

**Lauderova MŠ, ZŠ a Gymnázium při
Židovské obci v Praze**

Gaimanova božstva

Autor práce: Eliáš Gaydečka

Vedoucí práce: Milan Ducháček

Školní rok 2017/18

5.0

Abstrakt

Práce se zabývá projevy archetypů v moderní tvorbě na konkrétním příkladu knihy *American Gods*. Krátce pojednává o tom, co to archetyp je, a jak je v tvorbě moderní doby, konkrétně komiksové, reflektován. Dále porovnává již zmiňovanou knihu s její seriálovou adaptací a ve finále srovnává postavy božstev z knihy s jejich původními předlohami v mýtech. Cílem práce je tedy především porozumět rozdílu mezi mytickou a komiksovou postavou a ve finále pak tyto rozdíly určit na příkladech bohů v knize a v mytologiích.

Klíčová slova: American Gods, archetyp, komiksový hrdina, božstvo, mytologie

Obsah

Úvod.....	4
1. Komiksové archetypy.....	5
1.1. Archetyp komiksového hrdiny	5
1.2. Božstvo jako superhrdina	7
2. Srovnání knihy a seriálu.....	9
2.1. Porovnání prostředí.....	9
2.2. Mytologické motivy v seriálu.....	10
3. Srovnání Gaimanových božstev s mytologickými předlohami.....	12
3.1. Czernobog.....	12
3.2. Ostara / Easter	13
3.3. Mr. Wednesday / Odin	15
Závěr.....	19
Bibliografie.....	20

Úvod

Kniha *American Gods* spisovatele Neila Gaimana je urban fantasy odehrávající se ve fikčním světě situovaném do současnosti.¹ Je celá založená na autorově myšlence, že pokud lidé cestují, přesouvají se s nimi i jejich kulturní tradice a víra náboženství ve formě personifikovaných božstev. Z toho logicky vyplývá, že hlavním zdrojem inspirace pro tuto knihu jsou mytologie různých starých světových kultů. Ačkoli se v knize objevují postavy božstev, které mají svoji původní předlohu v různých mytologických pantheonech, jsou jejich charaktery pozměněny podle toho, kým, kde a jakými způsoby jsou v moderní době uctíváni.

Hlavním účelem této práce je tyto rozdíly identifikovat a pokusit se porozumět tomu, jak autor tvořil postavy do svého románu na základě archetypální předlohy – a posléze se pokusit o srovnání literární předlohy se seriálovou adaptací².

Téma jsem si vybral, protože mě už od dětství fascinují světové mytologie. Zároveň velice rád čtu knihy a komiksy, toto téma bylo tedy vhodnou kombinací mých zájmů.

¹ GAIMAN, Neil. *American gods: the author's preferred text*. London: Headline, 2013. ISBN 978-0-7472-6374-6.

GAIMAN, Neil. *Američtí bohové*. Přeložil Ladislava Vojtková. Frenštát pod Radhoštěm: Polaris, 2001. ISBN 80-85911-98-1. Toto je český překlad knihy, pro tuto seminární práci však používám anglickou verzi. Nepoužívám však ani první vydání knihy, nýbrž později vydanou, rozšířenou verzi textu, do které Neil Gaiman zapojil více svých původních nápadů, než do onoho prvního vydání.

² *American Gods* [seriál]. USA, Created by Bryan FULLER a Michael GREEN. 2017. Starz.

1. Komiksové archetypy

Tato kapitola krátce pojednává o tom, co to je archetyp a kde se tento pojem objevil. Dále se zaměřuje na to, jak se archetypy vyskytují i mimo mýty, tedy v moderní literatuře, kinematografii, popřípadě například i v komiksech. Poskytuje tak úvod k hlavnímu tématu práce.

1.1. Archetyp komiksového hrdiny

Archetyp poprvé popsal psychoterapeut C. G. Jung, když se zabýval lidským nevědomím. Stejně jako jeho učitel, Sigmund Freud, věřil, že jedním z primárních projevů nevědomí jsou sny.³ Během práce se sny svých pacientů objevoval mnoho podobností mezi představami figurujícími ve snech a mytickými příběhy. Z tohoto důvodu Jung poté dochází k přesvědčení, že si v našich myslích nosíme už odjakživa tyto pravzory, které pojmenoval archetypy.⁴ Jung v rámci této teorie rozlišil několik základních archetypů, které se dle jeho názoru v mýtech objevují.⁵ Tato práce se dále pro své účely však omezuje výhradně na archetyp hrdiny.

Jak Jung zdůrazňoval, mýtus je příběhem symbolickým, neměl by tedy být chápán doslova.⁶ Jeho postavy mívají nejrůznější atributy a vlastnosti, které dávají celému příběhu symbolický význam.⁷ Z tohoto důvodu je mnoho mytických postav, ať už se jedná o hrdinu nebo například božstvo, vyobrazováno s typickými atributy, které znázorňují jejich povahové rysy. „Mýtus je vyjádření nadčasových skutečností, které přesahují naši lidskou představivost jazykem dostupným člověku. Tento jazyk je jazykem symbolů, který je zahalen do svého dočasného oděvu v podobě příběhů, legend a vyprávění oslovující člověka v dobách starověku stejně jako romantického hrdiny 19. století či komiksového superhrdiny současnosti.“⁸

Jung věřil, že lidé měli odjakživa touhu psát a vyprávět příběhy, které je oslovovaly. Postavu hrdiny považoval za typický příklad projevu této touhy

³ ŠAFÁŘ, Pavel. *Archetyp hrdiny u C. G. Junga*. Praha, 2013. Diplomová práce, Katedra hudební vědy Filosofické fakulty Masarykovy univerzity. 2013. s. 11.

