

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Diplomová práce

**Proměna vybraných archetypálních postav ve filmových
adaptacích komiksů Marvel**

(Thor, Kapitán Amerika, Peter Quill)

Jana Zeithammerová

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, PhD.

Studijní program: Filmová, divadelní, televizní a rozhlasová
studia

Olomouc 2019

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Archetypální postavy ve filmových adaptacích komiksů Marvel vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Olomouci dne

.....

Podpis

Poděkování

Ráda bych poděkovala Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D. za jeho pomoc a vedení při psaní této diplomové práce a jeho cenné rady.

Obsah

Cíle práce.....	6
Marvel	7
Protagonisté	8
Marvel Cinematic Universe	10
Kritické vyhodnocení literatury	13
Mytologie dnes	17
Struktura práce a metodologie	20
Archetypy	21
Hrdina.....	22
Mentor	23
Strážce prahu	24
Posel	24
Měnavec	25
Stín	25
Spojenec	26
Podvodník.....	27
Hrdinova cesta	28
Odchod	30
Volání dobrodružství.....	31
Překročení prahu	35
Testy, spojenci, nepřátelé	36
Příchod k nejniternější jeskyni.....	39
Utrpení.....	41
Odměna	47
Cesta zpátky.....	51
Vzkříšení.....	52
Návrat s elixírem.....	56
Módy fikce	60
Marvel Cinematic Universe.....	65
Thor.....	66
Thor (2011).....	66
Avengers (2012).....	73
Thor: Temný svět (2013).....	75
Avengers: Age of Ultron (2015)	79

Thor: Ragnarok (2017).....	81
Avengers: Infinity War (2018).....	85
Steve Rogers – Kapitán Amerika.....	87
Captain America: První Avenger (2011).....	87
Avengers (2012).....	90
Captain America: The Winter Soldier (2014).....	91
Avengers: Age of Ultron (2015).....	93
Captain America: Civil War (2016).....	94
Avengers: Infinity War (2018).....	97
Peter Quill.....	98
Strážci Galaxie Vol. 1 (2014).....	98
Guardians of Galaxy vol. 2.....	102
Avengers: Infinity War (2018).....	104
Modová analýza.....	106
Thor.....	106
Kapitán Amerika.....	112
Peter Quill.....	116
Závěr.....	119
Seznam použitých pramenů a literatury.....	123
Prameny.....	123
Literatura.....	123
Elektronické zdroje.....	124

Cíle práce

*„Archetypy, jež je třeba objevit a vstřebat, jsou přesně tytéž, které v dějinách celé lidské kultury podněcovaly základní obrazy rituálů, mytologií a vizí. Tyto „věčné snové postavy“ bychom neměli zaměňovat za individuálně modifikované symbolické postavy objevující se v nočních můrách a děsích zmučeného jedince. Sen je individualizovaný mýtus, mýtus je odosobněný sen; mýtus i sen nesou symboliku stejným všeobecným způsobem jako dynamika duše. Snové formy jsou však poznamenány konkrétními obtížemi snícího, kdežto problémy a jejich řešení zobrazené v mýtech mají přímou platnost pro celé lidstvo“.*¹

Tématem této diplomové práce jsou vybrané filmové adaptace komiksů studia Marvel. Tato diplomová práce bude pomocí aktualizační analýzy a komparace prozkoumávat, jak naplňují protagonisté těchto filmů archetypální vzorce chování hrdinů z dávných mytologií nebo náboženství, které jsou popsány v knize *1000 Tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků* (1949) od Josepha Campbella. Pro účely této práce využijeme aktuálnější, pro filmy specificky určenou a z Campbellovy teorie vycházející knihu *Writers Journey* (2007) od Christophera Voglera.²

Vybrání byli Thor, Kapitán Amerika a Peter Quill, protože se objevují v několika filmech, v kterých dochází k jejich posunu v různých fikčních modech a odlišných hrdinských cestách. Thor je představitelem módu mýtického, Kapitán Amerika romantického módu a pro ironický mód byl vybrán Peter Quill. Důvodem volby těchto tří postav je právě jejich různorodé rozdělení a fakt, že si zpočátku do svých módů navzájem nezasahují. Jejich hrdinské cesty jsou odlišné a všichni jsou součástí jednoho velkého filmového (a komiksového) vesmíru.

Cílem práce je postihnout podstatu změn, které nastávají u vybraných protagonistů v rámci vývoje celého univerza. S tímto účelem bude provedena analýza narativní struktury filmových dobrodružství vybraných protagonistů

¹ CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. 1. vyd. Praha: Portál, 2000, 339 s. ISBN 8071783544.

² VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. 3rd ed. Michigan: McNaughton & Gunn, 2007. 300 s. ISBN 978-1-932907-36-0.

pomocí šablony Campbellova monomýtu a jejich následné komparace. Podle Frye jsou archetypy shluky asociací, které jsou komplexně proměnné.³ Jsou to symboly, které spojují jedno dílo s druhým, a které tak pomáhají sjednotit a integrovat naši zkušenost.⁴ V souboru archetypů nalezneme značné množství konkrétních naučných asociací, jejichž sdělnost závisí na obecné znalosti určitého množství jevů v rámci dané kultury.⁵ Archetyp je především sdělitelný symbol, proto balady, lidová vyprávění a jejich hrdinové putují světem navzdory jazykovým a kulturním bariérám.⁶ V první části analýzy se tedy zaměříme na archetypální postavy a jejich činy, jak je naplněna Campbellova Cesta hrdiny. Každý z protagonistů má svůj „origin story“, což jsou příběhy o původu hrdinů: kompletní Hrdinské cesty. Jejich příběhy v marvelovském univerzu však pokračují nadále a pozice hrdiny se proměňuje. K postihnutí této změny už není Campbellovo schéma plně funkční: mění se jejich tón, žánr, cíle jejich dobrodružství, poselství pro diváky, ale i externí faktory, např. režiséři. Domníváme se, že mezi jednotlivými filmy dochází především ke změně hrdinských modů, které popisuje Northrop Frye v knize *Anatomie kritiky* (1987). Obsahově nejrozsáhlejší analýza je prováděna na postavě Thora, jednak díky jeho mytologickým předpokladům a největším posunům jeho postavy co se týče nejen jeho cesty, ale také fikčních modů.

Marvel

Marvel Worldwide Inc. byl založen v roce 1939 jako *Timely Publications* Martinem Goodmanem. V roce 1961 se společnost přejmenovala a začali svůj nový brand pod jménem Marvel. Všechny marvelovské postavy existují v jedné realitě, tzv. Marvel Universe (stejně jako např. DC Universe).⁷ Pro své filmy Marvel vytvořil mediální franšizu, tzv. Marvel Cinematic Universe (MCU). Nezahrnuje pouze filmy, ale také komiksy, krátkometrážní filmy, televizní a digitální série. Příběhy jednotlivých postav, prostředí, herci a určité narativní události se různě protínají a existují pro

³ FRYE, Northrop a Harold BLOOM. *Anatomie kritiky: čtyři eseje*. Brno: Host, 2003, 440 s. ISBN 8072940783 s. 123

⁴ Tamtéž, s. 119

⁵ Tamtéž, s. 123

⁶ Tamtéž, s. 129

⁷ WIKIPEDIA. *Marvel Comics*. [online]. Citace z 2018-5-19. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics

všechny příběhy a postavy tohoto vesmíru.⁸ Už jen tímto jsou komiksové příběhy superhrdinů velmi podobné mytologii.

Marvel Studios, LLC, v letech 1993 až 1996 známé pod názvem Marvel Films je americká filmová společnost sídlící ve městě Burbank ve státě Kalifornie. Jejím prezidentem je filmový producent Kevin Feige. Marvel Studios je dceřinou společností Walt Disney Studios. Dříve, do srpna 2005, bylo studio součástí Marvel Entertainment. Marvel Studio natočilo od roku 2008 v Marvel Cinematic Universe 21 filmů, z nichž první byl *Iron Man (2008)*.⁹ Marvel Cinematic Universe je od roku 2014 největší filmovou franšizou všech dob. Po uvedení *Captain America: Winter Soldier (2014)* Marvel se svou tržbou 2,6 bilionů dolarů překonal i dosud nejvíce výdělečně jiné populární franšizy, jako je např. *Harry Potter* (2,3 milionů dolarů) nebo *Star Wars* (1,9 milionů dolarů).¹⁰ V roce 2018, po deseti letech, Marvel Studios vydělala už 16 bilionů dolarů. Podle serveru The Warp je to pravděpodobně zapříčeno kombinací Feigova pevného vedení a plánování filmů, dobrého komiksového materiálu s lidským a chybujícím hrdinou a věrné fanouškovské základny.¹¹

Protagonisté

Thor Odinson se jako komiksová postava objevil v srpnu roku 1962 v sérii *Journey into Mystery* čísla 83. Byl vytvořen tří členným týmem: Stan Lee, Larry Lieber a Jack Kirby. Inspirovali se stejnojmennou postavou z norské mytologie, která je bohem hromu, blesku, dubových stromů, síly, svícení a plodnosti, je nositelem magického kladiva Mjólnir a ochráncem Asúských bohů a jejich domova Ásgard a zároveň ochráncem lidstva.¹² Byl významným bohem ve všech větvích

⁸ WIKIPEDIA. *Marvel Cinematic Universe*. [online]. Citace z 2018-5-19. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Marvel_Cinematic_Universe

⁹ WIKIPEDIA. *Marvel Studios*. [online]. Citace z 2018-5-19. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Marvel_Studios

¹⁰ *Marvel Now the Biggest Movie Franchise Ever* [video]. IGN. *IGN.com*, 2014-04-09 [Citace z 2019-02-02]. Dostupné z: <http://www.ign.com/videos/2014/04/09/marvel-now-the-biggest-movie-franchise-ever>

¹¹ WILLIAMS, Trey. *How Marvel Became a \$16 Billion Franchise: Fandom, Cribbing From Comics and Kevin Feige*. The Warp [online]. 2018-05-07 [Citace z 2018-08-16]. Dostupné z: <https://www.thewrap.com/feige-fandom-and-comic-book-lore-marvels-secret-sauce-to-success/>

¹² WIKIPEDIA, Thor. [online]. Citace z 2018-5-19. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Thor>

germánských kmenů před příchodem křesťanství. Jeho popularita byla na vrcholu během pozdní vikinské éry (zhruba 11. století). Je archetypem loajálního a čestného válečníka, který figuroval jako vzor lidským vojákům.¹³ V Marvel Cinematic Universe postavu Thora hraje australský herec Chris Hemsworth. Zatím byl hlavní postavou nebo se objevil v celkem 7 filmech: *Thor* (2011), *The Avengers* (2012), *Thor: The Dark World* (2013), *Avengers: Age of Ultron* (2015), *Doctor Strange* (2016), *Thor: Ragnarok* (2017), *Avengers: Infinity War* (2018) a *Avengers: Endgame* (2019). V různých žebříčcích IGN nejoblíbenějších marvelovských hrdinů se pravidelně umisťuje na předních pozicích; v „*Top 25 Best Marvel Superheroes*“ je na 6. místě¹⁴, a v žebříčku „*Top 100 Comic Book Heroes*“ se umístil na 11. místě¹⁵ a v „*Top 50 Avengers*“ je dokonce na prvním místě.¹⁶

Kapitán America (v originále *Captain America*) se poprvé jako komiksový hrdina objevil ještě za dob *Timely Comics*. První číslo *Captain America Comics* vyšlo v dubnu roku 1941. Byl designován jako patriotický supervoják, který měl za úkol bojovat proti Ose, spolenectví Japonska, Maďarska, Německa a Itálie ze 2. světové války. Byl jejich nejoblíbenějším hrdinou během období války, po jejím konci jeho a popularita superhrdinů celkově klesla.¹⁷ V dnešní době ale opět patří mezi nejoblíbenější superhrdiny: v IGN žebříčku „*Top 100 Comic Book Heroes of All Time*“ je na 6. místě¹⁸, v „*Top 50 Avengers*“¹⁹ a „*Top 25 Best Marvel Superheroes*“²⁰ je na druhém místě. Alteregem Kapitána Ameriky je Steve Rogers, mladý, poněkud chatrný voják, kterému bylo aplikováno experimentální sérum, které z něj udělalo supervojáka. Na konci války byl uvězněn v ledu a znovu obžil až v moderní době. V Marvel Cinematic Universe jej představuje americký herec

¹³ MCCOY, Daniel, *Thor*. Norse Mythology For Smart people [online]. Citováno 2018-05-16.

Dostupné z: <https://norse-mythology.org/gods-and-creatures/the-aesir-gods-and-goddesses/thor/>

¹⁴ IGN, *Top 25 Best Marvel Superheroes*. [online]. Citováno 2018-05-16. Dostupné z:

<http://www.ign.com/articles/2014/09/10/top-25-best-marvel-superheroes?page=4>

¹⁵ IGN, *IGN's Top 100 Comicbook Heroes* [online]. Citováno 2018-05-16. Dostupné z:

<http://www.ign.com/lists/comic-book-heroes/14>

¹⁶ IGN, *IGN's Top 50 Avengers*. [online]. Citováno 2018-05-16. Dostupné z:

<http://www.ign.com/lists/avengers/1>

¹⁷ WIKIPEDIA, *Captain America*. [online]. Citováno 2018-05-16. Dostupné z:

https://en.wikipedia.org/wiki/Captain_America

¹⁸ IGN, *IGN's Top 100 Comicbook Heroes*. [online]. Citováno 2018-05-16. Dostupné z:

<http://www.ign.com/lists/comic-book-heroes/6>

¹⁹ IGN, *IGN's Top 50 Avengers*. [online]. Citováno 2018-05-16. Dostupné z:

<http://www.ign.com/lists/avengers/2>

²⁰ IGN, *Top 25 Best Marvel Superheroes*. [online]. Citováno 2018-05-16. Dostupné z:

<http://www.ign.com/articles/2014/09/10/top-25-best-marvel-superheroes?page=5>

Chris Evans, v celkem 7 filmech: *Captain America: The First Avenger* (2011), *The Avengers* (2012), *Captain America: The Winter Soldier* (2014), *Avengers: Age of Ultron* (2015), *Ant-Man* (2015), *Captain America: Civil War* (2016), *Spider-Man: Homecoming* (2017), *Avengers: Infinity War* (2018) a *Avengers: Endgame* (2019).

Peter Quill, též známý jako Star-Lord je posledním zkoumaným marvelovským superhrdinou. Jeho tvůrci jsou Steve Englehar a Steve Gan, poprvé se objevil ve čtvrtém čísle *Marvel Preview* v lednu roku 1976. Je hybridem člověka a Spartoí, vesmírné rasy. Peter je mezihvězdný policista, který operuje pod alias Star-Lord.²¹ I když už dříve hrál v příběhových liniích marvelovských komiksů důležitou roli, vůdcem týmu Guardians of Galaxy se stal až v rebootu z roku 2008.²² Původní tým Guardians of Galaxy vznikl v roce 1969, v 18. čísle komiksu *Marvel Super-Heroes*.²³ V marvelovských filmech ho ztvárnil americký herec Chris Pratt a hraje celkem ve 3 filmech: *Guardians of Galaxy* (2014), *Guardians of Galaxy Vol. 2* (2017) a *Avengers: Infinity War* (2018).²⁴ Pravděpodobně kvůli novosti tohoto týmu Guardians of Galaxy a faktu, že Peter nemá žádný film soustředěn výhradně na sebe může za fakt, že se v žebříčcích neumísťuje. Přesto je první díl *Guardians of the Galaxy* (2014) hodnocen serverem RottenTomatoes na 7. místě a *Guardians of the Galaxy: Vol.2* (2017) na 12. místě z 20 dosud vydaných marvelovských filmů.²⁵

Marvel Cinematic Universe

Marvel Cinematic Universe je franšízou, která stejně jako Marvelovské komiksy sdružuje příběhy různých hrdinů, kteří existují v jediném vesmíru. Součástí MCU jsou také krátké filmy nazvané Marvel One-Shots, jež ale byly zrušeny. Franšíza se také rozrostla do televize díky seriálu *Agents of S.H.I.E.L.D.* Další součástí MCU jsou

²¹ WIKIPEDIA, Star-Lord. [online]. Citováno 2018-05-16. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Star-Lord>

²² WIKIPEDIA, *Guardians of the Galaxy (2008 team)*. [online]. Citace z 16.05.2018. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Guardians_of_the_Galaxy_\(2008_team\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Guardians_of_the_Galaxy_(2008_team))

²³ WIKIPEDIA, *Guardians of the Galaxy (1969 team)*. [online]. Citace z 16.05.2018. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Guardians_of_the_Galaxy_\(1969_team\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Guardians_of_the_Galaxy_(1969_team))

²⁴ Cit. 22

²⁵ GILES, Jeff. *Marvel Movies Ranked Worst To Best By Tomatometer*. [online] 2018-07-09 [Citace z 2018-07-17]. Dostupné z: <https://editorial.rottentomatoes.com/article/marvel-cinematic-universe-movies-by-tomatometer/>

také komiksy nebo videohry, které slouží především jako promo materiály. Většina z nich ale nepatří do narativního kánonu MCU.²⁶

První fáze MCU, nazývaná také Avengers Assembled, položila jeho základy: představila v jednotlivých filmech své nejdůležitější protagonisty, skupinu Avengers a organizace S.H.I.E.L.D. a Hydra. Trvala od roku 2008 do roku 2012; začala filmem *Iron Man* (2008), pokračovala filmy *The Incredible Hulk* (2008), *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2011), *Captain America: The First Avenger* (2011) a skončila *Avengers* (2012).²⁷

Druhá fáze trvala od roku 2013 do roku 2015. Zaměřuje se především na následky New Yorkské bitvy, na organizaci Avengers a S.H.I.E.L.D. jako takové a představuje další hrdiny. Fáze opět začala filmem o Iron Manovi, konkrétně *Iron Man 3* (2013), *Thor: The Dark World* (2013), *Captain America: The Winter Soldier* (2014), *Guardians of the Galaxy* (2014), *Avengers: Age of Ultron* (2015) a skončila *Ant-Man* (2015).²⁸

Zatím poslední třetí fáze začala roku 2016 a skončila v roce 2019. Díky odlišným názorům veřejnosti na hrdiny mezi Avengery nastane nový rozkol. Opět jsou představováni noví hrdinové a v této fázi je také dokončen příběh Thanose, jenž se od první fáze pokouší shromáždit všech šest Kamenů nekonečna. Prvním filmem byl *Captain America: Civil War* (2016), *Doctor Strange* (2016), *Guardians of the Galaxy Vol. 2* (2017), *Spider-Man: Homecoming* (2017), *Thor: Ragnarok* (2017), *Black Panther* (2018), *Avengers: Infinity War* (2018), *Ant-Man and the Wasp* (2018), *Captain Marvel* (2019) a konečně *Avengers: Endgame* (2019).²⁹

²⁶ MCU Wiki. *Marvel Cinematic Universe*. [online]. Citace z 2019-03-12. Dostupné z: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Marvel_Cinematic_Universe

²⁷ MCU Wiki. *Phase One*. [online]. Citace z 2019-03-12. Dostupné z: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Phase_One

²⁸ MCU Wiki. *Phase Two*. [online]. Citace z 2019-03-12. Dostupné z: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Phase_Two

²⁹ MCU Wiki. *Phase Three*. [online]. Citace z 2019-03-12. Dostupné z: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Phase_Three

Všechny tyto fáze spadají do tzv. *The Infinity Saga* (Sága Nekonečna). Takto ji pojmenoval prezident Marvel Studios, Kevin Feige. Jelikož *Avengers: Endgame* je koncem třetí fáze a vyvrcholením dosavadního marvelovského narativu, Feige chtěl vytvořit rámec pro všech 22 filmů, a především, aby diváci měli pocit finality. Jelikož mluví o první vlně a byla již oznámena Fáze 4, MCU určitě bude i nadále pokračovat.³⁰

³⁰ WILDING, Josh. *Kevin Feige Has Dubbed The First Wave Of Marvel Studios Movies "The Infinity Saga"*. [online] 2019-03-18 [Citace z 2019-03-28]. Dostupné z: https://www.comicbookmovie.com/avengers/avengers_endgame/kevin-feige-has-dubbed-the-first-wave-of-marvel-studios-movies-the-infinity-saga-a167214

Kritické vyhodnocení literatury

Campbell sice patří mezi nejznámější představitele monomýtu a Hrdinovy cesty, není ale prvním, kdo se tímto fenoménem zabýval, protože už v roce 1885 vyšla kniha Lorda Raglana nazývaná *The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama* (1885).³¹ Autor vytvořil vlastní systém, složený z 22 elementů (základní témata a motivy z hrdinských příběhů), jež pak přiřazuje k cestám vybraným hrdinům. Čím dosáhne vyššího skóre, tím více se Hrdina blíží k mýtickému statusu a snižuje se jeho historičnost. Další, později vydanou knihou je *Morfologie pohádky a jiné studie* (1928) od Vladimira Proppa.³² Jedná se o strukturální analýzu ruských folklorních příběhů a pohádek. Propp definuje funkci motivů a sdílenou strukturu ruských pohádek na celkem 26 částí. Studie hrdinského mýtu pokračuje knihou Otta Ranka *Myth of the Birth of the Hero* (2004)³³, kterou napsal v roce 1909 a v roce 1922 vydal druhé, obšírnější vydání, jež vychází především ze psychoanalytického rámce jak Freuda, tak Junga. Zkoumal mýty sdílené v odlišných kulturách a věří, že jsou sdílené skrz psychologické univerzály.

První ze stěžejních knih, již několikrát zmíněná *1000 tváří hrdiny* od Josepha Campbella, byla napsána v roce 1949. Zpracovává cestu a proměny mytologických hrdinů a jejich proměny ve společnosti. V knize je velmi zřetelný vliv jungovské psychoanalýzy. Je rozdělena na dvě části. V první se rozebírá hrdinovo dobrodružství, které je rozděleno do tří částí: odchod, iniciace a návrat. V druhé se píše o kosmogonickém cyklu o příbuzných tématech: vesmírném cyklu, konci světa, zrození z panny a podobách hrdiny. V prologu se mimo jiné hovoří ještě o monomýtu (základní dějové schéma hrdinských a mytologických příběhů) a v epilogu o vlivu mýtu na společnost.

³¹ SOMERSET, FitzRoy Richard. *The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama*. New York: Dover Publications, 2003. 322 s. ISBN 0486427080.

³² PROPP, Vladimir Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H&H, 1999, 362 s. ISBN 8086022161.

³³ RANK, Otto. *The Myth of the Birth of the Hero: A Psychological Exploration of Myth*. 2nd. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2004. 200 s. ISBN 0801878837.

Práce teoreticky primárně vychází z publikace Christophera Voglera s názvem *Writers Journey*. V ní přímo navazuje na Campbella a Junga. Vogler přetvořil jejich koncepty ve vlastní poetiku a svou vlastní verzi Hrdinské cesty, kterou používal jako šablonu pro potřeby Hollywoodského vyprávění během svého zaměstnání v různých filmových studiích. Kniha je rozdělena na dva oddíly, kdy v prvním se zabývá svým pojetím archetypů a v druhém Hrdinovou cestou. Práce využívá jeho definici archetypů, které podle jeho poetiky ve filmech fungují jako masky, které si postavy různě nasazují dle potřeby příběhu. Další využitá část je jeho Hrdinská cesta, kdy přeformuloval a zkrátil Campbellovu verzi.

Na rámce obou verzí Hrdinovy cesty navazuje John York ve své práci *Into the Woods: How Stories Work and Why We Tell Them (2014)*³⁴, která se vyskytuje i pod názvem *Into the Woods: A Five-Act Journey Into Story (2014)*. York jako britský televizní producent se odkazuje především na britskou tvorbu a styl vyprávění nejen ve filmech, ale i v televizi. Od Campbella a Voglera se odlišuje ve struktuře cesty, která má sice stejné prvky, ale rozděluje ji místo tří aktů do pěti, podobně jako je tomu u Shakespearových her. Pro účely této diplomové práce nebyla jeho poetika využita především díky jejímu pozdnímu objevení jako zdroje a dostatečné kompletnosti rámců Campbella a Voglera.

Třetí stěžejní knihou je *Anatomie kritiky* od Northropa Frye z roku 1957. Frye bývá tradičně považován za zakladatele archetypálně orientované kritiky, i když nesdílí Jungovo přesvědčení, že archetyp je projev kolektivního nevědomí. Kniha se skládá ze čtyř esejů: teorie modů, která navazuje na Aristotelovu *Poetiku*, a jeho prvních tří aspektů básnictví: teorii symbolů, kdy vychází ze středověkého schématu čtyř vrstev významu literárního díla, teorii mýtů, kdy rozlišuje tři typy uspořádání mýtů a archetypálních symbolů a teorii žánrů, která rozebere druhou trojici aspektů básnictví. Pro účely této diplomové práce je podstatná teorie modů, kde podle velikosti hrdinových činů je Frye rozděluje do pěti kategorií. Dále také odlišuje mezi fikcí, která hrdinu vylučuje ze své společnosti (tragickou), a druhou, kdy se hrdina naopak stane jejím členem (komediální).

³⁴ YORKE, John. *Into The Woods: How Stories Work and Why We Tell Them*. Londýn: Penguin Books, 2014. 336 s. ISBN 978-0-14-197810-9.

Další knihou zabývající se podobným tématem je *Mýtus a realita*³⁵ od Mircea Eliadeho. Zabývá se především společnostmi z celého světa a jejich mýty a tím, jak mýty ovlivňovali a ovlivňují naše chování. Klasifikuje a zkoumá mýty ve dvou kategoriích: mýty o původu a stvořitelské mýty. Podobně jako Campbell se zabývá kosmogonií a zdůrazňuje cyklické pojetí mýtu. Na rozdíl od Campbella má odlišný pohled na fungování mýtu v současnosti a to sice, že mýty a rituální chování stále v naší společnosti jsou, pouze v jiné podobě. Campbell naopak zastává názor, že tyto prvky se v naší civilizaci již nevyskytují.

V roce 1988 Joseph Campbell spolu s moderátorem Billem Moyersem natočil šestihodinový rozhovor o komparativní mytologii a roli mýtu v naší společnosti. Tento rozhovor byl poté přepsán, a tak ve stejném roce vznikla doprovodná kniha *Power of Myth*.³⁶ Campbell na svém životním příběhu a různých mytologiích z celého světa představil tezi, jak se vyvíjí naše společnost a co přechází ze starých mytologií a tradic do nového světa globální mytologie.

Protože se tato práce bude zabývat i archetypy, nelze se vyhnout práci Carla Gustava Junga *Výbor z díla II: Archetypy a nevědomí*.³⁷ V archetypech spatřuje archaické vrstvy, které nazývá „kolektivní nevědomí“, což považuje za univerzální dispozice sdílené lidstvem bez rozdílů. Dále se věnuje archetypům jako zděděným možnostem představ, psychologickým aspektům matky a dítěte, fenomenologii ducha v pohádkách, animě, synchronicitě a transcendentní funkci.

Jelikož se ale tato diplomová práce zabývá filmy, které vznikly během posledního desetiletí a v rámci Marvel Cinematic Universe, na specifickou tematiku superhrdinů ze světa Marvelu a jejich komiksů, se budeme muset dívat především prostřednictvím anglicky napsané literatury, ale také internetových zdrojů a rozhovory s tvůrci filmů.

I v českém prostředí můžeme najít publikace o marvelovském fenoménu, např. *Marvel: Co jste neměli vědět o komiksovém zázraku* z roku 2016 od Seana

³⁵ ELIADE, Mircea. *Mýtus a skutečnost*. Praha: OIKOYMENH, 2011, 157 s. ISBN 978-80-7298-462-6.

³⁶ CAMPBELL, Joseph a MOYERS, Bill D. *Síla mýtu*. Praha: Argo, 2016, 287 s. ISBN 978-80-257-1904-6.

³⁷ JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka 437 s. ISBN 8085880113

Howe³⁸. Co se encyklopedických informací týče, práce bude čerpat z internetových zdrojů a také z encyklopedie *The Marvel Encyclopedia: A Definitive Guide to the Characters of Marvel Universe*³⁹ (2006) od Matta Forbecka. V roce 2014 vyšla v aktualizované verzi *Marvel Encyclopedia Updated Version*⁴⁰ a v roce 2019 vyšla v nejnovějším vydání s názvem *Marvel Encyclopedia: New Edition*⁴¹; jako autor se ale uvádí Stan Lee.

Mezi anglicky napsané knihy, které jsou aktuální a věnují se specifictěji tématu této práce, patří např. *Super Heroes: A Modern Mythology (Studies in Popular Culture)* (1994)⁴² od Richarda Reynoldse, kniha zaměřená na kulturní analýzu, jež zkoumá, jak jsou komiksové hrdinové mytologizováni a jaký mají vliv na diváky ve třech studiích, jež se na archetypy nijak nezaměřují. Při zkoumání, jak superhrdinové spadají do určitých šablon, se odkazuje především na Campbella. Nebo také *Superheroes and Gods: A Comparative Study from Babylonia to Batman* (2007) od Dona LoCicero.⁴³ Ten s psychoanalytickým přístupem komparuje nejznámější mytologické hrdiny z různých kultur a časů se současnými superhrdiny za pomoci Jungových archetypů. Další knihou je *The Superhero Reader* (2013) od editora Charlese Hatfielda a dalších editorů⁴⁴, jež je kompilací článků a prací. O archetypech pojednává především jako o postavách moderního vyprávění, jako je např. „naštvaný černý muž“ nebo „emocionálně nedostupný heterosexuální hrdina“. Stejně jako Campbell vidí vztah mezi hrdiny a dávnými mýty a několikrát odkazuje na jeho Cestu. Poslední publikací je *The Mythology of the Superhero* (2016) od Andrewa Balhamanna.⁴⁵ Ten ve své knize chce osvětlit superhrdiny jako

³⁸ HOWE, Sean. *Marvel: co jste neměli vědět o komiksovém zázraku*. Praha: Paseka, 2016, 491 s. ISBN 978-80-7432-708-7

³⁹ FORBECK, Matt. *The Marvel Encyclopedia: A Definitive Guide to the Characters of Marvel Universe*, Londýn: Dorling Kindersley Adult, 2006, 352 s. ISBN 978-0756623586

⁴⁰ FORBECK, Matt. *Marvel Encyclopedia: Updated Version*, 2nd ed. Londýn: Dorling Kindersley, 2014, 432 s. ISBN 978-1465415936

⁴¹ LEE, Stan. *Marvel Encyclopedia: New Edition*. 3rd ed. Londýn: Dorling Kindersley, 2019, 448 s. ISBN 978-1465478900

⁴² REYNOLDS, Richard. *Super Heroes: A Modern Mythology (Studies in Popular Culture)*, Mississippi: University Press of Mississippi, 1994, 136 s. ISBN 978-0878056941

⁴³ LOCICERO, Don. *Superheroes and Gods: A Comparative Study from Babylonia to Batman*, Jefferson: McFarland & Company, 2007, 255 s. ISBN 978-0786431847

⁴⁴ HATFIELD, Charles, Jeet HEER a Kent WORCESTER, ed. *The Superhero Reader*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2013, 368 s. ISBN 978-1617038068.

⁴⁵ BAHLMANN, Andrew R. *The Mythology of the Superhero*, Jefferson: McFarland & Company, 2016, 216 s. ISBN 978-1476662480

mytologický konstrukt, a poté představí svou teorii pro identifikování a pochopení těchto hrdinů s její aplikací na několika příkladech. Pracuje např. s tezemi Tolkiena, Campbella nebo Clarkeho. Mezi další anglické zdroje patří i odborné články. Jedním z takových je práce od Hougaard Winterbacha s názvem *Hereos and superheroes: from myth to the American Comic book*⁴⁶, který pomocí campbellovského teoretického rámce analyzuje komiksovou postavu Daredevil.

Jedním z nejdůležitějších zdrojů této práce, především pro analýzu posunu mezi fikčními mody, budou internetové rozhovory s tvůrci filmů.

Mytologie dnes

Základní funkcí mytologie a rituálů bylo vždy dodávat symboly, jež pozvedávají lidského ducha a působí v protikladu k jiným stálým lidským představám, jež ho naopak srážejí.⁴⁷ Současný stav a význam mytologem a náboženství celkově vidí Joseph Campbell poněkud černě. V dnešní době kvůli demokratickému ideálu sebeurčujícího se jedince, vynálezu strojů poháněných motorem a kvůli rozvoji vědeckých metod se většině lidí zhroutil vesmír symbolů zděděných z dávných dob. Příběh hrdinů byl už tisíckrát vyprávěn a převyprávěn, minulost a tradice byly roztrženy a neexistuje již společnost, kterou bohové kdysi podporovali. Společenská jednotka již není nositelem náboženského obsahu, ale stala se ekonomicko-politickou organizací. Jejím ideálem se stal světský stav tvrdé a neustálé soutěže o materiální nadvládu a zdroje. S výjimkou neprobádaných oblastí již neexistují izolované společnosti snově uzavřené v mytologicky nasyceném horizontu.⁴⁸ Společnost dnes zahrnuje všechny obyvatele planety, nikoli ohraničené národy. Celosvětový triumf světského státu uvrhl všechny náboženské organizace do druhořadého a posléze bezvýznamného postavení.⁴⁹

Naopak Eliade tvrdí, že ještě dnes se vyskytují určitá „mýtická chování“; nejsou to ale přežitky archaické mentality, ale zkrátka jisté aspekty a funkce mýtického myšlení, které jsou pro lidskou bytost určující. Několik jich i nastíní:

⁴⁶ WINTERBACH, Hougaard, *Hereos and superheroes: from myth to the American Comick Book*, SAJAH, 2006, 21(1), s. 114, ISSN: 0258-3542

⁴⁷ Cit. 1, s. 27

⁴⁸ Cit. 1, s. 336

⁴⁹ Cit 1., s. 337

návrat k počátkům při reformacích (návrat k Bibli) nebo revolucích (francouzská revoluce si vzala za vzor Římany a Spartány).⁵⁰ „Původ“ měl na začátku moderního věku téměř magické kouzlo. Maďarská inteligence nacházela potvrzení starobylosti vznešenosti a dějinného poslání Maďarů v mýtu o původu Hunora a Magora v hrdinské sáze o Arpádovi. Lze tím rovněž vysvětlit rasistický mýtus o „árijsťví“, které se periodicky objevuje a cení na západě. Árijec zastupuje jak primordiálního předka, tak i vznešeného hrdinu se všemi ctnostmi. Marx například převzal jeden z velkých eschatologických mýtů asijsko-středomořského světa: mýtus o vykupitelské roli spravedlivého člověka, jehož utrpení má změnit ontologický status člověka.⁵¹

Nedávné výzkumy ukázaly mytické struktury obrazů a chování, které společenství vnucují hromadné sdělovací prostředky.⁵² Jedná se např. o detektivky, kdy na jedné straně sledujeme boj mezi dobrem a zlem a na druhé straně se procesem projekce a identifikace účastníme dramatu a „hrdinské“ akce. Dále mohou hromadné sdělovací prostředky mytizovat postavy a měnit je v příkladný obraz (např. Biggy Muldoon, politik z Yankee City), či posedlost úspěchem, která vyjadřuje temnou žádost překonat hranice lidské situace, touha po „prvotní dokonalosti“, nebo kult posvátného auta (podle Andrew Greelay stačí navštívit každoroční automobilovou výstavu, abychom si uvědomili, že se jedná o ritualizované náboženské představení).⁵³ Eliade dále mluví o mýtu elit, zvláště těch, které se vytvářejí kolem umělecké tvorby a jejího kulturního a společenského ohlasu.⁵⁴ Naše fascinace obtížností, ba dokonce nesrozumitelností uměleckých děl v podstatě prozrazuje touhu po odhalení skrytého, nového, dosud nepoznaného smyslu světa a lidského života.⁵⁵

Pro pointu této části práce je velmi podstatný Eliadův odstavec o „comic strips“ neboli komiksech a jejich postavách, které představují moderní verzi mytologických či folklórních hrdinů. Ztělesňují ideál velké části společnosti do

⁵⁰ Cit. 35, s. 130

⁵¹ Tamtéž, s. 131

⁵² Tamtéž, s. 132

⁵³ GREELEY, *Myths, Symbols and Rituals in the Modern World*, in: *The Critic*. 20(3) 1962, s.19 in ELIADE, Mircea. *Mýtus a skutečnost*. Praha: OIKOYMENH, 2011, 157 s. ISBN 978-80-7298-462-466. s.133

⁵⁴ Cit. 35, s.134

⁵⁵ Tamtéž, s.135

takové míry, že různé změny např. smrt mohou vyvolat mezi čtenáři obrovské reakce. Mýtus o poníženém hrdinovi, který má ale nadpřirozené schopnosti, uspokojuje skryté touhy moderního člověka, který ví o své neschopnosti a omezenosti, ale sní o tom, že se jednoho dne ukáže jako „mimořádná osobnost“ – hrdina.⁵⁶ Na něj navazuje např. ve své eseji Winterbach, který věří, že superhrdina je intuitivní asimilace všech mýtů skrz věky, z čehož vyllynul všeobecný archetyp hrdiny. Dokonce argumentuje, že je mnohem jednodušší aplikovat cestu hrdiny na superhrdiny než na ty mytologické.⁵⁷

⁵⁶ Tamtéž, s.132

⁵⁷ Tamtéž, s. 116

Struktura práce a metodologie

V první části práce jsou shrnuty nejzákladnější informace a historii společnosti Marvel. Dále podrobněji představíme tři vybrané protagonisty, jejich původ, autory a popularitu u fanoušků. Práce pokračuje představením teoretických východisek, která se věnují figurování a účelu mýtu v dnešní moderní době. Účelem této kapitoly je prokázat spojení mezi dávnou mytologií a současnými příběhy o superhrdinech, především s pomocí přístupu filozofa Mircea Eliadeho. Pro práci, zejména analýzy, je stěžejní teorie Cesta hrdiny. Vychází z Campbellovy teorie a z Voglerovy aktualizace orientované na filmy. S ní úzce souvisí i předposlední kapitola pojednávající o archetypech, kdy kromě krátkého úvodu do problematiky představíme také základní archetypy typické pro Hrdinovu cestu. V poslední části budou představeny literární módy Northopa Frye, které tvoří druhou osu analýzy, jež postihuje vývoj hrdinů mezi jednotlivými filmy.

Struktura analýzy je rozčleněna do třech velkých oddílů, které jsou rozděleny podle jednotlivých postav. Filmy budeme analyzovat chronologicky, přičemž společné filmy zanalyzujeme pokaždé z perspektivy zkoumané postavy. Na začátku si krátce představíme každý film. Metodologicky budeme vycházet ze zmíněných teoretických konceptů Cesty hrdiny Campbella a Voglera. Campbell Cestu rozděluje na fáze a ty dále do dílčích oddílů. Kapitola Odchod jich má pět (1) Dobrodružství volá (2) Nevyslyšená volání (3) Nadpřirozená pomoc⁵⁸ (4) Překročení prvního prahu a (5) V břicho velryby. Druhá kapitola Inicieace má podčásti (1) Cesta zkoušek (2) Setkání s bohyní (3) Žena jako svůdkyně (4) Usmíření s otcem (5) Apoteóza (6) Nejvyšší dobrodiní. V rituálu Návratu to jsou (1) Odmítání návratu (2) Kouzelný útěk (3) Záchrana zvenčí (4) Překročení prahu návratu (5) Pán obou světů a (6) Svoboda žít.⁵⁹ Pomocí komparace a aktualizací analýzy porovnáme narativní strukturu filmů s teorií monomýtu. Jednotlivé postavy, jejich vývoj a postoj přiřadíme k typickým archetypům Cesty hrdiny: Hrdina, Mentor, Strážce prahu, Posel, Měňavec, Stín, Spojenec a Podvodník, které budou blíže představeny v kapitole Archetypy na stránkách 20-26. Zaměříme se na dějinnou linku, témata a poselství pro diváky, zároveň také na jednotlivé postavy

⁵⁸ Cit 1., s. 45

⁵⁹ Tamtéž, s. 46

(především ale na vybraného protagonistu) a budeme je komparovat s jednotlivými fázemi monomýtu a archetypy s nimi spojenými. Tyto poznatky využijeme i pro druhé metodologické východisko, fikční módy Northopa Frye. Jedná se o mód mytologický, romantický, vysoké a nízké mimés a nakonec ironický, o nichž bude práce podrobněji pojednávat na stránkách 59-63. K nim ale přidáme ještě informace získané z různých externích, např. internetových zdrojů, které nám pomůžou při analýze pohybu filmů mezi jednotlivými mody. Nakonec provedeme interpretaci získaných faktů.

