FAKULTA
PŘÍRODOVĚDNĚ-HUMANITNÍ
A PEDAGOGICKÁ TUL

Bakalářská práce

Evropská mytologie v americké komiksové tvorbě od roku 1939-1999

Studijní program:	B0114A300071 Dějepis se zaměřením na vzdělávání
Studijní obory:	Dějepis se zaměřením na vzdělávání Anglický jazyk se zaměřením na vzdělávání
Autor práce:	**Jana Lachnittová**
Vedoucí práce:	PhDr. Michal Ulvr, Ph.D. Katedra historie

Liberec 2023

FAKULTA
PŘÍRODOVĚDNĚ-HUMANITNÍ
A PEDAGOGICKÁ TUL

Zadání bakalářské práce

Evropská mytologie v americké komiksové tvorbě od roku 1939-1999

Jméno a příjmení:	**Jana Lachnittová**
Osobní číslo:	P19000245
Studijní program:	B0114A300071 Dějepis se zaměřením na vzdělávání
Specializace:	Dějepis se zaměřením na vzdělávání Anglický jazyk se zaměřením na vzdělávání
Zadávající katedra:	Katedra historie
Akademický rok:	2020/2021

Zásady pro vypracování:

Cílem bakalářské práce bude metodou komparativní analýzy zpracovat využití témat z evropské mytologie v amerických komiksech v letech 1939-1999. Práce se zaměří i na možné didaktické využití amerických komiksů ve výuce na středních a základních školách. S pomocí dotazníku zaměřeného na obecné vědomosti evropské mytologie žáků základní a střední školy a jejich propojení s hrdiny DC Comics vyhodnotí užitečnost DC Comics jako mimoškolního učebního prostředku. Práce je zaměřena především na komiksy vydané společností DC Comics, kde se autorka taktéž pokusí zjistit, jaká mytologie se v komiksech vyskytuje nejčastěji a proč. Práce také poskytne všeobecný přehled celkového množství použitých mytologických prvků v komiksech DC Comics. Zjištěné údaje budou poté porovnány s využitím mytologie v komiksech dalších společností vydávajících ve stejném časovém období v USA, tedy Marvel a Charlton Comics.

Jako hlavní zdroje budou sloužit jednotlivá komiksová vydání DC Comics, Aquaman (1962), Flash Comics (1940-1949), Shazam! (1973), Wonder Woman (1942). Mezi další hlavní zdroje budou patřit komiksová vydání konkurenčních společností Marvel a Charlton Comics, Sub-Mariner Comics (1941-1955), Uncanny X-Men (1963-1999), Thor (1966), Charlton Classics (1980), Mysteries of Unexplored Worlds (1965). Autorka bude samozřejmě využívat i odpovídající odbornou tvorbu vztahující se jak ke komiksům, tak k jejich autorům, která bude mít převážně cizojazyčný charakter.

Rozsah grafických prací:
Rozsah pracovní zprávy:
Forma zpracování práce: tištěná/elektronická
Jazyk práce: čeština

Seznam odborné literatury:

ASHWORTH, Leon, 2005. Gods and Goddesses of Ancient Rome: Gods and Goddesses Series. Cherrytree Books. ISBN 9781842342695.
BOOKER, M. Keith, 2014. Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas. ABC-CLIO. ISBN 9780313397516.
BURR, Elizabeth, 1994. The Chiron Dictionary of Greek & Roman Mythology: Gods and Goddesses, Heroes, Places, and Events of Antiquity. Chiron Publications. ISBN 9781630510954.
COWSILL, Alan, Alex IRVINE, Matthew K. MANNING, Michael MCAVENNIE, Melanie SCOTT a Daniel WALLACE, 2019. DC Comics Year By Year New Edition: A Visual Chronicle. Dorling Kindersley Limited. ISBN 9780241430422.
GREENBURGER, Robert WALLACE a Scott BEATTY, 2008. The DC Comics Encyclopedia: The Definitive Guide to the Characters of the DC Universe. 2. New York: DK Pub. ISBN 9780756641191.
HOUTZAGER, Guus, 2003. Encyklopedie řecké mytologie. Rebo Productions CZ. ISBN 9788072342877.
REYNOLDS, Richard, 1994. Super Heroes: A Modern Mythology. Univ. Press of Mississippi. ISBN 087805694
RHOADES, Shirrel, 2008. A Complete History of American Comic Books. Peter Lang. ISBN 1433101076

Vedoucí práce: PhDr. Michal Ulvr, Ph.D.
Katedra historie

Datum zadání práce: 29. června 2021
Předpokládaný termín odevzdání: 15. července 2022

L.S.

prof. RNDr. Jan Picek, CSc.
děkan

doc. PhDr. Jaroslav Pažout, Ph.D.
vedoucí katedry

V Liberci dne 29. června 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že svou bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Jsem si vědoma toho, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má bakalářská práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědoma následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

10. července 2023 Jana Lachnittová

Poděkování

Ráda bych poděkovala PhDr. Michalu Ulvrovi, PhD. za odborné vedení mé práce a cenné rady v průběhu zpracovávání této bakalářské práce. Dále bych chtěla poděkovat svojí rodině a přátelům za jejich psychickou podporu a trpělivost ne jenom během psaní bakalářské práce, ale po celou dobu mého studia.

Anotace

Tato bakalářská práce se zabývá analýzou využití evropské mytologie v amerických komiksech v letech 1939–1999. Práce je zaměřena především na vydavatelskou tvorbu společnosti *DC Comics*. V teoretické části je stručně definována teorie komiksu a mýtu. V následujících kapitolách jsou vypsány postavy, organizace, místa či skupiny lidí, které mají spojitost s evropskými mytologiemi. Ty jsou rozděleny na mytologii řeckou, římskou, severskou, keltskou a slovanskou. Zbytek teoretické části se věnuje analýze mytologie v komisech konkurenčních společností, vydávajících komiksy ve stejném časovém období. Jedná se o *Marvel Comics* a *Charlton Comics*.

Praktická část je poté zaměřena na možné didaktické využití amerických komiksů ve výuce na základních a středních školách. K tomu posloužilo dotazníkové šetření, sestávající ze dvou částí. Profilová část sestávala z osmi škálových otázek a zbytek dotazníku byl zkompilován ze čtyř otevřených úkolů a jednoho doplňujícího úkolu.

Klíčová slova

mytologie, americké komiksy, *DC Comics*, *Marvel Comics*, *Charlton Comics*

Annotation

This bachelor's thesis focuses on the analysis of the utilization of European mythology in American comics from 1939 to 1999. The thesis primarily focuses on the publishing output of DC Comics. The theoretical part provides a brief definition of comic theory and myth. The following chapters list characters, organizations, places, or people connected to European mythologies. The mythologies are divided into Greek, Roman, Norse, Celtic, and Slavic mythologies. The remainder of the theoretical part examines the analysis of mythology in comics published by competing companies during the same time period, namely *Marvel Comics* and *Charlton Comics*.

The practical part then focuses on the potential didactic use of American comics in elementary and secondary education. This was supported by a questionnaire survey consisting of two parts. The profiling section consisted of eight scale questions, while the rest of the questionnaire was compiled from four open-ended tasks and one supplementary task.

Key Words

mythology, american comics, *DC Comics*, *Marvel Comics*, *Charlton Comics*

Obsah

Seznam grafů 10

Úvod 11

1. Teorie komiksu a mýtu 15

1.1 Definice komiksu 15

1.2 Co to znamená mýtus 16

1.2.1 Archetypy a mýty 17

2 Počátky *DC Comics* 18

3 Mytologie v komiksech od společnosti *DC Comics* 20

3.1 Řecká mytologie 20

3.1.1 Pantheon olympských bohů 20

3.1.2 Jména vypůjčená z řecké mytologie 22

3.1.3 Postavy z řeckých bájí a pověstí 24

3.1.4 Captain Marvel/Shazam 27

3.1.5 Bájná Atlantida 30

3.1.6 Amazonky s Wonder Woman 32

3.1.7 Mytologické elementy v komiksech o Flashovi 37

3.2 Římská mytologie 39

3.3 Slovanská mytologie 42

3.3.1 Bytosti ze slovanského folklóru 43

3.4 Severská mytologie 46

3.5 Keltská mytologie 49

4 Mytologie v *Marvel Comics* 52

5 Mytologie v *Charlton Comics* 60

6 Vyhodnocení dotazníku 63

6.1 Charakteristika a cíle výzkumu 63

6.2 Charakteristika škol 63

6.2.1 Vyšší odborná škola zdravotnická a Střední zdravotnická škola Hradec Králové 63
6.2.2 Základní škola 5. května ... 64
6.3 Vyhodnocení profilové části dotazníku ... 64
6.3.1 Skupina A ... 67
6.3.2 Skupina B ... 68
6.3.3 Skupina C ... 71
6.4 Vyhodnocení otevřených otázek ... 74
6.4.1 Hodnocení první otázky ... 74
6.4.2 Hodnocení druhé otázky ... 76
6.4.3 Hodnocení třetí otázky ... 77
6.4.4 Hodnocení čtvrté a nepovinné otázky ... 78
6.5 Odpovědi na výzkumné otázky ... 80
Závěr ... 82
Seznam použitých zdrojů ... 85
Seznam použité literatury ... 85
Seznam použitých pramenů ... 88
Seznam použitých internetových zdrojů ... 91
Seznam příloh ... 93

Seznam grafů

Graf 1: Věkové zastoupení žáků 65
Graf 2: Odpovědi na otázku "Čtete komiksy?" rozdělené podle věkových skupin 66
Graf 3: Odpověď skupiny A na otázku číslo 5 67
Graf 4: Odpovědi skupiny A na otázku číslo 6 67
Graf 5: Odpovědi skupiny A na otázku číslo 7 68
Graf 6: Odpovědi skupiny B na otázku číslo 4 69
Graf 7: Odpovědi skupiny B na otázku číslo 5 69
Graf 8: Odpovědi skupiny B na otázku číslo 6 70
Graf 9: Odpovědi skupiny B na otázku číslo 7 70
Graf 10: Odpovědí skupiny B na otázku číslo 8 71
Graf 11: Odpovědi skupiny C na otázku číslo 4 72
Graf 12: Odpovědi skupiny C na otázku číslo 5 72
Graf 13: Odpovědi skupiny C na otázku číslo 6 73
Graf 14: Odpovědi skupiny C na otázku číslo 7 73
Graf 15: Odpovědi skupiny C na otázku číslo 8 74

Úvod

Když se řekne slovo mytologie, každý si představí něco jiného. Někdo si vzpomene na dětské chvíle strávené u Petiškových *Bájí a pověstí*, jiní si vybaví pohanské rituály, záhadné druidy či příběhy našich prarodičů o strašidelných rusalkách a klekánicích. Pro někoho je mytologie nepostradatelnou součástí života, zatímco pro jiné jsou to pouhé fantaskní příběhy. Co si však již mnozí lidé neuvědomují, je fakt, že tyto příběhy byly sepsány jako jakýsi manuál života. Lidé v nich nacházeli útěchu a smysl svého života. V příbězích nalézali ponaučení, vysvětlení své existence a rady do života. Dnešní společnost už mytologii v tomto ohledu nepotřebuje, o to se postarala věda a industrializace. Přesto jsou však mytologické příběhy stále populární, a i dnes najdeme skupinky lidí vyznávající egyptské bohy nebo rodiny, které nechávají doma misky s mlékem, aby nakrmily svého Domovoje.

V některých školách se setkáme s výukou mytologie v rámci dějepisu a občas v občanské výuce. Pro některé studenty se však nejedná o nic jiného než další takzvané „biflování“ něčeho, co v reálném životě nikdy nevyužijí a uniká jim tak celkový význam a důležitost mytologie. Nabízí se tedy otázka, jak výuku mytologie ozvláštnit a udělat ji zajímavější. K tomu se přímo vybízí využít moderní způsoby výuky a prostředky blízké mladším generacím. V posledních letech se staly hodně oblíbenými filmy od společností *Marvel* a *DC Comics*. Hlavními hrdiny jsou zde obyčejní lidé se specifickými talenty, jiné mimozemské rasy nebo lidé se superschopnostmi nabytými vědeckými experimenty. Jsou zde ale i takoví hrdinové, u nichž se jejich tvůrci neinspirovali ničím jiným než právě mytologií. Například takový Thór nebo Aquaman, jejichž příběhy jsou přímo přehlceny mytologií. Proč se tedy nepokusit propojit vyučování mytologie s komiksy? Komiksy jsou pro žáky mnohem aktuálnějším médiem a příběhy naplněné akcí, dobrodružstvím a romantikou by je mohly zaujmout více než z jejich pohledu nudnější staré báje.

Primárním cílem bakalářské práce bude zmapovat celkový výskyt evropské mytologie v amerických komiksech vydávajících v letech 1939–1999. Jedná se přesně o *DC Comics*, *Marvel Comics* a *Charlton Comics* s tím, že analýza bude koncentrována na mytologii v komiksech od *DC Comics*. Vybrané mytologie jsou následující: řecká, římská, severská a slovanská. To bude hlavním tématem teoretické části bakalářské práce, společně se stručnou definicí komiksu a mýtu. K analýze poslouží především jednotlivé komiksy společností a encyklopedie vydané za účelem představení všech postav *DC Comics*.

Práce se dále zaměřuje na edukační stránku komiksů, přesněji využití komiksů jako školní pomůcky ve výuce mytologie na základních a středních školách. To bude realizováno ve druhé, praktické části bakalářské práce. Tato část bude vyhodnocena pomocí výsledků z dotazníkového šetření sestávajícího z odpovědí žáků šesté až deváté třídy ze Základní školy 5. května a VOŠZ a SZŠ Hradech Králové. V první části dotazníku se vytvoří profil dotazovaného, respektive jeho věk a jaký postoj zaujímá ke komiksům a k mytologii. Druhá část se bude skládat z úkolů, které ověří nejen respondentovu znalost mytologie, ale především schopnost analýzy a kritického myšlení.

Během psaní práce jsem nejčastěji čerpala z cizojazyčné literatury a jednotlivých komiksů. V první kapitole, kde stručně přibližuji definici komiksu, jsem využívala především dvě knihy. Jednalo se o *Jak rozumět komiksu*[1] od autora Scotta McClouda a *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu* od kolektivu autorů Pavla Kořínka, Martina Foreta a Michala Jareše. Knihu Scotta McClouda jsem si vybrala především díky jeho letitým zkušenostem s tvorbou komiksu, a přestože je kniha již staršího vydání, těžko se hledá stručnější a lépe zpracovaná kniha zabývající se teorií komiksu. Druhá kniha už je novější a napsaná českými autory. Na rozdíl od McCloudova *Jak rozumět komiksu* v ní autoři popisují i vztahy komiksů k ostatním systémům, jako je například komiks jako médium, umění nebo žánr. Dále zde popisují jednotlivé části komiksu, a jakým způsobem se podílejí na celkovém vzhledu komiksu. Při výběru této knihy hrál roli především datum vydání, ale také snazší dostupnost a jazyk, ve kterém byla kniha napsána.

K pochopení a popsání mýtů jsem nejčastěji čerpala z knihy *Myth and reality*[2] od Eliada Mircea a Josepha Campbella, *Tisíc tváří hrdiny*[3]. Od Mircea Eliade jsem dále využila monografii *Mýtus o věčném návratu*[4]. Ve všech vypsaných případech se jedná o starší literaturu, u které musíme být v některých ohledech hodně skeptičtí. Oba autoři byli ovlivněni svými životními zkušenostmi a názory. Například Eliade ve svých dílech projevuje svou nevoli k moderní společnosti poznamenanou průmyslovou revolucí a vědeckými objevy. Campbell zase rád citoval filozofy jako Nietscheho nebo Schopenhauera. Na druhou stranu se však jedná o knihy, které svým obsahem daleko přesáhnou práce novější. Jsou poutavě napsány a pojednává se v nich o základních myšlenkách mýtu a archetypů.

---

[1] MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
[2] ELIADE, Mircea. *Myth and reality*. New York: Harper & Row, 1963. ISBN: 9780061313691.
[3] CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny*. Praha: Portál, 2000. ISBN: 80-7178-354-4.
[4] ELIADE, Mircea. *Mýtus o věčném návratu: (Archetypy a opakování)*. Praha: Institut pro středoevropskou kulturu a politiku. Oikúmené, 1993. ISBN 80-852-4151-X.

Nejčastěji citovanou a využívanou monografií v celé práci je však kniha kolektivu autorů *DC Comics Year by Year New Edition: A Visual Chronicle*[5] a *The DC Comics Encyclopedia: The definite guide to the charecters of the DC universe*[6]. Díky rozsáhlému světu a velikému množství postav DC komiksů se stávalo, že byla některá postava v jedné encyklopedii vynechána, proto bylo zapotřebí využití dvou. Obě dvě knihy poskytují přehled všech postav vyskytujících se v DC komiksech a základní informace o jejich životě. Podobnou encyklopedii jsem využila i u psaní kapitoly Mytologie v *Marvel Comics*. Jmenovala se *The Marvel Encyclopedia: The Definitive Guide to the Characters of the Marvel Universe*[7] a stejně jako u předchozího titulu, i tato kniha mi poskytla přehled všech postav Marvel komiksů. K podobnému účelu mi sloužily i další cizojazyčné monografie. Rozhodně bych poté zmínila *Encyclopedia of comic books and graphic novels*[8] a *Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas*[9] od Keitha Bookera. V kapitole Mytologie v *Charlton Comics* jsem bohužel žádnou podobnou encyklopedii využít nemohla, protože žádná taková neexistuje. Spoléhala jsem se proto spíše na jednotlivé komiksy.

Veliká část práce se zaměřuje na vyhledávání jednotlivých evropských mytologií. K tomu mi posloužilo rovnou několik monografií. K analýze antické mytologie jsem využívala z největší části „slovník“ od Elizabeth Burrové, *The Chiron Dictionary of Greek and Roman Mythology: Gods and Goddesses, Heroes, Places, and Events of Antiquity*[10]. Pracovala jsem s vydáním vydaným roku 1993, nejedná se tedy o nejmladší monografii zabývající se podobným tématem, líbilo se mi však jednoduché zpracování a snadné vyhledávání mytologických postav. O něco obsáhlejší a podrobnější poté byla kniha Richarda Buxtona, *The complete world of Greek mythology*[11]. Během psaní o římské

---

[5] COWSILL, Alan, Alex IRVINE, Matthew K. MANNING, Michael MCAVENNIE, Melanie SCOTT a Daniel WALLACE. *DC Comics Year By Year New Edition: A Visual Chronicle*. Dorling Kindersley Limited, 2019. ISBN 9780241430422.

[6] BEATTY, Scott, Robert GREENBERG, Phil JIMENEZ a Dan WALLACE. *The DC Comics Encyclopedia: The definite guide to the charecters of the DC universe*. New York: DK, 2004. ISBN 978-7566-4119-1.

[7] WALLACE, Daniel, Tom BREVOORT, Andrew DARLING, Tom DEFALCO, Peter SANDERSON a Michael TEITELBAUM. *The Marvel Encyclopedia: The Definitive Guide to the Characters of the Marvel Universe*. New York: DK Publishing, 2006. ISBN 978-0756623586.

[8] BOOKER, Marvin Keith. *Encyclopedia of comic books and graphic novels*. Santa Barbara, Calif.: Greenwood Press, 2010. ISBN 978-0-313-35746-6.

[9] BOOKER, Marvin Keith. *Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas*. ABC-CLIO, 2014. ISBN 9780313397516.

[10] BURR, Elizabeth. *The Chiron Dictionary of Greek and Roman Mythology: Gods and Goddesses, Heroes, Places, and Events of Antiquity*. New York: Chiron Publications, 1993. ISBN 978-1630514709.

[11] BUXTON, Richard. *The complete world of Greek mythology*. 1. London: Thames & Hudson, 2004. ISBN 978-050-0251-218.

mytologii jsem potom především čerpala z knihy *Greek and Roman Mythology A to Z*[12] od Kathleen Dalyové a Mariana Rengela. Velice zajímavou a dobře zpracovanou knihou je *Svět slovanských bohů a démonů*[13] Zdeňka Váni a *Bájesloví slovanské*[14] od Jana Máchala. U zdrojů ke slovanské mytologii jsem šáhla spíše do české literatury, především kvůli geografii, ale také protože obě dvě knihy obsahovaly pro mě klíčové informace. U keltské mytologie jsem využívala monografii *The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore*[15] od Patricii Monagham a u severské mytologie jsem vybrala dílo Johna Lindowa, *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*[16] a online publikaci od Rasmuse Björn Andersona, *Norse Mythology, or the Religion of Our Forefathers*[17].

V bakalářské práci jsem také hojně využívala cizojazyčné prameny. Jednalo se především o jednotlivá komiksová čísla. Jelikož se jednalo o podstatně starší komiksová vydání a jejich originály je těžké sehnat, spoléhala jsem se na internetové archivy, ve kterých jsou jednotlivá díla naskenovaná. Nejčastěji jsem čerpala z řady Wonder Woman, Aquaman, Flash a Captain Marvel. U starších vydání byl problém s kvalitou naskenovaných stránek a vybledlou barvou obrázků. Hůře se potom v komiksech orientovalo a byl ztížen i překlad dialogů. U některých stránek už se text vyloženě nedal přečíst. V kapitole zabývající se Wonder Woman jsem nadále čerpala z knihy od Jill Lepore, *The secret history of Wonder Woman*[18], ve které poskytuje autorka čtenáři náhled za pomyslnou oponu života tvůrce Wonder Woman, Williama Moultona Marstona. Je zde popsán Marstonův zajímavý život, jak kreativní, tak i ten milostný. A přestože se může zdát, že se kniha zabývá spíše bulvárními příběhy a skandály, lze v ní najít spoustu spojitostí se životem fiktivní postavy Wonder Woman, díky kterým je Marston některými lidmi považován za problematického.

---

[12] DALY, Kathleen, RENGEL, Marian. *Greek and Roman Mythology A to Z*. New York: Facts On File, 2004. ISBN 9781438119922.

[13] VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990.

[14] MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. ISBN 80-856-1919-9.

[15] MONAGHAN, Patricia. *The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore*. New York: Facts on File, 2008. ISBN 9780816075560.

[16] LINDOW, John. *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. New York: Oxford University Press, 2001. ISBN: 0-19-515382-0.

[17] ANDERSON, Rasmus Björn. *Norse Mythology, or the Religion of Our Forefathers: Containing All the Myths of the Eddas, Systematized and Interpreted; With an Introduction, Vocabulary and Index* [online].2. Chicago: Forgotten Books, 2018 [vid. 19. 3. 2023]. ISBN 978-1330003374. Dostupné z: https://www.gutenberg.org/cache/epub/65910/pg65910-images.html#chap2-4.

[18] LEPORE, Jill. *The secret history of Wonder Woman*. 1. New York: Vintage Books, 2015. ISBN 9781925228113.

1. Teorie komiksu a mýtu

1.1 Definice komiksu

Slovo komiks pochází z anglického slova *comic*[19]. Za předchůdce komiksů lze označit karikatury a kreslený humor objevující se v časopisech během 18. a 19. století. Postupem času byla média tohoto typu označována několika souhrnnými pojmy. Mezi ně patřil například *cartoon strip* (kreslený proužek), *funnies* (vtípky) nebo *comic pictures* (komické obrázky).[20] Pojem komiks se poprvé objevil ve 20. letech 20. století, kdy redakce amerických časopisů a deníků zkombinovaly kresbu s psaným textem do podoby takzvaných *comic strips*, neboli „žertovných proužků". Postupem času se ale z některých humorný podtón vytratil a tím si *comic strips* získaly více čtenářů. Tento nový pojem se začal používat i pro nehumorné, dobrodružné a sci-fi série. Během 30. let 20. století se zrodil nový pojem, *comic book*, do češtiny doslova přeložené jako „humorná knížka".[21]

Etymologie názvu však nepomůže s pochopením definice komiksu. V průběhu desetiletí došlo ke vzniku několika vymezení, která byla však nedostatečná a neposkytovala badateli úplné informace. Nedokázala totiž poskytnout veškeré podstatné informace a jevy, které se v komiksech vyskytují. V současné době asi nejobsáhlejší a nejúplnější definice pochází od současného komiksové tvůrce Scotta McClouda. Ve své studii *Understanding Comics* definoval komiks jako: „*…záměrné juxtaponované sekvence kreslených a jiných obrazů, určené ke sdělování informací nebo vyvolání estetického požitku*".[22]

Ani McCloudova definice však nepokryje veškerý obsah tvorby komiksů. Například David Kunzle k jeho pojetí přidal ještě nutnost masové produkce a narace.[23] Jako další se o vymezení pojmu pokusili Robert Harvey nebo Neil Cohn.[24] Harvey napsal, že komiksem je kniha nebo časopis, ve kterém se objevuje série obrazů tvořící dohromady příběh. Zároveň podle něho nezáleží na tom, zda je příběh humorný nebo dramatický, či serializovaný nebo nemá pokračování.[25]

---

[19] Humorný, komický, vtipný.

[20] KOŘÍNEK, Pavel, Martin FORET a Michal JAREŠ. *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis, 2015, s. 10. ISBN 978-80-7470-113-9.

[21] Tamtéž, s. 20–21.

[22] MCCLOUD, Scott, pozn. 1, s. 9.

[23] KOŘÍNEK, Pavel, Martin FORET a Michal JAREŠ, pozn. 20, s. 171–179.

[24] Tamtéž, s. 191.

[25] HARVEY, Robert. *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History*. Mississippi: University Press of Mississippi, 1996, s. 3–6. ISBN 9780878057580.

1.2 Co to znamená mýtus

Slovo mýtus pochází z řeckého *mythos*. Původní význam slova odkazoval na vyprávění, ve kterém se odpovídalo na základní otázky uspořádání světa, lidského života a vysvětlovat životní zákonitosti nebo okolnosti.[26] Mýty je možné žánrově rozdělit na kosmologické vyprávějící o vzniku kosmu, teologické o zrození a původu bohů, etiologické, jež vysvětlují původ některých předmětů, zvyků a jevů, a v poslední řadě heroické popisující původ a založení dané kultury.[27] Mytologie je poté soubor mýtů dané kultury, stmelující všechny příběhy do uceleného celku. Mytologie slouží jako jeden z definičních znaků národa. Příslušníkům dává pocit sounáležitosti a pospolitosti.[28]

Důležité pro porozumění mýtu a jeho funkce v životech lidí je fakt, že mýty byly považovány za pravdivé příběhy obsahující posvátné pravdy, které jim měly napomáhat a radit v každodenním životě. V současné době je však mýtus považován za smyšlený příběh, pro jehož potvrzení neexistuje dostatečné množství faktů. Podle autora knihy *Myth and Reality*, Mircea Elliade, se jedná o pouhou fikci či iluzi.[29]

Skutečnost, že novodobá společnost nepotřebuje mýty pro porozumění dějů světa a pro pochopení smyslu svého života, nikterak neznamená, že pro ně mýty nejsou relevantní. Podle Umberta Eca je velice nepravděpodobné, aby se kterákoliv společnost dokázala kompletně oprostit od mýtů.[30] Joseph Campbell ve své knize *Tisíc tváří hrdiny* popisuje takzvaný *monomýtus*. Jedná se o univerzální příběh hrdinského cyklu do jiného světa a návratu zpět do hrdinovi domoviny. Přestože se příběh objevuje v různých variacích s ohledem místa vzniku, doby a kultury, jádro příběhu zůstává stejné.[31]

---

[26] NEIL, Philip. *Ilustrovaná kniha mýtů: báje a pověsti z celého světa*. Praha: Ikar, 1996, s. 2. ISBN: 80-7202-044-7.

[27] LUKAVEC, Jan, Pavel ŠIDÁK, Jan MATONOHA a Richard MÜLLER. *Slovník novější literární teorie: glosář pojmů*. 1. Praha: Akademia, 2012, s. 334–340. ISBN 978-80-200-2048-2.

[28] MELETINSKIJ, Jeleazar Moisejevič. *Poetika mýtu*. Praha: Odeon. Ars, 1989, s. 173–174. ISBN 80-207-0804-9.

[29] ELIADE, Mircea, pozn. 2, s. 1.

[30] UMBERTO, Eco. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Argo, 2006, s. 216. ISBN: 80-205-0472-9.

[31] CAMPBELL, Joseph, pozn. 3, s. 19–48.

1.2.1 Archetypy a mýty

„Základní funkcí mytologie a rituálů bylo vždy dodávat symboly, jež pozvedají lidského ducha a působí v protikladu k jiným stálým lidským představám, jež ho naopak srážejí.“[32]

Funkcí mýtů a jejich vliv na osobnost člověka se zabýval Carl Gustav Jung. Jung se snažil vysvětlit vzorce chování, které jsou podle něho hluboko zakořeněné v kolektivním nevědomí. Tyto vzorce se projevují symboly, pocházejícími z nevědomí. Díky tomu je nelze tudíž přesně pojmenovat. Tento jev pojmenoval Jung „archetypovými představami“, jež se podle něj podílejí na utváření osobnosti a lidé podle těchto vzorců reagují na podněty či situace určitým způsobem stejně.[33]

Jiným příkladem je Mircea Eliade, autor knihy *Mýtus o věčném návratu* se zabývá archetypy a opakováním dějin v mýtech. Jako příklad uvádí hrdinu knížete Gozona, jenž měl skolit draka. Příběh o jeho hrdinském činu se však poprvé objevil až 200 let po jeho smrti. Vysvětlení je prosté. Proto, aby se z Gozona mohl stát hrdina, musel chrabře porazit hrozivého draka. Tento hrdinský kousek měl napodobovat skutek svatého Jiřího.[34]

---

[32] CAMPBELL, Joseph, pozn. 3, s. 27.
[33] Tamtéž, s. 27–32.
[34] ELIADE, Mircea, pozn. 4, s. 31–32. ISBN 80-852-4151-X.

2 Počátky *DC Comics*

DC Comics patří dnes k nejznámějším společnostem vydávající komiksy. Počátky společnosti jsou úzce spjaty s mužem jménem Malcolm Wheeler-Nicholson, bývalým důstojníkem kavalérie. Roku 1934 založil *National Allied Publishing* (NAP) a již roku 1935 vydal svoji publikaci *New Fun: The Big Comic Magazine.*[35] Před *New Fun* bylo jedním z pravidel ostatních vydavatelství pouhé přetisknutí populárních *comic strips* do nových komiksových knih. Jeho rozpočet mu však nedovoloval zakoupit práva na lukrativní *comicstrips,* a tak musel Wheeler-Nicholson přijít s vlastními příběhy.[36]

V prvním čísle *New Fun* se proto čtenáři mohli dočíst například o špionech, mezigalaktickém cestování nebo sérii od sira Waltera Scotta, *Ivanhoe*. Časopis měl podstatně větší formát než dnes a vnitřní stránky byly černobílé. To se změnilo až roku 1940, během změny názvu *New Fun Comics* na *More Fun Comics*. Velikostně se stránky více přiblížily komiksům, jak je známe dnes, a došlo i k většímu využívání barev. Za pár let vydal Wheeler-Nicholson soubor starých, ale dobře známých komiksů, oblíbených a často tištěných v novinách s názvem *The Big Book of Fun Comics*.[37]

Wheeler-Nicholson se do svého podnikání vrhl tak říkajíc po hlavě. Po neúspěchu s *New Fun Comics* vydal roku 1935 *New Comics* (roku 1938 je přejmenoval na *New Adventure Comics*).[38] Společnost však moc nevydělávala a byla na pokraji bankrotu. Vydavatelství zachránila až finanční injekce ve formě peněžních dotací a investicí dvou podnikatelů, Harryho Donenfelda a Jacka Liebowitze.[39] Společně s Nicholsonem dokázali z nevýdělečné firmy udělat firmu prosperující, když roku 1937 kolektivně vydali první úspěšný komiks zabývající se jediným tématem, *Detective Comics*. A roku 1940 se poprvé objevilo logo DC, zkratka pro *Detective Comics, Inc*. Všechny půjčky spojené s koupí práv komiksových příběhů a náklady na produkci komiksů však vedly roku 1938 ke krachu společnosti.[40]

---

[35] BOOKER, Marvin Keith, pozn. 9, s. 7.

[36] COWSILL, Alan, Alex IRVINE, Matthew K. MANNING, Michael MCAVENNIE, Melanie SCOTT a Daniel WALLACE, pozn. 5, s. 12.