⁴ ŠAFÁŘ, P., *Archetyp hrdiny v díle C. G. Junga*. s. 23-25.

⁵ ŠAFÁŘ, P., *Archetyp hrdiny v díle C. G. Junga*. s. 43-45.

⁶ ŠAFÁŘ, P., *Archetyp hrdiny v díle C. G. Junga*. s. 25.

⁷ ŠAFÁŘ, P., *Archetyp hrdiny v díle C. G. Junga*. s. 44.

⁸ ŠAFÁŘ, P., *Archetyp hrdiny v díle C. G. Junga*. s. 25.

v příbězích.⁹ „*Téma hrdiny není rozhodně nové, má dlouholetou tradici, je dokonce jedním z nejstarších motivů mytologických vyprávění a pravděpodobně sahá až do dob, kdy se moudrost a příběhy předávaly výhradně v ústním podání. Tuto skutečnost dokládá ohromné bohatství dochovaných mytologických vyprávění, které jsou obsahem mytologií celého světa.*”¹⁰

Další důležitou věcí, týkající se archetypu hrdiny, je jeho cesta v příběhu. Joseph Campbell v knize *Tisíc tváří hrdiny v proměnách věků* předkládá svůj vzorec pro hrdinský příběh.¹¹ Zkráceně se jedná o cestu, během níž postava, které bývají povětšinou prisouzené nějaké nadlidské schopnosti, opouští svůj přirozený svět a pouští se do boje s nějakou formou zla, popřípadě chaosu. Hrdina dále bývá různými způsoby poražen, aby mohl díky nějakému daru, nově nabyté schopnosti nebo mocnému artefaktu opět povstat, porazit ono zlo a zasloužit si tím buď návrat do normálního života, nebo, jak je tomu například v mytických příbězích, místo mezi bohy.

Jak již bylo zmíněno, nejen mýty jsou ovlivněny archetypy, lidem dodnes zůstala tendence je do své tvorby přenášet. K nejznámějším hrdinským příběhům současnosti bezpochyby patří superhrdinské komiksy. Samotný komiksový hrdina je v mnoha ohledech velice podobný tomu mýtickému, je však nutné poukázat na jisté rozdíly, které budou dále pro tuto práci zásadní.

Archetyp hrdiny je v komiksových příbězích stále zachován, včetně struktury, kterou popsal Campbell.¹² U komiksového hrdiny se tedy nadále opakuje cesta, která se objevuje už v mýtech, zároveň má ale v jistých směrech nadstavbu, kterou u mytického podání nevidíme.¹³

⁹ ŠAFÁŘ, P., *Archetyp hrdiny v díle C. G. Junga*. s. 34.

¹⁰ ŠAFÁŘ, P., *Archetyp hrdiny v díle C. G. Junga*. s. 34.

¹¹ CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-354-4.

¹² Zde je zajímavé si povšimnout, že ona cesta mnohdy u komiksových hrdinů probíhá například jako součást příběhu jejich vzniku, zároveň ale i může fungovat jako rovnice jednotlivých epizod v dobrodružství daného hrdiny. *Batman*, například, bývá ve svých komiksech různorodými nepřáteli v mnoha různých rovinách poražen, jen aby se pak zocelil a vítězně povstal.

¹³ ŽIAK, Matěj. *Analýza archetypu komiksového hrdiny v současné fikční seriálové tvorbě*. Olomouc, 2017. Bakalářská práce, Katedra divadelních a filmových studií Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci. 2017. s. 57-72. Práce se v této části zabývá analýzou seriálu *Daredevil* na základě *Cambellovy teorie monomýtu*.

Dnešní komiksy se málokdy odehrávají ve stejném prostředí jako mýty, naopak velice často se jedná o prostředí nám známější. Hrdina může mít v komiksech stejně jako v mýtech své atributy a artefakty, které jsou ale přizpůsobeny prostředí daného fikčního světa. Mohou mít k dispozici jisté technologické vymoženosti, či například superschopnosti. Ať je to jakkoli, vždy je to něco, co jim dává sílu v kontrastu s jejich okolím.¹⁴

Dále lze u komiksů vidět, že jsou ovlivněny aktuálním děním. Tvůrci tak píše/kreslí příběhy o tématech, která jsou jim blízká, prostřednictvím archetypu, který, jak už bylo také řečeno, je v lidské mysli už sám hluboce zakořeněn.¹⁵

Stejně tak ale silně působí na komiksového hrdinu ještě jedna věc, která je také spojena s aktuálním děním. Jsou jí stereotypy, které na nás v dnešní době silně působí. Protože se v komiksech objevují nejrůznější typy hrdinů, jsou jejich charakterové rysy zvýrazněny právě stereotypy, čímž dochází velice často k idolizaci.¹⁶

1.2. Božstvo jako superhrdina

Jak už zaznělo, postavy božstev v knize *American Gods* jsou od svých původních předloh v jistých směrech pozměněny.¹⁷ Božstva v knize přicházejí do nového světa a doby, jimž se musí přizpůsobit, jinak zahynou.

