés a je jejím posláním ho zabít. Nakonec se jí to podaří, ale zemře Steve, který se obětuje, aby zachránil životy ostatních. Diana se poté rozhodne mezi lidmi zůstat. Prolog i epilog filmu se pak odehrává v současnosti a odkazuje tak na ostatní filmy z DCEU.

#### **4.1.1.1 Wonder Woman**

Pod pseudonymem Wonder Woman se skrývá princezna Amazonek Diana, která ve světě lidí přijala jméno Diana Prince. Amazonky jsou ženský národ obývající skrytý rajský ostrov Themyscira, byly stvořeny božstvem před dávnými věky. Diana je dcerou amazonské královny Hippolyty. Wonder Woman je božského původu, neboť Hippolyta zplodila dceru s bohem Diem, aby po sobě zanechal „zbraň“ proti svému zlému synovi Arésovi, který všechny ostatní bohy zabil. Jen bůh totiž může zabít jiného boha. Přes prvotní matčin odpor je Diana od útlého věku tvrdě trénovaná generálkou amazonských vojsk Antiopeou. Při jednom ze soubojů odhalí svou tajnou sílu. Poté na ostrově přistane Steve Trevor a Wonder Woman s ním bojuje v první světové válce. Před odchodem z ostrova si Diana vezme brnění, štít, meč jménem Godkiller a také Hestiino laso, které každého donutí říci pravdu. Hippolyta pak Dianě věnuje také čelenku, jež patřila Antiope, která zemřela v boji s Němci, kteří na ostrov

pronásledovali Stevea. Po ztrátě Stevea se Wonder Woman stáhne do ústraní a opět se projeví jako Wonder Woman až o sto let později<sup>132</sup>, kdy se začne zajímat o Lexe Luthora, který o ní a dalších nadlidech schraňuje informace. Data ukradne Bruce Wayne, který je předtím ukradl právě Luthorovi. Tak se Wonder Woman poprvé setká s Batmanem. Když poté vidí v televizi, jak Doomsday pustoší velkoměsto, rozhodne se do bitvy zapojit také. Po vyhraném boji začne spolupracovat s Batmanem a pomůže mu dát dohromady tým superhrdinů jménem Justice League (Liga spravedlnosti), aby společně porazili Steppenwolfa, který před dávnými věky bojoval na Zemi mimo jiné i s Amazonkami. Steppenwolfa tím společnými silami zabije a Wonder Woman se mnoha letech se opět otevírá světu, aby mu byla hrdinkou a vzorem.

### 4.1.2 MCU

Druhou část výzkumného vzorku tvoří dva filmy z MCU, a to *Captain Marvel* (2019, 124 minut) režírovaný Annou Boden a Ryanem Fleckem a *Avengers: Endgame* (2019, 182 minut), který režírovali bratři Russo. Oba filmy vznikly v USA a stejně jako v případě DCEU, i filmy z MCU se řadí do žánrů akčních, dobrodružných, fantasy a sci-fi. Filmy byly natočené u společnosti Marvel Studios, kterou vlastní The Walt Disney Company, a to podle komiksů, které vyšly u Marvel Comics. Pro MCU platí stejná pravidla jako pro DCEU, tedy to, že snímky jsou sice samostatné jednotky, ale vzájemně na sebe navazují a ovlivňují se.

Film *Captain Marvel* je 21. snímkem z MCU, časově se ale odehrává před již vydanými filmy, konkrétně roku 1995. Jedinou výjimku tvoří *Captain America: The First Avenger* (2011), který se odehrává za druhé světové války. Přesto je *Captain Marvel* s ostatními filmy spojený, a to (mimo jiné) prostřednictvím postavy Nicka Furyho, ředitele tajné organizace S.H.I.E.L.D. a agenta Phila Coulsona, kteří již byli představeni v předchozích snímcích. Jelikož se film odehrává v minulosti, byli oba herci omlazeni pomocí speciálních efektů. Ve snímku se taktéž vyskytují rozličné odkazy na další filmy, které budou rozebrány níže.

*Captain Marvel* je příběhem pilotky amerického letectva Carol Danvers. Ta do sebe během exploze energetického jádra při letecké katastrofě vstřebá jeho sílu. Probudí se na cizí planetě a nic z předchozího života si nepamatuje. Pomáhá tak rase Kree, která ji zachránila, v boji proti Skrullům, kteří je ohrožují. Během jedné mise se dostane na Zemi a s pomocí

---

<sup>132</sup> Toto tvrzení je založené na základě informací z již natočených filmů, nicméně na rok 2020 je naplánovaný další sólový film Diany Prince s názvem *Wonder Woman 1984*, který se bude odehrávat za studené války.

agenta Furyho zjistí, že tu kdysi žila. Nakonec se dozví, že Skrullové pouze bojují za svůj ztracený domov a že Kree ji jen využili. Obrátí se tak proti nim, osvobodí se od nich a až v této chvíli pozná skutečný rozsah své moci.

*Avengers: Endgame* je epické zakončení nejúspěšnějších filmů celého MCU – ságy o týmu superhrdinů Avengers, která celkově čítá čtyři filmy. Přímo navazuje na předchozí film *Avengers: Infinity War* (2018), ve kterém Thanos vyhladí polovinu všech živých bytostí, aby ve vesmíru opět nastala rovnováha. Avengers se ale ani po prohře v minulém filmu nevzdali a Thanose se snaží porazit i nadále. Předtím, než zmizel také ředitel Fury, stihl ještě zavolat na pomoc Captain Marvel, která se tak k týmu přidá (stejně jako mnoho dalších hrdinů) a společně dokážou Thanose zastavit.

#### **4.1.2.1 Captain Marvel**

Občanské jméno Captain Marvel zní Carol Danvers. Carol byla původně pilotka amerického letectva, společně se svou kamarádkou Marií. Než se stala pilotkou, musela mnoha lidem dokázat, že na to má, neboť jí mnoho lidí nevěřilo, že to dokáže kvůli tomu, že je žena. V letectvu spolupracovala s vědkyní Wendy Lawson, která byla ve skutečnosti Kree jménem Mar-Vell a snažila se sestavit nadsvětelný motor, aby Skrullům našla místo k žití, jelikož pochopila, že Kree vedou se Skrully nespravedlivou válku. Kree však její plány odhalili a zabili Lawson poté, co sestřelili tryskové letadlo, které pilotovala Carol. Ta během exploze energetického jádra vstřebala jeho sílu. Nic z toho si však nepamatuje a probudí se až na planetě Hala, kterou obývají Kree. Ti ji udělají jednou z nich a vytrénují ji. Během útoku na Skrully se dostane na Zemi, a s pomocí agenta organizace S.H.I.E.L.D. Nicka Furyho zjistí, že tu kdysi žila. Pomocí své kolegyně Marie a její dcery Monicy si vzpomene i na větší detaily. Zároveň jí skrullí velitel Talos dosvědčí, že Skrullové jsou ve skutečnosti oběti a Kree jsou agresori. Carol svých činů začne litovat a rozhodne se Skrullům pomoci. Zároveň se utká v souboji se svými bývalými Kree přáteli a porazí je. Yon-Rogga, svého mentora, pošle zpátky na jeho domovskou planetu.

Poté se Carol na Zemi zřejmě dlouho neobjeví. Až s příchodem Thanose v roce 2018 pošle agent Fury prostřednictvím pageru SOS signál, kterým Captain Marvel přivolá. Carol se však zřejmě nachází ve vzdálených galaxiích, neboť se na Zemi objeví minimálně až za několik dní, kdy Thanos již nechal zmizet polovinu živých bytostí. Captain Marvel se společně s dalšími hrdiny snaží Thanosův čin zvrátit, avšak neúspěšně. Přeživší včetně jí pak pomáhají ostatním, Carol primárně mimo Zemi, kde se znovu objeví až o pět let později, kdy díky

cestování časem hrdinové zvrátí Thanosův čin a v závěrečné bitvě jim Captain Marvel pomáhá. Právě díky ní dokážou hrdinové Thanose porazit.

## 4.2 Analýza prvního stupně označování

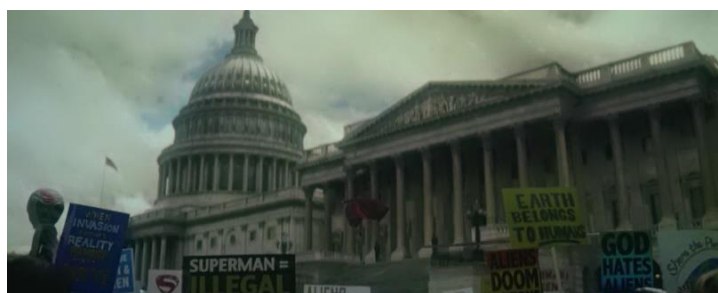
### 4.2.1 Modalita textu

#### 4.2.1.1 Realistické prvky v DCEU

Filmy z DCEU se povětšinou odehrávají na planetě Zemi, mají tedy realistický základ, co se týče fyzikálních zákonů a toho, jak celé filmové univerzum vypadá, ať už se jedná o uspořádání society nebo přírodní jevy. Časově se snímky (kromě *Wonder Woman*) odehrávají v současnosti. Podle toho také svět v DCEU vypadá – jsou zde zobrazena velkoměsta tak, jak opravdu vypadají. Divák může vidět mrakodrapy, obyčejné ulice, bary, banky, obchody, redakci časopisu, hřbitov, vězení, interiér bytové jednotky či letadla, moderní automobily i mobilní telefony. Kromě měst lze ve filmech spatřit chudou ves, farmu, pole nebo mořské pobřeží.

Příběhy se odehrávají na reálných místech – finální souboj superhrdinů proti Steppenwolfovi ve filmu *Justice League* proběhne v severním Rusku. Ve snímku *Batman v Superman: Dawn of Justice* se taktéž objevují nápisy, jež hlásají, kde se zrovna příběh odehrává – jedná se kupříkladu o Afriku či Indický oceán. Část filmu se odehrává v hlavním městě USA Washingtonu D.C., konkrétně v a před budovou Kapitolu.

Obrázek č. 1: Budova Kapitolu<sup>133</sup>



Kromě reálných míst si lze všimnout též existujících značek, symbolů nebo lidí. Ve filmu *Batman v Superman: Dawn of Justice* se například objeví logo televizní stanice CNN nebo vlající americká vlajka. Na začátku *Justice League* lze vidět noviny s titulkem „Vrátili se

<sup>133</sup> Všechny obrázky nacházející se v této práci jsou printscreeny z jednotlivých filmů výzkumného vzorku. Snímky jsou k dispozici na vyžádání v osobním archivu autorky.

zpět na svoji planetu? Záhadná vlna mizejících hrdinů“ a fotografií v reálném světě nedávno zesnulých zpěváků Davida Bowieho a Prince.<sup>134</sup>

### Obrázek č. 2: Titulní strana novin



*Wonder Woman* se pak z velké části odehrává za první světové války, proto lze ve snímku najít mnoho realistických prvků, které odkazují k této době. Celá válka je ve filmu zobrazena velmi realisticky, dobové jsou zbraně, uniformy vojáků i to, jak samotná válka probíhala – ve snímku lze vidět zákopy, vojenské praktiky (kupříkladu odstřelovače) nebo taktéž utrpení lidí, kteří byli postiženi válkou.

Stejně jako v *Batman v Superman: Dawn of Justice* a *Justice League*, i ve *Wonder Woman* lze vidět reálná místa, která jsou však upravená do podoby začátku dvacátého století. Například první, co Diana ze světa lidí vidí, je Londýn plný smogu, konkrétně pak Tower Bridge.

### Obrázek č. 3: Londýnský Tower Bridge



Snímek se kromě Londýna odehrává též v reálně existující belgické vesnici Veld, prolog s epilogem v hlavním městě Francie Paříži, ze které lze vidět například Eiffelovu věž nebo museum Louvre.

<sup>134</sup> Oba umělci zemřeli v první polovině roku 2016, tedy těsně předtím, než se *Justice League* začal natáčet.

Ačkoliv některé postavy nejsou lidské (viz kapitolu o fikčních prvcích DCEU), jejich jednání reálné (v tomto smyslu tedy lidské) je – mají emoce, city, rodinné vazby, ke svému jednání mají motivace, zkrátka se chovají tak, jak by se v jejich pozici chovaly i lidské bytosti.

### Ukázka č. 1: Hádka princezny Diany a královny Hippolyty

Amazonky spoutají Stevea Trevora, který se dostal na jejich ostrov a pomocí Hestiina lasa ho donutí říci pravdu o tom, jak se na ostrov dostal. Steve jim řekne o právě probíhající hrůzné první světové válce. Poté se Amazonky rozhodují, co udělají dále.

Diana: „*Matko, po tom všem, co ten muž říkal, za tím musí být Arés! [...] ten muž to nazval válkou bez konce. Už v ní zemřely miliony lidí. Nikdo ještě nic takového nezažil. To by dokázal jen Arés. Nemůžeme ho nechat jít. Musíme jít s ním.*“

Hippolyta: „*Nevyšlu naši armádu a nenechám Themysciru bezbrannou kvůli cizí válce.*“

Diana: „*Není to cizí válka. [...] To kvůli Arésovi ti Němci bojují. A naší povinností je boha války zastavit. Proto přece byly Amazonky stvořeny.*“

Hippolyta: „*Ale ty nejsi Amazonka jako my ostatní. Takže neuděláš nic. Jako tvá královna ti to nařizují.*“ Hippolyta odchází a Diana za ní hledí.

---

Tato ukázka zobrazuje motivace obou postav. Královna Amazonek Hippolyta zodpovídá za celý ostrov a jeho obyvatelky. Nechce je vystavit nebezpečí toho, že ostrov nechá bez ozbrojených sil kvůli případnému útoku, který by tak byl pro Themysciru zničující. Tento úryvek také dokazuje to, jak Hippolyta vidí rozdíl mezi Amazonkami a lidmi, když o první světové válce řekne, že je to *cizí* válka, tedy jejich válka, těch, kteří nejsou s námi – jedná se tedy o klasickou binární opozici my versus oni. Dianiny motivace jsou pak zcela opačné než ty Hippolytiny – poté, co Diana od Stevea slyšela vyprávění o hrůzách války, chce lidem pomoci, jelikož s nimi soucítí a záleží jí na lidech, ačkoliv se s nimi nikdy nesetkala, neboť celý život prožila na izolovaném ostrově. Diana je tedy empatická, dokáže se vcítit do druhých.<sup>135</sup>

Lidské vlastnosti nemají jen Amazonky, nýbrž taktéž bohové. Na začátku filmu *Wonder Woman* Hippolyta vypráví malé Dianě starodávny příběh o tom, jak Zeus stvořil Zemi a lidské bytosti, aby bohové měli komu vládnout. Pokračuje tím, že bůh války Arés, Diův syn, začal na

---

<sup>135</sup> Více o vlastnostech Wonder Woman viz analýza paradigmatické roviny DCEU.



lidi žárlit, a proto chtěl otcův výtvar znevážit tím, že lidi zkazil špatnými vlastnostmi a chtěl je zcela zničit. Žárlivost a pomstychtivost jsou také jedny z lidských vlastností, zde je ale vykazují i samotní bohové.

### Ukázka č. 2: Debata Alfréda s Batmanem

Komorník Bruce Waynea Alfréd, který je rovněž jeho přítelem a pomáhá Brucevi v jeho roli Batmana, se baví s Bruceem o nebezpečí, které může nastat, pokud Supermana vzkřísí a on si nebude pamatovat, kdo je.

Alfréd: „[...] máte tu schopný tým.“

Bruce: „*Superman by ten tým stmelil víc než já. Jeho síla je –*“

Alfréd: „*Nejde o to, jak jste silný ani o to, jaké schopnosti máte, ale –*“

Bruce: „*Byl lidštější než já.*“

Alfréd ztichne a s Bruceem si vzájemně vymění pohled. Bruce: „*Žil v tomhle světě, zamiloval se tu, měl práci. I přes všechnu tu moc. Svět Supermana potřebuje. A náš tým Clarka.*“

Alfréd: „*A co potřebuje Clark? Třeba už dosáhl pokoje.*“

Bruce: „*Dostane se z toho.*“

---

V této ukázce je vidět, že ze své podstaty nelidské bytosti se mnohdy chovají lidštěji než samotní lidé. Hrdina Batman to o sobě sám prohlásí, je si toho vědom. Alfréd se navíc strachuje i o samotného Supermana a o to, jak on bude na celou situaci reagovat, naproti tomu Batmanovi jde pouze o to, že Supermana potřebuje tým, aby porazil Steppenwolfa. Alfréd se na to tedy dívá z té druhé strany – jde mu o blaho nejen světa, ale i Supermana. Bruce je poté tím, kdo ho odbyde se slovy, že se z toho vzpamatuje.

I když jsou tak hlavní postavy (včetně Wonder Woman) postavy z jiných společností, prostředích či planet, jejich jednání je divákům bližší než to, jak se na plátně projevují skuteční lidé. Zápornými postavami jsou v DCEU filmech právě lidé. V *Batman v Superman: Dawn of Justice* to byl Lex Luthor, který se snažil poštvat Batmana a Supermana proti sobě, a nakonec to byl i on, kdo vytvořil monstrum Doomsdaye. Ve *Wonder Woman* je pak kromě jednotlivců jako je německý generál Ludendorff či jeho spolupracovnice Isabel Maru (neboli Dr. Poison) vyrábějící smrtelný plyn, vinným celé lidstvo, neboť se ničilo navzájem během světové války.

Proto je jednodušší si oblíbit „nelidské“ bytosti, které se vyznačují dobrými lidskými vlastnostmi, jsou tedy kladné, oproti lidem, kteří oplývají vlastnostmi negativními.

#### 4.2.1.2 Fikční prvky v DCEU

Ačkoliv je DCEU postaven na realistických základech, mnoho prvků ve filmovém univerzu je fikčních. Jak je uvedeno na předcházejících stránkách, příběhy v DCEU se odehrávají na planetě Zemi, některá místa jsou však (vedle těch reálných) vymyšlená. Například Batman sídlí ve fikčním městě s názvem Gotham City, Superman zase v nedalekém Metropolis. Velkoměsta jsou smyšlená, avšak vypadají jako ta reálná, kupříkladu New York City. Reálná místa rovněž mohou být částečně modifikována – například *Batman v Superman: Dawn of Justice* se částečně odehrává v Africe (existujícím kontinentu), konkrétně však ve státě Nairomi, který je fikční. Stejně tak lze ve filmu *Justice League* vidět severní Rusko, město Pozarnov, které ale postavy zmíní, reálné není.

Kromě takto částečně upravených reálných míst se příběhy odehrávají i na zcela vymyšlených místech. Jedná se například o rodný ostrov Wonder Woman Themyscira, jenž pro Amazonky vytvořil Zeus a skryl ho před okolním světem. Themyscira tak připomíná ztracený ráj, tropický ostrov, jehož stavby evokují staré Řecko.

#### Obrázek č. 4: Ostrov Themyscira



Kromě míst jsou fikční i postavy, které se v příbězích vyskytují, neboť v DCEU existuje více „ras“. Amazonky vypadají jako běžné ženy, avšak oproti nim žijí o mnoho delší život, mají nadlidskou sílu, dokážou rychleji běhat, dále skákat a podobně. Všechny Amazonky jsou výtečné bojovnice. Samotná Diana je pak napůl Amazonka, napůl bohyně, má tedy ještě o to více schopností. Kromě Amazonek se v DCEU objevují i další postavy jiného původu než pozemského, například Superman, který pochází z planety Krypton a má mnoho nadpřirozených schopností jako je létání, velká síla a rychlost nebo laserový zrak či Aquaman, který je synem člověka a královny podmořské říše Atlantidy, díky čemuž může dýchat i mluvit pod vodou, plavat velkou rychlostí a další. Lze zmínit také božstvo jakožto jinou rasu než lidi,

ve filmu *Wonder Woman* se vyskytuje bůh války Arés; nebo Steppenwolfa, ničitele světů z *Justice League* a jeho paradémny, létající bytosti, které vytvářel ze svých obětí.