[37] DANIELS, Les. *DC Comics: sixty years of the world's favorite super heroes*. 1. Boston: Little, Brown and Company, 1995, s. 14–18. ISBN 0821220764

[38] COWSILL, Alan, Alex IRVINE, Matthew K. MANNING, Michael MCAVENNIE, Melanie SCOTT a Daniel WALLACE, pozn. 5, s. 13.

[39] RHOADES, Shirrel. *A complete history of American comic books*. New York: Peter Lang, 2008, s. 15. ISBN 978-143-3101-076.

[40] DANIELS, Les, pozn. 37, s. 14–18.

Donnenfeld a Liebowitz však věřili, že Nicholsonovy komiksy mají budoucnost, a proto odkoupili práva na *More Fun Comics*, *New Adventure Comics* a *Detective Comics*. Liebowitz chtěl ale časopisy posunout ještě dál a přišel s nápadem vydat *Action Comics*. Liebowitz zavolal příteli z jednoho vydavatelství, který mu zaslal zamítnuté nápady na několik *comic strips*. A tak vzniknul Superman od tvůrců Jerryho Siegela a Joa Shustera. A byl to právě Superman, který zachránil nejenom *Action Comics*, ale komiksy celkově. Supermanem se roku 1930 odstartovala takzvaná Zlatá éra komiksů.[41] Toto období trvalo až do roku 1950 a během jeho trvání došlo k rapidnímu růstu zájmu o komiksy, speciálně o superhrdinský žánr. Tento zájem opadl nedlouho po skončení druhé světové války, kdy lidé nepotřebovali superhrdiny pro překonání strastí každodenního života způsobených hospodářskou krizí a druhou světovou válkou.[42]

[41] COWSILL, Alan, Alex IRVINE, Matthew K. MANNING, Michael MCAVENNIE, Melanie SCOTT a Daniel WALLACE, pozn. 5, s. 20.

[42] WRIGHT, Bradford W. *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001, s. 112. ISBN: 978-0801865145.

3 Mytologie v komiksech od společnosti *DC Comics*

3.1 Řecká mytologie

Řecká mytologie je celosvětově jednou z nejoblíbenějších a nejznámějších mytologií. Dokonce i dnes ve dvacátém prvním století neustále vycházejí nové články a knihy zabývající se řeckou mytologií a kulturou. Je proto logické, že někteří autoři zakládají svoje výtvory na řecké mytologii, čímž se jim snaží dodat intelektuální rovinu a základ, na němž je mnohem snazší vybudovat svůj příběh.[43] Není tedy nic neobvyklého, když při čtení komiksu čtenář narazí na olympské bohy nebo postavy z řeckých mýtů. Dochází tak k zajímavému jevu, kdy se moderní svět střetává s tím mytologickým. Antičtí bohové se zapojují do chodu moderního světa a ovlivňují ho svými činy. Například Áres se v příběhu Wonder Woman osobně zapojil do průběhu druhé světové války.[44]

3.1.1 Pantheon olympských bohů

Mezi prvními autory, kteří zpracovali řecké mýty do písemné podoby, byli například Homér se svou *Iliadou a Odyseou* nebo Hesiodos s dílem *O původu bohů a Práce a dny*.[45] Homérovy eposy představily Řekům pantheon bohů, skládající se ze 12 hlavních božstev sídlících na hoře Olymp, jimiž jsou Zeus, Héra, Poseidon, Démétér, Pallas Athéna, Foibos Apollón, Hefaistos, Hermés, Áres, Artemis, Afrodita a Hestiá.

Zeus je považován za nejsilnějšího z olympských bohů. Společně se svými dvěma bratry, Poseidonem a Hádem, tvoří takzvanou velkou trojku. Zeus je synem Rhey a titána Krona. Jako novorozeně byl ukryt svojí matkou na Zemi, aby ho jeho otec nemohl sníst, stejně jako to předtím udělal s jeho sourozenci. Jakmile Zeus dospěl, donutil svého otce vyzvrátit svoje sourozence a společnými silami ho uvěznili do Tartaru. Se svými bratry si poté rozdělil vládu nad světem. On sám vládl nebesům.[46] Jeho starší bratři si poté rozebrali vládu nad oceány a podsvětím. Poseidon se stal vládcem oceánů.[47] Hádes poté vládl podsvětí.[48]

---

[43] REYNOLDS, Richard. *Super Heroes: A Modern Mythology*. Press of Mississippi Univ, 1994, s. 53. ISBN 087805694.

[44] MARSTON, William Moulton. Introducing Wonder Woman. In: FOX, Gardner a Jacob Lupu BLUMER. *All-Star Comics Vol 1 #8*. DC Comics, 1942, s. 64–72.

[45] AMBALU, Shulamit. *The Mythology Book: Big Ideas Simply Explained*. London: A Penguin Random House Company, 2018, s. 23–24. ISBN 9780241301913.

[46] BURR, Elizabeth, pozn. 10, s. 311.

[47] Tamtéž, s. 247.

[48] DALY, Kathleen, RENGEL, Marian, pozn. 12, s. 58.

Včetně Dia, Háda a Poseidona měli Kronos a Rhea dohromady šest dětí. Jedním z nich byla Héra, Diova sestra, která se stala i jeho manželkou. Společně s Diem měli čtyři děti: Área, Héfaista, Hebe a Eileithýiu. Není však známo, jestli všechny děti byly opravdu její. Héra je kromě královny nebes považována za ochranitelku manželství a porodu. V řeckých mýtech je Héra často vyobrazována jako žárlivá manželka, trpící neustálými aférkami svého manžela.[49] Co se Héřiných a Diových dětí týče, tak například jejich syn Áres je označován za boha boje a válčení.[50]

Dalším z Diových dětí je Pallas Athéna. Pallas Athéna dostala své jméno podle Athén, kde byla patronkou. Jejím zasvěceným zvířetem byla sova a jejím zasvěceným stromem olivovník. Zeus se obával proroctví, podle kterého ho měl usmrtit jako vlastní pravnuk, a proto spolkl svojí těhotnou družku Metis. Podle mytologie vyskočila svému otci Diovi přímo z hlavy. Některé zdroje dokonce uvádějí, že v plné zbroji. Podobně jako její bratr Áres se zabývala uměním války, specializovala se však spíše na obranu, vítězství a taktiku.[51]

Zajímavý zrod evidujeme také u Afrodity, bohyně lásky a krásy. Ta se měla zrodit z moře a její kráse nemělo nic konkurovat.[52] Afrodita se provdala za dalšího z hlavních dvanácti olympských bohů, Héfaista. Héfaistos nepatřil sice k nejkrásnějším z bohů, byl ale velice zručný a jeho výtvory konkurovaly kráse jeho manželky. Právě pro jeho zručnost se stal bohem kovářství a ohně.[53]

Apollón a Artemis se narodili jako dvojčata Diovi a Leto. Appolón je považován za patrona umění, zato Artemis byla bohyní lovu a plodnosti. To však není kompletní pravda. Artemis byla postava plná protikladů. Dokázala jak život darovat (říkalo se, že zmírňovala porodní bolesti), tak v mýtech figurovala jako nekompromisní a krutá bohyně, ochraňující svoji nevinnost a životy svých družek (svým šípem zastřelila například i Oriona, ucházejícího se o jednu z jejích panen).[54]

Další z kanonických bohyní je Démétér, bohyně úrody a plodnosti. Některými je považována za bohyni ženství. Narodila se Rheie a Kronovi. Nejznámější je však díky svojí

---

[49] DALY, Kathleen, RENGEL, Marian, pozn. 12, s. 61.
[50] Tamtéž, s. 14.
[51] DIXON-KENNEDY, Mike. *Encyclopedia of Greco-Roman mythology*. Oxford: ABC-CLIO, 1998, s. 43-44. ISBN 9781576070949.
[52] Tamtéž, s. 35–37.
[53] DALY, Kathleen, RENGEL, Marian, pozn. 12, s. 61.
[54] BURR, Elizabeth, pozn, 10, s. 34.

dceři Persefoně, manželce samotného Háda. Byla vysoce vážená ne výlučně jako výtečná matka, ale také jako bohyně samotných žen.[55]

Hermes patří k nejstarším z olympských bohů. Za jeho rodiče jsou považováni Zeus a nymfa Maia. Zastával funkci posla bohů. Známý byl pro svoji nevypočitatelnost a škodolibost. Proto se také uvádí nejenom jako patron obchodníků a pastevců, ale také zlodějů a darebáků. Typickými jsou pro něho sandály a helma s křídly a hůl se dvěma hady.[56]

Poslední z dvanácti olympských bohů je Hestiá, bohyně rodinného krbu. Hestiá je dcerou Krona a Rhey, což z ní činilo nevlastní sestru Dia a její matka byla zároveň matkou dalších Diových dětí. Přestože byla Hestiá ochranitelkou rodinného štěstí, navždy zůstala panou a není známo, že by někdy pojala nějakého druha nebo družku.[57]

Pantheon řeckých bohů byl čtenářům komiksů poprvé blíže představen v díle Wonder Woman#1 v létě roku 1942.[58] Komiksoví bohové převzali vlastnosti svých mytologických předchůdců. Společnost *DC Comics* však nadále rozvíjela jejich příběhy podle vlastního uvážení. Někteří bohové hrají v příbězích větší roli než ostatní. Například Afrodita se stala patronkou mýtických Amazonek a Áres měl pomáhat rozdmýchávat spory během druhé světové války.[59] V jiném případě obětovala Pallas Athéna svůj život a obdarovala Lois Laneovou silou Wonder Woman.[60]

3.1.2 Jména vypůjčená z řecké mytologie

Občas se ale stalo, že si postava z DC Comics pouze vypůjčila jméno z řecké mytologie a používala ji pro své alter ego. Například Andrew Pulaski, jenž byl jako třináctiletý kluk unesen mimozemšťany, kteří na něm prováděli experimenty s cílem vytvořit si svého vlastního Supermana. Andreowi se podařilo uniknout, ale na Zemi zjistil, že dokáže čerpat sílu ze sluneční energie. Vytvořil si proto druhé jméno, Apollo.[61]Jeho jmenovce je jedním ze zmiňovaných olympských bohů, Apollon, někdy také řečený Foibos Apollón, což lze přeložit jako jasný nebo zářivý. Apollón byl spojován se slunečním svitem a později se

[55] DIXON-KENNEDY, Mike, pozn. 51, s. 108–109.
[56] Tamtéž, s. 160–162.
[57] BURR, Elizabeth, pozn, 10, s. 138.
[58] MARSTON, William Moulton. *Wonder Woman Vol. 1#1*. DC Comics, 1942, s. 1–6.
[59] MARSTON, William Moulton, pozn. 44, s. 64–72.
[60] CLAREMONT, Chris. *Superman/Wonder Woman: Whom Gods Destroy book two: The Hunt*. DC Comics, 1997, s.5–48.
[61] WARREN, Ellis. *Storm Watch Vol. 2 #5: A FinnerWorld*. DC Comics, 1998, s. 4–24.

samotným bohem Héliem.[62] Nejznámější však byl pro svůj přínos pro umění a nejčastěji býval zobrazován jako obnažený mladík hrající na hudební nástroj.[63]

Dalším takovým příkladem je Amazonka Artemis, poprvé představena čtenářům roku 1998[64], nebo Prometheus. Prometheus není jedna osoba. Stejně se rozhodlo si říkat více takzvaných padouchů v DC universu. Nejznámější je nejspíše Prometheus z díla *New Year'sEvil: Prometheus* roku 1998.[65] Prometheus neměl nikdy žádné superschopnosti. Jeho síla spočívala podobně jako u Batmana v moderních technologiích a inteligenci.[66]

Stejně jako Superman pocházel z jiné planety, tak i půvabná Andromeda původně nepocházela z planety Země. Andromeda byla kráska nesoucí jméno mytologické princezny obětované mořskému hadovi jako trest za rouhání své matky Kassiopei. Andromeda se později provdala za svého zachránce Persea, známého především díky jeho činu usmrcení Medúzy.[67] Na rozdíl od své řecké předchůdkyně byla však podobného osudu uchráněna.

Následující postava není tak úplně typickým superhrdinou. Barbara Gordonová začala svoji kariéru bojem proti zločinu jako asistentka Batmana a Robina pod přezdívkou Batgirl. Poté, co ji Joker střelil do páteře, ale zjistila, že už nikdy nebude moct chodit, a rozloučila se svým alter egem Batgirl. Éra jejího aktivního boje se zločinem skončila, ale ona se rozhodla, že už nebude pracovat v terénu a využije své další schopnosti. Barbara byla expertem na počítačové technologie a získávání dat. Vymyslela si novou přezdívku, Orákulum, a společně s Amandou Walkerovou pomohla založit Sebevražedný oddíl.[68] V antickém Řecku byla orákula známá pro svoje věštecké schopnosti. Hrdinové za nimi chodili před začátkem svých výprav, aby věděli, jaký je čeká osud. Orákula měla také sloužit jako komunikátor mezi bohy a lidmi.[69]

A v neposlední řadě Atlas, hrdina oplývající neuvěřitelnou silou. Jako mladého chlapce vypálili jeho vesnici nájezdníci z bojovného království a on se zapřísáhnul pomstít

---

[62] HARD, Robin. *The Routledge Handbook of Greek Mythology: Based on H.J. Rose's Handbook of Greek Mythology*. London: Routledge, 2004, s. 142. ISBN 978-0415478908.

[63] BURR, Elizabeth, pozn. 10, s. 27–28.

[64] MESSNER-LOEBS, William. *Wonder Woman Vol. 2 #90: Homeward Gazings*. DC Comics, 1994, s. 23.

[65] MORRISON, Grant. *Faces of Evil #1: New Year's Evil: Prometheus*. DC Comics, 1998, s. 2–23.

[66]MANNING, Matt, Stephen WIACEK, Melanie SCOTT, Nick JONES a Landry WALKER. *The DC Comics Encyclopedia: New Edition*. 1. New York: DK, 2021, s. 276. ISBN 9780744020564.

[67] MANNING, Matt, Stephen WIACEK, Melanie SCOTT, Nick JONES a Landry WALKER, pozn. 66, s. 5.

[68] Tamtéž, s. 259.

[69] BURR, Elizabeth, pozn. 10, s. 208–209.

všem, kdo ublížili jemu a jeho rodině. Na cestě za svojí pomstou vykonával dobrodiní a pomáhal lidem v nouzi.[70] Zde si tvůrci vypůjčili jméno řeckého titána Atlase, jenž má na svých bedrech nést tíhu celé oblohy.[71]

3.1.3 Postavy z řeckých bájí a pověstí

Řecká mytologie se začala v *DC Comics* používat hlavně po představení Wonder Woman, jejíž kořeny jsou na řecké mytologii postaveny. Společně s Wonder Woman bylo představeno mnoho dalších postav spojených s řeckou mytologií, jako například bohové Olympu, kterými se zabývá kapitola *Pantheon olympských bohů*. Z mytologie tak mohli spisovatelé jako Marston, Busiek, Morrison, Claremont a mnoho dalších čerpat neuvěřitelné množství materiálu a používat ho ve svých příbězích.

Wonder Woman byla do moderního světa povolána díky druhé světové válce a Áreovi. Ten ale nebyl jediným padouchem inspirovaným řeckou mytologií, kterého si spisovatel William Marston u Wonder Woman vypůjčili. Například roku 1949 se v 37. čísle *Wonder Woman* mohli čtenáři *DC Comics* seznámit s čarodějkou Kirké.[72] V antické mytologii byla Kirké prastará čarodějka, která každého, kdo se dostal na její ostrov Aiaia, proměnila ve zvíře. Dianina matka Hippolyta vyhnala Kirké za trest na planetu Sorca, kde měla zůstat navěky sama. Na planetě však přistála vesmírná raketa, kde se nacházel i Steve Trevor, do kterého se Wonder Woman zamilovala. Všichni na platě včetně Steva se proměnili ve zvířata a Wonder Woman je letěla zachránit.[73] Mytologická Kirké byla kouzelnice narozená bohu Heliovi a Perse. Podobně jako komiksová Kirké žila na izolovaném ostrově Aiaia. Svými kouzly proměnila ve zvíře každého, kdo vkročil na její ostrov. Tento osud potkal například i slavné Argonauty.[74]

Napříč celou řeckou mytologií najdeme nesčetně polobohů nebo hrdinů vyslaných na dobrodružnou cestu za slávou. V *DC Comics* sice žádné komiksy vyloženě o řeckých polobozích nejsou (pokud nepočítáme Wonder Woman a Aquamana, kteří jsou tomu

---

[70] MANNING, Matt, Stephen WIACEK, Melanie SCOTT, Nick JONES a Landry WALKER, pozn. 66, s. 29.

[71] BURR, Elizabeth, pozn. 10, s. 41.

[72] MARSTON, William Moulton. *Wonder Woman #37 Vol. 1: The Secrets of Circe*. DC Comics, 1949, s. 37–48.

[73] Tamtéž, s. 37–48.

[74] HARD, Robin, pozn. 62, s. 44.

nejblíže), existují však čísla, ve kterých se o nich autoři zmiňují. Dočteme se například o Perseovi a Iásonovi a jeho Argonautech.[75]

Ve světě *DC Comics* se objevil i Herkules, o kterém se jako první zmiňuje už William Marston v prvním díle Wonder Woman. Zde ho královna Amazonek Hippolyta jmenuje jako muže, co na čas zotročil její národ.[76] Herkula lze v komiksech poznat podle lví kožišiny. Podle řeckých mýtů se jedná o kůži z Nemejského lva, kterou Herkules získal během svých cest. Na první obrázku je zobrazen Herkules z druhého vydání Wonder Woman (

Obrázek 1: Herkules oděn ve lví kůži, Wonder Woman

Obrázek 2: Herkules v kůži Nemejského lva, keramická váza

[75] BUSIEK, Kurt, Trina, ROBBINS. *The Legend of Wonder Woman Vol. #2: The Land of Mirrors*. DC Comics, 1986, s. 2–21.

[76] MARSTON, William Moulton, pozn. 44, s. 64–72.

) (první vydání nebylo v dostatečně dobré kvalitě). Na druhém obrázku je poté pro porovnání malovaná keramická váza, zobrazující Herkula s Nerem (***Chyba! Nenalezen zdroj odkazů.***). Ostatně Hippolyta není pouhým výplodem Williama Marstona. Podle mytologie měla Amazonkám skutečně vládnout královna Hippolyta, která s Herkulem svedla boj o svůj magický pás.[77]

Obrázek 1: Herkules oděn ve lví kůži, Wonder Woman[78]

Obrázek 2: Herkules v kůži Nemejského lva, keramická váza[79]

[77] BURR, Elizabeth, pozn. 10, s. 139.

[78] POTTER, Greg, PERÉZ, George. *Wonder Woman Vol 2 #1: The Princess and the Power!* DC Comics, 1987, s. 18.

[79] The British Museum: Hydria [online]. [vid. 09. 06. 2023]. Dostupné z: https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1843-1103-47.

3.1.4 Captain Marvel/Shazam

Captain Marvel nebyl zpočátku vydáván ve společnosti *DC Comics*. Nápad na jeho postavu dostal spisovatel Bill Lee Parker společně s kreslířem Charlesem Clarencem Beckem, kteří v tu dobu pracovali pro *Fawcett Comics*.[80] Captain Marvel byl vytvořen za účelem konkurovat tehdy nejznámějšímu superhrdinovi, Supermanovi. A to se opravdu podařilo. Na několik měsíců se Captain Marvel stal nejprodávanějším superhrdinou a z první příčky sesadil i zmiňovaného Supermana. Stal se také historicky prvním superhrdinou, o kterém byl natočen seriál.[81]

Možná právě i tato veliká popularita zapříčinila, že *National Comics Publication* (dnes známé jako *DC Comics*) podali na *Fawcett Comics* žalobu. Podle *DC* se Captain Marvel až příliš podobal jejich Supermanovi. Společnost *National Comics Publication* po téměř deseti letech soud vyhrála. *Fawcett Comics* přestaly roku 1953 vydávat komiksy s Captain Marvelem, a nakonec museli kvůli finanční situaci ukončit svoji činnost.[82]

Roku 1972 se *National Comics* pokusily Captaina Marvela uvést ve svém vlastním komiksu. Jelikož v té době už ale autorská práva na jméno Captaina Marvela vlastnila společnost *Marvel Comics*, musely *National Comics Publication* pozměnit jméno komiksu na *Shazam! The original Captain Marvel*.[83] Ani to však nestačilo a po patnácti číslech se začal používat název *Shazam! The World's mightiest mortal*.[84] Přes veškerou snahu společnosti ale Captain Marvel už nebyl nikdy tak populární jako na začátku 40. let minulého století.

Hlavní hrdina tohoto komiksu je trochu netradiční. Billy Batson byl sirotek. Jednoho večera zavedl Billyho podivný muž do stanice metra, kde na ně čekal zvláštní vůz. Ten je odvezl do jeskyně, kde byly u vchodu sochy sedmi smrtelných hříchů. Hlouběji v jeskyni na Billyho čekal čaroděj Shazam. Čaroděj daroval Billymu svoji nadpřirozenou sílu, spočívající v moudrosti, fyzické síle, výdrži, odvaze, rychlosti a magické moci. Jediné, co Billy musel udělat, bylo vykřiknout čarodějovo jméno, Shazam. Po výkřiku udeřil blesk a na místě vyhublého teenagera stál dospělý muž, oblečený do červené elastické kombinézy, s pláštěm a zlatým bleskem na hrudi (*Obrázek 3*). Když se chtěl Billy vrátit zpět do své původní

[80] BOOKER, Marvin Keith, pozn. 8, s. 84–85.
[81] BOOKER, Marvin Keith, pozn. 9, s. 85.
[82] Tamtéž, s. 86.
[83] O'NEIL, Dennis. *Shazam! The original Captain Marvel Vol. 1 #1: ...In the beginning...* DC Comics,1973, s. 2–7.
[84] O'NEIL, Dennis. *Shazam! The World's mightiest mortal Vol. 1 #15. Special scientists and inventors issue*. DC Comics, 1974, s. 3–95.

podoby, opět měl zakřičet čarodějovo jméno.[85] Shazam je akronymem několika jmen. Jsou to Solomon (Šalamoun), Herkules, Atlas, Zeus, Achilles a Merkur. Tyto postavy obdarovaly Shazama svými nejlepšími atributy. Šalamoun daroval svoji moudrost, Herkules fyzickou sílu, Atlas výdrž, Zeus svoji moc, Achilles odvahu a Mercury rychlost. Shazam je jedním z nejstarších komiksových hrdinů spojovaných s řeckou mytologií.[86]

Později se k Billymu přidali další hrdinové. Prvním z nich byl Billyho kamarád Freddy Freeman, kterého shodil Captain Nazi do vody a poškodil mu páteř. Díky následkům svého zranění měl Freddy ochrnout a doktoři předpokládali, že už nikdy nebude chodit. Captain Marvel ho vzal k čaroději Shazamovi a díky čarodějovým pokynům předal Freddymu část svých schopností. Z Freddyho se stal Captain Marvel Jr. Na rozdíl od Captain Marvel měl na sobě modrý elastický oblek (*Obrázek 4*). Měnit své formy měl vykřiknutím jména Captain Marvel.[87]

Dalším společníkem Captain Marvel se stala jeho dlouho ztracená sestra, Mary Bromfieldová. Její alter ego bylo Mary Marvel a stejně jako její bratr dostala své schopnosti od bohů a měnila se vykřiknutím jménem Shazam. V jejím případě bylo Shazam akronymem pro Selenu, Hippolytu, Ariadne, Zephyra, Auroru a Minervu. Selena měla Mary obdarovat ctností, Hippolyta silou, Ariadne schopností vyřešit jakoukoliv hádanku, Zephyrus rychlostí, Aurora krásou a Minerva moudrostí. Mary byla oblečená podobně jako její bratr. Na sobě měla červené triko se sukní a na hrudi měla vyšitý zlatý blesk (*Obrázek 5*).[88]

Touto trojicí vznikla takzvaná Marvel Family (rodina Marvel) nebo Shazam Family (rodina Shazam). Do rodiny Marvel patřili také Lieutenants Marvel, strýček Dudley Marvel, Mr. Talky Tawny a Marvel Bunny. Více známé jsou ale pravděpodobně Billyho pěstounští sourozenci, kteří se k Shazam Family připojili později. [89] Všechny tyto postavy nosily po proměně oblečení s bleskem na hrudi.

---

[85] PARKER, Bill Lee. *Whiz Comics Vol 1 #1: Captain Marvel*. Fawcett Publications, 1940, s. 3–15.

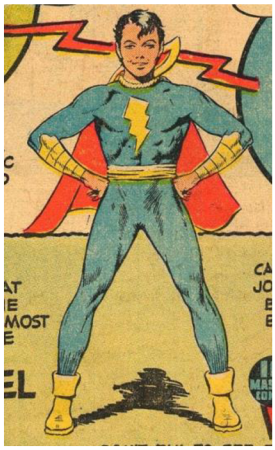
[86] MANNING, Matt, Stephen WIACEK, Melanie SCOTT, Nick JONES a Landry WALKER, pozn. 66, s. 70.

[87] PARKER, Bill Lee. *Whiz Comics Vol. 1 #25: Mighty Captain Marvel stops the turbine of death*. Fawcett Publications, 1941, s. 1–16.

[88] PARKER, Bill Lee. *Captain Marvel Adventures Vol. 1 #18: Captain Marvel introduces Mary Marvel*. Fawcett Publications, 1942, s. 4–16.

[89] BOOKER, Marvin Keith, pozn. 8, s 86.

Obrázek 3: Captain Marvel [90]



Obrázek 4: Captain Marvel Jr.[91]

Obrázek 5: Mary Marvel [92]

[90] PARKER, Bill Lee, pozn. 87, s. 4.
[91] Tamtéž, s. 16.
[92] PARKER, Bill Lee, pozn. 88, s. 5.

3.1.5 Bájná Atlantida

Zda Atlantida existovala, nebo se jedná pouze o smyšlený příběh, není dodnes jisté. První, kdo se o Atlantidě zmínil, byl řecký filozof Platón ve svých spisech *Timaios* a *Kritia*. Podle Platóna bylo město založeno před více než devíti tisíci lety před naším letopočtem. Platón popisuje Atlantidu jako vyspělou námořní civilizaci se složitou infrastrukturou, organizovanou vládou a bohatou kulturou. Nacházet se měla někde za Herkulovými sloupy, dnes známými jako Gibraltarský průliv. Obyvatelé Atlantidy však měli zpychnout a bohové je za jejich hříchy potrestali katastrofální potopou, které smazala jejich ostrov z povrchu zemského.[93]

Počátek Atlantidy je spojený s Poseidonem. Poseidon byl zamilovaný do pozemské ženy Clito. Ta žila na kopci uprostřed jednoho z ostrovů v Atlantském oceánu. Aby ji Poseidon ochránil, vytvořil okolo ostrova přírodní prstence, díky nimž vytvořil z ostrova prakticky nedobytnou pevnost. Z těchto prstenců měly být dva z pevniny a tři z vody. Clito porodila Poseidonovi pět párů dvojčat. Nejstarší z dětí se jmenovalo Atlas (odtud pochází pojmenování Atlantida a Atlantský oceán). Ze všech synů se později stali panovníci Atlantidy, snažící se vždy překonat panovníka před sebou. Díky tomu se město rychle rozvíjelo a dříve opuštěný Clitin ostrov se propojil pomocí kanálů a mostů s okolními prstenci.[94]

Atlantida hraje velikou roli v příběhu komiksového hrdiny Aquamana. V první verzi byl Aquamanův otec slavný podmořský vědec, který objevil bájnou Atlantidu. Ve městě si postavil podmořský úkryt a vzal tam i svého syna. Jeho syn se rychle adaptoval na podmínky života pod vodou, získal neuvěřitelnou sílu, naučil se komunikovat s mořskými živočichy, dokázal plavat neuvěřitelnou rychlostí a vydržel dlouho pod vodou bez nadechnutí. Díky jeho schopnostem ho jeho otec pojmenoval Aquaman. Aquaman nadále přetrvával v Atlantidě, kterou považoval za svůj domov.[95]

O skoro dvacet let později se tvůrci Aquamana rozhodli změnit jeho originální příběh. Jeho otcem se stal strážce majáku a Aquamanovo lidské jméno bylo Arthur Curry. Jeho otec se měl jako mladý zamilovat do vyhnankyně z Atlantidy, Atlanty. To z Aquamana

---

[93] VIDAL-NAQUET, Pierre. *The Atlantis Story: A Short History of Plato's Myth*. Exeter: Liverpool University Press, 2007, s. 18–19. ISBN 9780859898058.

[94] Tamtéž, s. 20-21.

[95] WEISINGER, Mort. Aquaman: The Submarine strikes. In: FOX, Gardner, et. al. *More Fun Comics Vol. # 73*. DC Comics, 1941, s. 59–66.

udělala křížence mezi pozemským člověkem a Atlanťanem.[96] Aquaman tím ztratil některé svoje výsady spojené s tím být čistokrevným Atlanťanem a měl větší problém začlenit se do života ve městě Atlantida.

Tím ale změny v Aquamanově příběhu nekončí. Roku 1989 se *DC Comics* rozhodl ještě trochu změnit Aquamanův původ. V čísle jménem *The Legend of Aquaman* byl Aquaman dítětem královny Atlantidy, Atlanty. Jelikož se ale narodil se světlou pletí a blond vlasy, což bylo pro Atlanťany známkou defektu, nechali ho jako novorozence zemřít na vysokém korálu. Netušili však, že novorozeně dokáže dýchat i na vzduchu a již od útlého věku poroučet mořským tvorům. Dítě tedy přežilo a vyrostlo v mladého muže. Později se Aquaman potkal se strážcem majáku Arthurem Currym, který se mu stal náhradním otcem a přenechal mu také svoje jméno. Po Arthurově smrti se mladý Aquaman rozhodl najít svoji rodnou Atlantidu, kde se po několika letech a mnoha komplikacích stal jejím králem.[97]

Poslední změny se Aquamanovi dostalo roku 1990 v čísle s názevem *The Atlantis Chronicles*, ve kterých byly vysvětleny události z roku 1989. Aquamanovo pravé jméno bylo Orin a narodil se královně Atlantě a jeho otcem byl Atlan, jeden z atlantských bohů. To z Aquamana učinilo poloboha.[98] Tento příběh také více rozvíjí historii Atlantidy a popisuje se v něm například, jak bohyně Suula potrestala celou Atlantidu za jejich neposlušnost.

Kromě Atlantidy je důležitý také trojzubec, který Aquaman dostal od Poseidona ve 46. čísle komiksu *Aquaman*. Trojzubec totiž odkazuje na zbraň antického boha Poseidona (v římské podobě známý jako Neptun). Jedná se o zbraň podobnou rybářské harpuně a s jeho pomocí dokáže jeho držitel ovládat moře a oceány.[99] V tomto díle se Aquaman dostal do podsvětí, kam přišel za Hádem, aby od něho získal mrtvého Poseidona, kterého zabil jeho vlastní syn Triton. Na cestě se potkal s Charónem, převozníkem na řece Styx.[100] Aquaman se komickým způsobem vyrovnal s nástrahami podsvětí, kdy například Charóna shodil z jeho lodě, nebo když uříznul hlavu Kerberovi. Zároveň si nelze nevšimnout podoby mezi Aquamanem a samotným Poseidonem. Dříve upravený a oholený Aquaman si nechal narůst

---

[96] BOOKER, Marvin Keith, pozn. 8, s. 32.

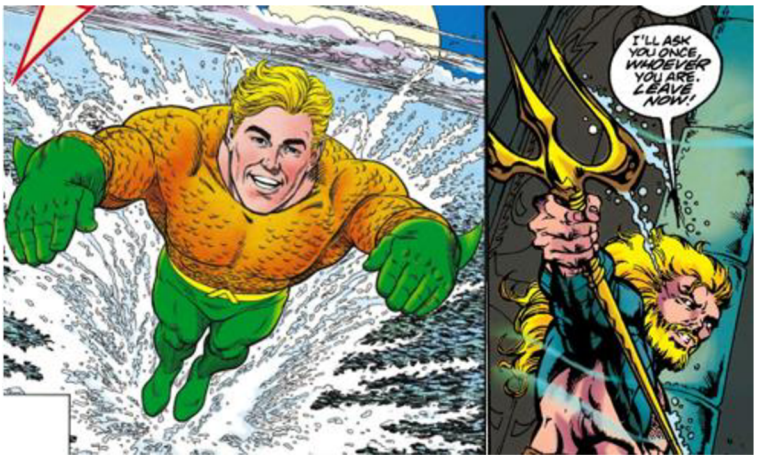
[97] GIFFEN, Keith, FLEMING, Robert Loren. *The Legend of Aquaman Vol. 1 #1*. DC Comics, 1989, s. 1–44.

