

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

FILOZOFICKÁ FAKULTA

DIPLOMOVÁ PRÁCE

2019

Bc. ŠTĚPÁN KLEGA

**Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci**

**Katedra mediálních a kulturních studií a žurnalistiky**

**PÉRÁK – „sen o českém superhrdinovi“**

Magisterská diplomová práce

Bc. Štěpán KLEGA

**Vedoucí práce:** Mgr. Martin FORET, Ph.D.

Olomouc 2019

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval pod vedením Mgr. Martina Foreta, Ph.D., svého vedoucího diplomové práce samostatně a uvedl jsem všechny použité prameny a literaturu.

Celkový počet znaků diplomové práce je: 166 149 (bez textových polí, poznámek pod čarou, přidaných seznam zdrojů a dalších příloh).

V Olomouci dne 29. 11. 2019

Bc. Štěpán Klega

### **Poděkování:**

Tímto děkuji svému vedoucímu své diplomové práce, Mgr. Martinu Foretovi, Ph.D. za vedení, konzultace, věcné rady a odbornou pomoc. Dále bych také rád poděkoval Bc. Václavu Kmoníčkoví, za to, že mi byl po celou dobu psaní diplomové práce oporou a za všechn společně strávený čas v knihovně při studiu. Velice rád bych chtěl poděkovat celé svojí rodině za to, že mě po celou dobu studia podporovala. A naposledy děkuji své manželce, že se mnou měla po dobu psaní diplomové práce velkou trpělivost.

## **ANOTACE**

Diplomová práce se zabývá postavou českého hrdiny Péráka. Má za cíl představit teoretickou základnu pro pojem superhrdina a definovat tento pojem. Práce popisuje vývoj postavy Péráka v historickém kontextu. Dalším cílem je zpracovat a představit popkulturní zpracování Péráka. Hlavním cílem je vytvořit reflexi Péráka jako prvního českého superhrdiny, prostřednictvím hledání společných atributů z vybraných děl v porovnání s jinými odbornými texty se společnou tematikou.

## **KLÍČOVÁ SLOVA**

superhrdina, komiks, česká kultura, městská legenda, Pérák.

## **TITLE**

Pérák – the dream of the czech superhero

## **ANNOTATION**

The diploma thesis deals with the character of the Czech hero called Pérák. It aims to introduce the theoretical basis for the concept of superhero and define this term. The work is primarily based on the analysis of selected works of Pérák. The thesis describes the development of the figure of Perak in the historical context. The main goal is to create a reflection of Pérák as the first Czech superhero by searching for common attributes from selected works in comparison with other professional texts with a common theme.

## **KEYWORDS**

Superhero, comics, czech culture, cities urban legend, Pérák

# Obsah

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| Úvod .....                                     | 7  |
| Cíle práce .....                               | 9  |
| Teoretická část.....                           | 10 |
| 1. Komiks jako médium .....                    | 10 |
| Historie komiksu.....                          | 10 |
| Komiks v sociálním prostoru.....               | 16 |
| 2. Konstrukce postav v literatuře.....         | 17 |
| Pojem superhrdina .....                        | 18 |
| Superhrdinský koncept .....                    | 22 |
| Hrdinové .....                                 | 22 |
| První Superhrdina .....                        | 25 |
| Superhrdina a jeho charakteristiky .....       | 26 |
| Čeští „superhrdinové“.....                     | 33 |
| 3. Pérák.....                                  | 34 |
| Historie postavy – zahraniční předobraz .....  | 34 |
| Historie postavy – vývoj na českém území ..... | 38 |
| Pérák v české populární kultuře.....           | 43 |
| 4. Analytická část .....                       | 48 |
| Animované filmy .....                          | 50 |
| Román.....                                     | 56 |
| Komiksy.....                                   | 60 |
| Závěr.....                                     | 69 |
| 5. Seznam pramenů .....                        | 71 |
| Seznam použité literatury .....                | 71 |
| Internetové zdroje .....                       | 72 |
| Další zdroje .....                             | 73 |
| Literatura .....                               | 73 |
| Webové stránky .....                           | 74 |

## Úvod

Tématem diplomové práce je postava Péráka a jeho postavení v rámci superhrdinského žánru. Postavě Péráka se po mnoha letech, kdy byla na okraji zájmu české populární kultury, se opět začala dostávat pozornost mnoha tvůrců, což lze poznat z počtu nejrozličnějších zpracování, která se v posledních deseti až patnácti letech objevila. Pérák se za dobu své existence změnil z městského fantoma a mýtu až k dobrodružnému komiksovému hrdinovi. Tato práce se bude zabývat otázkou, zda lze považovat Péráka za prvního českého superhrdinu. V práci budou charakterizovány kritéria, která definují postavy jakožto superhrdiny.

V první kapitole se práce bude věnovat komiksu, který je se superhrdinským žánrem a postavami superhrdinů velice úzce spjat. Bude představena historie komiksu, co všechno může být považováno za komiks a jak se historicky jakožto médium vyvíjel. Zde bude použita kniha Scotta McClouda z roku 2008 **Jak rozumět komiksu**. Dále budou představeny důležitá díla evropské komiksové scény, a krátká pozornost bude věnována i českým tvůrcům. Dále také bude také věnován prostor komiksu, jakožto médiu v sociálním prostředí – jak je na něj pohlíženo zvenku společností, a jak se proměňoval pohled společnosti na komiks jako médium.

Další kapitola se bude věnovat práci s postavami. Tedy tomu, jak jsou konstruovány v literatuře, jak se s nimi v rámci děl pracuje, a co konkrétně pro díla postavy znamenají. V této kapitole budou také představeny dvě základní chápání vztahu děje a postavy, dle Aristotela a E. M. Forstera (Fořt 2008).

Další část je nazvaná Hrdina, superhrdina a pojem superhrdinství. Bude se snažit definovat jednotlivé pojmy hrdina a superhrdina, pojmenovat rozdíl, mezi těmito dvěma výrazy a představí definice superhrdinů. Bude se věnovat vývoji superhrdiny jako postavy, co a kdo jí předcházeli, jací hrdinové se v literatuře objevovaly ještě před nástupem superhrdinů, tak jak je známe dnes. Hrdinové budou rozděleni do tří kategorií, podle definice Petera Coogana (Duncan-Smith 2009). Každá z těchto kategorií představuje jeden z fragmentů, které se společně spojují v komplexnějších postavách superhrdinů. Superhrdinský koncept zde existoval ještě před postavami superhrdinů, avšak teprve superhrdinové, s nástupem Supermana spojili všechny předchozí charakteristiky postav do jedné a stvořili tak nový typ postavy – superhrdinu.

V části Superhrdina budou představeny dvě charakteristiky superhrdinů, na základě definice Petera Coogana (2006) a Richarda Reynoldse (1992). Ti zkoumali superhrdiny a podařilo se jim postavy analyzovat a jejich charakteristické rysy rozdělit do několika skupin. Oba se ve svých definicích charakteristik poněkud liší, zatímco Coogan se na superhrdiny

zaměřuje především z pohledu jejich charakteristických vnějších znaků, Reynolds superhrdiny analyzuje více zevnitř z pohledu jejich motivací a osobnostních rysů. Z důvodu rozdílných přístupů k superhrdinům, budou uvedeny obě definice, neboť na ně bude později navazovat jednotná definice, která bude vytvořena spojením obou těchto přístupů, pro analýzu postavy Péráka.

Část s názvem Pérák se nejprve bude věnovat historickému vývoji této postavy, tedy vzniku mýtu o skákajícím fantomovi, který se postupně rozšiřoval po různých částech světa a jak se dále vyvíjel v českém prostředí. Pozornost bude zejména věnována proměnám postavy v zahraničí, se zaměřením na angloamerický svět, kde má předchůdce Péráka silnou tradici. Ta se zde formovala o zhruba sto let dříve. Následně se práce zaměří na proměny postavy Péráka na českém území od doby před první světovou válkou, kdy byl pevně spojen s církevním prostředím, a změny jeho charakteru, které nastaly po vypuknutí druhé světové války a protektorátu, kdy se z církevního prostředí přesunul do pozice městské legendy, která bojuje za český národ proti okupantům. Budou využita očitá svědectví lidí, kteří tvrdí, že se za protektorátu s Pérákem osobně setkali a také budou představeny další postavy válečných městských fantomů, kteří se objevili za druhé světové války.

Další část bude zaměřena na zpracování Péráka v české populární kultuře. V jakých médiích se postava objevila a jak se měnil přístup tvůrců k této postavě. Práce si dává za cíl zmapovat všechna Pérákova popkulturní zpracování v českém mediálním prostředí. V mediálním prostředí (pokud se z tohoto výčtu vynechají nápisy na zdech a ústně předávané historky) se Pérák začal objevovat ihned po skončení druhé světové války, poté se sporadicky objevoval na pomezí 50. a 60. let minulého století a krátce před přelomem století. Nejvíce zpracování se však objevilo s nástupem nového tisíciletí, a to konkrétně po roce 2010. Od té doby se postava Péráka objevuje poměrně pravidelně, zejména pak v komiksové podobě.

V poslední, analytické části, budou využity definice z podkapitoly Superhrdina. Z obou skupin charakteristických vlastností superhrdiny, bude vytvořena jedna ucelená stupnice charakteristických rysů, která bude následně použita při analýze Péráka ve vybraných dílech. Díla budou blíže představena z mediálního pohledu, tedy jejich rozšířenost mezi lidmi, dostupnost a oblíbenost na sítích. Díla budou rozdělena dle médií, na kterých byla prezentována (animované filmy, román, komiksy), a u každého z nich bude prezentováno technické zpracování díla, a právě onen mediální přesah. Následně bude provedena analýza postavy Péráka na základě předem definovaných skupin charakteristik. U každého díla se bude zkoumat, jak s těmito charakteristikami pracuje a zda postava Péráka definované kategorie splňuje. Na

základě těchto charakteristik a jejich splnění, bude možné určit, zda Pěrák naplňuje postavu superhrdiny a jestli je tedy možné Pěráka považovat za superhrdinu nebo ne.

## Cíle práce

Cílem práce je představit charakteristiky typické pro superhrdiny. To bude dosaženo pomocí odborné literatury, která se superhrdiny a jejich charakteristikami zabývá. Práce má za cíl představit prezentaci Pěráka v různých zpracováních. Tato prezentace bude navazovat na teoretická východiska o charakteristických rysech superhrdinů, která budou taktéž představena. V nich budou definovány jednotlivé kategorie charakteristických rysů. Z jejich již nadefinovaných kategorií, bude vytvořena jednotná charakteristika kategorií, která bude použita pro analýzu vybraných děl o Pěrákovi. Nadefinované a vybrané charakteristiky budou aplikovány na vybraná díla napříč médii (komiksy, román, animované filmy) a bude analyzováno, zda jednotlivá zobrazení Pěráka odpovídají již nadefinovaným charakteristikám. Pěrák za dobu své existence v českém mediálním prostředí, prošel významnou změnou od městské legendy a mýtu až k fikčnímu hrdinovi. Tento posun vnímání ze strany obyvatelstva a zpracování ze strany tvůrců bude reflektován v samostatné kapitole.

## Teoretická část

### 1. Komiks jako médium

Komiks jako médium má schopnost obsáhnout širokou paletu témat, forem a příběhů. Ačkoliv může být pro některé spojen s příběhy superhrdinů a lidmi s nadpřirozenými schopnostmi, často jsou na jeho stránkách adaptovány klasická díla (Čapkova **Válka s mloky**, Kafkova **Proměna** atd.), nebo se komiks věnuje naopak příběhům lidí či zvířat, kteří nemají žádné zvláštní superschopnosti a jsou „obyčejnými“ lidmi (**Rychlé šípy**). Komiks není nutně spojen s postavami superhrdinů a může existovat i bez nich. Stejně tak však mohou i superhrdinové vystupovat v klasické formě prózy (povídky, románu) a v těchto příbězích mohou prožívat stejná dobrodružství jako na stránkách komiksu. Do konce minulého století, než začaly komiksové příběhy a superhrdinové pronikat na plátna film, byl však komiks pro superhrdiny přirozeným prostředím.

Superhrdinům se postupně začalo dařit i na velkém plátně. Za první velký hollywoodský superhrdinský film, který vychází z komiksu a otevřel pomyslné dveře pro další následovníky, lze označit Supermana (v hlavní roli Christopher Reeve), který se v kinech objevil v roce 1978 a dále na něj navázaly dva filmy v letech 1980 a 1983. Později se do kin začaly dostávat i filmy s dalšími hrdiny ze stránek komiksů (Batman, Blade, Daredevil a Catwoman). Jedná se o samostatně stojící superhrdinské filmy – ze stránek komiksů si berou pouze postavy, ale jinak stojí samostatně, každý se svým příběhem a bez návaznosti na ostatní (pokud se nejednalo o přímé pokračování). I přes velkou popularitu a výdělků v kinech, však za opravdový boom komiksových filmů, resp. boom ve vnímání komiksových postav, širokou veřejností, můžeme považovat tzv. Fázi 1 studia Marvel, která odstartovala v roce 2008 filmem Iron Man. Tato Fáze a další plány studia Marvel totiž odstartovaly tzv. MCU (Marvel Cinematic Universe – propojený komiksový vesmír studia Marvel). Všechny filmy se odehrávají v jednom vesmíru a světě, navzájem se prolínají a mají vliv jeden na druhý. Hrdinové se ve filmech navštěvují a kooperují. Postavy jsou, až na výjimky, hrané těmi stejnými herci. Z komiksů si již nepůjčují pouze postavy ale celé příběhy (s většími či menšími úpravami) a také formu, filmy se stávají příběhy na pokračování. Dnes pro tyto filmy převládá označení „komiksové filmy“.

### Historie komiksu

Historii komiksu lze dle Scotta McClouda (2008) vystopovat až do starověkého Egypta. Neodkazuje však na hieroglyfy, které jsou předchůdci dnešního písma. McCloud v knize **Jak rozumět komiksu** jako příklad uvádí kresby a malby, které jsou řazené do sekvencí a díky

tomu vyprávějí příběh, a dle McClouda tak splňují nejširší definici komiksu. Komiks podle něj musí být sekvenční, mít posloupnost a díky ní vzniká děj. Komiks je dle McClouda definován jako „*záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku*“ (McCloud 2008). První výtvořiny podobné komiksu podle něj můžeme najít již ve starověkém Egyptě. Jedná se o malby v hrobce písaře Menny. Ta zachycuje sběr a zpracování obilí, následný výpočet a odvod daní atd. Dále zde zmiňuje tzv. Tapiserii z Bayeux. Toto dílo je sedmdesát metrů dlouhé a zobrazuje dobývání Anglie Normany. Další dílo pochází z „předkolumbovské“ éry, kdy v roce 1519 Hernán Cortés objevil „jedenáctimetrovou skládačku“ líčící život mexického vojevůdce Jaguáří dráp. V knize dále zmiňuje další důležitá díla jako Trajánův sloup, řecké malby, japonské svitky atd. Všechny tyto díla považuje za součást historie a vývoje komiksu. Zároveň však dodává, že o přesném místě a čase vzniku komiksu nemá úplně jasno. Za nejdůležitější milník směrem k vývoji komiksu pak udává vynález tisku. I díky němu se tak mohlo rozšířit kupříkladu dílo Williama Hogarta – „**Dráha prostitutky**“ z roku 1731. Jedná se o šestidílný sekvenční obrázkový příběh, zachycující život prostitutky. Na ten později navazovala série „**Dráha zhýralce**“ a oba tyto příběhy získaly takovou oblibu mezi lidmi, že místo navštěvování galerií a pohled na vystavené obrazy časem lidé začali vyrábět a prodávat reprodukce těchto děl ve formě souborů rytin.

Díky tisku začala masová produkce mediálních obsahů – pamflety, královské výnosy, obrazy, knihy atd. Historie komiksu se začíná odvíjet s nástupem společensko-průmyslového rozvoje USA. Zde je důležitý rok 1896, kdy se poprvé objevuje postava Yellow Kida od Richarda Outcaulta (1863-1928). „*Jednalo se o holohlavého irského chlapce s výraznými ušima v zažloutlé košili. Zde byla však důležitá celá kresba se svými detaily, příběh nebyl rozvíjen postupně.*“ (McCloud 2008 str. Ten se stal velice populárním. Ještě před Yellow Kidem se však objevily komiksové postavy, které lze považovat za opravdové průkopníky komiksového žánru. Jedná se o Maxe a Moritze, které stvořil Wilhelm Busch (1832-1908). Jejich příběhy byly později přeloženy i do češtiny.

V té době se také objevily postavy Hanse a Frize ze stripů The Katzenjammers Kids (1897) autora Rudolpha Dirkse, které byly otisknuty v The Journal America a který používal ve svých příbězích bubliny, díky kterým tak bylo jasné patrné, kdo je mluvčím. Do té doby se hojně využívalo tematiky dětí. Většina hlavních hrdinů byla zobrazována jako malé děti. Avšak Kruml na toto téma píše: „*jejich charaktery ze všeho nejvíc připomínaly značně dětinské dospělé, kteří svými drobnými pomstami a ničitelskými orgiemi vystupovali proti zaběhnutým pravidlům každodennosti.*“ (Kruml, 2007) Dětské hrdiny považoval za netypické. Děti, které

se v příbězích vyskytovali, nepůsobily jako klasické děti, tak jak je známe my, ale často musely suplovat i vlastnosti dospělých lidí.

Autor, který nepoužíval, klasická dětská témata a předobrazy je Winsor McCay. Ten stvořil dětské příběhy, ve kterých vystupoval chlapec jménem Malý Nemo (v anglickém originále vycházelo pod názvem Little Nemo in Slumberland). Do příběhů se promítá autorova inspirace secesním stylem. Příběhy jsou velice napínavé a Nemo při cestě za králem Morpheem zažívá podivuhodná dobrodružství. Vše se odehrává v snovém světě a hlavní hrdina se zde setkává například se zvířaty v kostýmech, s ožvlými předměty, mění se i on sám, mění se v obra, trpaslíka atd. (Kruml, 2007)

Přelomovým rokem v dějinách komiksového žánru se stal rok 1918. V tomto roce se částečně změnilo vnímání žen v komiksu. Do té doby bylo zobrazování stereotypní, ženy plnily úlohu svůdných krasavic anebo zavalitých matek. Avšak díky tomu, že se ve společnosti prosadilo volební právo pro ženy a tím také posílila jejich role ve společnosti, ženy začaly dostávat v komiksech čím dál důležitější role. V roce 1918 se tak stala hlavní postavou komiksu sekretářka.

První komiksové sešity, které vycházely, byly levné a co se týká jejich kvality, často se jednalo o brak, který byl v mnoha případech velice naivní až infantilní, jak do obsahu příběhů, ale i z výtvarného hlediska samotného díla. Komiks se postupně přesunul od formy stripů, které byly roztroušeny po nejrozličnějších periodikách, přes shromáždění těchto stripů do komiksových sešitů, až nakonec, po dlouhé době ke komiksům v knižní podobě, které dostaly pevnou vazbu a mohli se tak, v rámci ostatních uměleckých žánrů, zařadit po bok ostatním dílům literární a výtvarné povahy.

McCloud považoval Rudolpha Töppfera za jakéhosi „*otce moderního komiksu, kdy [ve svých satirických obrázkových příbězích] používá karikaturu a ohraničení panelů – a hlavně poprvé v Evropě přinesly vzájemně závislé propojení slov a obrázků.*“ (McCloud 2008) Někteří autoři, kupříkladu L. Daniels (1971) pak označují Američana M. C. Gainese, za vynálezce formy komiksu, tak jak ji známe dnes (ang. comic book) jelikož ve třicátých letech 20. století na trh uvedl komiksové sešity.

V těchto letech prodělal komiks transformaci, neboť dříve autoři upřednostňovali spíše humor, ale ke konci 20. let začali přidávat do svých příběhů více napětí a dobrodružné prvky. Nejlépe to lze vidět na dvou postavách, které se nejprve objevili v knížkách a až následně byli převedeni do komiksové podoby. Jedná se o postavu Tarzana<sup>1</sup> a Bucka Rogerse. Oba tito

---

<sup>1</sup> Obšírněji se postavě Tarzana věnuje 2. kapitola

hrdinové se v komiksové podobě objevili v roce 1929. Příběh Bucka Rogerse, se odehrává v 25. století, v Americe, která se velice liší od té, jak ji tehdy znali její obyvatelé. Klima se změnilo a neexistuje žádná centrální vláda, nýbrž různé gangy, které proti sobě bojují.

Na přelomu 20. a 30. let 20. století vznikla velká spousta ikonických postav, které jsou v naší popkultuře známé dodnes. Jedním z nich je bezpochyby i Pepek námořník (v angl. orig. Popeye). Toho pravděpodobně velká část lidí zná z animovaných filmů, ve kterých je velkým milovníkem špenátu. Avšak ještě dříve, než se objevil v animovaných filmech, byl Pepek komiksovou postavou. Zatímco v komiksech se objevil pouze jedna zmínka o špenátu, v animovaných filmech již Pepek jí špenát naprosto běžně a některé zdroje uvádí, že v Americe, po uvedení animovaných filmů, vzrostl prodej špenátu o více než 30 %. V této době také vzniká dnes již legendární Mickey Mouse.

Protože se vzniku a vývoji superhrdinů práce věnuje v samostatné podkapitole, bude jim zde věnován pouze krátký odstavec. V roce 1938 se poprvé objevuje postava Supermana. Po jeho úspěchu přichází tvůrci s dalšími superhrdiny, jako je například Batman, nebo hrdina z konkurenčního vydavatelství Kapitán Amerika<sup>2</sup>. U těchto hrdinů je podobný námět – maskovaný hrdina, ovšem u každého z nich autoři pracovali odlišně s motivacemi. Zatímco Superman se snaží zachraňovat celý svět, kvůli svým schopnostem, které přesahují možnosti obyčejných lidí, Kapitán Amerika chrání Ameriku a její lid, a Batmanovou motivací je následně touha po pomstě a vymýcení zločinu.

Kromě superhrdinských komiksů však byly mezi čtenáři i velice oblíbené komiksy, které se věnovali každodennímu životu satirickou formou. Jako příklad lze uvést komiks, který vycházel od roku 1950 v podobě stripů – Peanuts (ačkoliv autor Charles Schulz tento název neměl rád a jednalo se o rozhodnutí editora). V tomto komiksu vystupuje postava Charlieho Browna, který často filozofuje nad smyslem života, Linus, který s oblibou cituje Bibli, pes Snoopy, který je pro mnohé nejznámější postavou těchto příběhů a spousta dalších postav. Tento komiks se stal přelomovým v roce 1968 neboť se v něm jako jedna z postav, objevil chlapec černé pleti.