**Obrázek č. 5: Steppenwolf**



Dalším fikčním prvkem jsou předměty vytvořené pomocí moderních technologií, dalo by se tedy říci, že spadají do kategorie science fiction. Jedná se převážně o vybavení Batmana jako je batmobil, batsuit, rozličné zbraně a další přístroje, které vyrobil – Bruce Wayne je miliardář, který si nejnovější přístroje může dovolit sám sestavit. Ve skutečnosti však technologie potřebná k produkci těchto objektů natolik rozvinutá není. Stejně tak by ve skutečnosti nebyl možný ani vznik dalšího člena týmu Justice League Cyborga, který je napůl člověk a napůl stroj.

**Obrázek č. 6: Cyborg**



V DCEU mají své místo i předměty magické, které lze tedy označit za fantastické. Jedná se primárně o prvky spojené s Wonder Woman jako je její laso, které každého donutí říci pravdu nebo její očarované náramky, jež dokážou odrazit útok (jsou neprůstřelné) či naopak na nepřítele zaútočit, pokud Diana zkříží ruce před sebou. Dále se jedná kupříkladu o takzvané „mateřské krychle“, zdroje nezměrné energie, pomocí kterých chtěl Steppenwolf pohltnout Zemi.

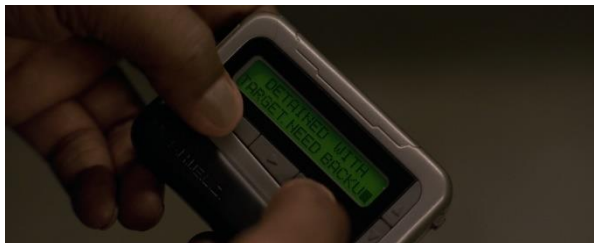
### 4.2.1.3 Realistické prvky v MCU

Stejně jako DCEU, i MCU má své základy v reálném světě. Příběhy se často odehrávají na planetě Zemi, ve Spojených státech amerických, konkrétně v New Yorku, lze však vidět i města evropská. Filmová města mají opět vše, co ta reálná – ulice, silnice, letiště, nádraží, dopravní prostředky, domy. Kromě zalidněných oblastí lze vidět taktéž přírodu, kupříkladu pouště, louky, lesy, jezera a podobně.

Snímek *Avengers: Endgame* se časově odehrává částečně v současnosti, z větší části pak pět let v budoucnosti, což ale není dostatečně dlouhá doba na to, aby se nějak výrazně proměnila přírodní krajina nebo města a societa tak, jak ji známe dnes.<sup>136</sup> Krátké úseky filmu se však odehrávají i v minulosti nedávné (v roce 2012, kdy se konal útok na New York v prvních *Avengers* nebo roce 2013, ve kterém se odehrával snímek *Thor: The Dark World*), tak i dřívější (roku 1970 v New Jersey). Podle konkrétního roku je pak přizpůsobené rovněž prostředí, předměty, kostýmy a tak dále, aby odpovídaly dané době.

Film *Captain Marvel* se odehrává v devadesátých letech dvacátého století, čemuž také odpovídají některé jeho aspekty. Jedná se například o technologii, která odpovídá devadesátým létům, oblečení postav, interiéry domů, automobily a obecně dopravní prostředky.

#### Obrázky č. 7 a 8: Technologie devadesátých let



Ve filmu postavy zmíní rovněž skutečné lidi, kupříkladu herce Brada Pitta ve scéně, kde patolog provádí pitvu mimozemšťana a prohlásí, že „to není žádný Brad Pitt“. Vyskytují se zde reálné instituce (například americké letectvo) či skutečné mediální obsahy (Mariina dcera Monica zmíní americký sitcom *Fresh Prince*, Nick Fury postavu Hannibala Lectera z filmu *Mlčení jehňátek*).

Stejně jako v DCEU, i v MCU se opět vyskytuje více ras a všechny oplývají lidskými vlastnostmi, emocemi a motivy pro své jednání. To se ukáže například ve scéně, kdy ostatní

<sup>136</sup> Pokročilá technologie (viz fikční prvky v MCU), která je v MCU, zde byla již od jeho počátků, skok pět let do budoucnosti na ni tedy nemá vliv.

postavy zjistí, že Talos, velitel Skrullů, ve skutečnosti nehledal energetické jádro, nýbrž svoji rodinu, kterou skryla doktorka Lawson z dosahu Kree. Talos tedy jednal na základě svých citů a vazeb k rodině.

#### 4.2.1.4 Fikční prvky v MCU

Ačkoliv je MCU postaveno na realitě, spousta prvků je fikčních. Některé věci univerzum modifikuje – v MCU leží na východě Evropy země zvaná Sokovie, ve skutečnosti nikoliv. Další jsou čistě fikční. Kromě planety Země (kterou mimozemské rasy v *Captain Marvel* neoznačují jako Zemi, nýbrž kódem C-53), lze vidět i další planety, jež se svým vzezřením od Země liší, a to jak svojí „přirozenou“ krajinou, tak místy, která zastavěla nějaká civilizace. Jedná se například o sídlo Kree Hala či planetu Torfu, na které se Kree střetli se Skrully.

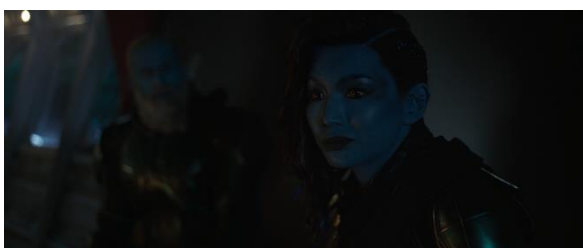
Obrázek č. 9: Planeta Hala



Fikční jsou však rovněž některá místa na planetě Zemi, například společné zařízení společností NASA a letectva USA pro projekt Pegas, kde pátrají agent Fury a Carol po doktorce Lawson.

Kromě míst jsou fikční taktéž některé postavy, příslušníci mimozemských ras. V *Captain Marvel* se jedná zejména o Kree, humanoidy, kteří mají povětšinou modrou barvu kůže a vyznačují se tím, že jejich technologie je mnohem pokročilejší než ta lidská. Další rasou jsou Skrullové, kteří jsou zelení, mají velké špičaté uši, žádné vlasy a mezi jejich schopnosti patří to, že se dokážou proměnit v kteroukoliv jinou bytost, kterou vidí, a to včetně hlasu.

Obrázky č. 10 a 11: Mimozemské rasy v MCU



V *Avengers: Endgame* je pak mimozemských ras mnohem více, například bůh Thor pochází z planety Asgard, dále se zde objevuje Thanos, Gamora, Nebula nebo Korg, jejichž zjev není lidský.

Kromě míst a postav jsou fikční též různé předměty. Jedná se o moderní technologie, které lze označit za science fiction. Civilizace Kree i Skrullové mají vyspělejší technologii, která ve všech aspektech přesahuje tu lidskou. To ilustruje například scéna, ve které je pro Skrully nacházející se na Zemi nepochopitelná situace, kdy bylo do počítače vloženo CD a oni následně museli *čekat*, až se jeho obsah načte na obrazovce. Celá civilizace Kree je pak řízena umělou inteligencí, takzvanou Nejvyšší inteligencí. Dále je to kupříkladu Iron Manův oblek, ve kterém může létat nebo střílet na nepřátele, Ant-Manova kombinéza, díky které se může mnohokrát zmenšit či naopak zvětšit, vesmírné lodě, zařízení na cestování časem a další počítačové technologie a vybavení. Některé ze zvláštních schopností hrdinů jsou dány (nepovedenými) vědeckými experimenty (Captain America, Hulk) či náhodou (tak získala své schopnosti Captain Marvel, ale stále pomocí vědy). Některé z fikčních prvků se pomocí moderních technologií MCU snaží vysvětlit, aby tak působily realističtěji a racionálněji. Když se Carol dostane na Zemi a mluví s prvním člověkem, kterého potká, zeptá se ho, zda jí rozumí (neboť se na ní dívá zmateně), zda její univerzální překladač, který má zabudovaný v kombinéze, funguje. Divák, který si tak mohl klást otázku, jak je možné, že Carol mluví lidským jazykem, když pochází z jiné planety, dostane tuto racionální odpověď.

### Obrázek č. 12: Futuristická vesmírná loď



Druhá skupina předmětů jsou ty magické. Jedná se kupříkladu o dvě Thorova kladiva, stejně jako jeho schopnosti, žezlo Thorova bratra Lokiho, pomocí kterého dokáže ovládat ostatní bytosti nebo šest Kamenů nekonečna, kvůli kterým Thanos ovládl celý vesmír a všechny jeho části – čas, prostor, realitu a tak dále. Dále sem lze zařadit rovněž plášť levitace Doctora Strange, stejně jako jeho schopnosti, kterým se vyučil v Tibetu u Prastaré a stal se nejmocnějším mágem na světě nebo sílu a vytrvalost Black Panthera, jež získal z magické rostliny.



Co se týče modality výzkumného vzorku, lze konstatovat, že obě filmová univerza se řídí takřka stejnými pravidly. Jejich základy jsou položeny na naší realitě, planetě Zemi a lidské společnosti, avšak obě univerza ještě nastavují tuto realitu fikčními prvky jako jsou jiná místa (planety), rasy i předměty, které jsou různé povahy (fantastické nebo technologické). Pomocí realistických prvků autoři DCEU i MCU mohou zajistit to, že filmovým univerzům diváci dokážou porozumět a chápou, na jakých principech fungují a zároveň se s nimi dokážou ztotožnit, prostřednictvím prvků fikčních mohou univerza pro filmové diváky vypadat zajímavější a rozmanitější, než je běžná realita, jelikož tyto filmy mohou sloužit mimo jiné k relaxaci a pobavení.

## **4.2.2 Kódy**

### **4.2.2.1 Technické kódy**

Podkapitoly technických kódů se zabývají různým využitím práce s kamerou, jež ovlivňuje to, jak diváci vnímají rozličné postavy a situace, ve kterých se nacházejí. Zde bude rozebrán záběr kamery, úhel záběru, kompozice záběru a jeho délka, a to v obou filmových univerzech.

#### **4.2.2.1.1 Technické kódy v DCEU**

##### **4.2.2.1.1.1 Záběr kamery**

Tvůrci využívají pro zobrazení emocí postav (ať už pozitivních či negativních) zejména detaily, v nichž zaberou pouze obličej člověka, případně se, jak se stupňují jeho emoce nebo jak se stupňuje napětí mezi postavami, přibližuje se i kamera od celku nebo polocelku k obličej, tedy detailu. Přibližování kamery ještě více umocňuje atmosféru scény nebo emoci, která zrovna převládá. Divák tak má možnost sledovat každý mikropohyb obličej a zjistit, jak se postava cítí nebo jak se u ní emoce vyvíjejí. Detaily se tak využívají primárně při konverzacích, kdy se střídají pohledy na obličej právě mluvících postav – divák tak zaujímá pozici toho, ke komu postava mluví a je více vtažen do děje.

### Obrázky č. 13 a 14: Vývoj záběrů kamery v konverzaci Bruce a Diany



Na obrázcích č. 13 a 14 je znázorněná hádka mezi Dianou a Brucem ohledně vzkříšení Supermana. Diana se snaží Bruce přesvědčit o tom, že je to špatný nápad, jelikož je to příliš nebezpečné. Batman je však jiného názoru, a naopak se Dianu snaží přesvědčit o tom, že je to jediná možnost, jak porazit Steppenwolfa. Jak se mezi nimi hádka přiosťruje a napětí stoupá, přibližují se k sobě jak samotné postavy na plátně, tak i kamera blíže k jejich obličejům. Stejně tak se kamera k obličejům Wonder Woman přibližuje rovněž ve scéně, kde Steve popisuje, jak je války hrůzná a Diana je šokována čím dál více.

Detailní záběry jsou využívány i pro charakteristické předměty Wonder Woman jako je její laso, čelenka nebo štít.

### Obrázek č. 15: Hestiino laso



V soubojích jsou většinou využívány záběry celých postav z větší dálky, aby mohl divák vidět celý boj i to, kde a jakým způsobem se postavy pohybují a orientoval se v tom, co se právě děje. Výjimkou jsou pak situace, ve kterých je Wonder Woman zraněna a tedy trpí. V těchto případech zabírá kamera Dianu z větší blízkosti. To koresponduje s poznatky Lindy Williams o tom, že na filmovém plátně často trpí spíše ženy, a to pro divákovu potěšení.<sup>137</sup> V utrpení Wonder Woman lze tedy hledat určitý sexuální podtext.

---

<sup>137</sup> Více na straně 16.



**Obrázek č. 16 a 17: Trpící Wonder Woman**



#### **4.2.2.1.1.2 Úhel záběru**

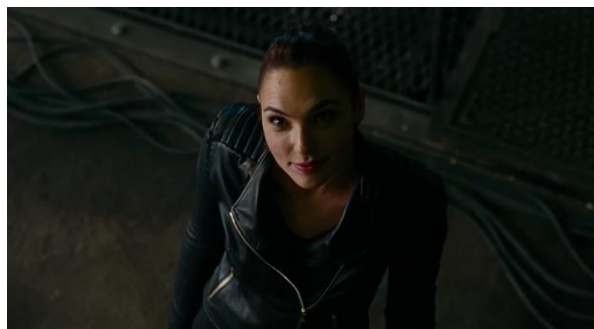
Wonder Woman je často zobrazena z podhledu, a to zejména vůči záporným postavám. Tento úhel v divákovi evokuje to, že Wonder Woman je nad nepřítelem, má nad ním moc, je silnější než on a může ho ovládat.

**Obrázek č. 18: Wonder Woman z podhledu**



Co se však týče vztahu Wonder Woman a Batmana, Diana se jeví většinu času jako ta podřízená. V průběhu dvou filmů, ve kterých se postavy Batmana a Wonder Woman setkávají, se několikrát opakuje stejný motiv – Bruce stojí na vyvýšeném místě a Diana pod ním, je tedy zabírána z nahledu a on z podhledu. Navíc je Batman vůdce týmu Justice League a když je přítomen, vydává rozkazy on a ostatní členové ho poslouchají. Pouze pokud je Batman nepřítomen, jeho velitelskou pozici zaujme Wonder Woman. Lze tedy konstatovat, že Wonder Woman v týmu zastává pozici zástupkyně nebo pravé ruky velitele týmu.

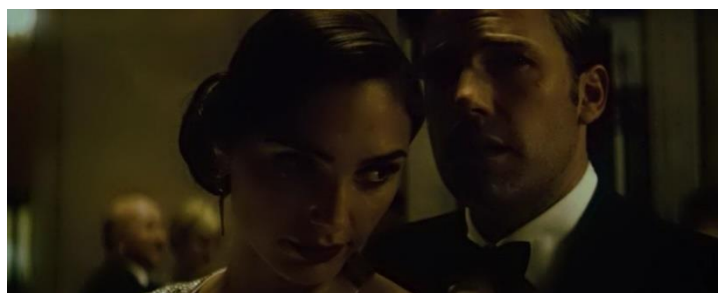
### Obrázky č. 19 a 20: Batman a Wonder Woman při konverzaci – podhled × nadhled



#### 4.2.2.1.1.3 Kompozice záběru

Své nadřazené postavení Bruce Wayne dává najevo i jinak, a to například tím, že v konverzaci neustále stojí mírně za Dianou, čímž je on tím, který na ní vidí, má ji tedy pod kontrolou, naopak Diana nemůže vidět, co zrovna dělá Bruce, je tedy v nevýhodě.

#### Obrázek č. 21: Diana a Bruce



Pokud jsou přítomni rovněž ostatní členové týmu Justice League, Wonder Woman se často nachází po boku Batmana, čímž se opět utvrzuje její pozice zástupkyně velitele týmu, na obrázku č. 22 je také vidět, že stojí mírně za ním, nechává ho tedy být tím důležitějším.

#### Obrázek č. 22: Batman a Wonder Woman



#### 4.2.2.1.1.4 Délka záběru

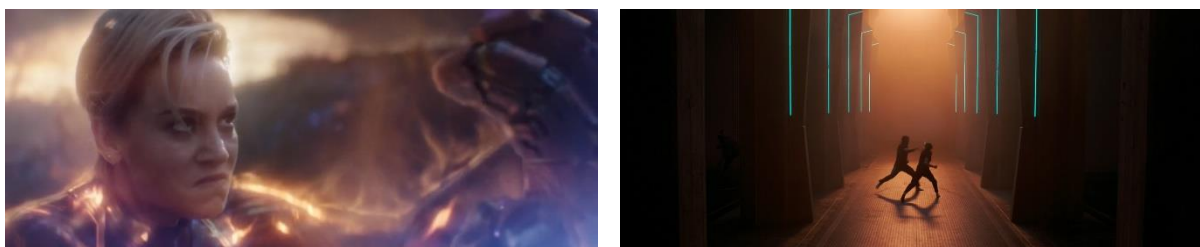
Při bojových scénách v DCEU je Wonder Woman často zobrazena při akci ve zpomaleném záběru neboli ve slow-motion. To zvyšuje dramatičnost celé scény a klade důraz na to, co se tam právě děje, tedy na bojové schopnosti Diany. Slow-motion tvůrci využívají kupříkladu když Wonder Woman odráží projektily svými magickými náramky nebo když se ze vzduchu vrhá na nepřítele a její velký skok je zpomalen. Dalším způsobem, jakým tvůrci vytvářejí větší dramatičnost scény, je ten, že scénu protahují tím, že jednu akci ukážou z několika úhlů, které se postupně střídají.

#### 4.2.2.1.2 Technické kódy v MCU

##### 4.2.2.1.2.1 Záběr kamery

Tvůrci MCU využívají všechny možné druhy záběrů kamery – detaily, polocelky i celky. Detaily společně s polocelky jsou často používány v konverzačních scénách, naopak celky jsou používány primárně v bojích, kde se postavy hodně hýbou, a to celým svým tělem, je tedy nutné, aby filmový divák viděl akci z větší vzdálenosti. Naopak v konverzaci jsou důležitější detailnější záběry na obličej postavy, aby publikum vidělo vyjádřenou emoci a mohlo ji snadno rozpoznat. Pokud spolu postavy zápasí, ale zároveň spolu mluví, detaily se s celky střídají.

**Obrázek č. 23: Detail (emoce) × celek (souboj) v MCU**



Podobně jako Wonder Woman, rovněž Captain Marvel byla při zásahu elektrickým výbojem (tedy když utrpěla zranění) zabrána detailnějším pohledem než při jiných částech souboje, aby mohl divák opět vidět hrdinčino utrpení zblízka. V komparaci s Wonder Woman to však v celém kontextu a kompozici scény nepůsobí příliš sexuálně. Navíc byla tato situace zaznamenána pouze jednou, v případě Wonder Woman vícekrát.

**Obrázek č. 24: Trpící Captain Marvel**



#### 4.2.2.1.2.2 Úhel záběru

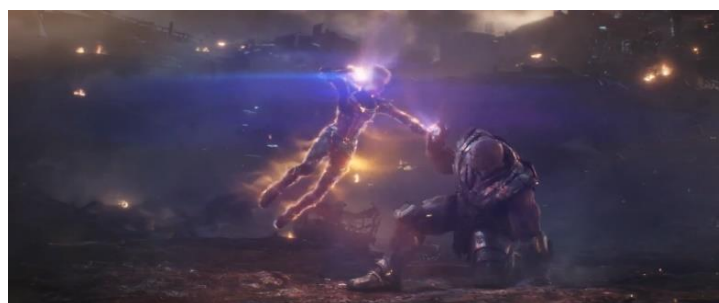
Stejně jako Wonder Woman, i Captain Marvel je často zabírána z pohledu, což ji v očích diváků dělá nadřazenější oproti jiným postavám. Opět je to zejména u scén, kde se utkává se svými protivníky.