[98] DAVID, Peter. *Atlantis chronicles Vol. 1 #7: Birthrite*. DC Comics, 1990, s. 14–42.

[99] BURR, Elizabeth, pozn. 10, s. 247.

[100] DAVID, Peter. *Aquaman Vol. 1 #46: Aquaman against the God of the Seas*. DC Comics, 1998, s. 1–21.

dlouhé zacuchané vlasy a plnovous (*Obrázek 6*). Začal se tak podobat vyobrazením a sochám, které přetrvaly z antického Řecka.



Obrázek 6: Mladší[101] *a starší Aquaman*[102]

3.1.6 Amazonky s Wonder Woman

Postavu odvážné Amazonky Diany, známé spíše pod krycím jménem Wonder Woman, vytvořil William Moulton Marston pod pseudonymem Charles Moulton. Marston si přál vytvořit hrdinku, která by byla schopná konkurovat do té doby převážně mužským superhrdinům.[103] Patří mezi nejdéle publikované superhrdiny, přičemž se o první příčky dělí se Supermanem a Batmanem. Není ani žádným tajemstvím, že Wonder Woman byla vytvořena jako ženská verze zmiňovaného Supermana. Přestože byla postava Wonder Woman několikrát změněná, její tvůrce, Marston, si ji představoval jako vysokou krásku s typickými nadpřirozenými schopnostmi, jako jsou síla, rychlost a odolnost. Kromě znalostí boje na blízko měla být obdařena zlatým lasem pravdy, neviditelným letounem a náramky vytvořenými z Diova štítu, které mohly například snadno odrazit i kulky.[104]

Marston se snažil vytvořit komiks pro všechny, to znamená i pro dívky, kterým v amerických komiksech té doby chyběl jakýkoliv vzor. Marston byl fascinován feministickým hnutím a pokusil se ideu silné a nezávislé ženy promítnout i do svého příběhu. Ostatně Marston sám považoval ženy za sobě rovné a netajil se svou zálibou v ženském pohlaví.[105] Dnes je již známým faktem, že Marston žil v polygamním svazku se svojí ženou

---

[101] GIFFEN, Keith, FLEMING, Robert Loren, pozn. 97, s. 1.

[102] DAVID, Peter, *Aquaman Vol. 1 #47: To the victor goes the throne!* DC Comics, 1998, s. 4.

[103] STULLER, Jennifer K. *Ink-stained Amazons and Cinematic Warriors: Superwomen in Modern Mythology*. 1. New York: I. B. Tauris & Co, 2010, s. 13. ISBN 978-1-84511-965-2.

[104] BOOKER, Marvin Keith, pozn. 9, s. 703–706.

[105] LEPORE, Jill. *The secret history of Wonder Woman*. 1. New York: Vintage Books, 2015, s. 32. ISBN 9781925228113.

a bývalou studentkou. Společně vychovávali všechny svoje děti a po Marstonově smrti spolu jeho žena Elizabeth Holloway Marstonová a přítelkyně Olive Byrneová žily i nadále.[106]

Marstonovy inovativní myšlenky se týkaly převážně ženských protagonistek a jejich značného nedostatku v soudobých komiksech. Doposud figurovaly ženy v komiksech pouze jako takzvaný *love interest*. Tedy vedlejší postava, která zpravidla slouží jako objekt zájmu pro vytvoření romantické linky s mužským protagonistou. Ženy se často dostávaly do situací, kdy je musel superhrdina zachraňovat. Přesně z tohoto důvodu Wonder Woman vznikla. Sloužila jako vzor mladým, ale i starším dívkám. Ukázala ženám, že jejich existence není podmíněná muži, že mají svoji vlastní sílu, cíle a sny, které nemusí souviset s muži.[107] Jak uvedl samotný Williama Moultona Marston:

> *„Už ani dívky nechtějí být dívkami, když dnešní archetyp ženskosti postrádá sílu a moc. Když potom nechtějí být dívkami, nechtějí být ani něžné, poslušné a mírumilovné, tak jako správné ženy jsou. Ženské silné stránky jsou opovrhované, kvůli jejich slabostem. Náprava se jeví zcela jasně, a to stvoření ženské postavy, která má všechnu sílu Supermana, ale navíc veškeré přednosti správné a krásné ženy.“*[108] (překlad vlastní)

Obraz okovů a bezmoci Wonder Woman se s nimi vypořádat se stal poměrně častým úkazem a podnětem mnoha debat. Pro někoho jsou náramky a okovy symbolem mužského útlaku a nadvlády. Ženy jsou považovány za otrokyně mužů a ze svých okovů se mají vymanit.[109] Za tímto příběhem se však může skrývat i jiná interpretace. Marstonův zájem o řetězy a svazování totiž hraničil s obsesí. Podle některých zdrojů měl mít William Marston sexuální fetiš na bondáž a svazování, jež se následně projevoval v jeho příbězích. Diana a

---

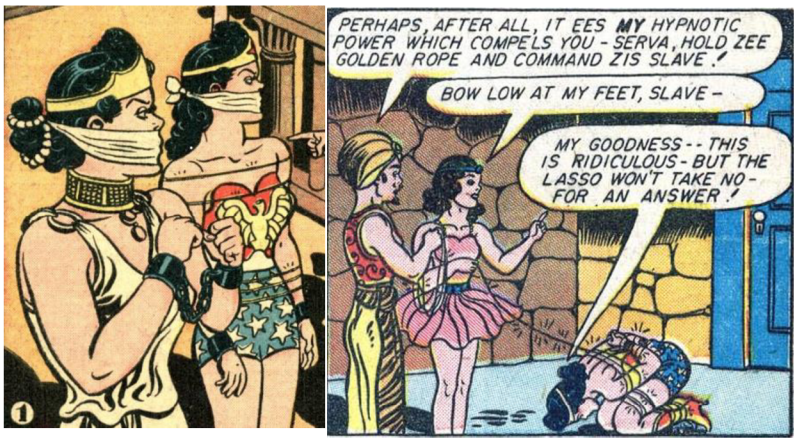
[106] STULLER, Jennifer K., pozn. 103, s. 18.

[107] Tamtéž, s. 13–16.

[108] MARSTON, William Moulton. Why 100,000,000 Americans Read Comics. *The American Scholar*, [online]. 1943, roč. 13, č. 1, s. 42–43 [vid. 25. 2. 2023]. ISSN: 00030937. Dostupné z: http://www.jstor.org/stable/41204638; “Not even girls want to be girls so long as our feminine archetype lacks force, strength, power. Not wanting to be girls, they don’t want to be tender, submissive, peace-loving as good women are. Women’s strong qualities have become despised because of their weakness. The obvious remedy is to create a feminine character with all the strength of a Superman plus all the allure of a good and beautiful woman. This is what I recommended to the comics publishers.”

[109] LEPORE, Jill, pozn. 105, s. 220.

další ženy se téměř v každé epizodě měly stát obětí svázání a mučení (*Obrázek 7*).[110] Došlo to až do takové míry, kdy Marston musel být pokárán redakční radou. Marston se obhajoval tím, že ve skrytu duše každá žena touží být spoutána, a to je právě to, co je na nich tak lákavé.[111]



Obrázek 7: Wonder Woman a Hippolyta s roubíkem[112]a svázaná Wonder Woman[113]

Amazonky se v DC Comics objevily poprvé v zimě 1942 v ALL-STAR COMICS #8.[114] Jedná se o ženský válečnický kmen řeckého původu. Společně založily na ostrově Amazonek Paradise Island město Themyscira, skryté před širým světem, a usadily se zde. Dokud zůstanou na ostrově, nezestárnou. Amazonkám vládla jejich královna Hippolyta se svojí sestrou Antiope. Jejich poloha byla však prozrazena modernímu světu, když na pobřeží jejich ostrova havaroval Steve Trevor. A právě díky setkání s Trevorem se Wonder Woman rozhodla vydat do „světa mužů“.[115] Steve Trevor objasnil Amazonkám situaci za hranicemi jejich ostrova, kde zrovna probíhala druhá světová válka. Amazonky došly k závěru, že válku vyvolal Áres, a Hippolyta se rozhodla uspořádat turnaj, kde se mělo rozhodnout, která z Amazonek opustí se Stevem ostrov, aby s Áreem bojovala. Diana, později označovaná jako Wonder Woman, dostala od své matky přísný zákaz se turnaje účastnit. Diana se však v přestrojení vplížila mezi ostatní účastnice a s přehledem vyhrála veškeré souboje. Její

[110] LEPORE, Jill. The Surprising Origin of Wonder Woman. *Smithsonian Magazine* [online]. 2014 [vid. 25. 2. 2023]. Dostupné z: https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/origin-story-wonder-woman-180952710/.

[111] LEPORE, Jill, pozn. 105, s. 236–237.

[112] MARSTON, William Moulton. *Wonder Woman Vol. 1 #33: Four Dooms*. DC Comics, 1949, s. 1.

[113] MARSTON, William Moulton. *Wonder Woman Vol. 1 #11: The Slaves of the Evil Eye*. DC Comics, 1944, s. 9.

[114] MANNING, Matt, Stephen WIACEK, Melanie SCOTT, Nick JONES a Landry WALKER, pozn. 66, s. 13.

[115] BEATTY, Scott, Robert GREENBERG, Phil JIMENEZ a Dan WALLACE, pozn. 6, s. 376.

matka uznala, že je Diana dostatečně silná, aby se s Áreem utkala, a dovolila jí ostrov opustit.[116]

3.1.6.1 Porovnání mytologických a komiksových Amazonek

Společně s Wonder Woman se v kmeni Amazonek nacházelo mnoho dalších žen, které nesly jména božských postav nebo míst z řecké mytologie. Jsou to například Artemis, Hipollyta nebo Troja.[117] Marston si však nevypůjčil pouze jména postav a míst z řeckých mýtů. Jeho Amazonky jsou založeny na kmeni Amazonek, statečných bojovnic, sídlících někde podél Černého moře ve města Themiscyra. Mytologické Amazonky chodily lovit a bojovaly bok po boku s muži. Dvakrát ročně se měly účastnit sexuálních orgií s mužskými protějšky. Pokud Amazonka otěhotněla, mohla si po porodu ponechat pouze dítě ženského pohlaví. Co se mělo dít s mužskými potomky, není jisté. Některé zdroje uvádějí, že chlapci byli dáni k adopci. V jiných je Amazonky zabily, nebo vychovaly do dospělosti a používaly je jako sexuální otroky.[118]

Pojmenování Amazonky pochází ze starořeckého slova *Amazoi*, které můžeme přeložit jako *breast-less* (bezprsé) nebo *not-touching men* (mužů se nedotýkající). Pokud se totiž odmyslí hollywoodské zpodobnění Amazonek (například od režiséra Alejandra Sessa z roku 1986), měly se tyto válečnice figurou podobat spíše mužům. Některé zdroje dokonce uvádějí, že si ženy sami odstranily své pravé ňadro, aby získaly lepší mobilitu v boji. Jindy měly matky své děti krmit koňským mlékem, aby zabránily růstu svých prsou.[119]

Jeden z nejznámějších řeckých mýtů je příběh o Heraklovi a jeho 12 úkolech, které musel splnit, aby získal od krále Eurysthea svobodu. A byl to právě devátý úkol, který souvisel s Amazonkami. Herakles měl na žádost dcery krále Eurysthea ukrást pásek královně Hippolytě.[120] Mytologie vypráví, jak Hippolyta chtěla Heraklovi pás odevzdat dobrovolně. Héra, která se snažila všemožně zabránit tomu, aby Herakles svoje úkoly splnil, převlečená za jednu z bojovnic, namluvila Amazonkám, že Herakles přišel pás ukrást. Předtím, než stihl Herakles ostrov opustit, vyhlásily mu Amazonky válku, během níž přišla královna o život.[121]

---

[116] MARSTON, William Moulton, pozn. 44, s. 64–72.

[117] MANNING, Matt, Stephen WIACEK, Melanie SCOTT, Nick JONES a Landry WALKER, pozn. 66, s. 13.

[118] STULLER, Jennifer K., pozn. 103, s. 16-17.

[119] FANTHAM, Elaine, Helene Peet FOLEY, Natalie Boymel KAMPEN, Sarah B. POMEROY a H. A. SHAPIRO. *Women in the Classical World*. New York: Oxford University Press, 1994, s. 131. ISBN 9780199879212.

[120] BURR, Elizabeth, pozn. 10, s. 132–134.

[121] BUXTON, Richard, pozn. 11, s.120.

Mytologický příběh si vypůjčil i Marston, ale pozměnil jeho konec. Narozdíl od původního příběhu odmítla královna Hippolyta odevzdat svůj pás Heraklovi dobrovolně. S Heraklem bojovala a vyhrála. Herakles se však nevzdal a rozhodl se pás odcizit. Poté, co byl Hippolytě magický pásek ukraden, přestala s Amazonkami komunikovat jejich patronka Afrodita a bojovnice upadly do otroctví. Teprve za několik let se nad ženami Afrodita smilovala, vrátila Hippolytě její pás a Amazonky osvobodila. Usadily se na ostrově Paradise Island, a dokud měly u sebe Hippolytin magický pás, zachovaly si věčné mládí. Jako upomínku na jejich neštěstí musely však ženy stále nosit náramky nasazené Heraklovými muži.[122].

Podle řeckých mýtů byly Amazonky vysoké a svalnaté bojovnice. Nosit měly přiléhavé tuniky, plátové brnění, kalhoty nebo legíny. Právě ono plátěné brnění mohlo stát za vznikem mýtu o řezání pravého prsu. Podle expertů na bojová umění jsou totiž moderní ženská brnění nepraktická. Vytvarované prsní pláty jsou podle nich dokonce i nebezpečné a v boji nepoužitelné. Kdyby tedy nějaký kmen ženských bojovnic existoval, používaly by klasické mužské beztvaré brnění, což by mohlo zapříčinit onen neženský vzhled.[123]

Některé keramické kresby poté znázorňují Amazonky s tetováními. V antickém Řecku bylo však na osoby s tetováním a podobnými úpravami kůže pohlíženo jako na kriminálníky a delikventy. Někteří historikové se přiklánějí k názoru, že se mýtické Amazonky postupem času začaly více podobat thráckým nebo skytským ženám. O těch již dnes víme, že se nebály vyjet s muži do boje a většina z nich dokázala ovládat meč.[124]

Amazonky ze světa DC komiksů od doby svého debutu svoji vizáž také změnily, stejně jako samotná Wonder Woman. Amazonky se společně s Wonder Woman poprvé objevily na novinových stáncích v *ALL-STAR COMICS #8*. Tenkrát nosily oblečení inspirované řeckou kulturou a různé varianty brnění. Lze tedy spatřit ženy oblečené do lehkých šatů podobných tunikám, sukní, přiléhavých svršků, vázaných střevíců a jakýchsi kovaných podprsenek. Všechny ženy mají kolem zápěstí náramky a královna Hippolyta má na hlavě červenou tiáru.[125] Na sklonku století už ale čtenáři mohou spatřit modernější válečnice. Většina Amazonek byla již roku 1998 oblečená do barevných tóg a páskových sandálů. Královna Hippolyta měla na hlavě zlatou tiáru a její sestra Antiope byla oblečená

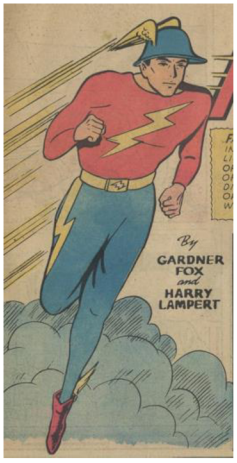
[122] MARSTON, William Moulton, pozn. 44, s. 64–72.
[123] MAYOR, Adriene. *The Amazons: Lives and Legends of Warrior Women across the Ancient World*. 1. Oxfordshire: Princeton University Press, 2014, s. 92-93. ISBN 9780691147208.
[124] MAYOR, Adriene, pozn. 123, s. 95-98.
[125] MARSTON, William Moulton, pozn. 44, s. 64–72.

do zlatého brnění s přilbicí. Nejvíce odhalená byla Amazonka jménem Artemis, oblečená do světle modrého latexového oblečku.[126]

3.1.7 Mytologické elementy v komiksech o Flashovi

Flash patří do jiné kategorie než předchozí postavy společnosti *DC Comics*. Jeho příběh není nijak spjatý s mytologií. Flashové byli v historii *DC Comics* dohromady tři, ale ani o jednom není v žádném čísle *DC Comics* řečeno, že by jeho superschopnosti měly být odvozeny z řecké mytologie. Přesto si o Flashovi čtenáři vytvářejí mytologické představy. Pravděpodobně za to může jeho vizuální zpracování a schopnosti, které se tolik podobají jistému bohovi. Následující odstavce se budou věnovat právě těmto podobnostem a možnému propojení Flashe s řeckou mytologií.

Rychlost světla a schopnost rozvibrovat své tělo na částečky molekul−přesně tohle jsou Flashovy schopnosti. Prvním Flashem v historii *DC Comics* se stal univerzitní student Jay Garrick. Svoje schopnosti získal, když omylem vdechnul páru z radioaktivní tekutiny. Flash je výtvorem Gardnera Foxe a Harryho Lamperta. Poprvé byl veřejnosti představen v lednu 1940 v debutovém díle *Flash #1*.[127] Společně se svými schopnostmi získal Flash i svůj kostým. Ten se skládal z modrých kalhot, červeného trika, helmy s křídly a okřídlených bot. Na hrudi a na opasku měl poté znak blesku (*Obrázek 8*).



Obrázek 8: Jay Garrick jako Flash[128]

Jay Garrick po šestnácti letech ukončil svoji kariéru superhrdiny a novým Flashem se stal Barry Allen. Barry pracoval jako policejní chemik, který si rád četl komiksy o svém

[126] SANDSMARK, Joanna, et al. *Wonder Woman Secret Files and Origins Vol. 1*# 1. DC Comics, 1998, s. 29.

[127] GARDNER, Fox. The Flash: Origin of the Flash. In: WENTWORTH, John, WHEELAN, Ed. *Flash Comics Vol. 1 #1*. DC Comics, 1940, s. 3–17.

[128] GARDNER, Fox, pozn. 127, s. 3.

oblíbeném komiksovém hrdinovi Flashovi. Když se jednou večer zdržel na stanici, uhodil do okna blesk a roztříštil lahvičky s chemikáliemi. Od toho večera získal Barry schopnost běhat rychlostí světla, stejně jako jeho hrdina. Rozhodl se proto přijmout jeho jméno a stejně jako původní Flash bojovat se zločinem. [129]

Flashův kostým se s novým číslem radikálně změnil. Dvoubarevný úbor vyměnil za červenou kombinézu s pokrývkou hlavy. Helma tedy kompletně zmizela, ale náznaky křídel pořádalo možné stále spatřit za Barryho ušima. Dříve červené botky s křídly nahradily zlaté boty s křidélky. Nákresy blesků byly kolem pasu, kolem předloktí a na hrudi (*Obrázek 9*). Barry Allen byl jedním ze zakladatelů Ligy spravedlnosti a bojoval například po boku Aquamana nebo Supermana. Osudným se mu ale stal souboj s Anti-Monitorem a Barry Allen jako Flash zemřel.[130]

Obrázek 9: Barry Allen jako Flash[131]

Třetím a zároveň posledním Flashem se stal Wallace West, synovec Barryho přítelkyně Iris. Wallace byl ještě mladý chlapec, když do okna udeřil blesk a on se polil stejnými chemikáliemi jako před lety Barry. Stal se z něho Kid Flash, v překladu *dětský Flash*.[132] Po Barryho smrti si Wallace vzal Barryho převlek a stejně jako Jay a Barry předním se stal Flashem.[133]

Přestože se Flashův převlek změnil, jeden důležitý prvek přetrval. Tím byla symbolická křídla na helmě a botách. Hlavně původní podoba Flashe z roku 1940 se nejvíce

[129]MANNING, Matt, Stephen WIACEK, Melanie SCOTT, Nick JONES a Landry WALKER, pozn. 66, s. 124.

[130] Tamtéž, s. 124.

[131] KANIGHER, Robert. Mystery of the Human Thunderbolt! In: BROOME, John. *Showcase Vol. 1 #4*. DC Comics, 1956, s. 3.

[132] BROOME, John. *Flash Comics Vol. 1 #110: Meet the Kid Flash*. DC Comics, 1959, s. 21–32.

[133] MANNING, Matt, Stephen WIACEK, Melanie SCOTT, Nick JONES a Landry WALKER, pozn. 66, s. 124.

podobá jednomu z řeckých bohů, a to Hermovi. Hermes v bájích zastává nejčastěji roli posla bohů, ačkoli je také bohem obchodníků, šejdířů a zlodějů.[134] Poslové tráví většinu svého času na cestách, proto je na většině kreseb namalovaný s takzvanou *petasos*, helmou se štítem, která měla chránit poutníkovy oči před sluncem. Hermes je schopný se během několika málo vteřin dostat tam, kam potřebuje. K tomu mu mají pomáhat křidélka na jeho helmě a na botách (*Obrázek 10*).[135]

Zmenšená křídla se na Hermově převleku přes změny ve Flashově vizáži zachovala, což svědčí o jejich důležitosti a čtenáře to nepřímo navádí na Herma, přestože se nikde v komiksu nepíše, že by Flashovy schopnosti nějak souvisely s tímto bohem. Ostatně i blesk objevující se u zrodu každého Flashe, může symbolizovat Dia, boha blesků a otce Herma.[136] To by mohlo znamenat, že podobně jako Zeus počal Herma, mohl by nepřímo stát i za zrodem Flashe.

Obrázek 10: Mladý Hermes s helmou a botami[137]

3.2 Římská mytologie

Převážně díky kolonizaci se vliv Řecka dostal až za hranice balkánského poloostrova a ovlivnil nespočet kultur. V době, kdy Řekové obsazovali jih apeninského poloostrova, se v jeho středu nacházel kmen Etrusků, kteří nejspíše velikým dílem napomohli ke vzniku budoucí římské republiky. Etruskové přejímali řeckou kulturu včetně písma a náboženství, a to se dále šířilo po celém poloostrově.[138] Tento proces nakonec zapříčinil naprosté vymizení mytologie původních obyvatel, pokud nějaká vůbec existovala. Proto občas

[134] BURR, Elizabeth, pozn. 10, s. 135.
[135] HARD, Robin, pozn. 62, s. 158.
[136] Tamtéž, s. 161.
[137] *Demigods Haven Wiki* [online]. [vid. 24. 3. 2023]. Dostupné z: https://demigodshaven.fandom.com/wiki/Hermes.
[138] PUHVEL, Jaan. *Comparative Mythology*. 1. London: The Johns Hopkins University Press, 1987, s. 144–146. ISBN 9780801834134.

dochází k mylným představám, že Římané neměli svoji originální mytologii a pouze přejali tu řeckou.

Prvním autorem seznamu římských božstev byl Vergilius v knize *Aeneis*. Vergilius zde píše o příběhu Aeneia kterému bylo předpovězeno založit slavnou a bohatou říši. Autor knihy popisuje jeho cestu od Troji do Itálie a po cestě seznamuje čtenáře s římským pantheonem bohů.[139] Jedná se ale opravdu o řecké bohy, pouze jinak pojmenované. Zeus se přejmenoval na Jupitera, Héra na Juno, Poseidon byl Neptun, Hermes se změnil na Merkura, Ares na Marse, z Athény se stala Minerva, z Artemis zase Diana, Héfaistos Vulcanus, Demeter se jmenovala Ceres, Afrodita byla Venuše, Dionýsos mohl být buď Bakchus nebo Liber, Hestia se přejmenovala na Vestu a Kronos na Saturna.[140]

Na rozdíl od ostatních mytologií nenajdeme v římské mytologii kosmologické mýty, tedy mýty o založení světa a vesmíru. Podle Jaana Puhvela je to tím, že původní kosmologické příběhy se přeměnily a vznikly z nich mýty o stvoření samotného Říma.[141] Nejznámějším římským mýtem je příběh dvojčat Romula a Rema, narozených bohu Marsovi. Jejich žárlivý strýc je jako novorozeňata vložil do košíku a poslal po řece Tiber. Před smrtí je zachránila vlčice, která je kojila a starala se o ně do doby, než je našel pastýř a vychoval je. Bratři společně založili Řím, nemohli se ale dohodnout na jméně města a v šarvátce Romulus Rema zabil a město pojmenoval po sobě.[142]

Co se římské mytologie v *DC Comics* týče, není tak hojně zastoupená jako mytologie řecká. Tyto dvě mytologie se v komiksech hodně prolínají a často jsou DC spisovateli považovány za jednu a tu samou mytologii.[143] Například v sérii *Hercules Unbound* vydávanou v letech 1975 až 1977 je úhlavním nepřítelem Herkula Áres. Přesto ho ale tajemný mladík v podsvětí ve třetím díle řečené série oslaví jako Pluta, tedy jménem Árova římského protějška.[144] Největšího představení se římské mytologii dostalo v úvodním díle *The Son of Vulcan*, kde jsou poslední tři stránky věnovány pouze římskému pantheonu.[145]

---

[139]BEARD, Mary. Řím. In: WILLIS, Roy, ed. *Mytologie světa: ilustrovaný průvodce*. Praha: Slovart, 1997, s. 172–175. ISBN 80-7209-034-8.

[140] PUHVEL, Jaan, pozn. 138, s. 144.

[141] Tamtéž, s. 146–147.

[142] ASHWORTH, Leon. *Gods and Goddesses of Ancient Rome: Gods and Goddesses Series*. London: Cherrytree Books, 2005, s. 4. ISBN 9781842342695.

[143] BYRNE, John. *Wonder Woman Vol. 2 #132: Shadows of the past*. DC Comics, 1998, s. 2–7.

[144] CONWAY, Gerry. *Hercules Unbound Vol. 1 #3: Within The Pit Below*. DC Comics, 1976, s. 3.

[145] MASULLI, Pat. The Son of Vulcan: A Mighty Champion is Born! In: MASULLI, Pat. *Mysteries of Unexplored Worlds Vol. 1 #46*. DC Comics, 1965, s. 30–33.

Musíme ale brát v potaz, že v tuto dobu ještě *Son of Vulcan* patřil společnosti *Charlton Comics* a *DC Comics* získaly práva na tuto postavu až po bankrotu *Charlton Comics*.[146]

Přesto lze najít několik příkladů, kdy hrdinové *DC Comics* s římskými bohy komunikují, nebo se o nich aspoň zmiňují. V jednom z čísel například Diana bojovala společně s Aquamanem proti Marsovi, aby zabránili válce mezi svými národy.[147] Diana rovněž s oblibou používá zvolání: *„Merciful Minerva!“* a odkazuje tak na římskou bohyni rozumu, umění a války.[148]

Další příklad už byl jednou v této práci zmíněn. Hovoříme o díle s názvem *Aquaman against the God of the Seas*. Na začátku příběhu se Aquaman dožaduje schůzky s Hádem a vykřikne: *„Hades! Pluto! Whatever you're calling yourself!“ („Háde! Pluto! Ať už si říkáš jakkoliv!“)*. Tímto oslovením ukazuje, že Hádes a Pluto jsou vlastně jedna a tatáž osoba.[149] V dalších sekvencích však Aquaman boha podsvětí oslovuje pouze jako Háda.

Následující postava už byla v této práci také zmiňována a jenom to utvrzuje fakt, že se jednotlivé mytologie v *DC Comics* prolínají. Jedná se o Shazama, jehož akronym není složený pouze ze jmen z řecké mytologie, ale jsou v něm ukryta také jména jako Merkur a Herkules.[150] Herkulovo původní jméno je Hérakles a je to jenom další příklad toho, jak Římané přepisovali již existující báje a pověsti podle sebe. Díky Herkulovi získal Captain Marvel neuvěřitelnou sílu a výdrž. Díky Merkurovi, římskému Hermovi, se mohl Captain Marvel pohybovat obrovskou rychlostí a reagovat nadpřirozeně rychle na nebezpečné podněty.[151]

DC Comics se roku 1998 rozhodlo vysvětlit existenci dvou pantheonů se stejnými bohy po svém. Ve 132. čísle Wonder Woman se princezna Diana dozvěděla pravdu o římských bozích. Během vzniku Říma se objevil tajemný muž Uxas, který začal prvotním obyvatelům Říma vyprávět příběhy o mocných olympských bozích a jejich statečných skutcích. Řečtí bohové byli zpočátku nadšení příslibem nových věřících a vítali Římany s otevřenou náručí. Počet věřících ale narostl natolik, že nebyli bohové schopni vyhovět všem jejich žádostem. Rozhodli se proto vytvořit svoje avatary, přesné kopie sebe samých a

---

[146] BOOKER, Marvin Keith, pozn. 8, s. 67.

[147] BATES, Cary. *Wonder Woman Vol. 1#215: Amazon Attack Against Atlantis.* DC Comics, 1975, s. 3–29.

[148] MASULLI, Pat, pozn. 145, s. 23.

[149] DAVID, Peter. *Aquaman Vol 5 #46: Fish Tartarus*. DC Comics, 1998, s. 2–21.

[150] MANNING, Matt, Stephen WIACEK, Melanie SCOTT, Nick JONES a Landry WALKER, pozn. 66, s. 70.

[151] Tamtéž, s. 70.

poslali je do Itálie jako své zástupce. Podcenili ale sílu víry římských obyvatel a brzy se jejich avataři osamostatnili a stali se protivníky.[152] Tímto příběhem se *DC Comics* rozhodly vysvětlit události z roku 1991, kdy se v jednom z jejich komiksů objevil celý pantheon římských bohů a obsadil s pomocí očarovaného Captaina Marvela Olymp. Na konci této minisérie se bohové spojili opět v jednu bytost.[153]

3.3 Slovanská mytologie

Studium slovanské mytologie stěžuje nedostatek pramenů, nebo v případě jejich existence jejich nezaujatost. Základními prameny slovanské mytologie jsou kroniky, legendy, listiny, dopisy, kázání a traktáty. Rodilí historikové nebo kronikáři psali kroniky až v době křesťanské a dobou svých slovanských předků se nijak hluboce nezabývali a psali raději o křesťanské historii. Dějepisci z cizích zemí se o pohanském náboženství rozepisují více, ve správném zachycení skutečnosti jim však překáží jazyková bariéra a neznalost jazyka zkoumané oblasti. Proto byla jejich díla často zkreslená vlastními představami a informace bývaly nejasné.[154]

Z toho důvodu ani někteří historikové nepovažují slovanskou mytologii za mytologii a přiklánějí se více k pojmu náboženství nebo pohanství. Pojem náboženství je ale příliš široký a zahrnuje jak primitivní formy přírodního náboženství, tak vyvinuté náboženské systémy, jako je křesťanství, islám a podobně. Označení pohanství se tedy zdá jako to správné, nemyslí se jím však pohanství v křesťanském slova smyslu, ale názor určité etnické skupiny, která ale neměla dostatečně vyvinutou etnologii.[155] Kvůli nedostatku dochovaných pramenů začaly nejčastěji kronikáři tvořit napůl fiktivní svazky snažící se doplnit existující informace a vznikaly tak práce fantaskní. Mezi takové řadíme například *Kroniku Konráda Bothona* z roku 1492, ve které se autor snažil vmluvit čtenářům domnělou podobu slovanských bohů. V Polsku si zase podle folklórních obřadů a rituálů domýšlel kronikář Długosz. Na českém území v tomto směru nejvíce prosluli Kosmas, Václav Hájek z Libočan, Jan Středovský a Jiří Papánek.[156]

Dalším z problémů je veliké množství slovanských kmenů a území, které obývaly. Většina z dějepisných knih se totiž zabývala pouze jednou z oblastí a nemůžeme tak její

---

[152] BYRNE, John. *Wonder Woman Vol. 2 #132: Shadows of the past*. DC Comics, 1998, s. 2–7.
[153] PERÉZ, George. *War of the Gods Vol. 1 #4: In the Beggining there was the end*. DC Comics, 1991, 2-40.
[154] MÁCHAL, Jan, pozn. 14, s. 3.
[155] VÁŇA, Zdeněk, pozn. 13, s. 25.
[156] Tamtéž, s. 19.

poznatky aplikovat na všechny Slovany. Kromě kronik se tak historikové musejí nejčastěji spoléhat na archeologii, poznávací a srovnávací metody mytologie, jazykovědu a etnologii.[157]

U studia slovanské mytologie figuruje další závažný problém a tím je absence jakéhokoliv původního uceleného pramenu, který by poskytl podrobnější a pravdivou představu o slovanské mytologii. Zápisky starých kronikářů jsou pouze úryvky zachovalé z ústní tradice. Na rozdíl od jiných mytologií se tedy nedozvíme, jak podle našich předků vznikl svět nebo jak se zrodil člověk, či funkce a příběhy bohů, kteří jsou převážně známí jenom svým jménem.[158] Teprve v novověku znovu ožil zájem o folklór a začaly se objevovat mýty o vzniku světa a člověka. Tyto „nové“ mýty však byly často uměle vykonstruované a ovlivněné křesťanstvím.[159]

Kromě hlavních bohů, mezi které patří například Svarog, Perun, Svarožič-Dažbog, Veles, Chors nebo Mokoš, je slovanská mytologie nejvíce známa pro svůj kult přírodních duchů a nesčetných bytostí nižšího řádu, jako jsou přírodní duchové nebo démoni. A přestože došlo k masivní christianizaci slovanských kmenů, kulty přírodních božstev nadále přežívaly až do novověku. Nejstarším pramenem zabývajícím se kromě jiného také tímto tématem je *Prokopios* z 6. století, podle kterého měli Slované uctívat také řeky, démony a další bytosti, jako byli nymfy nebo domácí skřítci, a přinášet jim oběti.[160]

3.3.1 Bytosti ze slovanského folklóru

Vlkodlaci patří k jedněm z nejvíce zpopularizovaných fantastických bytostí. Jinak se jim může říkat strašidla nebo démoni objevující se napříč zeměmi a kulturami. Podle slovanské mytologie byl vlkodlakem člověk, který se narodil nohama napřed nebo se narodil se všemi zuby. Vlkodlaci byli také děti narozené ze styku ženy s upírem nebo s vlkem, nebo když se dítě narodilo v určitém planetárním uskupení. V jiných případech mohl být člověk ve vlkodlaka zaklet.[161] Víra ve vlkodlaky je přežitek slovanských představ o splynutí člověka s přírodou, ke kterému může dojít během života nebo po smrti. Vlkodlak měl být jednou z bytostí stojící na prahu mezi lidským světem a přírodními démony.[162]

---

[157] MÁCHAL, Jan, pozn. 14, s. 3.
[158] VÁŇA, Zdeněk, pozn. 13, s. 26–27.
[159] VÁŇA, Zdeněk, pozn. 13, s. 52.
[160] Tamtéž, s. 105.
[161] MÁCHAL, Jan, pozn. 14, s. 19.
[162] VÁŇA, Zdeněk, pozn. 13, s. 140–141.