Archetypy

Při analýze archetypů budeme vycházet podobně jako u Hrdinské cesty z Voglerovy poetiky. Je provázána s jeho Hrdinskou cestou a podobně jako u ní přímo navazuje a využívá Jungův a Campbellův přístup k archetypům. Samotný pojem archetyp vymyslel Jung a označuje tím prastaré vzorce osobností, které jsou sdílené celou lidskou rasou skrze kolektivní nevědomí. Objevují se ve všech časech a kulturách, jak v imaginaci jednotlivců, tak v mytologické imaginaci celého světa.⁶⁰ Pro Campbella jsou archetypy biologickými aspekty lidí, expresí vnitřních orgánů, které jsou přítomny v každém člověku. Právě díky nim nacházíme tolik různých podobností ve vyprávěních, kdy vypravěči instinktivně vybírají postavy a vztahy, které díky své archetypální energii jsou rozpoznatelné všemi.⁶¹

Archetypů si je člověk vědom v okamžiku, kdy se ponoří do světa pohádek a mýtů. Čtenář se podvědomě identifikuje s hrdinou a cítí jeho potřebnost. I když v současných populárních kulturních formách, jako jsou komiksy, může být hrdina interpretován pouze jako zjednodušené atributy stereotypu, stále závisí na mytologických archetypech. Kde se střetává mytologie a komiksy, najdeme manifestaci superhrdiny. Hrdina nebyl vždy jen pouhou postavou, ale specifickou typovou postavou, která byla vždy asociována s určitým dobrodružstvím.⁶²

Nyní krátce představíme základní typy archetypů podle Voglerovy poetiky. Podle něj se nemáme na archetypy dívat jako na rigidní postavové role, ale funkce,

⁶⁰ Cit. 2, s. 23

⁶¹ Tamtéž, s. 24

⁶² Cit. 46, s. 116

keré dočasne zastávají určité postavy, aby se v narativu dosáhlo určitého efektu. Na archetypy se tak můžeme dívat jako na masky, které postavy nosí, aby příběh pokročil dopředu. Další způsob, jak na archetypy můžeme nahlížet, je jako na různé aspekty hrdinovy osobnosti. Ostatní postavy představují možnosti, ve které se může proměnit, ať už dobré, nebo špatné.⁶³ Hrdina někdy musí v narativu začlenit energii a vlastnosti ostatních postav, kdy to, co se od nich naučí, z něj vytvoří kompletního člověka.⁶⁴ Poslední náhled může být archetyp jako zosobnění lidských vlastností, podobně jako tarotové karty.⁶⁵

Hrdina – psychologickou funkcí archetypu Hrdiny je reprezentace ega, část osobnosti oddělená od matky, která si myslí, že je odlišná od ostatních. Jeho cesta mu ultimátně má pomoci překročit hranice a iluze ega.⁶⁶ Cesta Hrdinského archetypu představuje hledání identity a celistvosti ega. Pro tuto celistvost se musí Hrdina potkat se všemi aspekty postav a osobnosti, aby se nakonec z těchto částí stal celistvou, vyrovnanou entitou. Dramaticky je Hrdina diváckým oknem do příběhu a také slouží pro diváky jako identifikace: vidíme narativní svět skrz jeho oči.⁶⁷ Jeho dalšími dramatickými funkcemi jsou růst a akce/dělán.⁶⁸ Nejdůležitější kvalitou Hrdiny je ale schopnost se obětovat na základě ideálu nebo skupiny.⁶⁹ Někdy se také může stát, že se archetyp hrdinství manifestuje i ve vedlejších postavách.⁷⁰ Existují také různé typy Hrdinů. Obecně se dělí na Hrdiny aktivní, ochotné, kteří se bez přemlouvání vydají na dobrodružství nebo na pasivní, plně pochybnosti a nerozhodnosti, kteří musí být motivováni a k dobrodružství postrčení.⁷¹ Antihrdina je typ hrdiny, který je z pohledu společnosti zápornou postavou, ale diváci s ním soucítí. Může se jednat o cynické, zraněné hrdiny nebo tragické.⁷² Další typ Hrdiny je ten, jehož příběh je o oddělení se od jeho společnosti. Ve většině západních kultur se Hrdina na konci příběhu ke své společnosti vrací.

⁶³ Cit. 2 s. 24

⁶⁴ Tamtéž, s. 25

⁶⁵ Tamtéž, s. 26

⁶⁶ Tamtéž, s. 29

⁶⁷ Tamtéž, s. 30

⁶⁸ Tamtéž, s. 31

⁶⁹ Tamtéž, s. 32

⁷⁰ Tamtéž, s. 33

⁷¹ Tamtéž, s. 34

⁷² Tamtéž, s. 35

Opakem je osamělý Hrdina, jenž je na začátku svého příběhu odcizený od společnosti.⁷³ Někdy se hlavní postavy sice chovají hrdinsky, ale samy se nemění a slouží především jako katalyzátor pro transformaci ostatních postav.⁷⁴

Mentor – Termín Mentor pochází z *Odysseii*. Jmenoval se tak věrný přítel Odyssea, který vychovával jeho syna Télémachu během trojské války. Je ale nutné poznamenat, že v tomto příběhu za scénami pracuje a dodává energii Mentorskému archetypu bohyně Athény.⁷⁵ I v jiných vyšších mytologických systémech se rozvinula tato role velké postavy velkého průvodce a učitele. Např. v egyptské mytologii je to obvykle bůh Thovt, křesťanství má Ducha svatého.⁷⁶

V mytologii a folklóru často hrdinovi právě pomáhá s přípravou moudrá, ochranná postava Mentora, která hrdinu chrání, vede ho, učí, testuje, trénuje a dává mu magické dary.⁷⁷ Tento archetyp je většinou představován v pozitivním smyslu a je představován ve všech postavách, jež Hrdinu učí, ochraňují a dávají mu dary. Mentoři často mluví božským hlasem nebo jsou inspirováni božskou moudrostí.⁷⁸ Psychologicky Mentor reprezentuje Bytostné Já, aspekt personality, jež je propojena se vším. Je naším moudřejším, noblesnějším a více božským já. Je největší hrdinovou aspirací a často je spojován s obrazem rodiče. Mezi první dramatické funkce Mentora patří učení Hrdiny a darování darů.⁷⁹ Důležité je, aby si Hrdina svůj dar zasloužil, buďto naučením se něčeho nového, obětováním se nebo splněním svých závazků.⁸⁰ Dalšími funkcemi je být Hrdinovým svědomím, jeho motivací, vynálezcem, sdílet informace s hrdinou nebo jej zasvětit do sexuálního života.⁸¹ Stejně jako Hrdinové mohou být ochotni či neochotní a vyskytují se i temné stránky tohoto archetypu, např. temný Mentor který vede Hrdinu do nebezpečí, nebo padlí Mentoři, jež prožívají krizi svého volání.⁸² Jedním z typů je Vnitřní Mentor, kdy Hrdina nepotřebuje rady a vedení a tento archetyp je v něm

⁷³ Tamtéž, s. 36

⁷⁴ Tamtéž, s. 37

⁷⁵ Tamtéž, s. 120

⁷⁶ Cit. 1, s. 74

⁷⁷ Cit. 2, s. 117

⁷⁸ Tamtéž, s. 39

⁷⁹ Tamtéž, s. 40

⁸⁰ Tamtéž, s. 42

⁸¹ Tamtéž, s. 42-43

⁸² Tamtéž, s. 44

internalizován a žije v něm jako vnitřní kód chování.⁸³ Mentoři se mohou objevovat kontinuálně, kdy Hrdinovi např. zadávají nové úkoly (jako je „M“ ve filmech o Bondovi). Hrdina může mít více Mentorů, kdy každý z nich jej naučí specifické dovednosti.⁸⁴ Mentor se v typickém případě zjeví hrdinům, kteří zareagovali na volání dobrodružství.⁸⁵ Příležitostně se ve filmu neobjeví postava, která by funkci archetypu Mentora naplňovala. I tak vždy hrdinové potkají nějaký zdroj moudrosti, než se na dobrodružství vydají.⁸⁶

Strážce prahu – na prahu každého Speciálního světa je jeho Strážce, který má zabránit nehodným v přestoupení prahu. Hrdinové je musí obejít nebo přemoci, mohou se ale také stát jejich Spojenci. Někdy se jedná o jejich nohsledy nebo posluhovače antagonisty narativu a panuje tak mezi nimi symbiotický vztah.⁸⁷ Strážci hlídají hrdinův svět ve všech čtyřech směrech a také shora a zespodu. Označují tak hranice hrdinových současných možností či jeho životní horizont. Za nimi se rozprostírá temnota, neznámo a nebezpečí, které čeká na hrdinu mimo dosah jeho společnosti.⁸⁸ Jejich psychologická funkce je jasná, reprezentují jak obyčejné překážky v našem životě, tak naše vnitřní demony, kvůli kterým nemůžeme růst. Pro dramatickou funkci je jejich primárním úkolem otestovat Hrdinu.⁸⁹ Z narativního hlediska vzbuzují v divácích otázku, jestli je v hrdinových silách vyváznout z jeho cesty a úkolu živý.⁹⁰

Posel – energie tohoto archetypu většinou vyzve hrdinu a oznamuje příchod velkých změn, v hrdinově dosud „normálním“ životě.⁹¹ Jsou tak nutnou součástí mytologie, že pro tuto funkci si Řekové vytvořili boha Herma. Posel v oblasti psychologické slouží jako oznámení potřeby změny. V dramatické zase Hrdinovi poskytne motivaci, výzvu a díky němu započne příběh.⁹² *„Posel nebo zvěstovatel dobrodružství proto často bývá temný, odpudivý nebo hrozivý a svět jej považuje za*

⁸³ Tamtéž, s. 47

⁸⁴ Tamtéž, s. 45

⁸⁵ Cit. 1, s. 77

⁸⁶ Cit. 2, s. 118

⁸⁷ Tamtéž, s. 49

⁸⁸ Cit. 1, s. 80

⁸⁹ Cit. 2, s. 50

⁹⁰ Tamtéž, s. 111

⁹¹ Tamtéž, s. 55

⁹² Tamtéž, 56

zlého.“ píše Campbell.⁹³ Na nevědomé úrovni jde o důvěrně známou postavu, přestože na vědomé úrovni je neznámá a překvapivá, ba dokonce hroživá.⁹⁴ Právě proto mají někdy hrdinové problém na začátku narativu rozlišit, zda jim posel chce pomoci nebo ublížit.⁹⁵ Okamžik zjevení Posla je „volání dobrodružství“ a může zvěstovat nástup náboženského probuzení: „probuzení bytostného já“.⁹⁶ Existuje několik typů posla. Může být pozitivní, negativní nebo neutrální postavou. Někdy změnu neohlásí hrdinovi, ale přímo divákům, jak tomu bylo v případě Darth Vadera, který při zajištění princezny Leii prohlásí, že Síla není v rovnováze; víme, že ve světě nastala změna dříve, než hlavní postavu Luka Skywalkera vůbec uvidíme. Postava Posla může také ukrývat jinou archetypální postavu, ať už se jedná o postavu Ochránce/Mentora, Spojence, Podvodníka nebo Strážce prahu. I když se nejčastěji objevuje na začátku příběhu v prvním dějství, Posel se může objevit v narativu téměř kdykoliv.⁹⁷

Měnavce – je silným archetypem, který bývá těžko definovatelný, právě díky jeho proměnlivosti. Hrdinové se často setkávají s postavami, jejichž hlavní charakteristikou jsou jejich neustálé přeměny z pohledu Hrdiny. Mění často svůj vzhled, nálady a jsou pro Hrdinu i diváky těžko uchopitelní. Nejčastěji se tento archetyp ukazuje ve vztazích muž – žena.⁹⁸ Psychologicky projektují energie animus a anima, psychologické termíny C. Junga. Archetyp Měnavce je také katalyzátorem pro změnu, symbol psychologické potřeby se změnit. Co se týče dramatické funkce, jejich hlavním úkolem je vnést pochybnosti a napětí do narativu.⁹⁹

Stín – tento archetyp reprezentuje energii temné strany, nerealizované, nevyjádřené nebo odmítnuté aspekty čehosi. Stín může být vším, co Hrdinové na sobě nemají rádi, jejich temná tajemství, která ani sobě nedokáží přiznat. V příbězích je tento archetyp promítán na padouchy, antagonisty nebo nepřátele

⁹³ Cit. 1, s. 59

⁹⁴ Tamtéž, s. 64

⁹⁵ Cit. 2, s. 101

⁹⁶ Cit. 1, s. 58

⁹⁷ Cit. 2, s. 57

⁹⁸ Tamtéž, s. 59

⁹⁹ Tamtéž, s. 61

Hrdiny, jejichž cílem je většinou smrt, zničení nebo poražení hrdiny. Výjimkou jsou antagonisté, kteří většinou mají stejný cíl jako Hrdina, jen jej chtějí dosáhnout jinými prostředky. Stín psychologicky představuje sílu potlačených emocí, jakou může být třeba hluboké trauma nebo pocit viny.¹⁰⁰ Nemusí se tak jednat jen o vnější hrozby, ale také aspekty lidské psychiky, které lidé potlačují.¹⁰¹ Dramaticky mají poskytnout pro Hrdinu výzvu a vhodného oponenta k jejich boji. Někdy i samotný Hrdina může nasadit masku archetypu Stínu, kdy je Hrdina ochromen obavami, chová se sebedestruktivně, nechá se unést svým úspěchem, zneužívá svého postavení nebo se stane sobeckým.¹⁰² Často bývají humanizováni, např. nějakou dobrou vlastností, případně když jsou zranitelní.¹⁰³

Spojenec – poskytuje pro narativ různorodé funkce, jako je např. společník, tréninkový partner a svědomí nebo komická úleva pro Hrdinu. Dělalí většinou obyčejné úkoly, ale jejich důležitost spočívá v humanizaci Hrdiny a dodávání extra dimenzi charakteru hrdiny.¹⁰⁴ Jejich psychologická funkce je reprezentace nevyjádřených nebo nevyužitých částí osobností, které se projevují jenom v akci. Mohou také reprezentovat mocné vnitřní síly, které nám pomáhají během duchovní krize.¹⁰⁵ V rámci narativu se může objevit Spojenců hned několik, kteří vytvoří tým s jejich odlišnými schopnostmi. Spojenec často slouží jako vstup do námi neznámého, Speciálního světa nebo je často „diváckou“ postavou, která vidí neznámý svět poprvé, stejně jako diváci.¹⁰⁶ Ve westernech se často využívá dlouhodobého pouta mezi hrdinou a pomocníkem, který jezdí s hrdinou a podporuje jej v jeho dobrodružstvích, tzv. „sidekick“. Osamělý jezdec má Tonta, Zorra služebníka Bernarda, Cisco má Pancha. Tyto páry hrdinů a pomocníků můžeme najít i v mytologii a literatuře: Sherlock Holmes a doktor Watson, Don Quixote a Sancho Panza, princ Hal a Falstaff nebo Gilgameš a Enkidu. Tito blízcí spojenci kromě asistence hrdinovi mohou sloužit jako zdroj humoru, který chybí jejich oddaným, seriózním hrdinům.¹⁰⁷ V narativu se také mohou vyskytovat spojenci, jež

¹⁰⁰ Tamtéž, s. 65

¹⁰¹ Tamtéž, s. 65-66

¹⁰² Tamtéž, s. 66

¹⁰³ Tamtéž, s. 67

¹⁰⁴ Tamtéž, s. 71

¹⁰⁵ Tamtéž, s. 75

¹⁰⁶ Tamtéž, s. 72

¹⁰⁷ Tamtéž, s. 137

nejsou lidmi, např. andělé, nebo menší božstvo, které Hrdinu hlídá, aby nesešel z cesty a nic se mu nestalo.¹⁰⁸ S tímto konceptem se setkáváme už v mytologiích, kdy egyptský bůh Chnum vytvořil pro každého člověka „ka“, které jej doprovázelo po celý život, či Římané měli svého „genius“ a každá žena svou „juno“, duchy jejich pradávných uctivých předků. Dalším typem mohou být zvířecí spojenci, poslušní sluhové nebo spojenci z podsvětí.¹⁰⁹ V moderních příbězích slouží Spojenci jako poskytovalé jiné cesty k řešení problémů a aby pomohli doplnit charakter Hrdiny, pro který by vyjádření strachu, humornosti nebo ignorantství nebylo vhodné.¹¹⁰

Podvodník – je ztělesněním nezbednosti a touhy po změně. Všechny postavy, jež slouží pro komediální účely, jsou vyjádřením tohoto archetypu. Hrdinský Podvodník je vedoucí figurou v mnoha mýtech a je populární ve folklóru a pohádkách. V psychologickém aspektu slouží k uzemnění Hrdiny a diváků. Díky tomu, jak vyvolávají zdravý smích, nám pomáhají si povšimnout vztahů a poukazují na poštilosti a pokrytectví. Ze všeho nejvíc ale přinášejí potřebu změny a transformace, často tím, že přivedou pozornost k nerovnováze a absurditě stagnující psychologické situace – jsou přirozenými nepřáteli statusu quo.¹¹¹ Jak již bylo zmíněno, hlavní dramatickou funkcí je comic relief. Vogler jako jeden z nejlepších příkladů archetypu Podvodníka uvádí Lokiho, norského boha klamů a triků.¹¹²

¹⁰⁸ Tamtéž, s. 73

¹⁰⁹ Tamtéž, s. 74-75

¹¹⁰ Tamtéž, s. 75

¹¹¹ Tamtéž, s. 77

¹¹² Tamtéž, s. 78

Hrdinova cesta

Campbell rozpoznal, pojmenoval a explicitně stanovil vzorec, podle kterého se vypráví každý příběh, ať už je použit vědomě či nevědomě. Tento vzorec je univerzální, objevující se v každé kultuře, v jakémkoliv časovém úseku.

Campbellova teorie navazuje na psychoanalýzu Carla Junga, který zformuloval teorii archetypů, neustále opakujících se postav nebo energií, které se objevují ve snech všech lidí na světě a v mýtech veškerých kultur. Podle něj archetypy reflektují různorodé aspekty lidské mysli – naše osobnosti se rozdělují do těchto postav, aby hrály své role v dramatu našeho života. Všiml si silné podobnosti mezi snovými postavami jeho pacientů a běžnými archetypy v mytologii. Navrhuje, že oboje vychází z hlubšího zdroje, kolektivního nevědomí lidské rasy.¹¹³ Příběhy založené na modelu Hrdinovy cesty jsou proto tak přitažlivé pro všechny civilizace, protože jsou postaveny na univerzálním zdroji ve společném nevědomí a odráží univerzální problémy.¹¹⁴ Cílem mýtu je usmířit individuální vědomí a univerzální vůli, a rozptýlit tak potřebu nevědomosti o životě.¹¹⁵

Za základní jednotku monomýtu označuje Campbell tři fáze mytologického dobrodružství, které opisují vzorec představovaný přechodovými rituály: odloučení-iniciace-návrat (odloučení od světa, proniknutí k nějakému zdroji moci a návrat, jenž rozšiřuje životní možnosti).¹¹⁶ Mállokterý hrdina projde všemi fázemi a většinou se jedná o jejich různé kombinace, které mohou být např. poskládány i v jiném pořadí. Během předávání orální tradicí se také může stát, že určité postavy nebo epizody příběhu splynou v jedno, zmizí nebo se naopak přidají.¹¹⁷ Mnohé legendy vydělují nebo zvýrazňují jen jeden nebo dva typické prvky celého cyklu, jiné řadí do jedné série několik nezávislých cyklů. Různé postavy nebo epizody mohou splývat nebo se objevovat v odlišných podobách. Osnova mýtů a legend se často narušuje a zatemňuje, existují tendence odstraňovat nebo potlačovat archaické rysy. Importované motivy jsou přepracovány, aby odpovídaly místní krajině

¹¹³Tamtéž, s. 4

¹¹⁴ Tamtéž, s. 5

¹¹⁵ Cit.1, s. 215

¹¹⁶ Tamtéž, s. 41

¹¹⁷ Tamtéž, 222

a zvyklostem.¹¹⁸ V pozdějších dobách zapadnou klíčové motivy mnoha mýtů. Jakmile civilizace překročí od mytologického ke světovému hledisku, ztrácejí staré představy na důležitosti a nemusí být bezvýhradně přejímány.¹¹⁹

Tento teoretický rámec se využívá i v dalších akademických pracích o superhrdinech, jako je např. práce Hougaard Winterbacha *Heroes and Superheroes: from myth to the American comic book*. Tyto fáze se dají nalézt téměř ve všech hrdinských příbězích a pomůžou nám identifikovat existenci mytologických atributů. Tato část práce bude vycházet z knih *Tisíc tváří hrdiny* od Josepha Campbella a Christophera Voglera *The Writers Journey* (1992), která navazuje koncept univerzálního mytologického vyprávění Josepha Campbella (mýtické studie) a Carla Junga (hlubinné psychologie) a jejich hledání archetypálních mytologických vzorců.

Tyto poznatky převedl Vogler do současného vyprávění příběhů a vytvořil koncept specifický pro potřeby filmu. Pomocí schémat popsanych v knize *Tisíc tváří hrdiny* zkoumal, proč lidé mají v tak velké oblibě např. *Star Wars*, které Campbellovo schéma sledují do puntíku.¹²⁰ Pracoval jako příběhový analytik pro velké filmové společnosti např. pro společnost Disney, Paramount nebo 20th Century Fox a podílel se na tvorbě filmů jako je např. *Odvaha pod palbou* (1996), *Anna a Král* (1999), *Klub rváčů* (1999), *Tenká červená linie* (1998) a *Sopka* (1997) a od roku 2000 pomáhal ve společnosti Fox. Podílel se také na filmu *Šprýmař Till* (2003) pro německého producenta Eberharda Junkersdorfa nebo na filmové adaptaci *P.S. Your Cat Is Dead* (2002) Steva Guttenberga.¹²¹

Struktura Hrdinovy cesty, která tvoří základ metodologického přístupu analýzy této práce, bude vycházet z aktuálnější Voglerovy Hrdinovy cesty, která byla kondenzována z původních sedmnácti stádií na dvanáct. Vogler se soustředil

¹¹⁸ Tamtéž

¹¹⁹ Tamtéž, s. 224

¹²⁰ George Lucas se nijak svým obdivem a inspirací Campbellem netají viz. SEASTROM, Lucas O. *Mythic Discovery Within the Inner Reaches of Outer Space: Joseph Campbell Meets George Lucas – part I*. [online]. 2015-10-22 [Citováno 2018-12-15]. Dostupné z: <https://www.starwars.com/news/mythic-discovery-within-the-inner-reaches-of-outer-space-joseph-campbell-meets-george-lucas-part-i>

¹²¹ Cit. 2, s. xi t

na některé současné filmové náměty a ilustroval Hrdinovu cestu na současných filmech a několika filmových klasikách.

Svět, ve kterém hrdina ze začátku žije, nazývají oba velmi podobně: Obyčejný svět (Vogler) a Svět obyčejných dnů (Campbell). První a druhá část prvního aktu se u obou autorů nazývá stejně, Volání dobrodružství a Odmítnutí volání. Voglerovo Setkání s Mentorem a Campbellovou Nadpřirozenou pomocí jsou obsahově stejné části, pouze s odlišnými názvy. V Překročení prvního prahu Vogler spojil dvě Campbellovy kapitoly: Překročení prvního prahu a V břiše velryby.

V druhém stadiu se i první oddíl jmenuje velmi podobně – Vogler ho pojmenoval Testy, Spojenci a Nepřátelé; Campbell Cesta zkoušek. Vogler poté přidal kapitolu Příchod k nejnitřnější jeskyni. Do kapitoly Utrpení shrnul čtyři Campbellovy: Setkání s bohyní, Žena jako svůdkyně, Smíření s otcem a Apoteóza. Poslední kapitolu tohoto stádia přejmenoval Vogler z Nejvyššího dobrodiní na Odměnu.

Na začátku třetího aktu kondenzuje Vogler první čtyři Campbellovy kapitoly (Odmítnutí návratu, Magický útěk, Záchrana zvenčí, Překročení prahu návratu) do jediné: Cesta zpátky. Předposlední kapitola, Vzkříšení, je odrazem Campbellova Pán obou světů. A nakonec poslední kapitolu přejmenoval ze Svobody žít na Návrat s Elixírem.¹²²

Odchod

Vogler počáteční část každého příběhu nazývá *Obyčejný svět*.¹²³ Protože se spousta příběhů se odehrává ve „Speciálních světech“, většina narativů začíná ustanovením Obyčejného světa pro jejich srovnání. Speciální svět příběhu se stává speciálním, pouze pokud vidíme kontrast s obyčejným každodenním životem, který hrdina na začátku prožívá. Obyčejný svět nám přináší informace o původu a charakteru hrdiny a o jeho domovské základně. Většinou se Obyčejný a Speciální svět od sebe co nejvíce liší, aby jak hrdina, tak diváci prožili dramatickou změnu po překročení prahu Obyčejného světa. Ten se může jevit jako nudný a klidný, ale hrdinovy

¹²² Tamtéž, s. 6

¹²³ Tamtéž, s. 83

problémy a konflikty jsou v něm již přítomny, čekající na své vypuknutí.¹²⁴ Je ale důležité si uvědomit, že oba světy (božský a lidský) jsou tím jedním.¹²⁵ I pokud hrdina po dobu příběhu zůstane fyzicky ve stejném světě, od momentu, kdy se začne prozkoumávat nové teritorium, se svět změní. Je pocitově jiný, má jiný rytmus, odlišné priority, hodnoty a pravidla. Podle Voglera je nutné, aby hrdina něco postrádal – buďto od začátku, nebo v případě, že vše má, aby něco ztratil.¹²⁶

Osud poté povolá hrdinu a přesune jeho duchovní těžiště do neznámého území, mimo hranice vymezené jeho společností.¹²⁷ Vogler hrdinův nedostatek nazývá tragickou chybou (termín přejímá od Aristotela). Tato chyba neboli *hamartia* způsobí rozpor s jeho osudem, muži nebo bohy. Nejčastější hrdinovou závadou je *hubris*: pýcha nebo arogance. Vidí sami sebe jako rovné s bohy, nebo dokonce že jim jsou nadřazeni.¹²⁸

Volání dobrodružství

Existují různé typy Volání dobrodružství. První z nich může přijít ve formě zprávy nebo posílka, kteří přinesou noviny o válce nebo o propuštění psanců. Volání může vzejít i z nitra hrdiny, ve formě snu, fantazie nebo vize; ty reflektují emocionální a duševní růst hrdiny, který přijde. Často záporná postava provádí průzkum Hrdinova života, což je dalším druhem Volání.¹²⁹ Nebo už má Hrdina dost toho, jak se věci mají. Tento pocit se v něm střádá a po poslední kapce se vydá na dobrodružství. Vogler také mluví o pojmu synchronicita, kterou ustanovil C.G. Jung ve svých knihách. Jedná se o náhodné výskyty slov, nápadů nebo událostí, které na sebe vezmou konkrétní význam a vyvolají potřebu změny a akce. Hrdina může podlehnout pokušení v podobě potenciálního partnera, příslibu pokladu nebo exotické cesty. Hrdina může něco ve svém Obyčejném světě ztratit, nebo už nemá jiné možnosti. Volání také nemusí být pouze jedno, obzvlášť pokud příběh pracuje na několika úrovních.¹³⁰

¹²⁴ Tamtéž, s. 87

¹²⁵ Cit. 1, s. 197

¹²⁶ Cit. 2, s. 92

¹²⁷ Cit. 1, s. 59

¹²⁸ Cit. 2, s. 92

¹²⁹ Tamtéž, s. 101

¹³⁰ Tamtéž, s. 103

Volání často přináší ztělesnění archetypu Posla. Campbell postavu Posla představuje na příkladu princezny, které spadne zlatý míč do studny, přičemž nedodrží slib daný žabákovi, že se stane jeho nejlepší přítelkyní, pokud jí míč vyloví. U případu princezny figura žabáka značila nástup dospívání. Posel vždy souvisí s tajemstvím přeměny hrdiny. Je to rituál či okamžik duchovního přerodu, jenž v případě, že proběhl celý, představuje smrt a znovuzrození. Staré hrdinovy představy, ideály a citové vzorce již neodpovídají skutečnosti.¹³¹

Poslové mají důležitou psychologickou funkci oznamující nutnost změny. Nemusí se vždy jednat o reálnou postavu. Může jím být někdo ze snu, nový nápad, který uslyšíme, nebo kniha, co hrdina přečte.¹³² Narativně posel poskytuje hrdinovi motivaci a výzvu, aby příběh započal. Posel často slouží pouze jako prostředek k poskytnutí energie na změnu rovnováhy.

Vogler také mluví o častém nevyslyšeném volání. Odmítnutí výzvy ale dobrodružství promění ve svůj vlastní opak: hrdina se buďto nudí, je zavalen prací nebo ztrácí sílu nezbytnou pro velké pozitivní činy a sám se stává obětí, jíž je třeba zachránit. Jeho země se stane vyschlou a kamenitou pustinou. Mýty a lidové pověsti celého světa objasňují, že odmítnutí je ve své podstatě neochotou vzdát se toho, co člověk považuje za svůj zájem. Na budoucnost hrdina nenahlíží jako neustálý koloběh smrti a zrození, přesto dá přednost jejich současnému systému ideálů, ctností, cílů a výhod. Hrdinovi se nedaří naplnit životní roli, kterou přijal.¹³³ Odmítnuté volání má důležitou dramatickou funkci: má dokázat divákům, že na hrdinu čeká smrtelné nebezpečí. Přemýšlením nad následky vyslechnutí Volání je jeho volba reálnější. Častým důvodem odmítnutí je hrdinova minulost, kdy nechce znovu spadnout do spárů pošetilých dobrodružství.¹³⁴ Nakonec ale hrdina podlehne, buďto kvůli silnější motivaci jako je např. únos milované osoby, hrdinova vrozená touha po dobrodružství nebo smyslu pro spravedlnost. Jejich výmluvy jsou často chabými a průhlednými pokusy oddálit osud. Dlouhodobé odmítání Volání je jedním ze znaků tragických hrdinů, což může vyústit až v hrdinův smutný konec. Existují ale i výjimky, kdy je hrdina pokoušen zlem. V těchto případech je odmítnutí Volání

¹³¹ Tamtéž

¹³² Tamtéž, s. 56

¹³³ Cit. 1, s. 65

¹³⁴ Cit. 2, s. 108

viděno jako pozitivní a moudré.¹³⁵ Co dalšího může hrdinovi bránit v neuposlechnutí Volání, je Obyčejný svět, který se Hrdinu pokouší různými rozptýleními svést z jeho cesty.¹³⁶ Opakem váhajících hrdinů jsou hrdinové, kteří naopak Volání ihned přijmou, nebo jej dokonce vyhledávají. Ale i v jejich příbězích se strach a pochybnosti reprezentované v Odmítnutí volání projeví. Jiné postavy budou varovat hrdinu a diváky, co se mu může stát.¹³⁷

Ti, kteří se na svou cestu za dobrodružstvím vydají, nejprve potkají ochránce/mentora, který na sebe nejčastěji vezme podobu stařenky nebo starce¹³⁸. Někdy, když hrdina odmítne volání, může získaný čas využít k přípravě do neznáma. V mytologii a folklóru často hrdinovi právě pomáhá s přípravou moudrá, ochranná postava Mentora, která hrdinu chrání, vede ho, učí, testuje, trénuje a dává mu magické dary.¹³⁹ Pro Campbella je postava Mentora laskavá a představuje ochrannou moc osudu. Je ujištěním a příslibem, že rajský klid, který jsme poznali v mateřském lůně, není ztracen. Pomáhá v současnosti a zároveň zůstává v budoucnosti i minulosti. Jakmile hrdina uposlechne volání a pokračuje v cestě, jak to vyžadují okolnosti, zjišťuje, že má na své straně všechny síly nevědomí a drží prst na velkém rytmu historického dění.¹⁴⁰ Campbell dále o postavě Mentora píše, že je zároveň ochráncem i nebezpečím, mateřským i otcovským principem. Spojuje v sobě dvojznačnost nevědomí a naznačuje, že jednak naše vědomá osobnost je podporována jiným, větším systémem, ale svědčí také o nevyzpytatelnosti průvodce, jehož hrdina následuje. Mentor se v typickém případě zjeví hrdinovi, který zareagoval na Volání dobrodružství.¹⁴¹

Vztah mezi hrdinou a Mentorem nebo nějakým poradcem bývá většinou velmi emotivní – dle Voglera mají diváci rádi tento typ vztahu, kdy se moudrost a zkušenosti předávají další generaci.¹⁴² Reflektují realitu, kdy každý z nás se musí naučit důležité životní lekce. Ať už jsou ztvárněny osobou, tradicí nebo etickým

¹³⁵ Tamtéž, s. 109

¹³⁶ Tamtéž, s. 110

¹³⁷ Tamtéž

¹³⁸ Cit. 1, s. 72

¹³⁹ Cit. 2, s. 117

¹⁴⁰ Cit. 1, s. 74

¹⁴¹ Tamtéž, s. 77

¹⁴² Cit. 2, s. 118

kódem, energie tohoto archetypu je přítomna v téměř každém příběhu, aby jej vyprovodili do nebezpečí dárky, povzbuzením, vedením nebo moudrostí.¹⁴³

Folklór je dle Voglera naplněn vztahy popisující hrdinovo setkání s magickými ochránci, kteří mu dají dary a provádí jej na jeho cestě. Příkladem mohou být elfové, kteří pomáhají ševci, nebo sedm trpaslíků, kteří poskytnou Sněhurce přístřešek. Všechny tyto případy jsou projekcí Mentora. Hrdinové mytologie hledají radu a pomoc od čarodějníc, čarodějů, doktorů, duchů a bohů jejich světa. Např. prototypem Mentora v řecké mytologii je Cheirón, který vycvičil celou řadu řeckých hrdinů, včetně Hérakla.¹⁴⁴

Vztah mezi hrdinou a Mentorem se ale může stát tragickým nebo dokonce smrtelným, obzvlášť pokud je hrdina nevděčný nebo náchylný k násilí. Opět nám jako příklad poslouží Cheirón a Hérakles, který svého mentora smrtelně zraní magickým šípem. Mentoři se také mohou proti hrdinovi obrátit. V norské mytologii je trpaslík Regin Menotrem Sigurdovi, zabijákovi draků. Pomůže mu zkoumat jeho rozbitý meč, ale později se ukáže, že pouze chtěl po Sigurdovi, aby draka zabil, a mohl si sám ponechat drakův poklad. Mohou také hrdinu zklamat, nebo jej odmítnou pustit na jeho cestu.¹⁴⁵ Mentoři také mohou být vnímáni jako hrdinové, kteří toho prožili dostatek, aby mohli učit ostatní a předat jim své vědomosti.¹⁴⁶

Posledním stádiem prvního aktu je pro Voglera překročení prvního prahu do Speciálního světa. Je to hrdinův vědomý akt, kdy se plně vrhne do dobrodružství. Hrdinové se většinou ihned do dobrodružství nevrhají. Často je k tomuto konečnému aktu dožene vnější síla, která změní kurz nebo intenzitu příběhu. Může se jednat třeba o unesení milované osoby nebo hrdinovi už nezůstávají jiné možnosti, než se na dobrodružství vydat. Ke konečnému postrčení hrdiny na jeho hrdinovu cestu může stačit i vnitřní změna. Hrdina se musí rozhodnout, jestli bude pokračovat ve svém současném životě, nebo vše riskovat pro svůj růst. Většinou se jedná o kombinaci vnější i vnitřní motivace.¹⁴⁷

¹⁴³ Tamtéž, s. 124

¹⁴⁴ Tamtéž, s. 118-119

¹⁴⁵ Tamtéž, s. 120-121

¹⁴⁶ Tamtéž, s. 122

¹⁴⁷ Tamtéž, s.128

Překročení prvního prahu je část hrdinovy cesty, kdy se hrdina, vydávající se vstříc svému dobrodružství, setkává se „strážcem prahu“. Strážci prahu se pokouší hrdinovi zabránit na cestu se vůbec vydat. Většinou je jejich postava zosobnění více archetypů, než se na první pohled může zdát. Z narativního hlediska vzbuzují v divácích otázku, jestli je v hrdinových silách vyváznout ze své cesty a úkolu živý.¹⁴⁸ Vytváří tak v obecnstvu napětí, které je přítomno po dobu hrdinova dobrodružství. Stejně dramatickou funkci může mít i odmítnutí Volání. Není neobvyklé, aby Mentoři nasadili masky Strážce prahu: někteří, aby hrdinovi v jeho dobrodružství pomohli, jiní, aby jej odradili od zrádné a nebezpečné cesty, která by nebyla společností schválena. Tento typ Mentora/Strážce prahu se stane ztělesněním společnosti nebo kultury varující hrdinu, aby nepřekračoval vymezené hranice. Hrdina je ale nakonec překročí díky něčemu, co můžeme nazvat Zákonem Tajných dveří. Když se Pandoře řekne, aby nikdy neotevírala svoji skříňku, všichni víme, že ji nakonec otevře, stejně jako Bella z *Krásky a Zvíře* otevře dveře do jediné místnosti, kam má zakázaný přístup. Takovéto příběhy jsou symbolem pro lidskou zvědavost, silným motivátorem odkrýt a zjistit všechna tajemství.¹⁴⁹

Strážci se mohou objevit a otestovat hrdinu v jakékoliv části příběhu, většinou se objeví u nějakých dveří, portálů, nebo vstupů. Jsou součástí tréninku jakéhokoliv hrdiny. V řeckých mýtech spousta hrdinů musela obejít trojhlavého psa Kerbera, nebo zaplatit strážci řeky Styx, Cháronovi. Hrdinovým úkolem je přijít na to, jak Strážce obejít. Někdy jsou pouhou iluzí, která se musí ignorovat nebo je překonat pomocí své víry. Někdy stačí pouze Strážce prahu upozornit, že hrdina překračuje jeho území, a uznat jeho sílu.¹⁵⁰

Překročení prahu

Pro Campbella je překročení magického prahu přechodem do oblasti znovuzrození, symbolizuje všeobecně rozšířený obraz břicha velryby.¹⁵¹ Tento motiv klade důraz na skutečnost, že překročení prahu je jistou formou sebezničení. Odpovídá to vstupu věřícího do svatyně, kdy si znovu uvědomí, kým a čím je.¹⁵² Hrdinovo tělo může být

¹⁴⁸ Tamtéž, s. 111

¹⁴⁹ Tamtéž, s. 112

¹⁵⁰ Tamtéž, s. 129

¹⁵¹ Cit. 1, s. 89

¹⁵² Tamtéž, s. 90

i skutečně roztrháno a zničeno (jak se stalo např. egyptskému bohu Usirovi).¹⁵³ Vogler mluví o nespočtu filmů, ilustrující hranici mezi dvěma světy překročením fyzických bariér, jakými jsou dveře, brány, mosty, kaňony, stěny, oceány nebo řeky. Ve starších filmech byl přechod mezi prvním a druhým aktem značen setměním, které znamenalo, že uběhl nějaký čas a hrdinové se dostali do jiného prostoru. Byl to ekvivalent opony v divadle. V dnešní době editoři přecházejí do druhého aktu mnohem ostřeji, i tak ale diváci snadno rozeznají znatelnou změnu energie. Píseň, hudba nebo drastická změna vizuálu může naznačit změnu, stejně jako zrychlení tempa příběhu, nebo příchod do nového terénu. Může se jednat buď o jediný moment, nebo o delší pasáž v narativu. Aby hrdina Práh překročil, musí projevit speciální odvalu a provést tzv. skok důvěry. Po něm už není cesty zpět. Hrdinové se však málokdy dostanou do Speciálního světa bez újmy. Mohou do něj spadnout, figurativně i doslovně. Skok důvěry se může proměnit v krizi víry, kdy romantické iluze o Speciálním světě jsou roztrženy prvním kontaktem s ním.¹⁵⁴

Testy, spojenci, nepřátelé

Hrdina se nyní nachází ve Speciálním světě, ve kterém je přes veškerou předchozí přípravu úplným nováčkem.¹⁵⁵ Divákův první dojem ze Speciálního světa by měl především být, jak se liší od Obyčejného světa. I kdyby byl Hrdina fyzicky ve stejném místě po celou dobu narativu, vidíme určitou změnu, zatímco se prozkoumávají nová, emocionální teritoria. I figurativní Speciální svět je pocitově odlišný, má jiný rytmus, priority, hodnoty a pravidla. Je mnohem nebezpečnější a cena za chyby je zde mnohem vyšší.¹⁵⁶ Jedná se o druhou etapu cesty, kdy dochází k očištění vnitřního Já, kdy Hrdinovy smysly by měly být pročištěny a pokořeny.¹⁵⁷

Nejdůležitější funkcí této části přizpůsobování se Speciálnímu světu jsou testy. Je to nejoblíbenější fáze mytických dobrodružství, kterou najdeme ve světových literárních dílech o zázračných zkouškách a utrpení.¹⁵⁸ Původní odchod do země zkoušek představuje začátek dlouhé a nebezpečné cesty za vítěznou iniciací

¹⁵³ Tamtéž, s. 91

¹⁵⁴ Cit. 2, s. 130

¹⁵⁵ Tamtéž, s. 136

¹⁵⁶ Tamtéž, s.136

¹⁵⁷ Cit. 1, s. 98

¹⁵⁸ Tamtéž, s. 95

a za okamžiky osvědčení. Hrdinové budou muset znovu a znovu překonávat nečekané překážky, zatímco na ně čeká množství dílčích vítězství, pomíjivých extází a letmých pohledů na nádhernou krajinu.¹⁵⁹ Vypravěč využívá tuto fázi k vyzkoušení hrdiny, aby jej připravil na sérii zkoušek a výzev, které jej mají připravit na budoucí těžší zkoušky. Campbell je např. ilustruje na příběhu Psyché, která s pomocí spřátelených bytostí (Spojenců) překoná téměř pohádkové testy žárlivé Venuše a vyhraje tak zpátky svou ztracenou lásku, Érose.¹⁶⁰ Vogler popisuje zkoušky na začátku druhého aktu jako obtížné, nejsou ale životu nebezpečné jako pozdější události. Testy mohou být také pokračováním tréninku Mentora. Mnoho Mentorů doprovází hrdinu až do této fáze dobrodružství.¹⁶¹ Testy mohou být také vestavěny do architektury nebo krajiny Speciálního světa. Tomuto světu většinou dominuje nepřítel nebo Stín, který jej obklopí pastmi, barikádami nebo kontrolními stanovišti. Jak se Hrdina s těmito pastmi popere, je součástí jeho Zkoušek.¹⁶²

Další funkcí této části je, dle Voglera, vytváření si Spojenců nebo Nepřátel. Pro hrdinu, který se dostal do Speciálního světa, je přirozené, aby strávil nějaký čas zjišťováním, komu může nebo nemůže věřit. I posuzování charakteru ostatních postav je druhem Hrdinovy Zkoušky. Hrdina může např. v Testové fázi hledat informace, ale nakonec získá nové přátele nebo Spojence. Tyto postavy mohou volně překračovat hranice mezi Mentorem a Podvodníkem; někdy hrdinovi pomáhají a slouží jako jeho svědomí, někdy něco komicky zpackají nebo dělají neplechu.