Stejně jako u komiksového hrdiny zde tedy dochází k jisté přeměně něčeho starého na jeho modernější podobu. Ačkoliv si božstva povětšinou zachovávají své základní vlastnosti, motivy a atributy,¹⁸ jsou zároveň přeměněna, aby, někteří více, někteří méně, odpovídala moderní době. Navíc jsou často mírně pozměněna na základě stereotypů, které mohou být spojeny jak s jejich původem, tak s jejich předměty kultu.

¹⁴ ŠAFÁŘ, P., *Archetyp hrdiny v díle C. G. Junga*. s. 29.

¹⁵ LAŠTOVKOVÁ, Lucie. *Archetyp hrdiny v superhrdinských komiksech*. Praha, 2017. Bakalářská práce, Ústav Etnologie Filozofické fakulty Univerzity Karlovy. 2017. s. 54. Poznámka pod čarou.

¹⁶ Na základě konverzace s vedoucím práce o seminární práci 16. 3. 2018.

¹⁷ GAIMAN, N. *American gods: the author's preferred text*.

¹⁸ Zde je velkou výjimkou Vulkán, který se v Americe promění tak drasticky, že jsou v jeho nové podobě jeho původní atributy zastoupeny pouze symbolicky. Je na nich sice nadále závislý, ale jedná se prakticky o úplně nové božstvo, jehož atributem už není sama řemeslná zručnost při práci s kovem, ale produkt této zručnosti, tedy zbraně, především palné.

Je třeba si ale uvědomit ještě jednu věc a to, že mytické postavy nemusí mít nijak zvlášť propracované osobnosti. Většinou mají nějakou základní roli v příběhu, či nějaké cíle, mimo to se ale od tohoto všechny jejich činy a názory odvíjejí. Tyto postavy tak zkrátka promlouvají k lidem, na druhou stranu se nejedná o nijak zvlášť komplexní osobnosti. K podobné věci dochází v komiksech, kde mají hrdinové zvýrazněné konkrétní symboly, vlastnosti, či základní povahový rys.

To je mimo jiné i věcí, kterou mají postavy božstev v této konkrétní knize se svými původními podobami společné. Pověstí mají nějaký základní rejstřík povah a záměrů, které se v příběhu dále projevují. Dokážeme se s nimi sice aspoň základně identifikovat, to je ale spíše tím, že jsou opět inspirována moderním děním, které se nás dotýká a je nám známé.

2. Srovnání knihy a seriálu

Tato kapitola srovnává knihu *American Gods*¹⁹ s její stejnojmennou seriálovou adaptací.²⁰ Kniha je už skoro dvacet let stará²¹ a v seriálu proto dochází k posunům v mnoha různých rovinách, ve kterých jsou často zvýrazněny proměny charakteru božstev od mytologické i Gaimanovy knižní předlohy. Je tedy třeba zde tyto změny rozebrat a lépe tak pochopit rozdíly mezi božstvy v mytologii v literární a seriálové adaptaci. Zde se snad už jen hodí předeslat, že se první řada seriálu pohybuje jen na začátku děje knihy a scénáristé si Gaimanovu předlohu mírně pozměnili pro svoje záměry. Hlavním předmětem této práce však není děj seriálu, ale jeho postavy, takováto drobná změna dějové linie tedy není v tomto ohledu podstatná.

2.1. Porovnání prostředí

Jak už bylo řečeno, doba, do které je příběh v seriálu situován, je časově posunuta o dvacet let později, než je tomu v knižní předloze totiž zhruba do roku 2017. Na první pohled by se mohlo zdát, že tato změna nemusí hrát nijak velkou roli, je ale naopak poměrně důležitá. V knižní předloze totiž postavy například nemají mobilní telefony. V seriálu je scéna, ve které *Mr. Wednesday (Odin)* vyhodí *Shadowovi* mobil z okna auta. Tento moment ilustruje *Wednesdayovu* zášť k moderním vymoženostem, stejně tak jako je později odhalena jeho zášť k ikonám a kultům postmoderní doby.²²

Podobný je i moment v druhém díle, kdy *Shadow* s *Wednesdayem* navštíví *Czernoboga* s jeho sestrami. Celý byt má ponurou a zchátralou atmosféru a záběry, ve kterých *Czernobog* zabíjí krávy, také silně napomáhají posílení celkového efektu v kontrastu s předchozími místy, do kterých se hlavní postavy vydávají.²³

¹⁹ GAIMAN, N. *American gods: the author's preferred text*.

²⁰ *American Gods* [seriál]. USA, Created by Bryan FULLER a Michael GREEN. 2017. Starz.

²¹ Kniha byla poprvé vydána 19. 6. 2001.

²² *American Gods* [seriál]. USA, Created by Bryan FULLER a Michael GREEN. 2017. Starz. *The secret of spoons*, epizoda 2.