V České republice je však pravděpodobně rozšířenější postava líného kocoura Garfielda, z komiksové série stripů od autora Jima Daviese.<sup>3</sup> Ten začal Garfielda tvořit v roce 1978 a stal se ve světě tak populárním, že se stal, právě po sérii Peanuts, světově druhým nejrozšířenějším stripem. Za oblibou zvířecích hrdinů v komiksech, zčásti určitě stojí Walt

---

<sup>2</sup> V angl. originále jako Captain Amerika

<sup>3</sup> Nakladatelství CREW má v nabídce přes 50 vydání časopisů a 14 knih vybraných stripů s Garfieldem, zatímco ze série Peanuts / Snoopy vyšlo pouze 5 knih a tři časopisy

Disney. Ten od roku 1930 postupně představil na svých stránkách postavy jako je Mickey Mouse, Kačer Donald, Strýček Skrblík, Kulík, Bulík, Dulík a další.

Největší rozmach komiksů přišel v době, která je dnes označována jako „Zlatá éra komiksu“. Za toto období jsou označovány roky 1938–1945. Právě v roce 1938, vyšel poprvé v časopise Action Comics No. 1 příběh s postavou Supermana v hlavní roli. Během sedmi čísel vzrostl náklad z původních 200 000 až na náklad 500 000 výtisků (Kalousková, 2003).

V těchto letech dochází k formování hrdinů, typu ideálu superhrdiny. Ti byli popisováni jako postavy beze strachu, s jasně formulovanými názory, kteří si stojí za svým přesvědčením a viděním světa, ale zároveň jako funkční morální vzory. I další hrdinové, kteří v tomto období vznikly, převážně splňovali tyto požadavky: Flash (rok vzniku 1940), Kapitán Amerika (r. v. 1941) nebo Wonder Woman (r. v. 1941).

Krize přišla do komiksového světa v následujícím desetiletí. V 50. letech, především kvůli rozmachu přicházejících žánrů, které se snažili orientovat také na dospělejší publikum, začaly prodeje komiksů se superhrdinskou tematikou klesat. Nově objevující se komiksové žánry kupříkladu byly westernové, hororové, a dokonce i s pornografickou tematikou. Celá situace vyeskovala zřízením tzv. Comics Code, který byl představen v roce 1954. Nařízení zakazovalo „zobrazovat násilí, sexuální narážky, perverze, abnormality, znásilnění, nelegální sexuální vztahy, nechutné obrazy, zombie, upíry a další podobná stvoření, příliš hororové scény, trestné činnosti nebo zobrazování policistů, vojáků apod. takovým stylem, který by otrásl úctou čtenářů k těmto autoritám“ (Bartoňová, 2014) Kvůli tomuto nařízení několik vydavatelství zkrachovalo a spousta komiksových sérií zrušena.

Tato éra 60. a 70. let 20. století je nazývána jako „Stříbrná éra komiksu“. Tento nový přístup tvůrců se spojil se zájmem tehdejší veřejnosti o vesmír a popularitu sci-fi žánru. Objevili se tak postavy Fantastic Four, X-menů, Spidermana a dalších. Skoro každá sociální skupina měla svého superhrdinu. Mládež měla Spidermana, Doctor Strange časem oslovil komunitu hippies a stal se jakýmsi symbolem pro psychedelické stavy, černošské obyvatelstvo se mohlo ztotožnit s Black Pantherem a dalšími.

Vzhledem k tehdy platnému Comics Code, museli tvůrci pracovat s postavami jinak než doposud, případně vytvářet postavy nové. Jedním z výrazných posunů ve vnímání a zobrazování postav byl důraz kladený na jejich lidskost a zobrazení hrdinů jako obyčejných lidí, s jejich chybami a touhami. Často chybovali, mýlili se v úsudku, byli sobečtí, pochybovali o svém poslání, dopouštěli se zrady na svém okolí. Tyto příběhy se stávali „temnějšími“. Zároveň se autoři také více věnovali tématu dvojího života superhrdinů. Při pokusu o něj docházelo k odcizení hrdiny a jeho blízkých. Identita hrdinů byla rozpolcena mezi superhrdinu

v kostýmu a obyčejného člověka s rodinou, vztahy. Před svými blízkými navíc často svou maskovanou identitu tajili, takže docházelo k narušení vztahů. Někteří tak spíše než jako výsadu a poctu chápali své superhrdinství a poslání jako břímě, ke kterému byli nějakými vnějšími vlivy přinuceni a které dělají z donucení.

Směr, kterým se komiksy vydali v letech 60. a 70., nadále pokračoval i v letech 80. Tvůrci se v komiksech věnují šedé zóně mezi dobrým a špatným, mezi hrdiny a padouchy. Věnují se motivacím a postojům obou táborů a ukazují, že často záleží pouze na označení hrdina / padouch. Hodnoty, které zastávají jsou často velmi podobné, a rozdíl je pouze v jejich prosazování. Mohou mít podobné postoje, ale stát na opačných stranách, vinou vnějších faktorů – výchova, rodinné zázemí atd. Dochází k definitivnímu „zlidštění“ hrdinů. Zatímco v dřívějších érech stáli superhrdinové nad obyčejnými lidmi, postupně se jim přibližovali, až se dostali na jejich úroveň, avšak nakonec se ukázali v mnohem horším světle.

V 90. letech, se idea superhrdinů dále rozpadávala, stinné stránky hrdinů vyplouvali mnohem více a častěji na povrch a jejich motivace se stávali sobeckými. Definice superhrdinů v těchto letech se tak stala více komplikovanou.

Původní prototyp superhrdiny, jak vznikl ve 30. letech, je rapidně odlišný od postav, které se na stránkách komiksů objevovali na začátku 21. století. Hrdinové daleko častěji operují ve společných týmech, při kterých čelí nepřítelům a silám, na které jejich samotné síly nestačí. Objevují se motivy celospolečenských hrozeb, jako je mezinárodní terorismus a komplikované mezinárodní vztahy. Sami hrdinové stojí tváří tvář vlastnímu selhání a skutečnosti, že na všechno jejich vlastní síly nestačí.

Za historicky nejvýznamnější evropský komiksový trh je považována zejména Francie a frankofonní část Belgie. Až za nimi byly následně, co do produkce, kvality a rozšíření komiksů země jako Anglie, Itálie a Polsko. Za jednoho z nejznámějších evropských tvůrců je možno označit Hergého a jeho hrdinu **Tintina**, poté tvůrčí duo Uderzo a Goscinny, které stojí za příběhy **Asterixe a Obelixe**. Goscinny také společně s kreslířem Sempém vytvořil příběhy malého **Mikuláše**, které původně, avšak pouze krátkou chvíli, vycházely jako komiks, než se naplno přetransformovaly do knižní podoby.

V Českém mediálním prostoru má komiks také své místo a bohatou historii. Má velice široké rozpětí od dětských komiksů jako jsou např. **Rychlé šípy**, **Čtyřlístek**, a další komiksy, které vycházely jako příloha v časopise ABC. Pokračuje dospělejšími komiksy, které jsou reprezentovány zejména dílem Káji Saudka až po politicko-satirický komiks jako je **Zelený Raoul** Štěpána Mareše, který vychází v časopisu Reflex. Z novějších představitelů českého komiksu je třeba zmínit Jaroslava Rudiše a Jaromíra Švejdíka, který tvoří pod pseudonymem

Jaromír99, a kteří společně vytvořili postavu **Aloise Nebela** ze stejnojmenného díla. Českým komiksům a jejich hrdinům, se bude práce více věnovat v dalších částech.

## Komiks v sociálním prostoru

Nevyvíjel se však pouze komiks samotný, ale i pohled na něj. Komiks jakožto samostatné médium stálo dlouho na okraji zájmu akademiků a výtvarníků. Byl vnímán jakožto zábava pro děti a mládež a na jeho umělecké hodnoty nebyl brán velký zřetel. Pokud by ovšem proběhlo více zkoumání komiksů na akademické a vědecké půdě, mohlo by to být přínosem pro mnoho akademických oborů. V oblasti psychologie by se mohl zkoumat vývoj superhrdinů, tedy to, jak bylo na superhrdiny pohlíženo samotnými tvůrci, v určitých časových etapách. Byli vždy vnímáni hrdinové jakožto vhodné vzory pro mladé, jak se tento trend posunoval a na které kladné (případně záporné při zkoumání negativních příkladů) vlastnosti byl u postav dáván největší důraz. Zajímavým výzkumem by případně také mohlo být využití komiksu při terapii, jakožto médium pro produkci a vyrovnání se s traumatizujícím zážitkem (příkladem může být komiks **Maus**, kde se autor Art Spiegelman vrací k zážitkům svého otce, polského Žida, který si prošel hrůzami holokaustu). Sociologie by pak mohla zkoumat „otisky“ dané doby – módu oblékání, jaké problémy trápili tehdejší společnost a jak se to odráželo v komiksech, jak se hrdinové potýkali s problémy jako bylo domácí násilí, alkohol, nevěra, drogy atd. Lingvistická bádání může komiks zkoumat z pohledu jazyka a řeči, jak se měnil jazyk v daných obdobích, jak velká slovní zásoba se v komiksech objevovala atd. A samozřejmě by bylo možné zkoumat vizuální stránku komiksu a to, které umělecké styly do něj zasahovaly, jak se vyvíjela kresba, zda se k určitým příběhům (obsahům) více hodí kresba realistická, případně které styly kreseb jsou populární na daném komiksovém trhu.

Komiks jakožto médium si v dnešní společnosti získává více pozornosti, v kinech se objevuje stále více filmů vycházejících z komiksových předloh, ale i televizní seriály zpracovávají komiksová témata. Námět seriálu nemusí vycházet z komiksu např. seriál **The Big Bang Theory**<sup>4</sup>, který pojednává o čtveřici vědců, jejichž koníčkem jsou právě komiksy.

Zde je nutné, položit si otázku, zda tento seriál neprokázal komiksové kultuře tzv. „medvědí službu“, zobrazením vědců zapálených do komiksového světa jakožto asociálních podivínů, nebo zda naopak přispěl k širšímu povědomí o komiksovém světě. Díky větší pozornosti a rozšíření si komiks získává své důstojné místo v literatuře. Svůj podíl na tom budou mít i výše zmíněné adaptace klasických děl, která mají punc tzv. „vysoké kultury“. Jako

---

<sup>4</sup> V češtině přeloženo jako Teorie velkého třesku

další důležitý faktor je třeba zmínit samozřejmě vzrůstající kvalitu komiksů a jejich témat. Jako příklad lze uvést dílo „**Maus**“ Arta Spiegelmana, které získalo v roce 1992 Pulitzerovu cenu.

Dále je možno zmínit komiksy Franka Millera jako „**The Dark Knight Return**“<sup>5</sup>, **300: Bitva u Thermopyl**<sup>6</sup>. Oba tyto komiksy se u čtenářů těšili takovému úspěchu, že se je filmová studia rozhodla zfilmovat. Trilogie s Batmanem, která vznikla na motivy výše uvedeného komiksu pod režijním dohledem Christophera Nolana, slavila obrovský úspěch. Poslední část s názvem **The Dark Knight Rises**<sup>7</sup> (hodnocení filmu – server csfd 86 %, server imdb 8,4/10) v kinech vydělala přes 1 miliardu dolarů. Film **300: Bitva u Thermopyl** (hodnocení filmu – server csfd 78 %, imdb 7,7/10) vycházel ze stejnojmenného komiksu<sup>8</sup>, který režíroval pozdější režisér filmu o Supermanovi Zack Snyder. U tohoto filmu byla využita funkce tzv. green screen<sup>9</sup> na tehdejší dobu (rok vzniku 2007) ve velmi rozsáhlém měřítku. Film v kinech vydělal přes 450 miliónů dolarů, což znamená, že se jedná o 10. nejvýdělečnější film roku 2007.

## 2. Konstrukce postav v literatuře

S. Chatman o postavě říká, „*že postavy jsou vskutku prostě a jednoduše 'lidé' uvězněni nějakým způsobem mezi deskami knihy.*“ (Chatman 2008) V jeho chápání jsou postavy literární stejné jako postavy v lidském životě, jen se nějakým neznámým způsobem staly vězni na stránkách knihy. Chápe postavy v literatuře jako plnohodnotné a komplexní bytosti.

Daniela Hodrová ve své knize uvádí, že je postava „*prvek prostupující všechny složky díla jako svérázný motiv, či spíš dynamický komplex motivů*“ (Hodrová 2001). Lze vidět, že postava je naprosto klíčový prvek většiny děl. Ta se v příběhu charakterizuje svou dynamičností. Postavy jsou v této definici spíše komplexními bytostmi, entitami, které v sobě obsahují příběh, jenž je s jejich pomocí vyprávěn a odehrává se v návaznosti na tyto bytosti. To ony jsou vnitřními motory příběhů.

Jedním z prvních badatelů, kteří se zabývali postavou a jejím zkoumáním byl Aristoteles. Velký důraz na postavy a jejich pochopení tedy existoval již od dob antiky. Od této doby zkoumání postavy urazilo dlouhý vývoj. Aristoteles jakožto jeden z nejvýznamnějších antických filosofů, se věnoval postavám a jejich chápání v dílech a životě. Tragédie se inspiroje

---

<sup>5</sup> V češtině jako Návrat Temného rytíře od režiséra CH. Nolana

<sup>6</sup> Zfilmovaný v roce 2006 Zackem Snyderem

<sup>7</sup> V češtině jako Temný rytíř povstal

<sup>8</sup> Který samozřejmě zpracovával známou historickou událost, kdy údajně 300 spartánských vojáků bránilo úzkou soutěskou proti obrovské přesile peršanů

<sup>9</sup> Funkce zeleného plátna, tedy že většina filmu byla točena ve studiu před zeleným plátnem a pozadí a ostatní věci, se digitálně přidávali v postprodukcii

ve skutečném životě, proto se na něj vždy alespoň částečně odkazuje. Literární vědci uvádí, že nejdůležitější věcí ve zkoumání postav z antického či Aristotelova pohledu je fakt, že je pro něj děj nadřazena postavě. „*Postava je tedy v Aristotelově pojetí zcela podřízena ději, ilustruje ho a slouží mu*“ (Fořt 2008). Postava je zde tedy v roli jednajícího prvku.

Do kontrastu s tímto Aristotelovým chápáním postavy, lze postavit dílo a uchopení postavy podle E. M. Forstera. Ten staví vzájemný vztah děje a postavy na jinou úroveň. Nejedná se podle něj o vztah podřízený a nadřazený, ale dává do popředí důležitost pochopení postav. Srovnává postavy fikční s postavami reálnými. Pro Forstera jsou postavy z díla bytostmi živými. Podle něj je důležité pro pochopení a poznání fiktivní postavy nejprve uchopit stránku lidskou. Zabývá se psychologickými charakteristikami postav. Tvrdí, že fiktivní postavy (využívá označení *homo fictus*) může člověk poznat daleko lépe než běžné žijící lidi kolem něj. Uvádí, že se tak děje díky detailním popisům vnitřních pochodů postav v díle, jako je například vnitřní monolog. Podle něj je díky tomu do postav lépe vidět, v dílech jsou častokrát představeny jejich myšlenkové pochody, díky kterým, lze postavám lépe porozumět. Díky tomu lze budovat pevnější pouto mezi čtenářem a postavami, dochází ke ztotožnění se čtenáře s postavou, která je mu v díle blízká (E. M. Forster in Fořt 2008).

## Pojem superhrdina

Ze zběžného pohledu lze vidět, že pojem superhrdina se skládá ze dvou slov – super a hrdina. Hrdinou může být kdokoliv v každodenním životě, pro obyčejnou paní je hrdinou hasič, který vyleze na strom pro její uvíznutou kočku, kterou snese dolů. Superhrdina by na daný strom však pro kočku nejspíše vyskočil, díky své neuvěřitelné obratnosti či vyletěl za pomoci přístroje který si předtím vyrobil. Stejně tak by „obyčejný“ hrdina pustil člověka ve frontě v obchodě před sebe, superhrdina by obchod koupil, protože je milionář a nechal otevřít další kasu. Superhrdina využívá svých speciálních superschopností, které obyčejní lidé či hrdinové nemají, ať už se jedná o nadpřirozené schopnosti (síla, rychlost, magie) nebo o technické či vědecké vymoženosti (speciální obleky, křídla). Superhrdinu tedy lze označit za více-než-hrdinu.

Hrdinou se člověk často stává proti své vůli, jako například John McClane ve sérii Die Hard<sup>10</sup>. Ve čtvrtém díle na otázku, proč dělá hrdinské věci, i když se se on sám necítí jako hrdina odpovídá: „*Protože tady není nikdo jiný, kdo by to udělal, proto to dělám já. Věř mi, kdyby tady byl někdo jiný, kdo by to udělal, nechal by ho. Ale není*“ (Bruce Willis v roli Johna

---

<sup>10</sup> Česky pod názvem Smrtonosná past

McClanea ve filmu Smrtonosná past 4, 2007). V odpovědi se mu dostane, že právě to z něj dělá hrdinu. Právě to že dělá věci, které nikdo jiný neudělá, to že se snaží vždy najít východisko z, pro ostatní neřešitelné situace. Hrdinou se tak člověk může stát i v případě, že se sám za hrdinu nepovažuje a dělá jen to, co ho přinutí dělat okolnosti.

Pojem hrdina se však nevyužívá pouze pro označení s pozitivní konotací odkazující na postavu, která vykonala nějaký hrdinský čin. Často je slovo hrdina využíváno jakožto synonymum pro postavu – hlavní hrdina knihy či díla. Pojem hrdina má tak především pozitivní referenční charakter, avšak v případech označení hlavních hrdinů děl, se může jednat o protimluv, neboť tak může být označena i záporná postava.

Pojem superhrdina naopak pracuje s kladnou konotací. Je vždy jasné, na jaké straně stojí a pro své postoje se může občas zdát černobílou postavou. Superhrdinové, kteří však při svém konání dobra překračují hranice zákona, mají také své vlastní, speciální označení – v angličtině se jedná o slovo vigilante, které se do češtiny velice těžko překládá, jedná se o jakéhosi samozvaného strážce pořádku. Pro plně zápornou postavu se používá výraz hrdinův protivník či padouch.<sup>11</sup> Ten je také protiváhou k superhrdinovi, kterého motivuje k lepším výkonům. Často má k superhrdinovi nějaký osobní vztah, či osobní motiv k porážce.

Existují nejrůznější definice superhrdinů. Jako nejjobecnější definici superhrdiny lze použít tu od Jepha Loeba a Toma Morrise: „*Vypadají trochu jinak. Někteří nosí kápě a od časů hraběte Drákuly se tak už zrovna moc lidí neobléká. Někteří z nich mají skvělá udělátka, která nosí ve speciálním opasku. Jeden z nich má kovové drápy, které se mu vysouvají z rukou. Další je zelený a rozhodně vedle něj nebudete chtít stát, jakmile se naštve. Důležitým poznávacím znamením je spandex a pohyb vysoko nad zemí je běžná záležitost. Poznáte je také podle jmen obsahujících man nebo woman, boy nebo girl. Pravidlem je, že superhrdinové mají síly a schopnosti, které jsou mimo lidské možnosti. Honí se za spravedlností, chrání bezbranné, brání ty, kteří si nemohou sami pomoci a porážejí zlo silami dobra.*“ (Loeb and Morris 2005, str. 11)

Jak Loeb a Morris zmiňují, u superhrdinů se často ve jménech vyskytují slova jako man, woman atd. Neděje se tak jen pro snadnější odlišení mužských a ženských superhrdinů a superhrdinech ale i snadnější určení hierarchie superhrdinů. Spider-Man byl první hrdina, kterého kousnul pavouk a získal pavoučí schopnosti. Začal si tedy říkat Spider-Man (česky pavoučí muž). Dcera Petera Parkera, která navázala na rodinnou tradici a stala se také bojovnicí za spravedlnost přijala jméno Spider-girl (česky pavoučí dívka). Vzhledem ke svému věku je přirozenější, že si přiřadila jméno, které ji nestaví na stejnou úroveň jako jejího otce, na kterého

---

<sup>11</sup> Anglicky villain

navazuje. Když se ovšem objeví Jessica Drew, která také získá pavoučí, i když ne úplně totožné, schopnosti, nic jí nebrání v tom, aby si začala říkat Spider-Woman. K původnímu Spider-Manovi není nijak příbuzensky vázána, může se proto postavit na stejnou úroveň. Podobné je to s přízviskem boy (chlapec). To často dostávali mladí pomocníci superhrdinů – Superboy, Spider-boy atd. Tím se demonstrovalo jejich postavení ve dvojici, vztah mentora a učně.

Roz Kaveneyová o superhrdinech ve své knize Superheroes! říká následující: „*Superhrdina je muž nebo žena se silami, které jsou buď obrovsky znásobenými lidskými schopnostmi a možnostmi, nebo se od těch lidských již v základu liší, a které on nebo ona používá v boji za pravdu, spravedlnost a ochranu nevinných.*“ (Kaveney 2008, str. 4) Kaveneyová zde odkazuje kupříkladu na Kapitána Ameriku, jehož síla vychází ze séra, které mělo vyrábět supervojáky. Sérum způsobilo zdokonalení jeho tělesné stavby a zlepšení jeho reflexů. Je tedy pořád člověk, ale vylepšený, normální lidské vlastnosti a síly jsou zdokonaleny. Zdokonalenými možnostmi pak Kaveneyová vyzdvihuje postavy jako je Batman či Iron Man, kteří jsou extrémně inteligentní a mají velké prostředky, jak technologické, tak peníze. Díky nim si mohou postavit speciální obleky a jiné technologické vymoženosti, pomocí kterých mohou efektivněji bojovat se zločinem. Jejich tělesná stránka se tak nijak neliší, jejich síla vychází z technologie a neomezených možností. Postavy odlišné od lidských potom budou tzv. mimozemšťané jako je Superman či Martian Manhunter, který je jedním z posledních vého druhu Zelených mimozemšťanů, dokáže měnit svůj tvar, zneviditelnit se, a má neuvěřitelné mentální schopnosti, nebo superhrdinové, kteří sice pocházejí ze Země, ale jejich schopnosti a tělesná schránka neodpovídá běžné lidské, jako je Vison, android, jehož tělo je vytvořeno ze syntetických materiálů a svou moc čerpá ze síly jednoho z Kamenů nekonečna nebo Dr. Hank McCoy, který vystupuje pod přezdívkou Beast, protože si vypěstoval šedou kožešinu po celém těle, která se později změnila na modrou a také získal zrychlený léčivý faktor.

Dále je třeba zmínit definici Petera Coogana: „*Superhrdina je hrdinská postava s nesobeckým prospolečenským úkolem; má supermoc – zvláštní schopnosti, pokročilou technologii nebo vysoce vyvinuté fyzické, mentální nebo mystické dovednosti; jeho superhrdinská identita je uložena v jeho jméně a ikonickém kostýmu, které vyjadřují jeho život, charakter, schopnosti nebo původ (tedy změnu z člověka bez superschopností na superhrdinu); je také druhově oddělitelný, tedy lze jej odlišit od postav z příbuzných žánrů (fantasy, sci-fi, detektivka atd.) převahou žánrových konvencí. Superhrdinové mají často dvojí identitu, přičemž ta všední je pečlivě hlídaným tajemstvím.*“ (Coogan 2006).