**Obrázky č. 25 a 26: Captain Marvel z pohledu**



Nadřazenost Carol Danvers je v některých případech podpořena i tím, že se často fyzicky nachází nad ostatními postavami.

**Obrázek č. 27: Captain Marvel nad Thanosem**



Nadhled nebývá u Captain Marvel užit příliš často, výjimku tvoří její vzpomínky na dobu, kdy trénovala na pilotku a ostatní muži jí tvrdili, že to nedokáže. V tomto případě jsou nadhledové záběry použity k umocnění pocitu, že zmínění muži mají pravdu a Carol je příliš slabá na to, aby se stala pilotkou.

Carol nejčastěji interaguje s agentem Nickem Furyem. Při jejich konverzacích jsou oba zabíráni zpříma, což značí, že jejich vztah je vyvážený a ani jeden z nich není nadřazený nebo podřazený tomu druhému.

#### 4.2.2.1.2.3 Kompozice záběru

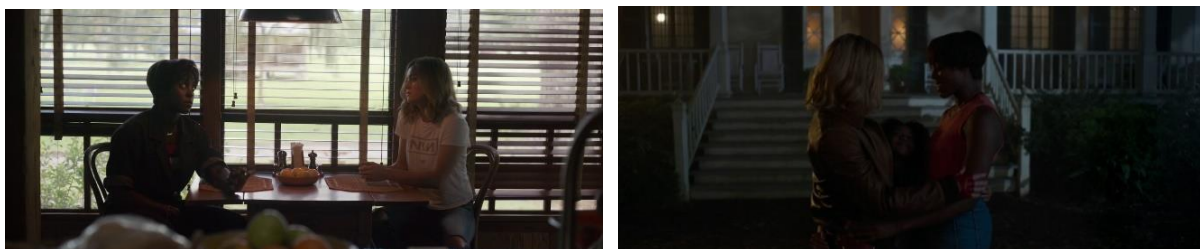
Použité kompozice záběrů ukazují důležitost protagonistky. Pokud se ve scéně vyskytuje více postav, Captain Marvel je často ta, která jde vpředu, nebo vchází jako první do místnosti. To platí jak ve společnosti Kree, tak i lidí. Značí to, že Carol je vůdčí osobnost, která se nebojí postavit nepříteli a zároveň ochránit ty, kteří stojí za ní.

**Obrázky č. 28 a 29: Captain Marvel vede skupinu**



Pomocí kompozice jsou pak naznačeny rovněž vztahy mezi jednotlivými postavami. Pokud si vzájemně nevěří, jsou odtažití nebo k sobě přistupují s odstupem, poněvadž se ještě neznají, je mezi nimi určitá bariéra (v případě obrázku č. 30 jídelní stůl). Pokud si však vybudují hlubší a zároveň kladný vztah, ona bariéra zmizí a postavy jsou si blíže nejen citově, nýbrž taktéž fyzicky. Následující obrázky zachycují Carol a Marii – Carol si zpočátku nepamatuje, že si s Marií byly blízké, proto je odtažitá, poté, co si však Carol vzpomene na svou minulost a její vztah s Marií, pouto mezi nimi se obnoví, což je naznačeno i prostřednictvím snížení jejich fyzické vzdálenosti.

**Obrázky č. 30 a 31: Mění se vzdálenost mezi Carol a Marií**



#### **4.2.2.1.2.4 Délka záběru**

Taktéž MCU využívá takzvané slow-motion záběry pro větší dramtizaci scény. V případě Captain Marvel to není přímo v soubojích jako u Wonder Woman, nýbrž v momentě, kdy explodovalo energetické jádro a Carol do sebe vstřebala jeho energii, díky které se z ní stala Captain Marvel. Tento moment byl tedy pro ni klíčový, neboť určil, jakým směrem se bude ubírat celý její budoucí život. Ve scéně lze vidět, jak výbuch vymrští Carol do vzduchu a energie prostupuje celým jejím tělem – konečky prstů začínaje a očima konče. Společně se slow-motion se střídají rovněž různé úhly záběrů a části těla Carol, aby se účinek dramtizace ještě zvýšil.

Obě filmová univerza se při využívání technických kódů částečně shodují, částečně liší. MCU i DCEU využívají podobných principů, avšak každé k utváření jiných dojmů. DCEU pomocí kompozice staví Wonder Woman do role zástupkyně Batmana, naopak MCU staví Captain Marvel dopředu, vykresluje ji tedy jako hlavní postavu. Slow-motion záběry využívá DCEU pro ukázání excelentních bojových schopností Wonder Woman, MCU pro zdůraznění momentu, kdy Carol získala své schopnosti, jenž byl pro ni zlomový. Obě filmová univerza se shodují v častém využívání podhledových záběrů pro vykreslení nadřazenějšího dojmu superhrdinek vůči jejich protivníkům a detailnějších záběrů pro zachycení emocí jednotlivých postav.

#### **4.2.2.2 Symbolické kódy**

V podkapitolách o kódech symbolických bude analyzováno barevné spektrum filmových univerz, rekvizity, které jsou pro obě superhrdinky typické, prostředí, ve kterých se děje odehrávají, jazyk a hudba, jež ve filmech zaznívá.

##### **4.2.2.2.1 Symbolické kódy v DCEU**

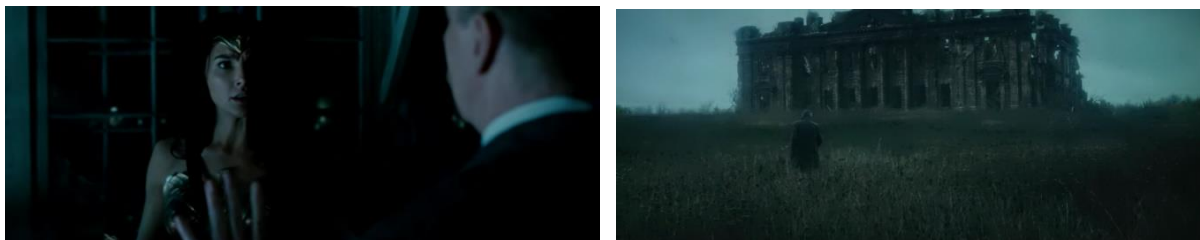
###### **4.2.2.2.1.1 Barvy**

Co se týče charakteristiky barevného spektra v DCEU, je třeba říci, že snímky z tohoto filmového univerza jsou obecně velmi tmavé. Často se děj příběhu odehrává v noci, ve tmě, za deště nebo alespoň oblačného počasí, barvy jsou tedy tmavé, nejsou nijak křiklavé, naopak jsou spíše tlumené, barevné kontrasty jsou nízké. Vše tak působí pochmurným a ponurým dojmem. Barevné spektrum tedy koresponduje s celkovým žánrovým vyzněním filmů z DCEU. Přestože se ve filmech občas vyskytne vtipná poznámka (například ve scéně z *Justice League*, kdy se



Barry Allen ptá Bruce Wayna, jakáže je jeho superschopnost, Bruce odpoví: „*Jsem bohatý.*“), většina pasáží je vážných, postavy řeší závažná témata, stávají se jim špatné věci, trpí a příliš nežertují.

### Obrázky č. 32 a 33: Tmavé, tlumené barvy snímků



Výjimku ve filmovém DCEU pak tvoří ostrov Themyscira, rajský ostrov, jenž se naopak vyznačuje světle modrou oblohou, dostatkem slunečního svitu a azurovým mořem. Skály na pobřeží jsou bílé, písek je také světlý, ve středu ostrova je spousta zeleného porostu (viz obrázek č. 4 nebo 42).

Nejvíce barev tak lze nalézt na protagonistech, tedy na superhrdinech, a to zejména na Wonder Woman, jež se drží tří barev, a to červené, modré a zlaté. Tmavě červené je její brnění, modrá potom sukně, kterou k němu nosí. Zlaté je horní i dolní lemování brnění, které tvoří znak orla, stejně tak i Dianina čelenka s hvězdou, její náramky i laso. Opět platí, že všechny tyto barvy jsou spíše tmavších odstínů. Právě popsany oděv nosí Wonder Woman když jde do boje. Je třeba ještě zmínit, že v jejím případě je s tmavým pozadím kontrastní nejvíce její holá kůže, jelikož brnění Wonder Woman skrývá jen trup, předloktí a vysoké kovové boty lýtka a kolena, má tedy holý dekolt, paže, část zad a stehna.

### Obrázek č. 34: Brnění Wonder Woman



Pokud je v civilním životě jako Diana Prince, nosí běžné oblečení<sup>138</sup>, stále se však drží modré a červené. Díky tomu vynikne v každém záběru, ve kterém se objeví, neboť většina okolí je v neutrálních barvách jako je černá nebo šedá. Obvykle má ke každému oblečení ještě

<sup>138</sup> Styl oblékání Diany bude více rozebrán dále v práci.

zlaté doplňky, stejně jako když je Wonder Woman. V některých případech, pokud na sobě nemá červenou nebo modrou, nosí neutrální barvy jako je bílá, černá nebo šedá.

#### Obrázky č. 35 a 36: Oblečení Diany Prince



#### 4.2.2.2.1.2 Rekvizity

Pro Wonder Woman je charakteristických několik předmětů. Tím prvním je její laso (viz obrázek č. 15), kterému se říká laso pravdy nebo rovněž Hestiino laso. Když Wonder Woman tímto lasem někoho sváže, přinutí ho říct pravdu. Wonder Woman laso nepoužívá jen k přinucení nepřátel mluvit pravdu, nýbrž i v souboji. Hestiino laso symbolizuje pravdomluvnost a mírumilovnost (jelikož donutí člověka říci pravdu bez mučení), tedy vlastnosti, jimiž oplývá i princezna Diana.

#### Ukázka č. 3: Hádka Diany a Stevea

Diana a Steve doručí ukradený zápisník německé chemičky Dr. Isabel Maru svému veliteli. Z deníku vyplývá, že Maru vynalezla smrtící plyn, proti němuž jsou všechny ochranné masky bezbranné. Steve navrhuje veliteli, aby našli místo, kde plyn Němci vyrábějí a srovnali ho se zemí, jinak zemřou miliony lidí. Velitel ale Steveovi zakáže cokoli udělat, poněvadž jakákoliv akce by mohla ohrozit mír, jenž se nyní snaží s Německem dojednat. Steve velitelův rozkaz přijme a spolu s Dianou odejde z místnosti. Diana je celou situací velice rozhořčena.

Diana: „*To je váš vůdce? Jak to vůbec může říct? Věřit tomu [kapitulaci Německa]? A ty! Šlo ti jen o to, dát jim ten zápisník?*“

Steve: „*Ne!*“

Diana: „*Nestál sis za svým. Nebojoval!*“

Steve: „*Protože nebyla šance, že by změnili –*“

Diana (křikem): „*Je za tím Arés. A ten nedovolí vyjednávání, natož kapitulaci! Ty miliony lidí, o kterých jsi mluvil, opravdu zemřou!*“



Steve: „*Půjdeme tam!*“

Diana (po chvíli): „*Takže ty jsi lhal?!*“

Steve: „*Jsem špión! Je to moje práce!*“

Diana: „*Jak poznám, že teď nelžeš i mně?*“

Steve si okolo ruky obtočí Dianino laso.

Steve: „*Vezmu tě na frontu. Nejspíš tam oba zemřeme. Je to příšerný nápad.*“

---

### Obrázek č. 37: Dianin znechucený výraz



Z této ukázky a obrázku č. 37 je zjevné, že pro Dianu je koncept lhaní zcela nepřírozený a poté, co jí Steve řekne, že akci provedou i bez souhlasu velitele, jí chvíli trvá, než si vůbec uvědomí, že Steve lhal. Její výraz značí až znechucení z tohoto zjištění.

Pokud Diana Hestiino laso právě používá, svítí zářivě žlutě/zlatě. Jak již bylo řečeno v kapitole zabývající se barvami, celý DCEU je velmi tmavý. Hestiino laso je tedy svou zářivou barvou symbol světla, tedy něčeho dobrého, kladného a nadějného, na rozdíl od záporných postav, jež jsou tmavé stejně jako okolní prostředí.

### Obrázek č. 38: Zářivé Hestiino laso



Podobně jako laso pravdy, i Dianiny náramky při souboji září. Pokud je Wonder Woman použije zkřížením paží před sebou, vyšlou mohutnou energetickou vlnu, která je také

zářivě žlutá až oranžová. Tyto náramky Wonder Woman často nosí i pod svým civilním oblečením, aby byla stále připravena k boji, pokud to bude třeba.

**Obrázek č. 39: Svítící Dianiny náramky**



Dalším předmětem, který Wonder Woman provází, je její čelenka. Ta původně patřila Antiope, vrchní generálce amazonských vojsk, jež zemřela v boji s příslušníky německé armády. Matka Diany Hippolyta předá tuto čelenku své dceři poté, co se rozhodla odejít do války lidí se Stevem. Při loučení královna řekne, že má Diana jednat tak, aby byla hodna nosit čelenku, kterou vlastnila nejlepší bojovnice v historii Amazonek. Čelenka tak může reprezentovat sílu a bojovnost Wonder Woman, stejně tak jako to, že je Diana princezna Amazonek, jelikož je dcerou královny.

Za symbol provázející Wonder Woman lze považovat i zlatého orla, který lemuje její brnění na dekoltu i u sukně. Orel je dravý pták, který tak symbolizuje sílu, nespoutanost a svobodu. V případě Wonder Woman je to pak taktéž odkaz na její božský původ a jejího otce Dia – orel byl jeho symbolem.

**Obrázek č. 40: Dianina čelenka a orel na hrudi**



#### **4.2.2.2.1.3 Scéna**

Lokace, ve které se děj DCEU odehrává, je z velké části tajná podvodní základna Bruce Wayne, kde „pracuje“ jako Batman. V tomto prostoru má uschovaný svůj oblek, zbraně, počítačové vybavení, automobily, letadla a další, je tedy obrovský, připomíná velký hangár.

Interiér Bruceova sídla je temný, černý nebo šedý, častým materiálem je kov. Působí tedy velice neosobně a studeně, odráží osobnost Bruce. To, že se „pracovna“ nachází hluboko pod povrchem země, tento pocit ještě umocňuje. Bruce odtud provádí svoji špionážní činnost, superhrdinové se zde schází, probírají své plány, zkrátka je to jejich základna. Zároveň skutečnost, že se děj příběhu často odehrává zde, opět dokládá Batmanovu vůdčí pozici v týmu Justice League.

**Obrázek č. 41: Batmanovo sídlo**



Ostatní lokace ze světa lidí působí podobným dojmem – ulice jsou široké a prázdné, hrdinové často bojují na odlehlých a pochmurných místech jako je například nepoužívaný tunel či odlehlá, téměř neobydlená vesnice kdesi v Rusku. Prostředí tedy odráží svět lidí takový, jaký v DCEU je – temný a ponurý.

Kontrastem se světem lidí je pak Dianin rodný ostrov Themyscira, který je naopak zalitý sluncem, je zde hodně zeleně, nádherné azurové moře, stavby jsou bílé. Odráží tak to, jaká je sama Wonder Woman – čistá, mírumilovná, plná naděje toho, jak by lidský svět vypadat mohl.

**Obrázek č. 42: Ostrov Themyscira 2**



#### **4.2.2.2.1.4 Jazyk**

Jazyk, kterým Diana mluví, v některých případech působí nepatřičně, neboť používá zastaralá slova či fráze, a to i při jejím prvním setkání se světem lidí na začátku dvacátého

století. Zároveň některým slovům nerozumí a musí se doptávat na jejich význam (například u slov „manželství“ či „sekretářka“). Wonder Woman také používá velmi spisovný jazyk, což koresponduje s tím, že je princeznou, tedy vznešeného původu a celkově s jejím způsobem bytí – pokud by hovořila nespisovně nebo používala vulgární slova, bylo by to v rozporu s její elegancí a grácií.

Samotné jméno Wonder Woman je pak odkazem na její božský původ, jelikož Diana je jméno pocházející z latinského jazyka, které znamená „božská“ nebo taktéž „zářivá“ či „jasná“ – latinské slovo „dium“ znamená „jasné nebe“. Diana se vyskytuje také mezi bohy starých Římanů – ti uctívali Dianu, bohyni světla a přírody. Jejím superhrdinským jménem (Wonder Woman) ji nikdo za celé její působení v DCEU neosloví.

#### **4.2.2.2.1.5 Zvuk**

Obecně je v tomto filmovém univerzu povětšinou hudba instrumentální. Výjimku tvoří začáteční sekvence snímku *Justice League*, kdy hraje skladba *Everybody Knows* (předělávka původní písně od Leonarda Cohena), jež nazpívala interpretku jménem Sigrid. Skladbě dominují hluboké tóny klavíru, text je velice depresivní, zpívá se zde například: „*Všichni vědí, že válka skončila, všichni vědí, že ti dobří prohráli, [...] chudí zůstali chudí, bohatí ještě více zbohatli [...] a všichni vědí, že mor přichází, všichni vědí, že se blíží rychle...*“ Píseň zní k záběrům míst z celého světa, ze kterých je zřejmé, že svět je zlomený a zničený Supermanovou smrtí – lidé ho oplakávají, vyvěšují černé vlajky s jeho znakem, Lois Lane (přítelkyně Clarka) nemůže v noci spát, Clarkova matka je donucena prodat svůj dům. Sekvence pokračuje dlouhým záběrem na bezdomovce a zločinci rabujícími obchod s potravinami – svět se stal smutným a nebezpečným místem pro život. Pomalá, ale silná skladba tento pocit ještě více umocňuje.

Další výjimkou je pak scéna z *Justice League* s Batmanem a Flaschem. Batman se vkrade do Flashova bytu, aby ho naverboval do týmu superhrdinů. Když přijde Barry domů a rozsvítí, automaticky začne na televizi hrát skladba *As If It's Your Last* od BLACKPINK, jihokorejské K-pop skupiny. Veselá, rychlá, popová skladba (umocněná klipem laděným do růžové barvy s mladými tančícími zpěvačkami) tvoří kontrast s vážnou tváří a celou osobností Bruce Waynea, který na Barryho čeká. Zároveň odhaluje pravou povahu Flashe, který je hodně mladý, stále téměř až dětinský, roztěkaný, ze všeho je překvapený a nad vším se udivuje. Ve filmu je to on, kdo většinou žertuje nebo řeší nepodstatné a irelevantní záležitosti vedle ostatních superhrdinů, kteří diskutují o vážných tématech.

Pokud je Wonder Woman právě v souboji, kde předvede něco úžasného – porazí nepřátele v přesile, předvede svůj nejmocnější útok a podobně, zazní ve filmu znělka Wonder Woman, která je typická svými ostrými rysy elektrické kytary. Tento hudební námět se často opakuje a nezazní nikdy jindy, pouze v přítomnosti Wonder Woman. Je slyšet také v prvním záběru na Wonder Woman v jejím bojovém brnění v celém DCEU, kdy najde její fotku z první světové války Bruce Wayne v souborech, které získal od Lexe Luthora. Hudba tak naznačuje, že žena, kterou Bruce zatím poznal pouze jako sofistikovanou zlodějkou tajných dat, je něco víc než jen to.