Testová fáze může také poskytnout příležitost k vytvoření týmu. Mnoho příběhů představuje několik hrdinů nebo hrdinu, kterému pomáhají postavy se speciálními schopnostmi a kvalitami. Počátky druhého aktu může pokrýt rekrutování týmu nebo příležitost, kdy tým plánuje a nacvičuje na těžkou operaci. Hrdina může soupeřit se svými rivaly o vedení týmu. Odhalí se také síla nebo slabiny členů týmu. Co se týče romance, ve fázi Testů může být první příležitost k první schůzce nebo společnému zážitku, který započne vztah.

Hrdinové si také mohou vytvořit nepřátele. Potkají Stín nebo jeho služebníky. Jeho příchod do Speciálního světa může spustit sérii nebezpečných událostí, jako

¹⁵⁹ Tamtéž, s. 104

¹⁶⁰ Tamtéž, s. 95

¹⁶¹ Cit. 2, s. 136

¹⁶² Tamtéž, s. 137

např. ve *Star Wars* kdy sekvence v kantýně nakonec vyústí v konflikt s Jabba Hutt v *Star Wars: Empire Strikes Back (1980)*. Do nepřátel zahrnujeme jak padouchy a antagonisty, tak jejich pomocníky. Nepřátelé mohou zastupovat i ostatní archetypy, jako je Stín, Podvodník, Strážce práhu a někdy dokonce Posel. Speciálním typem Nepřítele je Rival, hrdinův soupeř v oblasti lásky, sportu, obchodu nebo jiných podnikcích. Cílem Rivala není hrdinu zabít, ale porazit jej v soutěžení.¹⁶³ Hrdina i diváci se musí rychle naučit nová pravidla Speciálního světa. Jedná se o další hrdinský Test. Scéna ve *Star Wars* v kantýně využívá obraznost westernovských salónů jako míst pro průzkum, výzvy, spojenectví a učení se nových pravidel.

Vogler si pokládá otázku, proč tolik hrdinů projde skrz bary a salóny. Podle něj odpověď leží v metafoře lovu v Hrdinově cestě. Poté, co lovci opustí vesnici nebo doupe Obyčejného světa, většinou se ihned vydají k nádržím hledat lovnou zvěř. Predátoři často sledují stopy v bahně, které zvěř zanechala, když se šla napít. Nádrž je přirozeným místem pro shromáždění a dobrým místem pro pozorování a zjišťování informací. Překročení Prvního práhu bývá zdlouhavé, osamocené a únavné. Bary jsou přirozenými místy pro zotavení se, vyslechnutí drbů, vytvoření si přátel a ke konfrontaci s nepřáteli. Umožňují také pozorovat postavy pod tlakem, kdy se odhalí jejich pravá povaha. V barové konfrontaci ve *Star Wars* Luke Skywalker vidí střípky spirituální moci Obi Wan Kenobiho a potřebu Hana Sola být ve všem první. Bar může být mikrokosmem speciálního světa, místem, kterým každý dříve nebo později projde.¹⁶⁴

Vogler mluví také o jiných aktivitách v barech kromě pohoštění, jako je hudba, flirtování nebo gamblerství. V této fázi narativu, ať už je v baru nebo ne, se může odehrát hudební sekvence, která nastolí náladu Speciálního světa. Může představit objekt romantického zálibení nebo dualitu Speciálního světa. Salóny nebo jejich ekvivalent mohou sloužit jako místa pro milostné zápletky. Bary jsou místem pro flirtování, romanci nebo prostituci. Hrdina v nich může začít nějaký druh vztahu při hledání informací a náhodou získá Spojence nebo milenku/milence.

¹⁶³ Tamtéž, s. 138

¹⁶⁴ Tamtéž, s. 139

K salónům neodmyslitelně patří i gambling, a hry s šancí jsou přirozeným prvkem Testovací části. Hrdinové mohou např. konzultovat s vědmou, jestli jim je štěstěna nakloněna. Skrze hru mohou být sázky zvýšeny nebo hrdinové naopak prohrají jmění. V hinduistickém eposu *Mahábháratai* se zmanipulovaná hra vyvine v kosmický rodinný spor.¹⁶⁵

Příchod k nejniternější jeskyni

Hrdinové, kteří se přizpůsobili Speciálnímu světu, se nyní vydávají přímo do jeho středu. Přejdou do přechodné oblasti mezi krajem a samotným centrem Hrdinovy cesty. Při cestě najdou další záhadnou oblast, která má vlastního Strážce prahu, agendy a testy. Nazývá se Příchodem k nejniternější jeskyni, kde se brzy setkají s velkým údivem a hrůzou a hrdina je vnitřně rozerván. V této fázi probíhá poslední příprava na hlavní konflikt dobrodružství.

V moderním vyprávění do této fáze Vogler zařazuje některé speciální funkce. Když se hrdina blíží k branám citadely hluboko ve Speciálním světě, může začít spřádat plány, dělat průzkumy, přeorganizovat nebo rozprostřít skupinu, upevnit svoji pozici a ozbrojit se, naposledy se zasmát, než se vydají do země nikoho. Pistolníci zkontrolují své zbraně, toreadoři se obléknou atd.¹⁶⁶ Např. studenti studují na závěrečné zkoušky, lovec stopuje zvěř k jejímu úkrytu nebo dobrodruhové mají svou milostnou scénu. Během Testovací fáze si hrdina vytvořil několik přátel. Než se dostanou k cíli, musí ovšem čelit sérii překážek a výzev, které je jako skupinu stmelí a připraví je na boj o jejich život. Musí zůstat na pozoru a vyvarovat se iluzím, aby neusnuli na pochodu. Často narazí na nového Strážce prahu.¹⁶⁷ Jeho předchozí činy, síly a zkušenosti, které získal, jsou v této fázi zúčtovány.¹⁶⁸ Hrdina by do hlavního konfliktu měl jít ve vyrovnaném mentálním stavu, kdy je jeho sebejistota zmírněna pokorou, a je si vědom nebezpečí. Izolace hrdiny od skupiny je velmi častá. Kolem Strážce prahu se mohou dostat zkušenostmi, které nově nabyli ve Speciálním světě nebo na něj mohou apelovat pomocí emocí.¹⁶⁹

¹⁶⁵ Tamtéž, s. 140

¹⁶⁶ Tamtéž, s. 145

¹⁶⁷ Tamtéž

¹⁶⁸ Tamtéž, s. 146

¹⁶⁹ Tamtéž, s. 147

Vogler mluví o tom, jak se hrdinové snaží změnit mocný status quo, který nesdílí jejich sny a cíle. Status quo se může dokonce vyskytovat uvnitř hrdinů jako silný návyk nebo neuróza, kterému musí čelit před tvrdou zkouškou. Příkladem takového statusu quo může být např. starší generace, vladař, který se odmítá vzdát moci nebo rodič, který si odmítá přiznat, že jeho dítě vyrostlo. Touha po porušení statusu quo vede k nesplnitelnému testu, který hrdinové musí podstoupit. Hrdinové také mohou přecházet přes teritorium šamana, na hranici mezi životem a smrtí.¹⁷⁰ Naši protagonisté tak následkem toho zažijí několik skličujících selhání, zatímco se blíží k vyššímu cíli. Tyto zvraty štěstěny se nazývají dramatické komplikace. I když vypadají, že hrdinu naprosto zničí, slouží jen jako další prostředek k dalšímu otestování hrdinovy vůle pokračovat. Také jim dovolují se dát dohromady způsobem, který je efektivnější pro cestování v neznámém terénu.

Další funkcí fáze příchodu pro Voglera je zvýšit sázky a znovu potvrdit oddanost hrdinů jejich úkolu. Divákům se musí připomenout ubíhající čas, naléhavost situace a hrozba smrti.¹⁷¹ Kvůli reorganizaci skupiny se postavám mohou změnit jejich archetypální masky: budou muset splňovat nové funkce. Např. pokud je hrdina zajat, vymění svou masku Hrdiny za Oběť, archetyp bezmoci. Z Podvodníků se mohou stát Spojenci nebo dokonce Hrdinové. Diváci tak mohou shledat, že jejich představy o hrdinech nejsou správné, když se pod tlakem Příchodu, vynoří jejich nové kvality. Potřeba narativu, aby hrdinové čelili nebezpečí bez ochrany, je pozůstatkem mnoha mytických výprav do podsvětí. Lidští hrdinové často dostali úkol od bohů a museli se na výpravu vydat sami, do země mrtvých, kam se ani samotní bohové neodvážili vypravit. I přes konzultace doktorů, terapeutů, přátel nebo rádců, existují místa, kam se hrdina musí vydat bez jejich pomoci.¹⁷² Protagonisté našeho příběhu také musí očekávat, že nepřátelská základna bude těžce chráněna. Přístup je důležitý pro kalibraci týmu, vyjádření obav a k povzbuzení ostatních. Členové týmu se musí ujistit, že jsou zajedno, co se týče jejich cíle a rozdělit úkoly správným osobám. Mezi piráty nebo zloději se také mohou vyskytnout trpké bitvy o dominanci ve skupině.

¹⁷⁰ Tamtéž, s. 148

¹⁷¹ Tamtéž, s. 149

¹⁷² Tamtéž, s. 150

Protagonisté se často přes Strážce prahu dostanou v přestrojení nebo vcítěním se do jeho situace.¹⁷³ Tento aspekt Přístupu nás učí, že pokud rozumíme nebo soucítíme s našimi nepřáteli, obejít je nebo absorbovat jejich energii je mnohem jednodušší. Jejich útoky se promění v příležitosti dostat se jim pod kůži. Někdy bude naopak potřeba hrubá síla, aby se hrdinové dostali přes poslední závoj Vnitřní jeskyně. Hrdina možná bude muset své pochybnosti a strach překonat násilným aktem vůle. Nezáleží na tom, kolikrát se hrdinové pokusí uniknout svému osudu, dříve nebo později musí čelit životu ohrožující hrozbě. Přístup zahrnuje všechny finální přípravy k Nejtěžší zkoušce. Často přinese hrdinu k pevnosti opozice, chráněnému centru, kdy se uplatní každá lekce a Spojenec získaný po cestě. Hrdinovo nové vnímání světa je vystaveno testu a poslední překážky, které se dotýkají jeho srdce, jsou překonány, aby Utrpení mohlo začít. Jak bylo zmíněno výše, součástí tohoto aktu narativu mohou být komplikované namlouvací rituály. Romantický moment může hrdinu a jeho milovanou osobu ještě více sblížit před hlavním konfliktem.¹⁷⁴

Někteří hrdinové troufale přijdou ke dveřím pevnosti a domáhají se vstupu. Tento přístup je typický pro sebejisté a úkolu oddané hrdiny. Hrdina k tomu může mít různé důvody: např. pokouší se o odvedení pozornosti, aby se jeho tým dostal do nepřátelské základny, nebo kvůli své neznalosti netuší, že se na takovém území ocitnul.¹⁷⁵

Utrpení

Ve Voglerově poetice se ve fázi Utrpení Hrdina ocitne v nejhlubší komnatě Vnitřní jeskyně, kdy stojí tváří v tvář dosud největší výzvě a nejstrašidelnějšímu oponentu. Utrpení je hnací silou hrdinské formy a klíčem k její magické síle.¹⁷⁶ V Campbellově monomytu je první fází Utrpení Setkání s bohyní, kdy v obrazné mytologické řeči představuje žena vše, co může Hrdina poznat.¹⁷⁷ Setkání s bohyní, která je vtělena v každé ženě, je závěrečnou zkouškou, jíž je zapotřebí ke zjištění, zda je hrdina

¹⁷³ Tamtéž, s. 151

¹⁷⁴ Tamtéž, s. 152

¹⁷⁵ Tamtéž, s. 144

¹⁷⁶ Tamtéž, s. 155

¹⁷⁷ Cit. 1, s. 111

oprávněněn získat dobrodiní lásky, což je život prožívaný jako schránka věčnosti.¹⁷⁸ Dle Voglera Hrdina získá předměty a zkušenosti, aby pokořil nadcházející nebezpečí.

Jednoduchým tajemstvím Zkoušky je, že Hrdina musí zemřít, aby byl znovuzrozen. Tento dramatický moment smrti a zrození patří mezi divácky nejoblíbenější. Nějakým způsobem v každém narativu hrdinové čelí smrti nebo něčemu jí podobnému.¹⁷⁹ Může to být jeho nejhorší strach, bankrot firmy, konec vztahu nebo smrt jeho staré osobnosti. Většinou tuto smrt zázračně přežijí, a jsou doslovně nebo symbolicky oživeni, aby sklidili následky svého oklamání smrti. Podařilo se jim projít hlavním testem hrdinství. Nenavštíví však pouze smrt a navrátí se domů. Vráť se změnění, transformování. Nikdo nemůže po takovémto zážitku zůstat beze změny.

Utrpení je jedním z velkých přelomů příběhů. Nemělo by ale být zaměněno za klimax Hrdinovy cesty, který je velkým momentem třetího aktu a korunovačním momentem celého příběhu. Utrpení je hlavní událostí druhého aktu – nazývá se krizí.¹⁸⁰ O krizi se také často vyjadřujeme jako o nemoci. Jedná se o bod, kdy se např. pacientovi prudce zvýší horečka. V příbězích se často musí věci pro hrdinu zhoršit, aby se mohl zotavit nebo zvítězit. Jelikož druhý akt zabírá větší část filmu, jednou z funkcí napětí je udržet divákovu pozornost.¹⁸¹ Pozice Krize v narativu záleží čistě na potřebě příběhu a vypravěče. Nejčastějším vzorcem pro umístění momentu smrti a znovuzrození je blízko uprostřed narativu, přičemž tato struktura umožňuje mít další kritický moment nebo zvrat na konci druhého aktu. Výhodou centrální krize je to, že je dostatek prostoru pro prozkoumání důsledků zkoušky.¹⁸² Další druh struktury narativu může Krizi odsunout až téměř na konec druhého aktu. Odložená krize zase naopak poskytuje více času pro přípravu a Přístup s pomalým nárůstem divákovy napětí ke konci druhého aktu.¹⁸³ Krize oznamuje, že hrdina dosáhl poloviny své cesty. Krize, kritik nebo kritické pocházejí z řeckého slova, které znamená „oddělit“. Cesty hrdinů se přirozeně uspořádávají kolem centrální události; vše, co události předcházelo k ní vedlo, a vše po ní je už pro hrdinu cesta domů.

¹⁷⁸ Tamtéž, s. 113

¹⁷⁹ Cit. 2, s. 155

¹⁸⁰ Tamtéž, s. 156

¹⁸¹ Tamtéž, s. 159

¹⁸² Tamtéž, s. 157

¹⁸³ Tamtéž, s. 158

Vogler dále mluví o realitě smrti a znovuzrození, které může záviset na úhlu pohledu. Častou důležitou součástí této scény je svědek, někdo, kdo je poblíž a vidí hrdinu, jak zdánlivě umírá, oplakává jeho smrt, a nakonec je šťastný po znovuzrození hrdiny.¹⁸⁴ Tito svědci slouží divákovi k identifikaci se s hrdinou a cítění bolesti smrti s nimi. Dobrodružné filmy a příběhy jsou populární především kvůli své možnosti nabídnout divákům prožití smrti a znovuzrození, které prožívají skrze svou identifikaci s hrdinou.¹⁸⁵ Dobrá struktura narativu pracuje se snižováním a zvyšováním hrdinovy štěstěny a tím i s emocemi diváků. Depresivní emoce způsobeny hrdinovou smrtí se instantně promění v emoce opačného rázu. Utrpení je jednou z největších emočních propastí v narativech, a proto poté ústí v jeden z největších emočních vrcholů.¹⁸⁶ V narativu se může objevit i jiná než hrdinova smrt. Hrdina ji může např. spatřit nebo naopak něčí smrt způsobit.

Nejčastějším typem Utrpení je bitva nebo jiný druh konfrontace s protivníky. Může to být smrtící nepřítel, antagonist, oponent nebo dokonce síla přírody. Je to idea archetypu Stínu, která může být vytvořena různými složkami. „Padouch“ je sice externí postava, ale v hlubokém slova smyslu se v ní skrývají všechny negativní vlastnosti a možnosti hrdiny samotného – jeho největším protivníkem je jeho stín. Jak to bývá se všemi archetypy, Stín má jak pozitivní, tak negativní manifestace. Temná strana je nutná k polarizaci hrdiny nebo systému, aby Hrdina mohl něčemu vzdorovat. Vzdorování může být největším zdrojem jeho síly. Tím, že nepřátelské síly usilují o jeho život, se ironicky do pohybu dají síly, které hrdinovi nakonec pomohou. Archetyp stínu většinou reprezentuje hrdinovy obavy a nelibivé, zavrhané kvality, které hrdinové na sobě nemají rádi a projektují je na ostatní. Tato forma projekce se nazývá demonizace.¹⁸⁷ Campbell v podkapitole Usmíření s otcem mluví o odrazu vlastního ega oběti v lidožroutském aspektu otce. Usmířením Hrdina opouští své superego a potlačené id.¹⁸⁸

Vogler též mluví o lidech v emoční krizi, kteří někdy promítají všechny své problémy v určité oblasti na určitou osobu nebo skupinu lidí. Ti se stanou symbolem všeho, čeho se bojí a nenávidí na světě. Někdy je tato projekce a následná polarizace

¹⁸⁴ Tamtéž, s. 159

¹⁸⁵ Tamtéž, s. 160

¹⁸⁶ Tamtéž, s. 161

¹⁸⁷ Tamtéž, s. 164

¹⁸⁸ Cit. 1, s. 122

nutná pro zviditelnění problému. Systémy mohou zůstat dlouho v nezdravé nerovnováze, pokud konflikty nejsou kategorizovány, polarizovány a vyvolány k určitému druhu dramatické konfrontace. Většinou může být Stín převeden na stranu světla. Jeho nerozeznatelné nebo odmítnuté části jsou přiznány a vyzvednuty na povrch přes jejich pokusy zůstat v temnotě. Na Padoucha se tak můžeme dívat jako na hrdinův Stín v lidské podobě.

Hrdina se v Utrpení může přiblížit ke smrti, ale někdy je to padouch, kdo nakonec umírá. Jeho smrt by ale nemělo být něco, čeho hrdina snadno dosáhne a neměla by být používána jako pouze pro posunutí děje dopředu. Přes jeho smrt se ale hrdina musí utkat s jinými silami. Akce se může přesunout z fyzické arény do morální, spirituální nebo emocionální. Hrdina může při Utrpení nepřítele zranit nebo zabít jeho pomocníky. Nepřítel se pak znovu objeví v třetím aktu.¹⁸⁹ I když se někteří nepřátelé vyžívají ve své špatnosti, spousta z nich nevidí své činy jako něco špatného a považují se za hrdiny svého příběhu. Temný moment pro hrdinu je světlým momentem pro Stín. Výstavba jejich příběhů je zrcadlově stejná.

Už od klasických hrdinských mýtů se předpokládá, že když se Hrdina dostane do fáze Utrpení, tak zemře, jelikož ti, kteří se do tohoto bodu dostali před ním, zahynuli. Např. Perseův příchod k Medúze je zaplněn kamennými sochami předchozích hrdinů. Labyrint, kam je poslán Théseus je plný kostí těch, které monstrum sežralo, když se pokoušeli z labyrintu najít cestu zpátky. Tito mýtičtí hrdinové přežijí setkání s jistou smrtí kvůli předchozímu vyhledání nadpřirozené pomoci, většinou s výpomocí dárek od Mentora. Perseus využívá magického zrcadla, daru od Athény, aby se k Medúze přiblížil a vyhnul se jejímu přímému pohledu. Odřízne jí hlavu svým magickým mečem a dá ji do magické brašny, aby zabránil jejímu dalšímu pustošení. V příběhu Théseus ve fázi Přístupu získal lásku Ariadny, na kterou se poté při setkání se smrtelným nebezpečím obrací na pomoc. Princezna jde za Mentorem tohoto příběhu, architektem Daidalem, který Labyrint navrhl. Jeho magická pomoc patří k těm nejjednodušším; klubíčko provázku. Ariadna jej drží, zatímco Théseus prochází Labyrintem. Je schopen najít cestu zpátky od smrti díky jejich propojení.¹⁹⁰

¹⁸⁹ Cit. 2, s. 164

¹⁹⁰ Tamtéž, s. 165

Utrpení může být krizí srdce. V romantickém příběhu se může jednat o moment velké intimity, po němž všichni touží a zároveň se jej obávají. Zemřít zde tak může hrdinova defenzivita. V jiném příběhu to může být v romanci naopak temný moment, kdy hrdina zažije zradu nebo zdánlivou smrt vztahu.¹⁹¹ V příbězích s emoční a psychologickou hloubkou může Utrpení přinést moment mystického sňatku uvnitř osoby, kdy hledají konfrontaci s jejich animou, jejich duší nebo nerozpoznanými ženskými nebo intuitivními částmi jejich osobnosti. Ženy mohou hledat animus, mužský rozum a schopnost prosadit se, jelikož tyto schopnosti v nich společnost potlačuje, nebo se naopak znovu spojit se svou kreativitou a mateřskou energií, kterou zapudily. V okamžiku krize se hrdina bude muset obrátit na všechny aspekty své osobnosti, aby si poradil s touto záležitostí života a smrti.

Campbell líčí závěrečné dobrodružství, ve kterém jsou překonány všechny překážky, jako mystickou svatbu vítězného hrdiny-duše s bohyní-královnou světa. Je to rozhodující okamžik na samém vrcholu, v centrálním bodě kosmu, v nejsvětějším chrámu nebo v temnotě nejhlubší komnaty srdce. Mystická svatba podle Campbella reprezentuje „hrdinovo totální ovládnutí života“, kdy je v souladu se všemi aspekty lidství; jedná se o vyrovnaný sňatek mezi Hrdinou a samotným životem.¹⁹² Campbell jeho poetiku přebírá, a píše o Utrpení jako o krizi, ve které se Hrdina spojí se svou potlačenou ženskou nebo mužskou stránkou v Mystické svatbě. Může ale také dojít k Mystickému rozpadu. Energie tohoto momentu může být jak ženská, tak mužská. Hrdinovo Utrpení vychází ze spojení zrady, opuštění nebo zklamání – je to krize víry v aréně lásky. Každý archetyp má svou světlou, pozitivní a temnou, negativní stránku. Temná stránka lásky se skrývá pod maskou nenávisti, rekriminace, urážek a odmítnutí. Je to Medea, která zabíjí své vlastní děti, nebo maska samotné Medúzy, která je ověčena jedovatými hady. Krize může přijít v podobě měnivcového milence, který najednou hrdinu zradí a zanechá jej plného pocitu hořké zrady a odmítání ideji lásky. V průběhu dobrodružství mohou hrdinu konfrontovat negativní projekce anima nebo animy. Může to být např. osoba, která hrdinu přitahuje, ale není pro něj vhodná. Tyto konfrontace mohou být život ohrožující Utrpení pro vztah nebo vývoj osobnosti.¹⁹³ Všechny zlé nevlastní matky a královny

¹⁹¹ Tamtéž, s. 166

¹⁹² Cit. 1, s. 104

¹⁹³ Cit. 2, s. 168

pohádek bratří Grimmů v originálních verzích jsou dobrými příklady lásky, která se změnila ve zhoubnou.¹⁹⁴ Campbell vyjmenovává čtyři typy zlé matky, které přežívají ve skrytých vzpomínkách z dětství: 1) nedosažitelná, nepřítomná matka 2) zakazující a trestající matka 3) matka, jež k sobě připoutá dospělé dítě snažící se osvobodit nebo 4) vytoužená, ale zakázaná matka (Oidipův komplex). Jsou podstatou nedostupné postavy velké bohyně, např. Artemis.¹⁹⁵

Utrpení také Vogler definuje jako moment, kdy hrdina stane tvář v tvář svému největšímu strachu. Pro většinu lidí je to smrt, ale v mnoha příbězích je to zkrátka to, čeho se hrdina nejvíce bojí: může se jednat o postavení se fobii, vyzvání rivala na souboj, přečkání bouřky nebo politická krize. Jedním ze strachů, který má velký dramatický potenciál, je strach se postavit rodičům nebo autoritativní figuře. Rodinné problémy jsou jedním z centrálních a seriózních dramát a konfrontace s rodičovskou figurou se může ukázat jako silné Utrpení. Vyzývání starší generace mladší generací je nestárnoucím dramatem, staré jako příběhy Adam a Eva nebo král Lear. Pohádkové zápasy s vlky a čarodějnicemi mohou být také svým způsobem vyjádření konfliktu s rodiči. Čarodějnice jsou temnými aspekty matky; vlci, skřeti nebo obři zase otce. Draci a jiná monstra mohou být Stínová stránka rodiče nebo generace, která je u moci až příliš dlouho.¹⁹⁶ Podle Campbella je drak západním symbolem tyрана, který se odmítá vzdát království nebo rodiny, dokud z nich nevytlačí veškerý život. Konflikt mezi mládím a stářím se dá vyjádřit externími i interními bitvami. Jedním z druhů Utrpení může být vnitřní zápas mezi starou, pohodlnou, dobře definovanou osobností, a novou, která je slabá, neforemná, ale toužící po zrození. Nemůže se ale narodit, dokud staré Já neumře nebo alespoň nové osobnosti neustoupí. Ve vzácných případech může být Utrpení příležitostí pro zahojení hlubokých ran mezi hrdinou a rodičem. Campbell tuto možnost nazývá „Smíření s otcem“. Hrdina může pokořením Utrpení získat rodičovo uznání a konflikty mezi nimi se vyřeší.

Vogler píše, že v mýtech Utrpení označuje smrt ega. Umírá Hrdinovo staré já, jeho omezené pohledy na život a Hrdina se znovu zrodí s novým vědomím. Staré hranice jeho Já jsou překonány nebo zničeny. V určitém smyslu se hrdina stal bohem

¹⁹⁴ Tamtéž, s. 170

¹⁹⁵ Cit.1, s. 106

¹⁹⁶ Cit. 2, s. 170

s božskou schopností se povznést nad normální limity smrti a vidět propojení všech věcí v širším slova smyslu. Řekové tomuto momentu říkali Apoteóza, povýšení do stavu, kdy má v sobě boha. Ve stavu apoteózy je hrdina bohem. Hrdina, který projde Utrpením, tak posune centrum od svého Já ke své více božské části. Může se také jednat o přesun z Já ke skupině, kdy Hrdina přijme více zodpovědnosti než jen sám za sebe.¹⁹⁷ Campbell zase mluví o probodnutí v bodě, kde se jej dotkl prst mateřského života, který se stal Achillovou šlachou zárodečného tajemství otce, aby se roztříštil a zničil samotnou podstatu své existence.¹⁹⁸ Hrdina, který dle Voglera riskuje svůj život pro dobro ostatních získává právo být Hrdinou.¹⁹⁹ Podle Campbella také ještě existují legendy o skutečných vtělených bohů a příběhy s hrdiny, kteří jsou rození králové a výjimeční muži, jež těžkou zkouškou projdou s lehkostí. Nesetkávají se s žádnou zdržující překážkou a nedopouští se žádné chyby.²⁰⁰

Odměna

Odezněním krize Utrpení začíná nová fáze Voglerovy cesty, kdy se hrdina musí postavit čelem následkům přežití smrti. Poté, co zabije draka, který žil v Nejvnitřnější jeskyni, uzme meč vítězství a jde si pro svoji odměnu.²⁰¹ Setkání se smrtí je velkou událostí s následky. Téměř vždy nastává období, kdy hrdina je uznáván nebo odměněn za to, že přežil smrt nebo těžkou zkoušku. Přežití krize vytváří spoustu možností a Odměna má spoustu podob a účelů.

Jednou z takových možností je oslava. Poté, co jsou hrdinové vyčerpáni bojem, potřebují doplnit energii. Mohou uspořádat oslavu nebo grilování, kdy uvaří a zkonsumují ovoce vítězství. Hrdinové *Odysseji* vždy nabídli oběť a měli jídlo na vyjádření díky a oslavení přežití určité zkoušky na moři. Hrdinům se musí vrátit síla do vyššího světa, takže hrdinové mají čas na odpočinek, zotavení a nabití sil. Mnoho příběhů má nějaký druh scény kolem táborového ohně nebo jeho ekvivalentu, kdy hrdinové přemítají nad předešlými událostmi, nostalgicky vzpomínají na minulost, vtipkují nebo se chlubí svými činy.²⁰² Humor je pro Campbella zkušebním kamenem

¹⁹⁷ Tamtéž, s. 171

¹⁹⁸ Cit. 1, s. 136

¹⁹⁹ Cit. 2, s. 171

²⁰⁰ Cit. 1, s. 160

²⁰¹ Cit. 2, s. 175

²⁰² Tamtéž, s. 176

mytologie, který ji odlišuje od méně vzletného a sentimentálnějšího teologického vyprávění.²⁰³ Při vzpomínání na minulost, podle Voglera, se především přemítá nad činy, věcmi nebo lidmi, díky kterým hrdina došel do tohoto bodu, nebo o nevysloveném krédu, podle kterého žije. Může také dojít ke sporu, k boji o kořist. Hrdinové ale především zažívají velkou úlevu po smrtelném nebezpečí.²⁰⁴ Tyto scény mají stejnou funkci i pro diváka: abychom si oddechli po vzrušující bitvě nebo zkoušce. Postavy přemítající nad předešlými událostmi divákům pomáhají k přezkoumání dosavadního narativu a pochopení hrdinova pohledu na události. Díky těmto momentům diváci postavám lépe porozumí. Tyto lyrické a tiché pasáže jsou důležité pro utvoření si vazby s diváky. Další možností odměny po Těžké zkoušce je milostná scéna. Hrdinové do doby, než přežijí krizi, opravdovými hrdiny nejsou, jsou pouhými uční. Nezaslouží si být milováni, dokud neprokáží ochotu se obětovat. Jedním z esenciálních aspektů této části narativu je získání vlastnictví toho, co hledali.²⁰⁵ Hledači pokladů jej najdou, špióni získají informace, piráti vydrancují loď, nejistý hrdina získá sebeúctu nebo otrok uchopí osud do svých rukou. Tento moment funguje jako transakce: hrdina riskoval či obětoval svůj život a získá za to něco na oplátku. Norský bůh Ódin se ve svém Utrpení vzdá svého oka a visí na Yggdrasilu devět dní a nocí, za což dostane schopnost číst posvátné runy a dar vědění všech věcí.

Vogler tuto část nazývá Uchopení meče, jelikož hrdina aktivně a agresivně získá nebo ukradne to, co ve Speciálním světě hledal. Idea tohoto momentu pochází ze vzpomínek na příběhy, ve kterých hrdinové bojovali s draky a poté se zmocnili jejich pokladů. Mezi poklady draka může být magický meč patřící otci hrdiny, který byl ukraden nebo rozbit drakem v předešlých bitvách. Obraz mečů, jak je zobrazován v tarotových kartách, je symbolem hrdinovy vůle.²⁰⁶ Hrdina se stane více intuitivním a je si více vědom propojenosti věcí. Vogler tuto schopnost nové percepce ukazuje už na jednou zmíněném norském mýtu o Sigurdovi, zabijákovi draků. Poté co zabil draka Fafnira, kapka jeho krve mu spadne na jazyk. Ta mu umožní porozumět řeči ptáků, kteří jej varují před zrádností jeho Mentora Regina. Sigurd je zachráněn od

²⁰³ Cit. 1, s. 166

²⁰⁴ Cit. 2, s. 176

²⁰⁵ Tamtéž, s. 177

²⁰⁶ Tamtéž, s. 178

druhého, smrtelného nebezpečí díky Odměně, kterou získal za přežití.²⁰⁷ Získání meče může být okamžikem porozumění, prohlédnutí úmyslu ostatních.²⁰⁸

Meč je pouze jedním z mnoha zobrazení toho, co v této části příběhu Hrdina získává. Campbell tuto událost nazývá „Ultimátním požehnáním“. Dalším konceptem je Svatý grál, starodávny a mysteriózní symbol všech nedosažitelných duševních hodnot, za kterými se rytíři a hrdinové vydávají na dobrodružství. V jiných příbězích může být pokladem růže nebo šperk. Někteří hrdinové ale musí magický předmět v centru příběhu ukrást, přestože si jej hrdina zaslouží nebo vykoupí svým životem. Tento motiv Campbell nazývá Krádež elixíru. Elixír je médiem nebo nositelem pro medicínu. Může to být pouhé placebo nebo medicína, která vyléčí každou nemoc – magická substance, která obnovuje život. V alchymii je jednou z potřebných ingrediencí pro kámen mudrců, který přeměňuje kovy, vytváří život a překračuje hranice smrti. Právě kvůli této schopnosti překonat smrt je tento pravý Elixír hrdiny vyhledáván. Z hrdinů se tak může stát Podvodník nebo zloděj, aby poklad získali, jako když Prometheus ukradl bohům oheň, nebo Adam a Eva ochutnali jablko. Většinou za tento čin později tvrdě zaplatí.²⁰⁹

Hrdinové, kteří projdou Utrpením a získají nesmrtelnost, jsou podle Voglera uznáváni jako speciální a ojedinělí. Jedině bohové a několik lidí, kteří vykonali něco pozoruhodného nebo potěšili bohy, bylo v antickém Řecku bohy přijato mezi nesmrtelné, jako byl např. Heraklés, Andromeda nebo Asklépios.²¹⁰ Další možnosti získání uznání jsou bitevní povýšení nebo pasování na rytíře. Právě z tohoto důvodu je v původní Campbellově teorii tato část nazývána „Iniciace“; hrdina začíná od znova (stává se novou osobou) a získává novou hodnost; nebo je přijat do tajné společnosti. Poté, co hrdina projde testem, aby prokázal svou cenu. V tomto případě může být smrt a znovuzrození pouze rituální. Hrdina také může dostat nové jméno a hodnost, které zvýrazňují jeho status nově narozené bytosti. Lidský hrdina směřuje k formě božského stavu.²¹¹ Nehledá samotné bohy, ale sílu jejich podpůrné podstaty. Jen tato energie a podstata je nepomíjivá. Její strážci je sešlou pouze na náležitě

²⁰⁷ Tamtéž, s. 180

²⁰⁸ Taméž

²⁰⁹ Tamtéž, s. 179

²¹⁰ Tamtéž

²¹¹ Cit. 1, s. 139

vyzkoušené a osvědčené jedince.²¹² Hrdina je osvobozen od všeho strachu. Tato biblická verze mýtu je známá v mnoha zemích, představuje jeden ze základních způsobů symbolického znázornění tajemství stvoření. Hrdina nalézá božskou podstatu a získává moudrost.²¹³

Vogler píše, že Hrdina se může dokonce stát jasnovidcem nebo telepatem. Prozření ale může být i hlubšího charakteru, kdy po oklamání smrti zažijí hluboké sebeuvědomění. Vidí sami sebe, jakými ve skutečnosti jsou, a jak dříve byli hloupí nebo tvrdohlaví. I když tento moment netrvá dlouho, hrdinové vidí sebe zcela zřetelně. Přirozeně se i změní, jak ostatní postavy vnímají hrdinu – uvědomí si, že je po znovuzrození nesmrtelný jako bohové, což je další Odměnou pro hrdinu. Tomuto momentu se říká Zjevení (Epifanie). Tento pojem pochází z křesťanského svátku 6. ledna, Slavnosti Zjevení Páně, kdy si Tři králové poprvé uvědomí božství novorozeného Krista. Vogler zde vidí řetězec božského zážitku: od zapálení, navštívení bohem, apotheózou, proměna v boha, ke zjevení a uznání božství. Hrdina může sám prožít moment Zjevení. Najednou si uvědomí, že je synem boha nebo krále, vyvolený se speciálními schopnostmi.²¹⁴

V některých případech ale pokoření smrti i může vést ke zkreslení vnímání. Hrdinovi se zvýší ego, stane se nafoukaným a arogantním. Začne zneužívat sílu a privilegia znovuzrozeného hrdiny. Jejich sebeuvědomí příliš naroste a naruší jejich percepci jejich skutečných hodnot. Hrdinové se tak poskvrní smrtí nebo zlem, se kterým původně měli bojovat. Vogler uvádí několik příkladů. Třeba vojáky, kteří při ochraně civilizace propadnou barbarství války, nebo policisty, kteří použijí ilegální nebo amorální prostředky při boji se zločinem. K tomuto zkreslení může dojít několika způsoby: hrdina vstoupí do mentálního světa jejich oponenta a zůstane tam nebo krveprolití a vražda otráví hrdinova ducha. Další chybou je, když hrdina podcení důležitost Utrpení. Popírání a hněv je po setkání se smrtí je jedním z přirozených stádií zármutku a uzdravení, kdy hrdina vyjadřuje odpor ke skutečnosti, že byl přinucen postavit se smrti. Hrdina také může po přežití smrti přeceňovat vlastní důležitost.²¹⁵ Utrpení spojené s překračováním osobních omezení je utrpením

²¹² Tamtéž, s. 167

²¹³ Tamtéž, s. 142

²¹⁴ Cit. 2, s. 181

²¹⁵ Tamtéž, s. 182

duchovního růstu, píše Campbell.²¹⁶ Vogler ale doplňuje, že většinou je ale další nebezpečí v příběhu naučí o jejich limitech.²¹⁷

Cesta zpátky

Hrdina se musí ze svého dobrodružství vrátit se svou život proměňující trofejí. Pravidla monomytu, které Campbell objevil, vyžadují uzavřený kruh: jeho dobrodíní přispěje k obnově společenství, národa, planety nebo vícero světů.²¹⁸ Poté, co se oslaví Odměny za přežití Utrpení, se hrdina musí rozhodnout, jak píše Vogler, jestli zůstane ve Speciálním světě nebo odejde zpět do Obyčejného světa. Velmi málo hrdinů se rozhodne zůstat ve Speciálním světě a většina z nich se vydá na Cestu zpátky, kdy se buďto vrátí do počátečního bodu příběhu, úplně nové lokality nebo konečné destinace dobrodružství. V této části narativu se znovu obnoví jeho energie, která byla při uchopení meče utlumena a hrdina byl stabilizován.²¹⁹ Z psychologického hlediska toto stádium reprezentuje jejich odhodlání vrátit se do Obyčejného světa a využít lekce, které se naučili ve Speciálním světě, i přes obavy, že jim jejich neuvěřitelné dobrodružství nebude nikdo věřit.²²⁰ Hrdina se proto často zdráhá přijmout takovou odpovědnost. Campbell uvádí příklad Buddhy, který i po svém triumfu pochyboval, zda je jeho poselství sdělitelné.²²¹ Při Cestě zpátky se hrdinové musí znovu oddat dobrodružství. Vogler mluví o vyburcování za pomoci nějaké vnější síly nebo jejich vnitřního odhodlání. Vnější síla většinou připomene konečný cíl jejich dobrodružství pomocí různých prostředků, jako je tikání hodin, nebo obnovená hrozba od antagonisty.