Jednou ukázkou ze světa *DC Comics* je Anthony Lupus, kde už jeho jméno napovídá, že má spojitost s vlkodlaky, jelikož *lupus* znamená latinsky vlk. Anthony se jako vlkodlak čtenářům *DC Comics* poprvé představil v 225. čísle *Batmana* roku 1974. Nepostihla ho žádná kletba, ani se nenarodil jako kříženec mezi upírem nebo vlkem. Anthony byl olympijský sportovec, který začal znenadání trpět bolestmi hlavy a žádný doktor v Gotham City mu nedokázal pomoci, proto se obrátil na experimentální medicínu a setkal se s Milem, dalším z řady léčitelských podivínů. Milovy elixíry na čas zabraly, dokud nedošlo k prvnímu úplňku a z Anthonyho se stal vlkodlak. Anthony se na Milovi dožadoval vysvětlení a vinil ho za svou nečekanou proměnu. Milo mu vysvětlil, že se takový už Anthony narodil, jelikož trpěl zvláštní nemocí známou jako lykantropie neboli vlkodlačismus a Milovy elixíry pouze uspíšily proces jeho proměny.[163]

Anthony Lupus nezůstal jediným vlkodlakem *DC Comics*. Jako další příklad lze uvést například Warrena Griffitha, který byl hospitalizovaný v nemocnici, protože věřil, že se za úplňku mění ve vlkodlaka. Griffitha se ujal doktor Mazursky, který na něm a na dalších lidem začal provádět v rámci projektu M. (M jako Monsters) pokusy. Z Griffitha se kvůli pokusům stal napůl člověk a napůl vlk, ale kompletním vlkodlakem se nestal. Jeho proměny nebyly řízeny měsícem, ale přeměňoval se sporadicky a nekontrolovatelně.[164]

Dalším ze slovanských démonů je upír, nemrtvé stvoření, které se udržuje při životě sáním krve lidí nebo zvířat. Vysvětlení přeměny z mrtvého na upíra poskytují převážně etnografické prameny. Upírem se po smrti mohl stát sebevrah, čaroděj, dítě narozené již se zuby, vlkodlak nebo potomek vlkodlaka a vědmy.[165] Mohlo k tomu ale dojít i přenosem života na mrtvého, k čemuž mělo docházet, když mrtvolu přeletěl pták nebo ji překročil člověk či zvíře.[166] V jiných pramenech se zase uvádělo, že se upírem stane nekřtěné dítě nebo člověk, na kterého po smrti padne nečistý stín. Pomocí zubů si mohl upír ohlodávat maso z hrudi a zabránit tak svým bližním čerpat životní sílu.[167] Upír se měl přes den schovávat v hrobě a vycházel teprve o půlnoci buď ve své vlastní podobě, nebo se mohl přeměnit ve zvíře či v neživou věc.

---

[163] WEIN, Len. Moonofthe Wolf. In: FINGER, Bill, et al. *Batman Vol. 1 #255*. DC Comics, 1974, s. 2–21.

[164] DEMATTEIS, John Marc. *The Creature Commandos*. In: KASHDAN, George, et al. *Weird War Tales vol. 1 #93*. DC Comics, 1980, s. 3–15.

[165] VÁŇA, Zdeněk, pozn. 13, s. 139–140.

[166] Tamtéž, s. 140.

[167] MÁCHAL, Jan, pozn. 14, s. 21–23.

Pomocí archeologických nálezů lze určit, jak se lidé snažili s domnělými upíry vypořádat. Mezi nejčastější prostředky patřilo zatloukání kůlu z hlohového, osikového, klenového nebo lipového dřeva do srdce, úst nebo slabin, otočení mrtvoly na břicho, setnutí hlavy, nohou nebo chodidel, vložení mince pod jazyk a mnohé další.[168]

Slovanská představa upíra se zase tolik neliší od moderních zpracování. Alespoň základní prvky zůstávají povětšinou stejné, jako je sání krve nebo noční život. *DC Comics* také podlehly „upíří horečce“ a roku 1981 představily svého prvního upíra s vlastní sérií jménem Andrew Bennett. Představen byl čtenářům v díle s názvem *I… Vampire* společně se svojí úhlavní protivnicí a svojí bývalou milenkou, upírkou Mary Sewardovou, známou jako Mary, Queen of Blood. Andrew se stal upírem roku 1591, když ho pokousal jiný upír, který se jím chtěl nasytit. Upíři mají mít skvělý sluch, zrak a čich. Ve svém debutovém díle předvedl Andrew schopnost přeměnit se ve zvíře a další nadpřirozené schopnosti, jako je síla a rychlost.[169] Potom, co se z Mary stala upírka, ztratila veškerou svoji lidskost a založila *Cult of the Blood Red Moon* (Kult krvavě rudého měsíce), shromáždění upírů za účelem zničit lidstvo.[170]

Andrewovi a Mary předcházel ještě Niccolai Tepes, přezdívaný The Mad Monk (Šílený mnich), který byl jedním z prvních Batmanových nepřátel a shodou okolností také upír se stejnými vlastnostmi jako Andrew.[171] Oblékal se do červeného mnišského roucha a na kapuci měl žlutou lebku s překříženými hnáty.

Další upír patří snad k nejslavnějším upírům vůbec. Jmenoval se Drákula a poprvé se objevil v komiksech jako nepřítel slavného hrdiny Béowulfa roku 1975 pod jménem Vlad Tepes. V tomto příběhu došlo ke zkombinování dvou slavných příběhů, a to Béowulf a legenda o Vladu Napichovači.[172] V devadesátých letech přibyli další upíři, jako byl Dagon[173] nebo Princ Roderick.[174]

Asi největším dokladem slovanské mytologie v *DC Comics* je skupina superhrdinů operujících v Rusku pod přezdívkou Soyuz. V týmu je celkem pět členů a z toho čtyři z nich

---

[168] VÁŇA, Zdeněk, pozn. 13, s. 140.

[169] DEMATTEIS, John Marc. I… Vampire. In: KASHDAN, George.*House of Mystery vol. 1 #290*. DC Comics, 1981, s. 3–12.

[170] Tamtéž, s. 3–12.

[171] FOX, Gardner. *Batman versus the Vampire*. In: FLEMING, Homer, et al. *Detective Comics vol. 1 #31*. National Allied Publishing, 1939, s. 3–12.

[172] USLAN, Michael. *Beowulf Vol. 1 #4: Valley in the shadow of Death*. DC Comics, 1975, s. 3–21.

[173] WOLFMAN, *New Titans Vol. 1 #79: Prelude…* DC Comics, 1991., s. 24–25.

[174] BARR, Mike W. *Outsiders Vol. 2 #1: Blood and ashes*. DC Comics, 1993, s. 3–27.

jsou pojmenovaní podle postav ze slovanské mytologie, jelikož jejich superschopnosti mají v základu stejný charakter. Jsou to Rusalka, Morozko, Perun a Vikhor.[175] Rusalka je vcelku novodobé označení doložené z 16. století. Dříve byla rusalka známa jednoduše jako víla silně spjatá s vodním živlem. Rusalky měly být duše utonulých dívek, které v posmrtném životě bloudily kolem vodních ploch. Známé jsou pro své rusé vlasy, nadpozemskou krásu a nádherný hlas. Nejčastěji mohly být spatřeny tančící v kruhu, jak si zpívaly.[176]

Morozko je dnes známý spíše pod jménem Děda Mráz nebo Mrazík. Původně se ale jednalo o slovanského démona přinášející mráz.[177] Perun byl slovanským bohem bouře, hromu a blesku, stejně jako v Řecku Zeus nebo v Římě Jupiter a stejně jako oni měl sedět v čele slovanského pantheonu bohů. Nápadně se také podobá norskému bohu Thórovi, vládci blesků a hromů.[178] Vikhor (vichr) byl slovanský bůh větru, nejčastěji jednoduše pojmenovaný jako vítr. Podoba větru se liší podle zkoumaného místa. Například Rusové si vítr představovali jako muže se sešitými ústy. Kdyby ústa totiž otevřel, jeho dech by způsobil konec světa.[179]

3.4 Severská mytologie

Ještě předtím, než Vikingové konvertovali ve středověku na křesťanství, měli svoje vlastní náboženství plné osobitých bohů, mýtů, bytostí a tradic. Na rozdíl od slovanské mytologie se naštěstí dochovalo více písemných pramenů v podobě ság a básní, díky kterým získali religionisté lepší porozumění o norské mytologii než u jiných kultur. Vděčit za to můžeme paradoxně křesťanům, kteří společně se svým náboženstvím přivezli do severských států také klasickou abecedu a vzdělané lidi. Tím se rozmohla vzdělanost mezi skandinávskými obyvateli a narostl počet psaných textů. K těm nejstarším patří *Poetic Edda* (český překlad: *Poetická Edda* a *Prosa Edda* (český překlad: *Prozaická Edda)* napsané ve 13. století, ze kterých jde získat střípky informací a vytvořit si tak představu o severské mytologii. Jako ilustraci velkého významu severské mytologie lze uvést dny v týdnu, které jsou pojmenované po norských bozích.[180]

---

[175] OSTRANDER, John. *Firestorm vol. 2 #72: Return of the Zuggernaut*. DC Comics, 1988, s. 8–23.
[176] VÁŇA, Zdeněk, pozn. 13, s. 110–113.
[177] Tamtéž, s. 118.
[178]VÁŇA, Zdeněk, pozn. 13, s. 70.
[179] Tamtéž, s. 11.
[180] MARK, Joshua J. *Ten Norse Mythology Facts You Need to Know*. In: World History Encyklopedia [online]. 21. 10. 2021 [vid. 18. 3. 2023]. Dostupné z: https://www.worldhistory.org/article/1836/ten-norse-mythology-facts-you-need-to-know/.

Stejně jako antičtí bohové měli i ti severští svůj domov, nebyla to ale hora, ale samotný svět. Podle severské mytologie existuje dohromady devět říší. Jsou to Alfheim, Nidavellir, Midgard, Jotunheim, Vanaheim, Asgard, Nilfheim, Muspelheim a Hel. Lidé obývají Midgard, planetu Zemi, a severští bohové obývají Asgard. Tyto dva světy spojuje duhový most Bifröst, kterým mohou cestovat pouze bohové, ale lidé jej mohou na Midgardu občas zahlédnout v podobě duhy.[181]

Vrchním bohem byl Ódin. Ódin byl bohem války, mrtvých a říkalo se mu otec všech, jelikož měl lidem vdechnout život. Ódin měl obětovat jedno své oko pro poznání všeho, proto je často zobrazován s páskou přes oko. Ódinovou nejčastěji používanou zbraní měl být oštěp. Na jeho ramenou měli sedět dva havrani, Hugin a Munin, a u jeho nohou ležet dva vlci, Gere a Freke. Po světech se pohyboval na osminohém koni Sleipnirovi.[182]

Jeho syn Thór byl považován za ochránce Ásgardu a Midgardu. Je po něm pojmenován čtvrtek (anglicky *Thursday – Thor'sday*). V mýtech nejčastěji bojuje s obry, ale zabil také několik trpaslíků. Jako dopravní prostředek používal vůz tažený dvěma horskými kozami a jeho oblíbenou zbraní se stalo kladivo Mjölnir. Toto kladivo mělo mít magické schopnosti. Zvednout ho mohl pouze jeho majitel, který díky němu získal neuvěřitelnou sílu. Thórova podoba se s různými prameny liší, proto je možné se setkat s plavovlasým, ale také s rudovlasým vousy zarostlým Thórem.[183]

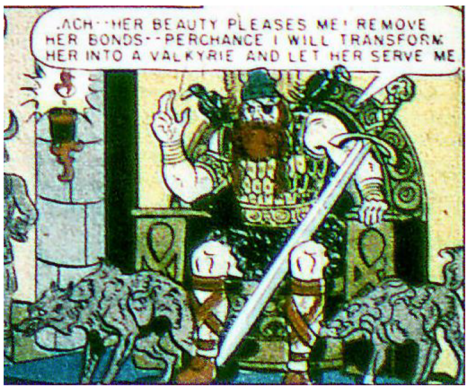
Další důležitou postavou v severské mytologie je Loki. Loki byl po matce (Laufey nebo Nál) napůl bůh a po otci (Fárbauti) napůl obr. Říkalo se o něm, že žil s bohy, avšak měl zradit své druhy a během Ragnaröku se přidal na stranu nepřátel, tedy k obrům.[184] Ragnarökem se v severské mytologii označuje konec světa. Loki má být nadpozemsky krásný, ale neuvěřitelně zlý a podlý. Jeho krása má v lidech probouzet chtíč a závist. Podle mytologie to má být právě Loki a jeho potomci, kteří způsobí Ragnarök, konec světa.[185]

Roku 1944 se ve *Fawcett Comics* poprvé objevily dvě postavy ze severské mytologie, Loki a Thór. V tomto příběhu měl Loki větší roli než Thór, protože tam hrál nepřítele jiného komiksového hrdiny, Ibise. Ten povolal Thóra, aby Lokiho přemohl, protože on sám by ho

[181] AMBALU, Shulamit, pozn. 45, s. 233–239.
[182] ANDERSON, Rasmus Björn, pozn. 17, s. 217.
[183] Tamtéž, s. 298.
[184] LINDOW, John, pozn. 16, s. 216–217.
[185] ANDERSON, Rasmus Björn, pozn. 17, s. 372.

porazit nedokázal.[186] V tomto čísle není vztah mezi Lokim a Thórem nijak specificky konkretizován, na rozdíl od *Marvel Comics*, čemuž bude věnován čas v jedné z pozdějších kapitol. Stejně jako Captain Marvel i tyto dvě postavy nakonec patřily *National Comics Publications* poté, co s nimi *Fawcett Comics* prohrály soudní spor.

Postavy ze severské mytologie se objevily *v DC Comics* o dva roky později, přesněji v díle Wonder Woman, kdy Steva Trevora unesly bájné Valkýry, které podle mýtů doprovází duše padlých vojáků do Valhaly na posmrtný odpočinek. Diana je pronásleduje a dostane se až do Ásgardu. Tam se potká s Ódinem a Thórem, kteří ji zotročí a ona se musí společně se Stevem osvobodit a uprchnout zpět na Zemi. Ódin v tomto čísle vypadá stejně, jako ho popisoval Anderson Rasmus Björ v *Norse Mythology*, s tím rozdílem, že místo oštěpu má o sebe opřený obrovský meč. Je možné si všimnout dvou havranů na jeho ramenou a dvou vlků u jeho nohou (*Obrázek 11*). Naopak Thórova role v tomto komiksu není nijak významná. Thór zde má bílé vlasy a nemá tak statnou postavu jako jeho otec Ódin (*Obrázek 12*).[187]



Obrázek 11: Ódin v The Valkyries' prey [188]

[186] BINDER, Otto. Loki, the Terrible. In: BECK, Charles Clarence. *Whiz Comics Vol. 1 #50*. DC Comics, 1944, s. 54–63.

[187] MARSTON, William Moulton. The Valkyries' prey. In. FOX, Gardner, et al. *Comic Cavalcade Vol. 1 #17*. DC Comics, 1946, s. 1–13.

[188] Tamtéž, s. 7.

Obrázek 12: Thór v The Valkyries' prey [189]

3.5 Keltská mytologie

Keltská mytologie byla podrobně popsána až křesťanskými spisovateli nebo zahraničními vojevůdci. Z Irska se jedná například o knihy *Books of Eeinster*, *Dun Cow* nebo *Books of Ballymote*. Při používání těchto knih jako zdrojů keltské mytologie je nutné myslet na fakt, že byly zpravidla sepisovány mnichy a jejich poznatky bývají často zkreslené a nepravdivé, aby podporovaly křesťanskou etiku a názory.[190] Od vstupu Římanů na britské ostrovy začalo docházet k asimilaci obou náboženství a nebylo výjimkou uctívat římské a keltské bohy zároveň. Nadále se také praktikovaly keltské rituály vedené keltskými kněžími, kterým se říkalo druidi.

Snažit se najít jednotný pantheon keltských bohů je prakticky nemožné. Kelti se nacházeli nejen v dnešní v Británii a Irsku, ale z velké části také v západní a střední Evropě. Rozděleni byli do jednotlivých kmenů a neměli žádné centralizované náboženství, díky kterému by se keltská mytologie ustálila. Přestože tedy některá božstva byla známá většině kmenů, existovalo zároveň několik dalších, které nebyli za hranicemi jednotlivých kmenových uspořádání uznávány. O každém kmeni by se navíc dalo říct, že měl svá vlastní božstva.[191]

Ukázkou křesťanského vlivu na keltské mýty je legendární král Artuš, o jehož existenci se neustále vedou debaty a archeologové přicházejí s novými nálezy. Přesto však ani jeden z nich dosud nepotvrdil jeho existenci. Tato legenda nejspíše vznikla až po pádu Římské říše a Artuš měl být velšský vojevůdce bránící keltské Brity před Římany. Později

---

[189] Tamtéž, s. 10.

[190] CORCORAN, John. Celtic Mythology. In: GUIRAND, Felix, ed. *New Larousse Encyklopedia of Mythology*. New York: Crescent Books, 1987, s. 226. ISBN 978-0517004043.

[191] AMBALU, Shulamit, pozn. 45, s. 230–231.

byl Artuš zidealizován francouzským dvorem, když Británii ovládli Normani. Z Artuše se stal křesťanský král, do legendy byly přidány fantastické prvky, Excalibur a svatý grál a kamelotský dvůr se stal ukázkou rytířství a poznání.[192]

Legendy o králi Artušovi a jeho kouzelníku Merlinovi jsou i v *DC Comics*. Král Artuš, Merlin, Morgana le Fay se objevili hned v několika komiksech, ale jejich příběhové linky na sebe nenavazovaly. Například v prvním čísle s názvem *The Demon* z roku 1972 se Morgana dostala se svojí armádou až k branám Kamelotu, kde je zastavil kouzelník Merlin, když vyvolal nesmrtelného démona. Morganu se později podařilo oživit několika vědcům, ale v pozdějších dílech stejně zemřela, když se pokusila z Wonder Woman vysát její energii.[193] V jiném čísle zase král Artuš a Merlin figurovali pouze jako vedlejší postavy ve vzpomínkách bývalého rytíře kulatého stolu, sira Williama.[194] Přestože se děj pokaždé mění, základ zůstává stejný. Artuš je králem Kamelotu, jeho rádcem a pomocníkem je mocný čaroděj Merlin. Artušovi pomáhají v boji proti jeho nevlastní sestře Morganě le Fay rytíři kulatého stolu a jeho manželkou je královna Ginevra. Vypadá to tedy, že se spisovatelé *DC Comics* inspirovali převážně novodobější verzí Artuše, o kterou se zasloužil převážně Sir Thomas Malory díky své knize *Morte D'Arthur*.[195]

Ukázkou irského folklóru je Silver Banshee, která se představila čtenářům v 595. čísle *Action Comics* roku 1987. Banshee vzniklo z irského slova *bean-sídhe*, v překladu žena *sídhe* nebo vílí žena. Toto pojmenování mělo označovat nepozemské ženy, nejčastěji nejstarší bohyně, ze kterých se staly vílí královny poté, co ztratily své uctívače. Později se však z banshee staly pouhé přízraky oznamující smrt. Tento proces se nejčastěji spojuje s uzurpováním Irska britskými vojáky. Banshee se ukazuje buď jako překrásná žena, nebo jako babizna. Poznat je lze také podle rusých vlasů nebo bílých šatů. Smrt oznamuje během noci hlasitým kvílením. Podle legend mohla mít rodina svoji vlastní banshee, která oznamovala smrt členů rodiny. Příjmení těchto rodin nejčastěji začínalo na Ó nebo Mac a tyto rodiny mívaly silné spojení s regionem a irskou historií.[196]

Silver Banshee se jmenovala původně Siobhan McDougal a chtěla se stát vůdkyní svého klanu. Její právo jí však bylo odepřeno, protože byla žena a ženy nemohly stát v čele klanu. Siobhan se pokusila zvrátit rozhodnutí svého klanu pomocí čar, to ale oslabilo bránu

[192] CORCORAN, John, pozn. 190, s. 234.
[193] BEATTY, Scott, Robert GREENBERG, Phil JIMENEZ a Dan WALLACE, pozn. 6, s. 244.
[194] JURGENS, Dan. *Tangent Comics: Covenant of Iron*. DC Comics, 1998, s. 14–21.
[195] MONAGHAN, Patricia, pozn. 15, s. 16–24.
[196] Tamtéž, s. 34–35.

do démonické sféry a ji to tam vtáhlo. Když se odtamtud dostala, byla přeměněná na banshee se stříbrnými vlasy a bílou kůží (*Obrázek 13*). Jejím úkolem bylo najít zbývající členy svého klanu a všechny je zabít. Silver Banshee dokázala muže zabít pouhým dotykem a mohla použít svůj křik, kterým svou oběť okamžitě zabila.[197] Narozdíl od své mytologické předlohy muže sama zabíjela a nebyla pouhým poslem smrti.

Obrázek 13: Silver Banshee[198]

[197] BEATTY, Scott, Robert GREENBERG, Phil JIMENEZ a Dan WALLACE, pozn. 6, s. 309.
[198] BYRNE, John. *Action Comics Vol 1 #595: The Ghost of Superman*. DC Comics, 1987, s. 8.

4 Mytologie v *Marvel Comics*

V polovině dvacátého století bylo *National Comics Publication* na výsluní. Mezi jejich nejslavnější komiksové hrdiny patřili mimo jiné Superman, Batman, Flash, Hawkman a Wonder Woman. Z komiksového média se stal produkt oblíbený jak mezi dětmi, tak mezi dospělými. A právě v době, kdy se *National Comics* rozrůstá a rozšiřuje svůj repertoár o nové příběhy a postavy, byl *Marvel Comics*, známý tehdy jako *Timely Comics*, jen malý zapadlý obchod s minimem zaměstnanců. Jedním z nich byl dnes již slavný Stan Lee, a přestože se byznys pomalu blížil k bankrotu, rozhodl se to Lee nevzdat a vše, co zbylo, dal do posledního pokusu o záchranu společnosti. Jeho risk se mu vyplatil a společně s Jackem Kirbym vydali první díl *Fantastické čtyřky*.[199]

Od tohoto okamžiku začaly tržby *Marvel Comics* stoupat a v šedesátých letech dvacátého století předčili dokonce *National Comics Publication* v počtu prodaných výtisků na jedno číslo. Vedení *DC Comics* bylo v šoku. Nedokázali pochopit, co je na Marvel tak zajímavého a nového, co by DC nemělo. Vysvětlení hledali v barvách použitých na předních stránkách nebo větším množství textu. Odpověď byla však mnohem prostší, než si mysleli.[200]

„Snažili jsme se do příběhů vložit jakékoliv prvky realismu, jak tomu říkáme, a říkám ‚jak tomu říkáme', protože to jsou přece jenom pohádky… Říkáme si, jenom protože máte superschopnosti, neznamená to, že nemůžete mít lupy, problémy s holkama nebo s placením účtů."[201] (překlad vlastní)

Dnes je situace jiná. *Marvel Comics* se stal nejvíce prosperující komiksovou firmou a *DC Comics* se je marně snaží dohnat. Obě firmy mají na kontě několik filmů a televizních show, díky kterým si stále získávají nové příznivce. Nelze však ignorovat podobnosti mezi oběma soupeřícími stranami. Když v *DC Comics* vytvořili Ligu spravedlnosti, přišli v Marvel Comics na Avengers. I hlavní členové v obou organizacích jsou si podobní. Bruce Wayne a jeho alterego Batman získali protivníka v Iron Manovi. Superman získal v síle

[199] TUCKER, Reed. *Slugfest: Inside the Epic, 50-year Battle between Marvel and DC*. New York: Da Capo Press, 2017, s. 13. ISBN 9780306825460.

[200] Tamtéž, s. 37.

[201] FINGEROTH, Danny, THOMAS, Roy, eds. *Stan Lee Universe*. [online] North Carolina: Two Morrows Publishing, 2011, s. 14–15. ISBN 978-1-60549-029-8; „So we tried to inject all kinds of realism, as we call it, into the stories, and I say "as we call it" because, obviously, they are fairytales… We say to ourselves, just because you have a superpower, that doesn't mean you might not have dandruff, or trouble with girls, or have trouble paying your bills."

rovnocenného protivníka v Kapitánovi Amerika.[202] A stejně jako *DC Comics*, i *Marvel Comics* čerpaly inspiraci z mytologie.

Nejvíce zastoupenou mytologií v *DC Comics* byla jednoznačně řecká mytologie. Tou se tvůrci inspirovali například u tvorby Amazonek, Captaina Marvela nebo Flashe. Tyto postavy tvoří pevný základ *DC Comics* a pravidelně se objevují i v nových číslech, jako například *Dark Crisis on Infinite Earths* z února roku 2023.[203] Řecká mytologie se v *Marvel Comics* vyskytuje také, ale nepatří mezi primárně využívané. Hlavní rozdíl mezi *DC Comics* a *Marvel Comics* je ten, že Marvel již od začátku pracuje s oběma mytologiemi jako s jedním celkem, a i bohové jsou jedni a ti samí od prvopočátku. Proto je nelze od sebe ani oddělit a snažit se je identifikovat samostatně.[204]

Pantheon řeckých bohů byl čtenářům *Marvel Comics* představen roku 1966. V tomto příběhu se Thór, ásgardský bůh, přenesl portálem ukrytým na hoře Olymp a setkal se s Herkulem a olympskými bohy.[205] Jedna z bohyň řeckého pantheonu však měla svůj vlastní časopis dávno před rokem 1966. Jednalo se o sérii *Venus* a hlavní hrdinkou zde byla Venuše, římská bohyně krásy, znuděná a toužící po lásce. Venuše žila na vlastní planetě Venuši, kde měla svoje služebnictvo a obdivovatele, mezi které patřil například i Apollón. Venuše se proto přenesla na planetu Zemi, kde hledala lásku, a dokonce založila časopis pro ženy.[206]

Řečtí bohové nebyli prvními postavami spojovanými s řeckou mytologií. Již roku 1939 se v prvním čísle komiksu s názvem *Motion Picture Funnies Weekly* objevil Namor (jinak také Sub-Mariner). Namor byl napůl člověk a napůl Atlanťan. Jeho příběh se nejvíc podobá Aquamanovi (ten měl ale premiéru až o dva roky později).[207] Stejně jako u Aquamana lze i u Namora najít mnoho mytologických prvků, nemluvě o samotné Atlantidě. Později Namor získal Poseidonův trojzubec, díky němuž se stal vládcem Atlantidy a dokázal jím ovládat veškeré vodní plochy.[208]

---

[202] TUCKER, Reed, pozn. 199, s. 35–36.

[203] WILLIAMSON, Joshua. *Dark Crisis Vol. 1 #7: Dawn of DC*. DC Comics, 2023, s. 3–35.

[204] WALLACE, Daniel, Tom BREVOORT, Andrew DARLING, Tom DEFALCO, Peter SANDERSON a Michael TEITELBAUM, pozn. 7, s. 115.

[205] LEE, Stan. When Titans Clash! In: LEE, Stan. *Journey Into Mystery Annual Vol. 1*. Marvel Comics, 1966, s. 2–15.

[206] LEE, Stan.Venus Comes to Earth. In: KURTZMAN, Harvey. Venus Vol. 1 #1. Marvel Comics, 1948, s. 1–12.

[207] WEISINGER, Mort, pozn. 95, s. 59–66.

[208] LEE, Stan. The End of the Quest. In: LEE, Stan. *Tales to Astonish Vol. 1 #75*. Marvel Comics, 1965, s. 3–13.

Snad nejslavnější antihrdinská organizace v pomalu rozrůstajícím Marvel vesmíru v sobě nese odkaz na řeckou mytologii. Tou organizací je Hydra, nezničitelná nemesis Kapitána Ameriky. Pojmenovaná je podle řecké stvůry, napůl hada, napůl lidské ženy, kterou podle mytologie zabil Herakles v jednom ze svých dobrodružství. Největší výhodou hydry je její extrémně rychlá regenerace. Když ji totiž někdo připravil o hlavu, na jejím místě vyrostly dvě další.[209] Ve stejném duchu se nese i motto organizace. „*If a head is cut off, two more shall take its place*." V překladu: *„Je-li jí uříznuta hlava, narostou jí dvě další."* Dokonce i znak organizace odkazuje na bájnou hydru (*Obrázek 14*).

Obrázek 14: Znak Hydry[210]

Podobně jako v *DC Comics* si i v *Marvel Comics* vybírali některé postavy svá alterega na podkladě svých schopností a podobností s mytologií. Některými příklady jsou Atlas, který stejně jako v *DC Comics* oplývá neuvěřitelnou silou a dokáže se zvětšit do výšky skoro devatenácti metrů.[211] Pojmenován je po Titánu Atlasovi.[212] Dalším příkladem je Medúza a její zmutované vlasy fungující jako další končetiny.[213] Medúza je podobná mytologické Medúze, jedné z několika Gorgon, která měla místo vlasů skutečné hady.[214] A v neposlední řadě lze jmenovat Agamemnóna, pravým jménem Valiho Halflinga, poloboha narozeného smrtelné ženě a ásgardskému bohu Lokimu.[215] Pod tímto zařazením by neměl s řeckou mytologií nic společného, jmenuje se ale podle řeckého vojevůdce a mykénského krále, známého především díky trojské válce.[216] Marvelový Agamemnón byl nesmrtelný

[209] HOUTZAGER, Guus. *Encyklopedie řecké mytologie*. Čestlice: Rebo, 2003, s. 269. ISBN 80-7234-287-8.