Coogan ve své definici navazuje na definici Kaveneyové, se kterou sdílí část o schopnostech superhrdinů, ale on ji ještě rozšiřuje o identitu, kterou dělí na dvě části – jméno a

kostým. Identita je pro každého superhrdinu naprosto zásadní. Většina superhrdinů si velice přísně stráží svoje pravé jméno a nechtějí být odhaleni, neboť si uvědomují rizika s tím spojená. Nechtějí být vystaveni nežádoucí pozornosti pro sebe a své soukromé okolí. Někteří se však po čase ke svým alter egům veřejně přiznají (např. Iron Man, Spider-Man) a jiní od začátku vystupují pod svým občanským jménem (i když zároveň používají superhrdinská jména, která čtenářům pomáhají lépe se orientovat v superhrdinech a které často odkazují na superhrdinské schopnosti postav) a jsou díky tomu veřejně známou osobností (např. Fantastická čtyřka, skupina mutantů X-Men). Společnost a politikové si také pokládají otázku, zda nemají právo vědět, kdo se skrývá za maskou a ve jménu ochrany veřejnosti bojuje se zloduchy. Toto téma také bylo předmětem sváru mezi superhrdiny, který vyústil až do události známé jako Občanská válka (komiks který vycházel mezi červencem 2006 až lednem 2007, a jehož tvůrce je významný komiksový tvůrce Mark Millar), konflikt, který rozdělil všechny superhrdiny na dvě skupiny, kdy jedna z nich je pro registraci superhrdinů, aby vláda a lidé měli přehled, kdo pod jakou maskou působí a ta druhá je proti, neboť se obává zneužitím ze strany vlády a omezením svobody. V ní například výše zmíněný Spider-Man odhalí svou pravou totožnost a na jejím konci umírá Kapitán Amerika, který byl ikonou odboje proti registračnímu paktu. Definice se také věnuje vydělení postav superhrdinů od postav z jiných žánrů. Uvádí, že superhrdinové se odlišují od hrdinů jiných žánrů, neboť v každém žánru platí jiná pravidla a postavy mají jiné specifikace a charakteristiky.

K doplnění celkového obrazu je třeba také uvést definici Dannyho Fingerotha: „*Co dělá postavu superhrdinskou? Co má hromový bůh Thor společné s nočním mstitelem Batmanem? Nejvíce zřejmé jsou tyto vlastnosti: určitá síla osobnosti (i když může být skrytá), určitý systém (obecně přijímaných) pozitivních hodnot a odhodlaní k ochraně těchto hodnot, ať se děje cokoliv.*“ (Fingeroth 2004, str. 17).

Fingeroth dává do popředí superhrdinskou sílu osobnosti. Ti na sebe, ať už plně dobrovolně nebo z donucení okolností, berou břímě, které by ne každý ustál. Postava ze světa Spider-Mana, Strýček Ben, který vychovával Petera Perkera, řekla větu, která se stala Spider-Manovým typickým poznávacím znamením: „*S velkou mocí přichází velká zodpovědnost.*“ (Cliff Robertson v roli Strýčka Bena ve filmu Spider-Man, 2002)

Tlak, který je na superhrdiny vyvíjen, ač jsou to pouze fiktivní postavy, je enormní. Musí zachránit svět, neprozradit svou pravou identitu, pokud nemají štěstí a nejsou milionáři, musí do toho chodit do práce a snažit se udržovat vztahy s lidmi kolem sebe. Každý jejich krok je pozorně sledován a pokud udělají nějakou chybu, okamžitě jsou terčem kritiky nebo posměchu. Není divu, že někteří superhrdinové se vzdali svého superhrdinského života (Jessica

Jones, která se stala soukromým vyšetřovatelem) nebo tlak nedokázali unést a udělali věci, kterých později litovali - Hank Pym, první Ant-man, byl odjakživa psychicky labilní, a jednou, když toho na něj bylo moc, uhořel svou ženu, za což byl vyhozen ze superhrdinského týmu Avengers a dokonce byl připraven spáchat sebevraždu, případně své problémy řešili návykovými látkami – Tony Stark známý také jako Iron Man, měl problémy s alkoholem, ve kterém utápěl své vnitřní demony a s jehož pomocí se snažil vyrovnat se svou popularitou a komplikovanou osobností. Na druhou stranu jsou však superhrdinové připraveni bojovat za spravedlnost a lepší svět. Věří, že je jejich úkolem a povinností chránit ty, kteří na to nemají sami dost sil.

### Superhrdinský koncept

V této části se bude práce věnovat konceptu superhrdinské postavy, jak se vůbec tento typ postavy zrodil a jaké typy postav mu předcházely. Prototypem superhrdiny je jednoznačně Superman, pravděpodobně nejznámější superhrdina na světě. Tomu se bude věnovat poslední část této kapitoly. Ještě před tím budou představeni zástupci tří kategorií hrdinů, kteří se objevili v populární kultuře před rokem 1938 kdy se na scéně objevuje Superman. Do té doby se objevovali hrdinové z brakových časopisů a knih, kteří vynikali v nějaké aspektu, ať už se jednalo o fyzickou nebo inteligenci, oproti běžným lidem (např. Tarzan), nebo hrdinové kteří se objevovali ve vědeckofantastických příbězích, a ke svým vlastnostem přišli zásahem zvenčí (Frankensteinovo monstrum). Jako poslední skupinu hrdinů, kteří se na vývoji postav superhrdinů také podíleli, jsou postavy, které působili pod dvojitou, maskovanou identitou (Robin Hood, Červený Bedrník, Zorro). Duncan a Smith o těchto typech hrdinů ve své knize uvádí: *„existovaly všechny známé superhrdinské vlastnosti – nadlidské schopnosti, kostýmy a dvojitá identita – ještě před Supermanem, avšak ne v právě takové kombinaci“* (Duncan a Smith 2009, str. 233).

### Hrdinové

Jako zástupce prvního uvedeného konceptu hrdiny s nadlidskými schopnostmi lze považovat postavu Tarzana. Díky své výchově u pralesních opic získá obrovskou sílu a stává se nejmocnějším tvorem džungle. Tarzan svých schopností nabyl tréninkem a způsobem života, nejednalo se o žádné „nepřirozené“ vylepšení zvenku (mechanický zásah, speciální sérum atd.). Je literárním ztvárněním legendy o tzv. vlčích dětech, dětech, které nebyly vychovány v lidské civilizaci a neprošli klasickým socializačním vývojem tak jak ho známe dnes, nýbrž byly vychovány zvířecí smečkou (dále také Mauglí od spisovatele R. Kiplinga, legenda o Romulovi

a Removi, zakladatelích Říma). Jedná se o hlavního hrdinu cyklu dobrodružných knih amerického spisovatele Edgara Rice Burroughse. Cyklus knih líčí osudy potomka anglického lorda Greystoka, kterého po tragické smrti jeho rodičů v Africe vychová pralesní opice. Další části série vyprávějí o jeho návratu do civilizace, kde se vlivem lásky k mladé Američance změní v gentlemana a o četných bojích jeho i jeho syna při své obraně i ochraně jiných jak v divočině, tak i v civilizovaných zemích. Románová série se skládá celkem z dvaceti čtyř dílů, z nichž dva vyšly knižně až po smrti autora. Příběh Tarzana se také dočkal řady filmových zpracování a v knižní podobě byl zpracován i od jiných autorů. Většina původních knih byla později také převedena do komiksové podoby.

Postavou, která ke svým nadlidským schopnostem přišla zásahem zvenčí je pak např. monstrum Dr. Frankensteina. To bylo představeno v knize Mary W. Shelleyové *Frankenstein*, kterou napsala v roce 1818. Monstrum bylo stvořeno Dr. Victorem Frankensteinem. Po něm také dostalo své jméno – Frankensteinovo monstrum. Podle knihy se jedná o stvoření, které měří zhruba dva a půl metru a je neskutečně ošklivé. Jedná se o postavu skládající se z kusů několika dalších lidí, která je však schopná vzteku, ale i lítosti a dojetí. Frankensteinovo monstrum je navíc i velmi výřečné, během necelého roku se dokázal naučit číst a psát německy a francouzsky a na konci knihy dokáže mluvit i plyně anglicky. Snaží se zapadnout do lidské společnosti, ale je odstrkován na její okraj. Dobře si uvědomuje, že je odmítnut společností zejména kvůli svému vzhledu, ale i přesto je jeho největší niterní touhou najít lásku. Kvůli všem těmto ústrkům se rozhodne pomstít svému stvořiteli. Postava Frankensteinova monstra byla poté hojně využívána v popkultuře a objevila se například v mnoha filmových zpracováních.

Hrdinů, které můžeme zařadit do skupiny postav s dvojí identitou, kterou skrývají pod kostýmem a maskou, se před rokem 1938 objevilo také několik. Jako jeden z prvních se objevil Robin Hood. Jedná se o legendu o zbojníkovi z přelomu 12. a 13. století. V původní legendě se mluví o šlechtici Robertu z Locksley, který bojoval po boku krále Richarda Lví Srdce ve Svaté zemi, a po návratu do Anglie zjistil, že mu byl veškerý majetek zabaven královým bratrem Janem zvaným Bezzemkem. Pod fiktivní identitou Robina Hooda se ukryl v Sherwoodském lese, odkud vyražel okrádat bohaté, společně se svou družinou, čítající například Malého Johna, mnicha Tucka a Willa Scarleta. V článku britského deníku *The Daily Telegraph* z roku 2013 s názvem *Robin Hood 'from Kent' not Sherwood Forest, historian claims*<sup>12</sup> se uvádí, že dle nových výzkumů ve středověkých kronikách prováděných Seanem McGlynnem, profesorem z Plymouthské Univerzity, který se specializuje na historii, je legenda založena na osobě

---

<sup>12</sup> Robin Hood byl z Kentu a ne Sherwoodského lesa, tvrdí historik – autorův překlad

jménem William z Kenshamu. Jednalo se o banditu, který se se svojí tlupou schovával v lesích jihozápadní Anglie, na území, které protíná dnešní hrabství Sussex, Hampshire a Kent (na rozdíl od Sherwoodského lesa, který se nachází v hrabství Nottinghamshire, na východě Anglie). V tomto příběhu je pravá identita Robina brzy odhalena ale přesto pokračuje ve svém ušlechtilém díle, za což je odměněn králem Richardem, který se nakonec do Anglie také vrací a Robinovi vrací jeho panství. Ten se také stal inspirací pro superhrdiny jako je Oliver Queen alias Green Arrow z vydavatelství DC, který v sobě spojuje lučištnické umění se zelenou kápi Robina Hooda a bohatství se dvojí identitou Batmana, nebo postavu vydavatelství Marvel Clintu Bartona alias Hawkeye, který dokáže s lukem neuvěřitelné věci a byl jedním ze zakládajících členů Avengers.

Z Anglie pak pochází také další hrdina – Červený Bedrník. Příběh z roku 1905 pojednává o anglickém šlechtici, který působí v dobách Velké francouzské revoluce. Ze svého domova v Anglii vyráží přímo do Francie, kde zachraňuje nevinné lidi před krutovládou Maximiliena Robespiera a gilotinou. Jeho znakem je malý červený květ (po kterém dostal své jméno, v angl. Scarlet Pimpernel). Pod touto maskou se skrývá sir Percy Blakeney, kterého bychom mohli přirovnat k Bruci Waynovi – žije rozmařilý život znučeného bohatého a zhýčkaného člověka. Robespierre se snaží odhalit pravou identitu tohoto hrdiny a zatknout ho, aby jemu a režimu přestal škodit, ale Červený Bedrník, vždy, i když často až na poslední chvíli nástrahám unikne.

Dalším typickým představitelem maskovaného hrdiny je Zorro. Fiktivní charakter, který se poprvé objevil v knižním příběhu v roce 1919. Jeho příběhy se odehrávají v době, kdy Kalifornie patřila Španělsku (1769–1821). Zorro je nejčastěji zobrazován jako osoba oblečená cele do černé – s maskou, kloboukem, pláštěm a vysokými holínkami. Chrání obyčejné lidi, bojuje proti zkorumpovaným politikům a jiným zloduchům. Jeho typickým znakem, které za sebou zanechává, je vyryté písmeno „Z“ na poražených protivnících či různých objektech, aby rozesel strach a povzbudil obyčejné lidi. Pod maskou se skrývá Don Diego de la Vega jediný syn Dona Alejandra de la Vegy, nejbohatšího vlastníka půdy v Kalifornii. Nejčastěji je jeho zrod popisován tak, že se na studiích ve Španělsku naučil šermovat, ale poté je povolán svým otcem domů, neboť Kalifornie padne do rukou nelítostného diktátora. Následně si vytvoří své alter ego Zorra, aby pomáhal slabším a bojoval proti nespravedlnosti. Žije se svým otcem v obrovské haciendě, odkud vede několik tajných východů a podzemních tunelů k tajné jeskyni ve které má Zorro svůj úkryt a kde má ustájeného svého věrného oře Tornáda. *„Postavy Červený bedrník a Zorro stanovili jak hrdinskou, tak tajnou identitu jako charakteristické znaky superhrdinů. Hrdinské identity obou postav však pevně neztělesňují vnitřní charakter nebo*

*životopis jejich alter eg. Červený bedrník nepřipomíná malou květinu u cesty, jejíž jméno si zvolil.*“ (Coogan 2006, str. 32)

Komiksový tvůrce Bob Kane, který vymyslel Batmana přiznal, že právě Zorro byl předobrazem pro jeho postavu. Podobnosti jsou velmi jasně vidět – aristokratický původ, honosné sídlo s tajným úkrytem, stylizace do černé barvy atd. (W. Brooker 2001, str. 43).

## První Superhrdina

První superhrdina tak jak postavy pod tímto označením vnímáme dnes, je bezpochyby mimozemšťan Kal-El, s civilním jménem Clark Kent, nejvíce však známý jako Superman.<sup>13</sup> Ten byl na Zemi poslán ze své domovské planety Krypton (podle ní je také pojmenovaná jeho slabina – kryptonit), svým otcem, významným Kryptonským vědcem Jor-Elem, který předpovídal blížící se katastrofu, která později zničila a vyhladila celou planetu, až na Kal-Ela. Superman je jediný přeživší (v pozdějších letech se k němu přidala i jeho sestřenice Kara Zor-El známá jako Supergirl, vystupující pod občanským jménem Linda Lee / Linda Lee Danvers).<sup>14</sup> Jeho schopnosti jsou, v porovnání s lidskými, neobyčejné. Svou sílu čerpá z „našeho“ Slunce. Díky tomu nemusí jíst ani pít, ani nestárne klasickým lidským tempem. Běhá rychleji než vystřelená kulka, a dokáže také létat. Rychlost jeho letu se blíží rychlosti světla. Také má zbystrčené smysly, reflexy a prakticky neomezenou výdrž. Svým rentgenovým zrakem dokáže proniknout jakýmkoliv materiálem, kromě olova. Dále dokáže své oči používat i jako dalekohled, mikroskop nebo teleskop. Ze svých očí také dokáže vypouštět oheň, laserové paprsky a jiné druhy tepelného záření. Také jeho sluch je zlepšený, dokáže slyšet volání i z druhé strany planety. V neposlední řadě má nadlidskou sílu, je prakticky nezničitelný a když se přece jen někomu podaří ho zranit, má zrychlený regenerační cyklus.

V postavě Supermana se tak spojilo několik superhrdinských konceptů, které byli představeny v předešlých částech a existovaly již mnohem dříve, dle Duncana a Smithe „*všechny známé superhrdinské vlastnosti – nadlidské schopnosti, kostýmy a dvojí identita, [existovaly] - ještě před Supermanem, avšak ne právě v takové kombinaci*“ (Duncan a Smith 2009, str. 222). V postavě Supermana tak došlo k, do té doby, unikátnímu spojení všech výše zmíněných vlastností a skrze jeho postavu mohl být objeven zcela nový druh postav. Když se Superman v roce 1938 objevil, přinesl dosud neznámý druh postavy, superhrdinu, který má mimozemský původ, umí vysoko skákat (až později se přidalo létání), rychle běhat, má

---

<sup>13</sup> Superman se poprvé objevil v komiksovém sešitu Action Comics v červnu 1938

<sup>14</sup> Supergirl se poprvé objevila v komiksovém sešitu Action Comics v květnu 1959

neuvěřitelně výkonný sluch atd. To přineslo nové možnosti pro tvůrce, kteří od té doby začali vytvářet pro komiksy další a další superhrdinské postavy.

## Superhrdina a jeho charakteristiky

V další části se práce zabývá charakteristikou superhrdinů tak, jak je představují ve svých knihách Peter Coogan a Richard Reynolds. Peter Coogan ve své knize **Superhero: The Secret Origin of a genre** rozděluje jednotlivé charakteristiky superhrdinů do pěti následujících skupin:

### 1. Poslání; úkol

Posláním superhrdiny je bojovat proti zlu, bez nároku na odměnu či slávu, a to v ohrožení vlastního života. Superhrdina je připraven za správnou věc a nevinné lidi i umřít. Poslání hrdinů lze rozdělit do dvou kategorií – místní a druhové. Místní poslání se vztahuje k určitému místu, městu či oblasti. V případě Batmana jde o Gotham, Nightwing chrání město Blüdhavenu a Daredevil má na starosti jednu z čtvrtí New Yorku – Hell's Kitchen. Poslání těchto hrdinů je chránit dané místo a lidi v něm, udržovat zde pořádek a odrážet jakékoliv hrozby, které by mohli danému místu hrozit.

Druhým typem je pak poslání druhové. V něm se superhrdinové potýkají s určitým specifickým typem poslání – Batman se primárně spíše zaměřuje na detektivní činnost a boj proti kriminálíkům (Joker, Harvey Deny / Two-Face, Hádankář atd.), při kterém má jasně nastavené hranice, cíle a kodex (Batman kupříkladu své nepřátele nezabíjí). Naproti tomu Kapitán Amerika se spíše věnuje „politickým hrozbám“, jeho poslání je více odehrává v rovině působení tajných služeb, kdy se snaží bojovat proti ideologickým hrozbám pro společnost.

Superhrdinové se tak potýkají s takovým druhem poslání, na které jejich síly stačí a ke kterému jsou i charakterově vybaveni. V případě, že se objeví hrozba, která je mimo jejich pole působnosti, či nad jejich síly, přivolají si posilu v podobě hrdiny, pod jehož charakterový profil tato hrozba spadá lépe, případně se sdruží do týmu a čelí dané hrozbě společně – Avengers, Justice League.<sup>15</sup>

### 2. Síly, schopnosti

---

<sup>15</sup>Avengers, v českém prostředí (filmy, komiksy) se většinou nepřekládá. Jedná se o superhrdinský tým vydavatelství Marvel – členové se průběžně mění, ale typickými představiteli je Iron Man, Kapitán Amerika, Hulk, Thor, Hawkeye, Black Widow, Ant-Man, Wasp atd.

Liga spravedlnosti – superhrdinský tým vydavatelství DC v klasickém složení Batman, Superman, Green Lantern, Cyborg, Aquaman atd.

Superschopnosti superhrdinů jsou pravděpodobně nejvíce výrazným prvkem celého superhrdinského žánru, díky kterému se odlišují od ostatních žánrů. Superhrdiny je často nejsnazší rozlišit právě dle jejich specifických schopností, které se však mohou v průběhu času, nebo při změně autora více či méně měnit. Batman se tak od ostatních kupříkladu odlišuje především svými výbornými detektivními schopnostmi a skvělou fyzickou. V případě, že superhrdinova síla a schopnosti vychází z mechanického zdroje (oblek Iron Mana, Ant-Mana atd.), tento zdroj a vědomosti s ním spojené je často předáván nějakému následovníkovi, aby populární postava mohla v komiksech pokračovat dál i v případě úmrtí původního držitele. Výběr následovníka většinou leží na bedrech původního hrdiny, který si svého následovníka sám vybere a vycvičí (Ant-Man – Hank Pym a Scott Lang). U hrdinů, jenž svou sílu získaly vnějším zásahem, však také dochází k předání superhrdinské „štafety“, ale většinou se tak stává opět za pomoci vnějšího zásahu, kdy se nové postavě, která má přebrat superhrdinskou identitu, stane také nějaký úraz, nebo se jedná zásah shůry. Výběr dalšího hrdiny je ale více náhodný, i když se skoro vždy, vybere vhodný kandidát (Flash – Barry Allen a Wally West).

### **3. Identita**

Do této části superhrdinovy postavy se řadí jak jeho „superhrdinské jméno“ tak i jeho civilní osobnost, schopnosti a zčásti i kostým, tomu se ale věnuje podrobně další bod. Tato identita musí být jasně definována, aby šel superhrdina snadno odlišit od ostatních hrdinů. Jeho jméno prozrazuje, s kým mají čtenáři čest a kostým je doplňujícím prvkem, který vizuálně dotváří tuto identitu. V případech jako je třeba Spider-man, Batman, Aquaman, čtenář už z názvu postavy může tušit o koho se jedná, a umí si představit jakými schopnostmi jsou superhrdinové obdařeni. To je však pouze jedna část jejich identity – ta superhrdinská.

Každý z nich má poté i civilní identitu, kterou si většina z pečlivě stráží a hlídá. Superhrdinova identita je tak často veřejnosti neznámá, neboť ten nechce ohrozit své blízké tím, že by jeho protivníci věděli, kdo se skrývá za maskou a díky této znalosti mohli snadněji zaútočit na něho skrze jeho blízké, či jim ublížit, ve snaze se mu pomstít. Ve svém civilním životě tak bojuje s tím, aby neprozradil svému blízkému okolí, že je superhrdina a zároveň aby světu neodhalil svou občanskou identitu a neohrozil tak své blízké.

### **4. Kostým**

Kostým dotváří superhrdinovu identitu, častokrát je v něm také ukryt zdroj jeho schopnosti. Superhrdinův kostým většinou bývá upnutý, aby v případě mužských hrdinů byla vidět maskulinita, vypracované svaly a fyzická nadřazenost, a u ženských hrdinek se často

používají odvážné kostýmy s odhalenými částmi ženského těla. Kostýmy mají především usnadňovat jednoznačnou identifikaci hlavního hrdiny a také na první pohled zaujmout diváka. Pokud se hrdinové spojí do společného týmu, dochází k vytvoření jednotného, týmového kostýmu (X-meni – pro ně jsou typické žluto-modré kostýmy a Fantastic Four – světle modré kostýmy s bílými prvky). Na Spider-manově kostýmu, jsou vyobrazeny pavučiny a na hrudi znak pavouka, což jasně odkazuje na superhrdinovy schopnosti, Batman ve svém černém kostýmu s kápí a pláštěm připomíná obrovského netopýra a má ve zločincích vzbuzovat strach. Iron Man je pak přímo definován svým kovovým oblekem, díky kterému může létat, a bojovat se zločinci, neboť bez něj by byl „jen“ Anthony Starkem. Žádný Iron Man by bez obleku neexistoval.