Cesta zpátky je dalším bodem zvratu, dalším překročením hranice, které značí začátek třetího aktu. Stejně jako při Překročení prahu se může změnit cíl příběhu: příběh, kdy se hrdina žene za nějakým cílem, se stane příběhem o útěku; nebo se z fyzického nebezpečí stane emocionální a vyšle hrdinu na novou a konečnou cestu plnou zkoušek. Takovým hnacím motorem, který žene narativ dopředu, se může stát např. nová informace. Hrdina se může obávat odplaty nebo honby od sil, kterým při

²¹⁶ Cit. 1, s. 174

²¹⁷ Cit. 2, s. 182

²¹⁸ Cit. 1, s. 179

²¹⁹ Cit. 2, s. 187

²²⁰ Tamtéž, s. 191

²²¹ Cit. 1, s. 179

Nejtěžší zkoušce vzdoroval, obzvlášť pokud jim ukradl elixír. Efektivně Cesta zpátky započne třetí akt.

Hrdinové často zjistí, že zloduchové nebo Stíny, které během krize úplně neporazili, se mohou vrátit ještě silnější než předtím a chtějí se hrdinovi pomstít. Např. při souboji v bojovém umění se protivník, který byl překvapen, vzchopí a zasadí překvapivý úder. Vogler vidí psychologický aspekt těchto protiútoků v tom, že hrdinům připomínají jejich chyby, touhy nebo závislosti na kterých mohou ještě lpět. Odplata může přijít v podobě monstra, které bylo při Útrpné zkoušce zabito. Hrdina může zjistit, že zabil pouhého poskoka, nebo naopak právě poskok může začít toužit po odplatě za zabití jeho pána. Pomsta protivníků může protagonistu zranit, připravit jej o jeho získané bohatství a elixír nebo unese člena jeho družiny či jej připraví o život. Tím začíná honička nebo záchrana.²²² Útěk Campbell popisuje jako oblíbenou epizodu lidových vyprávění, která se vyvinula do mnoha vzrušujících podob.²²³ Vogler píše, že mnoho hrdinů opouští Speciální svět pouze z důvodu, že jsou pronásledováni. Pro honičky je konec druhého aktu jedním z nejpobulárnějších umístění v narativu. Slouží dobře právě pro nastartování energie příběhu. Pronásledování je jedním z oblíbených elementů jak pro filmy, tak literaturu, umění a mytologii. Proměna je často důležitým aspektem honiček, kdy hrdinové uniknou díky zamaskování. Pohádky zase využívají motiv magického úniku. Hrdinové tak uniknou pomocí transformování objektů, které nechávají za sebou, aby zpomalili opozici. To může reprezentovat určitou oběť. Hrdinové se často musí rozmyslet, co je pro ně opravdu důležité.²²⁴ Honička může mít i zvrát: místo toho, aby hrdinu pronásledoval antagonista, je pronásledován svým obdivovatelem. Další variací je naopak, když pronásledovaným je padouch. V klimaxu druhého aktu může nastat i již zmiňovaná Opožděná krize, kdy hrdina tragicky ztratí vše, co již získal.²²⁵

Vzkříšení

Tuto část považuje Vogler za největší výzvu pro autory i hrdiny. Diváci musí prožít ještě jeden, dodatečný moment smrti a vzkříšení, aby pokládali příběh za uzavřený.

²²² Cit. 2, s. 191

²²³ Cit. 1, s. 183

²²⁴ Cit. 2, s. 191

²²⁵ Tamtéž, s. 192

Vzkříšení je velmi podobné Utrpení, ale jsou v něm určité rozdíly. Je to vyvrcholení příběhu, poslední a nejnebezpečnější setkání se smrtí. Hrdina musí projít posledním očištěním a změnit se, aby se mohl vrátit do Obyčejného světa.²²⁶

Stejně jako když se Hrdinové při vstupu do Speciálního světa musí zbavit své staré osobnosti, při návratu do Obyčejného světa musí zase vybudovat novou. Měla by odrážet to nejlepší z jejich starého já a lekce, které se při své Cestě naučili. Jednou z funkcí Vzkříšení je očištění od smrti. Některé primitivní kmeny mají pro navracející se válečníky očištný rituál, kdy je pohřbí, aby se znovu zrodili z lůna země jako novorození členové. Podobným rituálem je i křest.²²⁷

Nabízí se otázka, proč většina příběhů má dva klimaxy nebo dvě znovuzrození. Vogler znovu používá analogii semestru na univerzitě, kdy Nejtěžší zkouška je pololetním zkouškovým a Vzkříšení je zkouškové na konci školního roku. Hrdinové jsou nuceni aplikovat naučené lekce v praxi, v reálném světě. Slouží k zodpovězení otázek, jestli se Hrdina upřímně změnil a zdali neselže.

Na nejjednodušší úrovni může být Vzkříšení pouhým soubojem nebo zkouškou. Často je to finální a rozhodující konfrontace s padouchem nebo Stínem. Rozdíl mezi předešlým soubojem je ve škále; zkáza nehrozí už pouze hrdinovi, ale celému světu. V tomto bodě příběhu jsou sázky nejvyšší.

Nejčastěji se tohoto úkolu zhostí samotný hrdina, někdy mu ovšem přijde na pomoc Spojenec.²²⁸ To Vogler vidí jako chybu ve scénáři, jelikož je pro hrdinu důležité, aby byl v této chvíli aktivní a dokončil tak svůj vývoj. Jeden z prostředků konfrontace je znám z westernů, kriminálních filmů a akčních filmů: přestřelka nebo poměření sil. V sázce jsou životy jak Hrdiny, tak padoucha. Nemusí mít vždy fyzický charakter, poměření sil se může odehrát i v soudní místnosti nebo v domácím dramatu.

Poměření sil má distinktivní dramatickou formu se svými pravidly a konvencemi. „Špagetové westerny“ tyto konvence ukazují s nadsázkou: dramatická hudba, oponenti se k sobě přibližují skrze arénu, přiblížení kamery na zbraně, ruce a oči v kritickém momentu; diváci mají pocit, že se čas zastavil. Duely nebo

²²⁶ Tamtéž, s. 197

²²⁷ Tamtéž, s. 198

²²⁸ Tamtéž, s. 199

přestřelky ale nejsou pro ně plně uspokojující, pokud hrdina očividně nebojuje o život a není v ohrožení. Může být zraněn, nebo uklouzne a spadne; dokonce se může zdát, že umřel jako při Utrpení. Konvenčně hrdinové toto setkání přežijí a umírají nebo jsou poraženi jejich nepřátelé; tragičtí hrdinové ale v tomto bodě umírají.²²⁹ Všichni tito ztracení nebo tragičtí hrdinové jsou ale Vzkříšení v tom smyslu, že žijí nadále ve vzpomínkách přeživších, pro které se obětovali. I diváci přežijí a pamatují si lekce, které nás naučili. Jiným prostředkem pro moment Vzkříšení může být klimatická volba mezi možnostmi, které indikují, jestli se doopravdy změnilы hrdinovy hodnoty a reflektují novou osobu, kterou se stal. Takové rozhodnutí může proběhnout i v oblasti lásky.²³⁰

Pro vypravěče je podle Voglera klimax explozivním momentem, nejvyšším vrcholem v energii nebo poslední velkou událostí. Nemusí tomu ale tak být vždy, existuje i tichý klimax, který vzbuzuje pocit mírumilovného rozřešení, a veškeré napětí se promění v pocity potěšení a míru. Pokud hrdinu postihla smrt milované osoby, může být klimax plný přijmutí a pochopení. Někdy narativ potřebuje postupný klimax, aby se vyřešily všechny vedlejší zápletky. Na více úrovních se dá prožít nejen klimax, ale i znovuzrození a očištění; na úrovni mysli, těla nebo emocí. Hrdina jimi může projít v různém pořadí: kvůli fyzickému klimaxu proběhne emocionální a hrdinovo chování a pocity se změni.²³¹

Některé dobře promyšlené narativy jsou schopny přivést ke klimaxu všechny úrovně najednou. Klimax by dále měl přivodit katarzi. V řečtině katarze znamená zvracení nebo čištění, do angličtiny se ale vepsala jako způsob očištění emocí nebo emoční průlom. Řecké drama bylo zkonstruováno s úmyslem vyvolání „vyzvracení“ emocí diváků, kteří se tak zbavovali jedu každodenního života. Smích, slzy a strach jsou spouštěči tohoto čištění. V psychoanalýze je katarze technikou, kdy zkoumání nevědomí pomůže s úzkostmi nebo depresí. Podobně je to určitým způsobem i u vyprávění příběhů. Klimax, který se vypravěči snaží v hrdinovi a divácích spustit, je momentem, kdy jejich vědomí dosáhne nejvyššího stupně uvědomění. Filmaři se pokouší vyzdvihnout povědomí hrdiny i zúčastněných diváků. Katarze může přinést

²²⁹ Tamtéž, s. 200

²³⁰ Tamtéž, s. 201

²³¹ Tamtéž, s. 202

náhlý nárůst podvědomí.²³² Katarze nejlépe funguje, když se emoce projeví fyzicky, třeba pláčem nebo smíchem; sentimentální příběhy přivedou diváky k slzavé katarzi skrze vytlačení jejich emocí do klimaxu, smích zase pomocí gagů a vtipů pomáhá uvolnit napětí, očistit nás od trpkých emocí a umožní nám sdílet zážitek. Klasické příběhy Warner Bros nebo disneyovské kratřasy jsou konstruovány, aby divák dosáhl klimaxu smíchu v pouhých šesti minutách. Celovečerní komedie tak musí být opatrně strukturovány, aby byl klimax vybudován a diváci uvolnili své emoce.²³³

Katarze je logickým dokončením vývojového oblouku postavy. Tento pojem se využívá v postupných stádiích proměny postavy: fáze a body zvratu růstu postavy. Často je tato změna příliš rychlá, po jediné kritice nebo incidentu, což není v běžném životě příliš časté. Většinou se lidé mění postupně, v postupných stádiích z bigotnosti v tolerantnost, zbabělost v odvalu, z nenávisti v lásku.²³⁴ Někdy v tomto bodě příběhu hrdina sklouzne ke svým starým způsobům a Vzkříšení je pro něj poslední šanci, aby změnil své chování. Hrdinové při přechodu z jednoho světa do druhého často přešlápou, např. uklouznou ve velké výšce nebo hrdina selže v klíčovém momentu pro dramatický efekt.²³⁵ Nemusí to být jen fyzický přešlap, ale i morální nebo emotivní.

Dalším častým prostředkem, který se podle Voglerova výzkumu při Vzkříšení využívá, je falešný vyzyvatel, který v poslední chvíli zpochybní hrdinovu důvěryhodnost, a že to byl on, kterému se podařilo splnit nespílitelný úkol. Na moment to může vypadat, že hrdinovy naděje jsou mrtvé. Aby se znovu zrodil, musí poskytnout důkaz o jeho činech; např. ukázáním trofejí z draka nebo přemožení falešného žadatele v souboji. Poskytování důkazů je jednou z důležitých funkcí stádia Vzkříšení. Častým pohádkovým motivem je, že důkaz, který si přinesou hrdinové z magického světa, zmizí, čímž je zpochybněna jejich důvěryhodnost. Označuje se tak skutečnost, že duchovní a emocionální zkušenosti ve Speciálním světě se těžko vysvětlují ostatním. Pokud je hrdinové neaplikují ve svých životech, tak tyto zkušenosti zmizí. Pravým pokladem jsou trvalé vnitřní změny a zkušenosti.²³⁶

²³² Tamtéž, s. 203

²³³ Tamtéž, s. 204

²³⁴ Tamtéž, s. 205

²³⁵ Tamtéž, s. 207

²³⁶ Tamtéž, s. 208

Někdy je pro potřeby narativu nutné, aby hrdina něco obětoval, třeba starý zvyk nebo víru; stejně jako Řekové nejprve nalili víno bohům, než začali pít, něco musí být rozděleno mezi skupinu. Slovo obětování pochází z latinského „svatořečení“, čili hrdinové jsou někdy povinni posvětit narativ svou obětí. Mohou se vzdát nebo dát kus sama sebe. Někdy musí obětovat členy skupiny. Luke Skywalker vidí, jak spousta jeho druhů umírá, tak obětuje část svého já věřícího v mechaniku a začne věřit v Sílu, John Connor v *Terminator 2* musí nechat obětovat svého mentora a otcovskou figuru, Ripley v *Alien 3* se obětuje, aby zabránila narození vetřelcovské královny.

Toto stádium je také příležitostí, aby hrdina ukázal, jak absorboval a zařadil do svého chování každou lekci od každé postavy, kterou na Cestě potkal. Ideálním klimaxem je ten, který otestuje vše, co Hrdina převzal od Mentora, Měnivce, Stínu, Strážce a Spojenců, jež potkal po cestě.²³⁷ Tvůrci musí tuto změnu demonstrovat viditelně změnou ve vzhledu nebo akci. Musí to být vidět v jejich oblečení, chování, přístupu a činech.²³⁸

Návrat s elixírem

Poté co hrdinové prošli těžkými zkouškami a přežili smrt, vždy v určitém slova smyslu začínají nový život, který bude navždy odlišný od jejich předešlého díky cestě, na které byli. Mohou se vrátit do míst, kde jejich dobrodružství začalo, vrátit se domů nebo pokračovat v dobrodružství. Pokud jsou opravdovými hrdiny, vrátí se s Elixírem ze Speciálního světa, aby jeho sílu mohli sdílet s ostatními, nebo se vrátí s mocí, která vyléčí jejich zemi.²³⁹

Filmaři, jak píše Vogler, by měli v Návratu s elixírem implementovat, jak proměněný Hrdina žije svůj každodenní život a využívá lekce z cesty, aby vyléčil své rány. Návratu se také říká Rozuzlení. Dějové linky jsou v narativu společně provázány, aby vytvořily konflikt a napětí, a většinou je vhodné na konci příběhu rozvázat. Idea obou těchto pojmů je, aby se Návrat vypořádal se všemi vedlejšími dějovými linkami, problémy a otázkami, které se v narativu vyskytly. Návrat sice může nabídnout nové otázky, to je někdy dokonce žádoucí, všechny staré by ale měly

²³⁷ Tamtéž, s. 209

²³⁸ Tamtéž, s. 210

²³⁹ Tamtéž, s. 215

být buďto zodpovězeny nebo přepracovány. Scénáristé se většinou snaží vytvořit pocit uzavíraného kruhu ve všech jejich dějových linkách a tématech.

Podle Voglera existují dva přístupy v ukončování Hrdinovy cesty. Více konvenční, preferovaná v západní kultuře a Americe je kruhová nebo také uzavřená forma, ve které diváci mají pocit uzavření a dokončení.²⁴⁰ Narativ se vrací do svého počátečního bodu. Může se tak stát fyzicky, kdy hrdina se vrátí do lokací nebo světa, kde vše začalo; nebo metaforicky či vizuálně: zopakováním prvního záběru, repliky nebo situace z prvního aktu. Všechny tyto aspekty ale po Hrdinově cestě mají jiný význam. Diváci tak mají možnost udělat si porovnání, jak dlouhou cestu hrdina ušel, jakým způsobem se změnil a jak jeho starý svět nyní vypadá odlišně. Častým způsobem, jak dosáhnout pocitu uzavření je, když Hrdina v Návratu udělá něco, co pro něj na začátku bylo těžké nebo nemožné.²⁴¹ Hollywoodské šťastné konce jsou spojovány se světem pohádek, které se často snaží dosáhnout perfektnosti – často končí „a žili šťastně až do smrti“. Příběhy tak končí s úplnou rodinou, svatbami nebo začátkem nového vztahu.²⁴²

Druhým přístupem, více populárním v asijských, australských a evropských filmech je otevřený konec, kdy zůstává spousta nezodpovězených otázek, nejasností a nevyřešených konfliktů.²⁴³ Při otevřeném konci narativ dále pokračuje v myslích a konverzacích diváků. Nedostanou žádný morální závěr. Některé příběhy tak končí novými otázkami, které v divácích ještě dlouho rezonují. V tomto otevřený přístup vidíme svět jako nejasné, nedokonalé místo s realistickou hranou.²⁴⁴

Návrat přirovnává Vogler k Odměně – obě následují po momentu smrti a znovuzrození a zobrazují následky přežití. Návrat může mít i podobné funkce jako Uchopení meče, kdy se Hrdinové zmocňují majetku, oslavují, prožívají posvátný sňatek, scény u ohně, seberealizaci nebo se mstí. Jelikož se ale jedná o konec příběhu tak je důležité, aby byl ukončen k uspokojení nebo provokaci diváků. Většinou se tak stane pomocí nečekaného odhalení, které např. Řekové a Římané často řadili do konců jejich her a románů. Oidipus například zjistí, že žena, kterou si vzal, je jeho

²⁴⁰ Tamtéž, s. 216

²⁴¹ Tamtéž, s. 217

²⁴² Tamtéž, s. 218

²⁴³ Tamtéž, s. 216

²⁴⁴ Tamtéž, s. 218

matka. Dalším způsobem je zvrát; děj se obrátí v jiný směr, než jakým doposud směřoval. Takovéto zvraty se většinou objevují v ironickém nebo cynickém tónu.²⁴⁵

Speciálním úkolem Návratu je rozdělování konečných odměn a trestů. Do příběhového světa se tak má navrátit rovnováha. Padouch by měl být potrestán přiměřeně k jeho zločinům a trest by měl mít kvalitu poetické spravedlnosti, pokud ovšem není pointou filmu o nespravedlnosti ve světě. Stejně by to tak mělo být i v případě hrdiny. Často se stává, že odměna, kterou dostali, neodpovídá velikosti jejich oběti. Pokud si lekci nevzali k srdci, mohou být také potrestáni.

Klíčem v posledním stádiu příběhu Hrdinovy cesty je Elixír. Je Hrdinovým posledním testem, zdali se o Elixír podělí. Elixír dokazuje, že Hrdina byl ve Speciálním světě a že překonal smrt. Elixír, jak bylo již zmíněno, může být figurativní; medicína k uzdravení, opravdový poklad nebo metaforicky to může být jakákoliv věc, která nás přiměje dobrodružství podstoupit: peníze, sláva, moc, úspěch, vědomosti atd.²⁴⁶ Pokud Hrdina nic ke sdílení zpátky nepřinese, není hrdinou ale ničemou: nic se nenaučil, ani nezmoudřel. Mezi nejpopulárnější a nejsilnější Elixíry patří v příbězích láska, které Hrdina dosáhne až poslední oběti. Dalším aspekt Elixíru je v tom, že alteruje celý Hrdinův svět. Vogler jako příklad uvádí *Excalibur*. Poté co se Percival vrátí zpátky s Grálem, uzdraví Artuše a při jejich vyjížďce všude rozkvetou květiny: sami se stanou živoucími Elixíry.²⁴⁷ Jiným, také častým a silným, je Elixír zodpovědnosti. Hrdina se vzdá svého statusu samotáře, aby se ujal vůdčí nebo služební pozice. Založí rodinu nebo město. Hrdinovo centrum se přemístí od ega k jeho Já, někdy zahrnujíc celou skupinu. V tragickém modu je Elixír a jeho lekce určena pro diváky, jelikož vidí hrdinovy chyby a následky – poučí se, ví, jakým chybám se vyhnout a stanou se tak moudřejšími.

Někdy Elixír přinutí Hrdiny, aby se ohlédli zpátky na své chyby. Zde je pocit uzavřenosti vytvořen, jakmile Hrdina uzná, že se přes svou bolest stal moudřejším. Pro něj je Elixír hořkou medicínou, díky které snad nebude opakovat své chyby, a zároveň jeho bolest slouží jako varování pro diváky. Tento Hrdina si svou chybu uvědomuje, což je prvním krokem k nápravě.²⁴⁸ Existují ale Hrdinové, kteří se i přes

²⁴⁵ Tamtéž, s. 219

²⁴⁶ Tamtéž, s. 220

²⁴⁷ Tamtéž, s. 221

²⁴⁸ Tamtéž, s. 222

všechny tvrdé testy, kterými prošli, se vrátí ke svému starému problematickému chování. Tohle je také kruhové uzavření pro Hrdinu. Ten, dokud se nenaučí lekce ze Zkoušek, bude nucen Cestu opakovat, dokud se je nenaučí nebo nepřinese domů Elixír. Někdy je potřeba narativ završit v epilogu. Ukazuje, jak se postavám daří v budoucnosti.²⁴⁹

Vogler v poslední části vyjmenovává několik nástrah, které na scénáristy čekají. Jedná se konkrétně o nevyřešené vedlejší zápletky, příliš mnoho konců, příliš rychlý konec a ztrátu zaměření.²⁵⁰

Poslední funkcí Návratu je příběh ukončit rozhodně. Příběh by měl skončit s emočním ekvivalentem interpunkce na konci věty. Jaké znaménko autor vybere, záleží na potřebě a tónu konce. Akční, sci-fi nebo hororové filmy často končí vykřičníkem, zatímco v otevřené struktuře je příběh zakončen otazníkem, aby nejistoty přetrvaly.²⁵¹

²⁴⁹ Tamtéž, s. 223

²⁵⁰ Tamtéž, s. 224-225

²⁵¹ Tamtéž, s. 225-226

Módy fikce

Frye podle typu hrdiny dělí fikci na pět druhů – modů. Vychází z druhé kapitoly Aristotelovi *Poetiky*, kdy některé postavy jsou lepší, horší nebo na stejné úrovni jako my. Činy hrdinů tak rozděluje podle jejich velikosti. Frye poté jeho teorii ještě rozšiřuje a fikci rozděluje dle postavení hrdiny ve společnosti, když se týká nejen dramatických forem ale i pojmání děje. Pokud je hrdina izolován od své společnosti, tak je hrdinou tragickým, když se naopak do ní začlení, tak je fikce komická.²⁵²

V první kategorii, kdy je hrdina již z podstaty nadřazen lidem a jejich okolí, je božskou bytostí a jeho příběh bude mýtem: příběhem o bohu. Tyto příběhy se vymykají konvenčním literárním kategoriím.²⁵³ Mýtické hrdiny, kteří jsou součástí příběhu tragické fikce Frye nazývá příběhy dionýskými. Smrt boha vyžaduje obřadný soucit přírody.²⁵⁴ Pokud by autor využil obřadní soucit v realističtějším vyprávění, přisuzoval by hrdinovy příznaky mýtického modu.²⁵⁵ V mýtické komedii je hrdina přijat do společenství bohů. V antické literatuře, kde bytosti podstupující nějakou zkoušku, např. mýtus o Héraklovi, nazývá Frye apollonskými příběhy.²⁵⁶

V druhé kategorii pojednává o hrdinovi romance. Hrdina je nadřazen lidem a jejich okolí svým postavením, koná podivuhodné činy, i když je stále identifikován jako lidská bytost. V jeho světě neplatí běžné zákony přírody, hrdina má až zázračnou vytrvalost a odvahu. V rámci požadavků kladených na romanci se mohou v příběhu objevit nadpřirozené síly: kouzelné zbraně, mluvící zvířata atd.²⁵⁷ Jeho hrdina je napůl bohem.²⁵⁸ Od předešlého mýtu přecházíme k legendě, lidovému vyprávění a pohádkám.²⁵⁹ Nevyhnutelnost jeho osudu má větší emocionální význam než ironické komplikace vyvolané arogancí – hybris a tragickou chybou – hamartiá

²⁵² Cit. 3 s. 52

²⁵³ Tamtéž, s. 49

²⁵⁴ Tamtéž, s. 52

²⁵⁵ Tamtéž, s. 53

²⁵⁶ Tamtéž., s. 61

²⁵⁷ Tamtéž, s. 50

²⁵⁸ Tamtéž, s. 53

²⁵⁹ Tamtéž, s. 50

hrdiny.²⁶⁰ Romantická komedie odpovídá elegii. Hlavním tématem je stále útěk ze společnosti, je ale idealizovaný pomocí života na venkově nebo na hranicích.²⁶¹

Hrdina vysokého mimetického modu (epika a tragédie) je hrdinou třetí kategorie. Je svým postavením nadřazen lidem, jeho moc, city a schopnosti vyjadřování jsou mnohem větší než naše, ovšem jeho chování podléhá společenské kritice a řádu přírody.²⁶² Tragédií v tomto modu fikce je pád vůdce, jelikož jen tak jej lze vyloučit ze společnosti.²⁶³ Mísí hrdinské vyprávění s ironií. Jeho smrtelnost je samozřejmým, polidšťujícím faktem. Jeho pád se týká nejen společenského postavení, ale i nadřazenosti nad zákonem přírody. Z hlediska společenských dějin tak spadá do dob, kdy aristokracie ztrácela svou moc, i když její ideály měly nadále společenský význam. Postavení vysoké mimésis mezi božským hrdinstvím a lidskou ironií je vyjádřeno pomocí katarze. Lítost a strach v této fikci bereme jako formu prožitku, ale tyto pocity nejprve probouzí, aby je pak paradoxně potlačila. Pokud tragédie souvisí kauzálně s jeho jednáním, tak tragično jeho činů nespočívá v morálním významu, ale v jeho nevyhnutelnosti.²⁶⁴ Kvůli společenskému charakteru komedie není elegicky introverzní. Hrdina většinou vytrvá ve svém počínání navzdory společnosti a na konci je odměněn. Katarzí komedie vysoké mimésis jsou sympatie a výsměch a dosáhne svého vítězství navzdory tomu, co udělal, je směsicí hrdinství a ironie.²⁶⁵ Děj komedie tohoto modu směřuje k zařazení hrdiny do společnosti, jež mu přirozeně vyhovuje. Její hrdina je většinou poměrně nezajímavý člověk.²⁶⁶

Nízký mimetický modus, obvykle komedie nebo realistická próza, představuje hrdinu, který není nikomu nadřazen; je jedním z nás. V těchto příbězích vyžadujeme stejnou míru pravděpodobnosti, jakou nacházíme ve vlastní zkušenosti. Pojem „vysoký“ a „nízký“ mají pouze diagramatický význam a neodkazují na hodnotu díla.²⁶⁷ Lítost a strach v tragické fikci tohoto modu jsou na rozdíl od vysoké předávány vnějškovou formou smyslových vjemů. Příznačným výrazem je

²⁶⁰ Tamtéž, s. 53

²⁶¹ Tamtéž, s. 61

²⁶² Tamtéž, s. 50

²⁶³ Tamtéž, s. 53

²⁶⁴ Tamtéž, s. 54-55

²⁶⁵ Tamtéž, s. 61

²⁶⁶ Tamtéž, s. 62

²⁶⁷ Tamtéž, s. 50

dojetí – pathos, smyslový reflex slz.²⁶⁸ Podstatou dojetí je vyloučení jednotlivce naší úrovně ze společenské skupiny, kam chce patřit nebo patří. Je to příběh o někom, kdo se nám zřetelně podobá, zlomen konfliktem mezi vnitřním a vnějším světem.²⁶⁹ Dojetí v nás často ale nevzbuzuje hrdina, ale žena nebo dítě. Hrdina nakonec zůstává osamocen se svou slabostí.²⁷⁰ Naše dojetí se většinou soustřeďuje na jedinou postavu, jelikož v nižších mimetických formách je společnost silně individualizována.²⁷¹ Hlavní postavy tohoto modu tragédie Frye pojmenovává řeckým slovem alazon – někdo, kdo předstírá a chce být něčím víc, než ve skutečnosti je.²⁷² V nízké komedii bývá hlavní zápletkou společenský vzestup hrdiny. Je zařazen do stejné společnosti, po které touží i čtenář.²⁷³ U komedie je hlavní postavou chytrý, sympatický a bezcharakterní picaro.²⁷⁴

Poslední kategorií je ironický mód, kdy moc či inteligence hrdiny je na nižší úrovni než naše i tehdy, když se čtenář cítí být ve stejné nebo podobné situaci. Sledujeme děj plný nevolnictví, zklamání a absurdity.²⁷⁵ Základní strukturní princip ironického mýtu je parodie romance, tedy využívání romantické mýtické formy pro vyjadřování realističtějšího obsahu, který se k nim váže nečekanými způsoby.²⁷⁶ Slovo ironie pochází z řeckého slova eiron, hrdina, který sám sebou pohrdá a stává se tak nezranitelným.²⁷⁷ Modus ironie se zrodil z nízké mimésis. Fikce tohoto modu nemoralizuje a předmětem zkoumání je mu jen jeho téma.²⁷⁸ Tragédií v ironickém modu je tragická osamělost, která pomíjí prvek výlučnosti nacházející se v předešlých modech. Hrdina se nemusí dopustit tragického omylu a nemusí být dojemně posedlý – přesto se ocitne mimo společnost. Ať se hrdinovi stane cokoliv výjimečného, musí to být v příčinném rozporu s jeho charakterem. Aristoteles označil za podstatnou část děje rozpoznání nebo poznání. Je pochopitelná, protože katastrofa přijatelně odpovídá situaci, máme pocit, že oběť měla zkrátka smůlu. S tímto zesilováním ironického tónu nabyla na významu postava obětního beránka

²⁶⁸ Tamtéž, s. 55

²⁶⁹ Tamtéž, s. 56

²⁷⁰ Tamtéž, s. 55

²⁷¹ Tamtéž, s. 56

²⁷² Tamtéž, s. 57

²⁷³ Tamtéž, s. 62

²⁷⁴ Tamtéž, s. 63

²⁷⁵ Tamtéž, s. 50

²⁷⁶ Tamtéž, s. 259

²⁷⁷ Tamtéž, s. 58

²⁷⁸ Tamtéž, s. 58

neboli pharmakos. Tato postava je nevinna ve smyslu, že její utrpení neodpovídá jejím činům.²⁷⁹ I u ironické komedie je prominentní postava obětního beránka. Pokud se celá společnost mstí jedinci, je provinilejší než ten nejhorší padouch. Zavržení umělce Frye považuje za jednu z nejstrašnějších ironií v umění. U ironické komedie lze vidět, že v umění existuje spodní hranice skutečného života reprezentována surovostí světa.²⁸⁰ Od této surovosti a nepříjemných věcí nás osvobozuje smích.²⁸¹ Dalšími typy ironické komedie může být melodrama, reklama a propaganda, zkažená společnost nebo komedie mravů.²⁸²

Dle Frye evropská literatura v posledních patnácti stoletích přesouvá své těžiště od vyšších modů k nižším. Před středověkem byla literatura spjata s různými mýty: křesťanskými, pozdně antickými, keltskými nebo germánskými. Až do období renesance se většina literatury přesunula do kategorie romance.²⁸³ Dělí se na dvě skupiny: světská romance o chrabrych, potulných rytířích a náboženské legendy o světcích, kdy v obou se porušují přírodní zákonitosti zázračnými motivy. S příchodem kultu vladaře a dvořana vystoupil do popředí modus vysoké mimesis, projevovaný především v dramatických žánrech: tragédie a národní eposy. Kultura střední třídy zase přinesla modus nízké mimesis, který v anglické literatuře trval přibližně od tvorby Daniela Defoa až do konce devatenáctého století. V posledním století (kniha byla napsána roku 1987) se většina vážného vyprávění přesunula do ironického modu.²⁸⁴ Proto jsou dle Frye v dnešní době tak populární detektivky: lidé si najdou obětního beránka a vzápětí se jej zbaví.²⁸⁵ Tento cyklus proběhl ve zkrácené formě i v antické literatuře.²⁸⁶

Přechod od mýtické fáze k nízké mimesis a k fázi ironické je provázen přesunem ke krajnímu „realismu“ čili k obrazné podobnosti se životem. Mýtický modus, jehož postavy mají tu největší moc, je ze všech literárních modů nejabstraktnější, nejkonvenčnější a dosahuje největší stylizace. Strukturní princip

²⁷⁹ Tamtéž, s. 59

²⁸⁰ Tamtéž, s. 63

²⁸¹ Tamtéž, s. 64

²⁸² Tamtéž s. 67

²⁸³ Tamtéž, s. 50

²⁸⁴ Tamtéž, s. 51

²⁸⁵ Tamtéž, a. 64

²⁸⁶ Tamtéž, s. 51

literatury tak souvisí s mytologií a s komparativním náboženstvím.²⁸⁷ Populární literatura v dnešní době přesouvá své těžiště od detektivek k vědecko-fantastickým povídkám. Ty vycházejí z představy, jak by vypadal život na vzdálené úrovni, na místě, které je jako technologický zázrak. Je to modus romance, jež má vnitřně blízko k mýtu.²⁸⁸ Musíme mít na paměti, že jednotlivé mody se mohou kombinovat. Přestože hlavní tón literárního díla může vytvářet jeden modus, může v něm být přítomen kterýkoliv ze zbývajících čtyř.²⁸⁹ Návrat ironie k mýtu, odpovídá snaze ironického řemeslníka vrátit se k věštbě. Tyto tendence často doprovázejí teorie o cykličnosti dějin, které racionalizují myšlenku návratu. Jejich výskyt je typickým jevem ironického modu.²⁹⁰ Ironie tak začíná realismem a nezaujatým pozorováním, postupně směřuje k mýtu a začínají se v ní objevovat obětní rituály a umírající bohové. Pět modů tak vytváří kruh.²⁹¹ Mýty o bozích splývají s legendami o hrdinech, ty splývají s ději tragédií a komedií, a ty nakonec splynou s realistickou literaturou. Pokud budeme brát literární díla v časové posloupnosti, mody romance a vysoké a nízké mimésis můžeme brát jako soubor posunutých mýtů, jež směřují k opačnému pólu pravděpodobnosti a s příchodem ironie se vracejí zpět.²⁹²

²⁸⁷ Tamtéž, s. 156

²⁸⁸ Tamtéž, s. 67

²⁸⁹ Tamtéž s. 69

²⁹⁰ Tamtéž, s. 81

²⁹¹ Tamtéž, s. 60

²⁹² Tamtéž, s. 70

Marvel Cinematic Universe

V analýze nebudeme sledovat pouze první film vybraných protagonistů marvelovské franšízy, ale jejich kontinuální cestu v průběhu Infinity Sága. Každý samostatný film má svou uzavřenou Hrdinskou cestu, která je ale součástí celku narativu MCU. Pokud aplikujeme teorii Hrdinovy cesty na samotnou strukturu MCU, zjistíme, že tři fáze tohoto obrovského narativu odpovídají třem aktům Cesty. V první fázi poznáváme Obyčejný svět pozemských Hrdinů, Hulka, Iron Mana a Kapitána Ameriky. Iron Man figuruje jako Posel po celý dosavadní narativ MCU. Dozvídáme se o S.H.I.E.L.D.U., který je prvním Mentorem protagonistů společně s Nickem Furyem. Po objevení Thora se v celém MCU objeví náznaky Speciálního světa a Avengers společně překročí Prah tohoto nového světa. V druhé fázi se představí další spojenci Avengers a také Strážci Galaxie, kteří přijdou v třetí fázi na pomoc Avengerům. Utrpením všech Avengerů je vytvoření Ultrona. Z jejich Utrpení se zrodí Vision a Odměnou se jim stane záchrana Sokovie. V třetím aktu dojde ke zničení Avengers; Hrdinové se po utkání s Ultronem odmítají vrátit domů ke svým kořenům. V Útěku je představena magie doktora Strange. Vzkříšení Avengerů začíná v *Infinity War*, se zatím neznámým koncem jejich Hrdinské cesty (tato diplomová práce byla dopsána před premiérou poslední instalace třetí fáze).

Thor

Thor (2011)

Thor je jednou z komiksových postav, jež Reynolds nazývá explicitně mytologické.²⁹³ Pokud aplikujeme koncept Obyčejného a Speciálního světa na příběh Thora, zjistíme, že kvůli jeho statusu boha a budoucího krále se jedná o jinou, převrácenou verzi světů. Thor nepochází z nuzných nebo obyčejných poměrů, nemusí se vydat na hrdinskou cestu, aby získal slávu nebo bohatství. Jeho hrdinská cesta tedy spočívá v tom, že vše ztratí a jeho úkolem je získat znovu své síly a postavení ve své společnosti. Svět, ve kterém ho poznáváme, je pro nás vizuálně, narativně, a především mytologicky Speciální. Asgard je věčnou říší norských bohů, střežící všech devět říší, nedostupnou pro smrtelníky. Náš svět, do kterého se Thor dostane, je pro nás jako diváky Obyčejný, pro Thora se ale stane Speciálním: je to svět, ve kterém musí projít těžkou hrdinskou zkouškou, aby se změnil v lepšího muže a aby nám narativ zodpověděl otázky, které jsou součástí výstavby Obyčejného světa. Jedná se o představení hlavních konfliktů a také charakteru hlavního hrdiny: Stane se Thor lepší osobou? Bude z něho dobrý král? Vyřeší se jeho spory s otcem a bratrem? Přestane být tak arogantní a bojechtivý?

Tyto Thorovy vlastnosti poznáváme hned na začátku filmu při představení Asgardu. Thor idealizuje předchozí otcovo válečné snažení, touží být jako on. Ledové giganty vidí pouze jako monstra, které je nutno zastavit. V další scéně vidíme Thora už jako dospělého muže, připraveného na svou korunovaci. Status hrdiny a ochránce v očích asgardského lidu už má. Odin, jako jeden z jeho Mentorů, je ze začátku slepý vůči nedostatkům svého syna. Thorovu povahu před hlavní narativní linií filmu můžeme popsat jako velmi hrdou, agresivní, temperamentní a marnivou. Touží po boji až do takové míry, kdy nedbá na bezpečnost svých přátel. Při korunovaci sice přísahá, že bude dodržovat mír, ale konflikt s Mrazivými obry chce vyřešit násilím: ve slovech Odina „jako válečník“ a ne jako vládce.

²⁹³ Cit. 42, s. 53

Thor je svým postavením nadřazen téměř komukoliv; lidstvo jej vidí jako boha, pro asgardány je to zase budoucí král – a nade všechny, včetně jeho královského otce, se povyšuje. Trpí tedy chybou nejčastější pro řecké hrdiny, *hubris* – arogancí. Jelikož ale Thor není řecký nebo tragický hrdina, jeho osudový nedostatek nevyústí v jeho smutný konec, nýbrž v jeho nápravu. Tématem příběhu Thora je jeho cesta stát se dobrým a moudrým králem.

Thorovým Poslem je jednoznačně postava jeho bratra Lokiho. Velmi explicitně se vyjadřuje, i když ne hned na začátku příběhu, že Thor není dostatečně vyspělý a připravený stát se vladařem. Úmyslně tak naruší Thorovu korunovaci, protože věří, že by nebyl dobrým králem a on naopak ano. Chce jednak narušit zavedený řád, kdy korunován bývá prvorozený a prokázat jeho otci svou hodnotu. Poté jeho bratra nenápadně navádí, aby začal své válečné tažení, přičemž si je plně vědom, jaké by to pro Thora mělo následky. Tím, stejně jako v případě Campbellovy princezny, Thorův prorok předznamenává jeho růst, který proběhne pro Thora na neznámé planetě Země; bez jeho kladiva, božské síly a přátel. Loki se svým rozhodnutím také vydá na svou „hrdinskou“ cestu. Při doprovázení Thora odhalí svůj pravý původ: je Mrazivým obrem, dokonce synem jotunského vůdce Laufeyho. I když se svého dědictví zřekne, kvůli svým činům je Odinem na konci filmu odmítnut a plně se transformuje v archetyp Stínu – v pokračování Thorova příběhu, *Avengers*, se stane hlavní zápornou postavou.

Thor nijak Volání po dobrodružství v pravém slova smyslu neodmítá, dokonce se do dobrodružství vrhá po hlavě. Dle Voglerova rozdělení archetypu Hrdiny se jedná o protagonistu aktivního a ochotného, což je zcela v souladu s jeho osobností a již ustanoveným statusem hrdiny. Vidíme ale u něj i nevyslyšené Volání v podobě odmítání své životní role krále; chová se jako krvežíznivý válečník. Jeho Volání dobrodružství nebylo tedy fyzického charakteru, nýbrž duševního – kdyby poslechl svého otce a preferoval mír, jeho Hrdinská cesta by byla již dokončena. Jeho prokletím se stalo samo božství.²⁹⁴ Jak Vogler píše, tím, že následoval svého bratra, který nasadil archetypální masku Posla, mu jeho trest na Zemi pomůže najít jeho „poklady“: lidskost, pokoru, obětavost a možnost znovu získat magickou zbraň:

²⁹⁴ Cit. 1, s. 65

kladivo Mjöllnir. Dojde k bytostnému probuzení Thorova já.²⁹⁵ Stejně jako se hrdina musí střetnout se svým poslem, tak se na konci filmu střetne Thor s Lokim.