[210] *Marvel Cinematic Universe Wiki* [online]. [vid. 26. 3. 2023]. Dostupné z: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/HYDRA.

[211] WALLACE, Daniel, Tom BREVOORT, Andrew DARLING, Tom DEFALCO, Peter SANDERSON a Michael TEITELBAUM, pozn. 7, s. 21.

[212] BURR, Elizabeth, pozn. 10, s. 41.

[213] WALLACE, Daniel, Tom BREVOORT, Andrew DARLING, Tom DEFALCO, Peter SANDERSON a Michael TEITELBAUM, pozn. 7, s. 189.

[214] BUXTON, Richard, pozn. 11, s. 104-105.

[215] WALLACE, Daniel, Tom BREVOORT, Andrew DARLING, Tom DEFALCO, Peter SANDERSON a Michael TEITELBAUM, pozn. 7, s. 9.

[216] AMBALU, Shulamit, pozn. 45, s. 106–107.

muž žijící v těle teenagera a nikdy nepotvrdil, ani nevyvrátil spojitost s řeckým králem Agamemnónem.

Zvláštní skupinou v *Marvel Comics* jsou Eternals. Ty měli premiéru roku 1976 a jednalo se o skupinu nesmrtelných jedinců, stvořených před miliony let společně s lidmi a devianty, nesmrtelné zmutované bytosti. Vytvořením Eternals si spisovatelé v *Marvel Comics* začali více hrát s mýty a náboženstvím a vymysleli si vlastní verzi zrodu světa. V podstatě si vytvořili svoji vlastní mytologii. Eternals se měli po svém zrodu rozdělit na dvě frakce vedené Kronem a Úranem.[217] Přitom obě jména pocházejí z řeckého mýtu o stvoření světa. Podle Hesioda byli Úranos a Kronos jedni z původních Titánů.[218]

Eternals žili v hlavním městě Olympia nedaleko samotného Olympu a s řeckým pantheonem utvořili pakt vzájemné pomoci. Několik Eternals se proto jmenovalo podle řeckých mytologických postav. Jednou z nich je kupříkladu Thena, pojmenovaná podle řecké bohyně Athény.[219] Další ze skupiny Eternals je Sersi, která se proslavila především jako čarodějnice Kirké. Sersi se sama přiznala ke své minulosti a vtipkovala, že proměňování lidí na zvířata bylo dávno minulostí.[220]

Dalším z Eternals, který je pojmenovaný podle řeckého Titána, je Hyperion. Hyperion byl jako jediný z Eternals vychováván lidmi a jeho lidské jméno bylo Mark Milton. Titán Hyperion byl synem Gaiy a Titána Úrana. Hyperion si vzal svoji sestru Theiu a společně měli syna Helia, dceru Selene, Eos a Auroru. Později se můžeme setkat s tím, že Helios byl považován za samotného Hyperiona nebo že Helios nesl epiteton Hyperiona.[221]

Jestliže se *DC Comics* nejvíce zaobírají řeckou mytologií, *Marvel Comics* rozhodly pro severskou mytologii. Thór od Stana Leeho a Jacka Kirbyho se dá považovat za jednu z nejpřesnějších kopií své mytologické předlohy v *Marvel Comics*. V *Journey Into Mystery Vol. 1 #83* se v Thóra proměnil doktor Donald Blake v momentě, kdy praštil jistou dřevěnou holí o zem. Tu hůl našel v jeskyni v Norsku, když ho zavalilo kamení. Místo hole držel doktor po proměně kladivo Mjölnir, na kterém bylo napsáno: „*Who so ever holds this*

---

[217] WALLACE, Daniel, Tom BREVOORT, Andrew DARLING, Tom DEFALCO, Peter SANDERSON a Michael TEITELBAUM, pozn. 7, s. 95.
[218] AMBALU, Shulamit, pozn. 45, s. 26–32.
[219] KIRBY, Jack. *Eternals Vol. 1 #4: The Night of the Demons!* Marvel Comics, 1976, s. 10–17.
[220] KIRBY, Jack. *Eternals Vol. 1 #3: The Devil in New York!* Marvel Comics, 1976, s. 15.
[221] BURR, Elizabeth, pozn. 10, s. 145.

hammer, if he be worthy, shall possess the power of Thor.“[222] V českém překladu: *„Kdokoli drží toto kladivo, bude-li hoden, bude mít moc Thóra.“*

Později však bylo odhaleno, že Donald Blake byla ve skutečnosti falešná identita vytvořená Ódinem, který po jistém incidentu vyhnal Thóra z Ásgardu a vymazal mu paměť. Teprve až když se Thór ponaučil ze svých chyb, vrátil mu Ódin zpět jeho vzpomínky. Tím identita Donalda Blake zanikla.[223] Komiks kromě Thórova původu vysvětluje také to, jak funguje cestování Bifröstem mezi Ásgardem a Midgardem. Byli zde také představeni ostatní ásgardší bozi, kteří stejně jako Thór pocházeli původně ze severské mytologie. Jednalo se například o Ódina, Lokiho, Baldera nebo Helu.[224]

Pravděpodobně největším rozdílem mezi mytologickou předlohou a Marvelovým zpracováním Thóra, byla změna příbuzenského vztahu Thóra k Lokimu. Stan Lee a Jack Kirby se rozhodli z Lokiho a Thóra udělat nevlastní bratry. K tomu mělo dojít, když Lokiho jako novorozeně nalezl Ódin v říši obrů a vychoval ho jako svého vlastního syna. V původní verzi byl ale Thór spíše Lokiho nevlastním synovcem než bratrem. Podle původních severských příběhů uzavřel Ódin s Lokim pokrevní bratrství. S největší pravděpodobností je tak Ódin pokoušel zabránit Lokimu k přidání se na stranu obrů, což se mu nakonec stejně nepodařilo.[225]

Zajímavá je také volba vzezření, pro které se Thórovi tvůrci rozhodli. Mytologický Thór byl nejčastěji popisován jako svalnatý divoch s rusými nebo blond vlasy a hustým plnovousem.[226] Komiksový Thór měl zářivé blond vlasy a byl hladce oholen (*Obrázek 15*). I jeho brnění s okřídlenou přilbou bylo výplodem fantazie Stana Leeho a Jacka Kirbyho. S největší pravděpodobností se Stan Lee a Jack Kirby snažili zjemnit Thórův „barbarský“ vzhled a navodit u něho dojem gentlemana.

---

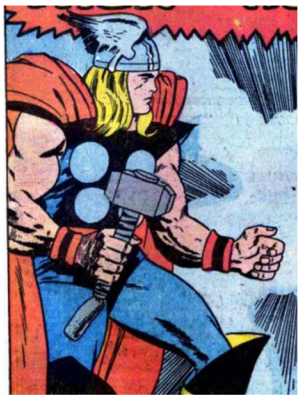
[222] LEE, Stan, LIEBER, Larry. The Mighty Thor and the Stone Men from Saturn! In: LIEBER, Larry et al. *Journey Into Mystery Vol. 1 #83*. Marvel Comics, 1962, s. 2–12.

[223] LEE, Stan. *Thor Vol. 1 #159: The Answer at Last!* Marvel Comics, 1968, s. 2–31.

[224] WALLACE, Daniel, Tom BREVOORT, Andrew DARLING, Tom DEFALCO, Peter SANDERSON a Michael TEITELBAUM, pozn. 7, s. 112.

[225] LINDOW, John, pozn. 16, s. 219.

[226] ANDERSON, Rasmus Björn, pozn. 17, s. 372.



Obrázek 15: Thór Odinson [227]

Marvel Comics učinily jedno chytré rozhodnutí, díky kterému získali neomezené možnosti k vytváření superschopností dle své libosti. Roku 1963 se rozhodli v *Marvel Comics* vydat komiks o hrdinech s rozličnými schopnostmi, kteří i přesto patří do jedné skupiny a jsou označování jedním názvem. Byli to *X-meni*, lidské bytosti se zmutovaným genem, díky kterému získali zvláštní schopnosti a posunuli se tak na evolučním žebříčku dopředu. Také v jejich řadách lze najít několik hrdinů odkazujících na mytologii.

Jedním z nich je Sean Cassidy s přezdívkou Banshee. Banshee dokázal ze svých úst vypustit takzvaný sonický křik, který dokázal proniknout i ocelí a zničit ji.[228] Svoje alter ego získal podle mytologické banshee, na kterou věřili především v Irsku. Sean pochází ze staré irské rodiny a nejspíš není náhodou, že dostal schopnosti po přízraku banshee, o kterém se ví, že se často upnul na staré irské rodiny a ohlašoval smrt jejích členů.[229]

Dalšími z hlavních postav byli také Kyklop a Phoenix, obě postavy pojmenované po řeckých bytostech z mytologie. Kyklopové byli obři s jedním okem uprostřed čela.[230] Komiksový Kyklop měl sice oči dvě, ale nemohl je nikdy nechat otevřené, jelikož by svým laserovým pohledem spálil vše v dohledu.[231] Phoenixe přebrali Řekové z Egypta. Jednalo se o ohnivého ptáka, který vždy povstal ze svého popela a symbolizoval pro ně nesmrtelný život.[232]

---

[227] LEE, Stan, pozn. 222, s. 2.

[228] THOMAS, Roy. *Uncanny X-Men Vol. 1#28: The Wail of the Banshee!* Marvel Comics, 1967, s. 2–21.

[229] MONAGHAN, Patricia, pozn. 15, s. 34–35.

[230] BURR, Elizabeth, pozn. 10, s. 77.

[231] WALLACE, Daniel, Tom BREVOORT, Andrew DARLING, Tom DEFALCO, Peter SANDERSON a Michael TEITELBAUM, pozn. 7, s. 73.

[232] Tamtéž, s. 235.

Bansheem ale výčet postav z keltské mytologie v *Marvel Comics* nekončí. Stejně jako *DC Comics* využily *MC* popularity legendy o králi Artušovi a rytířích kulatého stolu a zakomponovaly tyto příběhy do svých komiksů. V prvním vydání série *Black Knight Comics* byl hlavním hrdinou mladý sir Percival, bratranec Mordreda. Sira Percivala si na Kamelot nechal zavolat Merlin, aby hrál blázna a mohl tak na sebe vzít tajnou identitu černého rytíře a chránit krále před jeho synovcem Mordredem a nevlastní sestrou Morganou.[233]Ale ani černý rytíř nedokázal krále Artuše ochránit. Král sice zemřel, ale stejně jako se praví v originální legendě, má jeho duše čekat v posmrtném světě Avalonu a jednoho dne by měl znovu povstat.[234] Artušův kouzelník Merlin přežil a ve dvacátém století se rozhodl stvořit válečníka, který bude v době Artušova odpočinku ochraňovat Británii. Vybral si Briana Braddocka a vytvořil z něho Captaina Britaina.[235] Ten se později stal hlavou organizace Excalibur, pojmenované podle bájného meče, který měla dát jezerní paní králi Artušovi.[236]

Poslední neprobádanou mytologií v *Marvel Comics* je slovanská mytologie. *Marvel Comics* a *DC Comics* představili řecký, římský i severský pantheon bohů. *DC* ale nikdy nezahrnuly do svých příběhů slovanský pantheon. Pravděpodobně se tak stalo kvůli složitosti slovanského pantheonu, u kterého je podobně jako u keltské mytologie složité vysledovat jednotlivá božstva.[237]

V *Marvel Comics* se rozhodli zúžit okruh slovanských bohů a vybrali Dievas, bohy a slovanské démony z oblasti Balkánského poloostrova, Litvy, Ruska a Lotyšska. Hlavním bohem zde byl Svarog a ten vládl ostatním slovanským bohům ze Svargy. Zastoupeni v komiksech byli ale i Baba Jaga (Ježibaba), Svarožič, Perun nebo Černobog.[238] Slovo *dievas* se z litevštiny do češtiny překládá jako *„Bůh“* a označuje tudíž jedno jediné svrchované božstvo.[239]

---

[233] LEE, Stan. Black Knight Comics Vol. 1 *#1: The Menace of Modred the Evil!* Marvel Comics, 1955, s. 5–15.

[234] WALLACE, Daniel, Tom BREVOORT, Andrew DARLING, Tom DEFALCO, Peter SANDERSON a Michael TEITELBAUM, pozn. 7, s. 220.

[235] CLAREMONT, Chris. From the Holocaust… A Hero! In: LEE, Stan. *Captain Britain Vol. 1 #2*. Marvel Comics, 1976, s. 2–8.

[236] WALLACE, Daniel, Tom BREVOORT, Andrew DARLING, Tom DEFALCO, Peter SANDERSON a Michael TEITELBAUM, pozn. 7, s. 96.

[237] MÁCHAL, Jan, pozn. 14, s. 3.

[238] CHRISTIANZEN, Chris. *Council of Godheads*. In: MCQUAID, Sean, et al. *All-New Official Handbook of the Marvel Universe A to Z #3*. Marvel Comics, 2006, s. 9.

[239] Proto-Indo-European Roots [online]. Archivováno 6. 10. 2008 [vid. 28. 3. 2023]. Dostupné z https://web.archive.org/web/20080610142523/http://indoeuro.bizland.com/project/phonetics/word30.html.

A nebyla by to slovanská mytologie bez upírů a vlkodlaků. Jako ukázky Marvelových upírů lze předložit nejznámějšího Drákulu, Bladea nebo Morbiuse. Příběh Bladea a Drákuly byl vzájemně propojen. Blade se narodil jako poloviční člověk a poloviční upír. Vychováván byl Jamalem Afarim, lovcem upírů. Jamala ale pokousal Drákula a Blade musel svého pěstouna zabít.[240] Z řad vlkodlaků lze uvést Jacka Russela, který se na své osmnácté narozeniny proměnil ve vlkodlaka. Naučil se však své přeměny kontrolovat a rozhodl se bojovat proti zločinu pod pseudonymem Werewolf (v českém překladu Vlkodlak).[241]

[240] CHRISTIANZEN, Chris. Marvel Knights. In: VANDAL, Stuart, et al. *Official Handbook of the Marvel Universe*. Marvel Comics, 2005, s. 3.

[241] WALLACE, Daniel, Tom BREVOORT, Andrew DARLING, Tom DEFALCO, Peter SANDERSON a Michael TEITELBAUM, pozn. 7, s. 325.

5 Mytologie v *Charlton Comics*

Společnost *Charlton Comics* byla založena roku 1940 Johnem Santangelem a Edwardem Levym. Původně se jmenovala *T.W.O. Charles*, jelikož oba zakladatelé měli syna jménem Charles. Firma zpočátku fungovala spíše jako časopis na bázi zpěvníku. Později se firma přejmenovala na *Charlton Publications* a toto jméno si udržela až do roku 1991. *Charlton Comics* byla pouze jedna z redakcí pro *Charlton Publications* a zabývala se tvorbou a tiskem komiksů.[242]

V době, co se celý svět vzpamatovával z následků druhé světové války, byly *Charlton Comics* na vrcholu. Jejich komiksy zprostředkovávající pohled mariňáků, letců nebo generálů si získaly širokou veřejnost a *Charlton Comics* v té době patřily mezi nejvýdělečnější komiksová nakladatelství. Některé z oblíbených titulů byly například *Fightin' Army* (1956), *Fightin' Navy* (1956) nebo *Battlefield Action* (1957).[243] *Charlton Comics* byly známé tím, že preferovaly kvantitu nad kvalitou, což se jim nakonec stalo i osudným a firma zkrachovala. Zpočátku se jim však tato technika vyplácela a *Charlton* v jednu dobu patřil ke třem největším komiksovým velikánům.[244]

Charlton Comics vydávaly cokoliv, co projevilo známky popularity. Díky tomu si zajistily na nějakou dobu stálý příjem a v době, kdy popularita některých žánrů upadala, vydělávaly jim ostatní tituly. Tímto způsobem si majitelé mohli dovolit odkoupit práva na postavy ze zkrachovalých nakladatelství. Tak například přišli k jedné ze svých nejznámějších postav, Blue Beetleovi, který dříve patřil *Fawcett Comics*.[245]

V porovnání s *DC Comics* nebo *Marvel Comics* má *Charlton Comics* o poznání méně superhrdinů a ještě méně z nich má spojitost s mytologií. Ve skutečnosti se jedná jen o dva superhrdiny. Přesněji řečeno jde o *Son of Vulcan*, kterého později odkoupila společnost *DC Comics*, když *Charlton Comics* zkrachovali.[246] Stejně jako Captain Marvel získal své schopnosti díky hrdinům z mýtů a bájí, tak i Johnny Mann získal požehnání od římského boha Vulkána a mohl dočasně využívat jeho schopnosti.[247] Johnny Mann byl válečný reportér, který už byl unavený věčným válčením a zabíjením. Byl naštvaný na bohy, že se všemi svými schopnostmi nejsou schopni války ukončit a líbí se jim utrpení obyčejných lidí.

---

[242] RHOADES, Shirrel, pozn. 39, s. 76.
[243] Tamtéž, s. 63.
[244] BOOKER, Marvin Keith, pozn. 8, s. 87.
[245] Tamtéž, s. 66–67.
[246] Tamtéž, s. 67.
[247] MASULLI, Pat, pozn. 145, s. 4–13.

Začal hlasitě nadávat, když v tom do něj udeřil blesk a přenesl ho na horu Olymp, kde na něho čekali římští bohové. Jupiter a Mars ho chtěli zpočátku zabít, přimluvil se za něho ale Vulkán, který nejspíš cítil s Johnnym jisté propojení, jelikož oba muži měli protetickou nohu. Johnny bohům prakticky vynadal, že nechávají lidstvo povraždit se mezi sebou a řekl jim, aby mu dali sílu a schopnosti bojovat se zlem na zemi. Tak se tedy stalo a Vulkán se stal jeho patronem. Vulkán se zavázal propůjčovat Johnnymu svoje nadpřirozené schopnosti, daroval mu očarované brnění a štít, které učinily svého nositele prakticky nezranitelným, a umožnil mu neomezený přístup do své kovárny. Stačilo, aby Johnny vykřikl, jakou zbraň chce, a ona se mu magicky objevila v rukách. Kromě Vulkánových darů se Johnnymu dostalo i pozornosti bohyně Venuše. Ta mu dala nadpřirozenou sílu a výdrž a pojmenovala ho Son of Vulcan (Syn Vulkána).[248]

Samotné Johnnyho brnění a doplňky připomínají římského centuriona, jen jeho kresba neposkytuje tolik detailů a není tak zdobná jako na ilustracích římských centurionů. Na hlavě má posazenou přilbu římského centuriona s typickým červeným chocholem. Na sobě má plnou plátěnou zlatou zbroj, modrou suknici a boty s chrániči na holeních. K obraně mu stejně jako dříve římským centurionům sloužil masivní štít s velikým tiskacím V (*Obrázek 16*). Později se kresba postavy Son of Vulcan stala preciznější a jeho brnění se začalo ještě více podobat tomu římskému. Jednalo se především o detaily na hrudi, změnu kresby suknice a červený plášť, který se objevil jako novinka (*Obrázek 17*).

Obrázek 16: Son of Vulcan [249]

[248] MASULLI, Pat, pozn. 145, s. 12.

[249] MASULLI, Pat. The Golden Curse. In: GILL, Joe. *Mysteries of Unexplored Worlds Vol. 1 #47*. Charlton Comics, 1965, s. 4.

Obrázek 17: Son of Vulcan v novém brnění [250]

Další z postav inspirovaná mytologií je Nature Boy, první originální komiksový hrdina nakladatelství *Charlton Comics*. Jeho pravé jméno bylo David Crandall a ke svým schopnostem přišel, když se jako malý chlapec málem utopil na lodi během bouře. Zachránilo ho dohromady osm bohů, ale pouze jeden z nich je skutečně doložený v mytologii. Byli to Neptun, Gusto, Fura, Eartha, Allura, Azura, Electra a Friga.[251] Neptun byl v římské mytologii vládcem moří a jeho řeckým protějškem byl Poseidon. Jeho poznávacím znamením byl trojzubec, se kterým se objevil i v komiksu *Nature Boy*.[252] Ostatní božstva jsou smyšlená a jejich jména jsou pravděpodobně odvozená z anglických slov v návaznosti na jejich schopnosti. Fura nejspíš vznikla ze slova furious (zuřivý), Eartha ze slova earth (země), Allura podle alluring (svůdný), Azura ze slova azurite, modrého uhličatanu mědi nebo azure (azurová barva), Elactra podle slova electricity (elektřina), Friga nejspíš pochází z přídavného jména friggid (mrazivý) a v neposlední řadě Gusto, odvozené od podstatného jména gust (závan).

Nature Boy není prvním superhrdinou, který byl nějakým způsobem spojen s Neptunem. *Marvel Comics* měly svého Namora a *DC Comics* vymyslely později Aquamana. Přestože se jim Nature Boy podobal ve schopnosti manipulace s vodou a schopností vydržet pod vodou na dobu neurčitou, chybí mu jeden důležitý detail, a tím je právě Neptunův trojzubec. Jak Namor, tak Aquaman měli trojzubec minimálně na pár komiksových čísel ve svém vlastnictví, ale do takového bodu Nature Boy nikdy nedospěl. Možná za to mohl konec nakladatelství a následné zrušení komiksu *Nature Boy*.[253]

---

[250] GILL, Joe. *Son of Vulcan Vol 1 #49: Diamond Dancers*. Charlton Comics, 1965, s. 11.
[251] SIEGEL, Jerry. *Nature Boy Vol. 1#3: The Origin of Nature Boy.* Charlton Comics, 1956, s. 4–16.
[252] ASHWORTH, Leon, pozn. 142, s. 15.
[253] MORRIS, Jon. *The League of Regrettable Superheroes: Half-Baked Heroes From Comic Book History!*. Philadelphia: QuirkBooks, 2015, s. 174–175. ISBN 978-1-59474-763-2.

6 Vyhodnocení dotazníku

6.1 Charakteristika a cíle výzkumu

Praktická část bakalářské práce je zaměřena na možnost didaktického využití amerických komiksů ve výuce na základních a středních školách. Cílem dotazníku bylo zjistit, zda by se dalo uvažovat o zařazení komiksů do výuky dějepisu a zda by se mohlo jednat o „zábavnější“ nebo „zajímavější“ formu výuky. Komiksy mohou pro některé studenty představovat formu odreagování a zábavy.

Šetření bylo rozděleno do dvou částí. První část byla zaměřena na vytvoření profilu respondenta. Profilová část se skládala z uzavřených a škálových otázek. Druhá část byla sestavena z pěti povinných a jednoho nepovinného úkolu. Tyto úkoly byly zaměřeny na ověření znalostí evropských mytologií a na schopnostech propojení vědomostí respondentů s komiksovými postavami od společnosti *DC Comics*. Úkoly nebyly specificky zaměřeny pouze na jednu konkrétní mytologii, přesto se však většina úkolů zaměřovala na antickou a severskou mytologii.

V rámci šetření se stanovaly tyto výzkumné otázky:

1. Mohou komiksy sloužit jako pomůcka výuky mytologie na školách?
2. Ovlivňuje znalost a obliba komiksů schopnost respondenta zanalyzovat zkoumaný předmět?
3. Jaké dovednosti a kompetence se u žáků zkoumáním komiksů rozvíjí?
4. Jak si superhrdiny představují dnešní studenti?

6.2 Charakteristika škol

6.2.1 Vyšší odborná škola zdravotnická a Střední zdravotnická škola Hradec Králové

Budova školy se nachází blízko centra krajského města Hradec Králové nedaleko magystrátu města. Výuka zde probíhá již přes 70. let. Škola zajišťuje praxe ve fakultní nemocnici Hradec Králové, díky čemuž získávají studenti cenné zkušenosti do budoucího zaměstnání či studia a škola tím poskytuje záruku kvalitní výuky. V současné době se na škole vyučují následující obory zakončené maturitním vysvědčením: asistent zubního technika, zdravotnické lyceum, praktická sestra, laboratorní asistent. Obory zakončené titulem diplomovaný specialista: všeobecná sestra, dětská sestra, farmaceutický asistent, zubní technik, zdravotní laborant.

Výuka dějepisu probíhá povinně pro všechny ročníky střední školy od prvního ročníku. Délka studia však záleží na stuodvaném oboru. Například u oboru zdravotnické lyceum probíhá výuka dějepisu do třetího ročníku, na rozdíl od oboru zdravotní sestry, kde je výuka ukočena ve druhém ročníku. Dějepis vyučují v současné době dva kantoři. Délka studia dějepisu se však liší na základě studovaného oboru. Obory vysoké odborné školy dějepis již na škole nestudují.

6.2.2 Základní škola 5. května

Základní škola 5. května je situovaná na okraji města Dvora Králové nad Labem, nedaleko spádové oblasti Lipnice. Navštěvují ji především děti z okraje města a okolních spádových obcí. Škola v několika posledních letech prošla razantní modernizací, díky čemuž je nyní již většina tříd vybavena interaktivními tabulemi, projektory nebo počítači. Roku 2023 došlo také k opravě a částečné výstavbě basketbalového hřiště na místě hřiště původního.

Výuka dějepisu je povinná pro všechny ročníky od zahájení druhého stupně, tedy od šesté třídy. K vyučování slouží specializovaná třída, ve které probíhá výuka dějepisu a zeměpisu. Třída je vybavená interaktivní tabulí a projektorem. Dějepis momentálně vyučují dva pedagogové s dotací dvou hodin týdně. Jeden z pedagogů je již v důchodu a vyučuje pouze jednu třídu.

6.3 Vyhodnocení profilové části dotazníku

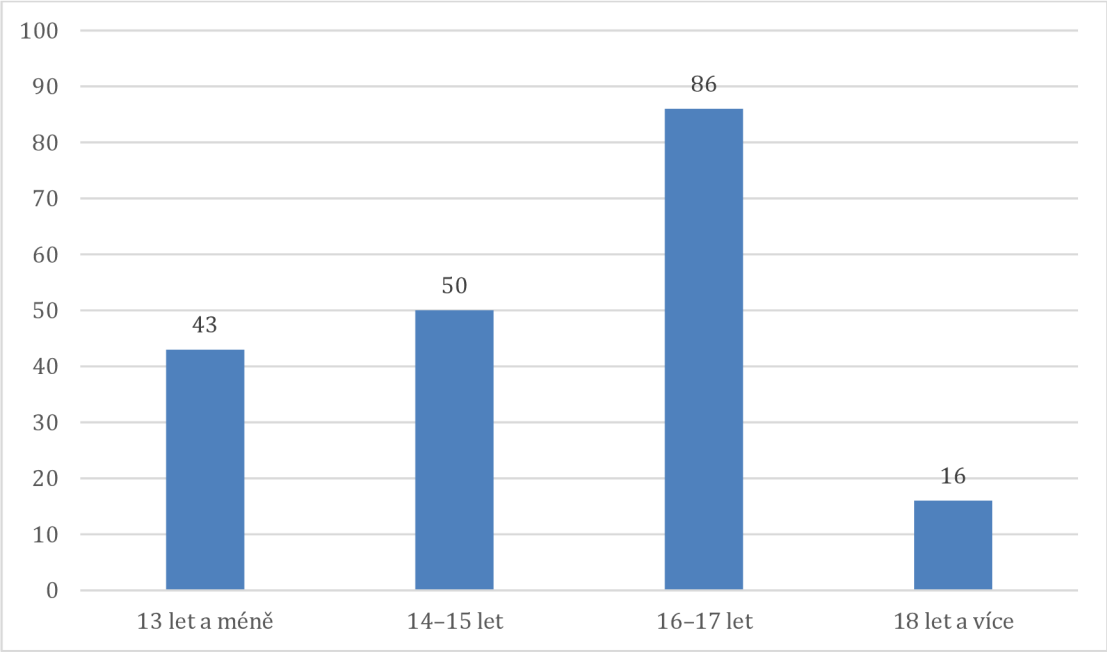
Pomocí dotazníkového šetření se podařilo sesbírat 195 odpovědí. Z toho devadesát tři vzorků pochází ze Základní školy 5. květen a sto dva vzorků z VOŠZ a SZŠ Hradec Králové. Sbírání odpovědí bylo uskutečněno v průběhu dvou týdnů. Před zahájením šetření se žáci nejdříve seznámili s tématem hodiny a k čemu bude dotazník a jejich odpovědi sloužit. Pomocí projektoru se promítala krátká prezentace, která měla pomoci žákům vytvořit si představu o probíraných mytologiích. Prezentace byla vytvořena spíše pro kontrolu a opakování, jelikož pedagogové škol potvrdili, že do své výuky již mytologii zahrnuli a jednalo se především o mytologii antickou. Z tohoto zjištění lze také soudit, že žáci budou nejlépe ovládat řeckou a římskou mytologii na rozdíl od ostatních zkoumaných mytologií, jako je severská, keltská a slovanská. Antická mytologie se například na Základní škole 5. května vyučuje od šesté třídy.[254]

[254] *ŠVP - Dějepis* [online]. Dvůr Králové nad Labem: Základní škola 5. května, 2016 [cit. 2023-06-18].

Profilová část dotazníku se skládala z osmi otázek. Tyto otázky byly:

1. Chodíte na základní nebo střední školu?
2. Kolik Vám je let?
3. Čtete komiksy?
4. Čtete rádi komiksy?
5. O které z těchto mytologií toho víte nejvíce?
6. Chtěli byste si rozšířit své znalosti mytologie?
7. Myslíte si, že počítačové hry, knihy nebo filmy mohou sloužit jako učební pomůcka pro studium mytologie?
8. Bavilo by Vás, kdyby se komiksy používaly jako učební pomůcka?

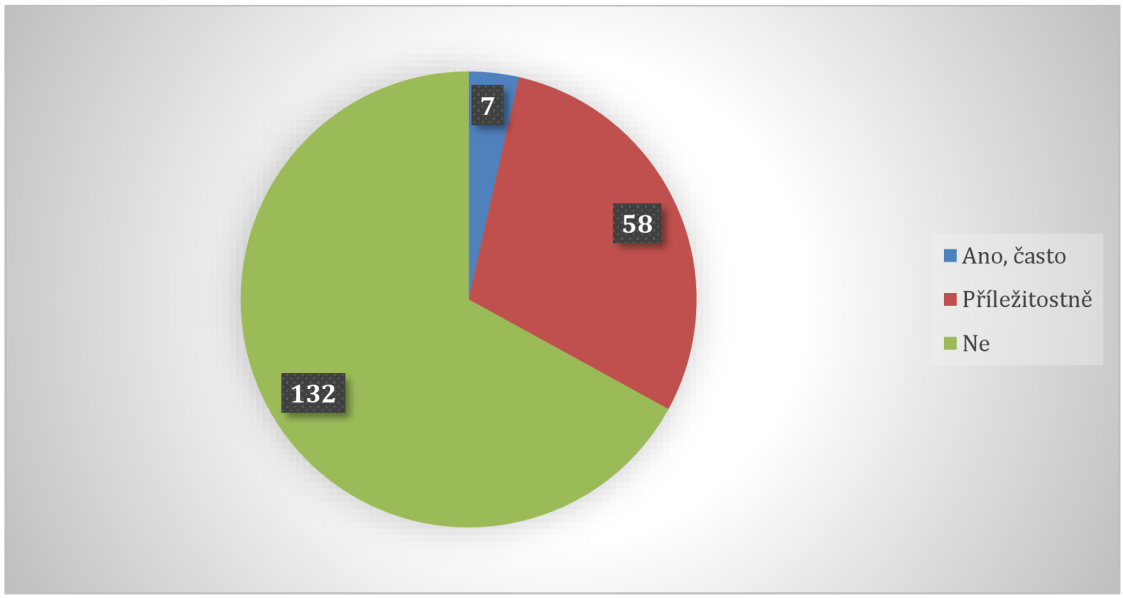
Nejvíce respondentů bylo ve věkové 16–17 let. Drou nejčastější věkovou skupinou byli žáci ve věku od 14–15 let. Do této skupiny patřili jak respondeti ze základní školy, tak ze střední školy. Třetí nejčastěji zastoupenou skupinou byli žáci 13 let a méně. Nejméně odpovědí bylo poté pořízeno od skupiny žáků 18 let a více. Je to tím, že šetření probíhalo v době maturitních zkoušek a starší žáci se tak vyučování už nemohli neúčastnili.