Ve filmech z DCEU je také kladen velký důraz na zvuk v soubojích, který se vyznačuje tím, že jsou zřetelně slyšet zbraně, jež postavy právě používají – meč, pistole, štít, dokonce i Hestiino laso má svůj specifický zvuk. Častý je zvuk kovu, který na něco dopadne, stejně tak jako rány pěstí nebo kroky a skoky, které postavy během boje dělají.

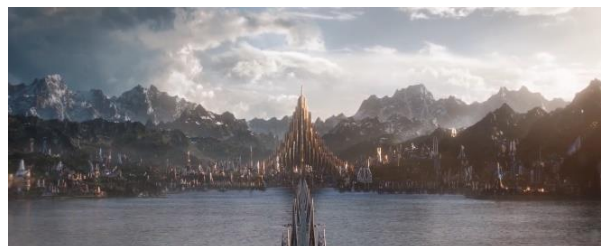
Hudba je používána i pro prohloubení atmosféry ve scénách. Ve *Wonder Woman* se Diana Prince poprvé střetne s hrůzami války, když kráčí naproti vojákům, kteří se právě vrací z fronty – všichni jsou zranění, zničení, chybí jim části paží nebo nohou. Ve scéně byl použit slow-motion záběr kombinovaný s pochmurnou hudbou, u níž je zvýšená hlasitost, neboť nikdo nemluví, kamera pouze zabírá smutný výraz Diany.

#### 4.2.2.2 Symbolické kódy v MCU

##### 4.2.2.2.1 Barvy

V komparaci s DCEU, který je obecně velmi tmavý, je filmové univerzum Marvelu ve většině snímcích světlejší a barevnější, což opět souvisí s celkovým vyzněním snímků – ty jsou plné žertů, úsměvných situací a celkově je jejich atmosféra odlehčená a postavy žertují i ve vážných situacích. I když se scény odehrávají v noci nebo v málo osvětlených interiérech, postavy jsou stále dobře vidět.

#### Obrázky č. 43 a 44: Barvy v MCU



Co se týče oblečení, většina postav, včetně Carol Danvers, nenosí žádné křiklavé barvy, spíše se drží neutrálních tónů bílé, černé nebo šedé a hnědé. Kombinéza, kterou Carol dají Kree, je zelenohnědá se stříbrnými detaily. Tato kombinace odkazuje obecně na vojáky, kteří užívají odstíny zelené a hnědé kvůli maskování. Carol řekne, že sami Kree se považují za „*vznešené válečné hrdiny*“. Jako Captain Marvel si však později změní své barvy na modrou a červenou se zlatými prvky, aby se od nich odlišila. Zároveň je to odkaz na její původní povolání, kterým je pilotka Letectva Spojených států amerických – při vybírání nových barev si Carol všimne, že Monica, dcera Marie, má na sobě tričko s logem letectva, které se skládá právě z těchto tří barev.

#### Obrázek č. 45: Kombinéza Captain Marvel



Její superhrdinské barvy jsou tak stejné, jaké nosí i Wonder Woman. Žádná z hrdinek tedy není, co se týče barev, nijak odlišná od ostatních superhrdinů, jelikož kombinace modré s červenou je velice častá. Modré oblečení a červený plášť nosí kupříkladu Superman nebo Doctor Strange, Thor k černému brnění nosí taktéž červený plášť. Spider-Man má červenomodrou kombinézu, Captain America zase modrou kombinézu s červenými detaily. Ant-Man nosí červenočernou kombinézu, Iron Man červenožlatou a Flash celočervenou. Jedna z dalších ženských hrdinek v MCU Scarlet Witch má také červený kabát.

Důvody, proč mnoho superhrdinů obléká kombinaci těchto dvou barev, jsou dva. První je ten, že spousta hrdinů má svůj původ v komiksu, kde se poprvé objevili již před desítkami let a autoři komiksů měli v minulosti na výběr jen malé množství barev kvůli omezeným technickým možnostem tisku. Druhým důvodem jsou tradičně spojované charakteristiky s jednotlivými barvami – červená se pojí se statečností, energičností a mocí, naproti tomu modrá je spojována s důvěrou, moudrostí a stabilitou. Kombinace těchto barev tedy vytváří souhru protikladných vlastností, kterými superhrdinové – kteří jsou silní, mocní a zároveň i budící důvěru a stabilitu – oplývají.



#### 4.2.2.2.2 Rekvizity

Pro Carol je typická její hnědá kožená bunda, kterou nosila před leteckou katastrofou. Ve filmu je vidět v různých záblescích z minulosti. Když se pak dostane do domu Marie, zjistí, že ta si její bundu ponechala. Když se poté Carol s Marií loučí, Monica onu bundu Carol předá, ta si jí obleče na svoji kombinézu a odlétá daleko do vesmíru – bere si tak s sebou něco, co jí bude připomínat její skutečný původ.

**Obrázek č. 46: Carolina bunda**



Nicméně i poté, co se dostane na Zemi a rozhodne se převléci ze své Kree kombinézy, vybere si z vystaveného oblečení právě koženou bundu, která tak symbolizuje, že i přes to, že Carol ztratila paměť, pořád je tím stejným člověkem.

#### 4.2.2.2.3 Scéna

Jak již bylo řečeno, MCU je obecně veselejší filmové univerzum oproti DCEU, které je povětšinou temnější. Tomu odpovídají i scény, které jsou světlejší a je v nich větší život a ruch. V DCEU jsou ulice široké a prázdné, v MCU jsou naopak plné lidí a na silnicích je hustý provoz plný automobilů, autobusů či vlaků. Ve filmu *Captain Marvel* se některé scény odehrávají na letišti, v hangáru nebo přímo v kokpitu letadel, aby bylo explicitně ukázáno, že Carol opravdu bývala pilotkou, a že měla svou práci ráda a trávila tam hodně svého času. Letiště je tedy místo, které je pro Carol charakteristické.

**Obrázek č. 47: Carol na letišti**



Důležitým místem je rovněž dvoupatrový dům Marie, kde najde Carol, agent Fury i Talos na čas své útočiště. Marie vlastní rodinný dům, v němž je plně vybavená kuchyně se sporákem, rychlovarnou konvicí a na stole je chléb v ošatce a ovoce. Lze tam spatřit rovněž klavír, na stěnách jsou pověšené obrazy, v obývacím pokoji sedací souprava s dekorativními polštářky. Celý dům tedy na diváka působí zabydleným, útulným dojmem. Na zahradě se nachází kůlna a vedle domu je taktéž přístřešek pro jedno malé letadlo, které značí, že i přesto, že je Marie nyní matkou, nepřestala být i pilotkou.

**Obrázek č. 48: Interiér Mariina domu**



Velká část příběhů se však odehrává i v kosmu, mimo Zemi. Planeta Hala, centrum civilizace Kree, je také velice rušné místo s mnoha obyvateli a futuristickým vzezřením (viz obrázek č. 9), čímž dávají tvůrci najevo, že Kree jsou vyspělejší než lidé.

#### **4.2.2.2.4 Jazyk**

Podobně jako v případě Wonder Woman, i Carolin způsob mluvy odráží její osobnost (viz dále). Na rozdíl od Diany Carol hovoří nespisovným jazykem, například při ověřování, zda agent Fury není Skrull, mu nařídí: „*Řekni mi takovou blbost, že by si ji Skrullové nikdy nevymysleli.*“ Prostřednictvím rozličných pojmenování si dělá legraci z ostatních, například mluvícího mývala Rocket Raccoona osloví „*ty chlupej ksichte*“ poté, co se jí snaží neúspěšně zesměšnit kvůli jejím krátkým vlasům.

Její superhrdinské jméno (Captain Marvel) odkazuje k jejímu povolání pilotky amerického letectva, kde dosáhla na hodnost kapitánky, taktéž na doktorku Lawson, která byla původem z Haly a jmenovala se Mar-Vell. Lawson byla pro Carol vzorem a někým, ke komu vzhlížela. Po její smrti a zjištění, odkud pochází, se Carol rozhodla dokončit její práci a najít Skrullům nový domov. Anglické slovo „*marvel*“ pak znamená „něco úžasného“, „*div*“. Tímto jejím superhrdinským jménem ji však nikdo neosloví.



#### 4.2.2.2.5 Zvuk

Na rozdíl od DCEU, marvelovské univerzum využívá hodně zpívaných, rádiových písní, které spoluutvářejí odlehčenější tón celého MCU. Většina z nich je z devadesátých let, čímž též dokreslují atmosféru posledních let minulého století, kdy se film odehrává, přispívají tak jeho autenticitě. Zajímavá je práce s písní *Only Happy When It Rains* od skupiny Garbage, která nejprve hraje „vně“ filmu, doprovází Carol v jízdě na motocyklu, v momentě, když však vstoupí do krčmy, hudba jako by vnikla do děje a začne hrát z rádia na baru. Divák je tak více vtažen do děje. Dále lze slyšet populární hit *Waterfalls* od TLC, *You Gotta Be* od Des'ree či *Man on the Moon* od R.E.M. nebo *Come As You Are* od Nirvany. Poslední zmiňovaná skladba zní v momentě, kdy Kree násilně napojí Captain Marvel na Nejvyšší inteligenci, která Carol poví, že její schopnosti získala od nich a že je bez jejich pomoci nedokáže sama ovládat. První slova *Come As You Are* zní: „*Přijď taková, jaká jsi, taková, jaká jsi byla*“ a lze je tedy vztáhnout na scénu samotnou – Carol před Nejvyšší inteligenci nyní přichází taková, jaká byla – vybavily se jí její vzpomínky, konečně tedy ví, kdo je a odkud pochází a také to, že její moc ve skutečnosti není od Kree, nýbrž z exploze energetického jádra.

Zvuk je obecně důležitou součástí kinematografie a dokáže upravovat to, jak divák vnímá celou scénu, jak dokazuje boj mezi Captain Marvel a Hvězdným oddílem Kree. Pokud by autoři použili klasickou dramatickou hudbu, která obvykle bojové scény doprovází, nebylo by na tomto úseku filmu nic zajímavého. V *Captain Marvel* však k bojovým sekvencím přidali píseň *Just a Girl* od americké rockové kapely No Doubt, jejíž zpěvačkou je Gwen Stefani. Píseň je rychlá a ačkoliv rocková, je inspirovaná rovněž popem, což jí dodává hravý tón. Bojová scéna tady působí tak, že si Captain Marvel se svými nepřáteli vlastně pouze „hraje“ a že tedy pro ni ve skutečnosti nejsou hrozbou. Text písně nadto tvoří se scénou zajímavý kontrast – Stefani v ní zpívá, že „*je jen holka*“, avšak akce naznačuje pravý opak – Carol poráží jednoho protivníka za druhým a rozhodně tedy není pouze obyčejnou dívkou. Text písně se navíc dotýká též postavení žen ve společnosti například verši „*jsem jenom holka, hezká a křehká, tak mi nedovol mít práva [...] nenechají mě řídit pozdě v noci*“, stejně jako i film samotný (například narážky na to, že Carol nemůže být pilotkou, neboť je žena). Také text skladby je sarkastický, stejně jako často Carol samotná.

Symbolické kódy pomáhají oběma univerzům dokreslit specifickou atmosféru daných scén. Ponuré DCEU využívá v prostředích i na postavách zejména tmavší barvy, exteriéry jsou liduprázdné, bez života, hudba je primárně instrumentální. Naopak humornější a odlehčenější

MCU je plné barev a ruchu všedního života. V *Captain Marvel* lze slyšet mnoho rádiových skladeb, které hravou atmosféru univerza dotvářejí.

## 4.3 Analýza druhého stupně označování

### 4.3.1 Analýza paradigmatické roviny DCEU

#### 4.3.1.1 Vlastnosti Wonder Woman

##### Ukázka č. 4: Sebevědomá Diana

Wonder Woman, Batman a Superman se poprvé střetnou s Doomsdayem a jeho útok na chvíli odrazí. Poté následuje tato konverzace.

Wonder Woman: „*Tahle věc, tenhle tvor... zdá se, že požívá energii.*“

Superman: „*Tahle věc je z jiného světa. Mého světa.*“

Wonder Woman: „*Už jsem věci z jiných světů zabila.*“

Superman (směrem k Batmanovi): „*Ta je s tebou?*“

Batman: „*Já myslel, že je s tebou.*“

Do toho začne hrát hudební motiv Wonder Woman a kamera zabírá tři hrdiny s tím, že Wonder Woman stojí vepředu uprostřed.

---

Zde se ukazují dvě skutečnosti. První je ta, že Diana je sebevědomá, ví, co všechno dokáže a jak silná může být, i jaké schopnosti má. Ačkoliv sama neví, co je Doomsday zač, je přesvědčená o tom, že ho dokáže zničit. Podobná situace nastala i v *Justice League*, kde Steppenwolf naznačí paradémonům, aby na Dianu neútočili slovy: „*Tahle je moje.*“ Wonder Woman mu na to odpoví: „*Dost se přeceňuješ.*“ Druhá věc, která z ukázky plyne, je to, že mužští hrdinové oba předpokládali, že Wonder Woman k jednomu z nich patří. Ve skutečnosti je však Diana „sama za sebe“ – nikdo jí neporučil, že se má do boje s Doomsdayem rovněž zapojit, nikoho nenásledovala, nikdo ji s sebou nevzal – rozhodnutí udělala sama, je tedy nezávislá.

Diana je také cílevědomá. Film *Wonder Woman* ji ukazuje již jako dítě, jak napodobuje bojující Amazonky a přesvědčuje matku o tom, že chce také trénovat. Ta je však proti. Ani to

ale Dianu nezastaví a stejně si najde způsob, jak tajně trénovat bojové umění jako ostatní Amazonky. Stejně tak když matka Hippolyta ukazuje Dianě meč Godkiller, řekne, že ona s ním bojovat určitě nebude. Malá Diana se však potutelně usměje, neboť si je jistá tím, že jednou jím bude vládnout právě ona.

Ve filmech je vykreslená také jako odvážná, zkušená válečnice. Často se nebojí bojovat s velkou přesilou, ve filmu *Wonder Woman* vyjde sama na bojiště proti ozbrojeným Němcům. Tento moment je pro Dianu zlomový – film ji ukáže v celé její velikosti. Jsou zde opět využity slow-motion záběry, jak stoupá po schůdkách ze zákopů na otevřené bojiště, detailně snímek ukáže všechny důležité prvky – její laso, štít, střídají se záběry a úhly, čímž se záběr ještě více prodlužuje a dodává tak dramatičnost a epičnost. Ve filmu ji také lze vidět, jak například stojí na běžícím koni. Často je Diana první z týmu, která na nepřítel zaútočí.

*Wonder Woman* je také vysoce inteligentní. Tato vlastnost se projevuje v mnoha scénách ve všech filmech DCEU. Například Steveovi řekne, že četla všech dvanáct Cliových svazků *Pojednání o těle a potěšení* (je tedy sečtělá), generála Ludendorffa, s nímž tančí na německé slavnosti, ohromí znalostí řeckého klasika Thúkydidése, anglické vrchní velitele zase tím, že jako jediná dokázala rozpoznat, jaké dva neobvyklé jazyky (osmanština a sumerština) byly použity v ukradeném zápisníku Dr. Isabel Maru. Batman se *Wonder Woman* v jedné scéně snaží nachytat tím, že jí řekne, že starodávný meč v muzeu, který právě obdivuje, je padělaný. Než však větu dokončí, Diana mu ji vezme z úst a dokončí ji za něj, neboť tuto skutečnost taktéž zná.

### **Ukázka č. 5: Hádka Diany a Bruce**

Hrdinové zjistí, že pomocí mateřské krychle by bylo možné oživit Supermana, který by dokázal zabít Steppenwolfa.

Bruce: „*Na kryptonské lodi je amniotická komnata, ta by dokonale –*“

Diana: „*Ne.*“

Bruce: „*Diano!*“

Diana: „*Ne, Bruce! Netušíš, s jakou energií máme tu čest.*“

Bruce: „*Ani kdyby byl jen zlomek šance –*“

Diana: „*Jaké? Že stvoříme monstrum? Jako Luthor?*“

Bruce: „*O tomhle Luthor ani nesnil.*“

Diana: „*Superman je mrtvý. I když z toho nejsme šťastní.*“

Bruce: „*Nevíme, v jakém je stavu. Sami ho neoživíme. Ale v tomhle je věda, co nás přesahuje. A účelem vědy je zkusit nepoznané. Vylepšit život.*“

Diana: „*Nebo ho ukončit. Technologie je jako každá jiná moc. Bez rozumu, bez srdce nás zničí. Riskuješ životy. Jejich a nespočtu dalších.*“

Bruce: „*Nemáme čas na klasický výzkum. Je to riskantní, ano, ale je to nutné!*“

Diana: „*Protože cítíš vinu? Bruce, byla jsem u toho. Tys Supermana nezabil. Musíš se naučit to překonat a jít dál.*“

Bruce: „*Tohle ti řekl Steve Trevor?*“

Odpovědí Diany je to, že do Bruce vztekle strčí.

Bruce: „*Superman byl vzor pro celý svět. Proč jím nejseš ty? Umíš inspirovat, Diano, ty lidi jen nezachraňuješ, ukazuješ jim jejich lepší já. A přesto jsem o tobě neslyšel, dokud tě Luthor nevyhlásil ven tím, že ukradl fotku tvého mrtvého přítele. Uzavřela ses před světem na sto let, tak mě nepoučuj, že mám jít dál.*“

---

Na této ukázce je vidět, že Wonder Woman je zodpovědná a nerada riskuje, pokud se jedná i o životy dalších lidí – nechce se pokusit oživit Supermana, jelikož je to podle ní příliš nebezpečné pro okolí. Tato ukázka také dokazuje to, že je velmi emoční a často jedná na základě svého psychického rozpoložení. Poté, co ji Batman připomene jejího dávného přítele, není schopna zachovat chladnou hlavu a odpoví mu fyzickou silou.<sup>139</sup> To, že dává průchod svým emocím je velmi znatelné také na konci *Wonder Woman*, kde v sobě Diana objeví sílu na to zabít Arése až poté, co utrpí emoční újmu kvůli tomu, že vidí, jak letadlo, ve kterém seděl její přítel Steve, exploduje. Podobná situace je i v *Justice League*, kdy před sebou stojí Steppenwolf a Diana. Steppenwolf řekne, že na jeho kladivu je ještě cítit krev jejích sester Amazonek, načež na něj Wonder Woman vztekle zaútočí.

---

<sup>139</sup> Ukázka rovněž dokládá vůdčí pozici Batmana v týmu, jak již bylo zmíněno dříve v práci. Ačkoliv je Diana proti, Supermana se stejně snaží oživit.

S emocemi souvisí i to, že je Diana velice empatická, což se projevuje v průběhu všech filmů, neboť empatie je velkou součástí její osobnosti. Jeden z hlavních důvodů, proč šla se Stevem do války, byl ten, že od něj slyšela, že již zemřely miliony lidí a další budou následovat, pokud válka neskončí. Když se snaží Batman a Diana dát dohromady tým hrdinů, je to ona, kdo si jde promluvit s Cyborgem, jenž se zprvu členem stát nechce. Snaží se ho přesvědčit tím, že tvrdí, že rozumí tomu, jak mu je a svěří se mu i se svými trápeními a myšlenkami. Stejně tak je to ona, která ho později ujišťuje, že určitě dokáže zničit mateřské krychle, když o tom sám Cyborg pochybuje, a že ho v tom ostatní členové týmu nenechají samotného. Ve *Wonder Woman* chce cestou na frontu zachránit všechny zraněné vojáky včetně zvířat, která míjejí, Steve jí však vysvětluje, že to není možné.