V prvním filmu Thora si masku Mentora nasadí několikero postav. Prvním z nich je jeho otec, Odin. Prodělal velmi podobnou Hrdinskou cestu jako Thor: od krvežiznivého válečníka, který dobyl a sjednotil ostatních osm říší po mírumilovného vladaře. Byl to on, kdo dal Thorovi kladivo Mjöllnir, aby jim chránil Asgardské říše. Svými činy, ať už vědomě či nevědomě, vždy Thora nasměruje na správnou cestu. V tomto filmu mají mezi sebou konflikt, který ukáže Thorovu bojechtivost a aroganci. Odin svého syna vyžene na Zemi a vezme mu jeho síly i magickou zbraň. Přesto mu zároveň poskytne prostředky, aby se mohl vrátit, čímž je zřejmé, že mu chce především dát lekci. Frigga, Thorova matka říká: *“Vše, co tvůj otec dělá, má svůj účel.”* Tento motiv vyhnání na Zem Branagh převzal z komiksů, jeho provedení je ale zároveň odlišné. V *The Marvel Encyclopedia* je sice Thorovi odebrán Mjöllnir a je vyhnán na Zem, ale na dobu patnácti let. Zároveň jsou mu odebrány všechny jeho vzpomínky a žije v těle postiženého studenta medicíny Donalda Blaka. Staráním se o ostatní se naučil tolik potřebné pokoře a lásce k lidem.²⁹⁶

Jeho druhým Mentorem je další mužská postava doktor Erik Selvig. Dalo by se o něm uvažovat jako o jeho pozemské otcovské figuře. Poté, co jej osvobodí ze základny, následuje jeden z důležitých momentů filmu, kdy jej vezme do baru. Thor je zcela otřesen a poprvé jej vidíme zranitelného. Přiznává, že poprvé v životě neví, co dělat a že neviděl, co se jej otec snažil naučit. Tomuto uvědomění se a vyhledání nové mentorské figury přispěl pravděpodobně fakt, že Thor si myslí, že je jeho otec mrtev. Selvigova hlavní motivací pro pomáhání Thorovi je sice Jane, jakmile je ale ujistěn o dobrých Thorových úmyslech, mu nejen poradí a naslouchá, ale stanou se z nich později přátelé. Konflikt mezi nimi je tedy vyřešen hned na začátku jejich vztahu. Je důležité poznamenat, že tato chvíle se odehraje v baru, druhé nalévárně příběhu. Dalo by se spekulovat, že poslední postavou, která jej něco naučí, je objekt jeho zálibení: Jane. Jeho city k ní jsou sice výrazným motivátorem a pomáhají mu na jeho cestě být lepší osobou (ve slovech Lokiho může za to, že na Zemi tak „změkl“), archetyp Mentora ale dle mého názoru nezastává. Lépe je její funkce popsána pomocí

²⁹⁵ Cit. 1, s. 62

²⁹⁶ Cit. 39, s. 302

Campbellovy poetiky, kdy v Thorově hrdinské cestě zastává funkci Ženy jako bohyně.

Jelikož je Thor a celý jeho svět vystavěn podle skutečné mytologie, Strážce prahu a samotný práh tohoto příběhu je explicitní. V norské mytologii (a prvních dvou dílech Thorovy triologie) je jím Heimdall, strážce Asgardu. Tento asgard'an vidí a slyší vše, co se děje v asgardských říších, a kontroluje Bifrost, duhový most do všech světů, který se nachází na útesu před propastí do nekonečného vesmíru. Jedná se o práh z Thorova Obyčejného světa do nesčetně dalších, včetně Speciálního. Zde se opět projevuje Thorův již získaný status hrdiny: nemusí si nijak získávat respekt Strážce, nebo jej porazit; jsou již přátelé a Heimdallova oddanost vůči Thorovi několikrát předčí i jeho loajalitu vůči Odínovi a Asgardskému trůnu – je jeho Spojencem. Thor má i další asgardské Spojence, které nemusí nijak získávat: Válečnické trio a Lady Sif. Dle Voglerovy poetiky je Thor typem Hrdiny, jež má vše a musí něco ztratit.

Thorova příčina k Překročení prahu je jak vnitřní, tak vnější. Vnější důvodem je útok Mrazivých obrů na Asgard, kdy Thor odmítá čekat na jejich další ofenzivu a chce ochránit Asgard jejich pobitím. Vnitřní příčinou je potřeba Thorova růstu, kdy jeho činy a povaha nejsou vyhovující pro následníka trůnu. Tento moment Překročení prahu je ve filmu jasně definován. Thor je vyhnán z Asgardu pomocí Bifrostu poté, co neuposlechl rozkaz otce, zahájil svými činy znovu válku a odmítl přiznat svou chybu. Z tohoto důvodu, že se na svou Hrdinskou cestu nevydává dobrovolně, nelze tvrdit, že by provedl skok důvěry, jež dle Voglera značí úplnou oddanost dobrodružství. Je ale jak fyzicky, tak duševně po překročení Prahu zničen; ztratil své postavení a moc, a jeho tělo se stalo výrazně slabším. Toto je první Thorovo sebezničení. Všechny tyto skutečnosti mu ale pomohou k pozdějšímu uvědomění si, kdo je, nebo lépe řečeno, kým by se měl snažit stát, čímž se naplňuje funkce jak Překročení prahu, tak Speciálního světa.

Thorův Speciální svět se v norské mytologii nazývá Midgard, náš pozemský svět. Z předchozího dialogu mezi Thorem a Fandralem vyplývá, že to není první Thorova návštěva Země. Fandral Thorovi připomíná, že výlet do Jotunheimu není jako „výlet na Zem, kde vyvoláš pár blesků a hromů a smrtelníci tě budou uctívat jako boha.“ Poprvé se tak dostáváme k problému, co za druh bytostí asgard'ané

v Marvel Cinematic Universe jsou. V *The Marvel Encyclopedia* se dozvíme, že v komiksech byly dva případy, kdy se Thor vydal na Zemi před událostí, která koresponduje s filmem. V 9. století vedl do bitvy Vikingy. Později je ale opustí, když jeho následovníci povraždí křesťanský klášter. Další instancí, kdy se Thor zaplete do záležitostí na naší planetě je během druhé světové války. Pomáhá nacistům, dokud nezjistí jejich nekalé úmysly.²⁹⁷

Několik částí Hrdinovy cesty: Testy, spojenci, nepřátelé, Příchod k nejvnitřnější jeskyni, Utrpení a Odměna v tomto filmu splývají. Jeho trénink na hrdinu není nijak nutný; svými předešlými hrdinskými činy je hoden titulu Hrdiny, není ale připraven stát se králem. Asgard, který se v průběhu filmu stane Nepřítelovou pevností je zároveň jeho domovem; ze začátku jediné, co mu brání se vrátit, je on sám, později intervence jeho bratra. „Dobývání“ Nepřítelovi pevnosti tak nastane až po Odměně. Některé Spojence získává až po Testech a Příchodu k nejvnitřnější jeskyni. Odpočinek u táboráku po Utrpení se odehrává ještě před ním a celkově si svých Odměn Thor příliš neužije, kvůli naléhavosti situace v Asgardu.

Thor prakticky okamžitě po svém vyhoštění na Zem narazí na své nové pozemské Spojence. Téměř ihned je očividná přitažlivost mezi Thorem a Jane – tušíme, že se stane jeho milou. Díky jeho povýšenému a agresivnímu chování s ním ale ze začátku nechtějí mít nic společného. Právě jeho nepřiměřenou aroganci, shakespearovský styl řeči a agresivitu Branagh používá stereotyp ryby na suchu pro humorné účely. Jeho královská povýšenost se projevuje např. poté, co jej odvezou z nemocnice a Jane mu nabídne oblečení po svém bývalém příteli. Thor pak nevybíravým a panovačným způsobem požaduje, aby jej lidé nakrmili. Vůči lidem je Thor agresivní pouze pokud cítí, že se k němu ostatní chovají nepřiměřeně jeho postavení. Od okamžiku, kdy mu nabídnou pomoc, se ale jeho temperament uklidní. Když rozpozná, že jeho chování v bistro není přijatelné, převezme zodpovědnost a slíbí, že se to nebude opakovat. I když většina vlastností plynoucí z jeho budoucího vysokého postavení je spíše negativní, dodržování svých slibů a dávání svého slova bere velmi vážně, což prokáže ve filmu hned několikrát.

Poté, co Thor zaslechne, kde je Mjöllnir, rozhodne se jej získat zpátky. Zde vidíme první využití nálevny v tomto filmu, sloužící jako zdroj informací a k bližšímu

²⁹⁷ Tamtéž

poznání našeho Hrdiny a jeho Spojenců. V tuto chvíli se vědecký tým ale Thorovými Spojenci ještě nestává; logicky se zdráhají uvěřit v existenci pro ně nadpřirozené bytosti. V okamžiku, kdy Jane ztratí svůj veškerý životní výzkum, se ale rozhodne Thorovi pomoci, aby od něj získala informace o Bifrostu a pomohl ji získat výzkum zpět; stane se tak jeho prvním lidským Spojencem. V tomto momentu nastává první Thorův test. Nejedná se ale o zkoušku fyzického charakteru. I v lidském těle je mnohem silnější než všechny strážce S.H.I.E.L.D.u, kteří Mjöllnir hlídají. Zlom nastává v momentu, když se pokusí Mjöllnir uchopit. Teprve nyní mu dochází slova jeho otce a rozsah následků jeho vyhoštění. Jeho vztek se promění v bezmoc. V testu Thor selhal, ale byl nezbytný pro jeho charakterový vývoj, připraví ho totiž na jeho budoucí sebeobětování. Test ještě pokračuje návštěvou Lokiho, který mu lživě sdělí, že otec umřel a už se nikdy nemůže vrátit zpět ze svého vyhnanství.

Scéna s Thorem a Jane u ohniště by podle šablony Hrdinovy cesty měla patřit do fáze Odměny, ale vzhledem k tomu, jak rychle se Thor a jeho asgardští Spojenci potřebovali vrátit do Asgardu na ni nezbylo v třetím aktu místo. Kromě romantického záměru této scény nám dále slouží jako potvrzení toho, že Thor spatřil chyby ve svém chování. Ví, že si její pomoc nezasloužil a omluví se. Zbytek scény slouží k prohloubení jejich romantického vztahu, kdy Thor přináší Jane nový pohled na její výzkum.

Utrpení začíná na konci druhého aktu, kdy Loki spatří Thorovy přátele vydávající se skrz Bifrost na Zem, aby jej přivedli zpátky. V momentě, kdy svého vůdce najdou, se Thor už smířil se svým vyhnanstvím a věří, že si jej zaslouží, obzvláště po Lokiho lži, že za smrt otce může on sám. Když Válečnické trio a Sif Thorovi sdělí, že jeho otec žije, se na scéně objeví Ničitel, ochránce asgardské pokladnice. Jedná se o dalšího Strážce prahu, který má zabránit Hrdinům v Návratů domů. Podle Voglerovy poetiky se jedná o fázi Přístupu k Nejnaternější jeskyni, kdy se často v této fázi Strážce Prahu znovu vyskytuje. Jeho úkolem je Thora a jeho přátelé zabít. Zde se naplno projeví proměna Thorových hodnot. Vůbec nevyhledává boj, jeho první starostí je bezpečnost civilistů; dále zabránil Lady Sif, aby se obětovala a požádala bratra o ušetření ostatních za cenu vlastního života. Díky jeho oběti umírá jeho staré ego a slabé lidské tělo; dochází tak k druhému sebezničení. Jak to dle Voglera často bývá, jeho smrt má své diváky, jeho pozemské i asgardské Spojence. Nejprve jej oplakávají a posléze se po jeho oživení radují. Získá zpět Mjöllnir, moc, zbroj a status

Thora – jeho Odměnu. V komiksech k žádnému sebeobětování nedojde, místo toho mu Odin při hrozbě mimozemské invaze vnukne myšlenku, ať se vydá do Norska. Tam, když se schovává před mimozemšťany v jeskyni narazí na klacek, který se posléze promění v Mjöllnir, a stane se opět Thorem, i když paměť se mu nevrátí ihned. Thor po poražení Ničitele splní svůj slib Jane. Jak již bylo zmíněno, své slovo považuje za velmi důležité. Donutí agenta Coulsona, aby vrátil její výzkum. Jeho poslední Odměnou je naplno projevená vzájemná náklonost k Jane Fosterové. Fáze Odměny, jak bylo řečeno je velmi krátká: svou moc Thor musí využít k poražení Ničitele a vydat se prakticky ihned na Cestu domů do Obyčejného světa.

Okamžitě po svém Překročení druhého prahu, v podobě Bifrostu se musí utkat se svým bratrem, který má ironicky stejný cíl jako Thor na začátku filmu: zničit Jötunheim. Tento souboj se stane Thorovým Vzkříšením, jak píše Vogler, Thor musí prokázat, že se poučil a naučené lekce využít. Ze začátku odmítá své síly s bratrem měřit, dokud nezačne vyhrožovat Jane. V tu chvíli Thor sklouzne ke svému starému chování, nechá se vyprovokovat a začne s Lokim bojovat. Tentokrát se ale toto chování nedá považovat za balancování na hraně, jelikož důvodem souboje není Thorova bojechtivost, ale touha zachránit jeho milovanou. I přes dosavadní činy svého bratra mu chce dát novou šanci; tento motiv se bude po dobu celkového narativu MCU opakovat ještě několikrát. V momentě, kdy se diváci dozví pravou Lokiho motivaci, což je zničení světa Mrazivých obrů, aby ohromil Odina, se plně projeví jeho přesun do archetypu Stínu. Jak Vogler i Campbell zdůraznili, archetyp Stínu jsou negativní vlastnosti a možnosti hrdiny samotného, jeho zavrhané kvality: Loki je Thorovou temnou stránkou, které Thor málem na začátku filmu propadl. V *Avengers*, při rozhovoru se svým bratrem Loki sám říká, že jediné, co si pamatuje, je Thorův stín a jak v něm musel žít. Přesto se nedá zcela pokládat za padoucha příběhu ale antagonistu: má stejné cíle jako Thor, chce jich ale dosáhnout jinými prostředky. Thor nakonec musí obětovat možnost být s Jane a zničit duhový most, aby ochránil své nepřátele. Jeho charakterový oblouk je tak dokončen, je zřetelně vidět, že se svých chyb poučil, má vštípené všechny lekce, které se na své dobrodružné cestě naučil a aplikuje je na reálné nebezpečí. Téměř za svůj hrdinský čin zaplatí i svým životem, dokud jej od pádu nezachrání jeho otec.

Thorovým Elixírem, který donese zpátky svému lidu, je on sám; je pokornější, poučený ze svých chyb a staví svůj lid a životy přátel na první místo. Jeho ranami se

stává ztráta jeho bratra a možnost vidat Jane. Dochází k finálnímu potvrzení jeho růstu: přizná Odinovi, že ví, že se toho musí ještě hodně naučit a doufá, že Odin na něj bude jednoho dne pyšný. Poslední scéna, ve které Thora vidíme, je, když se od Heimdalla dozví, že možná někdy Jane ještě spatří. Pokud vezmeme v potaz i marvelovský slogan, který se objeví na konci jejich každého filmu: (Hrdina) se vrátí v (další film), a společně s epilogem odehrávajícím se před událostmi Avengers, se jedná o otevřený konec, který je pro potřebu marvelovského univerza nezbytný. Thorův Elixír se ale stane skutečností až v jeho třetím filmu. Ve všech následujících filmech, až po *Ragnarok* jeho postava neprochází charakterovým vývojem.

Avengers (2012)

Dalším film, ve kterém Thora spatříme jsou první *Avengers*. Film je postaven na skupinovém narativu protagonistů předešlých filmů a jejich spolupráci, společně s dalšími hrdiny. Z tohoto důvodu námi sledování protagonisté procházejí menší verzí Hrdinovy cesty, přičemž pouze Cesta Iron Mana se dá považovat za kompletní – celkově je definitivně jednou z nejdůležitějších postav MCU a hybatelem děje. Přesto jsou tyto filmy důležité. V schématu této diplomové práce bude na ně nahlíženo jako na mezistupeň jejich cesty, kdy se většinou určitým způsobem potvrzuje jejich dosavadní charakteristika a zkoumá jejich *hamartia* a *hubris*. Zatímco většina ostatních Avengerů v tomto filmu má nějaký charakterový oblouk, u Thora tomu tak není. Hulk se naučí sžít se svým druhým já, Černá Vdova se pokouší napravit své chyby v minulosti nebo Tony Stark se naučí být týmovým hráčem a jak se obětovat pro vyšší dobro. Postava Thora se zaobírá především jeho vztahem s bratrem a jeho výbušnou, agresivní a povýšenou povahou; odráží a zároveň potvrzuje jeho předešlou Hrdinskou cestu a vývoj jeho postavy.

Pokud porovnáme začátek tohoto filmu jak s Voglerovou nebo Campbellovou poetikou Cesty hrdiny, fáze Volání dobrodružství se ve filmu neobjevuje. Informaci, jak se Thorovi nakonec povedlo dostat na Zemi a překročit osobní Práh dobrodružství se dozvídáme od Lokiho, jenž se posměšně ptá, kolik temné energie Odin pro tento účel musel shromáždit. Setkání s bratrem v Thorovi vyvolává konfliktní emoce a žádá bratra, aby opustil svou nynější cestu a vrátil se s ním zpátky na Asgard. To ale vyvolá konflikt mezi ním a Iron Manem. Bez Lokiho nemůže S.H.I.E.L.D. najít Tesseract, a proto mu Tony Stark chce zabránit v jeho odvedení. Thor, kterého

v těchto scénách vidíme, se velmi podobá tomu před svým vyhnáním na Zem. Přestože Lokimu říká, že lidem nerozumí, chová se vůči Tonymu velmi povýšeně a neváhá se vrhnout do boje. I přes intervenci Kapitána Ameriky horkokrevně pokračuje v boji, dokud je nárazová vlna vyvolaná jejich bojem nezastaví. Přestože se nakonec rozhodne lidem pomoci najít Tesseract a dohlížet na Lokiho, jeho arogance a nadřazenost se dále projevují. Ve fázi Testy, spojenci a nepřátelé se vyhrazuje vůči vyjadřování ostatních o Lokim, což zdůvodňuje jeho asgardským původem a sourozeneckým vztahem. Dalším příkladem je po odhalení záměrů S.H.I.E.L.D. odsoudí jejich potřebu se bránit a nazývá lidstvo malým a malicherným. S týmem si na začátku nerozumí a celkově týmová spolupráce Avengers je téměř nulová, což je ale u filmů založených na týmové spolupráci velmi časté.

Na druhou stranu vidíme i Thora, který si svou Hrdinskou cestou již prošel. Předtím než zná záměry S.H.I.E.L.D. vyjadřuje pochybnosti o asgardské nadřazenosti a lituje, že Zemi přivedl do vesmírných konfliktů. Přiznává, že dříve po válce toužil. Jediný, komu se svými obavami svěří je agent Coulson, kterého již zná z jeho předešlého pobytu na Zemi. Během sbližování se s ostatními v týmu jeho humornost opět vychází z neznalosti lidských poměrů. Test všech Avengrů začne během již zmíněné hádky o pravých záměrech S.H.I.E.L.D. během které Hawkeye a ostatní Lokiho podřízení napadnou letící loď S.H.I.E.L.D. Přestože se Black Widow podaří zrušit Lokiho kontrolu nad Hawkeye a Iron Man společně s Kapitánem Amerikou zabrání spadnutí lodi, hrdinové jsou poraženi a zdevastováni. Loki uprchne s jeho žezlem, zabije agenta Coulsena a Hulk a Thor se stanou nezvěstnými. V prvním týmovém testu sice selhali, ale Lokiho útok Avengers nakonec semkne dohromady. I v komiksech byl Thor jedním ze zakládajících členů Avengers.²⁹⁸

Thor během útoku naletěl na trik svého bratra a skončil ve speciálním skleněném vězení určeného pro Hulka. Loki poté klec uvolní, aby „otestoval Thorovu nesmrtnost.“ Sice se mu podaří na poslední chvíli uniknout, ale trpí pochybnostmi, zdali je hoděn Mjöllniru – doléhá na něj závažnost jeho předchozího chování a váhá nad pozvednutím Mjöllniru. Bojí se, že jej opět není hoděn. Ve stejnou chvíli, kdy se Avengři plně oddají své roli ochránců Země, se Thorovi podaří Mjöllnir uzvednout a vydá se pomáhat bránit Manhattan proti mimozemské invazi.

²⁹⁸ Tamtéž, s. 303

Pro všechny Avengersy je Utrpením bitva o New York. Thorův charakterový oblouk v tomto filmu vyvrcholí přesvědčováním Lokiho, aby zanechal invaze a pokusili se ji společně zastavit. Především díky Tonymu Starkovi, který si jako jediný protagonista filmu projde Vzkříšením a velmi rychlou Cestou zpátky, se Avengrům podaří invazi zastavit. Nakonec Thor splní i svůj osobní hrdinský úkol – získá Tesseract a zároveň zajme bratra, aby jej přivedl před spravedlnost. Thorova hrdinská cesta v tomto společném filmu téměř zrcadlově odráží tu, kterou si prošel v prvním filmu. Jeho postava je spjatá a definovaná jeho bratrem Lokim. Jeho Hrdinské cestě tak chybí nejen začátek, ale i konec.

Thor: Temný svět (2013)

Thora na začátku narativu potkáváme během jednoho z jeho hrdinských dobrodružství. Spolu se svými přáteli, Lady Sif a Válečnickou trojkou zrovna ukončili Nájezdnickou válku, která sužovala téměř všechny říše. Všichni se poté vrací do Obyčejného světa Thorových dobrodružství, Asgardu. Všechny nejdůležitější zápletky narativu jsou tématizovány už v prvním aktu filmu, což odpovídá Voglerovu popisu Obyčejného světa. Loki je zpět na Asgardu a nikterak svých zločinů nelituje – zůstává nadále archetypem Stínu, Thorovi chybí Jane a necítí se být připraven na to být králem a skrze Heimdallovu expozici se dozvíme o Konvergenci. Konvergence je kosmický úkaz, kdy mezi všemi devíti říšemi mizí fyzikální hranice kvůli jejich postavení ve Vesmíru, díky čemuž se často mění i místo děje ve filmu. Právě díky tomuto neustálému přesouvání hranice mezi Speciálním a Obyčejným světem splývají a neodpovídají klasickému rozlišení Hrdinské cesty, na druhou stranu to ale odpovídá motivu narativu. Vyvrcholení konfliktu se ale odehraje na Zemi, proto ji lze označit za Speciální svět.

Thorovo Volání do dobrodružství přijde v masce Posla, tentokrát Jane Fosterové. Díky své astrofyzické profesi začne zkoumat fyzikální jevy spojeny s Konvergencí, konkrétně portály do jiných světů. Poté, co s Darcy, její asistentkou, jeden takový portál objeví, se Jane dostane k Aetheru a stane se jeho hostitelem. Aether je tekutá forma jednoho z Kamenů Nekonečna, konkrétně Kamene reality. Pomocí něho Temní elfové, hlavní antagonisté představeni v expozici na začátku filmu, chtějí přetvořit celý vesmír k obrazu svému a ponořit jej do věčné tmy. Její zmizení poskytne Thorovi motivaci k započnutí dalšího dobrodružství a objevení

Aetheru naruší rovnováhu všech světů tím, že probudí Temné elfy. Masku doslovného Posla si nasadí i Heimdall, který Thorovi ihned předá zprávu o zmizení Jane, což přiměje Thora se okamžitě vydat na Zem. Thor na začátku filmu, i když odlišným způsobem, znovu odmítá Volání, svou roli krále. Přijal plně svou roli Ochránce, ale svým povinnostem vůči trůnu se vyhýbá. Je rozerván mezi dvěma světy.

I v tomto filmu roli Mentora naplňuje Thorův otec Odin. Jejich dynamika se ale od prvního filmu liší. Thor po své prvotní Hrdinské cestě zmodřel, tedy ví, co je pro ochranu Jane, asgardanů a všech ostatních říší nutné udělat. Naopak z Odina se stane král, který tvrdošijně trvá na své pravdě i za cenu života svých lidí. Je archetypem Mentora, jenž podle Voglera prožívá krizi svého Volání. Odin se také stane zrcadlovým obrazem Malekitha, což je vůdce Temných elfů a Stín Thora. Ten na začátku prologu obětuje téměř celou armádu Temných elfů, aby mohli někdy v budoucnu ve své válce pokračovat. Podobně se staví k hrozbě dalšího útoku elfů Odin. Místo toho, aby důvěřoval synovi, zariskoval a ochránil obyvatele Asgardu, chce s nepřítelem bojovat až do hořkého konce. I Thor samotný se jej ptá: *“V čem jsi pak jiný než Malekith?”* Odin říká Thorovi, že přeceňuje sílu Temných elfů, na což Thor reaguje, že si pouze cení životů svého národa. I takto negativně ale pomáhá Thorovi v jeho dobrodružství, když je Thor nucen se proti němu vymezit a nespadnout do Stínového archetypu.

Thor tak pomocí Bifrostu opět překročí Práh mezi světy a nachází se opět ve svém Speciálním světě. Jako etablovaný Hrdina má opět trvalou skupinu Spojenců, které byla představena již v analýze *Thor*. Získá ale i dva nové; prvním z nich je nový stážista Darcy jménem Ian a neočekávaně i Loki. Jeho postava je tou, která nejvíce plynule mění své archetypální masky: Je Stínem, Spojencem, Poslem a ztělesnění archetypu Podvodníka. Není ale v tomto případě antagonistou. Všechny tyto postavy v rozdílných částech narativu, nejen ve fázi Testy, spojenci a nepřátelé musí vytvořit různé týmy, aby Thor s jejich pomocí mohl porazit Temné elfy.

Jakmile je jasné, že je s Jane něco špatně, Thor ji okamžitě vezme zpátky s sebou na Asgard. Odin ale okamžitě žádá, ať se Jane vrátí zpátky na Zemi. Představuje pro něj překážku, která Thorovi brání v plném oddání se svým povinnostem a roli krále. Jeho postoj se změní, jakmile vyjde najevo, čeho se Jane

stala hostitelkou. Thor Jane přísahá, že nedopustí, aby se jí něco stalo a během těchto chvil se mezi nimi rozvíjí jejich romantický vztah. Během těchto momentů se ale dává do pohybu i nepřítel. Šampion Malekitha infiltruje asgardskou pevnost jako jeden z nájezdníků, kteří byl zajati během války a zahájí s pomocí vězňů a neviditelných lodí Temných elfů útok na Asgard. Odražením prvotní invaze začíná Test našich hrdinů, přičemž tato fáze zabírá podstatnou část narativu. Kromě samotné bitvy se ale nejedná o bojovou přípravu k fázi Přístupu k nejnějnější jeskyni; náš Hrdina a jeho Spojenci jsou adekvátně fyzicky připraveni. V Testu ale všichni získají potřebnou motivaci, což je také dle Voglera součástí této fáze. Thor chce ochránit svůj národ, pomstít smrt své matky a zachránit Jane před účinky Aetheru, který ji pomalu zabíjí. Následek smrti Friggy slouží jako dramatická komplikace pro naše hrdiny, která se ale neobjevuje ve své obvyklé fázi, Přístupu k nejnějnější jeskyni.

Lady Sif, Fandral, Volstagg a Heimdall ví, že jsou proti Temným elfům bezbranní a důvěřují vedení Thora natolik, aby zradili svého krále. Přestože tak udělali i v prvním příběhu Thora, tehdy se ale vzbouřili proti králi uzurpátoru Lokimu. Jejich nynější zrada je mnohem závažnější. Loki také získá důvod, aby pomohl svému bratrovi. Stejně jako Thor chce pomstít smrt Friggy. Ztrácí tak svou masku Stínu a stává se z něj Spojenec. Jeho vztah mezi ním a Friggou je jediným důvodem, proč Thor spoléhá na jeho pomoc, a i přes tuto skutečnost předpokládá, že jej Loki zradí. Odmítá už dávat svému bratru další šance a pod výhrůžkou smrti mu to dá jasně najevo. Všichni tak získali novou motivaci pro další část dobrodružství a začíná fáze cesty Příchod k nejnějnější jeskyni. Odin je plný hněvu a smutku po smrti své ženy a odmítá jakékoliv jiné řešení konfliktu než jeho: pomstu a boj. Hrdinové se tak musí postavit nejen Malekithovi, ale i samotnému Odinovi a celé asgardské armádě. Pro záchranu Asgardu vytvořil Thor plán; musí dostat Jane do domovského světa Temných elfů, aby Malekith dostal z jejího těla Aether, čímž dostane příležitost zničit jak Aether, tak Malekitha. Každému členu svého týmu přidělí úkoly. Heimdall odláká Odina od paláce, zatímco Lady Sif osvobodí Jane a společně s Volstaggem získají pro Thora potřebný čas. Fandral týmu přispěje dalším odvedením pozornosti, aby s Lokiho pomocí Thor našel průchod do Temného světa. Loki několikrát kladně okomentuje Thorovu proměnu z jeho agresivní a bezhlavé osoby. Po příjezdu do Temného světa si částečně vyříkají jejich dlouhodobý

konflikt a dochází mezi nimi k porozumění; Loki chce, ať se Thor spoléhá na jeho vztek nad smrtí jejich matky.

Thorův plán na odlákání vyjde a Temní elfové se vrátí zpět na svou planetu. Thor nakonec uvěří ve vztek svého bratra a společně na Malekitha nachystají léčku. Loki předstírá zradu a Malekith z Jane vyjme Aether. Jane v ten moment spatří místo, kde chce provést svůj ničivý plán: na Zemi. Thor se jej poté pokusí zničit, ale neuspěje. Malekith Aether vstřebá a nechá své pomocníky, aby se o bratry postarali. Zde se Loki stane archetypem Hrdiny; dvakrát se sebeobětuje. Nejprve pro Jane, a nakonec zdánlivě fatálně pro Thora. Ironicky si tak nejdůležitějšími fázemi pro Hrdinu, Utrpením a Odměnou neprojde náš protagonista, ale vedlejší postava. Loki neumře doopravdy, ale díky jeho oběti získává svou vytouženou Odměnu: asgardský trůn. Thor kvůli „smrti“ svého bratra trpí, nestane se ale tak zcela ve smyslu Hrdinské cesty. Nijak se nepromění od osoby, kterou byl na začátku, je pouze utvrzen ve svém odmítnutí trůnu. Můžeme říct, že díky Lokiho oběti sice získá „Odměny“; Jane je zachráněna a odpustí svému bratrovi, neproběhne u něj ale Znovuzrození. Oproti Lokimu jsou tyto dvě fáze pro Thora velmi nejednoznačné.

Thor a Jane díky náhodně objevenému portálu uzavírají kruh cesty a ocitnou se zpátky na Zemi v místech, kde se po dlouhém odloučení opět setkali. Kvůli Konvergenci se finální bitva neodehrává na Asgardu, ale na Zemi a Temném světě. Na scénu přichází druhý Thorův tým spojenců, vědecký tým Jane Fosterové. Podaří se jim zjistit, kde Konvergence dosáhne plné síly a naplánují protiútok. Pomocí vynálezu doktora Selviga plánují zaměstnat Malekitha na dostatečně dlouho dobu, aby Konvergence pominula a poté jej mohli poslat i s Aetherem zpět do Temného světa. Souboj Thora a Malekitha je kromě neustále se objevujících portálů celkem přímočarý silový souboj, nemá základy v motivech či přesvědčeních. V klimaxu boje Thor téměř zemře, když je příliš oslaben po účincích Aetheru. Je ale zachráněn Selvigem a jeho nástrojem. Hrdinský tým tak úspěšně zastavil hrozbu Temných elfů. Můžeme se na tento moment dívat jako na určitý moment Vzkříšení, jelikož je ale zachráněn svými Spojenci, nejedná se o Hrdinskou cestu v pravém slova smyslu, což se projevuje v celém třetím aktu. Pro Voglera je pomoc zvenčí chybou ve scénáři, kdy Hrdina díky své neaktivitě nedokončí svůj vývoj. Jak ale bylo v této analýze již několikrát poznamenáno, Thorova postava neprojde téměř žádným charakterovým

vývojem. Film v určité variaci následuje schéma Hrdinovy cesty, jeho Hrdina ale neprochází plně jejím vývojem.

Následkem jeho dobrodružství se Thor rozhodl úplně vzdát trůnu a být raději ochráncem všech říší a dobrým mužem než králem. Pro něj Loki svým hrdinským činem odčinil své zločiny. Dospěl k porozumění jeho chování a nechce, aby propadl zlu stejně jako on. Je dokonce ochotný se vzdát Mjöllniru, jeho nejcennějšího majetku, aby mohl jít za svým srdcem. Názor Odina na proměnu jeho syna ale nezjistíme; jakmile Thor opustí trůní místnost je divákům odhaleno, že se jedná o Lokiho v přestrojení. Jelikož ale Thor neprošel žádným Utrpením, neproběhne u něj ani žádné Vzkříšení, na rozdíl od jeho bratra. Konec *Temného světa* má tak stejně otevřený konec jako první Thorův film, což je samozřejmě kvůli pokračující kontinuitě MCU. V epilogu jej vidíme zpátky na Zemi, kde zůstane až do konce dalšího filmu *Avengers: Age of Ultron*.

[Avengers: Age of Ultron \(2015\)](#)

Další instalací MCU, ve které spatříme Thora je druhý společný film Avengers, *Age of Ultron*. Thor má nejméně výrazný charakterový oblouk, který je navíc zastíněn potřebou filmu představit Kameny nekonečna. Jedním z hlavních tematických motivů filmu a pro každého Avengersa jsou jejich nejhorší noční můry a strachy. Ty známe už z předchozích filmů, nyní jsou ale zmnohonásobněny pomocí sil Wandy Maximové, které získala díky experimentům na Kamenu nekonečna. Je to poslední film, ve kterém se jeho charakter nijak nevyvíjí.

Příběh začíná uprostřed mise našich superhrdinů. Snaží se získat zpět Lokiho Žezlo, které ukradla Hydra v čele s Baronem Von Struckerem S.H.I.E.L.D.u. Pro Avengersy je tohle jejich Obyčejný svět. Thor chce získat žezlo, aby jej mohl vrátit zpět na Asgard. Rozhodne se ale dát ještě Starkovi tři dny na jeho prozkoumání, jelikož chce zjistit, na co vše bylo žezlo použito. Volání dobrodružství přichází v podobě Starka, Posla tohoto narativu, který nedokáže odolat pokušení zabránit všem budoucím válkám pomocí Protokolu Ultron. Podle Vogelerovi poetiky Posel cítí potřebu změny, což Tony cítí díky Wandě, která mu pomocí jejich sil poskytla vidinu zničení světa a smrti všech Avengersů – Tony získává vnitřní motivaci pro změnu. Volání je tak v narativu více, kdy se s nimi pracuje na více úrovních, jak

zmiňuje u kapitoly Volání dobrodružství Vogler. Pro Thora (a Kapitána Ameriku) je ale podstatné to od Starka. Banner jeho Volání ze začátku odolává, ale nakonec podlehne. Thor zatím žádnou fázi Hrdinovy cesty neprošel ani neinicioval. Během oslavy ve Stark Tower ale zahlédneme první náznak, i když zamaskovaný humorem, neustále se vracějícího problému Thora. Téměř všichni Avengeri se pokusí zvednout Mjöllnir, díky čemuž by dle Thora získali právo vládnout Asgardu – byli by hodni. Poté, co se téměř všichni vystřídají, s ním Steve Rogers pohne a Thor na chvíli znejistí. Přestože Odinovi už několikrát dokázal svou hodnotu, on sám o sobě pochybuje, zdali by byl dobrým králem, což je zřejmé nejen z konce *Thor: Temný svět*, ale už od jeho prvního filmu. Naši hrdinové překročí Práh velmi záhy. Ultron se rozhodne, že největší hrozbou pro lidstvo jsou lidé samotní, a musí zničit všechny Avengersy, jež je ohrožují nejvíce. Je Stínem Tonyho Starka – nenávidí jej ze všech nejvíce. Stane se tak hlavním nepřítelem nativitu a hrdinové se octnou ve Speciálním, Ultronem ovládaném, světě.

Zatímco na začátku jejich týmová spolupráce byla prakticky bezchybná, vytvořením Ultronu vznikly mezi Avengersy spory. Thor je naštván a znovu obviňuje lidstvo, že netuší, s čím si zahrává, stejně jako v *Avengers*. Jejich prvním testem je boj proti Ultronovi ve Stark Tower, kdy se sice dokáží ubránit ovládaným robotům, Ultron jim ale jako umělá inteligence unikne přes internet, a i hned rozeběhne své plány: ovládne všechny legionářské roboty Tonyho Starka, rekrutuje Maximova dvojčata, ukradne Lokiho žezlo a začne shánět materiály pro své nové umělé tělo s Kamenem nekonečnosti, konkrétně Mysli a postaví další robotické poskoky. Avengeri jej nakonec najdou v Jižní Africe, kde kupuje vibranium, právě pro vystavění nového těla. Ultronovým plánem je zničit Avengersy zevnitř, a tak při boji s Maximovými dvojčaty jim Wanda pomocí svých sil, ukáže jejich největší strachy a nejhorší vzpomínky. Zde se naplno a neironicky ukáže Thorův strach; není schopen ochránit svůj lid a on a jeho síly jsou jejich zkázou. Dále vidí Visiona a Kameny nekonečnosti. Thor je se svým strachem ještě jednou konfrontován v domě Hawkeye. Stoupne si na dům z kostek, který okamžitě rozbije. Jeho velikost, síla a monstróznost je konfrontována s malou dceru Hawkeye. Okamžitě se mu vybaví jeho vize, kdy svými nekontrolovatelnými blesky zabíjel svůj lid, a musí se vydat hledat odpovědi.

Dalším testem pro Avengery je zabránění Ultronovi, aby se nahrál do těla androida s Kamenem mysli. Thorův test je odlišný a osobnější: mezitím s pomocí doktora Selviga najde Fontánu vidění, která mu pomůže zjistit, jak vypadá konec jeho vize. Přestože je Thor Selvigem varován, že žádný muž z něj nevyšel bez újmy, Thor vyvázne bez trvalých následků. Thorův charakterový oblouk byl tak především využit jako expozice pro Kameny nekonečnosti a není nijak rozvinut až do dalšího filmu. Je jediným z Avengerů, jehož vize mu ukazuje nejen jeho největší obavy, ale zároveň budoucnost – díky této vizi pomocí svých blesků ožije Visiona v kritické chvíli. Podrobněji proto zbytek filmu rozebereme z pohledu Kapitána Ameriky, jelikož u něj je jeho Hrdinská cesta rozprostřena po celou délku narativu. Thor se na konci filmu rozhodne vypátrat, kdo stojí za neustálým objevováním Kamenů nekonečna.

Thor: Ragnarok (2017)

Zatím posledním samostatným Thorovým filmem je *Thor: Ragnarok*. Thor byl k dobrodružství, jež se odehrává v tomto filmu povolán už v *Avengers: Age of Ultron*. Stejně tak ve stejném filmu byla potvrzena narativní otázka, jež provází Thorův charakterový vývoj od samého začátku: může být Thor dobrým králem?

Thor při svém hledání Kamenů nekonečna narazil na velké množství destrukce ve všech devíti říších, která jej společně s jeho sny o Ragnaroku, úplnému zničení Asgardu, dovedla až do Múspellheimu – říše Surtura. Surtur je ohnivý démon, jenž má ono proroctví vykonat svým mečem Soumraku. Volání dobrodružství pro jeho zatím předposlední Hrdinskou cestu a pro samotný narativ filmu je další informace, kterou Thor získá od Surtura: jeho otec není na Asgardu a ten je tak nehlídán. Opět se tak v tomto filmu nachází Volání dobrodružství na více úrovních: první pokračující již z minulých filmů a nové, předáno Poslem Surturem. Thor díky svému statusu hrdiny nepochybuje o svém vítězství a zastavení Ragnaroku; koneckonců Surtura porazí bez větších potíží. I přes jeho jistotu u něj vidíme určitý posun v přístupu k boji, kdy se nebojí nepříteli přiznat, že často dělá chyby. Ihned na to se Thor vrátí zpět do svého Obyčejného světa, Asgardu. Ten je ale díky absenci Odina vzhůru nohama. Thor téměř okamžitě pozná, že Odin na Asgardu je ve skutečnosti Loki v přestrojení, který plně naplňuje svůj archetyp Měnivce. Oba se vydají na Zem najít pravého Odina. Doktor Strange, nový Spojenec, jim pomůže otce

najít, a Thor se tak opět setkává se svým Mentorem a otcem. Jelikož byl Odin tak dlouhou dobu pryč z Asgardu je velmi slabý a umírá. Odin je přesvědčen, že Ragnarok již započal a poví svým synům o Hele, bohyni smrti. Je jeho prvorozenou dcerou a právoplatnou dědičkou trůnu. Dřív byla Odinův generál, dokud Odin nepoznal, že její krvežíznivost je nekonečná a uvěznil ji. Opustil poté cestu krvežíznivého válečníka a stal se mírumilovným vládcem – jeho Hrdinská cesta odráží Thorovu. Hela je hlavní nepřítel Thora v tomto filmu. Thor, přestože je zmaten, si je jistý, že může zase vše napravit a Helu společně porazit. Fakt, že mu otec lhal celý život, společně s jeho smrtí jím velmi otřese. Ihned poté se objeví Hela vyžadující svůj trůn na Asgardu. Poté, co na ní Thor zaútočí, Hela bez námahy zničí Mjöllnir. V tento moment je ještě více prohloubena Thorova pochybnost o jeho hodnotě. Mjöllnir byl znakem jeho síly, symbolem toho, čím je, a ukazatelem, že je hoden být králem. Spolu s Mjöllnirem se roztrhne celá jeho identita. Dříve, když byla Hela v čele Odinových armád, vládla Mjöllniru ona. Tuto skutečnost odhalí stropní freska, kterou Odin v hanbě nad svými předchozími činy zakryl a Hela opět odkryje. Z tohoto můžeme usoudit, že Mjöllnir mohl držet ten, koho Odin považoval za vhodného kandidáta a dobrého následovníka trůnu, což za doby jeho krvavého vládnutí byla Hela. Při svém druhém střetu s Helou Thor tuto pravdu zjistí, stejně jako diváci na začátku filmu. Oba jsou produkty různých přístupů Odina k vládnutí. Hela je Thorovým archetypem Stínu, je přesně taková, jako byl on v *Thor*. Thor sice splňoval nové otcovi nároky na to být král, své vlastní ale nikoliv. Navíc Thor Asgard a všechny tajnosti kolem něj a jeho trůn považoval za prohnilé. Přestože Thor ještě nepřekročil Prah, došlo ke zničení jeho starého Já, kdy se po celou dobu narativu pokouší vytvořit jeho nové, královské já. Celý narativ filmu provází motiv Vzkříšení.