## 5. Žánrová odlišnost

Výše uvedené znaky charakterizují superhrdinský žánr. I v něm se však vyskytují hrdinové, kteří nesplňují všechny uvedené znaky, a přesto jsou zahrnováni mezi superhrdiny. Naopak se také v příbězích vyskytují postavy, které mohou naplňovat tyto znaky, a přece nebýt za superhrdiny považováni. V těchto případech je důležité určit, které znaky jsou u konkrétních postav důležité pro definování superhrdiny – u Hulka kupříkladu není kostým příliš důležitý, jeho síla vychází z ozáření gamma zářením a jeho typickým vzezřením jsou zbytky roztrhaných kalhot poté co se Bruce Banner změnil na obrovského zeleného Hulka.

Často se objevují postavy, které zapadají do všech výše uvedených charakteristik, avšak nejsou považované za klasické superhrdiny. Jako příklad lze uvést postavu Punishera. Ten má jasné poslání, které si sám vytyčil – zabít co nejvíce mafiánů a gangsterů. Nemá sice žádné superschopnosti, ale je to výborný taktik, střelec a má velmi tuhý kořínek. Proti superhrdinům, se kterými se během svého působení potkává a se kterými se nevyhnutelně dostává, kvůli rozdílným pohledům na svět a řešení zla, do sporů, si pomáhá různými technickými pomůckami, případně lstí, jelikož v otevřeném boji není schopen se jim dlouhodobě rovnat.

Jeho civilní identitu, bývalého vojáka Franka Castlea, zcela zatlačila do pozadí identita nová – Punisher. Ačkoliv veřejnost ví, že Punisher je ve skutečnosti Frank Castle, vzhledem k tragédii, která ke zrodu tohoto superhrdinského alter ega vedla, to není pro příběh velmi důležité.<sup>16</sup> Castle se pod vlivem této události vzdává civilního života a naplno se ponoří do svého nového smyslu života. Protivníci ho nazývají Punisherem<sup>17</sup>, on sám se svého jména

---

<sup>16</sup> Frankova rodina byla zabita při pikniku v parku při přestřelce gangů a Frank jako jediný přežil. Rozhodl se tedy pomstít se, najít a zabít všechny kteří jsou za smrt jeho rodiny zodpovědní. A tak se zrodil Punisher.

<sup>17</sup> V českém překladu, pokud slovo Punisher překládá se používá výraz Kat

nevzdává a používá ho. Jeho kostým je velice prostý, černé vojenské boty, černé kalhoty, neprůstřelná vesta s nasprejovanou bílou lebkou a dlouhý černý kabát, pod kterým schovává zbraně. Lze vidět, že Punisher splňuje všechny výše zmíněné body, ale přesto není považován za superhrdinu ve smyslu kladného hrdiny jako Spider-man či Superman. Může se tak jednat často spíše o antihrdinu, který bojuje na straně dobra, ale prostředky a metody které k tomu využívá, nesplňují plně charakteristiku superhrdinů.

Cooganova charakteristika se skládá z pěti oblastí – poslání, schopnosti, identita, kostým a žánrová specifikace. Na rozdíl od Reynoldse, jehož charakteristika bude představena v dalším odstavci, se příliš nezabývá vznikem superhrdinů a jejich původem a tím, jak je právě tato oblast jejich života ovlivnila. Jednotlivé body Cooganovy charakteristiky jsou tak více povrchní a sledují hrdiny spíše zvenku, zabývají se především vnějšími znaky. Coogan si nevšímá postavení superhrdinů vůči okolnímu světu a společnosti. Hodí se tedy především pro prvotní analýzu hrdinů, o jakýsi prvotní náhled na tyto postavy. Při analyzování superhrdinů pomocí Cooganovy charakteristiky by se tak mohlo stát, že by se přehlédla důležitá část superhrdinovy osobnosti, nebo že by analýza byla neúplná. K lepšímu pochopení superhrdiny pak pomáhá Reynoldsova charakteristika.

Richard Reynolds ve své knize *Superheroes: A Modern Mythology* uvádí definici superhrdiny v sedmi bodech, kterou autor vytvořil na základě postavy Supermana. Opět se může stát, že na všechny superhrdiny nebude možné použít Reynoldsem vytvořenou definici, pro analýzu některých by bylo nutné při analýze použít omezené množství definic, případně zvolit charakteristiku Cooganovu.

## **1. Odloučení od rodičů**

Superhrdinové nemají zpravidla příliš šťastné rodinné vztahy a životy. Ve většině případů se superhrdinovým rodičům, pěstounům nebo jiným „rodičovským figurám“ stane nějaká neblahá událost a on o ně přichází (ať už smrtí nebo odloučením), a stane se z něho buď sirotek (v mladším věku) nebo je zničehonic vržen do dospělého života, aniž by měl pocit, že je na to připraven (ve starším věku). Po úmrtí rodičů je v mladém věku adoptován či zanechán v péči blízké osoby a s náhradními rodiči, či jinou rodičovskou osobností, si hrdina vytvoří silné pouto. Tato osoba poté slouží jako hrdinův mentor, či objekt vzhlížení. Vytvořené pouto je ovšem následně většinou vystaveno zkoušce ve formě úmrtí či zrady této postavy. Smrt hrdinu formuje a pomáhá mu uvědomit si za co stojí žít a bojovat. Superhrdina skrze ni definitivně dospívá a je mu dodána motivace do dalšího působení.

## 2. Hrdina – bůh

Některé postavy byly inspirovány příběhy ze starých příběhů, pověstí a mytologií (poslání Supermana na zem jakožto inspirace Mojžíšovým příběhem z bible), nebo jsou dokonce jejich přímými, byť upravenými, zobrazeními (Thor, Herkules, Áres atd.) a jejich schopnosti jsou často dávány svou silou na úroveň bohů. Do této skupiny však nebude patřit poměrně velká skupina superhrdinů jako třeba Batman nebo Iron Man, zejména protože jejich schopnosti vychází z technických vymožeností a pro které je setkání s tímto typem superhrdinů velkou zkouškou všeho, co znali. Je pro ně velmi těžké tento nový svět, kde existují superhrdinové s božskou mocí přijmout. Je pro ně současně výzvou vybojovat si v něm své oprávněné místo.

## 3. Spravedlnost

Superhrdinům jde především o spravedlnost. Celý život bojují za spravedlnost a proti bezpráví. Někteří z nich spoléhají na spravedlnost společenskou, kdy dopadením zločince a jeho předáním úřadům, jejich práce končí. V některých případech se však může stát, že hrdina bude stát mimo zákon a společenské normy, které jsou však pro tyto případy často zobrazeny jako zastaralé, neefektivní a nejsou tak schopny řádně realizovat spravedlnost pro občany a jejich ochranu a bezpečí. Hrdinové pak často bojují s tím, co se zdá správné jim a jak se na danou situaci dívá okolí. Mají velice silný vnitřní morální kompas, podle kterého se řídí.

Každý hrdina má své hodnoty samozřejmě nastavené trochu jinak – Batman nikdy své nepřátelé nezabíjí vs. Punisher, který bez milosti likviduje kohokoliv, koho on sám určí jako gangstera, nebo člověka zasluhující smrt. On sám je soudcem, porotou i katem.

## 4. Supersíla a přirozenost

Superhrdina se běžně dostává do konfrontace s „obyčejnými“ lidmi a padouchy. V interakci s běžnými lidmi jde vidět rozdíl jak technický, kdy běžní lidé nevlastní kovové létající brnění, tak ve vzhledu, kdy je superhrdina výrazně fyzicky převyšuje (svaly, rychlostí, silou). V kontrastu s padouchy je poté vidět většinou rozdíl jen jeden – buď je padouch pro superhrdinu hrozbou technickou jako např. Vulture<sup>18</sup>, (v tomto případě jsou myšleni spíše běžní padouši, bez speciálních schopností, pomáhající si, stejně jako mnozí superhrdinové, technologickými pomůckami) kdy je padouch vybaven nějakou zbraní, o které je přesvědčen, že s její pomocí dokáže superhrdinu porazit, nebo je pro superhrdinu hrozbou na základě svých

---

<sup>18</sup> Vulture – poslední zobrazení bylo ve filmu Spider-man: Homecoming (2017). Vulture zde využívá zbytků ze superhrdinských bitek k vytvoření mechanických křídel, pomocí nichž se snaží přemoci Spider-mana.

schopností, jako např. Magneto<sup>19</sup> a Thanos<sup>20</sup>, kdy je hrdina svými protivníky dohnán až na samý okraj svých vlastních schopností a je pouze na něm aby se s nastalou hrozbou vypořádal. V komiksech jsou proti sobě častokrát stavěni superhrdinové a jejich protivníci v rámci stejné úrovně – technologicky vybavení protivníci (Iron Man x Obediah Stane, který taktéž používá kovový oblek), „hrdinové“, kteří svou sílu nabyli zásahem zvenčí (Spider-man, kousnutý radioaktivním pavoukem x Green Goblin, který svou sílu načerpal během havárie v laboratoři), „bohy“ (Thor x Loki) a obyčejní hrdinové (Punisher x kriminálníci).

## 5. Tajná identita

Většina superhrdinů nepůsobí na veřejnosti pod svým vlastním jménem, ale skrývá se pod tajnou identitou. Jako výjimky lze uvést skupinu Fantastická čtyřka – Reed Richardse, Susan Storm, Johnnyho Storma a Bena Grimma, kteří sice také měli přezdívky, ale veřejnost je zároveň znala pod jejich pravými jmény, případně skupinu mutantů X-Men, která vystupuje pod přezdívkami, ale většina z nich je na veřejnosti také známá pod svým občanským jménem. Skrytá identita je většinou spojena s nějakým kostýmem či charakteristickým oblečením – Iron Manův kovový oblek vs. Wolverinovy džíny, bílé tílko, a kožená bunda, které většinou nosí při svých sólových akcích, v případě mise za X-Men pak obléká žluto-modrý kostým.

Pod touto tajnou identitou ukrývají superhrdinové před svým okolím a veřejností pravdu, zejména proto aby neohrozili své blízké. Nechtějí, aby padouši využili jejich blízké proti nim (což se však velmi často děje), nebo jim ublížili ve snaze pomstít se. Jejich tajná identita také často symbolizuje proměnu osobnosti daného superhrdiny – Peter Parker je ve svém osobním životě lehce ušlápnutý a neprůbojný, ale jako Spider-Man je velmi drzý a nebojácný, Bruce Wayne se přes den chová jako namyšlený a bezstarostný filantrop a boháč, ale v noci bojuje proti zločincům jako Batman.

Často vede také k milostným trojúhelníkům, někdy až čtvercům mezi běžnou osobností, superhrdinskou identitou a milostným objektem zájmu, případně i tajnou identitou milostného zájmu, jako příklad lze uvést Wayne Bruce x Selina Kyle x Batman x Catwoman, nebo Spider-Man x Mary-Jane Watson x Peter Parker.

Superhrdina se tak často bojí přiznat svou pravou identitu, protože v tom případě je pro něj nadále velmi složité spojit superhrdinskou kariéru s plnohodnotným vztahem a většinou

---

<sup>19</sup> Magneto – klasický protivník X-menů a zejména profesora Charlese Xaviera, je schopný manipulovat kovem

<sup>20</sup> Thanos – snaží se vyhubit polovinu všeho živého, aby nastolil rovnováhu ve vesmíru, a zapůsobil na paní Smrt, do které se zamiloval

dochází k těžkému rozhodování čemu dá přednost, případně dochází až k rozpadu takového vztahu.

## 6. Superhrdinové a politika

Tento bod úzce souvisí s bodem číslo 3. Ač je spousta superhrdinů apolitická, nevyznávají žádný politický směr (i když bychom samozřejmě na základě jejich charakterů mohli odhadovat do které části politického spektra by patřili), politika hraje v superhrdinských příbězích důležitou roli. Existují kupříkladu politické organizace jako S.H.I.E.L.D., které se superhrdiny spolupracují, či je přímo řídí. Politika také hraje důležitou roli v příbězích ve kterých vystupuje Kapitán Amerika, skupina mutantů X-Men či Superman.

Superhrdinové se převážně zodpovídají jen sami sobě a svému svědomí. Na společnosti, ve které se nacházejí jim však záleží a snaží se dělat vše pro to, aby zlepšili každodenní realitu a svět k lepšímu. Dokáží se však postavit vládě, která je podle nich nemorální či nespravedlivá, a proto bývají postaveni mimo zákon.<sup>21</sup> S vládou se dostávají do sporů, superhrdinové se snaží řídit platnými zákony, často se ale stává že v rámci vyššího dobra a morálnějšího řešení zákony překročí. Politici mají k superhrdinům spíše negativní vztah, zejména proto, že je nemohou ovládat a nemají nad nimi žádný dohled. Také mají strach z neznámého a nejsou si jisti, zda se superhrdinové neobrátní proti nim, protože je jim jasné, že vzhledem k síle superhrdinů by se jen těžko bránili. Proto politikové vytvářejí různá řešení a pojistky pro případy, že by chtěli proti superhrdinům rázně zakročit.

## 7. Věda

Věda hraje v superhrdinském žánru významnou roli, neboť mnoho superhrdinů díky vědě získalo své schopnosti – Tony Stark si díky vědě postavil svůj oblek Iron Mana, Bruce Banner byl ozářen gama paprsky a stal se z něho Hulk atd. Vědy však nevyužívají pouze superhrdinové ale i jejich protějšky – padouši, kteří doufají, že se jim pomocí vědy podaří superhrdinu přemoci. Stává se, že také získají své schopnosti obdobně jako superhrdinové, při nějaké vědecké nehodě, ale rozhodnou se nabitě schopnosti využívat k páčání zla, či pro vlastní obohacení. V komiksech samozřejmě existuje i magie, a mnoho hrdinů tak čerpá své síly právě z ní - Dr. Strange, Scarlet Witch. Věda a magie existují vedle sebe a podle potřeby komiksů se společně vhodně doplňují. Jako příklad je možné uvést fiktivní africkou zemi

---

<sup>21</sup> Stalo se tak například ve filmu Captain America: Civil War (2016), kde jsou hrdinové, kteří se odmítnou podvolit vládě a jejími nařízení o vládním dohledu postaveni mimo zákon a později dáni do vězení. O tomto tématu také pojednává komiks Civil War.

Wakandu, která je sídlem Black Pantherů, kteří svou sílu čerpá ze speciální byliny, která roste jen ve Wakandě. Zároveň je však vybavena těmi nejmodernějšími technickými vymoženostmi, kupříkladu oblek je vyroben z vibrania, což je nejvzácnější kov na zemi (Kapitán Amerika z něho má vyrobený štít).

Reynoldsova charakteristika je tedy obsáhlejší a v analýze superhrdinských charakterů zkoumá vnitřní svět a motivace superhrdinů. Jak bylo uvedeno výše, charakteristiky vznikly na základě postavy Supermana, což je první superhrdina. Další superhrdinové tedy logicky nemohli být stejní a mít stejné charakteristiky, postavy se od sebe v mnoha ohledech liší.

### Čeští „superhrdinové“

V české literatuře se originální postavy superhrdinů příliš nevyskytují. Bylo přeloženo mnoho superhrdinských komiksů do češtiny, v knihovnách dnes lze najít celá komiksová oddělení, avšak originální česká tvorba se dosud superhrdinskou tematikou příliš nezabývala. Jako jeden z důvodů je lze uvést komunistický režim, který v Československu vládl od roku 1948 až do Sametové revoluce v roce 1989. V tomto režimu neměla západní literatura a superhrdinové, představitelé kapitalismu a individualismu, příliš silnou pozici.

Zde je třeba samozřejmě zmínit práci Jaroslava Foglara a jeho příběhy Rychlých Šípů, jejichž vydávání však bylo postupně jak nacisty, tak později i komunisty zakázáno. Ten ve svých příbězích vytvořil skupinu chlapců, kteří se snaží kultivovat společnost, bojovat proti bezpráví a zlepšovat sebe sama ale i své okolí. Rychlí šípy by se dali označit za předchůdce českého superhrdinského žánru.

Dále je třeba zmínit časopis Čtyřlístek, který vznikl v roce 1969 a samotné představitele Čtyřlístku – Fifinku, Myšpulína, Pind'u a Bobíka jakožto jedny z nejbližších postav, které se v české literatuře blížily superhrdinskému žánru. Čtyřlístek lze v mnohém přirovnat k populární superhrdinské skupině Fantastická čtyřka<sup>22</sup>. Dokonce se tak stalo v neoficiálním vydání časopisu Čtyřlístek pod „dábelským“ číslem 666 s názvem Dětem vstup zakázán. V jednom z uvedených příběhů s názvem **Fantastic 4leaves**, je čtveřice zvířecích hrdinů představena jako stárnoucí vysloužilí superhrdinové, kteří se musí naposledy spojit v boji proti padouchovi, kterého zrovna pustili z vězení a který se jim hodlá pomstít (Čtyřlístek 666, 2003).<sup>23</sup>

Se členy Fantastické čtyřky jsou si hrdinové podobní jak charakterově – Myšpulín je geniální vědec, stejně jako Reed Richards, oba jsou považováni za přirozené vůdce skupiny.

---

<sup>22</sup> angl. Fantastic Four

<sup>23</sup> Dostupné na: [https://ctyrlistek666.rajce.idnes.cz/Ctyrlistek\\_666\\_-\\_Detem\\_vstup\\_zakazan/](https://ctyrlistek666.rajce.idnes.cz/Ctyrlistek_666_-_Detem_vstup_zakazan/) [cit. dne 1. 4. 2019]

Pind'a je stejně jako Johnny Storm (v komiksech známý jako Human Torch) nejmladší z celé skupiny, chová se nerozvážně a rád popichuje ostatní. Bobík vyniká svou fyzickou silou a vytrvalostí. Je z celé skupiny největší a nejsilnější. V tom se podobá Benu Grimmovi (Thing, který díky kosmickému záření nabyl kamennou podobu). A nakonec Fifinka. Jediný ženský člen skupiny, který se o ostatní stará a dohlíží na ně. Zde můžeme vidět spojení se Susan Storm-Richards (v komiksech často vystupuje pod názvem Invisible Woman). Na rozdíl od Fantastické čtyřky, kde jsou rodinné vazby jasné – Johnny a Sue jsou sourozenci, Sue a Reed jsou expartneri (později i manželé) a Reed s Benem kamarádi z vysoké, o vazbách mezi Čtyřlístkem nemáme přesné informace. Jsou prezentováni jako čtyři zvířecí kamarádi, kteří spolu bydlí v jednom domku. Hrdinové sice nemají žádné nadpřirozené schopnosti, ale každý z nich vyniká v něčem jiném, a jeho specifikace je tak jasně viditelná. Společně také cestují v čase, a potkávají se s nadpřirozenem. Vzhledem k tomu, že Čtyřlístek je časopis zejména pro děti, vynálezy a technologické postupy musí být jednoduché a srozumitelné, proto jsou veškeré vynálezy, které Myšpulín vytvoří, dostupné z toho, co najde na dvoře nebo v garáži. Oproti Fantastické čtyřce, která má superschopnosti a může je využívat v boji proti svým nepřátelům, Čtyřlístek čerpá svou výhodu právě z Myšpulínových vynálezů a různých „udělátek“. Jejich síla je tedy spíše technologická než fyzická.

Dalším představitelem českého superhrdinského komiksu je kocour Mourrison, který vychází na stránkách časopisu ABC. O vzniku tohoto hrdiny vypráví tehdejší šéfredaktorka Miroslava Volfová v předmluvě knihy se souhrnným vydáním komiksových stripů s kocourem Mourrisonem „*[Komiks] měl mít výrazného hrdinu. Abychom ho odlišili (a možná i zvýhodnili), dostal červený pláštík, aby mohl životem nejenom běhat po zemi (jako člověk) nebo běhat po střechách (jako kočky), ale také občas někam rychle přeletět (jako superkocour)*“ (Volfová 2006, předmluva). Ze superhrdinského žánru si tento hrdina dělá spíše legraci, ale sám sebe často označuje za superhrdinu a snaží se konat dobré skutky.

### 3. Pérák

#### Historie postavy – zahraniční předobraz

Postava Péráka se v Česku zrodila jakožto městská legenda. První výskyty se objevily na Jihlavsku, kde se údajně pohyboval v letech 1936 až 1937, když jej lidé vídali přeskakovat jedoucí vlak. Tato legenda má však své kořeny v mnohem starší historii daleko odtud – ve Velké Británii. Zde se během třicátých let devatenáctého století začala objevovat tajemná

skákaající postava, která dostala jméno Spring-heeled Jack<sup>24</sup>. Shodují se na tom jak spisovatel Ivan Mackerle, komiksový historik Tomáš Prokůpek i etnolog a folklorista Petr Janeček. Mackerle na své webové stránce uvádí<sup>25</sup>: „*Podobné strašidlo se objevovalo v Londýně už v roce 1837. Mělo špičaté uši, ostré pařáty a planoucí oči. Nosilo černý plášť a skákalo vzduchem jako na pérách. Angličané ho pojmenovali Spring-heeled Jack (Skákající Jack)*“ (Mackerle, 2009).

Tato postava se vynořila na předměstí Londýna a přepadávala nevinné obyvatele, pomáhajíc si u toho velkými skoky. Prokůpek (2009) uvádí, že většina útoků probíhala velice podobně. Útočník se většinou skrýval za dřevěným plotem nebo za zdí, které však byli vysoké jen tak, aby je mohl jedním mohutným skokem přeskóčit. Útočník si jako své oběti vybíral především mladé ženy, ty však nezabíjel. Jen je vyděsil a útok odnesly jejich roztrhané šaty. Svědci útočníka popisovali jako člověka s vysokou, štíhlou postavou v dlouhém kabátu, a ledovými rukama. Z nich mu trčely obrovské drápy, díky kterým trhal obětem oblečení. Dále měl obrovské oči, které jako by žhnuly, a z pusy mu šlehaly modré plameny. Nebyl pro něj problém vyskočit až do výšky deseti metrů a velice zručně se také pohyboval po střeších (Prokůpek 2009, str. 36).

Velkou službu této postavě udělala právě tehdy vznikající moderní žurnalistika. Ta čerpala z nejasných zpráv, které se šířily Londýnem a také toho co bylo nahlášeno na policii. Z těchto zpráv se následně snažila vytvořit senzaci. Jen díky tomu tak mohl vzniknout tento fenomén, kterým se zabýváme dodnes.