*Wonder Woman* je zejména ve svém sólovém filmu, který se odehrává za první světové války, emancipovaná. Kupříkladu se Stevea zeptá, jaké oblečení jejich ženy nosí do boje (tudíž automaticky předpokládá, že ve válce bojují). Taktéž po tom, co se Steveův nadřízený zlobí, že na vojenské zasedání přivedl ženu, nazlobeně a zároveň zmateně se na něj podívá – nechápe, proč by nemohla být žena na zasedání přítomna. Často neposlechne Stevea, který jí vždy něco nařídí a ona udělá pravý opak (kupříkladu před právě zmíněným zasedáním jí přikáže, ať počká venku, ona se však vplíží dovnitř, když je pak v londýnské uličce napadnou němečtí špióni, řekne Dianě, ať zůstane za ním, nakonec je to ale právě ona, kdo všechny nepřátele zneškodní). Když se seznamuje se Sammym, Steveovým přítelem, nenechá ho ji obejmout a jemně ho od sebe odstrčí.

Lze konstatovat, že *Wonder Woman* má dvě podoby, které jsou vzájemně v kontrastu. První je *Wonder Woman* jako odvážná válečnice, v brnění, kdy navíc nenosí příliš make-upu – viditelné jsou pouze zvýrazněné řasy, úzké černé linky a nepříliš výrazná rtěnka. Dlouhé černé vlasy má při boji vždy rozpuštěné, což symbolizuje nespoutanost a divokost, kterou v sobě při akcích má. Jako *Wonder Woman* je sebevědomá a nebojácná. Pokud jde „do akce“, ale zatím bez brnění, nosí praktické oblečení neutrálních barev, například krátkou koženou bundu a upnuté tmavé džíny. Módní styl civilní Diany Prince je uhlazený a elegantní, často nosí pouzdrové sukně nebo šaty, vždy má obuté boty s vysokým podpatkem. Make-up nosí výraznější, v závislosti na situaci, ve které se právě nachází – obvykle je to tmavší rtěnka a viditelnější oční linky, popřípadě i kouřové stíny. Nehty má lesklé, nalakované tmavou barvou. Vlasy má vždy stažené do culíku nebo uhlazeného drdolu. Jako *Wonder Woman* se nachází v situacích plných nebezpečí, jako Diana však nikoliv. Ačkoliv zatím nebylo nikde explicitně řečeno, zda, případně na jaké pozici pracuje, zdá se, podle scény z *Justice League*,

že pracuje s uměním – ve zmíněné scéně totiž malým štětečkem čistí sochu, dělá tedy klidnou, pomalou práci, která vyžaduje pečlivost a preciznost. Na otázku (zřejmě) svého spolupracovníka co dělala o víkendu, odpovídá, že nic zajímavého, že vede všední život, načež jí spolupracovník odvětlí, že to říká pokaždé.

#### 4.3.1.2 Sexualizace Wonder Woman

Při komparaci oblečení jednotlivých superhrdinů v DCEU lze zjistit, že mužští superhrdinové jako je Batman, Superman, Flash i Aquaman mají všichni obleky, které jim zakrývají celé tělo, v některých případech mají zahalené i části obličeje. Z důvodu nebezpečných akcí a bojů, kterých se hrdinové účastní, je zakrytí a ochrana celého těla logickým krokem. Jediná žena v týmu Justice League Wonder Woman má však svým brněním zakrytý pouze trup, hrud', vrchní část stehen, kolena a lýtka. Její dekolt, paže, část stehen a zad jsou tedy odhalené, což je pro boj nepraktické a nelogické. Nabízí se argument, že tvůrci se v DCEU pouze inspirovali komiksovými předlohami, kde je Wonder Woman taktéž spořeji oděná. Je však nutné vzít v potaz, že verzi postavy, jejích kostýmů, vizáží a příběhů je v komiksech mnoho, na filmová plátna tedy mohli autoři zhmotnit pouze malý zlomek z nich, nemluvě o tom, že signifikantní znaky Wonder Woman mohli ponechat a kostým upravit tak, aby více odpovídal praktickému využití v boji. Ostatně první plakát<sup>140</sup> ke snímku *Wonder Woman 1984* zobrazuje Dianu v brnění, které zaryvá celé její tělo s výjimkou obličeje. Zůstává otázka, zda bude tento kostým použit i pro film samotný, nebo byl použit pouze u plakátu. To v tuto chvíli není možné s jistotou říci, jelikož k červenci 2019 zatím nebyl vydaný teaser ani trailer. Nadto mají mužští superhrdinové na břicho naznačené vypracované břišní svaly, takzvaný six-pack, Wonder Woman nikoliv. Hrdinka je tedy sexualizována skrze svůj kostým, který odhaluje části jejího těla. Lze konstatovat, že je sexualizována proto, že je ženského pohlaví, jelikož žádný z dalších hrdinů nemá kostým odhalující větší části těla, a to včetně Aquamana, který se často pohybuje ve vodě, tudíž by absence oblečení byla v jeho případě jednoduše vysvětlitelná nepraktičností neustále mokrého oblečení.

---

<sup>140</sup> Pro plakát viz BEEDLE, Tim. Patty Jenkins Shares New Wonder Woman 1984 Poster. *DC* [online]. DC Entertainment, 2019 [cit. 2019-07-24]. Dostupné z: <https://www.dccomics.com/blog/2019/06/05/patty-jenkins-shares-new-wonder-woman-1984-poster>.

### Obrázek č. 49: Porovnání kostýmů mužských hrdinů a Wonder Woman



Velmi častým motivem, který byl v průběhu analýzy zaznamenán, je detailní záběr na hýždě či stehna Wonder Woman. Také se mnohokrát objevil záběr, který zabíral Dianu přesně po její stehna. Pro srovnání lze uvést, že detailní záběry na hýždě nebo stehna mužských superhrdinů nebyly zaznamenány, v průběhu filmů se však tři muži objevili nazí do poloviny těla, každý však jen na okamžik (Superman, když byl oživen<sup>141</sup>, Aquaman, když odcházel směrem do oceánu a Steve, když se koupal v jeskynním jezírku na Themysciře – ve všech třech případech je tedy navíc částečná nahota spojena s koupáním, tudíž je odůvodnitelná). Wonder Woman je tedy sexualizována rovněž prostřednictvím využití různých záběrů kamery.

### Obrázky č. 50 a 51: Záběry na stehna a hýždě Diany



Třetím způsobem, jakým je superhrdinka sexualizována, je skrze přiblížené záběry na její utrpení, ať už fyzické nebo psychické. Jak již bylo popsáno v kapitole zabývající se technickými kódy v DCEU, při soubojích je sice Wonder Woman zabírána z dálky, když ji však někdo udeří nebo jinak trpí (například kvůli ztrátě Stevea), záběr se změní na detailnější, aby divák viděl výraz její tváře z větší blízkosti. Utrpení hrdinky je tedy spojeno se sexuálním. Pro obrázky trpící Wonder Woman viz stranu 46.

<sup>141</sup> Superman byl v procesu ožívování ponořen do speciální tekutiny.

### 4.3.1.3 Komutační test

Po provedení komutačního testu, kdy by se v případě postavy Wonder Woman změnil gender, lze říci, že by Diana byla zčásti typickým současným superhrdinou, jenž je odvážný, sebevědomý, poráží zlé nepřátele a je maskulinní (často je přítomný záběr na hrdinčiny vypracované paže).

Obrázky č. 52 a 53: Dianiny svalnaté paže



V několika případech je dokonce Wonder Woman ta, která zachrání mužskou postavu, lze tedy konstatovat, že tímto přejala roli ochránce, která je tradičně připisována mužům na základně existujících genderových stereotypů. Děje se tak ve všech třech filmech – v *Batman* v *Superman: Dawn of Justice* zachrání na poslední chvíli Batmana před Doomsdayem, který zničil Batmanovo letadlo a ten tak zůstal nechráněn. V *Justice League* zachrání Flashe před paradémony, kteří se ho snaží unést pryč a zároveň i Aquamana, kterého svým štítem ochrání před padajícím mostem. Ve *Wonder Woman* pak princezna Diana zachrání z potápějícího se letadla Stevea, který nebyl schopen z letadla včas utéct a bez její pomoci by utonul.

Obrázek č. 54: Wonder Woman zachraňuje Aquamana před padajícím mostem





Na druhou stranu komutační test ukazuje rovněž to, že pokud by byla Wonder Woman mužského pohlaví, byla ty netypická tím, že nežertuje<sup>142</sup> (jako kupříkladu Flash), je velice emoční (na rozdíl od Batmana) a její oblečení odhaluje příliš kůže (všichni ostatní hrdinové mají svá těla zcela zakrytá).

Wonder Woman je tedy kombinací tradičně stereotypních ženských vlastností jako je empatie, zodpovědnost nebo mírumilovnost, tak i těch mužských jako je odvaha, síla nebo cílevědomost. Ačkoliv tedy z jednoho pohledu podporuje dosavadní genderové stereotypy, které se týkají ženských postav (a navíc je sexualizovaná několika způsoby), z pohledu druhého je „vyvažuje“ stereotypy mužskými. Wonder Woman je tedy komplexní postava, která oplývá celou řadou vlastností a nelze ji zařadit pouze do jedné určité kategorie. Díky tomu se s touto postavou mohou ztotožnit jak ženy, tak i muži a každý si může oblíbit jinou část její osobnosti.

### 4.3.2 Analýza syntagmatické roviny DCEU

Wonder Woman prochází v DCEU určitým vývojem.<sup>143</sup> Po příchodu do světa lidí je Diana ze všeho překvapená (například i z projíždějícího automobilu), nad vším se udivuje a občas se kvůli tomu projevuje dětinsky (kupříkladu když se začne rozplývat nad cizím nemluvnětem na ulici), reaguje neadekvátně (řekne zmrzlináři, že by měl být na svoji zmrzlinu hrdý) či zcela nevhodně (vynadá vrchním britským velitelům, že by se měli za svoje chování stydět). Steveovi a dalším neustále opakuje, že přišla zabít Arése, což místy působí až naivně (že věří na bohy), komicky nebo směšně, jak je ve své snaze ho najít urputná. Stejně tak působí i při scéně, kdy Steveovu sekretářku donutí přísahat, že její meč, který k ní dala do úschovy, ochrání vlastním životem. Naopak spíše okouzlejícím dojmem působí scéna, ve které obdivuje padající sníh. Ve světě lidí tedy působí doslova jako bytost z jiného světa. Rychle se však učí a pravidla lidského světa začne po chvíli chápat. To se projeví například ve scéně, kde se chce Diana se Steveem dostat na německý ples, Diana si obstará společenské šaty hodné této události, aby zapadla do davu.

---

<sup>142</sup> Ve smyslu, že ze své vlastní iniciativy nevytváří žert. Naopak je Wonder Woman ta, jež je často „obětí“ žertu, a to hlavně ve svém originu, kdy se poprvé dostane do světa lidí. Divák se však směje jí, nikoliv s ní.

<sup>143</sup> Následující deskripce se drží časové linie příběhu filmů, nikoliv reálné časové linie výroby snímku.

### Ukázka č. 6: Diana konverzuje s Náčelníkem

Diana, Steve a jejich přátelé míří na frontu. Cestou se setkají s Náčelníkem (na první pohled člověkem indiánského původu), který je tam má propašovat. Než usnou, Diana vede s Náčelníkem následující konverzaci.

Diana: „*A za koho v té válce bojuješ ty?*“

Náčelník: „*Já neválčím.*“

Diana: „*Takže jsi zůstal jen kvůli zisku?*“

Náčelník: „*Lepší místo pro to neexistuje.*“

Diana: „*Není lepší místo než válka, ve které neválčíš?*“

Náčelník: „*Nemám kde jinde být. Poslední válka vzala mým lidem úplně všechno, nic nám nezbylo. Tady mám aspoň svobodu.*“

Diana: „*Kdo to vašim lidem vzal?*“

Náčelník (s pokýváním hlavou směrem ke spícímu Steveovi): „*Jeho lidi.*“

---

Diana je také vcelku naivní, co se týče jejího názoru na lidstvo. Z matčiných vyprávění si pamatuje to, že Zeus stvořil lidi ke svému obrazu – dobré, vášnivé, čestné a silné. Je pak překvapená, když se lidé chovají zle či podle. Brzy si však uvědomí, že nic není tak černobílé, a že každý člověk v sobě má dobro i zlo, jak dobře zachycuje ukázka č. 6. Neexistuje nic jako správná a špatná strana, že to nejsou pouze Němci, kteří jsou ti špatní. Díky Náčelníkovi si rovněž uvědomí, že tohle není první válka, kterou lidé mezi sebou vedou a že se lidstvo zkazilo již mnohem dříve. Nakonec Dianu zklame i samotný Steve, když jí zabrání v zabití generála Ludendorffa, jenž poté pomocí smrtícího plynu vyvraždí celou vesnici. Z tohoto zjištění je Diana zničená a rozhodne se převzít věci do vlastních rukou. Již Stevea nenechá, aby jí říkal, co má udělat dále.

Na konci *Wonder Woman* se Arés snaží Dianu přesvědčit, aby vyhladila lidstvo s ním, neboť lidé jsou zlí, ničemní a krutí. Ona odmítne s tím, že takoví sice opravdu jsou (už tedy není tak naivní a lidstvo nepovažuje pouze za dobré bytosti), ale podle ní jsou mnohem více než jen to, jelikož si vzpomene na slova, která jí pověděl Steve, než se vydal na sebevražednou misi – nejde o to, co si zaslouží, ale o to, v co věříš. „*A já věřím v lásku,*“ dodá nakonec Diana,

než Arése zničí. Diana tedy díky Steveovi poznala, co je to pravá láska, do té doby ji nezažila, jelikož nikdy neopustila Themysciru. V epilogu, jenž se odehrává v současnosti, pak Wonder Woman říká, že kdysi chtěla přinést lidem mír, ale poznala, že temnota se nachází uvnitř všech lidí a je na každém, co si zvolí. Také podle svých slov poznala to, že pouze láska dokáže spasit svět. Diana se tedy ve světě lidí naučila nebýt tolik naivní a zároveň začít věřit v pravou lásku.

Podle informací z dalších filmů se po událostech, které se staly za první světové války, na sto let před světem uzavřela a jako Wonder Woman se neprojevovala.<sup>144</sup> Smrt Stevea na ni tedy měla velký vliv – opět se projevuje velmi emočně. Znovu se objevila až kvůli Lexu Lutherovi, jenž se dostal k snímku, který byl pořízen za první světové války. Tato fotografie se opět týkala jejího zesnulého přítele. V moderním světě se už Diana pohybuje velmi zkušeně a zároveň nenápadně, je sebevědomá, už ví, jací lidé jsou a co od nich čekat – v průběhu času se tedy poučila a již není naivní, co se týče názoru na lidstvo, jako byla v době, kdy se s ním setkala poprvé. Při hledání fotografie narazila na Batmana a když v televizi vidí, jak Doomsday pustoší město a ohrožuje lidské životy, rozhodne se, že Batmanovi se Supermanem v boji s Doomsdayem pomůže. Kdyby nezasáhla, bylo by to proti jejímu svědomí. Ačkoliv už nevidí lidi jen jako dobré a čestné bytosti, Diana je vůči nim stále velmi empatická a starostlivá a na lidech jí záleží. V tomto ohledu se tedy nijak výrazně nezměnila.

Následně Wonder Woman pomáhá Batmanovi sestavit superhrdinský tým Justice League, jelikož Steppenwolf se už v minulosti snažil Zemi zničit, ale Amazonky společně s lidmi mu v tom zabránily. Diana tedy má pocit, že je její povinností Steppenwolfa zastavit, je tedy odpovědná a snaží se dodržet to, co Amazonky v minulosti vykonaly (tedy poražení Steppenwolfa). Kvůli tomuto pocitu odpovědnosti za zastavení Steppenwolfa si poté sama vyčítá, že iniciativu nepřevzala ona, jelikož nápad na založení Justice League přišel od Bruce Waynea. Je tedy sebekritická a dokáže uznat svou vinu.

V závěrečné bitvě v *Justice League* se pak tedy osobnost Wonder Woman mírně posune a iniciativu převezme ona – řekne členům týmu, co mají dělat, rozhodne tedy za skupinu, opět však pouze v momentě, kdy je Batman nepřítomen.<sup>145</sup> V ukázce č. 5 jí pak také Batman vyčte, že není vzorem pro lidstvo, jako byl dříve Superman. Tyto slova pravděpodobně mají na Wonder Woman dopad, neboť ve svém vztahu ke světu se posune mnohem více – na konci

---

<sup>144</sup> Jelikož však v roce 2020 bude mít premiéru nový film o Wonder Woman, který se bude odehrávat v roce 1984, je možné, že tento nový snímek informaci vyvrátí.

<sup>145</sup> Jak již bylo řečeno na předcházejících stranách, Wonder Woman se dá považovat za zástupce vedoucího týmu, kterým je v tomto případě Batman.

*Justice League* se ochotně baví s hloučkem dětí a usmívá se na ně, což značí to, že se lidem více otevřela. Tato scéna je přímým odkazem na začátek filmu, kdy takto na dotazy od dětí odpovídá právě Superman.<sup>146</sup> Scéna tak naznačuje, že tímto Wonder Woman převzala jeho roli a rozhodla se být pro lidstvo vzorem.

### 4.3.3 Intertextualita v DCEU

DCEU pracuje s intertextualitou na několika úrovních. Ta nejnižší vychází z odkazů jednotlivých filmů z DCEU vzájemně na sebe. Takovýchto odkazů lze nalézt spoustu. Jedná se například o fotografii Wonder Woman a jejích přátel z první světové války, na kterou narazí Bruce Wayne ve snímku *Batman v Superman: Dawn of Justice*, který vyšel roku 2016. Ve snímku *Wonder Woman* je pak scéna, ve které je vidět, jak tato fotografie vznikla a divák tak zpětně (tento snímek je z roku 2017) pochopí narážku z předešlého filmu.

#### Obrázek č. 55 a 56: Fotka na Bruceově počítači a její vznik



Dalším příkladem může být věta ze snímku *Batman v Superman: Dawn of Justice*, kterou Diana pronese v konverzaci s Bruceem, když zrovna staví nový transportér. Řekne, že znala někoho, kdo by se v tom rád proletěl. Naráží tím na Stevea, svého přítele z filmu *Wonder Woman*. Podobných narážek lze ve všech filmech najít nespočet.

Další úrovní intertextuality jsou odkazy k původnímu materiálu, ze kterého filmy vznikly. Jedná se o komiksy – všechny postavy, jejich vzhled i charakteristiky, konkrétní místa a příběhy se inspirovaly v různých komiksových sešitech, který vyšly pod společností DC Comics. Jednotlivé filmy jsou sloučeniny několika různých komiksů. Wonder Woman je díky svému původu polobohyně také odkazem na klasickou starou řeckou mytologii. Ve filmu jsou také zmíněni známí řečtí bohové jako je Zeus nebo Arés.

<sup>146</sup> Divák vidí tuto scénu pohledem videa, které děti natočily, jelikož na začátku snímku je Superman již mrtvý.

## 4.3.4 Analýza paradigmatické roviny v MCU

### 4.3.4.1 Vlastnosti Captain Marvel

#### Ukázka č. 7: Konverzace mezi Kree

Carol Danvers a další členové Hvězdného oddílu Kree konverzují, než se vydají na další misi.