Loki v panice vyvolá Bifrost, čímž ale Hele umožní návrat na Asgard. Bifrost je opět použit jako tématický i doslovný Práh. Loki i Thor jsou z Bifrostu vyvrženi Helou a oba skončí na planetě Sakaar. Jedná se o Speciální svět tohoto filmu, přestože Utrpení a pozdější fáze Hrdinovy cesty se odehrají opět na Asgardu. V tomto momentu začíná fáze Testy, Spojenci a Nepřátelé. Téměř vzápětí je Thor zajat Šroťákem 142, jejíž prací je hledat vhodné ztroskotance pro arénové zápasy Velmistra. Později zjistíme, že se jedná o Valkýru; jedna z Odinových elitních vojenských jednotek, která bylo složena pouze z žen. V tomto místě narativu figuruje nejen jako Thorův Stín, ale i jako archetyp Stínu sama sebe – padlé válečnice. Později

se stane jeho Spojencem. Když je Thor přepravován do sídla Velmistra, naposledy vidíme, jak se snaží uplatnit svůj status božského prince. Dožaduje se okamžitého propuštění, aby se mohl vydat zachránit svůj domov. Velmistra můžeme také brát jako Archetyp Stínu Thora: je také vládcem, ale krutým a své poddané využívá jako otroky. Velmistrovi se zalíbí a slíbí mu, že pokud porazí jeho šampiona, smí se vrátit na Asgard – tento souboj je pro něj Testem; Thor nemůže prohrát kvůli svému lidu.

Při prohlídce sídla Velmistra narazí na Lokiho a žádá jej o pomoc. Loki ale odmítne, jelikož si chce uchovat své příznivé postavení u Velmistra. Když ve vězení čeká na svůj souboj s šampionem, objeví se u něj Loki a snaží se přesvědčit Thora, aby s ním na Sakaaru zůstal. Dynamika jejich vztahu se proměnila; Loki již nemá co Thorovi závidět. Thor přišel o všechno stejně jako on a Odin mu lhal stejně jako Lokimu, což se mu neštítí připomenout. Vidí Thora na stejné úrovni jako sebe, a dokonce Thorovi nabídne, aby spolu svrhli Velmistra a vládli společně na Sakaaru. Mění masky Spojence a Podvodníka. Považuje na rozdíl od Thora Asgard za ztracený. Zatímco Thor ve všech předešlých instancích dával Lokimu šanci, svými činy už překročil únosnou hranici. I když Loki už od smrti matky není archetypem Stínu ale archetypem Podvodníka, není zatím Thorovým Spojencem.

Posledním Spojencem představeným v této fázi je Thorův starý spolupracovník Bruce Banner, který je už ale dva roky nepřetržitě ve formě Hulka a zároveň šampionem Velmistra. Všichni Thorovi Spojenci s ním na začátku nespolečně pracují; Thor je příliš roztříštěný, aby se stal Králem. Jejich aspekty pomohou Thorovi vytvořit novou identitu.

Při souboji s Hulkem se Thor poprvé ocitne ve své Nejniternější jeskyni. Jedná se o místo, kde Odin zemřel a čeká na Thora, aby mu naposledy poskytnul radu a pomohl s jeho Znovuzrozením. Při kontaktu s touto Jeskyní se Thorovi podaří na okamžik vyvolat a ovládat své bleskové schopnosti. Souboj je ale přerušen Velmistrem díky disku poslušnosti, který Thorovi dala na krk Valkýra. Thor se probere v Hulkovém apartmá a podaří se mu spojit s Heimdalem a skrze jeho oči vidí zkázu Asgardu a likvidaci jeho lidu. Ve fázi Testy, spojenci a nepřátelé se tak neutkává se Strážcem prahu, jak popisuje Vogler, ale naopak využívá jeho pomoc. Thor je smířen s faktem, že je Asgard prohnán; chce ale zachránit svůj lid za každou cenu. Rozhodne se vzít svůj osud do vlastních rukou a vydat se Asgard zachránit,

klidně i sám, neboť jak říká svými slovy: „*Jsem zvyklý svým problémům čelit a neutíkat před nimi, protože to hrdinové dělají.*“

Poté, co se Thorovi Spojenci střetnou se svou minulostí Thorovým přičiněním, rozhodnou se mu nakonec pomoci se dostat na Asgard. Hulk uvidí hologram Černé vdovy, díky kterému se promění zpátky na Bannera. Díky Thorovu útěku se Valkýra potká s Lokim, který ji pomocí své magie připomene její poslední bitvu s Helou a oběť neznámé Valkýry. Jejich společným prvním testem je uniknout ze Sakaaru. Z Lokiho se stane Spojenec teprve po fázi Utrpení. Thor kompletně přijme, že i když v Lokim nějaké dobro je, nikdy se nezmění a vždy bude bohem falešnosti. Chce jej nechat jít svou cestou poté, co předvídá jeho zradu a přelstí ho. Ironicky to způsobí u Lokiho proměnu z archetypu Podvodníka ve Spojence. Jejich posledním testem je přežití cesty skrze Devil's Anus.

Fáze příchodu k Nejvnitřnější jeskyni zabírá velmi malou část narativu. Začíná v momentě, kdy se náš hrdinský tým dostane na Asgard. Thor se rozhodne obětovat a odlákat Helu, aby dal šanci asgardskému lidu dostat se do bezpečí pomocí Bifrostu za asistence Valkýry a Bannera. Zažijí spolu poslední momenty před bitvou a ozbrojí se, což je častý případ v této fázi: Thor vyzbrojí jejich loď a dá Valkýře její zbroj. Thor se tak dobrovolně izoluje od skupiny, do boje ale rozhodně nejde s čistou myslí. Vstoupí do trůnního sálu, bývalé Nejvnitřnější jeskyně.

Druhý souboj s Helou je Thorovým Utrpením. Jedná se o doslovné setkání s bohyní. Thor už nemá jinou možnost než se pokusit trůnu zmocnit, i když vládnout nechce. Jako bohyně smrti, která navíc čerpá svou sílu z Asgardu, je Hela prakticky neporazitelná. Thor se nedokáže Hele bránit a přijde o oko. Thor nevěří, že Helu dokáže porazit, a je znovu přenesen do svého podvědomí. Naposledy se setkává se svým otcem, který mu připomene, čím ve skutečnosti Asgard je: jeho lidem. Thor se bez své staré osobnosti, reprezentované Mjölnirem, cítí bezmocný a naposled se zoufale snaží vrátit ke své staré osobnosti. Odin Thorovi připomene, že jeho síla nepochází z Mjölniru, jeho staré, pyšné, arogantní identity, ale jeho opravdového vnitřního Já, nezátíženého egem. Umře jeho staré Já, které se bránilo povinností krále. Všichni Thorovi Spojenci v tomto filmu byli důležití pro zformování jeho nové osobnosti – jak Vogler avizoval, Spojenci reprezentují jeho potlačené vlastnosti, které se konečně projeví. Valkýra jej spojí s jeho ženskou stránkou: explicitně podporuje

silné ženy, je marnivý se svými vlasy a je před Valkýrou nervózní. Jeho maskulinita je v tomto filmu potlačována a zesměšňována více než kdykoliv předtím. Hulk mu ironicky pomůže ovládnout jeho vztek a frustraci nad jeho bezvýchodnou situací a Banner jej naučí přijmout jeho zranitelnost a sílu v lidské podobě. Od Lokiho se naučí jeho triky a akceptovat lidi takové, jací opravdu jsou. Teprve když Thor akceptuje, že zdroj jeho síly je uvnitř něj, je schopen naplno ovládat své blesky. Prošel si svým znovuzrozením a byl odměněn schopností kontrolovat své síly bez Mjöllniru. Thorova Cesta zpátky trvá prakticky okamžik. Jeho domovem už není Asgard, ale jeho lid, který musí ochránit před vojskem Hely. Konečně přijal svou roli krále, jíž se zřekl od konce prvního filmu a jejíž odmítání mu přivedlo tolik bolesti.

Přes všechny Thorův růst ale nejsou on ani jeho Spojenci dostatečně silní, aby Helu porazili. Aby proběhlo Vzkříšení Thora jako krále a zachránil svůj lid, musí obětovat Asgard. Naplní tak proroctví Ragnaroku, což je klimaxem tohoto filmu. Jako nové místo pro svůj lid vybere Zemi. I tady je konec narativu otevřený, neboť na něj přímo navazuje *Avengers: Infinity War*.

V *Marvel Encyclopedia* se dozvíme, že příběh o Ragnaroku se v komiksech velmi liší od jeho filmového protějšku. V něm Ragnarok začne smrtí Odina, po čemž Thor převezme trůn a přemístí Asgard na Zemi, kde vládne tyransky po dobu 200 let. Poté si uvědomí špatnost svého činu a vrátí čas. V Odinově spánku zjistí, že se cyklus Ragnaroku neustále opakuje pro pobavení božských bytostí. Nechce, aby jeho lid dále trpěl tímto ponižením, a vymaže sebe a celý Asgard z existence.²⁹⁹

Avengers: Infinity War (2018)

Jakmile Thor konečně získá to, co mu od narození bylo předurčeno, a převezme zodpovědnost, téměř vše ztratí díky Thanosovi. Volání dobrodružství je zde velmi jasné. Thanos – Posel, kvůli Tesseractu s Kamenem nekonečnosti, který Loki ukradl z asgardské pokladnice, zaútočí na loď, aby jej získal. Věrný svému přesvědčení, Thanos vyvraždí polovinu posádky celé lodi. Heimdalovi se podaří vyvolat Bifrost a pošle poraženého Hulka zpátky na Zem, za což zaplatí svým životem. Loki se před svou smrtí prokáže jako pravý Spojenec. Thanos jej ale potrestá za jeho selhání v New Yorku a neposlušnost uškrcením. Thor tak před svým zrakem přišel o zbytek

²⁹⁹ Tamtéž

své rodiny a nejlepšího přítele. Poprvé se na svou Hrdinskou cestu nevydává, aby polepšil sám sebe nebo někoho zachránil, ale kvůli pomstě.

Zachrání jej Strážci Galaxie a Thor se probudí v novém, strašlivém Speciálním světě, kdy prakticky vše ztratil. Rychle se z nich stanou Spojenci; díky Gamoře, která je dcerou Thanose, o něm již dávno ví a chtějí jej zastavit. Přestože je Thor plný zármutku a hněvu, reaguje na tuto informaci s pochopením místo útoku. Jeho charakterový vývoj od prvního filmu je velmi značný. Poskytne Strážcům informaci, čímž si nasadí masku Mentora, kde najdou další Kámen nekonečna, a vypraví se do Nidavelliru, aby získal zbraň, která dokáže zabít Thanose společně s Grootem a Rocketem.

Při cestě do Nejniternější jeskyně se Thor sblíží s Rocketem a Grootem. I při jeho konverzaci a interakci se Strážci nasadil masku své uvolněnější osoby, kterou jsme mohli vidět v Ragnaroku, pod kterou ale schovává svůj smutek a vztek. Rocket si všimne jeho melancholického rozpoložení a rozhodne si s ním promluvit. V jeho mysli již není nic, co by mohl ztratit, a tak se rozhodne věřit v osud: osud chce, aby Thanose zabil. Podobá se to jeho chování v minulosti, kdy spoléhal na svůj titul, aby mu vše procházelo. Slouží také jako pojítka mezi zbytkem Strážců Galaxie a Avengers, kteří jsou na cestě na Titán. Jeho jméno slouží jako bílá vlajka, díky které se všichni přestanou podezřívat a začnou spolupracovat.

Thor, Rocket a Groot nakonec najdou Nidavellir a v něm trpaslíka Eitriho. Thanos Eitriho donutil, aby mu vykoval Rukavici, díky které dokáže ovládat Kameny nekonečna a poté mu zmrzačil ruce, aby Eitri nemohl vytvořit další vynálezy. Thor tak s pomocí Rocketa musí znovu zažehnout Nidavellir odblokováním železných prstenců, které zamrzly. Mechanismus je ale poškozen a Thor musí přežít plnou sílu hvězdy, aby mohli rozžehnout pec a vykovat Hromovraha, nejsilnější zbraň, kterou kdy Eitri navrhnul. Toto je Thorovým Utrpením v *Infinty War*. Téměř umře, ale díky ruce Groota, kterou použije jako topůrko, je Hromovrah dokončen a dodá Thorovi potřebnou sílu k jeho přežití – stane se jeho Odměnou. Thor se pak se svým malým týmem vrátí zpátky na Zemi do Wakandy, která měla být pro něj a jeho lid novým domovem. Tam se mu podaří zvrátit průběh bitvy ve prospěch pozemských obránců.

V momentu Vzkříšení se podle Voglera má prokázat, že se Hrdina naučil při svém Dobrodružství potřebné lekce, aby se stal lepším člověkem a vrátil se z cest

s Elixírem, který má pomoci jeho lidu. Přestože Thor nezemře, v tento okamžik se stane tragickým hrdinou. Jeho hubris, arogantnost, je příčinou prohry Avengerů. Je si natolik jistý svou výhrou a potřebuje se Thanosovi vysmát. Právě kvůli tomu je Thanos nakonec schopen lusknout a vyhladit půlku vesmíru. V souboji, kdy byly sázky největší, Thor selže a zjistí krutou pravdu; stále měl co ztratit. Jeho Elixír je lekcí pro ostatní i pro něj samotného. Jelikož *Avengers: Infinity War* má přímé pokračování *Avengers: Endgame*, které vyjde až po dokončení této diplomové práce, není pro účel této analýzy známo, jak Thorova cesta Hrdiny skončí. Přes všechny jeho útrapy a selhání přežil, a tak existuje šance, že nakonec svou Hrdinskou cestu dokončí jako zbylí dva protagonisté (u Petra Quilla je vzhledem k jeho úmrtí v *Infinity War* tato skutečnost sporná).

Steve Rogers – Kapitán Amerika

Captain America: První Avenger (2011)

První film, ve kterém je představena postava Kapitána Ameriky má název *Captain America: The First Avenger*. Jako u všech hrdinů se jedná o příběh původu hrdiny. Ten nás časově zavede do času probíhající druhé světové války. Naším protagonistou je Steve Rogers, mladý muž z Brooklynu, který chce chránit svět před tyrany a neprávem. Nemůže ale narukovat do armády kvůli své velmi chabé fyzické stránce. Jeho Obyčejným světem je jeho slabá tělesná schránka, bojování proti šikaně a neustálé pokusy se dostat do armády. Stevova potřeba vydat se na Cestu pochází z vnitřní motivace udělat správnou věc, ale také vnější. Jedná se konkrétně o nátlak společnosti na muže, aby se přidali do války. U Hrdinské cesty Rogerse je nutné poznamenat, že všechny psychické vlastnosti, které jej dělají kapitánem Amerikou již v sobě má a nezíská je během cesty. Přestože si i jiné postavy během příběhu Steva Rogerse nasadí masku Mentora, největším Mentorem je vždy sám sobě. Kapitán Amerika je dobrým příkladem hrdiny s archetypem Vnitřního Mentora. Koneckonců jeho vlastnosti: odvaha, touha udělat správnou věc, chytrost a obětavost jsou také důvodem, proč je na prvním místě pro experiment vybrán. Rogers v žádném případě své Volání neodmítá, stejně jako Thor je aktivním hrdinou. Na jeho Cestu jej odmítají pustit okolnosti a vlastní tělo. Z tohoto důvodu je narativní otázka, která provází jeho Cestu trochu odlišná: příběh Kapitána Ameriky je založen právě na jeho morálce, co

vše je pro ni schopen obětovat a později na jeho neschopnosti odpoutat se od minulosti.

Po několika nespěšných pokusech narukovat si jej všimne doktor Erksine a dá mu příležitost vstoupit do armády, kterou Steve okamžitě využije. Doktor Erksine je Stevovým Mentorem; je prvním, kdo v něj věří, a nabídne mu šanci na dobrodružství, potvrdí jeho víru v sebe sama a poskytne mu Nadpřirozenou pomoc v podobě supervojenského séra. Podobně je tomu tak i v komiksech, jak se dozvíme v *Marvel Encyclopedia*. Najdeme ale i pár odlišností, kdy Kapitán Amerika byl jediným člověkem, který supersérum dostal a svého přítele Barnese pozná až během misí.³⁰⁰ I když se tak dostane do svého vytouženého, Speciálního světa, ještě nepřekročil jeho Práh. Čeká jej série Testů, které mají přesvědčit všechny ostatní, že je nejlepším kandidátem pro supervojenské sérum, jež má amplifikovat tělesnou schránku a psychické vlastnosti subjektu. Prokáže svou chytrou, statečnou, vytrvalou a obětavou. Rogersovo Překročení prahu je, když se vydá do přístroje na aplikování séra, na Cestu, ze které není návratu. Opět se jej lidé pokouší odradit od jeho Volání kvůli jeho bezpečnosti, Rogers ale vytrvá a je odměněn. Dalším Spojencem, téměř od momentu, kdy se potkali, je mu agentka Carterová. Mezi ní a Rogersem téměř okamžitě vznikne romantické pouto. Fáze Testů, spojenců a nepřátel dále pokračuje, i když byla „přerušena“ Stevovým Překročením prahu. Po dokončení experimentu jeden z diváků, agent Hydry, což je vědecká nacistická divize, zabije doktora Erksina a ukradne ampuli séra. Jeho polapení je kapitánovým prvním, úspěšným Testem.

Přestože je Supervojákem, je mu zakázáno bojovat na frontě a musí se stát maskotem antinacistické kampaně k prodávání dluhopisů; musí se stát symbolem naděje pro Ameriku. Nakonec se dostane do armády, stále ale pouze figuruje jako reklama. Vyjadřuje velké zklamání a touhu bojovat tam, kde je jej potřeba. Vzdává se svého individualismu pro dobro ostatních. Po zprávě o předpokládané smrti jeho přítele Buckyho a zajetí téměř celé čety číslo 107 se Kapitán vydává do své první velké akce i přes trvající zákaz. Jedná se o první instanci, kdy Steve neuposlechne autority, jelikož jejich příkazy jsou v rozporu s jeho morálkou. Projeví se a potvrdí jeho touhu udělat správnou věc a získá množství spojenců: plukovník Phillips jej přijme po dlouhém období odmítání, Rogers se též spřátelí se Howardem Starkem,

³⁰⁰ Tamtéž, s. 54

otcem Tonyho Starka budoucího Iron Mana, a taktéž získá svůj vlastní tým na ničení základen Hydry, Howling Commandos, ve kterém je i jeho zachráněný nejlepší kamarád Barnes. Rogers díky svému archetypu Vnitřního mentora je neustále mentorem pro ostatní a mění svět kolem sebe. V tomto filmu např. promění Howarda Starka, pro kterého se stane velkým vzorem. Jeho romance s Peggy je ohrožena jinou ženou. Na tyto dvě ženy můžeme uplatnit Campbellovu poetiku: Peggy je Stevovou bohyní a sekretářka je Pokušitelkou, které Steve podlehne.

Poprvé se také setká se svým Stínem a padouchem příběhu, Johannem Schmidtem alias Červenou lebkou. Zatímco Schmidt o sobě věří, že kráčí ve šlépějích bohů, v opozici je Stevova skromnost a touha ochránit ostatní. Také on byl vylepšen dřívější verzí Erksinova séra a pomocí Tesseractu vytváří mocné zbraně na ovládnutí světa. Kapitánův poslední Test přijde v podobě další mise, kdy je jejich úkolem zajmout doktora Zolu, jež pomohl Schmidtovi vytvořit jeho vysoce pokročilé zbraně. Přestože je mise úspěšná, Barnes v ní spadne z vlaku do propasti a je považován za mrtvého. Při použití Voglerovy šablony Hrdinské cesty rozpoznáme, že se jedná o dramatickou komplikaci, jelikož je pro Steva jeho nejhorší selhání. Smrt Buckyho je pro Kapitána poslední moment v druhé světové válce v komiksech, jak se píše v *Marvel Encyclopedia*: nejedná se o vlak, ale o letadlo. Letadlo vybuchne, přičemž Barnes zemře a Kapitán spadne do ledové vody, ve které zůstane několik dekád.³⁰¹ Předznamenává tak fázi Přístupu.

Steve je zlomen smrtí svého přítele, ale zároveň je odhodlán více než kdy dříve Hydry zastavit. Potvrdí svým divákům oddanost svému úkolu i přes smrt svého přítele. Peggy mu odpustí jeho dřívější chybu a se zbytkem týmu naplánují útok na poslední pevnost Hydry, jejíž polohu získali od doktora Zoly. Rogersův přístup k nepřátelské pevnosti je troufalý a pro jeho postavu netypický, slouží ale pro odlákání pozornosti. Plánem Červené lebky je pomocí zbraní hromadného ničení zničit velká americká města. Utrpení Kapitána Ameriky nastává po poražení Červené lebky, kterého přenesou portál vytvořený Tesseractem na planetu Vormir, kde je odsouzen navěky provázet ty, kteří hledají Kámen duše. Tesseract poté skončí na dně oceánu. Kapitán Amerika nedokáže s letadlem bezpečně přistát, aniž by neohrozil civilisty.

³⁰¹ Tamtéž, s. 55

Odmítne Cestu domů; obětuje svůj život a přistane s letadlem v ledovém oceánu. Jeho Odměnou je záchrana nespočtu lidských životů, což odráží charakter jeho postavy. Třetí akt Hrdinovy cesty je velmi kondenzován: Kapitán Amerika dokončí své doslovné Vzkříšení, až po sedmdesáti letech, kdy je nalezen, vytažen z ledu a úspěšně probuzen. Rogers už nikdy nedokončí svou Cestu a nepřekročí Práh domů; bude už navždy uvězněn v moderním, pro něj Speciálním světě. Předznamenává jeho největšího nepřítele, se kterým se potýká po zbytek jeho příběhu, což je on sám. Steve se do konce dosavadního narativu nesmíří s moderním světem, zanechal podstatnou část svého Já v minulosti. Epilog tohoto filmu je zároveň první scénou, ve které jej vidíme v *Avengers*.

Avengers (2012)

Rogerse tedy nejprve vidíme tam, kde jsme jej viděli naposled v *Captain America: First Avenger*. Jeho Obyčejný svět zatím není nijak etablován, jelikož od jeho probuzení neuteklo mnoho času. Tentokrát je ale jeho boxování doprovázeno flashbaky z Kapitánova předchozího filmu. Rogers je navštíven Furem, ředitelem S.H.I.E.L.D. Bez otázek, jako správný voják přijme misi – Volání od Furyho, s maskou Posla a Mentora všech Avengers. Fury v tomto narativu funguje také jako Mentor pro všechny Avengery; je to on, kdo jednak Avengery dá na začátku dohromady, ale také se díky němu později stanou opravdovým týmem. V komiksech se také Rogers přidá k Avengers okamžitě a později i k S.H.I.E.L.D. Jediným rozdílem je dle *Marvel Encyclopedia* vztah k Furemu, který v komiksech byl Kapitánův přítel během války.³⁰²

Kapitán překročí Práh do Speciálního světa společně s Iron Manem, kdy se vydají zastavit Lokiho do Stuttgartu. Nakonec se jim Lokiho podaří vcelku snadno zneškodnit a po krátké potyčce s Thorem jej úspěšně přivedou na vzdušnou loď S.H.I.E.L.D. Co se týče Spojenců, si Kapitán nevede o mnoho lépe než Thor. Naopak jeho nechuť vůči Starkovi je tak velká, že jej chce vyzvat na souboj. Nevidí Starka jako hrdinu; Tony zesměšňuje všechny jeho hodnoty a znevažuje vážnost situace. Přestože se nakonec stanou přáteli, oba jsou Stínem, opakem toho druhého. Jejich přátelství a roztržky jsou nesmírně důležité pro celý narativ MCU. Pro účely narativu

³⁰² Tamtéž, s. 55

Avengers slouží Kapitán Amerika jako Stín Iron Mana, v pozitivním slova smyslu; Tony se na konci filmu stane sebeobětavým hrdinou, a při boji o New York bez jakýchkoliv námitek přenechá Stevovi pozici vůdce Avengers. Stejně tak Tony pomůže Kapitánovi, který na začátku setkání týmu tvrdí, že by měli poslouchat rozkazy. Tony ale odkryje jejich testování zbraní, čímž začíná Rogersova nedůvěra vůči S.H.I.E.L.D. V tomto filmu jsou tak zárodky jejich budoucího prohození hodnot. Tato dvojice během Testů, složeného z bránění vzdušné lodě, je také jedna z mála, které se něco doopravdy podaří: zachrání vzdušnou loď. Steve je také tím, kdo se pokouší utěšit Starka po smrti agenta Coulsona a konfrontuje jej opět s jeho ideály. Díky němu se Tony vydá na další část Dobrodružství a zjistí, kde Loki otevře portál. Zbytek Hrdinské cesty Kapitána Ameriky v tomto filmu je totožný s Thorem, kdy si zbylými důležitými fázemi Utrpením a Znovuzrozením projde především Iron Man.

Captain America: The Winter Soldier (2014)

Na začátku filmu se setkáváme s novým Obyčejným světem Kapitána Ameriky: nadále slouží jako agent S.H.I.E.L.D. s Natashou Romanoff a týmem S.T.R.I.K.E. Steve se pokouší najít místo v moderním světě, ve kterém je ztracen a není si jist svou identitou. Nelíbí se mu, jak S.H.I.E.L.D. operuje na tajnostech, a odsuzuje jejich potřebu omezovat svobodu lidí, aby zamezili teroristickým a jiným útokům. Fury mu totiž představí projekt Insight, tři vzdušné lodě, které pomocí satelitu a několika stovek zbraní mají chránit lidstvo. Odmítá se Furymu podřídit, je stále věrný svým principům, díky čemuž je jedinou osobou, které Fury věří. Navštíví Peggy, která trpí Alzheimerovou chorobou, aby se pokusil konfrontovat svou minulost – dalo by se o ni uvažovat jako o jeho nové Mentorce, neboť vybízí Steva, aby začal odznovu. Přiznává jí, že služba jeho zemi už není stejná, jako dříve. Také zůstává v S.H.I.E.L.D. jenom proto, že jej Peggy pomáhala založit. Navštíví také Smithsonian Institution, kde se nachází výstava věnována jeho hrdinským činům a také jeho komanda. Naváže přátelství se Samem Wilsonem, válečným veteránem. Oba spojují jejich pocity viny a ztráty získané během vojenské služby. Stejně jako Rogers se nemůže sžít se svým novým Obyčejným světem. Expozice Stevova Obyčejného světa je pomalejší oproti většině filmů, ale důležitá pro ukázání jeho ztracenosti i poté, co již dva roky slouží jako agent S.H.I.E.L.D. Rogersovým Poslem je opět Nick Fury. Objeví se v jeho bytě, zakrvácený a zraněný. Steve se tak nachází pro něj v nové

situaci, která eskalovala už od *Avengers*. Místo pravdy a přímočarých rozkazů neustále naráží na tajemství a mise, o kterých neví. V tomto momentu stane na Prahu nového, Speciálního světa špionů. Poté, co je Fury postřelen, jsou jeho „posledními slovy“ nikomu nevěř. To je jedním z motivů tohoto narativu, kdy Kapitán Amerika musí zjistit, komu může v moderním světě věřit. Fury zdánlivě podlehne svým zraněním.

Fáze Překročení prahu zcela neodpovídá schémata Voglerovi Cesty. Steve se potká se Strážcem prahu a zároveň antagonistou narativu, Alexandrem Piercem, tajemníkem S.H.I.E.L.D. až poté, co se Steve už ve Speciálním světě octnul. Snaží se Steva odradit od Speciálního světa, aby zůstal ve světě, kde jen slepě následuje rozkazy, a pomohl tak Hydře ovládnout svět. Kapitán Amerika ale přes veškerou svou nedůvěru vůči Furymu se jej rozhodne nezradit, a stane se tak vyvrhelem S.H.I.E.L.D. Steve získá dva spojence, kterým se rozhodne důvěřovat: Sama Wilsona, parazáchránáře amerického letectva a Natašu Romanoff, Černou vdovu. Jak již bylo zmíněno, Kapitán Amerika je nyní zcela mimo svůj element a pouze za pomoci Černé vdovy úspěšně uprchne. Společně vypátrají mozek celé operace, Zolův program, který nahrál svou mysl do počítače, a do současného dne řídil události světa tak, aby se lidstvo ze strachu z různých hrozeb samo vzdalo své svobody ve prospěch Hydry. Využije k tomu právě projekt Insight, aby povraždili všechny hrozby pro Hydru. Hrdinové zjistí, že Pierce je jejich protivníkem. Při hledání odpovědí poprvé potkávají Stín Kapitána Ameriky: je jím Winter Soldier, což je kódové jméno Buckyho Burnse, který přežil svůj pád z vlaku díky experimentům Zoly a byl mu opakovaně vymyt mozek – stal se nedobrovolně supervojákem Hydry. Toto je podpořeno i samotným filmem – v epilogu Baron Wolfgang von Strucker tvrdí, že HYDRA a S.H.I.E.L.D. jsou pouze odlišnými stranami jedné mince.

Rogers a jeho Spojenci jsou v Přístupu k jeskyni archetypy bezmocnosti: jak fyzicky, tak psychicky. Všichni jsou zatčeni a Rogers se obviňuje, že Buckyho zklamal. Nakonec je zachrání Hillová, agentka S.H.I.E.L.D. Je věrná Furymu, který simuloval svou smrt, aby mohl vypátrat zrádce ve své organizaci. Klasicky pro tuto fázi je připraven plán pro zastavení Hydry. Kapitánovi se také podaří přesvědčit Furyho, aby byl S.H.I.E.L.D. zrušen – je natolik kompromitován, že jej nelze zachránit a je až příliš podobný Hydře. Toto je pro něj velkým zlomem, jelikož komfort, který Steve nachází právě v minulosti a S.H.I.E.L.D. bylo něco, co vytvořili

společně jeho láska Peggy a přítel Howard Stark. Ani to ale nezabrání Kapitánovi v prosazení a udržení si svého morálního kódu. Poslední Spojence získá v těch, kteří jsou věrní ideálům S.H.I.E.L.D. a odmítnou po odhalení Hydry s ní spolupracovat. Opět se projevuje jako archetyp Mentora pro ostatní postavy, kdy pomocí svého nezlomného morálního kódu mění postoje a principy ostatních.

Utrpením Kapitána Ameriky není zničení vzdušných lodí, ale jeho souboj s Buckyem. Nejde mu totiž jen o porážení Hydry ale i o záchranu svého nejlepšího přítele. Poté, co se mu podaří zastavit Zolův algoritmus, odmítne Buckyho zabít a obětuje pro něj svůj život. Tento moment předznamenává, jak důležitý pro něj Bucky je a co vše je pro něj schopný udělat v *Civil War*. Jeho Odměnou je jednak opětovné zničení Hydry a vzducholodí, ale také díky víře ve svého přítele se mu podaří alespoň část jeho bývalého já vrátit a Bucky jej nakonec zachrání, než zmizí neznámo kam. Fury mu nabídne možnost se vrátit do Obyčejného světa Kapitána Ameriky – aby nadále bojoval proti uprchlým agentům Hydry. Kapitán Amerika odmítne, neboť má před sebou misi ne jako supervoják, ale jako Steve Rogers. Musí zachránit Buckyho, jeho Elixír a poslední pojitko s minulým životem, a nezdravě se na něj upne – proběhne Vzkříšení jeho minulosti, kterou již pokládal za ztracenou. Hledání jeho Elixíru tak pokračuje až do dalšího filmu.

[Avengers: Age of Ultron \(2015\)](#)

Počáteční fáze Hrdinské cesty Kapitána Ameriky je v tomto filmu téměř totožná s Thorem. Překročí stejný Prah, stejné jsou i jejich Testy. Jejich charakterový oblouk se ale liší. Vize, kterou mu ukáže Wanda není z budoucnosti a expoziční jako Thorova, ale ukazuje mu jeho nejhorší strach a charakterovou vadu. Jen moment před zahájením souboje se mu Ultron posmívá za Rogersovo předstírání, že dokáže žít bez války. Stále není schopen se odpoutat od své minulosti; v jeho vizi vidí Peggy, která mu říká o vyhrané válce v taneční místnosti USO (United Service Organization). Vidí muže, kteří se přes smrtelná zranění smějí a tancují. To je Rogersovým prokletím; jeho supersérum natolik zvětšilo jeho touhu bojovat a chránit, že nedokáže bez nich existovat. Tam, kde je mír a jeho oslavování, vidí jen smrt a to, co nemůže nikdy mít – díky jeho oběti a následnému zmrznutí přijde i o možnost zažít konec války a získat nějaké uzavření a vůbec šanci alespoň zkusit normální život. Zatímco Thor v Hawkeyově domě vidí sám sebe jako hrozbu, Steve Rogers vidí to, co sám nebude

moci nikdy mít. Toto je i jedním z argumentů při jeho hádce se Starkem; Tony chtěl vytvořit Ultrona, aby zabránil válkám a mohl s Avengers skončit, Steve se na rozdíl od něj nemá kam a ke komu vrátit. Druhá část jejich argumentu přímo navazuje na události z *Captain America: Winter Soldier*: pokaždé, když chce někdo zabránit válce, špatně to skončí. Přes jejich rozkoly se ale nakonec tým Avengerů dá dohromady a vydají se ve fázi Testu do Seoulu zabránit Ultronu získat jeho nové tělo. Další fáze Hrdinské cesty se shodují s ostatními Avengersy: získají na svou stranu původně nepřátelská Maximoffova dvojčata a Visiona, i když Rogers po zkušenosti s Ultronem chce zabránit jeho oživení. Znovu se narativ MCU opírá o odlišné charaktery dvou hlavních postav této franšizy. Táto fáze tak odpovídá Voglerovu schématu, kdy naši hrdinové byli několikrát testováni a také vytvořili zcela nový tým.

V Přístupu k jeskyni se vydají zpět do Sokovie pod jeho vedením, kde je jejich prioritou ochránit co nejvíce civilistů. Ultron s pomocí vibraniových motorů vyzvedne Sokovii do vzduchu a Avengeri zahájí boj se svým nepřítelem na život a na smrt. Poté ve sokovijském kostele ve svém utrpení brání svými životy zařízení, které by levitující město poslalo na povrch Země a prakticky vyhladilo všechnu pozemský život. Poté, co se smíří s tím, že zemřou pro záchranu lidstva, se objeví jejich Odměna v podobě Nicka Furyho a vzdušné lodi. Díky němu je jejich prioritou zachránit co nejvíce civilních životů uskutečnitelná a nabízí jim také možnost zachránit i sami sebe. Avengeri se tak vydají na Cestu zpátky, kromě Thora a Iron Mana, kteří společnými silami město zničí a zabrání tak katastrofě. Avengeri jsou Vzkříšení na konci: mají novou centrálu a budou trénovat nový tým, neboť spousta z nich se vydala zpátky svou cestou. Kapitánův Elixír je v tomto momentě smíření se svým osudem, že se nikdy nezbaví své minulosti a v životě se neposune dále, a přijme Avengersy, jejich základnu, trénink a boj jako svůj domov.

Captain America: Civil War (2016)

Kapitána Ameriku opět vidíme v pro něj typickém Obyčejném světě: na misi. Společně se Samem, Natashou a Wandou se snaží zastavit Rumlowa, agenta Hydry, před získáním biologické zbraně. Mise je úspěšná, dokud se Rumlow nepokusí zabít Kapitána pomocí sebevražedné bomby. Wandě se podaří Kapitána zachránit, ale nedokáže své síly dobře ovládat. Následkem tak vybuchne několik pater výškově budovy, přičemž zemře spousta wakandských humanitárních pracovníků. Tímto

momentem všichni Hrdinové filmu překročí Práh do Speciálního světa, kdy Organizace Spojených Národů žádá po Avengerech, aby podepsali tzv. Sokovijskou smlouvu. Stejně jako u Thorova třetího filmu, narativ *Civil War* plynule navazuje na Cestu Kapitána Ameriky. Po několika destrukcích, kterou hrdinové způsobili během bránění Země, je chtějí mít pod kontrolou. Avengers by je tedy museli poslouchat a byli by vysíláni na akce pouze s jejich povolením. Zde jsou obrácena divácká očekávání. Rogers smlouvu odmítá, kvůli jeho předchozí zkušenosti s infiltrací Hydry. Jak říká, agendy vlády se neustále mění. Naopak Stark už nechce zažívat pocity viny, které má po zničení Sokovie, a chce přenést odpovědnost na někoho jiného. Také doufá, že díky této dohodě získá zpět Pepper, kterou ztratil po své neschopnosti vzdát se Iron Mana. V analýze Kapitána Ameriky bylo již několikrát zmíněno, že v tomto filmu si Rogers a Stark vymění své pozice a víru, čemuž velkou mírou přispělo jejich vzájemné ovlivnění: Kapitán chce věřit úsudku jednotlivců, zatímco Stark nadřizovaných. Od *Avengers* narativ MCU směřoval k tomu, aby se Iron Man stal antagonistou pro Kapitána Ameriku.

I přesto je Kapitán Amerika ukázán několikrát, jak váhá, jestli smlouvu nakonec nepodepsat. Opět si v momentu, kdy si není jistý, co dělat, pomůže si svým spojením s minulostí. Na pohřbu Peggy při proslovu její neteře Sharon si potvrdí své hodnoty a rozhodne se smlouvu nepodepsat. Volání dobrodružství přichází mnohem později, než bývá u Voglerova schématu Hrdinské cesty zvykem. Speciální svět, ve kterém se Avengers nachází, ale vznikl a kulminoval dlouhou dobu, prakticky při všech jejich společných dobrodružstvích. Jedná se o přímý důsledek jejich boje na konci *Age of Ultron*, kde jejich zničení celého města nebylo nijak řešeno. Steve se rozhodl smlouvu nepodepsat, ale nechce jít aktivně do opozice proti těm, kteří chtějí. Volání dobrodružství přijde v podobě bomby, která vybuchne na setkání konference Spojených národů, kde se měla podepsat Sokovijská smlouva. Zemře při ní král Wakandy T'Chaka a nový nepřítel Avengers, Zemo, pomocí přestrojení svede vinu na Buckyho Barnese. Barnes tak funguje jako Posel. Přináší změnu situace, což je podstatou archetypu Posla, bez které by se Kapitán Amerika nevydal na Hrdinskou cestu k zastavení dalších, ještě silnějších Winter Soldiers a nebojoval by s Iron Manem až do hořkého konce. Rogers i přes varování Natashy překročí Práh do dobrodružství, protože se odmítá Buckyho vzdát a je si jist, že tento čin nespáchal. Poprvé vidíme Kapitána Ameriku

dávat přednost osobní cílům před zájmy společnosti. Bucky je jeho posledním spojením s minulostí, kde se rozhodl po událostech *Age of Ultron* zůstat. Přes přání Peggy je odhodlán zůstat v minulosti, protože to byla jediná doba, která mu dávala smysl. Nemusel pochybovat o vojenském vedení, jeho přátelé následovali jeho rozkazy a morální kód. To vše je pravděpodobně důvodem, proč dá Buckyho na první místo. Kvůli své minulosti riskuje celou svou budoucnost, jelikož nevěří, že ji může mít. Toto můžeme brát jako druhý Speciální svět. Pro všechny Avengery je platný první Speciální svět, ale pro Rogerse a jeho komplice existuje ještě tento, kdy jsou společností a vládou považováni za zločince. V tomto světě Rogers setrvává až do konce zatím vyšlých filmů.