²³ *American Gods* [seriál]. USA, Created by Bryan FULLER a Michael GREEN. 2017. Starz. *The secret of spoons*, epizoda 2.

Dalším zajímavým momentem je *Ostara* a její hostina.²⁴ Všechny scény jsou plné motivů spojených s jarem, ať už se jedná o barevné květiny, či zajíce. Zároveň má ale i samotná *Ostara* mladý a svěží vzhled, je oděná v pestrobarevných šatech a výrazně namalovaná. To pro změnu dodává pocit, že se opravdu jedná o božstvo, které jde s dobou.

Jinými slovy, změny prostředí pomáhá v podtržení základních charakterových rysů postav od knihy, kde jsou už tak dost silné. *Mr. Wednesday* se tak najednou jeví ještě víc jako stařec znechucený technologií postmoderní doby, *Ostara* neboli *Easter* je na druhou stranu božstvo, které jde s dobou i přes to, že se od knižní předlohy o dvacet let posunula. A takový *Czernobog* zároveň ještě více kolísá v časech, ve kterých se nyní daleko hůř zvládá uchytit, jelikož se jedná o boha smrti a v době, do které jsou kniha i seriálová adaptace zařazeny, se mu nedostává dostatek smrti ani obětí. To je i důvod, proč začíná *Czernobog* pracovat na jatkách, nemá, jak jinak by se v době v postmoderním světě uplatnil, aniž by ztratil přístup k činnosti, prostřednictvím které byl kdysi údajně uctíván, tedy ke zvířecím obětem.

2.2. Mytologické motivy v seriálu

Je třeba si uvědomit, že seriál má navíc oproti knize i vizuální a hudební stránku. Toto může jednak značně prohloubit atmosféru příběhu, zároveň to ale přidává na síle různým motivům, stejně tak jako v komiksu. Je totiž naprosto očividné, že si tvůrci seriálu dali velice záležet se zachováním a posilováním mytologických motivů spojených s jednotlivými postavami.

V seriálu se objevuje mnoho rituálů, jedná se například o dělníka, který spadne do pece ve *Vulkánově továrně*²⁵, dále to může být třeba rituál mezi *Bilquis*²⁶ a jejími uctíváči.²⁷ Ostatně i sázka mezi *Czernobogem* a *Shadowem*²⁸ je ze strany boha

²⁴ *American Gods* [seriál]. USA, Created by Bryan FULLER a Michael GREEN. 2017. Starz. *Come to Jesus*, epizoda 8.

²⁵ *American Gods* [seriál]. USA, Created by Bryan FULLER a Michael GREEN. 2017. Starz. *A Murder of Gods*, epizoda 6.

²⁶ Původně se jedná o biblickou postavu královny ze Sáby, která je poprvé zmiňována v Bibli, objevuje se však i v příbězích jiných kultur. V knize a později i seriálu však vystupuje pod jménem *Bilquis*, jak je nazývána v islámských pramenech, a stává se z ní bohyně lásky.

²⁷ *American Gods* [seriál]. USA, Created by Bryan FULLER a Michael GREEN. 2017. Starz. *The Bone Orchard*, epizoda 1.

²⁸ *American Gods* [seriál]. USA, Created by Bryan FULLER a Michael GREEN. 2017. Starz. *The Secret of Spoons*, epizoda 2.

tmy a smrti jistý pokus o provedení rituálu, po kterém někdejší božstvo v dnešní době tak touží, aby se jeho kult posílil nebo přinejmenším zůstal zachován. Tyto rituály jsou bohaté na různorodé vizuálie, od rudé místnosti ozářené svícemi²⁹ po divoké Vikingy, kteří se mezi sebou na pláži v Americe bijí a krev z nich při tom teče proudem³⁰. Všechny tyto mytologické motivy jsou záměrně natočené velmi expresivně. Kromě toho jsou doprovázeny velice různorodým soundtrackem, který pro seriál složil Brian Reitzell. Dohromady tyto momenty tvoří velice kontrastní mozaiku momentů spojených s jednotlivými božstvy, či přímo rozdílnými kulturami.

Jeden z nejočividnějších projevů snahy tvůrců o posílení těchto motivů se nachází už v samotném intru seriálu. *Medúza* s kabely místo hadích vlasů, *Buddha* zasypávaný hromadou medikamentů, které dost pravděpodobně symbolizují drogy, kříž, na kterém je místo *Krista* ukřižován astronaut, tyto a další výjevy ukazují notoricky známé náboženské motivy se zakomponovanými prvky postmoderní doby.

Toto prolnutí kultur z knihy samotné nemusí být natolik patrné. Seriál totiž skrze svoje vizuální, popřípadě hudební prvky, dokázal silně zvýraznit konkrétní mytologické motivy, které jsou zároveň přizpůsobené americkému prostředí a kultuře.

²⁹ Myšlen je rituál *Bilquis*.

³⁰ *American Gods* [seriál]. USA, Created by Bryan FULLER a Michael GREEN. 2017. Starz. *The Bone Orchard*, epizoda 1.