Minn-Erva: *Už tě Skrullové někdy imitovali?*

Korath: *Jednou. Byl to divný pocit.*

Carol: *Proč?*

Korath: *Protože jsem hleděl do tváře svému nepříteli a zpátky na mě hleděla moje vlastní tvář.*

Carol: *Kdybys byl pohlednější, nebyl by to takový šok.*

Korath: *Myslíš si, že si vtipná, ale já se nesměju.*

---

Jak naznačuje tato ukázka, Carol má ráda humor, který je velkou součástí jejího života, často si ostatní postavy dobírá bez ohledu na jejich společenské postavení, situace, ve kterých se ocitá, žerty zlehčuje, a to například když ji obklíčí Skrullové, zatímco má spoutané ruce a než na ně zaútočí, pronese: „*Asi nevíte, jak si to mám sundat, že? Nevíte? Nuže, dobrá.*“ A poté na je napadne. Žertuje i ve vážných situacích (kupříkladu když umírá doktorka Lawson) nebo když je obklopena nepřáteli. Je ironická, místy i cynická. Humor neprojevuje jen prostřednictvím jazyka, ale také nonverbálně skrze výrazy svého obličeje. Na rozdíl od Diany Prince je ale ona ta, která žert vytváří, diváci se tedy smějí s ní, nikoliv jí, jako je tomu v případě Wonder Woman.

Stejně jako Diana, i Captain Marvel je velice emoční. Yon-Rogg, velitel vojenských složek Kree, Carol často vyčítá, že se nedokáže ovládat, a vštěpuje jí, že emoce jsou pro vojáka to nejhorší a že má myslet rozumem, nikoliv srdcem. Hlavní emocií, se kterou se vyrovnává, je vztek, často je naštvaná nebo reaguje podrážděně, a to hlavně v situacích, které se týkají její minulosti, kterou si nepamatuje. Jelikož neví, kde prožila většinu svého života, je zmatená a často o tom přemýšlí, dokonce se jí zdají i sny spojené s její minulostí. Vztekem pak může zakrývat svou bezbrannost vůči vlastnímu já, kterou kvůli amnézii pociťuje.

## Ukázka č. 8: Odhodlaná Carol

Hvězdný oddíl se snaží vysvobodit špióna Kree z cizí planety a plánují, jak to udělají.

Carol: *Signál vychází z toho chrámu. Jdeme.*

Yon-Rogg: *Ne. Může to být past. Chrám má jen jeden vstup.*

Korath: *Co místní?*

Yon-Rogg: *Můžou to být imitace. Nebudeme riskovat.*

Carol: *Nemusíte jít se mnou, **klidně půjdu sama.***

Yon-Rogg: *To tedy ne. [odmlka] Dobrá. Držte se pohromadě. Pokud vypadne spojení, sejdem se tady. Vyrážíme.*

---

Carol je odhodlaná, z ukázky je jasné, že je nebojácná, odvážná, neboť se nabídne, že klidně půjde do neznámého prostředí napřed a sama, navíc to zopakuje. Jedná rychle a někdy bez rozmyšlení, místy je až zbrklá. Často neplýtvá časem mluvením, ale rovnou přejde k akcím, když se jí například Fury zeptá, zda není Skrull, místo odpovědi ze své pěsti zkrátka vypálí fotonový výbuch do nedalekého jukeboxu. Fury to ale stejně nechápe a ona mu musí neochotně vysvětlit, že Skrullové takové schopnosti nemají. Stejně tak v momentě, kdy se Carol a Fury chtějí dostat do tajného archivu, Carol zámek ihned vypálí místo toho, aby počkala, až Fury přiloží izolepu s otiskem prstu na skener. Někdy její zbrklost hraničí až s riskováním, jelikož klidně nasedla do letadla, aniž by věděla, zda ho umí ovládat, a to poté, co si z fotografie odvodila, že kdysi byla na Zemi pilotkou.

Na druhou stranu je však rovněž hodně podezřívavá, a to kvůli tomu, že Skrullové se dokážou proměnit v kohokoliv, koho zahlédnou. Ke každému na Zemi tak přistupuje nejprve s odstupem, neboť u každého automaticky předpokládá, že je Skrull. Důkladně si tak ověřuje jak agenta Furyho, tak i nevinného souseda Marie, který se přišel zeptat, zda si s dětmi může prohlédnout letadlo, kterým Carol přiletěla. Ve druhém případě její podezřívavost působí až komickým dojmem.

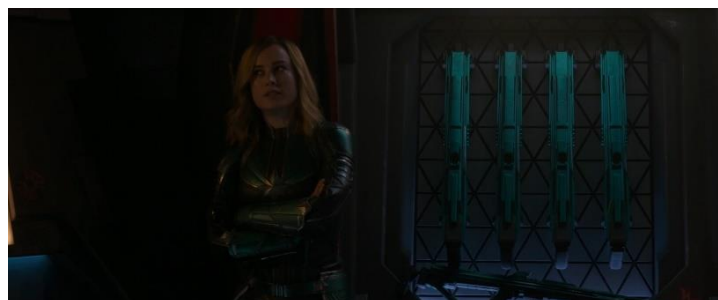
Captain Marvel je také sebevědomá a rázná, jak ukazuje ve filmu *Avengers: Endgame*. Zde se hrdinové dozvěděli, že Thanos uskutečnil svůj plán, tedy vyhladil polovinu živých bytostí. Zároveň se na Zemi objevila Carol, která vyslyšela SOS signál z pageru agenta Furyho,

kteřý jí tím přivolal. Ta se ihned po zjištění situace rázným krokem dá na odchod a po otázce, kam kráčí, řekne stroze: „*Zabít Thanose.*“ Opět tedy pragmaticky přechází rovnou k činům bez zdlouhavého mluvení. Podobná situace se opakuje i ve scéně, kde se hrdinové rozhodnout na Thanose znovu společně zaútočit. Hulk se zeptá, jak mohou vědět, že to nedopadne porážkou jako minule a Captain Marvel na to odpoví: „*Předtím jste neměli mě.*“, čímž dává jasně najevo, že si je jistá tím, že ona je tou, která dokáže Thanose porazit, ačkoliv všichni hrdinové dohromady v minulosti selhali. Mezi ostatními hrdiny jedná sebejistě i přes to, že je mezi nimi nová a s nikým se nezná, nadto jí ostatní nevěří, vyčtou jí například to, že nebyla přítomna předchozího boje s Thanosem. Carol však velmi rychle získá respekt ostatních, a v závěrečné bitvě je to právě ona, kdo svých příchodem zvrátí opětovnou porážku.

Carol se také často řídí svým svědomím. I poté, co zjistila, že agent Fury na ni zavolal své spolupracovníky, rozhodla se mu pomoci, když slyšela, že ostatní agenti mají rozkaz Furyho dostat živého či mrtvého, neboť věděla, že nechat ho napospas ostatním agentům by bylo špatné, nemorální. Carolino svědomí hraje roli i ve scéně, ve které se jí lekla Talosova družka poté, co ji spatřila v uniformě, kterou oblékají Kree. Carol řekla, že jí neublíží a se slzami v očích se omluvila za to, že proti Skrullům bojovala.

Ve scénách, kde si Carol matně vybavuje svůj předchozí život na Zemi, je vidět, že si dokázala užívat života a být odvázaná. S kamarádkou Marií chodily do baru, pily, zpívaly karaoke, tancovaly, hrály kulečník nebo hry na hracích automatech. Chová se tedy velmi neformálně, není upjatá. Svoji ležérnost Carol Danvers potvrzuje i způsobem, jakým stojí. Jejím typickým postojem je to, že je lehce opřená o zeď.

### Obrázek č. 57: Postoj Carol



Captain Marvel je taktéž inteligentní, jelikož jí Monica ukazuje fotku z promoce (pravděpodobně tedy studovala vysokou školu), zároveň dokázala složit pilotské zkoušky na stíhací letadla, které jsou velice obtížné a také sama vylepšila pager Nicka Furyho, aby jí v případě nouze mohl kontaktovat, i když se zrovna bude nacházet ve vzdálené galaxii.

#### 4.3.4.2 Práce MCU s genderovými stereotypy

Na rozdíl od snímků s Wonder Woman, MCU zejména v originu Captain Marvel výrazněji a explicitněji pracuje se zažitými genderovými stereotypy, a to zejména těmi, které tvrdí, že ženy nezvládnou tradičně mužské aktivity. Ve filmu je kladen důraz na to, že Carol musela během svého celého života prokazovat, že má na to se prosadit i mezi převahou mužů. To začíná už v jejím útlém věku, kdy má nehodu na závodě v motokárách a její otec jí vynadá, že tam nepatří. Pokračuje to při výcviku na pilotku amerického letectva, kde se jí ostatní smějí a verbálně ji shazují. Po jejím pádu při šplhání jí její nadřízený řekne, že ji pilotovat nikdy nepustí. Dalším je jí řečena sexistická poznámka: „*You do know why they call it cockpit, don't you?*“, čímž jí pilot hrubě naznačuje, že létání je pouze pro muže kvůli tomu, jak se říká pilotní kabině – v anglickém originálu se totiž ve slově kokpit skrývá slangové, až vulgární pojmenování mužského pohlavního údu. Všechny muže, kteří jí tvrdí, že to nezvládne, navíc kamera zabírá z podhledu (s tím, že oni stojí a Carol buď leží na zemi či sedí), čímž jim dodávají velikost a nadřazenost.

Carol se ale nakonec pilotkou opravdu stane, a navíc má svoji práci i ráda – prohlásí, že létání pro ni ani práce není. Carolino časté a úzké spojení s profesí je neobvyklé, jelikož ženy jsou ve filmech spíše vykreslovány z pohledu sociálních rolí rodinných příslušnic, tedy matek nebo manželek.<sup>147</sup> Podle toho, co Carol řekla Marie, v roce 1989, kdy byla unesena ze Země, letectvo ženám bojové mise nepovolovalo, proto obě ženy letadla pouze testovaly. I přes tuto nepřízeň se však obě ženy vypracovaly, co nejvýše mohly. Svého úspěchu a zároveň nerovného postavení si obě postavy byly vědomy. Marie například před nasednutím do letadla prohlásí, že „*je čas to těm klukům natřít.*“

#### Ukázka č. 9: Rozhovor Marie a její dcery Monicy

Carol se rozhodne pomoci Talosovi s hledáním tajné základny doktorky Lawson a chce, aby Marie jela s ní.

Carol: *Hodil by se mi koplilot.*

Marie: *Ne, já nemůžu. Neopustím Monicu.*

Monica: *Proč ne? Vždyť můžu zůstat s babičkou a dědou.*

---

<sup>147</sup> Viz kapitolu o reprezentaci žen ve filmu.



Marie: *Nepůjdu, zlato. Je to nebezpečné.*

Monica: *Vždyť jsi dělala testovacího pilota! To je taky nebezpečné.*

Marie (směrem ke Carol): *Máš v plánu letět do vesmíru v letadle, co na to není stavěno a očekáváš boj s technologicky vyspělejším nepřítelem. Mám pravdu?*

Carol pokývá hlavou.

Monica: *A proto musíš jít!*

Marie: *Monico...*

Monica: *Je to ta nejsuprovější mise v historii všech misí a ty si radši sedneš na gauč a budeš se se mnou dívat na Fresh Prince? Měla bys zvážít, jaký příklad tím dáváš své dceři.*

Marie se podívá na Carol, která se směje a poté ukáže Monice palec nahoru.

---

Z této ukázky je vidět, že tvůrci MCU pracují i se stereotypními ženskými rolemi. Podle nich by Marie měla zůstat doma se svojí dcerou Monicou a být jí příkladnou matkou, dcera samotná ji však přemlouvá, aby pomohla Carol na její misi, ačkoliv je to nebezpečné. Marie se nakonec nechá přesvědčit a odletí. Podobná situace se opakuje i ve scéně, kde agent Fury říká Monice, že aby odletěla za Carol, musela by umět zářit jako ona. Monica na to odpoví, že si může sama postavit vesmírnou loď, čímž naznačuje, že může být kupříkladu leteckou inženýrkou, i když je žena. Carol ji v jejím záměru podpoří.

#### **4.3.4.3 Vizuální stránka Captain Marvel**

Carolinin styl oblékání koresponduje s její osobností. Její civilní oblečení je povětšinou neformální, ležerní. Diváci ji mohou vidět zejména v roztrhaných světle modrých džínách, obyčejném bílém tričku a kožené bundě. Okolo pasu měla také zavázanou flanelovou kostkovanou košili, později zase outfit doplnila kšiltovkou. Nick Fury tento styl oblékání označil za „grunge“, což byl populární hudební styl devadesátých let, druh alternativního rocku, a s tím související styl oblékání, který se vyznačoval oblibou starého, roztrhaného oblečení. Výše popsaný oděv Carol ukradla z figuríny před obchodem. V následujícím záběru je vidět, že další figuríny jsou oblečeny do sukní nebo šatů, Carol však zvolila džíny.

**Obrázek č. 58: Oblečení Carol**



Ani v žádné jiné scéně na sobě neměla šaty, sukni, boty na podpatku či dámskou kabelku, tedy typicky ženské oblečení a doplňky. Výjimku z jejího ležérního stylu pak tvoří pouze pohřeb Iron Mana, což je ale událost, která elegantní oblečení vyžaduje. Avšak ani zde neměla sukni/šaty, nýbrž společenské černé kalhoty. Carol má rovněž v některých pasážích filmu uniformu amerického letectva, která je zelená a nosí ji jak muži, tak i ženy – stírá tedy genderové rozdíly. Ve filmu ji lze také vidět ve dvou tričkách s logy rockových hudebních kapel – jednou s Guns ‘n’ Roses, kteří zažili největší slávu v devadesátých letech a podruhé s Heart, jejíž hlavními členy jsou dvě ženy. Carol na sobě nikdy nemá nic, co by odhalovalo větší části jejího těla či její postavu zvýrazňovalo, pouze v *Avengers: Endgame* má na sobě chvíli černé tričko na ramínka. Kalhoty má vždy dlouhé.

Oblečení, které nosí, když jde do souboje, je kombinéza, kterou jí dali Kree, pouze se změněnými barvami (viz výše). Má tedy zakryté celé své tělo, v některých případech i obličej, a to zejména při pobytu v kosmu. Kombinéza není nijak upnutá čili nezvýrazňuje její křivky. Prostřednictvím oblečení tedy Carol Danvers není sexualizovaná.

**Obrázek č. 59: Captain Marvel v kombinéze**



Co se týče používání make-upu, Carol se vůbec nelíčí, pouze má zvýrazněné řasy. Nehty si nelakuje. Také se ve filmech ukazuje ušpiněná nebo rozčuchaná. Většinou má rozpuštěné vlasy, v některých případech culík nebo drdol. Po většinu času má Carol středně dlouhé vlasy (přibližně po ramena), v pozdějších scénách snímku *Avengers: Endgame* se však objeví také s krátce střiženými vlasy, což je pro ženskou hrdinku netypické.

**Obrázek č. 60: Účes Captain Marvel**



#### **4.3.4.4 Komutační test**

Komutační test se záměnou genderu superhrdinky odhaluje, že pokud by Carol byla muž, nemělo by to na postavu žádný zásadní vliv. Carol má stejně jako většina mužských hrdinů kombinézu, která zahaluje celé její tělo (někdy také včetně obličeje) a má krátké vlasy, což je u mužů typické (ne však neměnným pravidlem, například superhrdina Thor nosil jednu dobu vlasy delší, zhruba po ramena). Je vtipná, odvážná, sebevědomá a inteligentní. Emoce, která u ní převládá, je vztek, který je u mužů podle genderových stereotypů tolerovanější než u žen – pokud by Captain Marvel byla stereotypní ženskou hrdinkou, spíše, než vztek by u ní převládala například sebelítost nebo smutek. V případě, že by Carol byla muž, mohla by si ponechat rovněž oblečení, které obléká bez toho, aby působila nepatříčně. Netypicky by mohl působit snad jen hlubší vztah k dceři Marie Monice, který by u mužského hrdiny působil nezvykle.

#### **4.3.5 Analýza syntagmatické roviny v MCU**

Vývoj postavy Carol je nejvíce znatelný v rovině jejího vztahu k minulosti. Nejprve ji diváci poznávají jako osobu, která neví, kdo je, a to ji hodně ovlivňuje v jejím jednání a motivech. Na Zemi se kromě dopadení Skrullů snaží i zjistit něco o své minulosti, a to i přes zákaz velitele Yon-Rogga (Carol pravidla a nařízení svého velitele porušuje poměrně často, je to další z jejích vlastností). Je to pro ni tedy velice důležité, a nakonec se jí to také podaří.

#### **Ukázka č. 10: Konverzace mezi Carol, Talosem a Marií**

Skrullí velitel Talos, Marie a Carol se nacházejí v Mariině domě, kde Talos pustí nahrávku, díky které si Carol vzpomene, že ji Kree unesli ze Země a jak ve skutečnosti přišla ke svým schopnostem.

Carol: *Lhal mi [Yon-Rogg]! Všechno to byla lež.*

Talos: *Takže teď to chápeš.*

Carol: *Co? Co mám chápat?*

[...]

Talos: *Co jsme se vzepřeli Kree, zničili naši planetu a my jsme bez domova. A těch pár, co přežilo, brzy zlikvidují. Ledaže bys mi pomohla dokončit to, co Mar-Vell začala. To jádro mělo pohánět nadsvětelný motor. Dostalo by nás do bezpečí. Do nového domova. Mimo dosah Kree.*

Marie: *Lawson vždycky tvrdila, že chce války ukončit. Ne v nich bojovat.*

Talos: *Chtěla, abys nám pomohla najít to jádro.*

[...]

Carol: *Použijete ho na nás.*

Talos: *Chceme jen domov. Kree nás oba připravili o všechno. Copak to nevidíš? Nejsi jedna z nich.*

Carol: *Neznáš mě. Nemáš ani ponětí, kdo jsem. Ani já to nevím!*

Marie: *Jsi Carol Danvers. Ty jsi za žena ze záznamu, co pro správnou věc riskovala svůj život. Jsi moje nejlepší kamarádka, co mě vždycky podporovala a skvělý pilot. Jsi chytrá, je s tebou sranda a občas jsi pěkně otravná. A jsi ten nejsilnější člověk, kterého jsem kdy poznala. Ještě předtím, než jsi uměla metat oheň. Slyšíš? Slyšíš, co ti říkám?*

Carol má slzy v očích a mírně se usměje.

Marie: *Pojď ke mně.*

Carol a Marie se obejmou.

---

Tento okamžik je pro Carol jeden z nejdůležitějších v celém jejím příběhu. Zjistí, že vše, čemu doposud věřila, je lež. Nejprve tomu nechce uvěřit a stále si myslí, že Skrullové jsou ti špatní a vůči Talosovi je pořád podezřívavá. Ohledně sebe samé je ještě zmatenější, ale poté se do hovoru vloží Marie a Carol přesvědčí, aby novým skutečnostem uvěřila a přijala to, kým ve skutečnosti je. Film zde tedy prezentuje sílu přátelství jako pouto, které je nezlomné a které překoná všechny překážky. Díky tomuto zjištění se také Carol stane vyrovnanější osobou, jež

je „v míru“ sama se sebou, neboť již nepocituje bezbrannost či zmatenost v souvislosti se svojí minulostí.

### Ukázka č. 11: Carolino uvědomění

Kree přepadnou Skrully společně s Carol na tajné základně doktorky Lawson. Yon-Rogg Carol spoutá a násilím připojí na Nejvyšší inteligenci, která ji odebrala její sílu, neboť se Carol obrátila proti Kree.

Nejvyšší inteligence: *Našli jsme tě. Přivítali mezi sebe.*

Captain Marvel: *Unesli jste mě! Z domova, od rodiny, od přátel!*

Captain Marvel se pokusí Nejvyšší inteligenci udeřit, ale ona ji odmrští pryč.