Spring-heeled Jack, se nejdříve vyskytoval v duchařských historkách nevalných kvalit, ale díky tomuto masovému rozšíření se dostal do povědomí široké veřejnosti. Stal se zločincem, který na svých ocelových pérech neustále unikal policii. Následně se jeho role transformovala—občas byl prezentován jako tajemný lupič, který terorizuje Londýn, jindy jako londýnský Robin Hood, který okrádá bohaté proto, aby obdaroval chudé, také jako napoleonský špeh a v neposlední řadě jako nepolapitelný nadpřirozený přízrak. Také se měnil mediální výskyt tohoto příběhu, nejdříve se objevoval v duchařských historkách, psali se o něm novinové články a reportáže, později se začal objevovat v brakové literatuře a v divadelních hrách. Dále vznikaly také povídky, knihy, filmy a komiksy, které se šířily po anglicky mluvících zemích. Vznik postavy a jejího mýtu, který se následně rozšířila do světa, tak nelze přičítat folkloru, ale spíše žurnalistice a popkultuře. (Janeček 2008, str. 1)

Spekulacím o pravém původu se samozřejmě nevyvarovala ani postava Spring-heeled Jacka. Jeho identitu se snažili lidé rozluštit ještě za času jeho působení v Anglii. Objevovali se

---

<sup>24</sup> Ve viktoriánské Anglii to byl běžný název pro pouliční kapsáře

<sup>25</sup> Dostupné na [www.mackerle.cz](http://www.mackerle.cz) dne [cit. dne 5.3.2019]

spekulace o cirkusových akrobatech, polykačích ohně a jedna z nejbizarnějších spekulací se točila kolem klokana v lidském oblečení. Nejvýznamnější a v tehdejší době obecně nepřijímanější domněnkou byla ta, která tvrdila, že se za touto postavou skrývá třetí markýz z Waterfordu, Henry Beresford. Tento šlechtic původem z Irska měl prý velice zvláštní smysl pro humor a naplno propadnul hazardu a sázení. Také se věnoval pití, krutým žertům a jeho vztah k ženám byl velice komplikovaný a ženami pohrdal. Na základě toho všeho dostal přezdívku „Šílený markýz“. Markýz měl prý v oblíbě také se schovávat za překážkami a poté vyskočit a vylekat procházející chodce. S osobou Spring-heeled Jacka ho pak také spojovalo to, že se objevovala v ulicích vždy, kdy markýz přijel do Londýna. Útoky převážně na ženy se dají vysvětlit jakousi pomstou, za markýzovi špatné zkušenosti se ženami. Po Markýzově smrti roce 1859 se však postava Spring-heeled Jacka objevovala i nadále, takže je tato hypotéza nejspíše nepravdivá. (Prokůpek 2009, str. 37).

Mýtus o Spring-heeled Jackovi se šířil rychle a lidé si ho oblíbily natolik, že v přestrojení za něj strašili obyvatele. V této formě se mýtus uchoval, zejména v průmyslových oblastech Anglie, po celé devatenácté století a následně vstoupil i do století dvacátého. Brzy však opustil britské ostrovy a přesunul se do zahraničí, neboť postava spravedlnosti unikajícího fantoma byla velice atraktivní a brzy se jí podařilo se rozšířit i jinde. Zmínky tak můžeme najít i v literatuře na Východ od nás, v Rusku. Konkrétně jde o dílo Alexeje Nikolajeviče Tolstého,<sup>26</sup> Křížová cesta, které se odehrává v období velké říjnové revoluce. Ve druhém díle této trilogie se objevují péráci (poprigunčici), kteří byli, s přivázanými péry na nohou, postrachem Petrohradu. Ve stejné době, tedy během druhé světové války, se mýtus o Pérákově začíná rozšiřovat i v Česku. (Janeček 2008, str. 1)

I ve Spojených státech Amerických se tato pověra stala populární. Dle Mackerleho (2009) se postava Spring-heeled Jacka po roce 1904 přesunula za Oceán. „*I tam udivoval svou schopností přeskakovat vysoké ploty a bez potíží unikat svým pronásledovatelům. Oblíbil si oblast Cape Cod v Massachusetts, kde byl v letech 1938 až 1945 mnohokrát viděn a pronásledován. Bylo ale zřejmé, že se nemůže jednat stále jen o jedno a totéž individuum. Tak dlouho by přece nemohl žít, a kromě toho se často objevil ve stejnou dobu na zcela různých místech...*“<sup>27</sup> očití svědkové popisovali neuvěřitelné až 6metrové skoky. Toho byl však ani ten člověk s výbornou fyzickou přípravou a akrobatickými schopnostmi nebyl schopen, aniž by si neublížil, i za předpokladu, že by vlastnil boty vybavené pružinami. Hrozilo by vážné ublížení na zdraví, zlomené nohy a kotníky. Někteří badatelé přišli se spekulacemi, že postava

---

<sup>26</sup> vzdálený příbuzný Lva Nikolajeviče Tolstého, autora Vojny a míru, Anny Kareniny apod.

<sup>27</sup> Dostupné na [www.mackerle.cz](http://www.mackerle.cz) dne [cit. dne 5.3.2019]

Skákajícího Jacka nebyla lidská, ale že se jednalo o návštěvníka z vesmíru – nějaké jiné dimenze či cizí planety. Toto tvrzení je propojeno s fenoménem UFO<sup>28</sup>, na případu z roku 1953, který se odehrál ve státě Texas, konkrétně u města Houston. Objevil se zde skákající fantom, kterého pronásledovatelé nemohli dopadnout. Vyskočil na strom a poté zmizel. Ihned poté se ozval silný zvuk a na obloze se zjevilo UFO (Mackerle 2009).<sup>29</sup>

V Americe se tento mýtus přetransformoval z nepolapitelného fantoma do návštěvníka z vesmíru, či superhrdiny a objevuje se zejména v duchařských, záhadologických a ufologických směrech literatury a ústních zkazek. Amerických verzí Péráka však bylo více, často dostávali jména podle míst výskytu. V městečku Provincetown na Cape Cod v americkém státě Massachusetts v letech 1938–1945 řádl tajemný skákající fantóm zvaný Black Flash (Černý blesk). Jak se později ukázalo, za tímto přízrakem stála čtveřice místních vtipálků napodobujících postavu Skákajícího Jacka z Anglie. Podobné příběhy se pak objevovaly i v padesátých letech. V dalším americkém městě Baltimoru ve státě Maryland tak v roce 1951 řádl tajemný Baltimore Phantom (Baltimorský fantóm) schopný neuvěřitelných, dokonce až sedmimetrových skoků. (Dash 1996, str. 26-28).

Německý folklorista Dietrich Kuhn zase zachytil fámy o bytostech označovaných jako „hippenmächen“ a „spiralhopser“, které byly v letech 1950–1951 rozšířeny v Sasku a Durynsku a které mohly navazovat na protektorátní tradici o Pérákově. V roce 1951 dosáhly tyto fámy rozměrů masové hysterie – v Erfurtu tak málem došlo k lynčování nevinného člověka, považovaného rozvášněným davem za tohoto tajemného fantóma (Kuhn 1994, str. 273).

Jako na další významnou transformaci této pověsti lze pohlížet na zprávy které v roce 2001 přicházely z Indie, konkrétně z okolí města Nové Dillí. *„Nočními ulicemi se začal potulovat děsivý "opičí muž", a přepadal místní obyvatele. Připomínal příšeru, která jako by vyskočila přímo z hororu. Lidské tělo s opičím obličejem, hrozné, rudě planoucí oči a obrovské drápy“* (Mackerle, 2009).<sup>30</sup>

Jde tedy vidět, že tento fenomén přízraku „terorizující“ určité místo, má daleký dosah a objevuje se všude po světě. V různých formách se tedy tento mýtus přesouval různě po světě a upravoval vzhledem ke společnosti ve které vystupoval. Proto se v Americe v souvislosti s touto postavou mluví o mimozemšťanech – v Americe je silný sklon k zaměření na UFO a podobné záhady. Anglický Spring-heeled Jack má zase jisté podobnosti s přízrakem, který začal v Londýně řádit v roce 1888 – Jackem Rozparovačem. Oba se zaměřovali na ženy, které

---

<sup>28</sup> UFO = Unidentified Flying Object do češtiny přeloženo jako neidentifikovaný létající předmět

<sup>29</sup> Dostupné na [www.mackerle.cz](http://www.mackerle.cz) dne [cit. dne 5.3.2019]

<sup>30</sup> Dostupné na [www.mackerle.cz](http://www.mackerle.cz) dne [cit. dne 5.3.2019]

přepadávali v temných ulicích. Ačkoliv Jack Rozparovač své oběti zabíjel a jednalo se tak o sériového vraha. Ten stejně jako Spring-heeled Jack nebyl nikdy dopaden a je neodmyslitelně včleněn do anglické popkultury, neboť o něm následně vzniklo několik desítek knih, seriálů a filmů.

### Historie postavy – vývoj na českém území

Pérák se v českém folklorním vyprávění objevuje již po první světové válce, nelze ovšem vyloučit, že se příběhy v ústním podání objevovaly již dříve, ale folkloristé, kteří se zaměřovali na venkovská témata, prostě jen tyto příběhy nezaznamenali. První zmínky o Pérákově pak přicházejí z prostředí městského – šíří se mezi horníky a dělníky na severozápadě Čech, na Mostecku a Ústecku. Jednalo se o skákající postavu, která byla promítána pomocí laterny magiky<sup>31</sup> nebo filmovým projektorem podél cest, po kterých večer chodili dělníci z práce domů, nebo se také objevoval ve formě temné postavy s koňskou hlavou, které svítily oči, případně držela zářící kříž. Z vyprávění víme, že za těmito zjeveními měli stát reálné osoby. Jednalo se o počínání církevních hodnostářů, kteří se v pomoci projekce či přestrojení snažili lidem nahnat strach a odvrátit je od vystupování z církve, které právě po první světové válce hromadně nastávalo. Pérák měl sloužit jako zmodernizovaná náhrada středověkého čerta.

Místo rohů, ohonu a kopyt si kostelníci navlékali vysoké boty na pérech a masku koňské hlavy se svítícíma očima. Nedopadlo to však vždy podle představ církevních hodnostářů, spousta vzpomínek obsahuje i část o následné odplatě dělníků, kterou na hodnostářích provedli. Podobné zvěsti se však objevují již na konci devatenáctého století, a tehdy byly taktéž vysvětlovány jako počin církevních hodnostářů (v tehdejší době nejčastěji jezuitů). Tehdy však nestrašila postava dnes známá jako Pérák, ale říkalo se, že se jedná se o duchy a poltergeisty. Je tedy možné, že šlo o pokračující tradici. Jednalo se však výraznou stopu v „pérácké“ tradici, kdy na příběhy s podobnou formou můžeme narazit i za druhé světové války.

Ne vždy však hodnostáři děsili obyčejné lidi a horníky za účelem navrátit je zpět do lůna církve. Existují příběhy, kdy se měli údajně faráři v Podkrkonoší a na Ústecku pomocí filmové projekce nebo v přestrojení, snažit vyděsit německé kolony, které krajem projížděly, příslušníky odboje a někdy i prosté venkovany. Příběhy o Pérákově se s postupem času však odštiňují od tohoto prvku působení katolických farářů. Z Péráka se stává postava tajemná, mýtická a neurčitá. V třicátých letech na Kladensku je tak Pérák považován za lupiče a šmíráka,

---

<sup>31</sup> Jedná se o jednoduchý promítací stroj, který vznikl v polovině 17. století

který si pomáhá přidělanými péry na svých nohách a v roce 1936 ho u Havlíčkova Brodu lidé vidí přeskakovat vlaky (Janeček 2008, str. 1-2).

Opravdový zlom v pérákovské tradici však přichází s nástupem nacismu a začátkem druhé světové války. Jak píše Janeček ve svém článku z roku 2007 *„Narativní komplex o Pérákovi, který se skládá především z důkladně lokalizovaných fám, je vedle cyklu protektorátních anekdot nejvýraznější folklorní tradici Protektorátu“* (Janeček 2007, str. 225). Pérák zanechal velmi výraznou stopu v českém folkloru a městských legendách. V tomto období se neobjevila žádná jiná postava, či příběh, který by byl pro tuto dobu natolik stěžejní či charakteristický a zanechal tak výraznou stopu v české popkultuře až do dnešních dnů.

O Pérákovi za druhé světové války nekolovaly jen anekdoty<sup>32</sup>, které se dochovaly dodnes, ale i nejrůznější historky. Místa Pérákova výskytu byla především velká města (Praha, Brno, Plzeň, Hradec Králové), nejvíce rozšířen však byl příběh o Pérákovi v Praze. Největší rozkvět tohoto mýtu se pak datuje do druhé poloviny války. Vyprávění se shodují v tom, že se jednalo o postavu s péry na nohou, díky kterým dokázala činit neuvěřitelné skoky. Historky se pak samozřejmě lišily ve výšce těchto skoků – jednalo se o skoky přes zídky a ploty, po přeskakování vlaků a domů až po skok z Baby do Bohnic, což je nejširší místo pražského údolí Vltavy (odtud název článku P. Janečka **Skokem z Baby do Bohnic aneb Mýtus o Pérákovi**).

Mezi dětmi byl mýtus o Pérákovi přijímán spíše pozitivně, až nekriticky. Považovali ho za hrdinu a ztotožňovali se s ním. Dospělá část populace k němu měla spíše rezervovanější až lehce ironický přístup. Pérák žil nejprve v příbězích, které byly rozšířené mezi dětmi (hlavně na vesnicích), ve velkých městech pak pronikal do konverzace dospělých lidí. Jeho identita bývala také využívána ostatními k nejrůznějším nápisům na zdech či v anekdotách. Často se také využívala k zastrašování lidí, nebo k nejrůznějšmu krytí – od pozdního příchodu do práce a domů, přes loupeže a chybějící peníze v kasách obchodů, až po styk s partyzány a různé sabotáže. Později se z anekdot a nápisů na zdi stává postava, která je potencionálně velmi nebezpečná, a která bojuje s okupanty. Začínají se šířit historky, *„jak přepadl vojenské policejní nebo četnické oddíly; do honby za ním se údajně pouští gestapo, speciální oddíly Wehrmachtu či dokonce nacistická tajná služba SD“* (Janeček 2008, str. 2).

---

<sup>32</sup> Janeček ve svém článku Komunikační role slovesného folkloru v moderní společnosti: Městští fantómové druhé světové války uvádí hned několik současných anekdot o Pérákovi, které čerpal z <http://www.comx.cz/auditorium>. Pro ukázkou přikládám dvě z anekdot:

1. Víte, proč tajná služba nezlikvidovala Péráka stejně jako Jana Masaryka? No, ne že by se nepokusili, ale pokaždé, když ho konečně přemohli a vyhodili, tak se jím vracel.  
2. Viděl jsem českými teenagery nejoblíbenější pražskou hrdinku (čágo belo) a ač nerad, musím souhlasit s výrokem, že tam, kde vládne herák, nemá šanci Pérák...

Pérákovi se pak také nevyhnul jistý proces formování jeho identity a charakteru. Ze začátku byla jeho osobnost neurčitá a nejasná, Pérák býval popisován jako „zloděj, lupič, voyeur, sexuální deviant, uprchlý šílenec, či dokonce vrah“ (Janeček 2008, str. 2). Objevilo se mnoho spekulací o Pérákově původu. Kdo to mohl být, a kde vzal schopnosti a technické vymoženosti k tomu, aby mohl skákat přes domy a vlaky? V době protektorátu se, dle Janečka (2008) spekulovalo, že by se mohlo jednat o umělce z cirkusu, nebo o geniálního vynálezce, který si boty s péry pro skákání mohl sám vyrobit.

Lze pozorovat, že u tohoto typu mýtických postav, které vynikají výbornou fyzickou kondicí a akrobatickými schopnostmi, se často uvažuje o souvislosti s cirkusovým prostředím. Pro lidi s běžným způsobem života, byli cirkusové rodiny a umělci, často neznámým prvkem, neboť s nimi nepřicházeli do častého kontaktu, díky jejich kočovnému stylu života, a také proto, že jejich životní styl se diametrálně lišil od toho jejich. Také hraje důležitou roli to, že podobné síly a schopnosti lze najít právě u cirkusových artistů. Již u osoby Spring-heeled Jacka se objevila hypotéza, o jistém propojení se světem cirkusu, a později se tak stalo u Péráka. Některé příběhy však toto propojení využili naplno a do originu postavy zabudovali tento vznik. Jako příklad, lze uvést populární komiksovou postavu Robina (Richard „Dick“ Grayson), prvního pomocníka Batmana, u něhož se toto propojení stalo skutečností, neboť Dick Grayson pocházel z cirkusu a klanu létajících Graysonů. Díky tomu načerpal své akrobatické zkušenosti a schopnosti, které následně uplatnil při boji se zločinem jak po boku Batmana, tak posléze jako samostatný hrdina Nightwing.

Na konci války, kdy mýtus o Pérákovi, dosáhl svým rozšířením mezi lidmi svého pomyslného vrcholu, se jednalo o postavu, která byla všeobecně spíše pozitivně přijímána. Byl pokládán za jakéhosi mýtického odbojového pracovníka, který bojoval a škodil Němcům. Pérákova obliba se však stále držela především ve velkých městech, na venkově se k historkám a příběhům dostávali později, se zpožděním. Pérák zde neměl vybudovanou tak silnou pozici a jasný charakter jako ve městě. Neobjevují se zde historky a očitá svědectví z „každodenního“ života obyvatel, tak jako ve velkých městech. Na venkově je tak považován spíše za fámou, či smyšlený příběh.

Ovšem i mimo velká města lze z doby najít dobová vyprávění. Na Vysočině přežívala lokální verze vyprávění o Pérákovi. Nejspíše navazovala ještě na předválečné historky a tradici v této oblasti. Postava byla popisována jako: „nelidsky vysoké skákající, nebo dokonce létající postavy, zlověstného nehmotného přízraku, záhadného „elektrického muže“, či dokonce jakési mechanické bytosti složené z per a drátů“ (Janeček 2008, str. 2).

Mackerle zase zmiňuje případ z Jihlavy, kde se za okupace také vyskytovala postava podobná Pérákovi. „*Přirozené vysvětlení se nakonec našlo i pro péráka strašícího za protektorátu v Jihlavě. Byl černý, nesmírně dlouhý a pronásledoval zejména ženy... Nosil velké boty na pérech, dřepem se odpichoval od země a přeskakoval prý i prkenné ploty... Podle zápisu z jihlavského Muzea Vysočiny ho nakonec německá policie dopadla. Byl to pomatený německý zahradník Hanus, který byl po válce odsunut*“ (Mackerle 2009)<sup>33</sup>. Ačkoliv se za války nikdy nepodařilo postavu Péráka chytit, či plně objasnit, některé lokální podoby a postavy, které se příběhem inspirovali, se podařilo lokalizovat, najít a potrestat.

Za druhé světové války se v protektorátních ulicích neobjevoval pouze Pérák, ale i jiní, avšak méně známí fantomové. S jedním z nich – Žiletkářem byl Pérák někdy zaměňován, či spojován do jedné osoby. Žiletkář byl občas také nazývaný jako Břitvák (Pulec 1965). Tato postava se objevovala převážně ve velkých městech, kde napadala ženy v blízkosti městské hromadné dopravy či v opuštěných nočních ulicích. Název Žiletkář vznikl kvůli tomu, že tato osoba (nebo osoby) napadeným ženám žiletkami zezadu nepozorovaně párala oblečení. Občas se také zmiňuje, že cestujícím v hromadné dopravě pak rozřezával boty, pomocí žiletky ukryté v botě. Historiky pak mluví o tom, že i Pérák chodil vyzbrojen ostrou žiletkou. Tak vlastně i vzniklo propojení postav Péráka a Žiletkáře. (Pulec 1965).

Vznik mýtu o Žiletkáři je však, na rozdíl od Péráka, mnohem snadnější na vysvětlení. Jedná se o poměrně často vyskytující se jev sexuální deviace. Když se zprávy o těchto deliktech dostaly na veřejnost, využila toho protektorátní vláda a pomocí šeptandy je zveličila a rozšířila. Díky tomu tak kolovaly zvěsti o Žiletkáři – maniakovi, který se volně pohybuje po ulicích, přepadává ženy, a je takřikajíc nepolapitelný (Janeček 2006).

Další fantom se objevil na Slovensku. Tato postava, které se říkalo Fosforák (někdy také nazývaný jako Fosforkostra nebo Smrtka) také přepadávala po setmění ženy. Fosforák chodil oblečený v černém trikotu, na kterém měl fosforeskující barvou (odtud tedy ten přiléhavý název) nakreslenou kostru. Ženy většinou oloupil o jejich cennosti jako kožešiny, šperky atd. Údajně měl být, v rámci složité policejní akce, chycen. O Fosforákově, stejně jako o Pérákovi, kolovali nejrůznější vtipy, v některých byl Fosforák dokonce spojován se slovenským básníkem Jánem Kostrou (Pulec 1965).

Z protektorátní doby existuje také celá řada historek očitých svědků. Ivan Mackerle ve videu nazvaném **PÉRÁK "legenda, které se bál každý kolaborant"**, které bylo zveřejněno v roce 2012 na YouTube kanálu MYTVPRAHA8 říká, že „se všeobecně tvrdí, že je to pouze

---

<sup>33</sup> Dostupné na [www.mackerle.cz](http://www.mackerle.cz) dne [cit. dne 5.3.2019]

*mýtus, kdy vlastně Pérák sloužil jako taková moderní náhrada Blanických rytířů, kdy Čechům bylo velice zle, to znamená, během toho protektorátu, za okupace“ (Mackerle 2012).<sup>34</sup> Dále také zmiňuje, že našel nepřímého svědka setkání s Pérákem, pana Jiřího Klingera. Ten znal jistého pana Josefa Špilinga, „který tehdy pracoval na dráze, ho [Péráka] zahlédl na vlastní oči. Pozdě večer se vracel z práce domů Husitskou ulicí, ale zastavili ho po zuby ozbrojení němečtí vojáci. Celá oblast...byla vojensky uzavřena, objevil se tam prý pérák. Panu Špilingovi se nechtělo zdlouhavě obcházet uzavřený úsek, a tak se pokusil projít jednou zkratkou. Na konci ulice... ale narazil na vojáky znovu. Byl na ně divný pohled. Stáli u zdi jako kamenné sochy a u nohou jim nehybně seděli psi, jako by se něčeho báli. V absolutním zlověstném tichu...se vynořil černý stín. V ten okamžik začali vojáci zuřivě střílet ze samopalů. Černá postava se odrazila od země, přeskočila přes projíždějící vlak a pak řadou velkých skoků zmizela mezi stromy ve tmě žižkovského kopce. Pomalu jedoucí vlak bránil vojákům, aby se za ním mohli rozběhnout.“ (Mackerle 2009).<sup>35</sup>*

To černé skákající "něco" měl být Pérák a na pana Špilinga to tehdy silně zapůsobilo a celá příhoda s ním otřásla. Pana Klingera celá věc velmi zaujala a hledal další očitě svědky. Díky tomu, že v dětství žil na Žižkově, kde se Pérák hojně objevoval, znal řadu místních lidí. Našel i paní Jarmilu V., která tvrdila, že se s Pérákem setkala osobně a že to nebylo právě příjemné setkání. „V létě 1943, se vracela večer z rande domů. Když byla u dveří svého domu, náhle seskočil ze stromu u chodníku nějaký muž celý v černém a chtěl se s ní dostat do domu. Snažila se ho odstrčit, ale byl příliš silný. Tak ho prudce kopla a rychle vběhla do domu. Když za sebou zavírala dveře, stačila ještě zahlédnout, jak se muž odrazil a jedním ohromným skokem vyskočil do výšky zpět na strom a zmizel ve větvích“ (Mackerle 2009).<sup>36</sup>

Podle dalšího svědectví, tentokrát od pana Zíky a paní Wagenknechtové, přepadl Pérák v místě žižkovské Ohrady vojáky z oddílu SS, na jiném místě se mu podařilo vyděsit pochodující četou wehrmachtu a nezalekl se ani oddílu vládního vojska. Panuje zvěst, že když ve Vysočanech odmítaly ženy ze strachu chodit do továrny na noční směny, a Němce to velice rozzuřilo. Začalo se to promítat do německé zbrojní výroby, kterou to samozřejmě začalo citelně poškozovat. Němci se rozhodli, že je třeba tomu udělat přítrž a skoncovat s přízrakem. Paní Miluše Svobodová, která dříve pracovala v Archivu hlavního města Prahy, se stala svědkem toho, jak přepadové oddíly německé zpravodajské služby (SD) pořádaly v Libni na Péráka dlouhé, avšak neúspěšné zátahy a honičky.