Na začátku fáze Testy, spojenci a nepřátelé je nejprve testováno Stevovo odhodlání ochránit Buckyho před ostatními a poté, co je znovu přeprogramován, i před ním samotným. Přestože se jedná o film zaměřený na Cestu Kapitána Ameriky, nachází se v něm více superhrdinů než v jakémkoliv předchozím filmu. Poprvé se také setkáme s Černým panterem, T'Challou, jež chce pomstít smrt svého otce, a novou verzi Spidermana vytvořenou speciálně pro MCU. Superhrdinové pak vytvoří dva týmy, opět typické pro fázi: ti, jež si za úkol dají zastavit další Winter Soldiers i za cenu vlastní svobody, a těch, kteří věří ve správnost smlouvy a chtějí z různých důvodů zastavit Barnese. První skupinu vede Kapitán Amerika a přidá se k němu Hawkeye, Bucky, Falcon, Ant-Man a Wanda. V druhé je v čele Iron Man jako filmový antagonista a společně s ním War Machine, Spiderman, Black Panther, Vision a Black Widow. Po litém boji se nakonec podaří Kapitánovi a Buckymu uprchnout a vydají se zastavit Zema.

V Přístupu k jeskyni dojde k přeskupení Hrdinů. Stark zjistí, že Rogers měl pravdu a vydá se dvojicí na pomoc. V bývalém bunkru Hydry souhlasí s dočasným příměřím. To ale brzo skončí, když Stark zjistí, že Barnes v době, kdy byl naprogramovaným posluhovačem Hydry, zabil jeho rodiče. Rogers tuto informaci věděl, ale nechtěl ji Tonyemu říct, aby ochránil sám sebe. Stark se ozhodne Barnese zabít, a tak začíná Utrpení Hrdinů v podobě brutálního souboje mezi sebou. Zemo tak splní svůj cíl, zničit Avengers zevnitř. Při souboji je nám explicitně ukázáno, že Steve se nijak nezměnil od prvního filmu, ve kterém vystoupil, stále se staví proti násilníkům: „*Tohle můžu dělat celý den.*“ Barnes a Rogers nakonec Starka přemohou. Při odchodu Iron Man požaduje po Rogersovi, aby za sebou zanechal

svůj štít, jelikož si jej nezaslouží. Rogers jej odhodí a vzdá se s ním i své identity Kapitána Ameriky. Dokončí tak svůj vývoj, který započal na konci *Winter Soldier*, kdy místo lovení Hydry se vydá po stopech Buckyho. Dokud mu tento úkol nebránil v povinnostech vůči ostatním skupinám, kterým pomáhal, Kapitán neměl problém s nimi spolupracovat. Žádná z těchto skupin se ale nakonec neshoduje s jeho osobním morálním kódem, který měl dávno před sérem supervojáka. Navíc se díky nim ocitlo v ohrožení poslední Stevovo spojení s minulostí. Jak říká ve *Winter Soldier*, i v době kdy nic neměl, měl Buckyho. Kapitán Amerika se pak v dopisu Tonyemu přiznává, že nikdy nikam úplně nezapadal a svou víru vždy vkládal v lidi.

Avengers: Infinity War (2018)

Stejně jako pro Doktora Strange je Poslem pro Steva Rogerse Bruce Banner, který mohl díky oběti Heimdalla Zemi varovat před Thanosem. Po první bitvě s Thanosovými Děťmi Banner Rogersovi zavolá, aby jim pomohl najít Visiona. Rogers Volání přijme a poprvé jej vidíme při obraně Wandy a Visiona společně s dalšími vydědenci, Černou vdovou alias Natashou Romanaoff a Samem Wilsonem. Jeho postava má nyní duši Nomáda, alter ega Steve Rogerse, kterou Rogers v komiksech přijme po jeho odmítnutí vlády, což v rozhovoru potvrdili režiséři filmu.³⁰³

Společně Překročí Práh návratem na základnu Avengers, kde se objeví poprvé od svého exilu. Do té doby to byl jejich Obyčejným svět. Rhodey, Starkův spojenec, je odmítne zatknout a stává se společně s Visionem a Wandou jejich prvními Spojenci. Kapitán Amerika již nepokrytě popírá autority. Ministru vnitra Rossovi rovnou řekne, že pokud se mu postaví do cesty, tak s ním také bude bojovat. Společně pak s Bannerem vytvoří tým, jejich úkolem je ochránit Kámen mysli. Vision chce, aby jej zničili, na což ostatní odmítají přistoupit. Ve slovech Kapitána: „*Neměníme život za život.*“ Stále si zachovává své morální hodnoty. Pro Visiona ale není tato volba nijak odlišná od té, kterou Kapitán udělal ve *First Avenger*. Rogers přistoupí na návrh Bannera, aby se pokusili Kámen z Visiona

³⁰³ GERBER, Sean. *Joe Russo: Steve Rogers isn't Nomad in 'Avengers: Infinity War'*. Marvel Studios News [online]. 2018-01-15 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://marvelstudiosnews.com/2018/01/15/joe-russo-steve-rogers-isnt-nomad-avengers-infinity-war/>

vyjmout, aby neztratil svůj život a vezme celý tým do Wakandy, kdy se její král T'challa od posledního filmu stal Spojencem Kapitána Ameriky, a dokonce se po událostech Civil War postarali o Buckyho. Avengersům pomáhá také Shuri, konkrétně aby vyjmula kámen od Visiona. Mají k dispozici také Wakandskou armádu. Hrdinové nemají příliš času na to, aby se připravili, neboť Thanosovy Děti téměř ihned zaútočí se svou armádou mutantů.

V Jeskyni se tak Avengers zoufale snaží získat dostatek času, aby Visiona zachránili. V tomto momentu je zajímavá paralela k Tonymu Starkovi: oba mají úkoly, kterých by se lépe zhostil ten druhý: Tony musí naplánovat útok k porážení Thanose, zatímco Steve musí věřit vědcům, že dokáží vyjmout z Visiona Kámen mysli.

V jejich Utrpení, příchodu Thanose, Rogers selže jako všichni naši protagonisté. Jedna z jeho předností, centrem celého jeho bytí, zachraňování lidí za jakoukoliv cenu, vlastnosti, díky které zachránil Buckyho, se vymstí. Narozdíl od Quilla není schopen udělat vše pro to, aby zachránil galaxii před genocidou – dal přednost jedinci stejně jako v *Civil War*. Bucky Burns je jednou z obětí Thanose, čímž zmizí jeho poslední pouto s minulostí. Stejně jako Quill se nedočká žádné odměny, i když narozdíl od něj přežije náhodnou selekci.

Peter Quill

Strážci Galaxie Vol. 1 (2014)

Náš třetí protagonista Peter Quill se od ostatních vybraných Hrdinů liší tím, že nemá svůj „vlastní“ film, ale vždy figuruje v narrativech s ansámby. V prvních dvou, *Guardians of Galaxy vol. 1* a *Guardians of Galaxy vol. 2* ale rozhodně patří mezi hlavní postavy. Pro lidské diváky je postavou, která je jim „rasově“ nejbližší a můžou se s ním ztotožnit např. pomocí pop kulturních referencí a známých písniček. Je také mnohem „lidštější“ než zbylí vybraní protagonisté: Thor je nesmírně silná bytost z mimozemské civilizace a Kapitán Amerika, i když je člověk, je vylepšený supersérem a ztělesněním ideálu spravedlnosti. Oproti nim je Peter vulgární a velmi

nešikovný, i během boje (i když Thor se k této úrovni přiblíží ve filmu *Thor: Ragnarok*).

Petera tak potkáváme hned na začátku prvního filmu na jeho domovské planetě Zemi. Navštěvuje svou matku v nemocnici, která zrovna umírá na rakovinný nádor v jejím mozku. Už tehdy poznáváme důležité rysy jeho charakteru; brání bezbranné tvory, nezvládá dobře citově zatížené situace, je do konce života poznamenán pocitem viny, když neuchopil svou umírající matku za ruku, a vidíme počátek jeho velmi silného emočního pouta k jeho walkmanu, personifikaci jeho matky. Nabízí se otázka, zda je Země Obyčejným světem Petra, prolog ale spíše funguje jako krátká expozice pro jeho charakter. Na Zemi se Peter během svých dobrodružství ani jednou nevrátí. Přejít mezi Obyčejným a Speciálním světem není tedy na první pohled zřejmý a nastane v narativu mnohem později, než je u konceptu monomytu běžné. Peterův Obyčejný svět je světem, kde není hrdinou, ale jen zlodějem a jeho motivací je pouze peněžní zisk a ženy. Od ostatních protagonistů se liší svou motivací pro zahájení jeho Hrdinské cesty; Thor, i přes špatné pohnutky motivované válkou chtěl na prvním místě ochránit svůj lid, zatímco motivace kapitán Ameriky byla od začátku zcela jasně hrdinská: netoleruje tyrany. Quill dlouho své Volání dobrodružství, aby se stal Strážcem galaxie, odmítá. Otázka charakteru Petera Quilla je ze všech protagonistů nejosobnější: dokáže si najít a udržet rodinu?

Dobrodružství začíná pro Petera prakticky hned na začátku, kdy se rozhodne zradit svého Mentora Yondu, který je zároveň archetypem Stínu, a ukradne záhadnou orbu. Dle Voglerovy klasifikace mentorů jej můžeme identifikovat jako temného Mentora, díky kterému je Peter neustále v nebezpečí. Hned se setká s archetypem Strážcem prahu, Korathem, pomocníkem Ronana. Ronan je hlavní antagonista tohoto narativu. I v tomto případě je antagonista Stínem Petra; zatímco Peter, i když až později v narativu, chce galaxii zachránit, Ronan ji naopak touží zničit. Korath chce zabránit Petrovi v ukradení orby. Podaří se mu ale uniknout a tím začíná jeho dobrodružství. S vidinou rychlých peněz se vrátí na planetu Xandar, aby se pokusil orbu prodat. Pro Quilla jsou peníze falešným Elixírem, který téměř po většinu narativu hledá a také představují falešné Volání, které jej svádí z jeho Cesty.

Na Xandaru je Quill kvůli orbě pronásledován; Rocket a Groot jej chtějí zajmout živého kvůli odměně, kterou na něj vypsali Yondu, a Gamora zase od něj

potřebuje získat orbu, aby získala dostatek prostředků pro svou svobodu. Všichni jsou ale nakonec chyceni a dopraveni do vězení. V něm, poté co Quill zachrání Gamoře život před Draxem, posledním budoucím Strážcem, se z nich stane tým – opět kvůli penězům, jejich falešnému Volání. Drax se k nim nakonec přidá kvůli Gamoře: jelikož Ronana zradila, určitě se ji vydá hledat, což mu dá příležitost se mu pomstít za smrt jeho ženy a dcery. Z vězení, jejich prvního Testu jako společného týmu, se jim nakonec společnými silami povede utéci a vydají se za Gamořiným kupcem. Dokud tým Strážců spojuje falešné volání, jejich spolupráce je velmi špatná a nesnesou se.

Protagonisté se tak ocitnou v Kdovíkdě. Při jejich čekání na kupce, Kolektora v nalévárně, se Hrdinové lépe poznávají, ale zároveň se stále chovají vůči sobě sobecky. Quillovi se sice daří konfrontace mezi nimi uklidnit, čímž ukazuje své vůdčí schopnosti, tým je ale prakticky na rozpadnutí. Tím je film narativně podobný *Avengers*, kdy i oni začnou spolupracovat mnohem později. Kolektor pro účely expozice nasadí masku Mentora a vysvětlí Strážcům historii Kamenů nekonečna. Poté co je odhaleno, že v orbě je Kámen nekonečnosti se Gamora pokouší Petera přesvědčit, aby udělal správnou věc a dal jej na ochranu impériu Nova. Peter je již nalomen; ví, že musí ochránit galaxii a zabránit Ronanovi, aby se mu Kámen nekonečna dostal do rukou. Pořád ale jedná ze sobeckých důvodů: nechce zkrátka umřít, ale zároveň nechce obětovat svou svobodu, jelikož je pravděpodobné, že by jej impérium Nova zatklo. Snaží se najít kompromis mezi jeho Obyčejným a Speciálním, hrdinským světem: dají kámen někomu „dobrému“, kdo jim za něj zaplatí a nezatkne je. Gamora společně s Draxem se stávají odlišnými typy Poslů: Gamora se jej snaží nasměrovat na správnou cestu Hrdiny, zatímco Drax je doslovným Poslem: sdělí Ronanovi, kde se nachází jejich tým, aby mohl vykonat svou pomstu. Peter už nyní Volání nemůže ignorovat a poprvé za celou dobu narativu udělá hrdinský čin: riskuje svůj život a svou svobodu, aby zachránil Gamoru před smrtí ve vakuu. Vyslyší Volání svého Posla.

Na lodi Plenitelů se plně oddá své hrdinské misi a konečně Překročí práh do Speciálního světa. Podaří se mu přesvědčit jak Plenitele, tak zbytek týmu Strážců, aby se pro jednu o vesmír zajímali a jenom neutíkali. Stane se jejich vůdcem, jedinou osobou, jež dokáže spojit dohromady skupinu velmi odlišných, ale podobně psychicky poškozených lidí. Nastává tak fáze Příchodu k nejvnitřnější jeskyni, kdy

za pomoci montáže je ukázána příprava a plánování rozhodující bitvy. Po vniknutí na nepřátelskou loď se znovu setkává se Strážcem prahu Korathem, kterého ale tentokrát s pomocí svých Spojenců lehce přemůže. Ronan je díky Kamenu nekonečna nesmírně silný a plán Strážců na jeho zabití selže. Na poslední chvíli je ale zachrání Rocket, který do Ronana vrazí lodí.

Při pokusu zachránit vesmír dali Strážci v sázku úplně vše, i své životy. Groot, který je nakonec před nárazem padající lodi zachráněn, se nakonec obětuje a zbytek Strážců tak přežije. Toto bylo Utrpením všech Strážců, kdy sledovali smrt blízkého tvora a málem přišli o svůj život. Ronan je ale stále naživu a připravený Xandar zničit. Peter jej ale velmi osobitým způsobem rozptýlí – tancováním. Rocketovi se díky tomu podaří zničit zbraň, jež Ronan využívá k ovládnutí kamene, a Peterovi se podaří ke Kamenu dostat jako první. Přichází tak fáze Vzkříšení, kdy Peter již potřetí ve filmu riskuje život pro záchranu ostatních. Díky svým Spojencům při Vzkříšení přežije, není ale archetypem bezmocnosti. Pouze se vědomě rozhodl obětovat svůj život a se svými přáteli jsou dostatečně silní, aby zvládli ničivý nápor Kamene síly. Během tohoto klimaxu se Peter také konečně vyrovná se smrtí matky – vidí ji v obraze Gamory a chytne ji za ruku. Zatímco Campbell ve své poetice mluví o usmíření s otcem, Quill se usmíří s matkou. Dle Voglera mohou být rodinné problémy a jejich následné smíření silným utrpením. Tento motiv se objevuje i v druhém díle Strážců Galaxie. Narativ se tak symbolicky kruhově vrátí na samotný začátek filmu. Peterovo odpuštění sobě samému, a získání opravdových přátel jsou jeho Odměnou. Toto je první okamžik, kdy se hrdinové sami nazvou Strážci galaxie, a nakonec Ronana pomocí Kamene síly zabijí. Peter divákům potvrdí svůj charakterový růst ve fázi Vzkříšení dalším riskováním svého života: obelstí Yondua, aby mu zabránil v prodaní Kamenu nekonečnosti, a odevzdá jej impériu Nova. Vzdá se svého falešného Elixíru, Kamene a získá tím svůj pravý Elixír; stane se ochráncem Galaxie.

Za své hrdinské činy Strážci získají několik dalších povrchních odměn: vymaže se jim jejich trestní rejstřík a od Nova Prime dostanou novou loď. Určitá část Quillovi osobnosti zůstává v jeho Obyčejném světě, ale na rozdíl od většiny Hrdinů zůstane i ve světě Speciálním. Na konci je toto rozhodnutí reflektováno, když se svých přátel ptá, jestli půjdou dělat něco dobrého či špatného, a nakonec se rozhodne pro obojí. Opět se setkáváme s typickým marvelovským otevřeným koncem, kvůli

neustále pokračujícímu narativu MCU. Díky Yonduovi se dozvíme o otci Petera Quilla, který je někde neznámo ve vesmíru a také výše zmíněné potvrzení, když se Strážci galaxie vydají na další dobrodružství. Na oficiálních stránkách Marvelu se dozvíme, že v komiksech byl Peter Quill již součástí Strážců Galaxie.³⁰⁴

Guardians of Galaxy vol. 2

Jednou ze změn ve struktuře Hrdinské cesty v tomto filmu je skutečnost, že se věnuje mnohem větší pozornost charakterovým obloukům ostatních členů Strážců. Quillova narativní linka je ale stále nejdůležitější a slouží jako celkový rámec pro narativ příběhu. Druhý film navazuje na konec prvního, kdy se Strážci stanou nájemnými hrdiny. Rocket je Poslem tohoto filmu, neboť svými činy odstartuje příběh filmu a také charakterové oblouky všech hrdinů. Ze všech Hrdinů potřebuje změnu nejvíce. Hlavním tématem každého charakterového oblouku je rodina a pro Petera odolání pokušení moci – probudí se jeho mocné já, o kterém neměl ani tušení.

Rocket ukradne velmi cenné baterie rase Suverénů a ta je začne pronásledovat – stávají se Strážci prahu. Díky sporu mezi ním a Peterem se téměř nedostanou skrze pás meteoritů, kdy je nakonec flotila Suverénů dožene a téměř zabije. Jsou ale zachráněni novým Quillovým Mentorem, jeho biologickým otcem Egem. Později se dozvíme, že se jedná o člena prastaré rasy Nebešťanů – je doslova planetou. Podle oficiálních stránek Marvelu je v komiksech jeho otec Jason členem rasy Spartax, který je zároveň následníkem trůnu.³⁰⁵ Ten později najde Strážce u jejich vřaku a žádá Quilla, aby mu dal šanci být otcem, jak vždycky chtěl. Peter nejprve Falešnému volání svého otce odolává, přemýšlí nad jeho následky a co to pro něj vůbec znamená. Díky jeho váhání si diváci uvědomují hloubku traumatu, které mu opuštění otce způsobilo. Důležitým momentem je také, když odmítá přijmout Yondua jako svého otce. Nakonec je to žena pokušitelka, Gamora, která jej přesvědčí, aby svému otci dal šanci. Tehdy překročí práh do Speciálního světa a vyslyší jeho Falešné volání.

Ego figuruje jako Mentor pro Petera, protože se jej pokouší naučit, jak ovládat jeho nebešťanské schopnosti. I když někteří Mentorové s Hrdinou putují i po jeho

³⁰⁴ MARVEL. *Star-Lord: Peter Quill*. [online]. Citace z 2019-03-12. Dostupné z: <https://www.marvel.com/characters/star-lord-peter-quill/in-comics>

³⁰⁵ Tamtéž

Překročení prahu, zde Mentor učí vše svého žáka až ve Speciálním světě – sebe samém. Náš Hrdina po jeho počáteční nedůvěře rychle propadne Egovým falešným slovům, které se přiživují jednak na jeho ego a potřebě něco znamenat, kterou jsme mohli zaznamenat už v *Guardians of Galaxy vol. 1*; velmi mu záleží na jeho reputaci a významnosti a touze mít otcovský vztah. Proto v části Testů, spojenců a nepřátel Peter nerozpozná pravého nepřítele a postupně narůstá jeho ego, kdy jej jeho otec postupně učí ovládat své schopnosti a indoktrinovat jej na svou stranu. Ostatní Strážci mezitím vytvoří důležité Spojenectví: Drax s Mantis, empatickou, která zradí Ega, aby Strážcům pomohla, a Rocket zase vytvoří spojenectví s Yonduem, který byl zrazen svými Pleniteli. Ti byli najati Ayeshou, kněžnou Suverenů, aby zabili Strážce. To ale Yondu odmítne, jelikož i přes způsob, jakým Quilla vychoval jej považuje za svého syna. Dále můžeme do výčtu zahrnout i Nebulu, Gamořinu sestru, která poté, co jí alespoň trochu odpustí, jak byla její vinou týrána, Strážcům také pomůže.

V Přístupu k nejnějnější jeskyni proběhne milostný rozpor Petera a Gamory. Peterovo přiživené ego je zraněno jejím odmítnutím a ukáže se, jak moc byl Egem zmanipulován. Egovi se podařilo Quilla izolovat od jeho nové, dysfunkční rodiny, čehož si všimne i Gamora. Ta se neustále snaží zkontaktovat Rocketa, aby je dostal pryč z planety. Ego v těchto okamžicích již věří, že Petera natolik zpracoval, aby mu mohl sdělit celý svůj záměr: má mu pomoci pohltnout celý vesmír. Quill je dokonale zmanipulován, ani zmínka o jeho přátelích, nové rodině, jej nevytrhne z hypnotického okouzlení Egova plánu. Zcela podlehne Falešnému volání Ega a téměř přijme své nové poslání mu pomoci pohltnout celý vesmír. Teprve informace, kdy Ego zmíní jeho matku a přizná, že to byl on, kdo ji zabil, Quill procitne a okamžitě na Ega zaútočí. V tento moment se z něj stává archetyp bezmocnosti, když je Egem zajat. Je na něj příliš silný a nepotřebuje jeho dobrovolnou pomoc, aby svůj plán zahájil. Ego poté zničí Quillova walkmana, jeho poslední spojení s matkou. Quill musí být zachráněn svou novou rodinou a společně vytvoří plán k zabití Ega pomocí baterií.

Quillovo Utrpení v druhém díle je velmi podobné jeho prvnímu. Zatímco v prvním mu pomohl obraz a slova jeho matky, nyní mu v překonání jeho svízelné situace pomohou slova jeho adoptivního otce Yondu: že vše vychází z jeho srdce. Další paralelou je skutečnost, že se jedná opět o Campbellův krok v Cestě hrdiny, tentokrát už doslovným usmířením s otcem. Odměnou v překonání Utrpení mu je

plné ovládní svých sil, kterých ale využije k zabavení Ega. Quill opustí své superego a znovu se tak zrodí v téměř stejného Quilla, který chce zachránit galaxii, a ne ji obsadit; důležitou proměnou ale je, že se zastavením Ega zřekne svého božství a přijme Strážce jako svou rodinu a Yondua jako svého otce. Quillova Cesta zpátky do Obyčejného světa je pro něj velmi bolestivá. Quill se smířil se svou smrtí, nakonec jej ale Yondu zachrání a obětuje svůj život, aby Quill přežil. Tím se dokončí jeho charakterový oblouk, kdy na začátku Yondua odmítal, a přijme Strážce galaxie jako svou rodinu – ti jsou jeho Elixírem, což je zřejmé při jeho pohřebním proslovu. Dalším Quillovým Elixírem je jeho vztah s malým Grootem. V průběhu filmu si jej prakticky nevšimá, a teprve po smrti Yondua si uvědomí, že byl pro něj špatným rodičem a jak moc jej zanedbával. Podělí se s ním o sluchátko k novému přehrávači, symbolickému spojení jeho matky a adoptivního otce, a začne s ním navazovat bližší vztah.

U Petera Quilla nebylo tolik zmíněno jeho komiksově dobrodružství ze dvou důvodů. Prvním z nich je, že komiksová verze Petra Quilla, která byla adaptována do filmové podoby vznikla až v roce 2008, zatímco *Marvel Encyklopedie*, jež byla využita pro Thora a Kapitána Ameriky je z roku 2006. Proto byli využity oficiální stránky společnosti Marvel. Dalším důvodem je přístup Jamese Gunna k využití komiksově předlohy, kdy pro Birth Movies Death vypověděl o tom, že z předloh si především vybral pouze postavy, které se mu líbily.³⁰⁶

Avengers: Infinity War (2018)

Jak již víme z Hrdinské cesty Thora, Quill se objevil v *Avengers: Infinty War*. Quill je stále na pomezí svých světů, což je jediný způsob, kterým může vést svou různorodou rodinu. Chce sice zachránit posádku lodi, která vyslala nouzový signál, ale zároveň doufají v peněžní odměnu či v případě nespolupráce získání lodi. Tento nouzový signál povolává Strážce do dobrodružství a Thor je jejich Poslem. V této scéně vidíme proměnu Quilla, kdy se snaží být dobrým rodičem pro Groota, kdy tato snaha začala na konci *Guardians of Galaxy vol. 2*.

³⁰⁶ HUNT, James. *James Gunn interview: Guardians, music, Marvel and more*. Den of Geek! [online]. 2014-07-31 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.denofgeek.com/movies/james-gunn/31525/james-gunn-interview-guardians-music-marvel-and-more>

Vysílatelem nouzového signálu se ukáže být již zničená asgardská loď. Co se na ní odehraje, víme již díky Thorově cestě. Thor se tak stane jejich novým Spojencem. Strážci vyslyší Volání dobrodružství a okamžitě se ocitnou ve Speciálním světě, stejně jako ostatní protagonisté, kdy jsou sázky nejvyšší a všichni to ví. Gamora proto Quilla požádá, ať přísahá na svou matku, že ji v nejhrošším případě zabije. Gamora má totiž informaci, jež může ohrozit celý vesmír. Jako jediná zná lokaci Kamene duše. Poprvé také vidíme, že Gamora a Peter jsou v romantickém vztahu. Po nevydařeném útoku je Gamora zajata, Thanos s únikem ale nijak nespěchá, a dokonce pobízí Petera, aby ji střelil. Je tím, kdo testuje Peterova odhodlání zachránit galaxii. Dá mu iluzi volby, neboť celou dobu pomocí Rukavice nekonečna kontroluje situaci. Peter nakonec svůj slib splní a pokusí se, neúspěšně, Gamoru zabít, čímž se Thanosovi zalíbí.

Strážci se pak díky informaci od Nebuli vydají na planetu Titán. Tam, po krátké potyčce s Avengery se z nich stanou Spojenci a vytvoří tým pod vedením Quilla. Quill poté zformuje plán pro získání Thanosovi rukavice. Celá popsaná část narativu na Titánu je Přístupem k nejniternější jeskyni a souboj s Thanosem je Peterovým Utrpením. Stejně jako Thor díky svému hubris, bezhlavosti, selže v kritické chvíli příběhu; Thanos je znehybněn a zhypnotizován a týmu hrdinů se téměř podaří mu sundat Rukavici, ale poté, co se Quill dozví o smrti Gamory, Thanose bezhlavě napadne a probudí jej. Peter se nedokázal rozumně postavit svému strachu, a ve svém Utrpení selhal, za což zaplatí svým životem; je jediným z našich tří protagonistů, jenž se promění v prach.

Modová analýza

Pro začátek fikční modové analýzy je důležité ustanovit, že svými činy by všichni marvelovští hrdinové spadali do mytologického módu nebo v případě sólových filmů Kapitána Ameriky do romantického. Několikrát zachraňují buďto planetu Zemi nebo dokonce celou galaxii. Přesto jsou i jiné módy fikce, tóny, témata a postavení hrdinů v jejich filmech dostatečně odlišné a měnící se během postupujícího narativu pro uskutečnění této analýzy. Většina charakteristik fikčních módu je u postav a filmů namíchána.

Thor

Thorovy filmy mají nejširší rozsah přesunů, co se týče módu fikce. Tóny těchto filmů byly dlouho ovlivněny svým prvním režisérem, jedním z nejznámějších shakespearovských herců, Kennethem Branaghem. V rozhovoru pro server io9 popisuje, jak se nijak neštítel princovské stránky Thora, a naopak doufal, že bude sloužit jako prostředek pro divácké souznění, kvůli (v době natočení) nedávné královské svatbě, kterou sledovaly dva miliardy lidí. Pro něj to byl nejen shakespearovský, ale i globální aspekt. Dle něj, Shakespeare a Stan Lee nejsou od sebe nijak odlišní; Shakespeare čerpal náměty pro své hry z příběhů středověkých rodin, římských a řeckých mýtů, zatímco Lee čerpal z těch mýtů, jež Shakespeare nepoužil. Pojítkem mezi královskou rodinou a božskou rodinou Marvelu jsou pro něj sázky; pro jednu jde o blaho Anglie a Evropy a pro druhou je to celý vesmír. Obsesi ve vyprávění příběhů o tom, jak se lidé v pozici moci naučí o křehkosti lidí, je vlastní jak Shakespeareovi, tak Marvelu.³⁰⁷ V prvním dílu je Thor ze své společnosti vyloučen kvůli svému chování, nakonec se ale do ní, společnosti bohů, může díky svým hrdinským činům vrátit; z tohoto pohledu se jedná o mytologickou komedii. Musíme ale vzít v potaz, že Thor zároveň svým přičiněním opustí společnost a svět, kde touží být ještě více, a nemůže se vrátit – je z ní svým tragickým způsobem vyloučen. Thor je tak na pomezí tragédie a komedie, co se svého společenského postavení týče, po

³⁰⁷ WILKINS, Alasdair. *Kenneth Branagh explains why Thor really is like Shakespeare...and the royal wedding*. io9 [online]. 2011-03-05 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://io9.gizmodo.com/kenneth-branagh-explains-why-thor-really-is-like-shakes-5798190>

prvním díle a jak lze vidět v pokračování, být ve vlastní společnosti jej nečiní šťastným.

Thorův úkol, jak se stát dobrým králem, jej provází po celou dobu jeho působení v MCU. Nepatřičnost jeho arogantního princovského chování mezi pozemšťany má fungovat jako zdroj humoru jak pro diváky, tak diegeticky pro ostatní postavy. Při prvním setkání s Iron Manem, kdy se Stark pokouší dostat Lokiho zpátky, si z jeho stylu mluvení okatě utahuje: „Hrajete tu Shakespeara? Ví Vaše matka, že halíte se v její závěs?“ V pozdějších filmech, např. v *Avengers: Age of Ultron* naschvál využívá svých královských proslovů jako nástroj pro odlákání pozornosti Ultrona a je ihned v kontrastu s jeho normální mluvou, kterou si osvojil po druhém Thorovém filmu, když se rozhodnul zůstat na Zemi: „Já jsem Thor, syn Odínův, a dokud mi v hrudi bude bít srdce, tak nějak mě nenapadá, co říct, tak praštit už?“ Brannagh postavil chování a vtipnost celé postavy ve Speciálním světě na poetice „ryby na suchu“. Poslední momenty, kdy tyto princovské momenty vidíme, jsou na začátku *Thor: Ragnarok*, kdy se dožaduje propuštění, aby mohl zachránit svůj lid, což odpovídá narativnímu směru filmu: na konci se Thor konečně stane králem.

Alan Taylor, který je známý především pro svou práci na televizních seriálech, jako je *Mad Man* nebo *Game of Thrones*, nakonec režíroval druhou Thorovu instalaci, *Thor: Dark World*. Než se ale dostaneme k jeho tvorbě a jak nadále ovlivnila Thorův pohyb fikcí, musíme představit Patty Jenkins. Jenkinsová je první ženská režisérka, které byl svěřen superhrdinský film, v té době pod pracovním názvem *Thor 2*. Dva měsíce nato ale film opustila. Ta v článku od Connera Schwerdtfegera popisuje, jak chtěla navázat na shakespearovskou poetiku a témata, kdy po dramatu o královské rodině by následoval příběh ve stylu *Romea a Julie*.³⁰⁸ Marvel Studios ale s její vizí nesouhlasil a po rozchodu s Jenkinsovou najali Taylora. Dle jeho výpovědi pro *Indiewire* měl při natáčení naprostou svobodu.³⁰⁹ Taylor na webových stránkách *Cinemablend*, v interview od Erica Eisenberga, mluví o svých zkušenostech se seriály, které jsou fiktivně historické, a proto se snažil do narativu

³⁰⁸ SCHWERDTFEGER, Conner. *What Patty Jenkins' Thor 2 Would Have Been About*. *Cinemablend* [online]. 2017 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z:

<https://www.cinemablend.com/news/1663619/what-patty-jenkins-thor-2-would-have-been-about>

³⁰⁹ JAGERNAUTH, Kevin. *'Thor: The Dark World' Director Alan Taylor Says His Marvel Experience Was "Particularly Wrenching"*. *IndieWire* [online]. 2015-06-30 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2015/06/thor-the-dark-world-director-alan-taylor-says-his-marvel-experience-was-particularly-wrenching-262493/>

Thora jednak přinést temnější tóny, které se odrážejí už v jeho názvu, a přinést historičnost, která mu v prvním filmu chyběla, kdy se Marvel bál, aby se mytologicky nepodobali Pánu prstenů. Po příchodu Taylora ale změnili názor a ve filmu vidíme spojení moderních technologií a starodávných.³¹⁰ V již zmíněném rozhovoru pro Indiewire se svěřil, že film byl během postprodukce proměněn v úplně jiný film, než jaký Taylor zamýšlel.³¹¹

Marvel pravděpodobně po prvním díle nechtěl úplně pokračovat v shakesperovských tématech či tónech, ale zároveň buďto neměli sami nijak blíže specifickou vizi, nebo ji nedokázali předat režisérovi. Je tak možné, že díky těmto konfliktům se Thor v *Thor: Dark World* nikam charakterově neposouvá a z aktivního Hrdiny v první instalaci jeho příběhu se v jeho pokračování stává Hrdinou katalyzátorem. O tom, jak velký vliv na toto disonanci mohla mít na svědomí i Kreativní komise, Marvel mluví ve svém článku Nicole Sobon pro stránku MCUExchange. Tato komise byla známá svými četnými zásahy do filmu: nejznámějšími případy je právě *Thor: Dark World* a film *Ant-Man*. Nakonec ale byla zrušena a vrátíme se k ní v *Civil War*.³¹²

Thor ale už od *Avengers* sloužil jako typ Hrdiny – katalyzátor. Byl využíván buďto pro potřeby narativu: v *Avengers* poskytl týmu informace o Lokim a jeho armádě, v *Age of Ultron* představí pomocí vize ostatním postavám koncept Kamenů nekonečna a díky této vizi ožije Vision. Nebo také pro Hrdinskou cestu ostatních postav: v recenzích a diskuzích panuje konsenzus, že *Thor: Dark World* není filmem o Thorovi ale o jeho bratrovi, který podstoupí svou vlastní Hrdinskou cestu. Přesto velikostí svých činů není nikdy zmenšena a jedná se tak o mytologický fikční mód, co se týče začlenění svého hrdiny, je tento film na pomezí stejně jako film první, s tím rozdílem, že když na Thorovi nevisel osud celého národa, tak se rozhodl opustit svou původní společnost ve prospěch nové. Vidíme tak náznak tragického modu vysoké

³¹⁰ EISENBERG, Eric. *Thor: The Dark World Director Alan Taylor Discusses Asgard's New Look*. Cinemablend [online]. 2013 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.cinemablend.com/new/Thor-Dark-World-Director-Alan-Taylor-Discusses-Asgard-Look-39445.html>

³¹¹ Cit. 309

³¹² SOBON, Nicole. *Say Goodbye To The Marvel Creative Committee*. MCU Exchange [online]. 2015-09-02 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://mcuexchange.com/say-goodbye-to-the-marvel-creative-committee-2/>

mimésis, kdy se zřekne své pozice krále a je vyděděn z původní společnosti, které má vládnout.

Zatím v této analýze nebyly zmíněny skupinové filmy, *Avengers* a *Avengers: Age of Ultron*. Důvodem je, že Thor se mezi módy fikce až do *Ragnarok* nijak výrazně nepohybuje. Přes své vyhýbání se svým povinnostem krále, se k nim neustále vrací a bojí se, zda může být vhodným králem, především v *Age of Ultron*. Je využíván především pro posouvání a expozici narativu a jeho fikční módy se nemění.

Pokračování příběhu Thora bylo po zmatené direkci *Thor: Dark World* předáno Taikovi Waititimu. Jelikož je známý jako komediální režisér indie filmů, bylo od začátku zřejmé, že jeho postava a fikční mód a tón Thorových filmů se vydává novým směrem. Sám Waititi při rozhovoru pro Buisness Insider s Jasonem Guerrasiem přiznal, že je překvapen, co vše mu Marvel dovolil. Waititi na rovinu řekl, že nechce dělat typický franšizový marvelovský film, přičemž se u vedení Marvel Studios potkal s podporou; sami nechtěli pokračovat v tom, kde se Thor zrovna nacházel a chtěli vytvořit něco nového a čerstvého. Nechali na něm, aby vnesl do franšizy nové postavy, tón a dialogy. Byl to jeden z jeho cílů, vědět, co všichni od Thorovského či superhrdinského filmu očekávají a chtěl udělat přesný opak.³¹³

Prvním z těchto neočekávaných aspektů je silná ironizace předešlých dílů. Stane se tak hned během monologu úvodní expozice, kdy místo Odina je narátorem Thor, jenž neformálně a satiricky vypráví příběh svého uvěznění kostlivci, sám sobě i divákům. Předešlé expozice byly vždy o válečných konfliktech galaktického měřítká, vyprávěny jako epické, dramatické legendy. Thor naopak začíná slovy: „Vím, co si říkáš. Thor je v kleci, jak se stalo?“ a film tak od začátku předznamenává velkou změnu v konceptu postavy Thora, v jeho chování a stylu řeči. Dále si Waititi vzal na mušku emotivní smrt Lokiho v *Dark World*, kdy Loki přestrojený za Odina pořádá přehnaně zdramatizované divadelní představení svého úmrtí pro potěšení jeho ega.

³¹³ GUERRASIO, Jason. *The director of 'Thor: Ragnarok' says the movie is so unconventional Mark Ruffalo joked they'd both get fired*. Buisness Insider [online]. 2017-10-26 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.businessinsider.com/taika-waititi-thor-ragnarok-interview-2017-10>

Thor: Ragnarok se vymezuje vůči ostatním dílům i dalšími, už ne tak explicitními způsoby. Je to např. zničení Mjöliru, zbraně, kterou měl Thor po boku celou dobu svého působení v MCU nebo přesunutí větší části děje na odlišnou planetu, již jsme nikdy neviděli místo Země a Asgardu. Jedním z nejdůležitějších aspektů je proměna jeho postavy. Všechny postavy jsou různými způsoby zesměšňovány a on není výjimkou. Thorovo chování je odlišné od jeho předešlého vystupování; je nejistý, zranitelnější a otevřenější než kdy dříve, je otevřen svým pocitům, film se vysmívá jeho maskulinitě a ješitnosti a má i několik groteskových momentů. Jeho postavě ale ponechali nejdůležitější vlastnost, která z něj dělá dobrého krále: chránit svůj lid za každou cenu. Thor i jeho svět prošel proměnou i z estetické stránky, od postav a jejich vzhledů, světa, kde se děj odehrává nebo hudby. Chris Hemsworth sám v bonusech pro DVD říká, že již nechtěl hrát éterického boha, který se chová a mluví určitým způsobem, ale muže, který má stejné problémy a nejistoty jako my ostatní, a je tak divákům bližší.³¹⁴ I samotný konec je převrácení diváckých očekávání. Místo typického hrdinského poražení svého nepřítele a zachránění světa se musí smířit s tím, že Helu není možné porazit a asgardský lid zachrání jen zničením jejich domova.

Značnou změna oproti předešlým dílům proběhla i ve fikčních módech. Přestože je *Ragnarok* blíže mytologii než kdy předtím, postavy se poprvé samy nazývají bohy a využití nejdůležitějšího norského mýtu o konci severského božstva, je *Ragnarok* směsicí komediální vysoké mimésis a ironického módu. Waititi odstranil postavu Fosterové, jež Thora vážala k Zemi více než většina jiných faktorů. Thor od tohoto momentu inklinuje ke své původní společnosti; přestože nechce být králem, nemůže nechat svůj lid napospas a postaví se tak poprvé do čela své společnosti. Zároveň je v průběhu filmu v nejnižším postavením společensky, kdy se stal otrokem.

Thor se přesune ve fikčních módech hned v dalším filmu, zachová si ale určité charakteristiky z *Ragnarok*. Jen co získá své postavení vůdce Asgardu, v *Infinity War* jej opět ztratí, a přesune se tak z komediálního módu vysoké mimésis do tragického. Jedná se sice o pád vůdce, který ale za svůj pád nijak nemůže, což je opět

³¹⁴ *Thor 3: Ragnarok – Bloopers! And B-Roll* [video]. moviemaniacsDE. *Youtube.com*, 2018-02-20 [Citace z 2019-02-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3qQdfXjdthw>

charakteristikou tragického ironického módu. Bratři Russovi tak navazují módově na Thora z *Ragnaroku*, ale přesunuli jej z komediální do tragické fikce, aby vystihli závažnost hrozby v *Infinity War*.