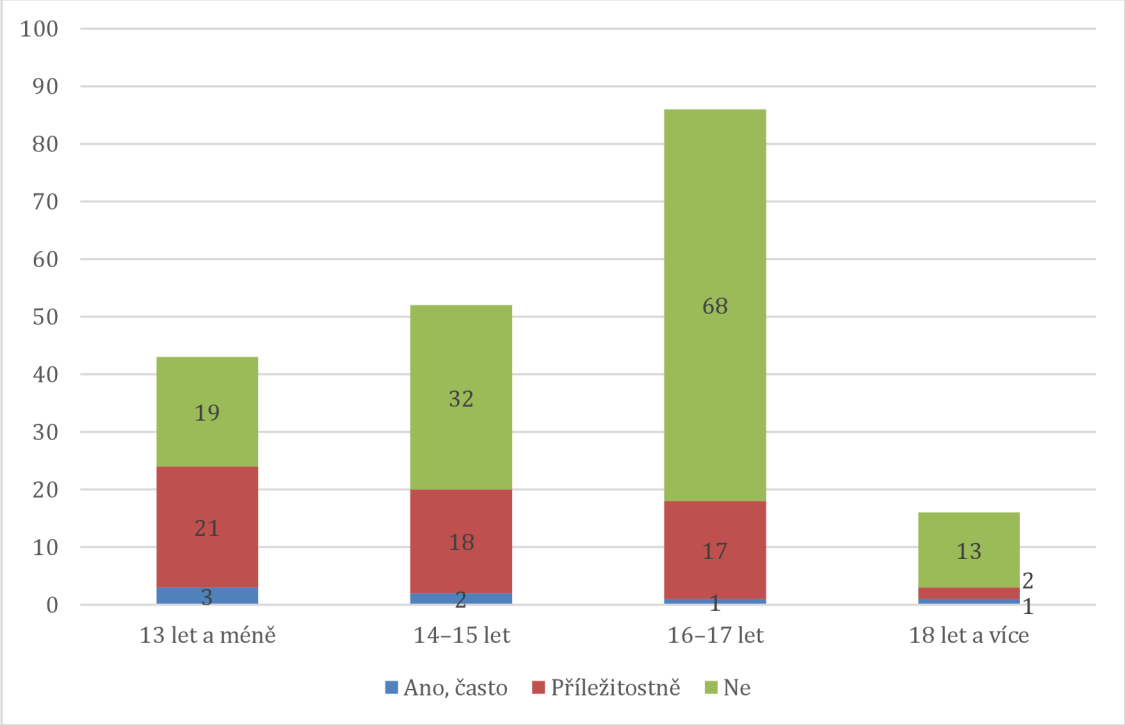
Graf 1: Věkové zastoupení žáků

Na třetí otázku, zda čtou komiksy, odpověděla většina respondentů negativně (132). Druhou nejčastější odpovědí poté bylo příležitostně (58) a nejméně zaškrtnutou odpovědí bylo ano, velice často (7). Z celkového počtu dotazníků nejčastěji pravidelně čtou komiksy žáci věkové skupiny 13 let a méně. Ze 43 respondentů se jednalo o 3 žáky. Ve věkové

skupině 14–15 let pravidelně čtou komiksy 2 žáci a ve zbylých dvou skupinách čtou komiksy po jednom žákovi. V závislosti na odpovědích na tuto otázku se vytvořily skupiny a odpovědi se dále hodnotily v těchto zhotovených skupinách. Odpovědi ano, velice často se zařadily do skupiny A, odpovědi příležitostně skupina B a odpovědi ne patří do skupiny C.



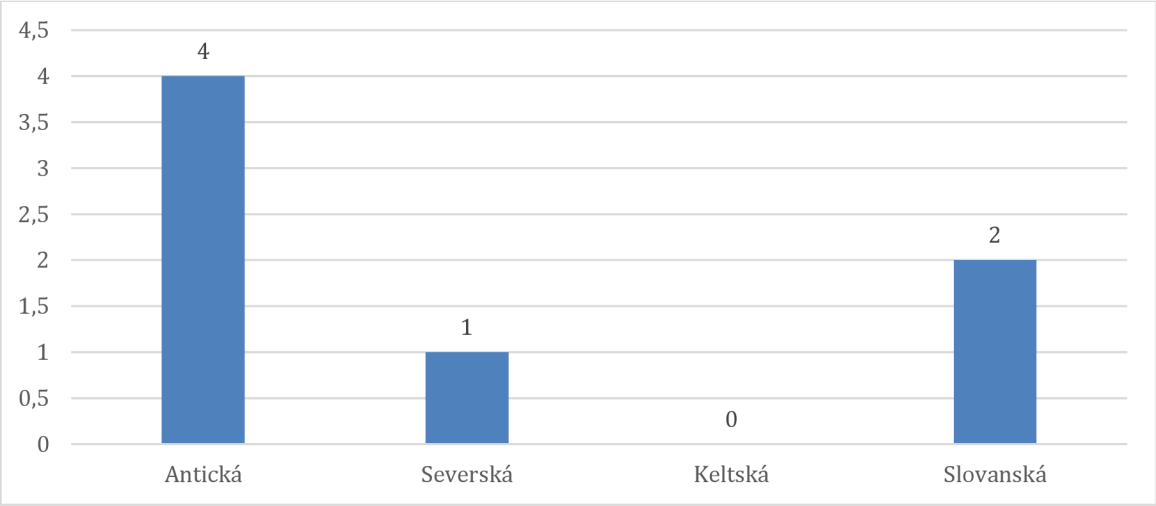
Graf 2: Odpovědi respondentů, zda čtou komiksy



Graf 3: Odpovědi na otázku "Čtete komiksy?" rozdělené podle věkových skupin

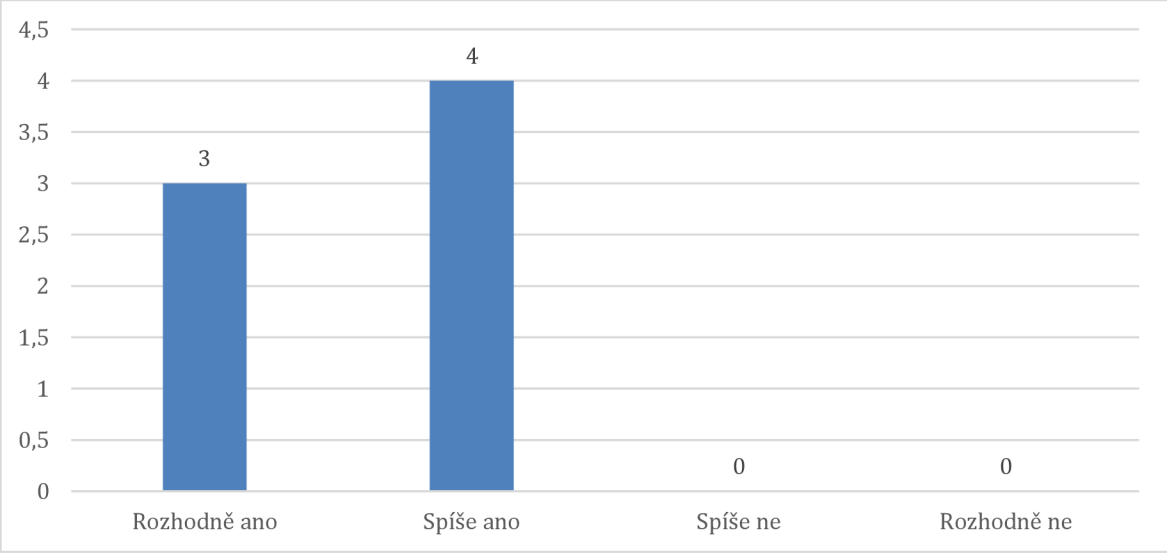
6.3.1 Skupina A

První skupinou jsou respondenti, kteří pravidelně čtou komiksy. V této skupině všichni respondenti bez výhrad odpověděli, zda rádi čtou komiksy, rozhodně ano. Jedná se dohromady o 7 dotazovaných. Ze sedmi žáků zná největší část antickou mytologii (4). Jeden žák odpověděl, že nejlépe zná severskou mytologii a dva odpověděli slovanská mytologie. Nikdo z celkového počtu neodpověděl keltská mytologie.



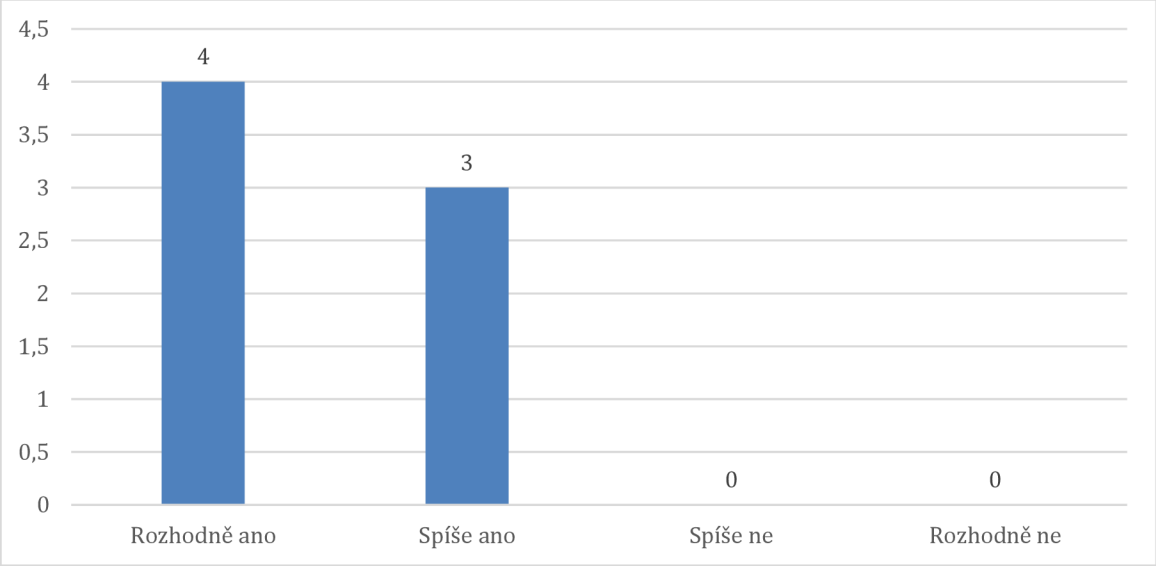
Graf 4: Odpověď skupiny A na otázku číslo 5

K šesté otázce (Chtěli byste si rozšířit své znalosti mytologie?) zaujali všichni respondenti kladný postoj. Odpověď rozhodně ano vybrali 3 žáci. Odpověď spíše ano zakroužkovali 4 žáci, tedy o jednoho více. Spíše ne a rozhodně ne nevybral žádný z dotazovaných. To by mohlo nasvědčovat spojitost mezi četbou komiksů a oblibou v mytologii, vzorek v této skupině je však malý na to, aby se mohly vytvářet nějaké závěry.



Graf 5: Odpovědi skupiny A na otázku číslo 6

Stejně jako v předchozí otázce, i v této skupině zaškrtli všichni žáci ve skupině A na otázku „Myslíte si, že počítačové hry, knihy nebo filmy mohou sloužit jako učební pomůcka pro studium mytologie?“ kladnou odpověď. O jednoho dotazovaného více vybralo odpověď rozhodně ano (4) a zbytek vybralo spíše ano (3). Nikdo z dotazovaných nevybral spíše ne (0) a rozhodně ne (0).



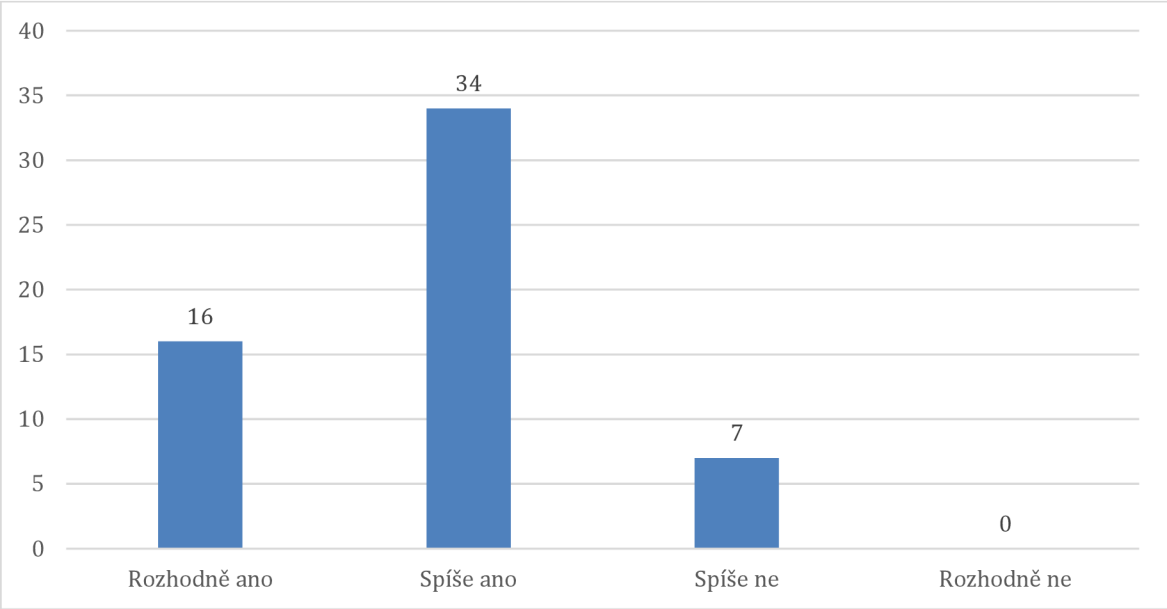
Graf 6: Odpovědi skupiny A na otázku číslo 7

Jestli by žáky bavilo zařadit komiksy do výuky dějepisu, zaškrtli všichni dotazovaní ve Skupině A rozhodně ano (7). To odpovídá i předcházejícím odpovědím, kde většina žáků projevila kladný zájem o mytologii a komiksy. Zároveň jsou odpovědi podobné předchozí otázce, zda by se rádi dozvěděli o mytologii něco nového. Odpovědi se v každé skupině liší o jednu odpověď.

Skupina A reagovala na možnost zařazení komiksů do výuky velice kladně. I z předchozích odpovědí bylo patrné, že mají o mytologii zájem a propojení s četbou komiksů by přijali kladně. Tato skupina by měla zájem o rozšíření svých znalostí mytologie a propojení s komiksy by pro ně mohlo být ideálním řešením.

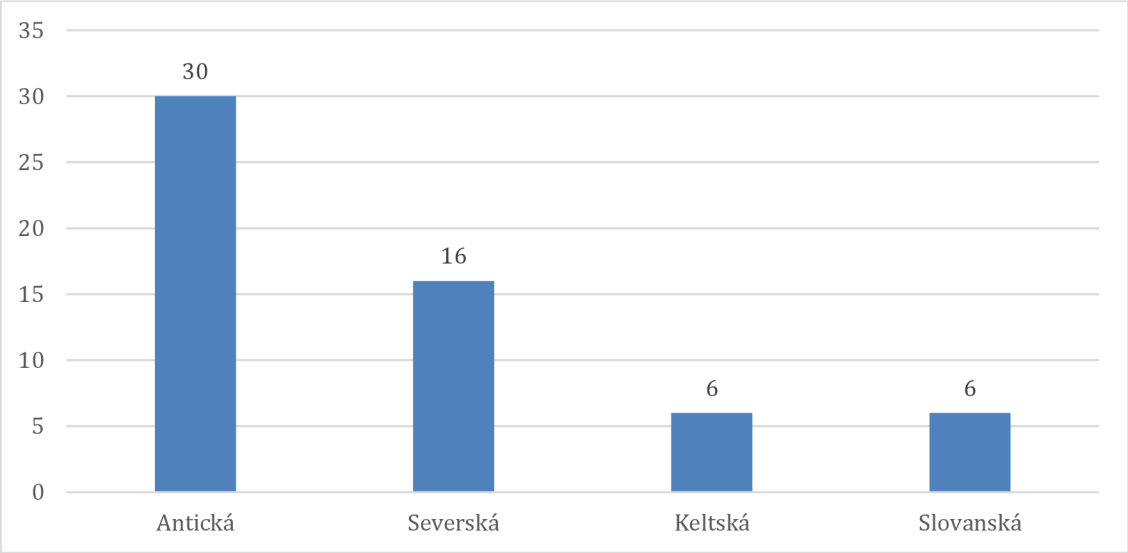
6.3.2 Skupina B

Skupina B jsou respondenti, kteří čtou komiksy pouze příležitostně. V této skupině jsou už odpovědi více rozdílné. Jedná se také o druhou největší skupinu. Rozdílné názory lze spatřit už při hodnocení 4. otázky (Čtete rádi komiksy?). Většina odpověděla spíše ano (34), další nejčastěji zaškrtnutou odpovědí bylo rozhodně ano (16) a třetí nejčastější bylo spíše ne (7). V této kategorii nikdo nevybral rozhodně ne (0).



Graf 7: Odpovědi skupiny B na otázku číslo 4

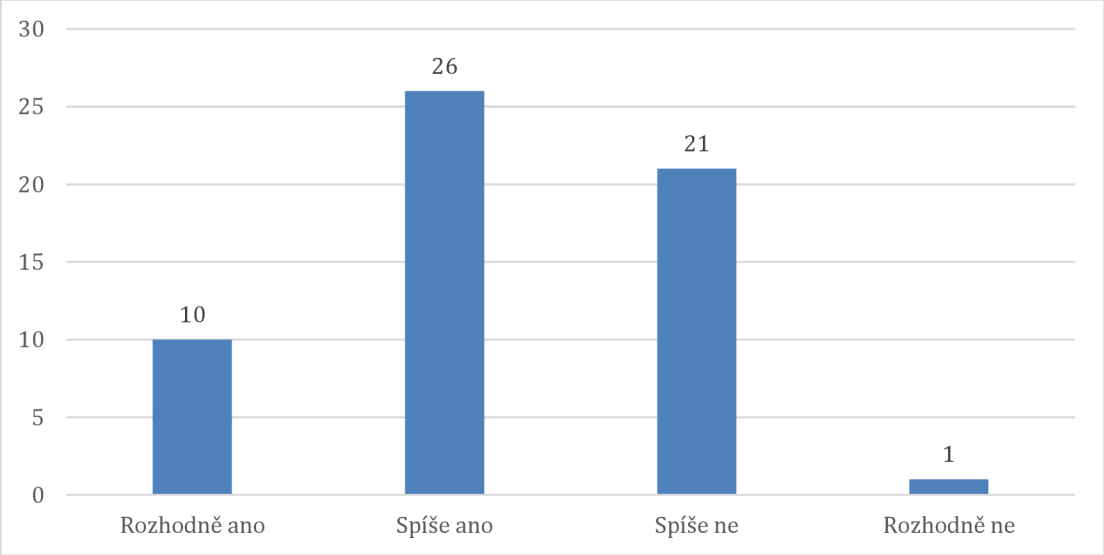
Stejně jako ve Skupině A, i v této skupině převažovala znalost antické mytologie (30). Dále se však vybrané odpovědi od první skupiny liší. Zatím co ve skupině A byla druhá nejčastěji známá mytologie slovanská, ve skupině B to byla severská mytologie (16). Keltskou (6) a slovanskou (6) mytologii poté ve skupině B zaškrtl stejný počet respondentů. V této skupině tedy keltskou mytologii vybralo o šest žáků více než v první skupině. Slovanskou mytologii vybralo o čtyři žáky více. Toto porovnání nemusí ovšem o ničem vypovídat, jelikož počet respondentů se v každé skupině lišil.



Graf 8: Odpovědi skupiny B na otázku číslo 5

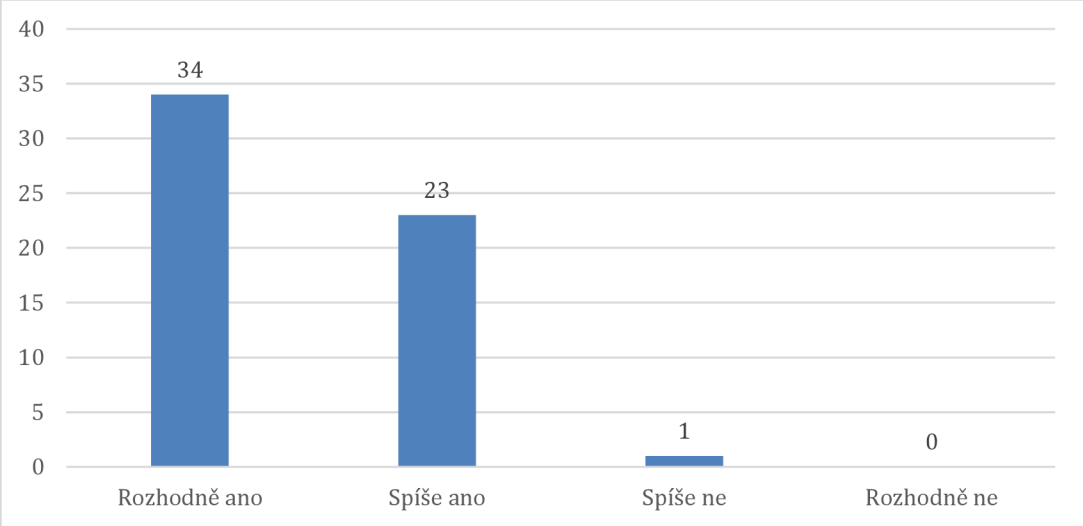
Z celkových 58 respondentů, kteří komiksy čtou příležitostně, by si největší podíl z dotazovaných spíše chtěl (26) rozšířit své znalosti mytologie. O pět žáků méně zaškrtlo

odpověď spíše ne (21). Ještě méně žáků vybralo rozhodně ano (10) a pouze jeden žák vybral rozhodně ne (1). I tady lze sledovat rozdíl ve vybraných odpovědích. Ve skupině A, která se skládala ze čtenářů komiksů, odpověděli všichni na tuto otázku kladně. Ve skupině B, kde už se nacházejí pouze příležitostní čtenáři se veliká většina rozhodla pro zápornou odpověď, přesto však kladný přístup nadále převládá.



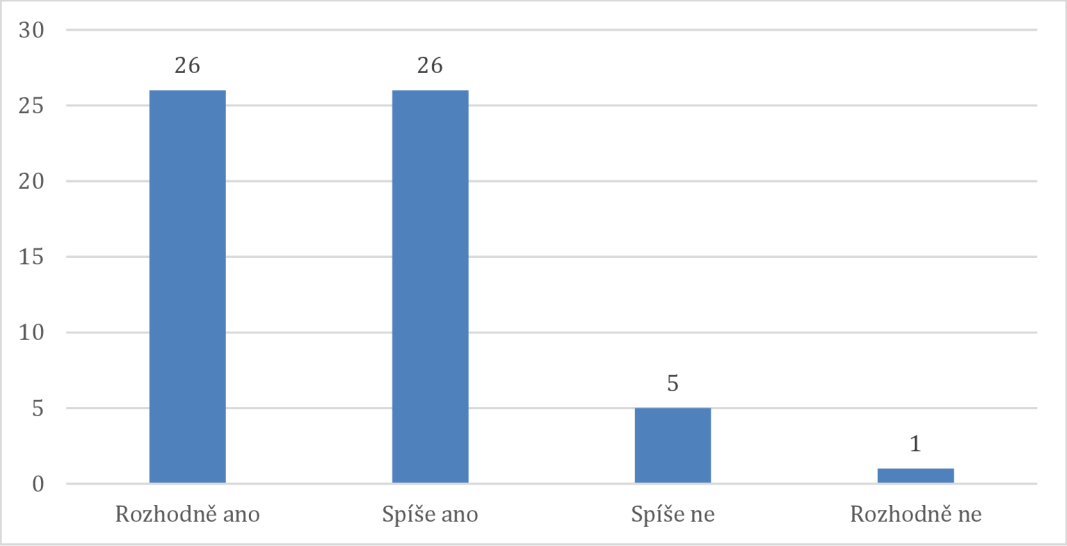
Graf 9: Odpovědi skupiny B na otázku číslo 6

Zda mohou různá moderní média sloužit k učení mytologie, zodpověděla většina rozhodně ano (34). Druhá většina vybrala odpověď spíše ano (23) a jeden člověk vybral spíše ne (1). Nikdo nevybral odpověď rozhodně ne (0). Sleduje se zde tedy podobný trend jako v předchozí skupině, kdy nejvíce odpovědí získalo rozhodně ano.



Graf 10: Odpovědi skupiny B na otázku číslo 7

Zatím co ve skupině A všech 7 respondentů odpovědělo rozhodně ano na využití mytologie během výuky, ve skupině B se objevilo více rozdílných odpovědí. Nejvíce zaškrtnutou odpovědí bylo rozhodně ano (26) a spíše ano (26). Obě kategorie získaly stejný počet hlasů. Poprvé žáci vybrali také zápornou odpověď spíše ne (5) a rozhodně ne (1).

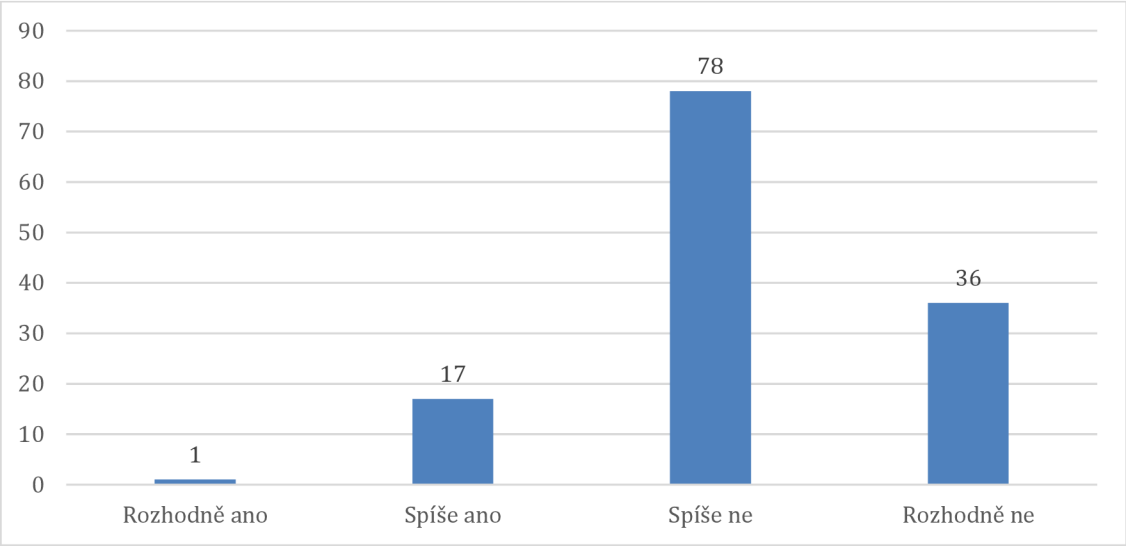


Graf 11: Odpovědí skupiny B na otázku číslo 8

Ve skupině B bylo zařazeno podstatně více jednotlivců a odpovědi tak byly i více rozdílné. Tato skupina, stejně jako skupina A jeví pozitivní zájem o rozšířené studium mytologie, a přestože komiksy pravidelně nečtou, valná většina k nim má kladný vztah. Na rozdíl od první skupiny, zde několik žáků projevilo nezájem o probírané téma a v praxi by bylo potřeba získat si jejich pozornost a ukázat jim například zábavnou stránku komiksů a pokusit se jim představit mytologii jako poučné příběhy, ze kterých mohou čerpat ve svém každodenním životě.

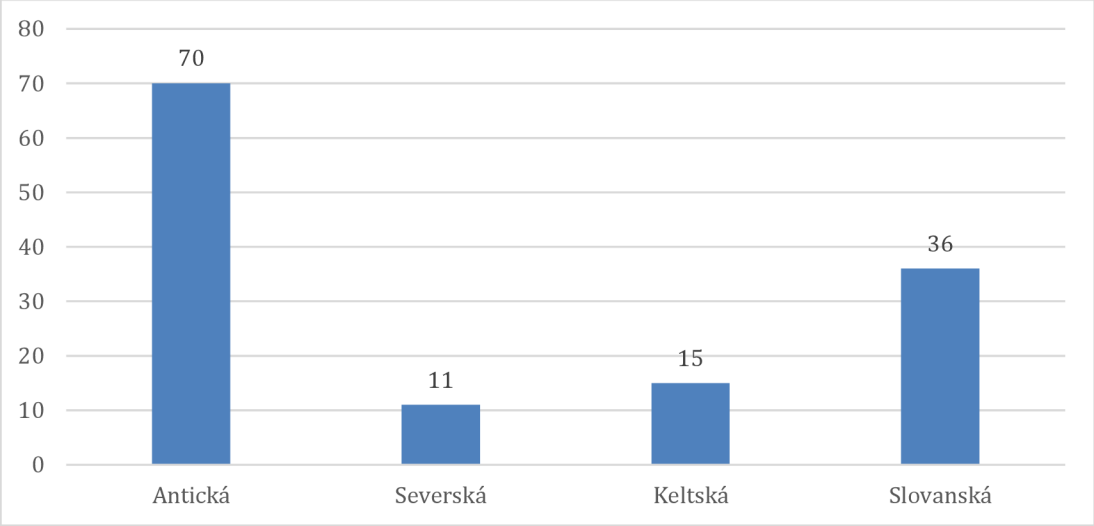
6.3.3 Skupina C

Poslední a zároveň největší skupinou v přepočtu 132 žáků jsou respondenti, kteří komiksy nečtou. Přestože se tato skupina nepovažuje za čtenáře komiksů, i zde odpověděli někteří studenti, že čtou komiksy rádi, přesto se ale jedná o menšinu, na rozdíl od dvou předcházejících skupin. Záporný vztah k četbě komiksů se u této skupiny dal předpokládat, když se jedná o skupinu, kde nikdo komiksy nečte. Nelze však vyvrátit možnost, že některý z respondentů komiksy v minulosti četl, nebo je pouze jako čtivo nevyhledává dobrovolně. Souhrně, nejméně zastoupená byla odpověď rozhodně ano (1), druhou nejméně zakroužkovanou odpovědí bylo spíše ano (17). Nejčastěji vybraná odpověď byla spíše ne (78) a s druhým největší počtem bylo rozhodně ne (36).



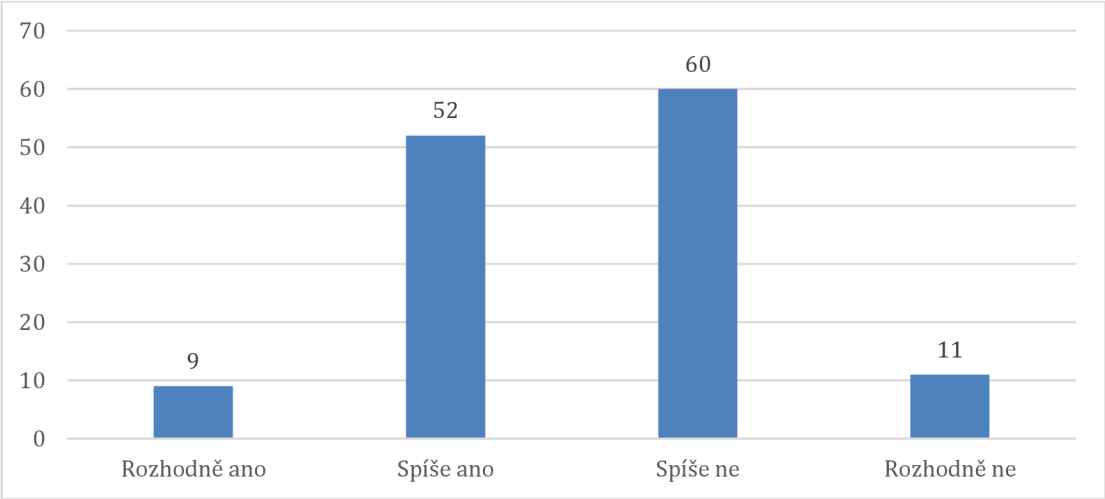
Graf 12: Odpovědi skupiny C na otázku číslo 4

Stejně jako u předchozích dvou skupin, i zde je evidována antická mytologie (70) jako nejčastěji známá mytologie. Poprvé můžeme vidět nárůst zájmu o slovanskou mytologii (36). Keltská mytologie byla vybrána jako třetí nejčastější (15) a jako poslední byla severská mytologie (11). Výsledky slovanské mytologie jsou překvapující, protože v předchozích skupinách se jednalo o jednu z méně vybraných možností.