---

<sup>34</sup> Dostupné na [https://www.youtube.com/watch?v=bDtqziq\\_cJw](https://www.youtube.com/watch?v=bDtqziq_cJw) [cit. dne 9.3.2019]

<sup>35</sup> Dostupné na [https://www.youtube.com/watch?v=bDtqziq\\_cJw](https://www.youtube.com/watch?v=bDtqziq_cJw) [cit. dne 9.3.2019]

<sup>36</sup> tamtéž

O Pérákovi začaly postupně vznikat i odborné publikace a výzkumy. Jako jedna z prvních (ne-li úplně první) byla odborná studie provedena folkloristou PhDr. Milošem Pulcem, který mezi roky 1961–1964 sbíral a studoval vyprávění o Pérákovi. Následně v roce 1965 vydal odbornou studii s názvem **Podání o pérákovi**. Poté zájem o tuto postavu opadl a teprve v osmdesátých letech se pověst o Pérákovi opět dostala do zájmu odborné obce a byl spuštěn velký dotazníkový výzkum Národopisné společnosti československé při ČSAV. Výsledky tohoto šetření následně shrnul doc. PhDr. Bohuslav Šalanda, CSc, ve své knize **Folklor, tradice, stereotypy** z roku 1990. Zatím posledním, kdo se tomuto tématu věnoval PhDr. Petr Janeček, Ph.D. z Univerzity Karlovy, který je velkým odborníkem na téma Péráka. Ten v letech 2005-2007 provedl terénní výzkum, napsal několik článků a knih s tématem Péráka. Jako poslední vyšla v roce 2017 kniha s názvem **Mýtus o pérákovi. Městská legenda mezi folklorem a populární kulturou**.

## Pérák v české populární kultuře

O folklorních a ústních zmínkách o Pérákovi pojednávají předcházející odstavce. Postava Péráka se však časem přesunula z ústního podání, z mýtů a legend do populární kultury, a to ve formě filmů, komiksů a knih.

Za první takové dílo je možné považovat třináctiminutový animovaný film z roku 1946, který pod názvem **Pérák a SS** vytvořila tvůrčí dvojice Jiří Trnka – Jiří Brdečka. Vznikal pod záštitou studia Bratři v triku. Film navazuje na protektorátní zvěsti o Pérákovi, avšak nese se ve více veselém duchu. Pojednává o kominíkovi, který se rozhodne bojovat proti vojákům SS a českému udavači, kterým jim pomáhá. Na nohy si proto připevní péra z gauče a na hlavu si nasadí dřavou ponožku. Tomuto filmu se však podrobněji bude věnovat analytická část práce. Na film poté volně navazuje komiksový seriál **Pérákovy další osudy**, které vydávaly Haló noviny od roku 1948 a Pérák tak byl využit k propagandistickým účelům, jak můžeme vidět na předmluvě: „*Pérák počátkem května roku 1945 vysvlékl svoji uniformu a stal se obyčejným člověkem – českým pracujícím člověkem... Zatím co Pérák svoji masku svlékl, jiní si masku oblékli. Nepřátelé květnových událostí se nevzdali boje, tentokrát již nikoliv proti Pérákům nýbrž proti českému lidu, proti jeho štěstí a spokojenosti, proti míru pro všechny*“ (Dvořák 1948, 7. pokračování).

Zde se ho ujal kreslíř Vladimír Dvořák a zachoval styl kresby z animovaného filmu, ale i charakteristiky postav – Pérák je povoláním kominík, který si v případě nouze na hlavu navleče dřavou černou ponožku s otvory na oči. Je zde zachována i hlavní záporná postava,

kteřá ve filmu tajně pozorovala a udávala lidi gestapu. V komiksu vystupuje pod jménem pan Pomyj a neustále se snaží Pérákovi a ostatním kolem sebe působit zle. Parazituje na novém režimu a snaží se pro sebe urvat co nejvíce výhod, například žádá o přidělení nového a většího bytu na základě zásluh – uvádí že při pražském povstání shodil a rozdupal německou orlici a jako důkaz přináší její zbytky. Obě tyto díla vznikly těsně po druhé světové válce a využily tedy toho, že si Péráka lidé dosud živě pamatovali. V dílech tedy nebylo nutno postavu příliš představovat, nebo vytvářet složitý origin. Stejně se jako v mýtech, se v příběhu postava objevila, když jí bylo třeba.

Pérák se však objevil také v psané literatuře. Knihy, z let 1958 a 1961 taktéž čerpaly z dosud ještě živé a netransformované protektorátní tradice a vyprávění o Pérákovi. Jako první byla v roce 1958 vydána kniha Klementa Bochořáka **Příběhy a vzpomínky po večerech sebrané**. Autor se zde ve sbírce s názvem **Válečné strašidlo** věnuje příběhům a povídkám o Pérákovi, které kolovaly na venkově, převážně na Vysočině. Jan Weiss napsal svou povídku **Pérový muž** již v roce 1943 (jedná se tedy o první české písemné zpracování tohoto mýtu, o celé tři roky předběhl Trnkův film, o pět let pak komunistické Haló noviny), avšak k jejímu vydání došlo až v roce 1961 v jeho knize **Bianka Braselli, dáma se dvěma hlavami**. Zde zachycuje, ve stylu reportáží, příběhy a fámy, které se o Pérákovi, během okupace šířily po Praze. Obě tyto knižní zpracování vycházela tedy spíše z mýtů a legend a zpracovávala Pérákův příběh, tak jak koloval za protektorátu. Posledním z těchto literárních zachycení příběhů o Pérákovi je kniha Otty Janka z roku 1991, **Byl jsem tady – Pérák**. ulic Jedná se o dobrodružný román pro děti, kde autor zúročuje své zážitky a aktivity z pražského povstání. Janka se zde odkloňuje od legend a povídaček a posunuje Pérákovu postavu do fikčního světa.

Tímto dílem začíná Pérákova cesta od městského mýtu k plně fikční postavě. Dříve byl vnímán jako fantom pražských ulic, kolem kterého se obestíraly nejrůznější povídačky, které se nesly ústním podáním, ale pro hodnověrné potvrzení existence postavy neexistují pádné důkazy. Od roku 1991 kdy vyšla kniha Otty Janka se Pérákovy příběhy stávají plně fikčními a každý autor, který se rozhodne jeho příběh zpracovat, si poté postavu upravuje k obrazu svému. každý autor se na něj při svém zpracování dívá jinou optikou (cirkusový akrobat, atlet atd.). Některé příběhy se ve spojitosti s Pérákem více věnují nadpřirozenu, a některé ve spojitosti s ním dávají do popředí vědu.

Další osudy Péráka v české populární kultuře popsal Tomáš Prokůpek ve svém článku *Byl jsem (už zase) tady! Pérák*, který vyšel v komiksovém sborníku AARGH! číslo 17. Jedním z prvních autorů, který se Péráka ujal byl Ondřej Neff. Ten nejprve vydal undergroundový sešit

**Pérák: toho dne byla mlha** (1989) a následně na něj navázal dílem **Pérák kontra Globeman** (1999). Obě tyto díla Neff sám, jak napsal, tak i ilustroval.

Následně v roce 2002 vyšla v časopise *Živel* zpráva, že scénáristé pod přezdívkami Morten (Petr Krejzek) a Monge začínají projekt na oživení této legendy. K práci přizvali kreslíře Adolfa Lachmana, který však následně celý projekt kvůli časovým důvodům a tvůrčím neshodám opustil. Zůstalo po něm jen několik rozpracovaných stran a skic a návrhů. Ty jsou k vidění na jeho soukromých webových stránkách<sup>37</sup>, stejně jako celý scénář připravovaného projektu z pera Mortena a Monga<sup>38</sup>. Příběh se zabýval postavou Jiřího Sotibera, ze kterého se, vlivem událostí, stal Pérák a který musí bojovat proti okultním silám nacistů. V návaznosti na Lachmanovu snahu jeho spolužák Jan Jiříček použil Lachmanův koncept, styl a přivedl na svět parodické kresby Péráka, které ho posunuly do úplně jiných kontextů. V časopise AARGH! byla použita Péráka souložícího s nacistkou na stole pokrytém nacistickou vlajkou.

Poté se o zpracování komiksu snažil sám Tomáš Prokůpek s výtvarníkem Karlem Jeriem, chtěli navázat právě na scénář Mortena a Monga, použít i postavu Jiřího Sotibera a poslat ho po konci druhé světové války do Jižní Ameriky. Ani tento pokus však nebyl úspěšný a zbylo po něm jen několik skic. Nakonec se jim podařilo vytvořit krátký komiks, který spojil Péráka s jiným pražským fenoménem Rychlými šípy. Konkrétně se jednalo o epizodu s názvem **Pérák zasahuje**, která se objevila v komiksu *Sbohem má lásko!* v roce 2008.

K dalšímu propojení Péráka se světem Rychlých šípů došlo v roce 2013. Tehdy u příležitosti uvedení výstavy Signály do neznáma v Pardubicích kreslíř Adolf Lachman, který již měl s touto postavou zkušenost, vytvořil odlišnou, alternativní zapojení Péráka do světa Rychlých šípů.

Ani Petr Krejzek však na Péráka nezapomněl a znovu se ho snažil oživit, tentokrát s pomocí vydavatelství Labyrint. Při hledání kreslíře padla volba na Jana Bažanta. Během tvůrčího procesu však došlo k neshodám tvůrci, a tak se dílo opět nepodařilo celé dokončit. To, co však dokončeno bylo, tedy třicet stran komiksu, pak bylo otištěno v **KomiksFest revue č. 3** v roce 2009.

Jan Bažant se k postavě Péráka také později vrátil, vytvořil kresbu, která je na obálce knihy Petra Stančíka – **Pérák**. Současně se podílel na divadelním představení, které v roce 2011 uvedlo divadlo Vosto5 pod názvem **Pérák: Na jméně nezáleží! Rozhodují činy**. Zde se podílel na scénografii divadelního představení. V divadelní hře vystupuje i několik historických postav (Václav Morávek, Adina Mandlová, Julius Fučík, Jaroslavu Foglarovi, Josef Valčík, Jan

---

<sup>37</sup> <http://adolflachman.cz/cs/perakpages-1-4/2943/>

<sup>38</sup> <http://www.monge.cz/perak/>

Kubiš, Jozef Gabčík a další) děj je zčásti tvořen jak fiktivním dějem, tak historickými událostmi (Divadlo Vosto5).<sup>39</sup>

Pérák si i nadále získával čím dál větší pozornost tvůrců. Jako hostující postava se objevil i v jednom z nejpobulárnějších dětských časopisů u nás, v *Čtyřlístku*. Zde se díky tvůrcům Svatopluku Hrnčířovi a Vendule Hegerové mohl účastnit cyklu **Případy detektiva Preclíka**, a to konkrétně v čísle 15/2011. Dále se v tom stejném časopise objevil i v seriálu od Tomáše Chluda **Cyril a Mikuláš** (č. 14-15/2016). Zde se autor zaobírá jeho (ne)existencí. Ještě před tím, než se v časopise *AARGH!* č. 17/2017 objevil komiks o Pérákovi od Marka Bergera – **Žlutá je barva naše**, kde opět dochází k propojení Pérákova universa s Rychlými Šípy (zejména skrze postavu Široka, který zde vystupuje jako Pérákův přítel), objevil se Pérák na titulní straně tohoto časopisu. Jednalo se o číslo 12/2012, kdy byl výtvarníkem Michalem Suchánkem zvěčněn vedle dalších dvou českých komiksových postav Octobriany a Jessie. Nicméně, daleko důležitějším se pro Péráka stalo periodikum vycházející pod názvem **Žižkovské listy**, s podtitulem „*Časopis pro občany Žižkova a Vinohrad*“. Žižkov pro Péráka jakýmsi domovem, jeho revírem, neboť se dle historek právě zde, na Žižkově, za druhé světové války nejvíce objevoval. Zde se tedy Pérák objevoval ve dvou nezávislých komiksech. Jako první je třeba zmínit tzv. **Žižkomix**, který měl formu krátkého vtipného stripu, a na jehož „okénkách“ se objevoval v letech 2010 až 2012. Setkával se zde se spoustou dalších významných „žižkováků“ jako byl Jan Žižka, dobrý voják Švejk, spisovatel Jaroslav Seifert nebo fotbalista Karel Poborský. Ty vytvářel jak po stránce scénaristické, tak i výtvarné Karel Jerie. Ten se o fenoménu Péráka věnoval již dříve, snažil se s Tomášem Prokúpkem vdechnout mu život na stránkách komiksu (viz. výše). Zde je Pérák zobrazen v rámci tradice nastolené Jiřím Trnkou a Jiřím Brdečkem v animovaném filmu z roku 1946. Kreslíř Jerie nevyužil již zažitou podobu Péráka, se kterou přišla dvojice Krejzek – Lachman a na kterou již jednou navázal na stránkách komiksu **Sbohem má lásko!**

Dále se v Žižkovských listech Pérák objevoval v komiksu od tvůrce Marka Bergera, který se Pérákovi také dlouhodobě věnuje. Postavu péráka oživil, skrze komiksy a později i animovaný film. Nejprve se v čísle 11-12/2012 objevila dvojstrana s názvem **Pérák: Noční lov**, která popisuje likvidaci nacistického vojáka v temné zasněžené uličce. Ta byla předzvěstí a nalákáním čtenářům na Bergerův animovaný film (tehdy ještě připravovaný pod názvem **Pérák: Nadčlověk**). K jeho vydání však stále chyběly ještě čtyři roky. Marek Berger tak i nadále spolupracoval se Žižkovskými listy a vytvořil další komiks o Pérákovi. Ten pod názvem

---

<sup>39</sup> Dostupné na: <http://vosto5.cz/repertoar/perak/> [cit. dne 10.3.2019]

**Pérák: Zrození legendy** vycházel číslech 1/2013–3/2014. Zde Berger vystupuje pouze jako výtvarník. Scénář obstaral Michal Varga a společně vyprodukovali sedmidílný, avšak nedokončený komiks. Tento komiks předchází animovanému filmu a objasňuje, jak se z atleta Davida Brázdy, stal Pérák a jak přišel ke svému kostýmu. Stylizace komiksu je dle Tomáše Prokūpka „*záměrně pojata v duchu obrázkových seriálů z předválečného či raně válečného Mladého hlasatele a scénář propojuje Péráka s Albertem Vojtěchem Fričem, Janen Antonínem Baťou – a také ježkem v kleci*“ (Prokūpek 2007, str. 100). Ten také dále vysvětluje toto propojení. „*Pérák se zde de facto stává symbolickým nositelem prvorepublikového étosu, ochráncem úspěchů a principů masarykovské republiky, jak jsou vnímány dnes. Současně Bergerův a Vargův komiks potvrzuje, jak lákavé je pro tuzemské autory spojení Péráka s Foglarovou stínadelskou mytologií; a není se co divit, - obé je silně provázáno ztemnělou atmosférou protektorátu a postava Širok(k)a sdílí s legendárním skákajícím přízrakem řadu společných rysů.*“ (Prokūpek 2007, str. 100)

V roce 2016 následovalo vydání Bergerova animovaného třináctiminutového filmu s názvem **Pérák: Stín nad Prahou** (místo původně uvažovaného **Pérák: Nadčlověk**). Zde se tedy opět objevuje postava Davida Brázdy, který již je Pérákem. Ve snímku je hojně využita jiná pražská legenda – Golem. Nechybí ovšem i odkazy na Jaroslava Foglara a jeho Stínadelské universum. Golem je zde kupříkladu aktivován pomocí šemu, který má ovšem tvar ježka v kleci. V úvodní koláži novinových fotek jsou zase v jednom z nadpisů možno zahlédnout název „Pražská stínadla“ a v jedné z posledních scén, když průzkumníci naleznou tajnou laboratoř, kde je udržován při životě Pérák, jsou vidět dvě létající kola Jana Tleskače. Již dříve byl také zmíněn Bergerův komiks **Žlutá je barva naše**. Ten se odehrává ve dvou časových rovinách – jedna za protektorátu a druhá za období nadvlády komunismu. I zde jsou odkazy na stínadelské universum také hojně zastoupeny. Už název, který odkazuje na slavný stínadelský pokřik Vontů. V první scéně vidíme chlapce na kole se žlutým špendlíkem v klopě kabátu (typický znak všech Vontů), kterému se dostane pomoci od Péráka, před německou hlídkou. Následně, v druhé časové rovině, když hlídka Veřejné bezpečnosti, přijde do restaurace Podkova vidíme na záchodcích nakreslený obraz ježka v kleci a nápis *Mažňák je*, doplněný tímto symbolem:  Dále je vidět, dva postarší muže, hrající u stolu šachy (kteří, jak je později v příběhu ukázáno, jsou Pérákem a Širokem). Jeden z nich je na vozíku a druhý z nich má v klopě vesty, žlutý špendlík. Později v příběhu se dostanou, již jako maskovaní strážci pořádku, do šarvátky s hlídkou veřejné bezpečnosti. Z vozíčku se stává Tleskačovo létající kolo, na kterém přijede Široko s nakresleným ježkem v kleci na zádech svého kostýmu a Pérák pro svůj pohyb využívá konstrukci, kterou jsme mohli vidět na konci Bergerova animovaného

filmu. Po skončení šarvátky postavy odcházejí a postavy zmíní Rozdělovací (lze předpokládat, že je to odkaz na Rozdělovací třídu, která ve Foglarových knihách oddělovala Stínadla od druhé části města).

Mezitím v roce 2015 začal vycházet komiks **Dechberoucí Zázrak** od scénaristy Petra Macka a kreslíře Petra Kopla. Ten pojednává o mladíkovi Davidu Danešovi, který má nadlidské schopnosti. Tvůrci byl pak prezentován jako první český superhrdina (s čímž by však bylo velice jednoduché nesouhlasit). V sérii se hojně využívají pražské legendy (opět se na scénu dostává kupříkladu Golem) a následně dostane svůj prostor i Pérák. V čísle 8/2016 se objevuje poprvé (ale ne naposled) jakožto člen československého odboje. V příběhu byl zajat Němci a využit při okultním experimentu. Při něm mu byly pod kůži vytetovány runy, díky kterým je odolný vůči magii. Pérák je také spojen s Tyršovými zásadami, díky kterým se může pochlubit výbornou fyzičkou. Tvůrci následně oznámili, že se hodlají postavě Péráka věnovat v samostatném komiksu, který bude, pod názvem **Pérák Oko budoucnosti**, vycházet v časopise ABC (Prokůpek 2017).

První díl komiksu vyšel v čísle 12/2018 a postupně se v časopise ABC objevilo čtrnáct čtyřstránkových částí tohoto komiksu. Kromě Péráka se zde, objevuje i postava Žiletkáře, se kterým byl právě Pérák někdy ztotožňován (viz výše), a který zde bojuje proti hrdinovi na straně nacistů. Více se však tomuto komiksu bude práce věnovat dále.

#### 4. Analytická část

V analytické části se diplomová práce bude zabývat analýzou postavy Péráka ve vybraných popkulturních dílech. Bylo vybráno 5 děl – dva animované filmy **Pérák a SS** od Jiřího Trnky a Jiřího Brdečky (1946) a **Pérák: Stín nad Prahou** od Marka Bergera a Michala Vargy (2016), knihu Petra Stančíka, s jednoduchým názvem **Pérák** z roku 2008 a dva komiksy, **Pérák: Zrození Legendy** (2013–2014) opět od Marka Bergera a nakonec **Pérák: Oko budoucnosti** od Petra Kopla a Petra Macka.

Tyto díla jsou nejčerstvějšími přírůstky s pérákovskou tematikou a Pérák je v nich proto již vykreslen jako plnohodnotná postava, nejedná se o žádné neurčité historky, ale o díla s fiktivním příběhem. Tato díla byla vybrána zejména proto, že vznikly po roce 2000 a zpracovávají postavu Péráka komplexně a díky tomu je lze analyzovat pomocí připravených kategorií. Díla byly vybrány tak, aby byl Pérák představen v příbězích napříč médii a měl tak co nejširší zastoupení. Pro analýzu byla vynechána díla, která k Pérákovi přistupovala s parodickým záměrem (zpracování Ondřeje Neffa), neboť by tak bylo znemožněno zodpovědět cílovou otázku, zda je možné Péráka považovat za českého superhrdinu. Díla vznikla do roku

1991 zobrazovala Péráka v rámci válečné tradice a jednalo se spíše o zachycení povídek a reportáže z protektorátní doby (Bochořák – **Válečné strašidlo** a Weiss – **Pérový muž**). Pro reprezentaci tohoto směru byl vybrán animovaný film, neboť se jedná o první známé zpracování příběhu o Pérákovi, a zpracovává fiktivní příběh. Všechny vybraných děl byl brán také potaz prostor pro analýzu, všechny díla jsou tak dostatečně rozsáhlá, aby bylo možno provést analýzu.

Animovaný film **Pérák a SS** má na internetovém serveru csfd.cz (Československá filmová databáze) 1.257 hodnocení s celkovým skóre 85 %. Na webu youtube.com, kde je snímek umístěn na několika kanálech, má dohromady přes 88 tisíc shlédnutí. Cestu k němu si tedy našlo poměrně velký počet diváků. Je také nadprůměrně kladně hodnocen, i když počet hodnocení je relativně malý.

Druhý vybraný animovaný film **Pérák: Stín nad Prahou** na webu youtube.com, kde je dostupný na kanálu režiséra Marka Bergera od 5. 1. 2018, nasbíral přes 14 tisíc shlédnutí. Jeho hodnocení na csfd.cz je 75 % při 243 hodnoceních. Dosah tohoto snímku tedy zatím není tak velký, jako v případě prvního snímku, u kterého je předpoklad, že ho, vzhledem k uveřejnění i v televizi, vidělo podstatně více lidí, než je zde uvedeno. Avšak hodnocení je stále relativně vysoké.