Kapitán Amerika

První film v příběhu narativu Kapitána Ameriky je příběhem hrdiny tragického romantického módu. Díky supervojenskému séru bude vždy nadřazen ostatním obyčejným lidem. To ale dostal díky svému absolutně nepohnutelnému morálnímu kódu a přesvědčení. Snaží se vždy dělat, co je správné. Částečně je ovlivněn propagandou, ale především chce přispět svým dílem k zastavení tyranů a války. Ze začátku věří svým nadřízeným, že nejvíce válečným snahám pomůže pomocí své propagandistické reklamní estrádní kampaně na prodej válečných dluhopisů, i když má pocit, že by měl a mohl dělat mnohem více. Během kampaně v Itálii se ale dozví o zajetí Buckyho a celého praporu. Tehdy vidíme poprvé jeho nehybné morální centrum, jeho vnitřního Mentora. Nezáleží mu na tom, kdo dává rozkazy, které jdou proti jeho přesvědčení a vydá se na záchrannou misi. Ve *First Avenger* je nepřítel jasně dán a Kapitán může být tak naplno hrdinou i dle svého přesvědčení. To potvrzuje i režisér Joe Johnston v rozhovoru s Roth Cornetem pro stránky ScreenRant, který chtěl představit univerzální téma dobra a zla, ale především odhodlání udělat správnou věc a tyto motivy jsou univerzální pro jakoukoliv dobu a národ.³¹⁵ Kapitán Amerika nakonec položí svůj život za ostatní a pro veřejnost tak zpečetí svůj status tragického, romantického hrdiny, ke kterému bude americká společnost vzhlížet i v době jeho oživení. Jeho hrdinství není dotčeno žádnou ironií. Co se tedy prvního filmu týče, jedná se o narativ s téměř žádnými přesuny mezi módy fikce.

Kapitán Amerika je jediným hrdinou, který se nijak charakterově nevyvine v tradičním slova smyslu, místo toho mění lidi a svět kolem sebe. Christopher Markus, jeden ze scénáristů, kteří na Kapitánovi pracovali od *Winter Soldier* po *Endgame* popisuje pro Jamese Hunta z Den of Geek, jak může být taková postava oříškem. Při vytváření postavy se vždy scénáristé snaží, aby postava prošla nějakým vývojem podle šablony, od arogantní po dobrou osobu. U Kapitána tomu ale tak není. Naštěstí podle něj tomuto vedení Marvel Studios rozumí a schvalují i tyto netypické

³¹⁵ CORNET, Roth. *Interview: 'Captain America' Director Joe Johnston*. Screen Rant [online]. 2011-07-19 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://screenrant.com/captain-america-director-interview/>

scénáře.³¹⁶ V jiném rozhovoru pro stránky Slashfilm v rozhovoru vedeném Peterem Scirettou, McFeely a Markus mluví o *The First Avenger* jako logické volbě pro Marvel Studios především o ustanovení jeho charakteru a jeho morálky, které se dají pokládat za jeho superschopnosti a která není téměř nijak vyzývána. Nacisté v prvním díle fungovali jako jediné velké, jednoduché zlo a volby Kapitána byly tak vždy naprosto jasné.³¹⁷ V rozhovoru o jeho pokračování pro Marvel Studio News od Seana Gebera se bratři Russové rozhodli postupně dekonstruovat, nasměrovat jej do jiného směru a vypořádat se s tématickou poetikou jeho postavy.³¹⁸ Rozhodli se tak, že Kapitán se musí vypořádat s temnějším a nuancovanějším světem, než ve kterém bojoval po svém vyzdvižení na pozici hrdiny. Kapitánova moralita kromě druhé světové války, a především v moderním světě, nefunguje.

Kapitán Amerika je kromě scénáristů Christophera Markuse a Stephen McFeelyho od *Winter Soldier* v režii Russových bratrů, a proto je vývoj, tón a mód jeho postavy podobně konzistentní, jak je tomu u postav Strážců Galaxie. Jak bylo rozebráno v analýze jeho Hrdinovy cesty, Kapitán Amerika na začátku filmu neví, co si počít s jeho životem mimo vlastní čas. To bylo cílem pro první pokračování, o čemž Russové mluví ve studiovém rozhovoru pro Screen Junkies Shows, kdy reagují na Honest Trailer na *Winter Soldier*. Russové brali jeho první film jako oslavu Kapitánova zlatého věku. Jelikož ale nebyli fanoušky jeho komiksů, protože byl příliš poctivý, rozhodli se jej přetvořit v někoho, koho by měli rádi: v muže, který se musí rozhodnout, zda po sedmdesáti letech v ledu se chce stát součástí moderní společnosti, a kým chce vlastně být.³¹⁹ Znovu citujeme rozhovor McFeelyho a Markus pro Slashfilm, kdy vypráví o tom, jak se Kapitán Amerika potýká se

³¹⁶ HUNT, James. *Christopher Markus interview: writing Captain America 2 and 3*. Den of Geek! [online]. 2014-08-14 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.denofgeek.com/movies/christopher-markus/31707/christopher-markus-interview-writing-captain-america-2-and-3>

³¹⁷ SCIERETTA, Peter. *On Set Interview: 'Captain America 2' Screenwriters Stephen McFeely & Christopher Markus*. Slash Film [online]. 2014-03-06 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.slashfilm.com/interview-stephen-mcfeely-christopher-markus-captain-america-winter-soldier/>

³¹⁸ Cit. 303

³¹⁹ *Russo Brothers' Honest Reaction to Winter Soldier Honest Trailer* [video]. Screen Junkies. *Youtube.com*, 2016-04-28 [Citace z 2019-02-02]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=Fpk1TE2_Gcc

s faktem, že již není tak jednoznačné, kdo je a není špatným člověkem a v narativu musí zjistit, komu může věřit.³²⁰

Přestože je jeho postava neustále obestřena auroou romantického hrdiny, oba jeho následující filmy se přesunou do modu tragické vysoké mimésis. Romantické prvky vidíme především v momentech, kdy přichází do styku s elementy a situacemi z jeho minulosti: vidíme u něj „intenzivní, rezignovaný a melancholický pocit uběhnutého času, kdy se starý řád mění v nový.“³²¹ Dalším aspektem změny tónu Kapitána ve *Winter Soldier* je přesunutí z válečného hrdinského dobrodružství do špionážního thrilleru, kdy po většinu narativu opustí svou roli vůdce. Fikční mod tragické vysoké mimésis je nejzřetelnější na konci. Přestože Kapitán lpí na svých pojítkách z minulosti, neváhá nad svým rozhodnutím zničit S.H.I.E.L.D., kvůli jeho zkompromitování a až přílišné podobnosti s Hydrou. Fury mu pro tuto finální misi předá velení – stane se znovu vůdcem. Jeho činy ale vedou ke zničení společnosti, která mu byla jediným domovem po dobu dvou let.

V *Civil War* se opět setkáme se stejným motivem pádu vůdce. Opět se díky svému morálnímu kódu rozhodne postavit, a tak neúmyslně zničit organizaci, která opět jeho kódu nepostačuje. Jedná se o samotné Avengers. Nyní se do předchozího smíšení romantického módu a vysoké mimésis se přidává také nízký mimésis. Pro narativ nízkého tragického módu je častá rodinná tragédie a jak Rogers říká na konci *Age Of Ultron*, Avengers jsou jeho domovem. Konflikt mezi ním a Iron Manem je také politický. Markus a McFeely nakládají s Kapitánem politicky již od *Winter Soldier*. Pro ně je političnost jednou z jeho výchozích charakteristik, na kterých staví, což rozebírají ve článku Fast Company, jehož autorem je Joe Berkowitz³²² Tony se staví za kolektivismus, jelikož nedokáže snést následky svých činů, zatímco Steve prosazuje individualismus. Věřící, že i přes všechny chyby, které udělali nebo udělají, nikdo by je neměl omezovat v jejich poslání ochraňovat ostatní. Individualismus společnosti je dalším znakem modu nízké mimésis a je dalším důkazem, kde se

³²⁰ Cit. 317

³²¹ Cit. 3, s. 53

³²² BERKOWITZ, Joe. "Captain America" Writers Talk Long Form Storytelling In The Marvel Cinematic Universe. Fast Company [online]. 2016-05-06 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.fastcompany.com/3059584/captain-america-writers-talk-long-form-storytelling-in-the-marvel-cinematic-universe>

Kapitán ve fikčních modech nachází. Dá přednost jedinci, Buckymu, před dobrem Avengers.

Civil War byl také prvním filmem MCU, který nebyl natočený pod dohledem marvelovské Kreativní komise, o čemž je informováno v již zmíněném článku od Nicole Sobon.³²³ Přesto si museli bratři Russové svůj temný konec pro *Civil War* obhájit jako svoje *Star Wars: Empire Strikes Back*, což Devin Feraci popisuje pro stránku Birth, Movies, Death. V něm se Hrdinové dostanou na dno svých příběhů, a takové postavení má pro ně i konec posledního filmu Kapitána Ameriky. Snažili se dostat z typické marvelovské formule, kdy na konci hrdinové konflikt vyřeší velkolepým soubojem na smrt mezi nimi a jejich nepřáteli. Tentokrát je ale nepřítel alegorický, kdy narativ má spoustu aspektů psychologického thrilleru.³²⁴

Na konci *Civil War* je dokončen pád vůdce, Kapitána Ameriky. Jak bylo řečeno na konci analýzy jeho Hrdinské cesty, této identity se vzdá puštěním svého štítu. Znovu se s Rogersem setkáme v *Infinity War*. V něm k žádnému drastickému posunu fikčního modu nedojde, Rogers ale opět vezme na sebe roli vůdčího charakteru.

³²³ Cit. 312

³²⁴ FARACI, Devin. *How Empire Strikes Back Helped Captain America: Civil War's Ending*. Birth. Movies. Death. [online]. 2016-05-02 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://birthmoviesdeath.com/2016/05/02/how-empire-strikes-back-helped-keep-captain-america-civil-wars-dark-ending>

Peter Quill

Na všech filmech s Petrem Quillem se podílel další režisér indie filmů, James Gunn. Ve *Vol. 1* a *Vol. 2* byl režisérem a scénáristou, na *Infinity War* zase pracoval jako výkonný producent. Díky tomuto je tón, fikční mód a postavy Strážců Galaxie nejvíce konzistentní. Přesto určité posuny ve fikčním módu můžeme vyzorovat. Celkově se ale Strážci galaxie vyskytují především v komediálním ironickém módu.

Samotný koncept *Guardians of the Galaxy* je založen na postavách, jež jsou obyčejnými lidmi vyvrženými společností, kriminálníky. Peter Quill je obětním beránkem svého příběhu. Jeho neschopnost se vypořádat se smrtí matky a pravý původ jeho otce neodpovídá jeho utrpení, kdy je unesen ze svého domova a vychován jako kriminálník. I když Yondu má svým způsobem Petera rád, jejich vztah je komplikovaný a občas na hranici týrání. Děsivé aspekty tohoto vztahu jsou, jak je ironické komedii vlastní, většinou hrány pro smích. I jiné, ne vždy kladné, vlastnosti Petera mají diváka pobavit: jeho status outsidera, nešikovnost a emocionální zakrnělost. Podobně je tomu i ostatních Strážců, a v tom Gunn viděl jejich přitažlivost pro diváky. Jsou opakem *Avengers*, jejich Stíny, kteří ale nakonec vykonají ještě hrdinštější činy než *Avengers*. I když *Avengers* několikrát zachrání Zemi, Strážci zachrání dvakrát celou galaxii. Jediný, kdo se jim, co se velikosti činů týče, vyrovná, je Thor, mytologický bůh.

Guardians of the Galaxy má další vlastnost ironické komedie, a to vysmívání se divákům. Diváci jsou z předešlých marvelovských filmů zvyklí na určité vítězství morálky, spoustu sentimentu, melodramatické romance apod. Peter je tím hrdinou, jemuž trvá nejdelší dobu vyslyšet Volání dobrodružství, a i tehdy je to ze sobeckých důvodů: nechce umřít. Poprvé, když Peter udělá něco hrdinského a riskuje svůj život, aby zachránil Gamoru, je heroický moment zesměšněn jeho sebechválou a přehnanou dramaturgií jeho proměny. Celý proslov Quilla na konci prvního dílu, jež má ostatní Strážce přesvědčit k tomu udělat správnou věc, je založen na tom, jak jsou velkými ztracenci, co vše ztratili v životě a měli by konečně poprvé v životě uchopit nabízenou šanci a udělat správnou věc. Poražení Ronana, které je veskrze hrdinské, díky ochotě Strážců obětovat svůj život, předchází nejironičtější scéna celého filmu, kdy Quill

pomocí tance a zpěvu odvede pozornost Ronana. Na konci filmů všichni zůstanou ironickými hrdiny, posunou se ale do komediálního módu nízké mimésis. Na konci komedie nízké mimésis totiž následuje společenský vzestup hrdinů, což je případ Strážců: jsou omilostněni, jejich předchozí zločiny jsou vymazány a stanou se nájemnými ochránci galaxie. Quill se také touží stát, minimálně na začátku filmu, postavou typickou pro mód nízké mimémis: chytrým, sympatickým a bezcharakterním picarem. Všemi filmy provází Strážce a zároveň diváky kazety od jeho matky. Místo epické hudby podkreslující hrdinské činy, jak tomu většinou u superhrdinských filmů, Gunn využívá populární hudbu ze 70. let. Ta, jak Gunn popisuje v rozhovoru s Devinem Feraci pro Birth Movies Death, je vždy vybrána, aby ladila s činy protagonistů a je také vždy diegetická. Gunnovým záměrem bylo s jejich pomocí uzemnit diváka svou důvěrností, ale zároveň diváky odcizovat svým použitím.³²⁵

Druhý díl *Guardians of the Galaxy* má sice stále své ironické hrdiny, zůstává v nízkém modu především svým zaměřením se na rodinu. Jedná se o smíšení tragické i komediální fikce: Quill nejprve svou novou rodinu odmítá ve prospěch biologické, aby film nakonec skončil přesným opakem. Gunn si dal záležet, aby pocit rodiny byl co nejautentičtější, a založil ji na svých vlastních zážitcích, o čemž mluví v interview s Joe Decklemeirem pro stránky ScreenRant.³²⁶ Dále tuto skutečnost rozvádí ještě v jiném rozhovoru, tentokrát pro ScreenCrush a jeho redakci charakterizuje oba filmy jako rodinné: první je o tom, jak se rodina dala dohromady a druhým o tom, jak rodinou být.³²⁷ Gunn také pracuje s dojetím typickým pro tragický nízký modus, kdy na konci se sice rodina dá dohromady, ale Peter zůstane osamocen s jednou ze svých slabostí, ztrátou svých rodičů, kdy mu před očima umře jeho nevlastní otec. Dostaneme se ale také do komediálního mytologického modu, kdy Peter má šanci stát se bohem. Díky špatnému odhadu jeho biologického otce nabídka nakonec nejen

³²⁵ FARACI, Devin. *The Badass Interview: James Gunn On Guardians of the galaxy*. Birth. Movies. Death. [online]. 2014-07-29 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://birthmoviesdeath.com/2014/07/29/the-badass-interview-james-gunn-on-guardians-of-the-galaxy>

³²⁶ DECKELMEIER, Joe. *James Gunn's 'Personal Experiences' Influenced Guardians of the Galaxy 2*. Birth. Screen Rant. [online]. 2016-05-02 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://screenrant.com/guardians-of-the-galaxy-2-interview-james-gunn/>

³²⁷ SCREENCRUSH STAFF. *James Gunn On 'Guardians vol. 2', New Characters, And Why Thanos Isn't Back For Sequel*. Screen Crush. [online]. 2017-02-06 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://screencrush.com/james-gunn-guardians-of-the-galaxy-2-set-visit-interview/>

odmítne, ale vzdá se svých sil ve prospěch společnosti, a především své rodiny, a je tak vyvržen ze společnosti boha. Spousta aspektů z prvního dílu se opakuje, především ironizování dramatických momentů.

I v *Infinity War* zůstane Peter Quill ironickým hrdinou v modu nízké mimésis. Tentokrát je ale mod čistě tragický. Rodina se postupně od sebe odloučí a na konci všichni zahynou kromě Rocketa, který ironicky jako jediný z nich přizná, že může toho hodně ztratit. Hlavním motivem, na kterého se jeho příběhy zaměřují, je rodina čili se nikdy příliš tematicky nevzdálí od nízké mimésis.

Závěr

V této práci jsme prozkoumali strukturu vývoje Hrdinů a jejich proměn u vybraných protagonistů MCU pomocí poetiky Campbellova monomýtu a Fryových fikčních modů. Analýzy potvrdily, že struktura jednotlivých filmů i celé série MCU odpovídá oběma teoriím. Dosavadní natočené filmy jsou rozdělené do tří fází, stejně jako Hrdinská cesta. Jelikož ale tato diplomová práce byla napsána před posledním filmem třetí fáze, nevíme, jak Marvel Studios Hrdinskou cestu Infinity Ságy dokončí. Co se týče Fryeho fikčních modů, všichni hrdinové spadají velikostí svých činů do mytologického módu. Struktura MCU odpovídá oběma jeho principům vyprávění tohoto módu. Prvním z principů je encyklopedický, ve kterém mají zařazené příběhy významovou soudržnost a vytváří významový celek.³²⁸ Marvel Studios dále tvořil velké množství transmediálního materiálu, který doplňuje události filmu. Ty jsou také plné odkazů a referencí na Marvel jako takový. Druhým je epizodická forma.³²⁹ Každý z filmů funguje samostatně a zároveň je součástí mnohem většího, propojeného narativu.

Postava, která si prošla nejvíce změnami z pohledů obou poetik, je jednoznačně Thor. Z tohoto důvodu jsou jeho analýzy také nejobsáhlejší. Jeho Hrdinská cesta má několik netypických aspektů. Prvním z nich je jeho získaný hrdinský status na začátku narativu. Dalším je jeho mytologický aspekt, kdy archetypální postavy jsou velmi explicitní a v některých případech jsou dokonce doslovným ztělesněním těchto archetypů, jako je tomu v případě Lokiho. Thorův charakterový oblouk je postaven na otázce, zdali se může stát dobrým mužem a králem. Během skupinových filmů *Avengers* pod režii Josse Whedona (*Avengers: Assemble* a *Avengers: Age of Ultron*) u něj ani Kapitána Ameriky nedochází k charakterovému posunu. Whedon pouze prohloubil jejich již ustanovené problémy a charakterové vady. Během druhého dílu díky externím faktorům, konkrétně neshodám ve Studiu, byli jeho posuny v obou teoriích prakticky nulové. Revitalizace

³²⁸ Cit. 3, s. 74

³²⁹ Cit. 3, s. 75

jeho postavy nastala v třetí fázi, která byla pravděpodobně pouze umožněna díky rozpuštění marvelovské Kreativní komise. Thor si narativně projde všemi fikčními mody, kromě romantického. Ten je ale zastoupen v počátečním přístupu Marvel Studios k původu asgard'anů. Na začátku MCU byla jeho postava brána romanticky, nadřazena všem lidem. Marvel asgard'any představoval jako vyvinutou rasu, ne bohy. Jeho mytologický status byl přijat až Waititím v *Thor: Ragnarok*. Na konci dosavadního MCU přišel o pozici krále a svůj lid a nachází se tak na začátku fáze Vzkříšení, stejně jako všechny postavy si na konci *Infinity War* prošel katarzí. Jejich poslední souboj s jejich antagonistou nastane v *Endgame*, kde dokončí své Cesty hrdinů.

Kapitán Amerika v prvním díle *Captain America: First Avenger* téměř doslovně kopíruje šablonu Hrdinské cesty. Bratři Russové poté postavili jeho charakterový růst na rozporu jeho černobílé morálky vůči šedivým odstínům moderní doby. Je také jediným hrdinou s politickými konotacemi, které odrážejí situaci v reálném moderním světě. Ve fikčních modech si Kapitán vždy zachovává svůj romantický morální kód, díky kterému je nadřazen všem lidem a mění všechno kolem sebe. Je ukázkovým příkladem Hrdiny s vnitřním Mentorem, který je zároveň Hrdinou katalyzátorem, jenž mění ostatní hrdiny. Jeho morální kód je ukázán jako destruktivní, neboť Rogers jej dodržuje v každé situaci. Nejprve zničí svou Mentorskou organizaci a poté i skupinu, kterou pokládal za svůj domov. Pohybuje se mezi třemi fikčními mody, romantickým a vysoké a nízké mimésis. Zatímco u ostatních protagonistů byl jejich tragický omyl důsledkem jejich arogantnosti, u Rogerse se tak stalo díky jeho nejvyzdvihovanější vlastnosti. Rogers neprochází téměř žádným charakterovým růstem, což spolu s jeho neschopností odpoutat se od minulosti tvoří nejdůležitější aspekty jeho postavy. Katarze Kapitána Ameriky nastane po ztrátě jeho posledního spojení s minulostí, když je zabit jeho spolubojovník z druhé světové války, Bucky Barnes. Tím, i když nedobrovolně, konečně získává možnost odpoutat se od své minulosti a začít nový život.

Peter Quill pravděpodobně díky pevné vizi svého scénáristy a režiséra Jamese Gunna prochází minimálním fikčním modovým posunem. Poetika jeho postavy je postavena na ironičnosti, stylu fikce, která podle Frye patří v dnešní době k nejpoblárnějším a dominuje podle něj také ve sci-fi. Quillův charakterový oblouk z něj vytváří specifický typ ambivalentního (anti)hrdiny. Strážci Galaxie zdůrazňují

rodinné hodnoty, proto se na rozdíl od ostatních filmů MCU zabývají vývojem rodinných vztahů, které hrdiny poznamenávají bolestmi a traumaty. Téma rodiny usnadňuje navázat propojení s diváky. Hrdinské cesty Petera Quilla jsou si v obou filmech velmi podobné. Kromě nalezení nové náhradní rodiny se Peter v jednotlivých filmech vypořádává s traumaty způsobené rodiči (v prvním díle matkou, v druhém biologickým otcem). Stává se v příběhu archetypem bezmoci, což ale opět vyzdvihuje dva hlavní rysy jeho postavy: je chybující člověk a musí být zachráněn svou rodinou. Svým společenským postavením jsou Strážci antitezí a Stíny Avengers. Dokonce existují mezi jejich charaktery paralely – Steve Rogers i Peter Quill jsou postavami mimo svůj čas a domov, z čehož pramení jejich bolesti. Quill jako jediný protagonista nepřežil náhodnou selekci. Jeho Vzkříšení, pokud k němu dojde, bude tedy doslovné.

Všichni protagonisté více či méně následují vzorec Hrdinské cesty. Někdy jejich fáze splývají, jindy jsou přehozeny či zabírají v narativu více času než jiné. Největším charakterovým vývojem si projde Thor, protože zároveň toho nejvíce ztratil. Kvůli *Infinity Wars*, filmu, ve kterém se objevili téměř všichni představení superhrdinové, muselo Marvel Studios naplánovat posuny svých hrdinů mezi fikcemi, aby nakonec byli všichni přibližně ve stejném modu a mohli tak rovnocenně vystupovat v jednom filmu, ve kterém se všichni nacházejí v mezích tragické vysoké a nízké mimésis. Především u Thora byl tento posun nutný, z důvodu odmítnutí Marvel Studios pokračovat v shakespearovské identitě jeho postavy. Kapitán Amerika se přesunuje v modech od romantického, kdy v prvním filmu vidíme, jak vznikla jeho legenda a v dalších, jak postupně selhával jako vůdce a propadnul se až do nízkého módu. Naopak Peter Quill se v módu nízké mimésis pohybuje od začátku, jeho proměna tak nebyla nutná. Dalo by se také spekulovat, že za malou proměnou jeho charakteru může fakt, že jeho postava účinkuje pouze ve třech ansámblových filmech.

Podobné posuny hrdinů ale popsal již Campbell. Komédie se šťastným koncem je transcendencí tragédie, kdy subjekt posunul těžiště důrazu. Objektivní svět se může jevit stále stejně, ale není tomu tak. Pro Campbella jsou komedie a tragédie vyjádřením jednoho mytologického motivu a prožitku: klesání (kathodos) a stoupání (anodos). Je to život a hrdinové jej musí poznat a milovat, mají-li být pomocí katarze očištěny od hříšné nákazy a smrti. Účelem mytologie je dle Campbella „odhalení

konkrétního nebezpečí a metody temné vnitřní cesty od tragédie ke komedii.“ Hrdina se musí ponořit do hloubek, kde překoná temný a neznámý odpor, jež je potřeba použít pro proměnu světa. Zůstane navždy ohyzdně zmrzačen, ale nakonec se všechny sféry světa uklidní a zjednotvární.³³⁰ Jak bylo napsáno výše, naši protagonisté zrovna procházejí katarzí. Nacházejí se na nejtemnějším bodě své existence a jak jejich příběh skončí exaktně netušíme, ale jak Campbell napsal: „Stejně jako šťastné rodiny, i všechny mýty a spasené světy jsou si podobné.“³³¹

³³⁰ Cit. 1, s. 40-41

³³¹ Cit. 1, s. 41

Seznam použitých pramenů a literatury

Prameny

Thor. Režie Kenneth Branagh. USA, 2011.

Captain America: The First Avenger [Captain America: První Avenger]. Režie Joe Johnston. USA, 2011.

Avengers. Režie Joss Whedon. USA, 2012.

Thor: Dark World [Thor: Temný Svět]. Režie Alan Taylor. USA, 2013.

Captain America: Winter Soldier [Captain America: Návrat prvního Avengersa]. Režie Anthony Russo, Joe Russo. USA, 2014.

Guardians of the Galaxy [Strážci Galaxie]. Režie James Gunn. USA, 2014.

Avengers: Age of Ultron. Režie: Joss Whedon. USA, 2015.

Captain America: Civil War [Captain America: Občanská válka]. Režie Anthony Russo, Joe Russo. USA, 2016.

Thor: Ragnarok. Režie Taika Waititi. USA, 2017.

Guardians of the Galaxy Vol.2 [Strážci Galaxie Vol. 2]. Režie James Gunn. USA, 2017.

Avengers: Infinity War. Režie Anthony Russo, Joe Russo. USA, 2018

Literatura

BAHLMANN, Andrew R. *The Mythology of the Superhero*, Jefferson: McFarland & Company, 2016, 216 s. ISBN 978-1476662480

CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. 1. vyd. Praha: Portál, 2000, 339 s. ISBN 8071783544.

CAMPBELL, Joseph a MOYERS, Bill D. *Síla mýtu*. Praha: Argo, 2016, 287 s. ISBN 978-80-257-1904-6.

ELIADE, Mircea. *Mýtus a skutečnost*. Praha: OIKOYMENH, 2011, 157 s. ISBN 978-80-7298-462-6.

FORBECK, Matt. *Marvel Encyclopedia: Updated Version*, 2nd ed. Londýn: Dorling Kindersley, 2014, 432 s. ISBN 978-1465415936

FORBECK, Matt. *The Marvel Encyclopedia: A Definitive Guide to the Characters of Marvel Universe*, Londýn: Dorling Kindersley Adult, 2006, 352 s. ISBN 978-0756623586

FRYE, Northrop a Harold BLOOM. *Anatomie kritiky: čtyři eseje*. Brno: Host, 2003, 440 s. ISBN 8072940783

GREELEY, *Myths, Symbols and Rituals in the Modern World*, in: *The Critic*. 20(3) 1962, s.19 in ELIADE, Mircea. *Mýtus a skutečnost*. Praha: OIKOYMENH, 2011, 157 s. ISBN 978-80-7298-462-466. s.133

HATFIELD, Charles, Jeet HEER a Kent WORCESTER, ed. *The Superhero Reader*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2013, 368 s. ISBN 978-1617038068.

HOWE, Sean. *Marvel: co jste neměli vědět o komiksovém zázraku*. Praha: Paseka, 2016, 491 s. ISBN 978-80-7432-708-7

JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka 437 s. ISBN 8085880113

LEE, Stan. *Marvel Encyclopedia: New Edition*. 3rd ed. Londýn: Dorling Kindersley, 2019, 448 s. ISBN 978-1465478900

LOCICERO, Don. *Superheroes and Gods: A Comparative Study from Babylonia to Batman*, Jefferson: McFarland & Company, 2007, 255 s. ISBN 978-0786431847

PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H&H, 1999, 362 s. ISBN 8086022161.

RANK, Otto. *The Myth of the Birth of the Hero: A Psychological Exploration of Myth*. 2nd. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2004. 200 s. ISBN 0801878837.

REYNOLDS, Richard. *Super Heroes: A Modern Mythology (Studies in Popular Culture)*, Mississippi: University Press of Mississippi, 1994, 136 s. ISBN 978-0878056941

SOMERSET, FitzRoy Richard. *The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama*. New York: Dover Publications, 2003. 322 s. ISBN 0486427080.

VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. 3rd ed. Michigan: McNaughton & Gunn, 2007. 300 s. ISBN 978-1-932907-36-0.

WINTERBACH, Hougaard, *Heroes and superheroes: from myth to the American Comick Book*, SAJAH, 2006, 21(1), s. 114, ISSN: 0258-3542

YORKE, John. *Into The Woods: How Stories Work and Why We Tell Them*. Londýn: Penguin Books, 2014. 336 s. ISBN 978-0-14-197810-9.

[Elektronické zdroje](#)

BERKOWITZ, Joe. "Captain America" *Writers Talk Long Form Storytelling In The Marvel Cinematic Universe*. Fast Company [online]. 2016-05-06 [Citace

z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.fastcompany.com/3059584/captain-america-writers-talk-long-form-storytelling-in-the-marvel-cinematic-universe>

CORNET, Roth. *Interview: 'Captain America' Director Joe Johnston*. Screen Rant [online]. 2011-07-19 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://screenrant.com/captain-america-director-interview/>

DECKELMEIER, Joe. *James Gunn's 'Personal Experiences' Influenced Guardians of the Galaxy 2 Birth*. Screen Rant. [online]. 2016-05-02 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://screenrant.com/guardians-of-the-galaxy-2-interview-james-gunn/>

EISENBERG, Eric. *Thor: The Dark World Director Alan Taylor Discusses Asgard's New Look*. Cinemablend [online]. 2013 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.cinemablend.com/new/Thor-Dark-World-Director-Alan-Taylor-Discusses-Asgard-Look-39445.html>

FARACI, Devin. *How Empire Strikes Back Helped Captain America: Civil War's Ending*. Birth. Movies. Death. [online]. 2016-05-02 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://birthmoviesdeath.com/2016/05/02/how-empire-strikes-back-helped-keep-captain-america-civil-wars-dark-ending>

FARACI, Devin. *The Badass Interview: James Gunn On Guardians of the galaxy*. Birth. Movies. Death. [online]. 2014-07-29 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://birthmoviesdeath.com/2014/07/29/the-badass-interview-james-gunn-on-guardians-of-the-galaxy>

GERBER, Sean. *Joe Russo: Steve Rogers isn't Nomad in 'Avengers: Infinity War'*. Marvel Studios News [online]. 2018-01-15 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://marvelstudiosnews.com/2018/01/15/joe-russo-steve-rogers-isnt-nomad-avengers-infinity-war/>

GILES, Jeff. *Marvel Movies Ranked Worst To Best By Tomatometer*. [online] 2018-07-09 [Citace z 2018-07-17]. Dostupné z: <https://editorial.rottentomatoes.com/article/marvel-cinematic-universe-movies-by-tomatometer/>

GUERRASIO, Jason. *The director of 'Thor: Ragnarok' says the movie is so unconventional Mark Ruffalo joked they'd both get fired*. Business Insider [online]. 2017-10-26 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.businessinsider.com/taika-waititi-thor-ragnarok-interview-2017-10>

HUNT, James. *Christopher Markus interview: writing Captain America 2 and 3*. Den of Geek! [online]. 2014-08-14 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.denofgeek.com/movies/christopher-markus/31707/christopher-markus-interview-writing-captain-america-2-and-3>

HUNT, James. *James Gunn interview: Guardians, music, Marvel and more*. Den of Geek! [online]. 2014-07-31 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.denofgeek.com/movies/james-gunn/31525/james-gunn-interview-guardians-music-marvel-and-more>

IGN. *IGN's Top 50 Avengers*. [online]. Citováno 2018-05-16. Dostupné z: <http://www.ign.com/lists/avengers/1>

IGN. *IGN's Top 50 Avengers*. [online]. Citováno 2018-05-16. Dostupné z: <http://www.ign.com/lists/avengers/2>

IGN. *IGN's Top 100 Comicbook Heroes*. [online]. Citováno 2018-05-16. Dostupné z: <http://www.ign.com/lists/comic-book-heroes/6>

IGN. *IGN's Top 100 Comicbook Heroes* [online]. Citováno 2018-05-16. Dostupné z: <http://www.ign.com/lists/comic-book-heroes/14>

IGN. *Marvel Now The Biggest Movie Franchise Ever* [online]. [vid. 2014-04-9]. Dostupné z: <http://www.ign.com/videos/2014/04/09/marvel-now-the-biggest-movie-franchise-ever> (???)

IGN. *Top 25 Best Marvel Superheroes*. [online]. Citováno 2018-05-16. Dostupné z: <http://www.ign.com/articles/2014/09/10/top-25-best-marvel-superheroes?page=4>

JAGERNAUTH, Kevin. *'Thor: The Dark World' Director Alan Taylor Says His Marvel Experience Was "Particularly Wrenching"*. IndieWire [online]. 2015-06-30 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2015/06/thor-the-dark-world-director-alan-taylor-says-his-marvel-experience-was-particularly-wrenching-262493/>

Marvel Now the Biggest Movie Franchise Ever [video]. IGN. *IGN.com*, 2014-04-09 [Citace z 2019-02-02]. Dostupné z: <http://www.ign.com/videos/2014/04/09/marvel-now-the-biggest-movie-franchise-ever>

MARVEL. *Star-Lord: Peter Quill*. Marvel [online]. Citace z 2019-03-12. Dostupné z: <https://www.marvel.com/characters/star-lord-peter-quill/in-comics>

MCCOY, Daniel, *Thor*. Norse Mythology For Smart people [online]. Citováno 2018-05-16. Dostupné z: <https://norse-mythology.org/gods-and-creatures/the-aesir-gods-and-goddesses/thor/>

MCU Wiki. *Marvel Cinematic Universe*. [online]. Citace z 2019-03-12. Dostupné z: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Marvel_Cinematic_Universe

MCU Wiki. *Phase One*. [online]. Citace z 2019-03-12. Dostupné z: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Phase_One

MCU Wiki. *Phase Two*. [online]. Citace z 2019-03-12. Dostupné z: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Phase_Two

MCU Wiki. *Phase Three*. [online]. Citace z 2019-03-12. Dostupné z: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Phase_Three

Russo Brothers' Honest Reaction to Winter Soldier Honest Trailer [video]. Screen Junkies. *Youtube.com*, 2019 [Citace z 2019-02-02]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=Fpk1TE2_Gcc

SCIARETTA, Peter. *On Set Interview: 'Captain America 2' Screenwriters Stephen McFeely & Christopher Markus*. Slash Film [online]. 2014-03-06 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.slashfilm.com/interview-stephen-mcfeely-christopher-markus-captain-america-winter-soldier/>

SCREENCRUSH STAFF. *James Gunn On 'Guardians vol. 2', New Characters, And Why Thanos Isn't Back For Sequel* Screen Crush. [online]. 2017-02-06 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://screencrush.com/james-gunn-guardians-of-the-galaxy-2-set-visit-interview/>

SEASTROM, Lucas O. *Mythic Discovery Within the Inner Reaches of Outer Space: Joseph Campbell Meets George Lucas – part I*. [online]. 2015-10-22 [Citováno 2018-12-15]. Dostupné z: <https://www.starwars.com/news/mythic-discovery-within-the-inner-reaches-of-outer-space-joseph-campbell-meets-george-lucas-part-i>

SCHWERDTFEGGER, Conner. *What Patty Jenkins' Thor 2 Would Have Been About*. Cinemablend [online]. 2017 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.cinemablend.com/news/1663619/what-patty-jenkins-thor-2-would-have-been-about>

SOBON, Nicole. *Say Goodbye To The Marvel Creative Committee*. MCU Exchange [online]. 2015-09-02 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://mcuexchange.com/say-goodbye-to-the-marvel-creative-committee-2/>

Thor 3: Ragnarok – Bloopers! And B-Roll [video]. moviemaniacsDE. Youtube.com, 2019-02-20 [Citace z 2019-02-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3qQdfXjdthw>

WIKIPEDIA, Captain America. [online]. Citováno 2018-05-16. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Captain_America

WIKIPEDIA, *Guardians of the Galaxy (1969 team)*. [online]. Citace z 16.05.2018. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Guardians_of_the_Galaxy_\(1969_team\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Guardians_of_the_Galaxy_(1969_team))

WIKIPEDIA, *Guardians of the Galaxy (2008 team)*. [online]. Citace z 16.05.2018. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Guardians_of_the_Galaxy_\(2008_team\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Guardians_of_the_Galaxy_(2008_team))

WIKIPEDIA, *Marvel Comics*. [online]. Citace z 2018-5-19. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics

WIKIPEDIA, *Marvel Cinematic Universe*. [online]. Citace z 2018-5-19. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Marvel_Cinematic_Universe

WIKIPEDIA, *Marvel Studios*. [online]. Citace z 2018-5-19. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Marvel_Studios

WIKIPEDIA, Star-Lord. [online]. Citováno 2018-05-16. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Star-Lord>

WIKIPEDIA, Thor. [online]. Citace z 2018-5-19. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Thor>

WILDING, Josh. *Kevin Feige Has Dubbed The First Wave Of Marvel Studios Movies "The Infinity Saga"*. [online] 2019-03-18 [Citace z 2019-03-28]. Dostupné z: https://www.comicbookmovie.com/avengers/avengers_endgame/kevin-feige-has-dubbed-the-first-wave-of-marvel-studios-movies-the-infinity-saga-a167214

WILLIAMS, Trey. *How Marvel Became a \$16 Billion Franchise: Fandom, Cribbing From Comics and Kevin Feige*. The Warp [online]. 2018-05-07 [Citace z 2018-08-16]. Dostupné z: <https://www.thewrap.com/feige-fandom-and-comic-book-lore-marvels-secret-sauce-to-success/>

WILKINS, Alasdair. *Kenneth Branagh explains why Thor really is like Shakespeare...and the royal wedding*. io9 [online]. 2011-03-05 [Citace z 2019-03-12]. Dostupné z: <https://io9.gizmodo.com/kenneth-branagh-explains-why-thor-really-is-like-shakes-5798190>

Anotace**Název:**

Proměna vybraných archetypálních postav ve filmových adaptacích komiksů
Marvel (Thor, Kapitán Amerika, Peter Quill)

Autor:

Bc. Jana Zeithammerová

Katedra:

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce:

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Abstrakt:

Tato diplomová práce má za úkol sledovat tři vybrané protagonisty franšizy Marvel Cinematic Universe, který adaptuje komiksy Marvel do filmové podoby. Selektováni byli Thor, Kapitán Amerika a Peter Quill. Ti společně vystupují minimálně v jednom filmu. Předmětem práce je prozkoumání, jak tito protagonisté naplňují archetypální vzorec chování hrdiny za pomoci dvou poetik: Cesty hrdiny a tematických módů. Cesta hrdiny byla zkoumaná za kombinace přístupu dvou autorů, Josepha Campbella a Christophera Voglera, tematické módy patří mezi jeden ze čtyř esejů od Northopa Frye. V práci bylo pomocí aktualizační a srovnávací analýzy zjištěno, že struktura hrdinské cesty v různé míře odpovídají nejen samostatné filmy protagonistů a jejich příběh jako celek, ale celý koncept MCU. V druhé rovině analýzy díky aplikaci fikčních módů bylo zjištěno a popsáno, jak vnější vlivy ovlivňovaly Hrdinské cesty protagonistů. Ty se postupně k sobě tematicky přibližovaly, aby spolu postavy mohly interaktivovat bez kolize fikčních módů.

Klíčová slova:

superhrdinové, monomýtus, archetypy, fikční módy, Marvel

Abstract**Title:**

Transformation of the selected archetypal protagonists in the film adaptations of Marvel comics (Thor, Captain America, Peter Quill)

Author:

Bc. Jana Zeithammerová

Department:

The Department of Theatre, and Film Studies

Supervisor:

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Abstract:

This diploma thesis has a goal of following the three selected protagonists of the Marvel Cinematic Universe franchise, which adapts Marvel comics into films. Thor, Captain America, and Peter Quill were selected. They appear all together at least in one film. The subject of this thesis is to analyze how the chosen protagonists fulfill the hero's archetypal behavioral formula with two poetics: the hero's journey and fictional modes. Hero's journey was combined with two author's approaches: Joseph Campbell and Christopher Vogler, while fictional modes are one of the four essays of Northrop Frye. Using comparative and contemporizing analysis was found out, that not only individual films and whole stories of protagonists fulfill the structure of the hero's journey, but also the whole concept of MCU. In the second level of analysis was determined and described how external influences influenced hero's journeys of selected protagonists thanks to the application of fictional modes. With each film, the journeys of the protagonists are gradually similar in fictional modes.

Keywords:

superheroes, monomyth, archetypes, fictional modes, Marvel