Nejvyšší inteligence (zatímco Carol před sebou vidí své vzpomínky, ve kterých padá, nedaří se jí): *Je roztomilé, jak se snažíš. Ale pamatuj, že bez nás jsi slabá. Chybuješ. Jsi bezbranná. My tě zachránili. Bez nás jsi pouhý člověk.*

Captain Marvel: *Máš pravdu. Jsem jenom člověk.*

Poté se Carol vybaví, že i když se jí často nedařilo a padala na dno, vždy se znovu zvedla a šla dál. Nevzdala se.

Nejvyšší inteligence: *Na Hale ses podruhé narodila. Vers.*

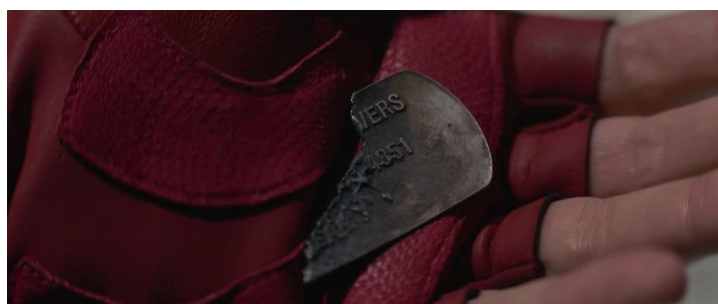
Carol se podívá na ulomený kus identifikačního štítku z letectva, kde je napsáno Vers.

Captain Marvel: ***Jsem Carol.***

Poté si Carol strhne čip, který jí Kree dali a pozná tak skutečný rozsah své síly. Díky tomu se od Nejvyšší inteligence osvobodí.

---

### Obrázek č. 61: Ulomený identifikační štítek



Tato scéna je druhý klíčový moment snímku *Captain Marvel*. Carol dlouhou dobu bojovala sama se sebou, neboť nevěděla, odkud pochází, kdo je, co dělala a jaký měla život předtím, než se dostala na Halu, kde se jí ujali Kree. Díky tomu, že poznala samu sebe, když si na Zemi s pomocí přátel vzpomněla, kým byla a jak žila před leteckou katastrofou a odpoutala se od manipulace Kree, v sobě dokázala najít moc, která jí konečně dovolila, aby se energie, kterou v sobě má, uvolnila a ona jí byla schopna ovládnout. Dosud tuto energii kontrolovali Kree pomocí čipu a namluvili Carol, že to oni jí tyto schopnosti dali a že bez nich nebude schopna je zvládat. Je to tedy uvědomělost o vlastním já, o svém nitru a o své vnitřní síle, díky které Carol v sobě objevila veškerou energii, která prostupuje celým jejím tělem, nikoliv pouze rukama, jak si myslela kvůli Kree. To, že energie pochází z jejího nitra značí i to, že v momentě, kdy se osvobodí z moci Kree, celá září, a to včetně jejích očí.

U *Wonder Woman* z DCEU lze také sledovat podobný moment, kdy pozná skutečný rozsah své síly až později v příběhu, nicméně v jejím případě se tak stane na základě toho, že ztratí svého přítele, je tedy za tím láska, což lze považovat za stereotypní. U *Captain Marvel* je to síla osobnosti, což je ve spojení s ženskou hrdinkou nestereotypní.

Symboliku zde hraje Carolin identifikační štítek (viz obrázek č. 61). Jelikož Kree o Carol nic nevěděli, pojmenovali jí podle kusu ulomeného štítku, který našli na místě letecké katastrofy. Na štítku bylo napsáno „vers“. Když se však *Captain Marvel* dostane do domu své kamarádky Marie, ta jí mimo jiné ukáže zbytek štítku, na němž je napsána první část jejího jména, tedy Carol Dan-. Tento štítek symbolizuje to, že její pravé já, tím, kým skutečně je, je ta osoba, která byla na Zemi a kterou Kree neznají – Carol. Pro Kree však byla pouze Vers.

Vývoj její postavy je znatelný i ve scéně, kde jsou členové Hvězdného oddílu Kree poraženi a zbývá už pouze jejich velitel Yon-Rogg, který předtím Carol cvičil a mnohokrát jí opakoval, že se nedokáže ovládat. Pro Carol byl mentorem, o němž si myslela, že jí chce pomoci. Yon-Rogg se jí opět snaží vnutit, že mu musí dokázat, že je připravená tím, že ho porazí v čestném souboji bez použití svých zvláštních schopností, ale ona ho v polovině věty umlčí zásahem proudu energie, načež mu sdělí, že mu nemá co dokazovat. To značí, že se již nenechá ovlivňovat tím, co jí říkají ostatní, ale bude se řídit pouze dle sebe a svých vlastních pravidel. Poté pošle Yon-Rogga zpátky na Halu se slovy, že ona všechny války a lži Kree ukončí (opět se zde ukazuje její odhodlanost). On jí odpoví, že to nezvládne, ale ona jen zavře poklop u jeho letadla, čímž ho umlčí jak obrazně (již jeho slovům nebude naslouchat), tak i doslova.

V *Avengers: Endgame* je Captain Marvel sebevědomější než kdy dříve, jak bylo naznačeno výše. Když pozná pravý rozsah své síly, v některých momentech se jí stane, že sama není schopna tak obrovskou moc zvládnout a proud energie vymrští pryč samotnou Carol. Později už se jí ale nic takového neděje. Její sebevědomí značí i to, jak rychle si dokázala získat respekt ostatních hrdinů, přestože byla ve skupině nová.

Je nutné podotknout, že Captain Marvel se prozatím objevila pouze ve dvou snímcích, nicméně v budoucnu by měla dostat svůj další sólový film, v němž se její postave pravděpodobně dostane většího vývoje.

### 4.3.6 Intertextualita v MCU

Intertextuální odkazy v MCU se řídí podobným systémem jako ty v DCEU a nacházejí se opět na několika úrovních. Ve výzkumném vzorku lze najít spoustu odkazů na další filmy z MCU. Jedním z nich je již zmiňovaný pager, který dá Captain Marvel agentovi Furymu s tím, že jí má zavolat v případě nouze. Tento pager se poté objeví ve filmu *Avengers: Infinity War*, kde ho Fury opravdu použije předtím, než zmizí společně s polovinou lidstva.

Dále se diváci z filmu dozví, že celý projekt Avengers, tedy nejpopulárnějšího týmu superhrdinů, který sestavil ředitel S.H.I.E.L.D.u Fury, je pojmenovaný právě po Captain Marvel. Když Fury zakládá iniciativu Avengers, původně ho pojmenuje Protector. Poté však ze složky vytáhne fotografii Carol u letadla, na němž je napsáno „Capt. Carol ‚Avenger‘ Danvers“ a iniciativu přejmenuje právě na Avengers.

MCU také ve většině svých filmů využívá takzvané potitulkové scény, které mají diváka nalákat na další snímek ze sdíleného univerza – většinou se tam vyskytují postavy z jiných filmů nebo náznak toho, jak bude příběh snímku pokračovat.

Stejně jako DCEU, které je založeno na komiksech, i MCU má stejné základy. Filmy se postavami a příběhy inspirují u komiksových předloh. I ty se však v některých případech inspirovaly jinde, a to například u norské mytologie, jejíž vliv je znatelný zejména u boha Thora.

Přestože obě filmová univerza pracují s intertextualitou a může zde být tedy přítomný určitý předpoklad, že publikum se s postavami a příběhy již setkalo, tvůrci budují svá univerza od samotných základů a taktéž nepoučeným divákům vysvětlují vše, co se na plátně děje. Proto mají téměř všichni hrdinové svůj origin, ve kterém se diváci s konkrétní postavou dopodrobna seznámí.

Analýza druhého stupně označování u celého výzkumného vzorku ukázala, že obě hrdinky jsou v některých aspektech stejné – jsou emoční (i když každá jiným způsobem), sebevědomé a inteligentní, v mnoha aspektech naopak odlišné – Diana je vždy elegantní dáma, Carol naopak ležerní, neformální pilotka. Velmi rozdílné jsou i co se týče jejich vizuální stránky – Wonder Woman je vždy oblečená do vkusných kousků a je nalíčená, Captain Marvel do pohodlného, jednoduchého oblečení bez doplnění make-upem. Skrze svůj kostým je také Wonder Woman sexualizována, kdežto Captain Marvel se svou kombinézou nijak neliší od oděvů mužských superhrdinů. Nadto MCU explicitněji pracuje s genderovými stereotypy, které se snaží rozvracet.

## 4.4 Analýza třetího stupně označování

### 4.4.1 Ideologie v DCEU

Jak bylo popsáno v teoretické části této práce, lidská společnost funguje na principech binárních opozic, díky nimž jsou členové society schopni se ve složité a komplexní realitě snadněji orientovat. V případě zkoumaných fantastických filmových sérií se superhrdiny jsou to právě oni, kteří obecně představují „dobro“ a jejich nepřátelé a protivníci jsou ti, kteří reprezentují „zlo“. Tvůrci DCEU však s těmito binárními opozicemi pracují komplexněji a všem postavám dodávají hloubku tím, že jim kromě kladných vlastností přidávají i ty záporné a existující binární opozice tímto „nastavují“. Stále však u jednotlivých postav jasně převažují určité vlastnosti, aby divák snadno rozpoznal, kdo je kladná a kdo záporná postava.

Tento jev se týká i postav nelidských. Superman je sice ochránce lidí, zároveň však při boji s generálem Zodem, který lidstvo ohrožuje, zraní či dokonce usmrtí (ačkoliv nechtěně) obyvatele města, ve kterém se boj odehrává, jeho činy tak jsou tedy kladné, s motivací konat dobro, zároveň však mají negativní důsledky, které není schopný zvrátit. I proto chvílemi Superman přemítá, zda je vůbec ve světě lidí potřeba a zda by světu nebylo lépe bez něj. Wonder Woman si v *Justice League* vyčítá, že ničitele světů Steppenwolfa neřešila dříve a nepřevzala iniciativu, neboť je to podle jejích vlastních slov její problém. Taktéž tedy není neomylná. Stejně tak bezprostředně po smrti Stevea se nechá ovládat silnými negativními emocemi a bezmyšlenkovitě zabíjí každého vojáka, kterého vidí. V případě Batmana jsou negativní vlastnosti ještě znatelnější, jelikož při svém působení využívá rovněž metody, které by čistě kladný hrdina nepoužil, kupříkladu nátlak, zastrašování nebo nezákonné praktiky typu odposlouchávání. Opět zde platí, že nelidské bytosti se chovají lidštěji, než lidé samotní. Tvůrci



DCEU tedy dávají divákům vzory, jak by se mohli chovat, aby byli lepšími lidmi a ukazují to pomocí bytostí, které jsou dokonalejší než lidi, stále však ze své podstaty nedokonalí. V epilogu *Wonder Woman* Diana explicitně řekne, že ve světě lidí bojuje za (lepší) svět, který by mohl existovat.

Jak již bylo naznačeno výše, DCEU v případě *Wonder Woman* pracuje s motivem pravé lásky, což je v případě ženské postavy stereotypní. Filmové univerzum tedy tento tradiční stereotyp nijak nevyvrací. Diana podle svých vlastních slov věří v to, že pouze láska dokáže spasit svět. Naučila se tomu od Stevea. Binární opozici k lásce tvoří Arés, který naopak ztělesňoval nenávist, v jeho případě konkrétně vůči lidem. *Wonder Woman* však Arése porazila, čímž tedy láska tradičně zvítězila nad nenávisť.

#### 4.4.2 Ideologie v MCU

Práce s ideologií je v MCU podobná jako v DCEU, jelikož opět pracuje s binárními opozicemi, které dělá komplexnější tím, že superhrdinům, představitelům dobra, dává i negativní vlastnosti a záporným postavám poskytuje motivace k jejich jednání, nejsou tedy zlí ze své podstaty, mají k tomu určitý důvod. Jako příklad lze uvést Thanose, zápornou postavu z *Avengers: Endgame*. Thanosův cíl je nastolit ve vesmíru rovnováhu, jelikož Země, stejně jako mnoho dalších planet, čelí problémům, jež jsou spojené s přelidněním. Rovnováhy chce dosáhnout pomocí likvidace poloviny všech živých bytostí, které budou vybrány náhodně, roli tedy nebude hrát společenské postavení, majetek nebo činy dané bytostí. Poté, co svůj plán dokoná pomocí Kamenů nekonečna, se odebere na odpočinek a Kameny zničí, jelikož by ho podle jeho vlastních slov pouze pokoušely. Thanos tedy nechce ostatní zničit nebo jim vládnout (jako mnoho jiných zlých postav), jeho motivace jsou odlišné – sám tvrdí, že svým činem ostatním pomohl, jelikož už netrpí hladomorem či například nedostatkem místa právě kvůli přelidnění. Jeho čin je sice ve své podstatě špatný, nýbrž důvody, proč se rozhodl ho vykonat, jsou z určitého pohledu pochopitelné. Nelze tedy jednoznačně říct, že Thanos je záporná postava jednoduše proto, že je ve svém nitru zlý.

Stejně tak i snímek *Captain America: Civil War* (2016), který sice není součástí výzkumného vzorku této analýzy, ale je částí MCU, staví proti sobě obecně kladné superhrdiny Captaina Americu a Iron Mana a je tedy na divákovi, aby si sám vybral stranu. Ani jedna však není ta správná nebo špatná. Opět se tu tedy ukazuje, že i kladné postavy mají své neduhy.

Na rozdíl od DCEU, MCU v případě Captain Marvel nepracuje s motivem pravé lásky, nýbrž spíše opravdového přátelství, jelikož je v originu postavy věnován prostor jejímu vztahu s Marií, který je pro vývoj postavy Carol klíčový. Taktéž je zde kladen důraz na vnitřní sílu a odhodlání hrdinky, díky kterým nakonec objeví a ovládne veškeré své schopnosti. V tomto spočívá velká diference mezi MCU a DCEU, jelikož druhý jmenovaný klade v případě Diany Prince důraz na její lásku ke Steveovi. MCU se tedy vymyká genderovým stereotypům a podporuje jejich rozměňování. V obou univerzech však vždy vítězí dobro nad zlem, což je tradiční motiv filmů.

## 4.5 Možné nedostatky analýzy, její rozšíření

Z analýzy byly zcela vynechány superhrdinské filmy ze sdíleného univerza X-menů, jehož první díl byl vydán roku 2000. Ačkoliv se v této sérii filmů taktéž vyskytují ženské superhrdinky (například Storm, Mystique, Jean Grey, Rogue nebo Jubilee), žádná z nich se nedá označit za hlavní ženskou hrdinku, neboť žádná z nich nemá ve filmech absolutní převahu<sup>148</sup>, vždy je v jednom snímku více hrdinek, nadto dějová linie této série je poněkud složitá, zahrnuje cestování v čase, alternativní vesmíry, několik verzí každé postavy s tím, že jednu postavu hraje více hereček nebo herců a podobně. Analyzování dalších dvanácti snímků, které x-menovská sága zahrnuje, by bylo nad časové a prostorové možnosti, jaké magisterská diplomová práce poskytuje.

V analýze nefiguruje hrdinka Black Widow a filmy, ve kterých se objevila, neboť, jak bylo vysvětleno na začátku této práce, nahradila ji Captain Marvel. Vhodným rozšířením zde předložené analýzy by tak bylo zahrnutí i Black Widow, postavy, která se do března 2019 dala považovat za hlavní ženskou postavu MCU, jelikož se do současné doby<sup>149</sup> objevila v sedmi filmech a na květen 2020 je dokonce plánovaná premiéra jejího sólového filmu nazvaného jednoduše *Black Widow*, kde bude hlavní postavou. Tuto postavu opět ztvárňuje Scarlett Johansson. Na režisérský post usedla (stejně jako v případě Wonder Woman) žena, a to Cate Shortland. Další ženské hrdinky se dosud objevovaly ve filmech z MCU méně často (Gamora a Scarlet Witch čtyřikrát, Valkyrie a Wasp dvakrát, pro žádnou z nich se však zatím neplánuje sólový film).

---

<sup>148</sup> Jedinou výjimku tvoří snímek X-Men: Dark Phoenix, který má hlavní postavu ženu (Jean Grey), film však vyšel až v červnu 2019 a jedná se o druhou, mladší verzi postavy.

<sup>149</sup> Červenec 2019.

Do této analýzy se také nedostal další sólový film *Wonder Woman* s názvem *Wonder Woman 1984*, který by měl být distribuován do kin v roce 2020. Vhodným navazujícím nebo rozšiřujícím výzkumem by se tak mohla stát analýza vývoje postavy *Wonder Woman* v čase, pokud budou natočeny ještě další filmy s touto postavou. To stejné platí o případných budoucích filmech s *Captain Marvel*.

Pro komplexnější deskripci zobrazení ženských superhrdinek ve dvou komiksových univerzech by bylo možné rovněž analýzu rozšířit o další, vedlejší hrdinky, kterými mohou být kupříkladu již zmiňovaná *Gamora*, *Valkyrie*, *Scarlet Witch*, *Wasp*, *Maria Hill* nebo agenta *Carter (MCU)* či *Mera* a *Harley Quinn (DCEU)*.<sup>150</sup> Pro větší časovou diverzitu filmů by bylo možné využít sólové filmy superhrdinek *Elektry* (2005) nebo *Catwoman* (2004), které však neuspěly u filmových kritiků, ani z hlediska finančního (tedy u diváků). Snímek *Catwoman* získal několik antice Golden Raspberry (Zlatá malina) a navíc v kinech dokonce ani nedokázal vydělat tolik, aby se zaplatila alespoň produkce filmu.

Vhodným doplněním této analýzy by také byla kombinace s některou z kvantitativních metod, kdy by se ve sledovaných snímcích mohl sledovat například přesný čas, který superhrdinky strávily v záběru oproti mužským protějškům nebo kolik slov či vět řekly.

I přes veškerá možná rozšíření či doplnění uvedená v předcházejících odstavcích, která by tento výzkum zkvalitnila, je předložená analýza přínosným výzkumem z hlediska genderových a filmových studií, jelikož odhalil, jakým způsobem jsou v současné době reprezentovány hlavní ženské postavy ve dvou nejpopulárnějších filmových sériích o superhrdinkách, neboť se zabýval protagonistkami obou filmových univerz, tedy postavami, kterým tvůrci snímků přiřkládají největší význam, čímž je z významnější též pro samotné filmové publikum.

---

<sup>150</sup> U poslední jmenované je však diskutabilní, zda je to kladná hrdinka nebo spíše záporná postava.

## 5 Závěr

Tématem, kterým se tato magisterská diplomová práce zabývala, byla reprezentace ženských superhrdinek Captain Marvel a Wonder Woman ve filmových adaptacích komiksů od společností Marvel Studios a Warner Bros. Entertainment. Primárním cílem pak bylo zjistit, jakým způsobem jsou v současné kinematografii tyto ženské hrdinky reprezentovány (a to v kontextu mužských superhrdinů) a zda se v jejich zobrazení nacházejí genderové stereotypy. Práce se zabývala vizuální stránkou postav i jejich osobnostními rysy. Výsledná analýza svými poznatky doplnila zejména genderová a filmová studia, která obohatila informacemi o způsobu reprezentace ženských protagonistek, které se nově začaly objevovat taktéž v komerčně i kriticky úspěšných superhrdinských snímcích.

Sémioticko-strukturální analýza odhalila to, že Marvel Studios a Warner Bros. Entertainment pracují s reprezentací ženských hrdinek poměrně odlišným způsobem. Ačkoliv se od sebe superhrdinky výrazně diferencují, některé charakteristiky mají společné. Jedná se zejména o to, že jsou obě velice emočními postavami. Wonder Woman silně ovlivnil její zesnulý přítel Steve, kvůli němuž se na dlouhou dobu uzavřela před světem, jelikož byla smutná z jeho smrti. I po letech je to pro ni stále citlivé téma a Diana během zmínky o něm není schopná potlačit své emoce a projeví svůj hněv. Captain Marvel lze také často vidět ovládanou vztekem, v jejím případě však zejména kvůli její minulosti, kterou si nepamatuje, což ji vnitřně sžírání. Obě postavy rovněž sdílí inteligenci, sebejistotu a cílevědomost.