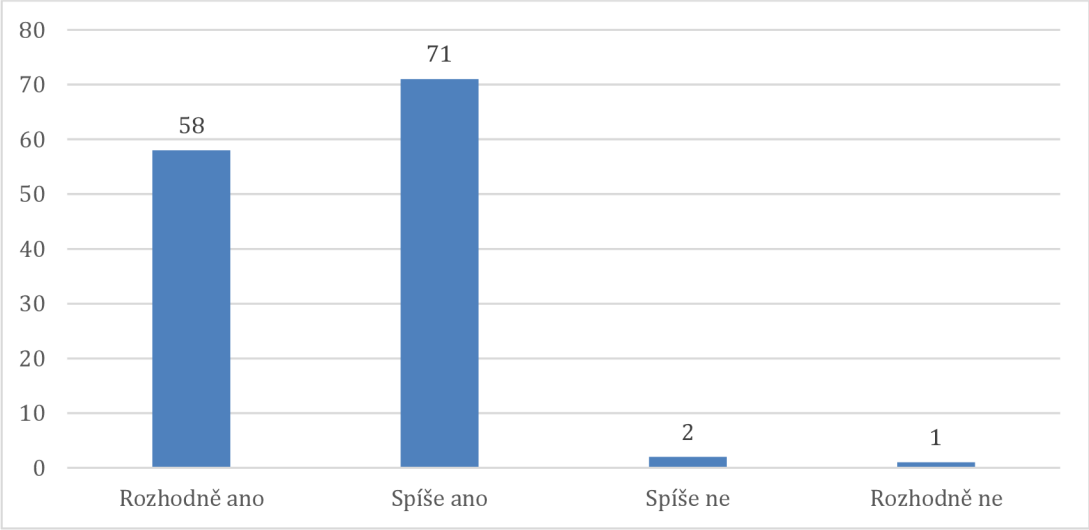
Graf 13: Odpovědi skupiny C na otázku číslo 5

Názory na možnost rozvíjení svých znalostí v otázce mytologie, byly v této skupině názory rozdílné. Vytvořily se zde dvě větší skupiny dělící odpovědi na dva póly. Respondenti jedné skupiny se přiklánějí spíše ke kladnému pólu, s odpověďmi rozhodně ano (9) a spíše ano (52). Respondenti druhé skupiny mají na otázku spíše záporný názor a odpovídali spíše ne (60) a rozhodně ne (11).



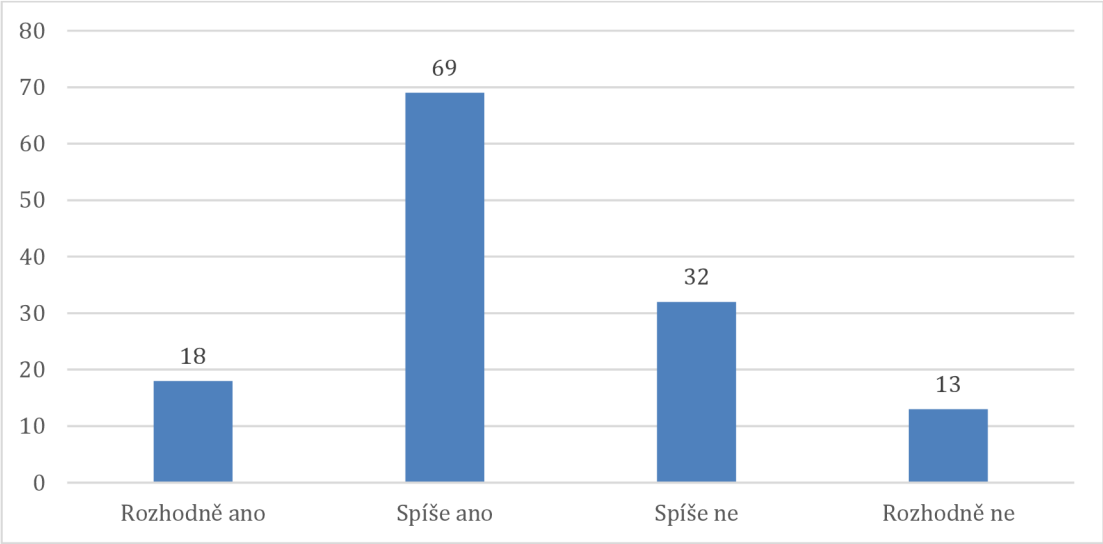
Graf 14: Odpovědi skupiny C na otázku číslo 6

V předchozích skupinách měli respondenti příznivý postoj k využití multimédií jako učebního prostředku mytologie. V této skupině stále převládal spíše pozitivní postoj, ale spíše než rozhodně ano (58) si vybírali studenti odpověď spíše ano (71). Nejméně studentů si vybralo spíše ne (2) a ještě méně rozhodně ne (1). Na fakt, že je skupina C největší, jsou odpovědi na tuto otázku slibné a vykazují pozitivní vliv na zapojení multimédií do výuky.



Graf 15: Odpovědi skupiny C na otázku číslo 7

Přestože v předchozí odpovědi většina studentů odpovídala rozhodně ano nebo spíše ano na využití multimédií jako učebního prostředku, zaujali v poslední otázce rozdílné názory. Nejvíce studentů vybralo spíše ano (69), o více než polovinu méně vybralo spíše ne (32), poté rozhodně ano (18) a nejméně respondentů zaškrtlo rozhodně ne (13). Je možné, že tito respondenti nepovažují komiksy za natolik zajímavé nebo podnětné, aby je pokládali za učební pomůcku.



Graf 16: Odpovědi skupiny C na otázku číslo 8

Skupina C vykazuje podle předpokladů nejmenší nadšení pro četbu komiksů. Přestože některé jedince v této skupině četba komiksů baví, je zde také největší procento respondentů, které by nebavilo začlenění komiksů do výuky, což představuje největší překážku k reálnému využití komisů ve vyučování. U takových studentů by bylo potřeba vynaložit veliké úsilí k probuzení zájmu o toto médium.

6.4 Vyhodnocení otevřených otázek

6.4.1 Hodnocení první otázky

Otevřené otázky v dotazníku byly sestaveny tak, aby pomáhaly rozvíjet měkké dovednosti respondentů. Studenti během cvičení využívali svých analytických dovedností, především v prvním a třetím cvičení. V prvním cvičení využili svých dosavadně získaných znalostí mytologie. Lze očekávat, že ne všichni studenti se v mytologiích orientují, a proto i z tohoto důvodu byla na začátku hodiny, kdy žáci vyplňovali dotazníky, puštěna prezentace zaměřená na základy probíraných evropských mytologií.

Většina respondentů, kteří v profilové části vybrali, že komiksy nečtou, v prvním cvičení správně analyzovali Aquamana především díky trojzubci, jenž je správně navedl k antické mytologii, přestože ne všichni dokázali identifikovat Poseidona. V celé této kategorii se našly tři dotazníky, ve kterých byl Aquaman spojován s Neptunem, tedy s Poseidonovým římským protějškem. Jiní studenti určili Aquamana na základě jeho schopností, které jsou podle respondentů ze zobrazených postav nejblíže k přírodě. Podle nich jsou schopnosti božstev na přírodní bázi, a proto si vytvořili tento logický závěr. Jiní se nechali navést Aquamanovým vzhledem, evokující v nich Poseidonovy sochy. Ostatní

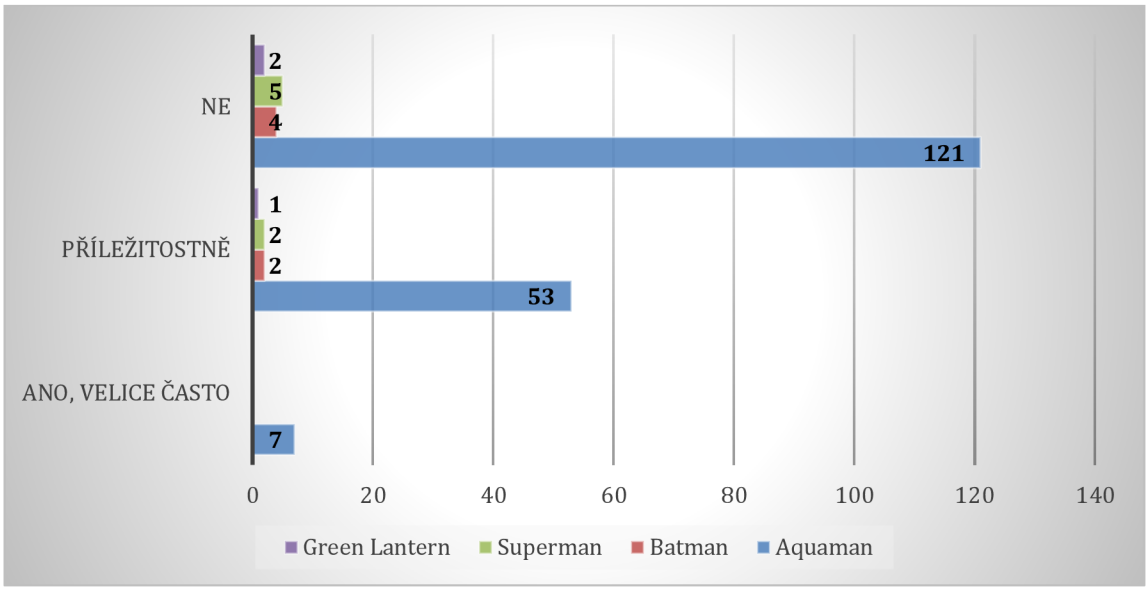
postavy jim pak přišly moc moderní. Našlo se i několik studentů, kteří přirovnávali Aquamana k Diovi. Valná většina těchto odpovědí byla odůvodněna trojzubcem, který jim připomínal Diův blesk.

Z celkového počtu 132 respondentů, kteří nečtou komiksy, bylo malé procento žáků, kteří odpověděli jinak než Aquaman. Dohromady to činilo 11 odpovědí, z čehož 5 pocházelo ze střední školy a 6 ze základní školy. Nejčastější odpovědí v této skupině byl Superman a jako odůvodnění své volby byla uvedena Supermanova schopnost létat. U zbylých 6 odpovědí byl zakroužkován buď Batman nebo Green Lantern, bez uvedení důvodu. Pravděpodobně tedy dotazovaný nevěděl správnou odpověď a náhodně vybral jednoho ze zbylých hrdinů.

U příležitostných čtenářů komiksl, se nalezlo 5 dotazníků, ve kterých byla identifikována jiná postava než Aquaman. Jejich výběr nebyl ničím odůvodněn, až na případ, kdy dva respondenti zaškrtli Batmana, protože Batman má být silný a moudrý. V dalším případě byl zašktnut Superman s odůvodněním, že umí létat, a proto v respondentovi nejvíce evokuje mytologické příběhy.

Ostatní dotazovaní vybrali z nabídky postav Aquamana. Nejčastěji se objevovalo spojení Aquamana s Poseidonem, a kromě trojzubce zmínilo několik jedinců dokonce i bájnou Atlantidu a její spojení s Poseidonem. Tito jedinci pravděpodobně znají příběh Aquamana, ať už z komiksů nebo z filmů a vědí, že Aquaman se měl stát králem Atlantidy. Podstatně méně se objevovalo spojení s přírodními živly a jejich propojením s bohy. Snížilo se ale množství záměny trojzubce s Diovým bleskem, a to přesně na jednu odpověď. Dva jedinci poté zmínili, že má Aquaman představovat Neptuna a Poseidona zároveň. U těchto dvou odpovědí je tedy patrné, že jejich autoři si jsou vědomi přejmutí řecké božského pantheonu Římany.

Ve zbylých sedmi dotaznících, tedy v těch, kde byli dotazovaní pravidelnými čtenáři komiksů, zodpověděli všichni na první otázku Aquaman. Všichni napsali, že je k jejich závěru dovedl trojzubec, který mají zafixovaný s řeckým Poseidonem, a další indícií pro ně byly Aquamanovy schopnosti ovládat vodu. Žádný z dotazovaných v této skupině nejmenoval Neptuna.



Graf 17: Porovnání výběru odpovědí na první otevřenou otázku

Pokud se výsledky z jednotlivých skupin přepočtou na procenta, vyjdou následující hodnoty (veškerá procenta jsou zaokrouhlena na jedno desetinné místo): V první skupině, kde čtenáři nečtou komiksy, vyšlo, že Aquamana zvolilo 91,7 % jedinců. Batmana zvolila 3 % žáků, Supermana 3,8 % a Green Lanterna vybralo 1,5 % respondentů. Ve druhé skupině, kde se nacházeli příležitostní čtenáři komiksů, vyšlo, že Aquamana zvolilo 91,4 % jedinců. Batmana zvolily 3,4 % žáků, Supermana 3,4 % a Green Lanterna 1,7 %. A v poslední skupině, kde byli pouze pravidelní čtenáři komiksů, vyšlo, že Aquamana zvolilo 100 % jedinců.

Z těchto čísel lze soudit, že nehledě na fakt, zda žák čte komiksy, je schopen pomocí kritického myšlení, analýzy objektu a smyslu pro detail přiřadit v 91 % správně komiksového hrdinu ke svému mytologickému protějšku. Toto procento vyjde za předpokladu, že studenti byli s mytologií a tématem seznámeni. Nejlepšího procentuálního ohodnocení se dostalo skupině s odpovědí ano, velice často. V této skupině se však nacházelo podstatně méně respondentů než v předchozích skupinách a lze předpokládat, že v případě většího počtu jedinců, by procentuální výsledek klesl podobně jako v předchozích skupinách.

6.4.2 Hodnocení druhé otázky

Ve druhém cvičení bylo úkolem projit mytologické postavy s vlastnostmi, které měly postavy propůjčit Captain Marvel (známý také pod akronynem Shazam). Existuje sice správné řešení, cvičení však nebylo vytvořeno za účelem kontroly znalostí. Jeho principem bylo zjistit, s jakou postavou a nabízenými schopnostmi si respondenti vytvářejí propojení.

Cvičení totiž mělo více řešení. Například odvaha se mohla propojit jak s Achillem, tak i s Herkulem. Podle *DC Comics* je správné řešení následující: Solomon (Šalamoun) – moudrost, Herkules – fyzická síla, Atlas – výdrž/odolnost, Zeus – moc, Achilles – odvaha, Merkur – rychlost.[255]

Respondenti nejčastěji spojovali Dia s mocí, Herkula s fyzickou sílou a Solomona s moudrostí. Co se Atlase, Merkura a Achilla týče, odpovědi se hodně lišily. V některých případech řadily respondenti k Atlasovi odvahu nebo fyzickou sílu. K fyzické síle šlo dojít logickým závěrem. Jak bylo již zmiňováno dříve, Atlas je řeckou mytologickou postavou, která na svých bedrech nese tíhu celé oblohy. Často se také objevovala verze, kdy byl Herkules spojen s odvahou nebo odolností a Achilles s fyzickou silou. I toto řešení je logicky akceptovatelné. Překvapivě méně žáků dokázalo propojit Merkura s rychlostí, kterou častěji připojili s Achillem. Větší část respondentů také připojovala k Diovi moudrost, kterou by Zeus jako hlavní bůh z řeckého pantheonu měl mít. V těchto případech poté moc zařadili žáci k Solomonovi nebo Herkulovi.

V tomto cvičení nešlo posoudit, zda má četba a znalost komiksů nějaký vliv na odpovědi dotazovaných. Respondenti zde využívali převážně kritické myšlení a porovnávali postavy mezi sebou. Lze samozřejmě počítat s možností, že žáci, kteří o mytologii jeví větší zájem než ostatní, mohli lépe propojit a logicky odvodit vlastnosti nabízených postav.

6.4.3 Hodnocení třetí otázky

Třetí cvičení bylo z části podobné prvnímu úkolu. Vybrány byly dva obrázky Odina, jednoho ze severských bohů. První z obrázků byla jednou z ilustrací tradované podoby Odina. V takové podobě se objevuje ve většině mytologických příběhů. Druhým obrázkem byla ilustrace z DC komiksu, kdy se Odin setkal s Wonder Woman.[256] Obrázek bohužel nebyl k sehnání v lepší kvalitě, což mohlo respondenty omezovat v jeho podrobnější analýze.

Většina odpovědí byla zaměřena spíše na vnější charakteristiku Odina. Respondenti správně napsaly, že na obou obrázcích má Odin na hlavě helmu, sedí na trůnu, že má dlouhé vousy, u nohou mu sedí dva psi a přes nohu mu leží přehozený meč. I přes špatnou kvalitu

[255] MANNING, Matt, Stephen WIACEK, Melanie SCOTT, Nick JONES a Landry WALKER, pozn. 66, s. 70.

[256] MARSTON, William Moulton, pozn. 187, s. 7.

druhého obrázku si nemalá část dotazovaných všimla dvou havranů na jeho ramenou. Někdo si dokonce všiml podobného brnění, stejných páskových bot a náramků na zápěstí.

Podstatně menší skupina se rozhodla popsat atmosféru, jakou v nich oba obrázky zanechaly. Napsali, že z obou obrázků cítí Odinovu sílu, někdo zmínil i moudrost. Našli se i tací, kteří se zmínili i o autoritě a strachu, jenž z obou ilustrací z Odina vyzařují. To jenom dokazuje, že někteří studenti si více všímají prostředí kolem sebe, než aby se zaměřili na vnější znaky popisovaného objektu.

6.4.4 Hodnocení čtvrté a nepovinné otázky

Poslední dva úkoly spolu úzce souvisí. Ve čtvrtém úkolu měli respondenti napsat, jak by měl podle nich superhrdina vypadat. Jejich představivost nebyla nijak limitována a využít mohli jak vnitřní, tak vnější charakteristiku. Poslední nepovinný úkol byl potom zaměřen na realizaci jejich představivosti. Zde mohli upustit uzdu své fantazii a kreativitě a vyzkoušet si, jaké to je přijít s něčím originálním.

Mezi nejčastější přídavná jména využitá k popisu superhrdiny patřilo: silný, chytrý, statečný/odvážný, hodný, svalnatý, sympatický, vtipný. Často byl popisován jako někdo se speciálními schopnostmi, které u nikoho jiného nenajdeme. Valná většina dotazovaných si hrdinu představuje oblečeného v upnutém elastické obleku, někdy doplněným pláštěm. Co se barev obleku týče, názory se hodně lišily. Podle některých žáků má superhrdina nosit sytě barevné oblečení, nejlépe červenou, aby šel dobře rozpoznat od ostatních. Specificky popsal oblek superhrdiny jeden dotazovaný takto: „Měl by nosit spodní prádlo navrchu.“ Inspiroval se pravděpodobně převlekem Supermana nebo Batmana. Podle jiných, má být superhrdina oblečený do nenápadných barev, nejlépe černé, aby dokázal splynout s davem. Superhrdina má zachraňovat dobré lidi a trestat ty špatné. V několika málo případech se objevila i narážka na superhrdinův milostný život. Superhrdina má podle těchto odpovědí být krásný, ženy po něm mají toužit (popis: lamač ženských srdcí), ale on je zamilovaný pouze do jedné, která o něho nejčastěji nejeví žádný zájem.

Někteří dotazovaní se pokusili i vymyslet superhrdinovu motivaci. Zatímco většina jedinců napsala, že superhrdina je motivovaný dobrem a touhou pomáhat ostatním, našli se i tací, kteří si myslí, že by měl být superhrdina motivován nějakým traumatem z jeho života, přičemž nejčastějším důvodem byla zmiňována smrt rodičů. Podobně „pesimistický“ názor zaujali k motivaci někteří respondenti, podle kterých je superhrdina motivovaný sobeckými

pohnutky. Podle jedné odpovědi, je superhrdina poháněn vlastními zájmy, protože to je smutná realita dnešního světa. Jiní zase zmínili touhu po pomstě a snahu být lepší než ostatní.

V případě jednoho respondenta je nejlepším hrdinou každodenní člověk. Přesné znění odpovědi zní: „Superhrdina může být každý z nás. Každý, kdo se zdvihne potom, co byl shozen na kolena. Každý, kdo si udržuje úsměv na tváři i přesto, že uvnitř pociťuje bolest. Vypadá jako kdokoliv z nás. Je všem inspirací, aniž by o tom věděl.“ V jiném dotazníku se zase objevilo: „Superhrdinka je moje maminka. Má hnědé oči, na krátko ostříhané vlasy a obrovské srdce plné lásky. V očích má jiskru a její úsměv léčí.“

Na získaných ilustracích od respondentů jdou vidět rozdílné zájmy, jako jsou například počítačové hry, vzdělání nebo sledování anime.[257] Například Craft Man se nápadně podobá herním postavám z počítačové hry Minecraft, bojovnice Sial, převzatá ze hry Dungeons & Dragons a Diluc, která se stylem kresby podobá animovaným kresbám.

Nakreslení superhrdinové byli nejenom lidmi, ale objevili se i zvířecí kříženci nebo humanoidní formy života. Hrdinové byli často inspirováni každodenním životem respondenta a objevovaly se například kresby učitele hudby v ZUŠ, ninjové, čerti, kočky, ale i hasiči nebo zdravotní sestry. Pro jednoho respondenta je největším hrdinou ten, kdo je vždy ochoten podělit se s ním o propisku. Dva exempláře byly očividně inspirovány Marvel komiksy. Jednalo se o kresbu Groota, Lokiho a Winter Soldier.

Nakreslení superhrdinové byli nejčastěji oblečeni do upnutých obleků s písmenem na hrudi, podobně jako má Superman na hrudi své typické S. Často se také kreslily mužské postavy bez vrchní části oděvu, aby vynikly svaly a bicepsy. Ženské postavy byly oblečeny buď do kalhot a trička nebo do šatů. Ostatně si šlo také povšimnout faktu, že superhrdinové mužského pohlaví se objevovali mnohem častěji než ženské superhrdinky. Mohlo to být zapříčiněné zadáním, ve kterém bylo napsáno: „Zkus namalovat svého vlastního superhrdinu.“ To mohlo respondety zmást. Na druhou to stranu to může svědčit o faktu, že v některých lidech stále přežívá stereotyp mužského superhrdiny a ženy figurují pouze jako takzvané dámy v nesnázích.

Jména superhrdinů se lišila od anglických složených slov jako Beeman, Fat man, NoFace, Airman a Strongman, po klasicky česká jména typu Bohouš, Adam, Alfred a česká originální pojmenování Fialína, Klaďas Ouško, Adaptér, Kokos, Láskomilka a Miss

[257] Anime je označení pro japonské animované filmy, televizní seriály, OVA (Original Video Animation) a ONA (Original Net Animation).

Zapomnělasivzítžiletku. Některá česká pojmenování byla opravdu originální a vtiným způsobem popisovala schopnosti nakresleného hrdiny.

6.5 Odpovědi na výzkumné otázky

Při tvoření dotazníku byly vytvořeny tyto výzkumné otázky:

1. Mohou komiksy sloužit jako pomůcka výuky mytologie na školách?
2. Ovlivňuje znalost a obliba komiksů schopnost respondenta zanalyzovat zkoumaný předmět?
3. Jaké dovednosti a kompetence se u žáků zkoumáním komiksů rozvíjí?
4. Jak si superhrdiny představují dnešní studenti?

V profilové části respondenti odpovídali z větší části kladně na představu zapojení komiksů do výuky dějepisu. Nejvíce kladně reagovala skupina žáků, kteří komiksy čtou pravidelně. U zbylých dvou skupin byl projeven o studium komiksů zájem také, už ale nebyl stoprocentní jako v předchozí, což se dalo předpokládat. U těchto studentů by bylo zapotřebí je vnitřně motivovat k četbě komiksů a studiu mytologie. Jednou z možností by mohlo být například učení hrou a rozhodně výstupy žáků neklasifikovat známkou, protože to jak žák mytologii a komiksy vnímá je individuální. Pokud však pedagog věnuje čas přípravě cvičení a vezme v potaz individualitu žáků, neměl by být ve využití komiksů ve výuce problém.

Aby se ověřilo, zda znalost komiksů ovlivňuje schopnost analyzovat mytologii v komiksech, rozebrala se postupně otevřená cvičení v druhé části dotazníku. Pro větší přehlednost se první cvičení rozdělilo na skupiny. U ostatních cvičení už tohoto rozdělení nebylo zapotřebí. Výsledky jednotlivých skupin se poté přepočítaly na procenta a podle společně s daty z ostatních cvičení lze spatřit, že ve většině případů četba komiksů nehraje na schopnost analýzy mytologie v komiksech žádnou roli. Čtenáři komiksů mohou mít pouze výhodu toho, že budou znát zkoumané postavy, ke schopnosti analýzy jim to však nijak zvlášť nepomáhá.

Při zkoumání komiksů procvičují a získávají žáci takzvané *soft skills* (měkké dovednosti). Těmito dovednostmi se rozumí především schopnosti vypořádat se s lidmi a jejich způsoby chování, ale také sám se sebou.[258] Žáci procvičují především své analytické dovednosti a kritické myšlení. Využívají svůj smysl pro detail a kreativitu. V dotazníku

[258] PETERS-KÜHLINGER, G. JOHN, J. *Komunikační a jiné měkké dovednosti. Využijte svůj potenciál, rozviňte své soft skills a staňte se úspěšnějšími.* 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2007, s. 13. ISBN: 80-247-2145-7.

například využili respondenti svoji kreativitu při tvorbě vlastního superhrdiny. Důležitou součástí je také snaha se učit a schopnost rozhodovat se a hodnotit svoje výstupy. Žáci získávají větší rozhled o světě kolem sebe a učí se sebereflexi.

Podle Rámcového vzdělávacího programu jsou klíčové kompetence definovány následovně: „*Klíčové kompetence představují souhrn vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot důležitých pro osobní rozvoj a uplatnění každého člena společnosti.*“[259] Analýzou komiksů v hodinách na základních a středních školách se rozvíjejí kompetence následující: kompetence k učení, pracovní kompetence, kompetence řešení problémů a za určitých podmínek lze zařadit i kompetenci digitální.[260] O digitální kompetenci lze uvažovat v případě, pokud studenti zkoumají komiksy online pomocí webových prohlížečů nebo aplikací.

Představa superhrdiny je v očích každého člověka jiná. Někdo považuje za svého hrdinu člověka oblečeného v latexovém obleku s písmenem na hrudi, jiní si zase představí obyčejného člověka, kterého je snadné přehlédnout v davu na ulici. Možností je spousta. Ve vybraném vzorku dotazníků však převažoval trend obyčejných lidí, kteří bojují s nepřáteli pomocí vlastních sil, jako je například kung-fu nebo lukostřelba. Studenti zdravotnické školy často zmiňovali sestry, lékaře a hasiče jako pravé hrdiny. Mladší děti kreslily barevné „příšerky“, jejichž bizarní schopnosti byly například pichlavé chlupy na nohou nebo pojídání burgerů. Jejich představy se pohybují spíše na rozmezí reality než přehnaných superschopností.

[259] *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. [online]. Praha: MŠMT, 2021, s. 10. [vid. 22.06.2023]. Dostupné z: https://www.edu.cz/rvp-ramcove-vzdelavaci-programy/ramcovy-vzdelavacici-program-pro-zakladni-vzdelavani-rvp-zv/.

[260] Tamtéž, s. 10–13.

Závěr

Bakalářská práce se zabývala využitím témat z evropské mytologie v amerických komisech vydaných v letech 1939–1999 a na možné didaktické využití amerických komiksů ve výuce na základních a středních školách. Práce byla zaměřena především na vydavatelskou činnost společnosti *DC Comics* a následného porovnání s existujícími konkurenčními komiksovými společnostmi, *Marvel Comics* a *Charlton Comics*.

V teoretické části se čerpalo především ze samotných komiksů od společnosti *DC Comics* nebo z cizojazyčné literatury. Nejčastěji nalezenou mytologií v *DC Comics* byla řecká mytologie. Ta se soustředila především kolem dvou specifických postav, Wonder Woman a Aquamana. Dalo by se dokonce říct, že přestože se mytologie v *DC Comics* vyskytovala již před debutem číslem Wonder Woman v osmém čísle ALL-STAR COMICS roku 1942, byla to právě Wonder Woman a její příběh, který *DC Comics* obohatil o nejvíce mytologického materiálu a postav. Wonder Woman se stala jakým si středobodem a ostatní příběhy, u kterých se jejich autoři inspirovali mytologií, na její osud a příběh navazovali.

A to je pravděpodobně i odpověď na otázku, proč se daná mytologie v komiksech vyskytovala nejčastěji. Wonder Woman poskytla spisovatelům základ, na který mohli dále navazovat a vymýšlet nové příběhy. Zároveň nejdou opomenout ani výsledky dotazníkového šetření, který bude zanalyzován později. V rámci dotazníkového šetření se ukázalo, že antická mytologie je nejvíce známou mytologií, alespoň co se dnešní mládeže týče. Je tedy možné, že se spisovatelé *DC Comics* rozhodli využít znalosti svých čtenářů a vymyslet příběh, který by je zaujal právě z toho důvodu, že jejich čtenáři už nějaké povědomí o řecké mytologii mají.

Ostatní mytologie již v komiksech tolik jako antická mytologie zastoupené nebyly. Většina postav sloužila pouze jako vedlejší postavy, nebo se jim nikdy nepodařilo stát se natolik populárními, aby získaly svoji vlastní sérii. V opačném případě se jejich číslo přestalo brzy vydávat. Jejich nejčastější role v příběhu byla superhrdinův nepřítel, jako to bylo například v případě Silver Banshee, Kirké nebo Mad Monk či Ódina.

V porovnání s ostatními společnostmi, nejméně mytologie se našlo v komisech společnosti *Charlton Comics*. Pravděpodobně za to může i fakt, že firma brzy zkrachovala a neměla tedy tolik příležitostí, jako *DC Comics* a *Marvel Comics*. *Marvel Comics* se zase oproti *DC Comics* zaměřila spíše na severskou mytologii a tu dále rozvíjela díky své sérii o Thórovi a bozích z Ásgardu. Nezůstala však pozadu ani ve využití antické mytologie, jako

příklad lze uvést organizace Hydra nebo Namor. Zajímavé je, že jak *DC Comics*, tak *Marvel Comics* využili slavných legend o Králi Artušovi a zakomponovali tyto příběhy do svých časopisů. V obou případech se poté jednalo o nejvíce propracované postavy vypůjčené z keltské mytologie.

V rámci dotazníkového šetření vyšlo následující. Z profilové části dotazníku vyplinulo, že většina žáků a studentů na vybraných školách komisy nečte vůbec (skupina C). Další nejpočetnější skupinou byly respondenti, kteří komiksy čtou příležitostně (skupina B) a v nejmenším zastoupení byli pravidelní čtenáři komisků (skupina A). V návaznosti na toto zjištění se vytvořily skupiny, podle kterých se nadále šetření dělilo. Ve vytvořených skupinách se podrobně rozebraly ostatní odpovědi v profilové části a vytvořily grafy. Grafy všech tří skupin se následně porovnaly a byly vyvozeny výsledky šetření. Nejvíce známou mytologií ve všech skupinách byla antická mytologie. Podle očekávání zároveň vyšlo, že nejmenší nadšení pro četbu komiksů a pro možné rozšíření svých znalostí mytologie, projevila nejmenší nadšení skupina C. Naopak skupina A odpovídala zpravidla kladně na všechny otázky. U skupiny B se evidují největší rozdíly v odpovědích. Přestože většina žáků a studentů čte komiksy pouze příležitostně nebo je nečte vůbec, reakce na využití komiksů ve výuce byly ve většině případů kladné. V rámci množství využitých mytologických prvků v jednotlivých komiksech, by se dalo uvažovat o využití *DC Comics* během výuky řecké mytologie a *Marvel Comics* u výuky severské mytologie. Je ovšem nutné upozornit žáky a studenty na nesrovnalosti v komiksech a upozornit například na smyšlený bratrský vztah Thóra a Lokiho.

Největší limitací zapojení komiksů do výuky dějepisu je skupina žáků, která projevila negativní zájem o jejich četbu a zároveň neprojevila zájem o rozšíření svých znalostí mytologie. Další limitací zapojení komiksů do výuky je nedostatečné množství materiálu v českém jazyce. Využití komiksů ve výuce dějepisu by čelilo tedy jistým obtížím. Při větším zájmu žáků a snaze učitele, by tento nápad však šel realizovat a žáci by se tak mohli dozvědět něco nového zajímavějším způsobem.