3. Srovnání Gaimanových božstev s mytologickými předlohami

Tato kapitola porovnává tři vybrané postavy božstev z knihy s jejich předlohami v mýtech. Jedná se o údajného slovanského boha temnoty, zla a smrti, *Czernoboga*, dále pak o údajně germánskou bohyni jara, *Ostaru* a v poslední řadě o hlavu severského pantheonu starých Seveřanů, *Odina*.

3.1. Czernobog

Informací o slovanské mytologii a jejích příbězích se nám dochovalo velice málo.³¹ Z toho, co však máme k dispozici, o *Czernobogovi* víme, že byl pro Slované bohem zla, temnoty či dokonce smrti.³²

Zatímco je v mytologii *Czernobog*, „Černý bůh“, ztělesnění špatných a temných věcí, jeho bratr *Bielebog*, „Bílý bůh“, je jeho protikladem. Fungují jako protipóly, bůh světla a bůh tmy, či bůh života a bůh smrti.³³

O svém bratru se *Czernobog* v knize zmiňuje, když ho *Mr. Wednesday* s *Shadowem* přijdou navštívit, jako toho, kterého lidé vždy považovali za dobrého. Kniha však nepohlíží na *Czernoboga* pouze jako na zlou bytost, jak tomu je v mytologii. Právě naopak, *Czernobog* si uvědomuje, že jeho bratr je ten dobrý, on tedy musí zastávat v rámci řádu funkci opačnou, aby svět zůstal celistvý.³⁴

S těmito bratry se dále bezprostředně v knize pojí jejich sestry, *Zorya Utrennyaya*, *Zorya Vechernayaya* a *Zorya Polunochnayaya*. Je však nutné podotknout, že ve slovanských se často objevují pouze dvě z těchto, *Utrennyaya* a *Vechernayaya*, které mají za úkol střežit noční oblohu před velkým okřídleným vlkem, zvaným *Simargl*.³⁵

Všechny tyto slovanské mytické bytosti, vyjma *Bieleboga*, žijí v knize spolu v předměstí Chicaga jako rodina slovanských přistěhovalců. To samotné už může vyvolávat hodně stereotypů. Postarší muž pracující na jatkách, který se stará o

³¹ MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Praha: Otto, 1907. J. Otto. s. 3.

³² MÁCHAL, J., *Bájesloví slovanské*. s. 138.

³³ MÁCHAL, J., *Bájesloví slovanské*. s. 138-139.

³⁴ GAIMAN, N. *American gods: the author's preferred text*.

³⁵ *Zorya*. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-03-18]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Zorya>

rodinu, dále tři sestry, které o sobě tvrdí, že umějí věštit, je zkrátka vidět, že nadstavba, kterou Gaiman těmto postavám udělal, je založena převážně na anglosaských a novopohanských stereotypch.

Jinými slovy, *Czernobog* má zachované své motivy, například rituál s rozbitím hlavy, dále třeba i skutečnost, že má bratra, který mu je opakem, zkrátka to, co ho činí *Czernobogem*. Mimo to má ale navíc zvýrazněné různé konkrétní rysy, jako například východoevropský původ nebo silný cynismus spojený se zralejším věkem: „*Jsem starý. Tělo mě bolí, záda dvakrát tolik a každé ráno se kašláním skoro rozpadám.*“³⁶ Je zkrátka zjevné, že je *Czernobog* přetvořen na základě věci, pro kterou je uctíván. Ačkoli si, jak už bylo zmíněno, uvědomuje, že on je ten zlý, ona temnota se v jeho postavě projevuje spíš právě cynismem. Je u něj tedy, podobně jako u komiksových hrdinů, zvýrazněna jedna dominantní vlastnost na úkor ostatních.

Na příkladu *Czernoboga* je rovněž patrná autorova snaha o zasazení nejrůznějších imigrantů do příběhu, aby posílil pestrost oné multikulturní mozaiky světových kultů.

3.2. Ostara / Easter

Ostara nebo také *Eostre* měla údajně původně být pohanskou bohyní jara uctívanou Germány. Její jméno je silně spojeno se slavnostmi příchodu jara, je dokonce i velice pravděpodobné, že bylo občas používáno i jako součást názvu těchto slavností.³⁷ Jacob Grimm, známý především pro soubor pohádek, které s Wilhelmem sebrali a adaptovali, v jedné ze svých prací porovnává tyto staré slavnosti k novodobějším slavnostem jara, *Velikonocům*. Vychází přitom z podobnosti mezi germánským *Ostara* nebo *Eostre* s názvem křesťanského svátku *Velikonoc* v angličtině, *Easter*.³⁸

V tomto duchu kniha *American Gods* na Grimma navazuje tím, jak je *Ostara* do příběhu zasazena. Když se dostává do Ameriky, stejně jako ostatní božstva čelí

³⁶ GAIMAN, N. *American gods: the author's preferred text*. s.

“*I do old. My guts ache, and my back hurts, and I cough my chest apart every morning.*”

³⁷ Ěostre. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-03-18]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/%C4%92ostre>

³⁸ Ěostre. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-03-18]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/%C4%92ostre>

otázce, jak se v tomto novém světě začlenit. Tento problém řeší podobně jako většina ostatních starých božstev, zkrátka se nějakým způsobem snaží uchytit ve své „referenční skupině“. Stejně tak jako zbylá božstva se snaží pracovat s předpokladem, že lidé stále alespoň částečně ctí podobné hodnoty jako v zemích původů božstev.³⁹ U ní to s sebou nese ale ten rozdíl, že se zakoření díky úplně jinému náboženství.