Kniha **Pérák** od Petra Stančíka má na internetovém serveru databazeknih.cz 95 hodnocení s celkovým skóre 79 %. I zde je hodnocení vysoké, avšak počet hodnotitelů je velmi malý. Tyto tři díla jsou tedy relativně rozšířená a našla si cestu k divákům a čtenářům. Je pravděpodobné, že oslovila širší skupinu diváků než komiksy, které vycházely v lokálním periodiku a v časopise pro děti. Vzhledem ke skutečnosti, že komiksy **Pérák: Zrození legendy** a **Pérák: Oko budoucnosti** nevyšly jako samostatná díla, ale jako součást Žižkovských listů, resp. časopisu ABC, není možné dohledat jejich hodnocení na webu comicsdb.cz, který se právě komiksům vycházejícím v Česku věnuje.

V analýze budou použity kategorie představené již dříve v kapitole s názvem **Superhrdina**, tak jak je definovaly Coogan a Reynolds. Z těchto dohromady třinácti kategorií nebudou však využity všechny, neboť se některé z nich navzájem částečně překrývají – síly a schopnosti (Coogan) x supersíla a přirozenost (Reynolds) a identita (Coogan) x tajná identita x rodiče (Reynolds). Tyto kategorie budou pro potřeby analýzy sloučeny a pojmenovány jako – síly a schopnosti a (Tajná) identita. Kategorie rodiče je připojena k identitě, neboť rodiče a jejich výchova, případně jejich absence ovlivňují lidskou identitu stejně jako mnoho dalších faktorů. Dalším důležitým faktorem pro toto začlenění je také fakt, že se toho o Pérákových rodičích v žádném z děl příliš nedozvídáme, a proto dává smysl je začlenit do většího celku. Kategorie R. Reynoldse Hrdina – Bůh, pak do seznamu nebude zahrnuta vůbec neboť u Péráka žádné

božské rysy nevidíme, dokonce v jeho případě nelze ani mluvit o jakémisi předobrazu ze starých bájí a pověstí. Jednotlivé kategorie, které se tedy u jednotlivých děl budou analyzovat na postavě Péráka jsou následující:

1. Poslání
2. Síly a schopnosti
3. (Tajná) identita
4. Kostým
5. Politika
6. Věda

Analýza bude mimo těchto kategorií také sledovat technické zpracování děl. V něm se sleduje pozadí vzniku, provázanost s jinými díly, historickými osobami a reáliemi. Může se stát, že některé kategorie budou u některých děl více v popředí a příběh se jim bude více věnovat.

## Animované filmy

### **Pérák a SS (1946) – Jiří Trnka, Jiří Brdečka**

**Technické zpracování:** Tento film byl vytvořen roku 1946, tedy těsně po druhé světové válce, tedy období, kdy byl mýtus o Pérákově nejvíce rozšířen a byl tedy v živých pamětech tvůrců. Premiéru si tento snímek odbyl 20. 12. 1946 a byl vyroben v koprodukcii Československého filmového institutu a studia Bratři v triku. Vzniknul na 35 mm filmu v černobílém provedení. Zajímavostí je využití neobvyklého zpracování, kdy autoři použili kombinaci fotografií pražských ulic a černobílé animace. Ve filmu tak můžeme vidět prolínání našeho reálného světa s tím upraveným, animovaným. Tento film je má 13 minut, jedná se tedy o krátkometrážní film. Režii měl na starosti Jiří Trnka, s ním společně pak na scénáři pracoval Jiří Brdečka. Film byl dokonce oceněn jak v Česku, tak v zahraničí. Na Přehlídce 3. západoněmeckých dnů kulturního filmu Oberhausen (dnes pod názvem Mezinárodní festival krátkých filmů v Oberhausenu) v roce 1956 tento film získal II. cenu Gremia západoněmeckých novinářů.

Na prvním místě se umístil film s názvem O skleničku víc od režiséra Břetislava Pojara, ke kterému napsal scénář opět Jiří Brdečka. Ve filmu je v loutkovém provedení zpracován příběh motocyklisty, který se na své cestě zastaví v hostinci, kde si dá o sklenku víc, než by měl a následně havaruje. Mělo se jednat o osvětový film, proti pití za volantem.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> <http://www.filmovyprehled.cz/cs/film/398725/o-sklenicku-vic>

Na technickém zpracování animovaného filmu o Pérákovi jdou vidět limity dobu vzniku. I přes tehdy neobvyklé využití reálných fotografií v animované tvorbě jdou na snímku vidět technické nedostatky. Vzhledem ke skutečnosti, že se v Česku v době vzniku ještě barevné filmy netočily (první barevný film byl natočen o rok později, jedná se o film od V. Borského **Jan Roháč z Dubé**), je tento snímek černobílý. Ve filmu jsou použity zvukové efekty, avšak nemluví se v něm. Také jde vidět, že se recyklují záběry – při scénách hromadného pronásledování se nakreslil jeden voják a následně ho použili několikrát, aby byla vytvořena iluze davu. Postavy jsou nakresleny jednoduše, obličejové mají základní rysy.

### **Postava Péráka:**

- 1. Poslání:** Ačkoliv se ve snímku nemluví a postavy tak mezi sebou nevedou žádné dialogy, které by přibližovaly, co se v příběhu odehrává, jeho poslání je zde velmi jasné. Stává se Pérákem proto, aby zachránil neprávem odvedené a zavřené lidi a věci. Ti byli nespravedlivě udáni a odvedeni ze svých domovů, případně přímo z ulice. Když to kominík uviděl, rozhodl se zakročit. Při vysvobozování se Pérákovi daří zesměšňovat německé vojáky, což tehdy, krátce po válce, muselo být pro zbídačený národ, velice příjemné a působit mu zadostiučinění. Celá honička mezi vojáky a Pérákem má ukázat, že má jak fyzicky (i když za použití pružinové výhody), tak mentálně navrch. Ve snímku se dokonce objevuje scéna z jakéhosi parku, kde se procházejí milenecké dvojice. Tyto dvojice však tvoří němečtí vojáci. Autoři se tak snaží, skrze v té době problematické vnímání homosexuality, změkčilost německých vojáků.
- 2. Síly a schopnosti:** Pérák nemá žádné nadlidské síly ani schopnosti. Chytrě využívá per z gauče, namontované na svých papučích k tomu, aby přelstil německé vojáky. Autoři zde ukazují českou chytrost a schopnost poradit si v jakékoliv situaci oproti příkladu nešikovných Němců, kteří spadnou do každé pasti, kterou jim Pérák nalíčí. Jeho hlavní schopností je tedy jeho mozek a zručnost. Díky nim dokáže skákat vysoko skákat a díky této výhodě, se mu podaří dostat vězně na svobodu. Pérák má v boji proti nepřítelům jen svůj um a péra na nohách. I když čelí přesile, nezalekne se, a daří se mu nepřátele přemoci. Péra na nohou mu sice dávají jistou fyzickou výhodu, avšak proti tak veliké přesile, by mu to, v případě, že by nebyl chytrý a lstivý, bylo k ničemu. Jeho hlavní silou je tedy samozřejmě chytrost, lstivost a odvaha bít se za spravedlnost. Jeho hlavní schopností pak je skákat až do výše dvoupatrových domů.
- 3. (Tajná) identita:** O identitě Péráka se toho v tomto filmu příliš nedozvídáme. Víme, že je to kominík, který náhodou viděl udavače, který nechal zatknout nevinné lidi.

Následně se díky pérům z gauče a své dřavé ponožce stává Pérákem. Identita v případě animovaného snímku není rozvíjena v rámci protektorátní legendy, kdy Pérák také neměl žádnou jasnou identitu a jednalo se o neurčitý příznak. Stejně tak je tomu i v případě snímku. Zde je to bezejmenný kominík, někdo, kdo se rozhodne postavit bezpráví, stejně jako se tak dělo v mýtech za protektorátu. Pérák se objevil, vykonal, co musel vykonat a zmizel neznámo kam. Stejně tak k postavě přistupuje celý film, Pérák se objeví, když vidí nespravedlnost, napraví tuto křivdu a následně se vrátí ke své práci v anonymitě, aniž by ho někdo poznal. Autoři tedy nevytvářejí postavě žádný původ a složitou motivaci. Animovaný film tak, jako by zpracovával jen další protektorátní historku o Pérákovi.

4. **Kostým:** Pérákův kostým v tomto snímku je uzpůsoben zejména technickým mantinelům, kterým tvůrci čelili. Kvůli tomu, že je snímek natočen černobíle, stává se Pérák z kominíka, který již tak chodí celý čas v černém, a proto se nemusí složitě převlékat. Místo bílé kominické čepice si na hlavu natáhne dřavou černou ponožku a stává se tak černým přízrakem. Na své černé papuče si připevní péra z gauče a jeho kostým je tak hotov. Ve snímku se nečerpá z mýtů a legend, kde byl Pérák a jeho kostým mnohokrát popisován, nýbrž se zde předkládá velice jednoduchý typ kostýmu, zejména pro animované ztvárnění. Když se kominík převlékne do kostýmu a stane se Pérákem, postava se změní v neurčitou černou postavu, která se vizuálně poněkud liší od původní postavy kominíka – postava je trochu vyšší a štíhlejší. Kostým a ztvárnění pohybů postavy jsou uzpůsobeny technickým limitům animovaného snímku.
5. **Politika:** Politika bude velice podobná ve všech dílech o Pérákovi. Pérák je jasným hrdinou bojujícím proti nacismu. Působí v období Protektorátu Čech a Moravy, který trval na československém území v letech 1939–1945. V tomto díle konkrétně bojuje proti českému udavači, který špehuje své sousedy a lidi na ulici a posléze má zásluhu na jejich zatčení. Také bojuje proti oddílu německých vojáků, pod velením příslušníků tajné vojenské policie – gestapa, kteří zatčení provedli a vězně dopravili do věznice. Podaří se mu zbavit se celé jednotky tak, že je nechá spadnout z mostu do řeky. Snímek vznikl krátce po konci druhé světové války, a tedy i Protektorátu, a lidé měli ještě v čerstvé paměti jak se gestapo a němečtí vojáci chovali k českému obyvatelstvu a to, jak lehce se s nimi Pérák vypořádává, s jakým humorem a nadsázkou, muselo být jak pro tvůrce, tak pro diváky velmi uspokojující. Snímek lze tedy považovat i za jakési terapeutické vypořádání se s nedávnou minulostí a hrůzami, kterým museli čelit. Pérák pak speciálně bojuje také proti udavači, kterého považuje za veliké zlo, a divákům je

tak připomínáno, že udavači a lidé, kteří spolupracovali s nepřátelským režimem jsou zlí a špatní. To bylo stále aktuální, neboť po válce se lidé kolikrát ke svému vlastnímu překvapení dozvídali, kdo všechno udával a spolupracoval, případně se snažili utajit svou vlastní spolupráci a negativní historii.

- 6. Věda:** Vědou se toto dílo příliš nezabývá. Pérák, vlastně jen díky náhodě, vytáhne péra z gauče mladé zamilované dvojice, aby si na jejich chování uvědomil, že by jich šlo využít. Jedná se o velice jednoduché fyzikální chování rozpínání a smršťování. Díky tomu může Pérák skákat až do výšky několikapatrové budovy. Kromě této jednoduché fyzikální pomůcky, zde však není věda jinak využita. Je tak nejspíše proto, že i v mýtech kolujících za druhé světové války se mluvilo o tom, že Pérák má na nohou péra a příliš se neřešila jejich konstrukce a technické zpracování. Autoři se tedy nejspíše drželi základních rysů postavy a vzhledem k humornému charakteru celého díla, dali Pérákovi péra z gauče.

#### **Pérák: Stín nad Prahou (2016) – Marek Berger**

**Technické zpracování:** Animovaný film vznikl v roce 2016 pod režijní taktovkou Marka Bergera, který s postavou Péráka již měl zkušenosti ze své předchozí komiksové tvorby pro Žižkovské listy. Snímek vznikl ve spolupráci produkční společnosti MasterFilm (která stojí i za snímky jako Vlk z královských Vinohrad, nebo Chata na prodej) a FAMU s podporou státního kinematografie. Film má 13 minut (stejně jako předchozí snímek) a je natočen barevně. Postavy jsou viditelně propracovanější, než v předchozím ztvárnění (filmy od sebe dělí 70 let), i když při některých nehybných záběrech, nebo záběrech z větší dálky, jsou vidět jednoduché skici obličejů a okolí. Okolí lze celkově rozdělit na jednoduché, tedy když je jen v pozadí bez toho, aniž by s ním postavy interagovaly a propracované, to, když Pérák skáče po stromech střechách apod. Film je mluvený, střídá se řeč česká (profesor) a německá (důstojník SS). Pérák za celý film neřekne ani jedno slovo. Dabing je povedený, německý důstojník hovoří s poměrně věrným přízvukem i když komunikuje s profesorem česky. Snímek se nevyhýbá explicitnímu zobrazení krve, úmrtím jako je useknutí hlavy, rozpůlení člověka, roztrhnutí těla až k obnažené kostře atd. Ve spojení s animovanou formou však snímek nevyznívá brutálně. Pracuje se zde s odkazy na realie Prahy – Karlův most, u kterého je Pérák dopaden, Stalinův pomník na Letné, v jehož útrobách byla tajná laboratoř, ve které byl Pérák držen. Dále se objevují odkazy na stínadelské universum – jeden z titulků mluví o pražských Stínadlech, důležitou úlohu zde hraje ježek v kleci a v laboratoři jsou později vidět sestrojená létající kola Jana Tleskače.

## Postava Péráka:

- 1. Poslání:** V tomto animovaném snímku můžeme najít několik různých poslání, které Pérák během filmu vystřídá. Za nejobecnější poslání lze určitě považovat hlídkování v ulicích a ochranu obyčejných českých lidí před zlovůli Němců. Pérák noc, co noc hlídkuje na střechách domů a hledá německé hlídky, kterým by mohl ublížit a obyčejné lidi, kterým by pomohl a ochránil. Ke splnění tohoto poslání dostane příležitost v podobě záchrany mladé židovské dívky, před německou hlídkou, aniž by tušil že se jedná o past. Je to pro něj však jen nikdy nekončící boj. Každý malý úspěch je důležitý, neboť si moc dobře uvědomuje, že také může být jeho posledním. Dalším posláním, které se mu v příběhu naskytne, je vypořádání se s osobu Golema, který je oživen, aby bojoval v Hitlerově armádě, což je zajímavý paradox, vzhledem k tomu, že je to židovský výtvar a na čele má Davidovu hvězdu. Pro Němce však musí představovat skvělého představitele nadčlověka, osoby stojící nad běžnou lidskou rasou. Je nejlepším příkladem poslušného a ke všemu svolného vojáka. Ten však zabije velitele, který mu vložil do čela šém a stane se tak nekontrolovatelným a při svém útěku Prahou zabije nevinné lidi. To se Pérákovi přirozeně nelíbí a kvůli svému strachu o obyčejné lidi se rozhodne Golema zastavit. Jedná se tak vlastně o souboj jedné mýtické pověsti proti druhé. Stejně jako vznikl Pérák z městských legend, i Golem je součástí Pražských pověstí. Nebojuje tak již proti obyčejným vojákům, ale proti postavě, která vznikla stejně jako on sám, v představách obyčejných lidí, proto aby je chránili. I toto poslání je nakonec splněno, když se Pérákovi podaří vyndat šém z Golemova čela a potopit ho na dně Vltavy. Novodobý mýtus tak poráží ten starý, Pérák využívající mozek vyhrává nad svaly používajícím a rozkazy poslouchajícím Golemem.
- 2. Síly a schopnosti:** Pérákova hlavní síla jednoznačně tkví v jeho pérových botách, díky kterým ze země doskočí až na střechy domů. Je obratný a atletický, takže má výhodu nad řadovými, i když trénovanými, německými vojáky. Má schopnost rychle se rozhodovat a protivníka nalákat do pastí. Je odvážný, nebojí se přesily početní ani fyzické. Nebojí se protivníky zabíjet, což z něj dělá mnohem nebezpečnějšího protivníka, neboť nebere na své nepřátele žádné ohledy. Je pro ně zároveň soudcem, porotou i katem. Sám rozhoduje o tom, kdo si zaslouží žít a kdo ne. Má díky tomu možná lehce černobílé vidění světa, protože němečtí vojáci jsou automaticky odsouzeni k záhubě, jakmile zkříží Pérákovi cestu. Spoléhá tak na svůj úsudek a schopnost rozlišit dobro a zlo.

3. **(Tajná) identita:** Němci znají jeho pravou identitu a jméno David Brázda. Ze snímku se nedozvídáme, jak přesně se z atleta Davida Brázdy stal Pérák (tuto jeho životní kapitolu představuje komiks Pérák: Zrození legendy). Na začátku snímku, přichází Němci zatknout Davida Brázdu a když se s ním po úvodních titulcích opět setkáváme, již vystupuje jako Pérák. V tomto snímku však již, prostřednictvím novinových titulků, dochází k budování charakteru, k představování změny, která se s Brázdou udála. Již se nejedná o jednorozměrnou postavu kominíka, o které bychom nic nevěděli, o Brázdovi se dozvídáme více a je kolem něj vystavěna minulost. Nevíme sice jak přesně, ale víme odkud a kam se posunul Brázdův charakter. V Bergerově snímku je to tedy plnohodnotná postava, se jménem a minulostí, která koná na základě vlastního přesvědčení a toho, že to považuje za správné. Je to kladná postava, i přes to, že své nepřátele zabíjí. V případě, že se příběh odehrává za války a bojující strany jsou ve válečném stavu (ne samozřejmě doslovně, neboť Česko oficiálně do války proti Německu nevstoupilo), je zabíjení povolené a morálně ospravedlnitelnější, než v případě např. Punishera, který své nepřátele zabíjí také, ale činí tak v dobách míru. Vyjadřuje tak myšlenku, že vražda na tyranovi, případně na utlačovateli a nepříteli není vraždou, ale je tak činěno ve vyšším smyslu.
4. **Kostým:** Brázda je vysoký muž s hnědými vlasy, nakrátko střiženými vlasy, které si češe dozadu. Chodí oblečen do hnědé letecké bundy s kožichem kolem krku a žluté letecké kukly s vybíhajícím hřebenem na temeni pro lepší stabilitu při skocích. Na očích má nasazené brýle. Skákání mu umožňuje speciální konstrukce, kterou má připevněnou k nohám. Začíná u kolen, odkud vede vyztužená část až ke kotníkům, která je po stranách nohou připevněna kovovými tyčemi. U kotníků začíná spodní část konstrukce, která je připevněna zespoda k botám. Brázda má nazutou kovovou špičku na svých botách. Z této špičky vybíhá pod botu obrovské péro, které je ukončeno kovovou plochou ve tvaru spodku boty, pro přistávání a odrážení. Neodráží se tak od spodku samotného péra, nýbrž je k tomuto účelu přimontována na spodu celá plocha, pro lepší stabilizaci. Jako zbraň používá nůž, který nosí připevněný na boku v pouzdře. Další zbraní je pérový prak, který má přidělaný k pravé rukavici.
5. **Politika:** Pérák opět bojuje proti nacistickému režimu, který vládnul v Protektorátu. Nebojuje však proti všeobecné německé armádě, ale proti speciální jednotce, která se snaží najít a oživit Golema. Tato jednotka přímo podléhá Hitlerovi a patří do ní, kromě dvou německých důstojníků a vojáků, také agentka vycvičená k tomu, aby zabila Péráka a český profesor, který Němcům pomohl objevit Golema. Nebojuje tak proti náhodné

armádní jednotce, ale jasně definovanému nepříteli, který vědom si Pérákovi nebezpečnosti, se rozhodl nastražit na něj past, aby ho náhodou nevyrušil, při ožívování Golema. Německý důstojník sděluje, že o výsledku nalezení či nenalezení Golema, musí ještě týž večer informovat Hitlera, pro kterého je to nejspíše velice důležitá zpráva. Pérák se tak zaplétá do nebezpečné situace, když hodlá překazit přímou Hitlerovu akci. Řeší se zde však i židovská otázka, protože v jednom z novinových titulků je zmíněno, že Brázda je Žid a kvůli tomu dosáhl svých sportovních úspěchů podvodem. Německý důstojník oživenému Golemovi říká, ve chvíli, kdy si myslí, že ten mu salutuje zvednutou pravicí, že není možné, aby on byl David (tedy Žid) ale musí být Goliáš (Filištinec, který byl téměř 3 metry vysoký, výborný válečník a pro Němce tedy mnohem přijatelnější postava). Nacistické myšlenky nadřazené rasy lze pozorovat i u těchto postav.

6. **Věda:** V tomto snímku se věda velice přibližuje k magii a nadpřirozeným silám. Golem je mýtická postava z pražských legend. Němci s profesorem ho s pomocí metavědy naleznou a oživí. Je to pro ně naprosto přirozená a racionální věc, nikdo se nepodivuje nad tím, že mýtická bytost opravdu existuje. Němci Golema vnímají jen jako věc, kterou lze zapnout a vypnout, ne víc než robota. Pérákovi boty jsou dílem vědy, v díle není explicitně ukázáno, nebo vysvětleno, kde je nebo od koho je vzal, ale při několika příležitostech si lze pozorně prohlédnout celý mechanismus, díky kterému může Pérák provádět vysoké skoky. Na konci snímku, poté, co je fatálně zraněn, jsou mu nainstalovány místo nohou kovové protézy, podobné těm, které měl např. běžec Oscar Pistorius. Věda ho udržuje v umělém spánku podobně jako Winter Soldiera v komiksech od Marvelu a měl být probuzen pro vykonání zadané mise a poté opět uložen ke spánku. V laboratoři, kde ho ukrývali, lze vidět také další výplody vědy – létající kola Jana Tleskače.

## Román

### **Pérák (2008) – Petr Stančík**

**Technické zpracování:** Kniha je od autora Petra Stančíka, který tvrdí, že jeho rodina má s Pérákem silnou společnou historii, neboť jeho dědeček Bohumír se prý Pérákovi staral o zbraně. Vyšla v roce 2008 v nakladatelství Druhé město. Její délka je 119 stran a obsahuje jak text, tak celostránkové ilustrace. Autor hojně využívá vysvětlujících poznámek pod čarou, zejména pokud se jedná o zbraně, místa či osoby, které by čtenáři mohli připadat neznámé.

Velkým otazníkem je však věrohodnost a faktická správnost těchto poznámek. Pérák nepoužívá přílišných popisů míst, spíše se soustředí na dialogy a na samotný příběh. Ilustrace jsou černobílé a zobrazují buď právě popisovanou část textu (Pérák a Jitka v muzeu), nebo předkládají falešné protektorátní letáky a výstřižky z novin (novinový článek o tom jak „Židovští míšenci nesmějí odebírat české noviny“), případně jsou zde znázorněny i technické nákresy (technický plán létajícího talíře s detailním popisem). U vysvětlujících poznámek si autor také pomáhá ilustracemi (zbraně, nejrůznější symboly či malé otisky fiktivních plakátů). Autor se v textu nevyhýbá vulgaritám, avšak nejsou samoúčelné a vždy slouží ději a jsou použity v souladu s charakterem postavy a stavem situace. V knize ožívá celá paleta nám známých jmen z období protektorátu – Adolf Hitler, Reinhard Heydrich, Hermann Göring, Edvard Beneše, František Moravec, Josef Kubiš a Jan Gabčík. Všechny tyto postavy (snad až na kapitolu s Göringovým silvestrovským večírkem) jsou v knize použity smysluplně a jejich jednání a přítomnost posouvají děj kupředu. Použitý slovník je srozumitelný, plně pochopitelný pro běžného čtenáře. Ten nepotřebuje speciální znalosti k pochopení textu (složitější technické termíny či stroje jsou často vysvětleny pomocí poznámek). Kniha se nevyhýbá ani explicitním popisům sexuálních scén a ale opět tak činí nevulgárně a přirozeně.