Druhá část dotazníku byla zaměřená na jednotlivé schopnosti a znalosti studentů. Na těchto úkolech šlo názorně ukázat, jak by taková výuka se zapojením komiksů ve výuce mohla vypadat. V této části nebyly žádné správné a špatné odpovědi. Žáci a studenti si na cvičeních rozvíjeli své měkké dovednosti, mohli malovat a vyžít se tak kreativně, což oceili především žáci základní školy a nejvíce kreseb je právě od nich. Bylo také zajímavé sledovat, jak se koncept superhrdiny věkem respondenta měnil. U mladších žáků byl superhrdina více

stereotypní, tedy byl to převážně muž, byl svalnatý a v rukou často držel zbraně. U starších studentů se už objevovaly i kresby obyčejných lidí, nebo smyšlených fantastických zvířat s humanoidními tvary.

Ze šetření tedy vyplívá, že komiksy ve výuce mytologie na školách využít jde. Realizace nápadu však čelí několika překážek. Jsou to osobní prefenrence žáků a jejich vztah ke čtení, ať už čtení literatury celkově, nebo pouze komiksů. Je to ochota studentů vložit energii do bádání a analyzování jednotlivých komiksových čísel. Zároveň je tu fakt, že pro zkoumání by bylo zapotřebí, aby studenti alespoň částečně probíranou mytologii znali a dokázali tak komiks podrobněji zanalyzovat. A v neposlední řadě je to nedostatek čtecího materiálu. V knihovnách jsou sice komiksy běžně k dostátní, ale v omezeném množství. Internetové verze by mohly přijít v úvahu pouze v případě, že by třída uměla anglicky na takové úrovni, aby rozuměla souvislému textu. V online podobě jsou totiž komiksy oskenované pouze v anglickém jazyce. Mohlo by se v tom případě uvažovat o propojení s výukou anglického jazyka.

Seznam použitých zdrojů

Seznam použité literatury

AMBALU, Shulamit. *The Mythology Book: Big Ideas Simply Explained*. London: A Penguin Random House Company, 2018. ISBN 9780241301913.

ASHWORTH, Leon. *Gods and Goddesses of Ancient Rome: Gods and Goddesses Series*. London: Cherrytree Books, 2005. ISBN 9781842342695.

BEARD, Mary. Řím. In: WILLIS, Roy, ed. *Mytologie světa: ilustrovaný průvodce*. Praha: Slovart, 1997. ISBN 80-7209-034-8.

BEATTY, Scott, Robert GREENBERG, Phil JIMENEZ a Dan WALLACE. *The DC Comics Encyclopedia: The definite guide to the charecters of the DC universe*. New York: DK, 2004. ISBN 978-7566-4119-1.

BOOKER, Marvin Keith. *Encyclopedia of comic books and graphic novels*. Santa Barbara, Calif.: Greenwood Press, 2010. ISBN 978-0-313-35746-6.

BOOKER, Marvin Keith. *Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas*. ABC-CLIO, 2014. ISBN 9780313397516.

BURR, Elizabeth. *The Chiron Dictionary of Greek and Roman Mythology: Gods and Goddesses, Heroes, Places, and Events of Antiquity*. New York: Chiron Publications, 1993. ISBN 978-1630514709.

BUXTON, Richard. *The complete world of Greek mythology*. 1. London: Thames & Hudson, 2004. ISBN 978-050-0251-218.

CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny*. Praha: Portál, 2000. ISBN: 80-7178-354-4.

CORCORAN, John. Celtic Mythology. In: GUIRAND, Felix, ed. New Larousse *Encyklopedia of Mythology*. New York: Crescent Books, 1987. ISBN 978-0517004043.

COWSILL, Alan, Alex IRVINE, Matthew K. MANNING, Michael MCAVENNIE, Melanie SCOTT a Daniel WALLACE. *DC Comics Year By Year New Edition: A Visual Chronicle*. Dorling Kindersley Limited, 2019. ISBN 9780241430422.

DALY, Kathleen, RENGEL, Marian. *Greek and Roman Mythology A to Z*. New York: Facts On File, 2004. ISBN 9781438119922.

DANIELS, Les. *DC Comics: sixty years of the world's favorite super heroes*. 1. Boston: Little, Brown and Company, 1995. ISBN 0821220764

DIXON-KENNEDY, Mike. *Encyclopedia of Greco-Roman mythology*. Oxford: ABC-CLIO, 1998. ISBN 9781576070949.

ELIADE, Mircea. *Myth and reality*. New York: Harper & Row, 1963. ISBN: 9780061313691.

ELIADE, Mircea. *Mýtus o věčném návratu: (Archetypy a opakování)*. Praha: Institut pro středoevropskou kulturu a politiku. Oikúmené, 1993. ISBN 80-852-4151-X.

FANTHAM, Elaine, Helene Peet FOLEY, Natalie Boymel KAMPEN, Sarah B. POMEROY a H. A. SHAPIRO. *Women in the Classical World*. New York: Oxford University Press, 1994. ISBN 9780199879212.

HARD, Robin. *The Routledge Handbook of Greek Mythology: Based on H.J. Rose's Handbook of Greek Mythology*. London: Routledge, 2004. ISBN 978-0415478908.

HARVEY, Robert. *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History*. Mississippi: University Press of Mississippi, 1996. ISBN 9780878057580.

HOUTZAGER, Guus. *Encyklopedie řecké mytologie*. Čestlice: Rebo, 2003. ISBN 80-7234-287-8.

CHRISTIANZEN, Chris. Council of Godheads. In: MCQUAID, Sean, et al. All-New *Official Handbook of the Marvel Universe A to Z #3*. Marvel Comics, 2006.

CHRISTIANZEN, Chris. Marvel Knights. In: VANDAL, Stuart, et al. *Official Handbook of the Marvel Universe*. Marvel Comics, 2005.

KOŘÍNEK, Pavel, Martin FORET a Michal JAREŠ. *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis, 2015. ISBN 978-80-7470-113-9.

LEPORE, Jill. *The secret history of Wonder Woman. 1*. New York: Vintage Books, 2015. ISBN 9781925228113.

LINDOW, John. *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. New York: Oxford University Press, 2001. ISBN: 0-19-515382-0.

LUKAVEC, Jan, Pavel ŠIDÁK, Jan MATONOHA a Richard MÜLLER. *Slovník novější literární teorie: glosář pojmů.* 1. Praha: Akademia, 2012. ISBN 978-80-200-2048-2.

MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. ISBN 80-856-1919-9.

MANNING, Matt, Stephen WIACEK, Melanie SCOTT, Nick JONES a Landry WALKER. *The DC Comics Encyclopedia: New Edition. 1*. New York: DK, 2021. ISBN 9780744020564.

MAYOR, Adriene. *The Amazons: Lives and Legends of Warrior Women across the Ancient World.* 1. Oxfordshire: Princeton University Press, 2014. ISBN 9780691147208.

MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

MELETINSKIJ, Jeleazar Moisejevič. *Poetika mýtu*. Praha: Odeon. Ars, 1989. ISBN 80-207-0804-9.

MONAGHAN, Patricia. *The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore*. New York: Facts on File, 2008. ISBN 9780816075560.

MORRIS, Jon. *The League of Regrettable Superheroes: Half-Baked Heroes From Comic Book History!*. Philadelphia: QuirkBooks, 2015. ISBN 978-1-59474-763-2.

NEIL, Philip. *Ilustrovaná kniha mýtů: báje a pověsti z celého světa*. Praha: Ikar, 1996. ISBN: 80-7202-044-7.

PETERS-KÜHLINGER, G. JOHN, J. *Komunikační a jiné měkké dovednosti. Využijte svůj potenciál, rozviňte své soft skills a staňte se úspěšnějšími*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2007. ISBN: 80-247-2145-7.

PUHVEL, Jaan. *Comparative Mythology*. 1. London: The Johns Hopkins University Press, 1987. ISBN 9780801834134.

REYNOLDS, Richard. *Super Heroes: A Modern Mythology*. Press of Mississippi Univ, 1994. ISBN 087805694.

RHOADES, Shirrel. *A complete history of American comic books*. New York: Peter Lang, 2008. ISBN 978-143-3101-076.

TUCKER, Reed. *Slugfest: Inside the Epic, 50-year Battle between Marvel and DC*. New York: Da Capo Press, 2017. ISBN 9780306825460.

UMBERTO, Eco. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Argo, 2006. ISBN: 80-205-0472-9.

VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990.

VIDAL-NAQUET, Pierre. *The Atlantis Story: A Short History of Plato's Myth.* Exeter: Liverpool University Press, 2007. ISBN 9780859898058.

WALLACE, Daniel, Tom BREVOORT, Andrew DARLING, Tom DEFALCO, Peter SANDERSON a Michael TEITELBAUM. *The Marvel Encyclopedia: The Definitive Guide to the Characters of the Marvel Universe.* New York: DK Publishing, 2006. ISBN 978-0756623586.

WRIGHT, Bradford W. *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001. ISBN: 978-0801865145.

Seznam použitých pramenů

BARR, Mike W. *Outsiders Vol. 2 #1: Blood and ashes*. DC Comics, 1993.

BATES, Cary. *Wonder Woman Vol. 1#215: Amazon Attack Against Atlantis*. DC Comics, 1975.

BINDER, Otto. Ibis the invincible: Loki, the Terrible. In: BECK, Charles Clarence. *Whiz Comics Vol. 1 #50.* DC Comics, 1944.

BROOME, John. *Flash Comics Vol. 1 #110: Meet the Kid Flash*. DC Comics, 1959.

BUSIEK, Kurt, Trina, ROBBINS. *The Legend of Wonder Woman Vol. #2: The Land of Mirrors*. DC Comics, 1986.

BYRNE, John. *Action Comics Vol 1 #595: The Ghost of Superman*. DC Comics, 1987.

BYRNE, John. *Wonder Woman Vol. 2 #132: Shadows of the past*. DC Comics, 1998.

BYRNE, John. *Wonder Woman Vol. 2 #132: Shadows of the past*. DC Comics, 1998.

CLAREMONT, Chris. From the Holocaust… A Hero! In: LEE, Stan, et al. *Captain Britain Vol. 1 #2.* Marvel Comics, 1976.

CLAREMONT, Chris. *Superman/Wonder Woman: Whom Gods Destroy book two: The Hunt.* DC Comics, 1997.

CONWAY, Gerry. *Hercules Unbound Vol. 1 #3: Within The Pit Below*. DC Comics, 1976.

DAVID, Peter. *Aquaman Vol. 1 #46: Aquaman against the God of the Seas*. DC Comics, 1998.

DAVID, Peter. *Atlantis chronicles Vol. 1 #7: Birthrite*. DC Comics, 1990.

DEMATTEIS, John Marc. I… Vampire. In: KASHDAN, George. *House of Mystery Vol. 1 #290*. DC Comics, 1981.

DEMATTEIS, John Marc. The Creature Commandos. In: KASHDAN, George, et al. *Weird War Tales Vol. 1 #93*. DC Comics, 1980.

FOX, Gardner. Batman versus the Vampire. In: FLEMING, Homer, et al. *Detective Comics vol. 1 #31*. National Allied Publishing, 1939.

GARDNER, Fox. The Flash: Origin of the Flash. In: WENTWORTH, John, WHEELAN, Ed. *Flash Comics Vol. 1 #1*. DC Comics, 1940.

GIFFEN, Keith, FLEMING, Robert Loren. *The Legend of Aquaman Vol. 1 #1*. DC Comics, 1989.

GILL, Joe. *Son of Vulcan Vol 1 #49: Diamond Dancers*. Charlton Comics, 1965.

JURGENS, Dan. *Tangent Comics: Covenant of Iron*. DC Comics, 1998.

KANIGHER, Robert. Mystery of the Human Thunderbolt! In: BROOME, John. *Showcase Vol. 1 #4.* DC Comics, 1956.

KIRBY, Jack. *Eternals Vol. 1 #3: The Devil in New York!* Marvel Comics, 1976.

KIRBY, Jack. *Eternals Vol. 1 #4: The Night of the Demons!* Marvel Comics, 1976.

LEE, Stan, LIEBER, Larry. The Mighty Thor and the Stone Men from Saturn! In: LIEBER, Larry et al. *Journey Into Mystery Vol. 1 #83.* Marvel Comics, 1962.

LEE, Stan. *Black Knight Comics Vol. 1 #1: The Menace of Modred the Evil!* Marvel Comics, 1955.

LEE, Stan. The End of the Quest. In: LEE, Stan. *Tales to Astonish Vol. 1 #75.* Marvel Comics, 1965.

LEE, Stan. *Thor Vol. 1 #159: The Answer at Last!* Marvel Comics, 1968.

LEE, Stan. Venus Comes to Earth. In: KURTZMAN, Harvey. *Venus Vol. 1 #1*. Marvel Comics, 1948.

LEE, Stan. When Titans Clash! In: LEE, Stan. *Journey Into Mystery Annual Vol. 1.* Marvel Comics, 1966.

MARSTON, William Moulton. Introducing Wonder Woman. In: FOX, Gardner a Jacob Lupu BLUMER. *All-Star Comics Vol 1 #8*. DC Comics, 1942.

MARSTON, William Moulton. The Valkyries‘ prey. In. FOX, Gardner, et al. *Comic Cavalcade Vol. 1 #17*. DC Comics, 1946.

MARSTON, William Moulton. *Wonder Woman #37 Vol. 1: The Secrets of Circe*. DC Comics, 1949.

MARSTON, William Moulton. *Wonder Woman Vol. 1 #11: The Slaves of the Evil Eye.* DC Comics, 1944.

MARSTON, William Moulton. *Wonder Woman Vol. 1 #33: Four Dooms*. DC Comics, 1949.

MARSTON, William Moulton. *Wonder Woman Vol. 1#1.* DC Comics, 1942.

MARSTON, William Moulton. Wonder Woman: A Spy in the Office. In: MOLDOFF, Sheldon, et al. *Sensation Comics Vol. 1 #3*. DC Comics, 1942.

MARSTON, William Moulton. Wonder Woman: The Milk Swindle. In: FOX, Gardner, et al. *Sensation Comics Vol. 1 #7*, 1942.

MASULLI, Pat. The Golden Curse. In: GILL, Joe. *Mysteries of Unexplored Worlds Vol. 1 #47*. Charlton Comics, 1965.

MASULLI, Pat. The Son of Vulcan: A Mighty Champion is Born! In: MASULLI, Pat. *Mysteries of Unexplored Worlds Vol. 1 #46.* DC Comics, 1965.

MESSNER-LOEBS, William. *Wonder Woman Vol. 2 #90: Homeward Gazings*. DC Comics, 1994.

MISHKIN, Dan. *Wonder Woman Vol 1 #312: Escape*. DC Comics, 1984.

MORRISON, Grant. *Faces of Evil #1: New Year's Evil: Prometheus*. DC Comics, 1998.

O'NEIL, Dennis. S*hazam! The original Captain Marvel Vol. 1 #1: ...In the beginning...* DC Comics,1973.

O'NEIL, Dennis. *Shazam! The World's mightiest mortal Vol. 1 #15: Special scientists and inventors issue*. DC Comics, 1974.

O'NEIL, Dennis. *Wonder Woman Vol. 1 #178: Wonder Woman's Rival*. DC Comics, 1968.

OSTRANDER, John. *Firestorm Vol. 2 #72: Return of the Zuggernaut*. DC Comics, 1988.

PARKER, Bill Lee. *Captain Marvel Adventures Vol. 1 #18: Captain Marvel introduces Mary Marvel*. Fawcett Publications, 1942.

PARKER, Bill Lee. *Whiz Comics Vol 1 #1: Captain Marvel*. Fawcett Publications, 1940.

PARKER, Bill Lee. *Whiz Comics Vol. 1 #25: Mighty Captain Marvel stops the turbine of death*. Fawcett Publications, 1941.

PERÉZ, George. *War of the Gods Vol. 1 #4: In the Beggining there was the end*. DC Comics, 1991.

POTTER, Greg, PERÉZ, George. *Wonder Woman Vol 2 #1: The Princess and the Power!* DC Comics, 1987.

SANDSMARK, Joanna, et al. *Wonder Woman Secret Files and Origins Vol. 1# 1*. DC Comics, 1998.

SIEGEL, Jerry. *Nature Boy Vol. 1#3: The Origin of Nature Boy.* Charlton Comics, 1956.

THOMAS, Roy. *Uncanny X-Men Vol. 1#28: The Wail of the Banshee!* Marvel Comics, 1967.

USLAN, Michael. *Beowulf Vol. 1 #4: Valley in the shadow of Death*. DC Comics, 1975.

WARREN, Ellis. *Storm Watch Vol. 2 #5: A FinnerWorld*. DC Comics, 1998.

WEIN, Len. Moonofthe Wolf. In: FINGER, Bill, et al. *Batman Vol. 1 #255*. DC Comics, 1974.

WEISINGER, Mort. Aquaman: The Submarine strikes. In: FOX, Gardner, et. al. *More Fun Comics Vol. # 73*. DC Comics, 1941.

WILLIAMSON, Joshua. *Dark Crisis Vol. 1 #7: Dawn of DC*. DC Comics, 2023.

WOLFMAN, *New Titans Vol. 1 #79: Prelude…* DC Comics, 1991.

Seznam použitých internetových zdrojů

ANDERSON, Rasmus Björn. *Norse Mythology, or the Religion of Our Forefathers: Containing All the Myths of the Eddas, Systematized and Interpreted; With an Introduction, Vocabulary and Index* [online].2. Chicago: Forgotten Books, 2018 [vid. 19. 3. 2023]. ISBN 978-1330003374. Dostupné z: https://www.gutenberg.org/cache/epub/65910/pg65910-images.html#chap2-4.

FINGEROTH, Danny, THOMAS, Roy, eds. *Stan Lee Universe*. [online] North Carolina: Two Morrows Publishing, 2011. ISBN 978-1-60549-029-8.

LEPORE, Jill. *The Surprising Origin of Wonder Woman*. Smithsonian Magazine [online]. 2014 [vid. 25. 2. 2023]. Dostupné z: https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/origin-story-wonder-woman-180952710/.

MARK, Joshua J. Ten Norse Mythology Facts You Need to Know. In: *World History Encyklopedia* [online]. 21. 10. 2021 [vid. 18. 3. 2023]. Dostupné z: https://www.worldhistory.org/article/1836/ten-norse-mythology-facts-you-need-to-know/.

MARSTON, William Moulton. *Why 100,000,000 Americans Read Comics*. The American Scholar, [online]. 1943, roč. 13, č. 1, [vid. 25. 2. 2023]. ISSN: 00030937. Dostupné z: http://www.jstor.org/stable/41204638.

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. [online]. Praha: MŠMT, 2021. [vid. 22.06.2023]. Dostupné z: https://www.edu.cz/rvp-ramcove-vzdelavaci-programy/ramcovy-vzdelavacici-program-pro-zakladni-vzdelavani-rvp-zv/.

STULLER, Jennifer K. *Ink-stained Amazons and Cinematic Warriors: Superwomen in Modern Mythology*. 1. New York: I. B. Tauris & Co, 2010. ISBN 978-1-84511-965-2.

ŠVP - Dějepis [online]. Dvůr Králové nad Labem: Základní škola 5. května, 2016 [cit. 2023-06-18].

Proto-Indo-European Roots [online]. Archivováno 6. 10. 2008 [vid. 28. 3. 2023]. Dostupné z https://web.archive.org/web/20080610142523/http://indoeuro.bizland.com/project/phonetics/word30.html.

Demigods Haven Wiki [online]. [vid. 24. 3. 2023]. Dostupné z: https://demigodshaven.fandom.com/wiki/Hermes.

Marvel Cinematic Universe Wiki [online]. [vid. 26. 3. 2023]. Dostupné z: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/HYDRA.

The British Museum: Hydria [online]. [vid. 09. 06. 2023]. Dostupné z: https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1843-1103-47.

Seznam příloh

Obrázek 1: Herkules oděn ve lví kůži, Wonder Woman

Obrázek 2: Herkules v kůži Nemejského lva, keramická váza

Obrázek 3: Captain Marvel

Obrázek 4: Captain Marvel Jr.

Obrázek 5: Mary Marvel

Obrázek 6: Mladší a starší Aquaman

Obrázek 7: Wonder Woman a Hippolyta s roubíkema svázaná Wonder Woman

Obrázek 8: Jay Garrick jako Flash

Obrázek 9: Barry Allen jako Flash

Obrázek 10: Mladý Hermes s helmou a botami

Obrázek 11: Ódin v The Valkyries' prey

Obrázek 12: Thór v The Valkyries' prey

Obrázek 13: Silver Banshee

Obrázek 14: Znak Hydry

Obrázek 15: Thór Odinson

Obrázek 16: Son of Vulcan

Obrázek 17: Son of Vulcan v novém brnění

Příloha A: Dotazník pro základní a střední školy

Příloha B: Kresba Craft Man

Příloha C: Kresba Diluc

Příloha D: Kresba Sial

Příloha E: Kresba Pan Akord

Příloha F: Kresba Uni Kitty a Číčolap

Příloha G: Kresba Loki, Groot a winter Soldier

Příloha H: Kresba hasiče a zdravotní sestry

Příloha A: Dotazník pro základní a střední školy

Ahoj,

Chtěla bych tě poprosit o pár minut tvého času na vypracování dotazníku a několika následných cvičení. Tvoje odpovědi mi poslouží jako podklad pro mou bakalářskou práci na téma „Evropská mytologie v americké komiksové tvorbě od roku 1939-1999".

Doufám, že si vyplňování dotazníku aspoň trošku užiješ a třeba to v tobě probudí zájem o četbu komiksů.

Na konec bych tě jenom chtěla ujistit, že dotazník je zcela anonymní a nebude nijak hodnocen.

Předem děkuji za spolupráci.

Studentka Technické univerzity v Liberci.

1. Chodíte na základní nebo střední školu?
   a) základní škola b) střední škola

2. Kolik Vám je let?
   a) 13 let a méně b) 14-15 let c) 16-17 d) 18 let a více

3. Čtete komiksy?
   a) ano, velice často b) příležitostně c) ne

4. Čtete rádi komiksy?
   a) rozhodně ano b) spíše ano c) spíše ne d) rozhodně ne

5. O které z těchto evropských mytologií* toho víte nejvíce?
   a) antická b) severská c) keltská d) slovanská

6. Chtěli byste si rozšířit své znalosti mytologie?
   a) rozhodně ano b) spíše ano c) spíše ne d) rozhodně ne

7. Myslíte si, že počítačové hry, knihy nebo filmy, mohou sloužit jako učební pomůcka pro studium mytologie?
   a) rozhodně ano b) spíše ano c) spíše ne d) rozhodně ne

8. Bavilo by Vás, kdyby se komiksy používaly jako učební pomůcka?
   a) rozhodně ano b) spíše ano c) spíše ne d) rozhodně ne

Děkuji ti za čas věnovaný vyplněním tohoto dotazníku.

Ještě bych tě ráda poprosila o vyplnění několika málo cvičení, které jsem si pro tebe připravila na druhé straně.

1. O kterém z následujících hrdinů si myslíš, že je spojován s antickou mytologií? Svoji odpověď zdůvodni. Odpověz minimálně dvěma větami.

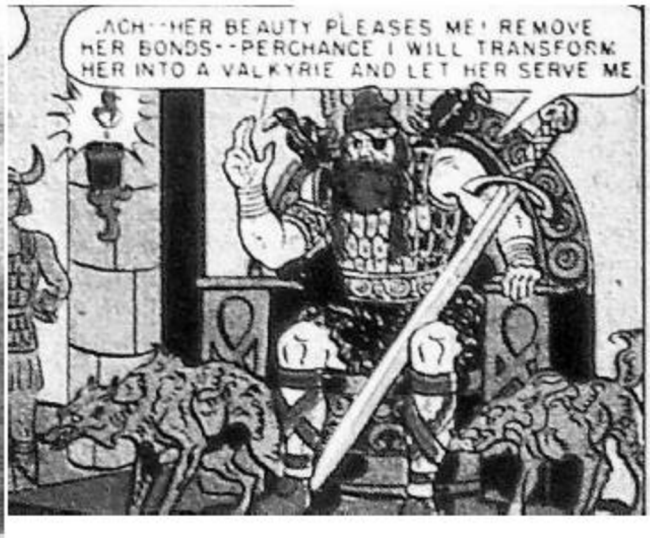
a) Aquaman b) Batman c) Superman d) Green Lantern

Tvoje odpověď:

2. Billy Batson se promění v Kapitána Marvel pomocí vykřiknutí slova Shazam. Shazam je akronymem** šesti jmen. Jejich nositelé propůjčují Kapitánovi Marvel na určitou dobu svoje schopnosti. Propoj jmenovatele se schopnostmi, které propůjčují.

a) Solomon (Šalamoun)	__ Odolnost
b) Herkules	__ Rychlost
c) Atlas	__ Odvaha
d) Zeus	__ Moc
e) Achilles	__ Fyzická síla
f) Merkur	__ Moudrost

3. Na prvním obrázku je moderní ilustrace tradované podoby boha Odina. Na druhém obrázku je Odin namalován v jednom z komiksů DC Comics. Najdi a napiš alespoň 4 stejné atributy, které oba obrázky spojují.



Tvoje odpověď:

4. Co si představíš pod slovem „superhrdina"? Napiš alespoň 4 věty, jak by podle tebe měl superhrdina vypadat (vzhled, oblečení, jeho chování, čím je hrdina motivovaný a jiné). Pokud znáš nějakého hrdinu z DC komiksů, můžeš svou odpověď založit na jeho postavě.

Tvoje odpověď:

Nepovinný úkol: Zkus namalovat svého vlastního superhrdinu. Dej mu nějaké originální jméno, vymysli mu nějaké superschopnosti, jeho oblíbenou zbraň nebo pomocníka. Po dokončení se zkus zamyslet, jestli ses při jeho tvorbě neinspiroval nějakým příběhem nebo už existujícím hrdinou.

Na jeho nakreslení můžete využít druhou stranu papíru.

A to je vše. Děkuji za tvůj čas.

* Mytologie je věda zabývající se studiem mýtů a bájí. V průběhu času se objevilo mnoho kultur s vlastní mytologií, ve kterých vystupovali různí hrdinové a božstva.

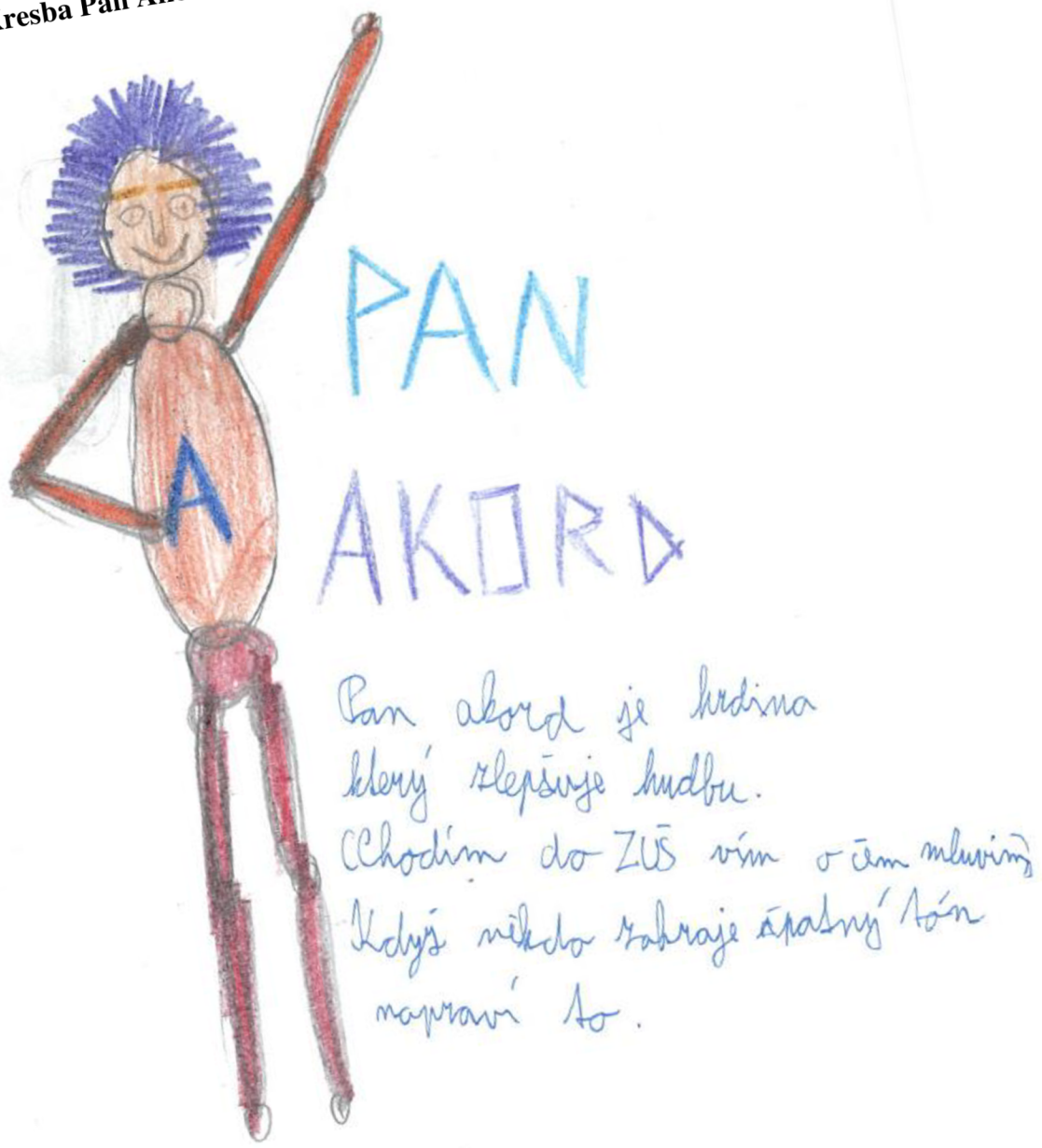
** Zkratka vytvořena spojením počátečních písmen více slov. Na rozdíl od jiných zkratek ji lze vyslovit dohromady jako jedno slovo.

Příloha B: Kresba Craft Man

Příloha C: Kresba Diluc

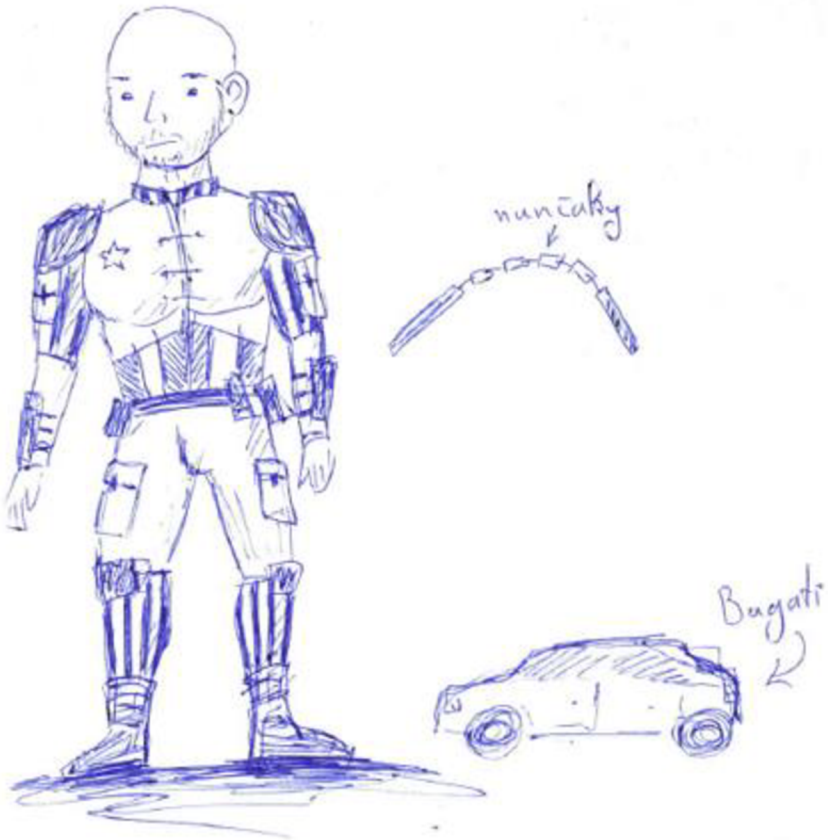
Příloha D: Kresba Sial

Příloha E: Kresba Pan Akord



Příloha F: Kresba Uni Kitty a Číčolap

Příloha G: Kresby Loki, Groot a Winter Soldier



Příloha H: Kresba hasiče a zdravotní sestry