Příchod jara a odchod zimy byl v historii často důvodem velkých oslav, jak je tomu až dodnes. Avšak v moderní době se tyto slavnosti od těch, které údajně pořádali pohané při uctívání této bohyně, naprosto zásadně liší. V minulosti se slavilo především přežití zimy, příchod nového, vlídnějšího období a opětovné probuzení přírody k životu. V dnešní době se však jedná o opravdu silně komerční záležitost. Místo přímých obětí a případných oslav například kopulací nyní lidé v tomto období nakupují sladkosti a ozdoby supermarketech.

Není tedy divu, že se z *Ostary* v knize stává spíše až kýčovitý symbol jara a *Velikonoc*. V seriálové adaptaci je pak pěkný moment, ve kterém se *Ostara* setkává s novou bohyní jménem *Media*⁴⁰. Krátce hovoří a *Media* zmíní, že je úžasné, co společně dokázaly. Je zde tedy vidět, jak seriál zvýrazňuje konkrétní stereotyp s postavou *Ostary* spojený.⁴¹

Velice důležité také je, jakým způsobem je v Americe *Ostara* „uhnížděna“. Přestože se novodobé americké oslavy jara týkají *Ježíšova* znovuzrození, popřípadě králíků a vajec, *Ostara*, jakožto bohyně jara, je stejně i nadále tímto způsobem uctívána. Dochází zde pouze k posunutí celé záležitosti na komerční úroveň. *Ostara* si zkrátka zachovává způsob uctívání skrze slavnosti spojené s příchodem jara. Mimo to však její vzhled i povahové rysy přímo odpovídají právě tomu, jak je v Americe usídlena.

³⁹ Jako výborný příklad mohou posloužit postavy *Anubis*, egyptský bůh smrti a posmrtného života, a *Thoth*, egyptský bůh písma, příběhů a magie, neboli, jak jsou v knize pojmenováni, *Mr. Jacquiel* a *Mr. Ibis*. *Anubis* si v Americe zakládá pohřební službu a *Thoth* (v některých verzích *Thovt*) dále zapisuje lidské příběhy.

⁴⁰ V knize se jedná především o bohyni televize, zatímco v seriálové adaptaci, kde ji ztvárnila herečka Gillian Anderson, se dost možná jedná spíše o bohyni médií celkově. Toto může být způsobeno jednak posunem času, zároveň ale dost možná i záměrem přehánět kontrasty mezi americkou postmoderní kulturou a starými bohy.

⁴¹ *American Gods* [seriál]. USA, Created by Bryan FULLER a Michael GREEN. 2017. Starz. *Come to Jesus*, epizoda 8.

„Tady, posad' se tu a dej si něco k jídlu. Na, tady máš talíř a vrchovatě si na něj nalož. Všechno je to dobré. Vejce, pečené kuře, kuřecí kari, kuřecí salát a támhle je zaječí – tedy vlastně králičí, ale studený králik je delikatesa – dál je támhle v té míse křehké králičí, vlastně bych ti mohla sama naložit, vid’?“⁴² Tento moment je zajímavý pro dvě věci. Jednak jsou v něm opět vidět základní zachované motivy spojené s jarem v podobě jídla, které *Shadowovi Ostara* nabízí, zároveň lze ale vypožorovat z tohoto chování *Ostařina* přívětivá a laskavá povaha. To je opět vlastnost, která vychází ze základní představy jara jako období, které přichází jako úleva po zimě.

Ostara má v knize tedy zachované motivy a základní důvody svého uctívání, mimo to však získává nadstavbu v podobě symbolů onoho nového komerčního svátku, zároveň ale i laskavé a přívětivé povahy. Navíc se z ní však stává ikona toho, co ve větě představuje, právě na základě stereotypů a symbolů.

3.3. Mr. Wednesday / Odin

Odin je v severské mytologii bohem mnoha věcí, jmenovitě například války, magie, šibenic nebo dokonce i básníků. Především je ale stvořitelem lidstva, z čehož pochází jedna z jeho přezdívek, *Všeotec*.⁴³

Typická jsou pro něj jeho věrná zvířata. Jedná se například o dvě vrány, *Huginna* a *Muninna*, jejichž jména v překladu znamenají „myšlenka“ a „paměť“, dále o dva vlky, *Frékiho* a *Gériho*, a v poslední řadě pak o osminohého koně *Sleipnira*.⁴⁴ Je pro něj taky silně charakteristické ono chybějící oko, které vyměnil se svým strýcem, obrem *Mimirem*, za doušek ze studny moudrosti.⁴⁵

Tyto motivy jsou v knize opět zachovány. *Mr. Wednesday* má jedno umělé oko, které po jeho smrti *Shadow* donese jeho další inkarnaci. Stejně tak se v knize

⁴² GAIMAN, N. *American gods: the author's preferred text*. s. 330.

“Please, sit down here and help yourself to some of this food. Here, take a plate and pile it high. Eggs, roast chicken, chicken curry, chicken salad, and over there is lapin – rabbit, actually, but cold rabbit is a delight, and in that bowl over there is the jugged hare, well, why don't I just fill a plate for you?”