Zkoumané hrdinky se velmi liší svým vzhledem a stylem oblékání. Zatímco Diana Prince vždy nosí elegantní, femininní oblečení jako jsou šaty nebo sukně (povětšinou v modrých či červených tónech), Carol Danvers se obléká více neformálně a ležérně, a to do neutrálních barev jako je bílá nebo šedá a černá. Nejčastěji má na sobě džíny s průstřihy na kolenou a obyčejné tričko, naopak nikdy nenosí typicky ženské oblečení nebo doplňky jako jsou sukně či kabelky. Diana také své outfity doplňuje výraznějším make-upem, který se vyznačuje tmavší rtěnkou a nápadněji namalovanýma očima, naproti tomu Carol se nelíčí vůbec, výjimku tvoří zvýrazněné řasy černou řasenkou. Elegantní vzhled Diana často doplňuje uhlazeným culíkem či drdolem, Carol lze vidět častěji s vlasy rozpuštěnými, a to i neučesanými. Nadto má Captain Marvel v části příběhu také velmi krátké vlasy, které jsou pro ženskou postavu atypické.

Barvy jejich superhrdinských obleků jsou sice stejné, jedná se o kombinaci modré a červené se zlatými detaily, samotný oděv je však velice odlišný. Wonder Woman nosí do boje brnění, které zakrývá pouze některé partie jejího těla – část zad a stehna, dekolt a paže má neustále odhalené. Tímto tedy naplňuje genderový stereotyp toho, že ženská těla jsou na filmovém plátně odhalována více než ta mužská (u mužských hrdinů oblek odhalující větší části těla nebyl zaznamenán). Diana je tedy prostřednictvím svého kostýmu sexualizována, stejně tak skrze záběry kamery, jež často zabírají detailněji její stehna či hýždě a taktéž prostřednictvím záběrů během scén, v nichž trpí. Ty jsou na rozdíl od jiných situací zabírány z detailnějšího pohledu. Naproti tomu Captain Marvel sexualizována není, kamera detailněji nezabírá určité části jejího těla (například hýždě nebo stehna jako v případě Wonder Woman) a nenosí oblečení odhalující její tělo – při souboji má naopak kombinézu zakrývající celé její tělo, v některých případech i obličej. V civilním životě nosí unisexové oblečení (obyčejné tričko, džíny, koženou bundu).

Obě hrdinky jsou shodně často zabírány z pohledu, aby vypadaly nadřazenější a mocnější vůči svým nepřítelům, naopak se diferencují v kontextu mužských postav, se kterými interagují. Dianiným partnerem je častokrát Bruce Wayne, jenž je velitelem superhrdinského týmu Justice League. Vůči němu je Diana v podřízené pozici – respektuje to, že on je tím, kdo rozhoduje a sama jeho rozkazy přijímá. Nesnaží se Batmanovu vedoucí pozici nijak ohrozit. Wonder Woman by se dala označit za Bruceovu zástupkyni, jelikož (a pouze) v jeho nepřítomnosti přebírá velení ona. Captain Marvel pak často interaguje s agentem Nickem Furyem. Oba jsou při konverzacích zabíráni zpříma, což značí jejich vyrovnaný vztah, v němž není ani jeden podřízený, nýbrž jsou rovnocennými partnery. V týmu superhrdinů Avengers se Carol pohybuje pouze krátkou dobu, přesto si rychle dokázala získat respekt ostatních hrdinů. Nadto Captain Marvel často vede skupinu osob nebo vchází do místnosti jako první, MCU ji tedy vykresluje jako důležitou, hlavní postavu.

DCEU i MCU se ve svých příbězích hojně zabývají lidskými vztahy. V případě DCEU se jedná zejména o milostný vztah Diany a Steve – Diana díky němu pozná pravou lásku, která (podle jejích vlastních slov) jako jediná dokáže zachránit svět. Tento motiv by se dal v souvislosti s ženskou hrdinkou označit za stereotypní. MCU pak pracuje s přátelským vztahem Carol a Marie. Právě Marie má rozhodující roli v tom, že Carol po výpadku paměti opět nalezne a také přijme samu sebe. Motiv přátelství je u ženských postav nestereotypní. Nadto tvůrci MCU Carol zatím v příbězích žádný milostný protějšek „nepřidělili“ a je tedy

kladen větší důraz na osobnost jí samotné. Zároveň MCU explicitněji pracuje s existujícími genderovými stereotypy, které se snaží potlačovat.

Závěrem lze tedy konstatovat, že obě hrdinky určitým způsobem narušují stereotypní reprezentaci ženských postav ve filmu, kde jsou stále některé ženy zobrazovány pouze jako pasivní sexuální objekty, které slouží divákovu potěšení. Obě superhrdinky jsou totiž odvážné, sebejisté, cílevědomé a inteligentní, navíc jsou obě ochránkyněmi slabších a taktéž výbornými bojovnicemi, jsou tedy dobré v disciplíně, která je tradičně připisována mužům. Wonder Woman však částečně do těchto genderových stereotypů zapadá svým kostýmem, který odhaluje její tělo, celkovým stylem oblékání, který je typicky femininní, sexualizací postavy prostřednictvím detailních záběrů na její hýždě a také tím, že DCEU klade důraz na romantickou lásku. Captain Marvel překonává i tyto genderové stereotypy tím, že nemá žádný milostný protějšek, nýbrž silné přátelské pouto, není sexualizovaná prostřednictvím záběrů kamer ani oblečení, nadto je i vtipná jako většina ostatních mužských hrdinů z MCU a pro ženskou postavu má nezvykle krátký sestřih vlasů. Oproti Wonder Woman se tedy genderovým stereotypům vymyká o něco více. Bude zajímavé sledovat, jak se reprezentace obou hrdinek bude vyvíjet v jejich příštích sólových filmech.

## **6 Seznam pramenů**

Avengers: Endgame, Blu-ray disk, 2019, USA, 181 minut

Batman v Superman: Dawn of Justice, DVD disk, 2016, USA, 145 minut

Captain Marvel, DVD disk, 2019, USA, 124 minut

Justice League, DVD disk, 2017, USA, 115 minut

Wonder Woman, DVD disk, 2017, USA, 135 minut

## 7 Seznam použitých zdrojů

### 7.1 Literatura

BARTHES, Roland. *Mýtus dnes*. In *Mytologie*. Přeložil Josef FULKA. Praha: Dokořán, 2004, s. 107–157. ISBN 808656973X.

BERGER, Peter L. a Thomas LUCKMANN. *Sociální konstrukce reality: pojednání o sociologii vědění*. Přeložil Jiří SVOBODA. Praha: Centrum pro studium demokracie a kultury, 1999, 214 s. ISBN 80-85959-46-1.

BUTLER, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the subversion of identity*. London: Routledge, 1990, 171 s. ISBN 0-415-90042-5.

FISKE, John a Petr A. BÍLEK. *Jak rozumět populární kultuře*. Praha: Akropolis, 2017, 319 s. #POPs, sv. č. 1. ISBN 978-80-7470-190-0.

FISKE, John. *Television Culture*. Taylor & Francis e-Library, 2009. ISBN 0-203-13344-7.

GOFFMAN, Erving. *Gender Advertisements*. New York: Harper and Row Publishers, 1976, 84 s. ISBN 0-06-132076-5.

HALL, Stuart. *Kódování/dekódování*. In *Teorie vědy 2005*, roč. 27, č. 2, s. 41–59. ISSN 1210-0250.

MISIROGLU, Gina. *The Superhero Book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes*. Michigan: Visible Ink Press, 2012. 480 s. ISBN 9781578593972.

MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Ilustroval David LINDROTH, přeložil Tomáš LIŠKA. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus, 35. ISBN 80-00-01410-6.

MULVEY, Laura. *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. In: BRAUDY, Leo a Marshall COHEN. *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. New York: Oxford University Press, 1999, s. 833-844.

OAKLEY, Ann. *Pohlaví, gender a společnost*. Přeložil Martin POLÁČEK, přeložil Milena POLÁČKOVÁ, autor úvodu Marie ČERMÁKOVÁ. Praha: Portál, 2000, 171 s. ISBN 8071784036.



PETRUSEK, Miloslav, Alena VODÁKOVÁ a Hana MAŘÍKOVÁ. *Velký sociologický slovník*. I, A-O. Praha: Karolinum, 1996, 747 s. ISBN 8071843113.

PETRUSEK, Miloslav, Alena VODÁKOVÁ a Hana MAŘÍKOVÁ. *Velký sociologický slovník*. II, P-Ž. Praha: Karolinum, 1996, s. 749-1627. ISBN 8071843113.

*Representation: cultural representations and signifying practices*. Editor Stuart HALL. London: Sage, 1997, 400 s. ISBN 0761954317.

SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Mediální konstrukce reality – reprezentace druhých*. In: *Média dnes: reflexe mediality, médií a mediálních obsahů*. Editor Martin FORET, editor Marek LAPČÍK, editor Petr ORSÁG. Olomouc: Univerzita Palackého, 2008, s. 145–161, [8] s. obr. příl. Sborníky - UPmedia. ISBN 9788024420233.

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

SCHULZ, Winfried. *Masová média a realita: ‚Ptolemaiovské‘ a ‚Kopernikovské‘ pojetí*. In *Politická komunikace a média*. Editor Jan JIRÁK, editor Blanka ŘÍCHOVÁ. Praha: Karolinum, 2000. S. 24–40. ISBN 8024601826.

ŠEBEŠ, Marek. *Simulace a hyperrealita. Kritická reflexe médií v díle Jeana Baudrillarda*. In *Média a realita*. Sborník prací Katedry mediálních studií a žurnalistiky FSS MU Brno, ed. by Jaromír Volek, Pavlína Binková. Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2004. s. 66–93, 28 s. ISBN 80-210-3308-8.

TRAMPOTA, Tomáš a Martina VOJTĚCHOVSKÁ. *Metody výzkumu médií*. Praha: Portál, 2010, 293 s. ISBN 978-80-7367-683-4.

## 7.2 Elektronické zdroje

10 TOP-GROSSING FILMS DIRECTED BY WOMEN. *Women and Hollywood* [online]. [cit. 2019-03-05]. Dostupné z: <https://womenandhollywood.com/resources/10-top-grossing-films-directed-by-women/>.

BARRETT, Gena-mour. *Marvel feminism: Real or comic fantasy?*. *BBC News* [online]. London, 6 July 2018 [cit. 2019-03-05]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-44643477>.

BEEDLE, Tim. Patty Jenkins Shares New Wonder Woman 1984 Poster. *DC* [online]. DC Entertainment, 2019 [cit. 2019-07-24]. Dostupné z: <https://www.dccomics.com/blog/2019/06/05/patty-jenkins-shares-new-wonder-woman-1984-poster>.

BROWSE MOVIES. *DC* [online]. 2018 [cit. 2019-01-26]. Dostupné z: <https://www.dccomics.com/>.

COCCA, Carolyn. Negotiating the Third Wave of Feminism in Wonder Woman. *PS: Political Science and Politics* [online]. American Political Science Association, 2014, 2014, **47**(1), 98-103 [cit. 2019-02-18]. DOI: 10.1017/S1049096513001662. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/43284491>.

DC Extended Universe. *Box Office Mojo* [online]. [cit. 2019-07-24]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=dc.htm>.

CHANDLER, Daniel. *Semiotics for Beginners* [online]. [cit. 2019-01-30]. Dostupné z: <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/S4B/>.

INGALLS, Victoria. Sex differences in the creation of fictional heroes with particular emphasis on female heroes and superheroes in popular culture: Insights from evolutionary psychology. *Review of General Psychology* [online]. 2012, **16**(2), 208-221 [cit. 2019-02-19]. DOI: 10.1037/a0027917. ISBN 9781433812477. ISSN 10892680.

LAUZEN, Martha M. *It's a Man's (Celluloid) World: Portrayals of Female Characters in the Top Grossing Films of 2018* [online]. 2019 [cit. 2019-03-07]. Dostupné z: [https://womenintvfilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2019/02/2018\\_Its\\_a\\_Mans\\_Celluloid\\_World\\_Report.pdf](https://womenintvfilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2019/02/2018_Its_a_Mans_Celluloid_World_Report.pdf).

Marvel Cinematic Universe. *Box Office Mojo* [online]. [cit. 2019-08-03]. Dostupné z: <https://www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=avengers.htm>.

MCCORRY, Katrina. Examining Genre Conventions in the Promotion of Marvel Avengers Assemble. *Film Matters* [online]. 2017, **8**(3), 73-76 [cit. 2019-02-19]. DOI: 10.1386/fm.8.3.73\_1. ISSN 20421869.

Meaning of superhero in English. *Cambridge Dictionary* [online]. Cambridge University Press [cit. 2019-02-18]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/superhero>.

MOORE, Rose. Are Women The Future Of The DCEU?. *Screen Rant* [online]. Quebec, January 9, 2017 [cit. 2019-03-06]. Dostupné z: <https://screenrant.com/dceu-movies-female-superheroes/>.

MOVIES: JOURNEY INTO THE COSMIC DEPTHS OF THE MIGHTY MARVEL CINEMATIC UNIVERSE!. *MARVEL* [online]. New York, 2018 [cit. 2019-01-26]. Dostupné z: <https://www.marvel.com/movies/>.

ROBBINS, Jefferson. Pop-Culture Historian Explores Role of Superheroines in Our Modern Mythology. *Humanities Washington* [online]. Seattle, May 15, 2013 [cit. 2019-02-19]. Dostupné z: <https://www.humanities.org/blog/pop-culture-historian-explores-role-of-superheroines-in-our-modern-mythology/>.

SCHWERDTFEGER, Conner. Wonder Woman Review. *CinemaBlend* [online]. St. Louis, MO [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <https://www.cinemablend.com/reviews/1662150/wonder-woman-review>.

SMITH, Stacy L., Marc CHOUÉITI a Katherine PIEPER. *INCLUSION or INVISIBILITY?: Comprehensive Annenberg Report on Diversity in Entertainment* [online]. Annenberg: Institute for Diversity and Empowerment, 2016 [cit. 2019-02-04]. Dostupné z: [https://annenberg.usc.edu/sites/default/files/2017/04/07/MDSCI\\_CARD\\_Report\\_FINAL\\_Exec\\_Summary.pdf](https://annenberg.usc.edu/sites/default/files/2017/04/07/MDSCI_CARD_Report_FINAL_Exec_Summary.pdf).

WILLIAMS, Linda. Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. *Film Quarterly* [online]. Oakland: University of California Press, 1991, **44**(4), pp. 2-13 [cit. 2019-02-17]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1212758>.

WOLF-MEYER, Matthew. The World Ozymandias Made: Utopias in the Superhero Comic, Subculture and the Conservation of Difference. *The Journal of Popular Culture* [online]. 2003, **36**(3), 497-517 [cit. 2019-02-18]. DOI: <https://doi.org/10.1111/1540-5931.00019>. Dostupné z: [https://www.academia.edu/164450/The\\_World\\_Ozymandias\\_Made\\_Utopias\\_in\\_the\\_Superhero\\_Comic\\_Subculture\\_and\\_the\\_Conservation\\_of\\_Difference](https://www.academia.edu/164450/The_World_Ozymandias_Made_Utopias_in_the_Superhero_Comic_Subculture_and_the_Conservation_of_Difference).

## 8 Seznam obrázků

Obrázek č. 1: Budova Kapitolu.....	38
Obrázek č. 2: Titulní strana novin.....	39
Obrázek č. 3: Londýnský Tower Bridge.....	39
Obrázek č. 4: Ostrov Themyscira .....	42
Obrázek č. 5: Steppenwolf.....	43
Obrázek č. 6: Cyborg .....	43
Obrázky č. 7 a 8: Technologie devadesátých let.....	44
Obrázek č. 9: Planeta Hala.....	45
Obrázky č. 10 a 11: Mimoszemské rasy v MCU.....	45
Obrázek č. 12: Futuristická vesmírná loď.....	46
Obrázky č. 13 a 14: Vývoj záběrů kamery v konverzaci Bruce a Diany.....	48
Obrázek č. 15: Hestiino laso .....	48
Obrázek č. 16 a 17: Trpící Wonder Woman .....	49
Obrázek č. 18: Wonder Woman z pohledu.....	49
Obrázky č. 19 a 20: Batman a Wonder Woman při konverzaci – pohled × nahléd.....	50
Obrázek č. 21: Diana a Bruce .....	50
Obrázek č. 22: Batman a Wonder Woman .....	50
Obrázek č. 23: Detail (emoce) × celek (souboj) v MCU .....	51
Obrázek č. 24: Trpící Captain Marvel .....	52
Obrázky č. 25 a 26: Captain Marvel z pohledu .....	52
Obrázek č. 27: Captain Marvel nad Thanosem.....	52
Obrázky č. 28 a 29: Captain Marvel vede skupinu.....	53
Obrázky č. 30 a 31: Měníci se vzdálenost mezi Carol a Marií.....	53
Obrázky č. 32 a 33: Tmavé, tlumené barvy snímků .....	55
Obrázek č. 34: Brnění Wonder Woman.....	55
Obrázky č. 35 a 36: Oblečení Diany Prince.....	56
Obrázek č. 37: Dianin znechucený výraz .....	57
Obrázek č. 38: Zářivé Hestiino laso.....	57
Obrázek č. 39: Svítící Dianiny náramky.....	58
Obrázek č. 40: Dianina čelenka a orel na hrudi .....	58
Obrázek č. 41: Batmanovo sídlo.....	59
Obrázek č. 42: Ostrov Themyscira 2 .....	59
Obrázky č. 43 a 44: Barvy v MCU .....	61

Obrázek č. 45: Kombinéza Captain Marvel.....	62
Obrázek č. 46: Carolina bunda.....	63
Obrázek č. 47: Carol na letišti.....	63
Obrázek č. 48: Interiér Mariina domu.....	64
Obrázek č. 49: Porovnání kostýmů mužských hrdinů a Wonder Woman.....	71
Obrázky č. 50 a 51: Záběry na stehna a hýždě Diany.....	71
Obrázky č. 52 a 53: Dianiny svalnaté paže.....	72
Obrázek č. 54: Wonder Woman zachraňuje Aquamana před padajícím mostem .....	72
Obrázek č. 55 a 56: Fotka na Brucově počítači a její vznik .....	76
Obrázek č. 57: Postoj Carol .....	79
Obrázek č. 58: Oblečení Carol.....	82
Obrázek č. 59: Captain Marvel v kombinéze.....	82
Obrázek č. 60: Účes Captain Marvel .....	83
Obrázek č. 61: Ulomený identifikační štítek .....	85

## 9 Seznam ukázek

Ukázka č. 1: Hádka princezny Diany a královny Hippolyty .....	40
Ukázka č. 2: Debata Alfréda s Batmanem .....	41
Ukázka č. 3: Hádka Diany a Stevea .....	56
Ukázka č. 4: Sebevědomá Diana .....	66
Ukázka č. 5: Hádka Diany a Bruce .....	67
Ukázka č. 6: Diana konverzuje s Náčelníkem .....	74
Ukázka č. 7: Konverzace mezi Kree .....	77
Ukázka č. 8: Odhodlaná Carol .....	78
Ukázka č. 9: Rozhovor Marie a její dcery Monicy .....	80
Ukázka č. 10: Konverzace mezi Carol, Talosem a Maríí .....	83
Ukázka č. 11: Carolino uvědomění .....	85