⁴³ GAIMAN, Neil. *Norse Mythology*. London: Bloomsbury Publishing, 2017. s. 5-7. ISBN 978-1-4088-8680-9.

⁴⁴ GAIMAN, N. *Norse Mythology*. s. 72.

⁴⁵ GAIMAN, N. *Norse Mythology*. s. 29-31.

objeví *Odinovy vrány*⁴⁶, lépe řečeno jedna z nich, v sedmé kapitole.⁴⁷ *Mr. Wednesday* ale všechna zvířata, kromě *Sleipnira*, zmiňuje, když odhaluje *Shadowovi* svou pravou identitu.⁴⁸

Mimo tyto motivy je však jeden zásadní mýtický příběh, který je s *Odinem* spojený, a tím je jeho vlastní oběť sobě samému. V tomto příběhu se *Odin* obětuje tak, že devět dní visí zraněný ze stromu bez jídla a bez pití. Poté pohlédl dolů a uzřel runy, kterým náhle porozuměl. Nyní měl ve své moci magii a díky ní se mohl i chopit vlády.⁴⁹

Tento motiv je zároveň něčím, co se vyskytuje i v syžetu knihy. *Mr. Wednesday* je zabit novými božstvy, což rozzuří ty staré a propuká tak nová válka. Jinými slovy, *Odin* se v příběhu opět obětuje pro svoji věc, aby pak mohl znovu povstat a chopit se vlády.

Je velice důležité si uvědomit, jak Neil Gaiman velký důraz klade na skutečnost, že je *Odin* bohem války. Válka je samozřejmě věcí, pro kterou je v mytologii uctíván, přesto je však pouze jednou z mnoha. Má to totiž co dělat s tím, jakým způsobem je postava *Odina* v této knize přetvořena.

V další, tentokrát spíše populárně-naučné, Gaimanově knize *Severská Mytologie*⁵⁰, která dokládá Gaimanův dlouhodobý a zasvěcený zájem o mytologickou látku, se přirozeně opět objevuje postava *Odina*. Je zde popisován jednak jako bůh války, zároveň ale i mnoha dalších věcí, například magie, básníků, či moudrosti.

Další rozdíl je v samotném vzhledu postavy. V knize je *Wednesday* popsán jako starší muž s plnovousem v obleku barvy rozteklé vanilkové zmrzliny⁵¹. To je velký rozdíl oproti *Odinově* typické podobě v mýtech, tedy starého moudrého válečníka ve zbroji. *Mr. Wednesday* tak svým vzhledem v knize připomíná spíše businessmana, který z války profituje, než bojovného vikingského válečníka.

⁴⁶ Daleko hojněji se pak *Huginn a Muninn* objevují v seriálové adaptaci. Dokonce se v ní mihne i jeden z *Odinových vlků*.

⁴⁷ GAIMAN, N. *American gods: the author's preferred text*. s. 171.

⁴⁸ GAIMAN, N. *American gods: the author's preferred text*. s. 145-146.

⁴⁹ GAIMAN, N. *Norse Mythology*. s. 5-6.

⁵⁰ V originále, který pro tuto práci používám, se kniha jmenuje *Norse Mythology*. Jedná se o Gaimanovu osobní interpretaci vybraných mýtických příběhů severské mytologie.

⁵¹ GAIMAN, N. *American gods: the author's preferred text*. s. 23.

Jedno z nejočividnějších vysvětlení pro tento krok je fakt, že se v Americe v moderní době neválčí konvenčním způsobem, naopak spory, ve kterých je Amerika zapojena, probíhají na jiných místech, jde tedy svým způsobem i o informační válku, kterou lidé vedou nejen na bojišti fyzickém, nýbrž i mediálním. S tímto se bezvýhradně pojí *Odinova* proměna během knihy. Zatímco se ze začátku příběhu jeví z popisu spíš jako jakýsi businessman popsáný výše, na konci, když je znovu probuzen k životu díky nové válce, už má ale podobu daleko bližší oné mytické.

Je zde vidět, že je *Wednesday* silně ovlivněn tím, jakým způsobem je zrovna uctíván. Doposud se a Americe mohl žít pouze válkou probíhající jinde, když se mu ale podaří vyštvat božstva k nové válce, která se už více podobá té, kterou prožívali *Seveřané*, dochází k jeho znovuzrození v téměř původní podobě.

Odin je tedy opět v knize přizpůsoben novému prostředí, do kterého se dostává, v tomto případě nedochází pouze ke zvýraznění charakterových vlastností, ale i k podtržení jednoho ze základních důvodů, proč je *Odin* uctíván. Příklad této postavy však výborně ukazuje, jak jsou všechna božstva v knize svou podobou, ale například i funkcí, závislá na Gaimanově fikčním světě. Kromě zvýraznění jednotlivých charakterových rysů tak dochází k přetvoření božstva, aby lépe odpovídalo svému novému prostředí a syžetu knihy.

Skrze válku, jako to hlavní, o co *Mr. Wednesdayovi* v knize jde, lze ale i porozumět tomu, jak jsou upraveny jeho povahové rysy. Už byla řeč o tom, že se v podstatě jedná o starce znechuceného postmoderní dobou. To ale dává smysl celé jeho roli i motivaci v příběhu. Povahovým rysem, který je u něj nejsilněji zvýrazněn, je ráznost.

Mr. Wednesday pohrdá pokryteckou etikou světa, ve kterém se momentálně nachází. V příběhu si neustále jde za svým cílem. Veškeré kompromisy, které mu jsou nabízeny, odmítá a ve finále se pak sám obětuje pro svůj cíl. Válka, pro kterou je uctíván, je v jeho osobnosti zkrátka reprezentována přímočarostí. Tímto v podstatě zachovává ideologické směřování *Odina* v postavě, která se nachází v úplně jiném prostředí.

Zde je třeba si zmínit ještě jednu zásadní věc, kterou mají všechna předložená božstva mezi sebou společnou, a tou je jejich ikonizace v knize. U všech tří božstev, o nichž tato kapitola hovoří, je zřejmé, že jsou jistým způsobem přetvořena, jednak

tak, aby odpovídala svému nynějšímu způsobu uctívání, zároveň ale i tak, aby i v postmoderní mohla představovat svůj předmět kultu.

Všechny mají zachovanou svoji symboliku, jsou také přizpůsobeny svému novému prostředí skrze stereotypy a zároveň jsou zasazeny do nových rolí, díky nimž získávají jiné záměry, popřípadě mají zvýrazněné jiné povahové rysy, než ve svých původních podobách. Na základě těchto změn autor vytvořil pro božstva ikonickou a simplifikovanou podobu, u níž využívá hlavně prvky, které považuje pro svůj fikční svět za důležité, což je ostatně také důvod, proč tyto postavy mohou svou funkcí v mnoha směrech připomínat komiksové hrdiny.

Závěr

Hlavním cílem této seminární práce bylo porovnání božstev v knize s jejich původními předlohami, jenž měl za záměr porozumění proměnám archetypů v moderní literární, popřípadě komiksově, tvorbě.

Pokusil jsem se zde nastínit, jakým způsobem jsou božstva pozměněna, jak podle fikčního světa, tak na základě zvýrazňování postav pomocí stereotypů a posouvání jednoho charakterového rysu do popředí. Zároveň byly rozebrány i konkrétní příklady těchto změn, či nadstaveb, v knize však lze najít mnoho dalších věcí s tímto tématem spojených, které stojí za povšimnutí.

Seminární práce mne velice bavila, ať už jde o spolupráci s vedoucím, či samotné studium, které ji provázelo. Bylo rozhodně dobře, že jsem si pro ni vybral knihu, která mě bavila. O to víc mě totiž bavilo prozkoumávat jednotlivá božstva, i ta, o kterých jsem nepsal. V celku jsem si tak osvěžil, co jsem z některých mytologií znal, rozšířil si znalosti o některé menší příběhy a zároveň objevil některá božstva, či přímo celé mytologie, které mi před stykem s knihou *American Gods* byla naprosto neznámá.

Práce mi byla velkým přínosem a jsem především rád, že mi poskytla nový úhel pohledu na komiksově příběhy o hrdínech. Jsem také vděčný vedoucímu práce za to, že se pokoušel mě nasměrovat přes témata, s nimiž jsem byl buď již obeznámen nebo ve mně vzbuzovala zájem. Díky tomu mám nyní pocit, že jsem o trochu více obeznámen s tematikou hrdinských příběhů i mýtů samotných. Největší přínos pro mne tedy je možnost přemýšlet nad mýty i komiksy ve zcela jiných směrech, než doposud.

Bibliografie

Tištěné zdroje

- CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-354-4.
- GAIMAN, Neil. *American gods: the author's preferred text*. London: Headline, 2013. ISBN 978-0-7472-6374-6.
- GAIMAN, Neil. *Norse Mythology*. London: Bloomsbury Publishing, 2017. ISBN 978-1-4088-8680-9.
- LAŠTOVKOVÁ, Lucie. *Archetyp hrdiny v superhrdinských komiksech*. Praha, 2017. Bakalářská práce, Ústav Etnologie Filozofické fakulty Univerzity Karlovy. 2017. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/180256/>. (2018-05-13).
- MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Praha: Otto, 1907. J. Otto.
- ŠAFÁŘ, Pavel. *Archetyp hrdiny u C. G. Junga*. Praha, 2013. Diplomová práce, Katedra hudební vědy Filozofické fakulty Masarykovy univerzity. 2013. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/dvtd/>. (2018-05-13).
- ŽIAK, Matěj. *Analýza archetypu komiksového hrdiny v současné fikční seriálové tvorbě*. Olomouc, 2017. Bakalářská práce, Katedra divadelních a filmových studií Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci. 2017. Dostupné z: <http://docplayer.cz/68530278-Analyza-archetypu-komiksoveho-hrdiny-v-soucasne-fikcni-serialove-tvorbe.html>. (2018-05-13).

Internetové zdroje

- Ěostre. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-03-18]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/%C4%92ostre>.
- Zorya. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-03-18]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Zorya>.

Audiovizuální zdroje

- American Gods* [seriál]. USA, Created by Bryan FULLER a Michael GREEN. 2017.