### **Postava Péráka:**

- 1. Poslání:** V tomto románu je Pérákově poslání mnohem komplexnější, než tomu tak bylo v předchozích dílech. Pérák opět bojuje proti Němcům, činí tak na vlastní pěst a s nikým nespolupracuje. Dále se také mstí se kolaborantům a zabírá jim v udávání gestapu. Po seznámení se s odbojářkou Jitkou a odbojem jeho posláním stává ochrana Jitky a úkoly, boj proti Němcům a příležitostné úkoly, kterému mu předloží odboj. Nejdůležitějším posláním pro něj však je to, aby přišel na to, kdo vlastně je a jak přišel ke svým schopnostem. Má totiž ztrátu dlouhodobé paměti a pamatuje si pouze poslední rok svého života. Při snaze splnit své poslání, kdy se snaží ochránit český lid od dalších pohrom, je ochoten se dokonce spojit s nepřítelem, pod heslem „Nepřítel mého nepřítele je můj přítel“ a vloží svou důvěru v Reinharda Heydricha proti Adolfu Hitlerovi. Poslání ochrany českého lidu proti Němcům nejdříve vykonává instinktivně, zdá se mu to tak správné. Poté co však rozkládá složitou pravdu o svém původu, je toto poslání cílené, vybírá si ho s plným vědomím. Německé vojsko ho před plněním tohoto svého poslání nemůže odradit, český lid vnímá jako velice vděčné a příjemné lidi, kteří mu rádi pomáhají při jeho práci. Po válce má být však kvůli svému původu odsunut zpět do Německa. Má pocit, že jeho snažení během války a vše co pro lid a společnost vykonal

je nedoceněno, a proto se rozhodne raději ke klidné sebevraždě. Je to zajímavá paralela, pro spoustu lidí, kteří během války bojovali za vlast a český lid, aby následně po válce byli odstraněni na kraj společnosti, nebo dokonce hůře, novým režimem potrestáni. Dělo se tak v případech mnoha českých válečných hrdinů za komunistického režimu, na což autor pravděpodobně odkazuje. Jako by sotva skončila válka, lid na své hrdiny zapomněl a již je déle nepotřeboval.

2. **Síly a schopnosti:** V románu jsou Pérákovy schopnosti na hranici nadpřirozena. Dokáže přeskakovat budovy díky svým chirurgicky a „vědecky“ upraveným nohám, ale také lusknout prsty a proříznout někomu hrdlo nebo i železnou bránu. Jeho tělo bylo upraveno, bylo do něj vpraveno speciální sérum, a jeho nohy upraveny, aby zvládaly nápor dopadů a odrazů. Dokáže tedy skákat do výše několikapatrových budov, ale i do velice veliké dálky. K tomu však potřebuje i speciálně upravené boty, k lepší stabilitě. Má i vylepšenou ruku a vzhledem ke svému vojenskému původu, je velice nebezpečným protivníkem. Pérák je schopným plánovačem, bojovníkem a neštítí se zabíjet. Považuje se za natolik chytrého, že dokáže věci vidět v širší perspektivě, a proto nemá problém se spojit s Heydrichem. Je schopný bleskově reagovat na blížící se nebezpečí a nebojí se riskovat svůj život za dobrou věc.
3. **(Tajná) identita:** Jeho identita je záhada pro něj samotného. Lidmi je osločován přátelsky jako Franta Pérák. Pravá identita se ukáže až v průběhu příběhu společně tak jak po ní pátrá sám hlavní hrdina děje. Pérák nakonec odhalí tajemství svého původu, tedy to, že židovský vědec Pavel Rosengold nahrál své (a nyní už Pérákovy) vědomí do těla německého vojáka Uda von Schlitze, jenž byl smrtelně zraněn kulkou do hlavy. Do těla tedy začal nahrávat všechny své vědomosti, strachy, vášně, celou svou osobnost. Tělo Uda von Schlitze také geneticky a chirurgicky vylepšil, a daroval mu nadlidské nohy, díky kterým může skákat po střechách. Vynechal pouze pocit zrady, když se přidal k Němcům a doufal, že v novém těle se zrodí nový Pavel Rosengold. Před tím, než však stihl do těla nahrát i své vzpomínky, aby se Udo mohl stát plnohodnotným Pavlem, přichází Němci vědce zatknout. Proto měl Pérák jedinečnou šanci rozhodnout se, kým vlastně bude a proti komu se postaví. Instinktivně se rozhodnul bojovat proti Němcům. Paradox tak je, že největším bojovníkem za český národ je Žid v těle německého vojáka. Jako by tím autor naznačoval, že Češi nejsou schopni se ochraňovat sami a bojovat své vlastní bitvy. Svoji identitu, kterou přijal plně za svou, protože žádnou jinou neměl, promítl i do svého kostýmu.

4. **Kostým:** Pérák nosí koženou kuklu s vybíhajícím hřebenem na temeni, pro lepší stabilitu při skocích, letecké brýle na ochranu očí před větrem a silnou rychlostí při skocích a v neposlední řadě kyslíkovou masku pro skoky do vysokých výšek. Je oblečen do těsného trikotu z kvalitní hnědé hověžiny. Na prsou má pak znázorněný svůj typický znak – žlutou třikrát zatočenou pružinu. Jeho oblečení je doplněno kotníkovými šněrovacími botami s bytelnou podrážkou z pěnové gumy, ke kterým jsou nainstalované pružiny. Pérák je dle autora laděn do žluto-hnědé kombinace.
5. **Politika:** V díle se objevují i tehdejší političtí představitelé, jedná se tak o velice komplexní dílo. Pérák, který bojuje proti Němcům všemi silami i prostředky, se spojuje s Heydrichem, proti Hitlerovi, neboť ten mu slíbí, že český národ zůstane zachován. Zároveň se na pozadí příběhu odehrává složitá politická hra, kdy Heydrich pletichaří proti Hitlerovi a ten zase proti němu. Pérák se rozhodne do této politické hry zapojit, neboť doufá, že v ní dokáže zajistit přežití českému národu. Objevují se reálné osoby té doby, jejich příběhy a motivace jsou však upraveny či zkresleny. V románu se objevuje spousta (rádoby) dobových politických vyhlášek a příkazů. Pérák dokáže jeden politický režim ve zdraví přežít a dosáhnout splnění vlastního cíle, ale nový režim pro něj již nemá pochopení a vzhledem ke svému německému původu má být odsunut. Zde lze vidět nespravedlnost a problematičnost otázky poválečného odsunu Němců. Pérák se tímto vývoj cítí zrazen. Širších souvislostí a vyšší dobro všech (Čechů i odsunutých Němců), tedy přesně to, na co sám za války spoléhal ho nyní dohnalo a vrazilo pomyslnou kudlu do zad.
6. **Věda:** V tomto díle hraje věda důležitou roli, zejména při vzniku Péráka. Pérák je zde židovský vědec Pavel Rosengold v těle německého vojáka Uda von Schlitze. Rosengold vyvíjel sérum pro „urychlení“ člověka. Jednalo se o urychlení v čase, kdy Rosengold tvrdil, že budoucnost je zdrojem energie pro všechny organismy. Pokud by dokázal tento rozměr času člověk ovládnout a „spalovat“ budoucnost, dokázal by být více výkonným. Poté co Rosengold dokázal objevit tajemství tohoto séra, rozhodnul se „zrychlit“ pouze část těla, a to konkrétně nohy. Do von Schlitzových nohou byly voperovány žlázy, které při nervovém vzrušení (rozhodnutí ke skoku) vypouštěly dané sérum, Rosengoldem pojmenované jako hyperchronin. Při tomto zrychlení, by však obyčejné nohy nápor nevydržely a bylo třeba je taktéž upravit. Kosti byly zesíleny a vylepšeny tak, aby se do sebe navzájem zasouvaly jako hydraulické písty. Lýtkové i holenní kosti byly prodlouženy asi o deset centimetrů, kotník dvojnásobně zvětšen a pod kůži na lýtku se nacházely obrysy součástek. Díky tomu byly nárazy při výskocích

a dopadech tlumeny. Při dopadu se kost zasunula právě o zmíněných deset centimetrů a při odraze se spustil vnitřní mechanismus, který prudce roztáhnul zasunuté kosti, od sebe. Jednalo se o velice složitý biomechanický implantát. Další takové vylepšení vložil biolog do dlaně, do polštáře pod palcem. Poté stačilo lusknout prsty a z prstů vyšlehl paprsek zrychleného času, který zničí každou hmotu v dosahu. Díky tomu mohl Pérák lusknutím prstů proříznout hrdla svým nepřátelům (což několikrát v knize udělá), ale i ničit povrchy věcí a přeríznout tak i kov. Díky vědě, tak Pérák přišel ke svým schopnostem. Jedná se však o metavědu, která spíše hraničí s nadpřirozenem, neboť je spojena se starým židovským mystickým učením Kabalou.

## Komiksy

### **Pérák: Zrození legendy (2013–2014) – Michal Varga, Marek Berger**

**Technické zpracování:** Komiks vycházel v číslech 01/2013–03/2014 periodika Žižkovské listy. Předcházel mu krátký článek, který čtenářům představoval tuto, se Žižkovem úzce spjatou postavu. Příběh napsal Michal Varga a Marek Berger zde vystupuje jakožto výtvarník. V Žižkovských listech vyšlo postupně sedm dílů a na další se stále čeká. Komiks vycházel jako jednostránkový příběh, až na 4. díl s názvem První skok, které vyšlo jako dvoustránka. Příběh tak není dosud dokončen a nevíme, kam míří a jak dopadne. Marek Berger na tento komiks následně v roce 2016 navázal animovaným filmem. Komiks vyplňuje mezeru mezi Brázdovým útekem z bytu a jeho znovuobjevením na střeše domu, v noci, kdy nacisté hodlají vykopat Golema. V komiksu se kupříkladu dozvídáme, jak David Brázda přišel ke svým botám. Vyrobil je jeho vlastní otec, o kterém nevěděl a musel je ukrást z Baťovy kanceláře ve Zlíně. Je zde, stejně jako v případě animovaného filmu jisté propojení na stínadelskou mytologii, když je vzkaz od Brázdova otce ukryt v ježku z klece, která má však hranatý, a ne kulatý tvar. V příběhu se objevují slavné postavy českých dějin – Aberto Vojtěch Frič, cestovatel, botanik, který se proslavil svými cestami po jihoamerickém kontinentě a Jan Antonín Baťa, nevlastní bratr zakladatele Tomáše Bati. Dokonce můžeme vidět i odkaz na údajnou historku, která se traduje ze života A. Friče, kdy měl po okupaci jeden ze svých kaktusů pojmenovat po Hitlerovi. Jednomu z návštěvníků Fričova bytu se tato myšlenka líbila a řekl, že Němci budou určitě velmi rádi. Frič však odvětil, že tak učinil, neboť je kaktus nemocný a jistě brzy chcípne. Vedlejší, zdravý a krásný kaktus pak pojmenoval po Einsteinovi. Tuto skutečnost můžeme vidět v druhém díle komiksu, v čísle s názvem Poselství z džungle, kde na Fričově stole leží dva kaktusy, jeden velký a rozkvetlý s se štítkem A. Einstein a druhý malý a nedomrlý

se štítkem A. Hitler. Tvůrci se tak inspirovali historií a známými českými postavami. Komiksová kresba není vyloženě realistická, postavy jsou nakresleny jednoduše avšak s určitým stupněm detailů (snaha o pokrčené oděvy, svaly a pohyb botou při skoku atd...).

### **Postava Péráka:**

- 1. Poslání:** Pérákovo poslání se liší od ostatních zpracování, vzhledem k tomu, že z Brázdy se teprve stává Pérák, ještě nezačal svou osobní válku proti nacistům a ochranu obyčejných lidí. Jeho poslání je zároveň mnohem všeobecnější i osobnější. Na jednu stranu se Brázda dostává do vysoké hry o osud celého světa a na druhou mu jde o záchranu svého biologického otce. Tyto poslání si však nevybírá sám, neurčuje si směr svého působení, nýbrž je mu dán někým jiným, aniž by měl šanci odmítnout. Stává se tak vykonavatelem cizích příkazů. Navíc se u těchto příkazů neptá na prospěšnost či smysl, nepátrá po důvodech, které vedou ty, kteří mu úkoly svěří. Nijak nezpochybňuje zadané úkoly. Spoléhá na vysoký morální kredit lidí, kteří mu úkoly zadaly a které do té doby zná jen z doslechu. Věřící, že jejich strach o českou zemi a její lid je opravdový, a proto nemá žádný problém se pustit do plnění složitých úkolů. Ačkoliv Brázda není voják, chová se tak. Poslouchá bez odmlouvání rozkazy jiných.
- 2. Síly a schopnosti:** Jeho schopnosti nejsou nikdy naplno ukázány, protože ani on sám v příběhu ještě ani zdaleka neví čeho všeho je schopen. Je to bývalý atlet, takže má dobré fyzické předpoklady, ale není to žádný bojovník. Během děje, objevuje své schopnosti a dovednosti. Když dojde na potyčku s německou hlídkou, nechává samotný boj na indiánu Aritanovi. V příběhu, s příhodným názvem Zrození legendy lze tak vidět moment, kdy si Brázda poprvé nazouvá pérové boty a jeho první skok. Právě díky zmíněné atletické přípravě je to pro něj mnohem jednodušší. Je ochotný riskovat svůj vlastní život pro přítele, a také se nebojí pustit do riskantních akcí, i když nemá mnoho informací, ale cítí, že by to měl udělat, že se jedná o správnou věc. Má smysl pro povinnost. V tomto příběhu tedy nevystupuje jako opravdový Pérák, celý příběh buduje Brázdův charakter a jeho schopnosti k tomu, aby se jím mohl stát v budoucnu. Projevuje se zde však jako nebojácný a zodpovědný člověk, když je poslán do na neznámé místo, okupované nepřáteli, nezaváhá ani na chvíli a odchází splnit daný úkol.
- 3. (Tajná) identita:** Postavu, která v tomto díle vystupuje poznáváme pod jménem David Brázda. Jedná se o židovského atleta, který je hledaný nacisty, kvůli svému otci. Jeho identita tedy není vůbec tajná, naopak, díky Fričovi dostává doklady na nové jméno,

aby se mohl volně pohybovat po Protektorátu, pro splnění svého úkolu. Jeho vlastní identita je však zčásti tajemnou pro něj samotného, neboť až ve své dospělosti zjišťuje, že muž, kterého znal jako svého otce a jenž se ho veřejně zřeknul, není jeho biologický otec. Ten pracoval pro Jana A. Baťu a vynalezl pérové boty a v době odehrávání příběhu se skrývá v brazilské džungli. Brázda tedy sám musí projít změnou toho, co si myslel že o sobě a svém původu ví. Dostává se tedy do bodu, kdy je jeho identita částečně tvořena tím, co prožil a kým doteď byl a částečně je tvořena co teprve prožije a kým vlastně zjistí že může být. Komiks není dokončen, takže čtenáři netuší, co se s Brázdou stalo v Brazílii, a jak se stalo, že přijal pérové boty a identitu Péráka na stálo.

4. **Kostým:** Žádný speciální kostým nepoužívá, Brázda nosí běžné šaty odpovídající tehdejší módě. V tomto díle se však dozvídáme, kdo vytvořil pérové boty, díky kterým může Brázda skákat. Jedná se o technický vynález jeho otce, který vytvořil ve slavné obuvnické firmě Baťa, pod vedením tehdejšího šéfa Jana Antonína Bati. Boty jsou vytvořeny ze speciální konstrukce, kterou má připevněnou k nohám. Celá konstrukce začíná u kolen, odkud vede vyztužená část až ke kotníkům, která je po stranách nohou připevněna kovovými tyčkami. U kotníků začíná spodní část konstrukce, která je připevněna zespoda k botám. Brázda má nazutou kovovou špičku na svých botách. Z této špičky vybíhá pod botu obrovské péro, které je ukončeno kovovou plochou ve tvaru spodku boty, pro přistávání a odrážení. Neodráží se tak od spodku samotného péra, nýbrž je k tomuto účelu přimontována na spodu celá plocha, pro lepší stabilizaci.
5. **Politika:** Brázda je pronásledován nacisty kvůli osobě svého biologického otce, ovšem veřejně je to kvůli jeho židovskému původu. Ten se také využívá jako vysvětlení pro jeho výhry v atletickém oboru, neboť nacisté tvrdí, že vzhledem k tomu, že je Brázda Žid, vyhrál díky podvodům a lstím. Čtenáři se poté setkávají i s tajemnou organizací, jejíž hlavou je Jan A. Baťa a k jejímž členům patří například Alberto V. Frič a Brázdův otec. Tato společnost má silné vazby na Jižní Ameriku, ve které se ukrývá Brázdův otec, kterého hledají nacisti. Baťou je dokonce zmíněna Mnichovská dohoda, která vedla k přerušení komunikace mezi Brázdovým otcem a Baťou, proto se musí Brázda vydat do brazilské džungle za svým otcem. Politika tedy v příběhu hraje důležitou roli, je však využita jako prostředek pro mezinárodní pletichaření mezi nacisty a Baťovým spolkem. Neobjevují se zde žádné hrůzné dopady války, je zde zmíněna židovská otázka, avšak ta je využita jen jako zástěrka pro hrozící nebezpečí hlavnímu hrdinovi.
6. **Věda:** Brázdův otec pomocí vědy vytvoří pérové boty, které byly ukryty ve Zlíně, v obuvnické firmě Baťa. Sám pak v Brazílii pracuje na vylepšené verzi těchto bot. Pro

uschované boty byl Brázda vyslán, aby nepadly do rukou nacistů, kteří by je zneužili ke zlým účelům. Pro Brázdův další život a působení v roli Péráka je věda nesmírně důležitá, bez ní, by neměl své boty, a postava Péráka by tak nikdy nevznikla. Avšak on sám se nijak vědecky neprojevuje, boty nejsou jeho výmyslem, naopak, využívá práce jiných.

### **Pérák, Oko budoucnosti – Petr Macek, Petr Kopl**

**Technické zpracování:** Komiks o Pérákovi vznikl jakožto odnož (v angl. terminologii spin-off) komiksu *Dechberoucí zázrak* o českém superhrdinovi Davidovi Danešovi, který po nehodě získá schopnosti díky magické energii. Tento komiks v roce 2015 vytvořil Petr Kopl společně s Petrem Mackem. Jelikož se v komiksu pracuje s českými legendami a pověstmi objevila se zde spousta mýtických postav jako Bílá paní, Krysař, doktor Faust a také Pérák. Samostatný komiks o Pérákovi tak byl ohlášen a první číslo vyšlo v květnu 2018. Komiks vycházel jako součást časopisu ABC. Jednalo se o čtyřstránkové díly. Kresba není příliš realistická a postavy jsou nakresleny jednoduše, bez velkých detailů, např. v obličeji. Vzhledem k tomu, že komiks vycházel v časopise pro děti a mládež, nebyly v komikse využívány sprostá slova a zobrazení krve či násilí nebylo nijak explicitní a drastické. Komiks o Pérákovi je propojen s komiksem **Dechberoucí zázrak**, dokonce na něj přímo odkazuje při zmínce o pokusech v Terezíně, které na Pérákovi prováděli (viz. komiks **Dechberoucí zázrak č. 9**) a také ve chvíli, kdy Verner říká Pérákovi, že atentát na Heydricha byl sice úspěšný ale jednalo se o dvojníka (viz. komiks **Dechberoucí zázrak č. 5**). Využívají se také odkazy na staré pověsti české (kněžna Libuše a kníže Přemysl, Vlasta a oddíl žen figurující v Dívčí válce) a válečné mýty (Žiletkář). Právě jeho zapojení do příběhu a postavení ho na opačnou stranu barikády než Péráka, je velmi zajímavé, neboť ve folklorním vyprávění jsou tyto dva často zaměňováni, či spojováni do jedné osoby. V příběhu jsou použity prvky mysticismu, pracuje se zde okultismem, což dodává celému příběhu nádech tajemna. Fiktivní příběh autoři vložili do světa s reálnými prvky, ten se však ukazuje také fiktivním, neboť si realitu upravuje ke svému obrazu (viz. atentát na Heydricha, při kterém byl Gabčíkem a Kubišem zabit dvojník). V komiksu se také odkazuje na další dílo s tematikou nacistů hledajících mystické předměty, a to konkrétně na film *Indiana Jones a dobyvatelé ztracené archy*. Jedná se o narážku, kdy major Verner zmíní jistého majora Totha a jeho incident v Egyptě s archou úmluvy. Tvůrci také odkazují na Pérákovy folklorní kořeny, ve chvíli, kdy se Pérák objeví u doktorových dveří a říká mu, že potřebuje nějaký úkryt, protože jeho skrýš v plynojemu již Němci našli. Dílo se tedy nebojí

pracovat s odkazy na vnitřní Pérákovovo universum, jakožto i na vnější zdánlivě nesouvisející díla.

### **Postava Péráka:**

- 1. Poslání:** Pérák hlídkuje v pražských ulicích a ochraňuje nevinné a obyčejné lidi před Němci a lidmi jako je Žiletkář, kteří hledají oběti pro své zvrhlé tužby. Toto poslání se projeví v podobě mladé židovské dívky Libuše, kterou před Žiletkářem zachrání, avšak je Němci vlákán do pasti a zajat. Němci ho poté připraví na, pro ně důležitější, poslání, kdy jsou Pérákovi pod kůži vytetovány runy, které ho mají chránit před temnou magií. V Terezíně jsou na něm prováděny pokusy a stane se součástí rituálu, během, kterého jeho život dostane pro Němce nový smysl. Jeho samotným posláním je poté zachránit těhotnou Libuši, to je jeho jediné poslání a díky němu ho Němci mohou vydírat a využít k jejich vlastním účelům. Má jim pomoci najít hrob kněžny Libuše a ovládnout její věštecké umění. Po splnění tohoto úkolu, zradě majora Verner a zjištění že Libuše byla popravena, je Pérákovým jediným posláním pomsta. Už mu nic nezáleží na ochraně jiných, jde mu jen o to, aby zabil Verner a každého kdo mu bude stát v cestě.
- 2. Síly a schopnosti:** Jeho hlavní silou jsou jeho boty, akrobatické schopnosti a pevný charakter. Jeho schopnosti tak vycházejí z jeho vlastní píce a z cirkusového původu. Svými činy za protektorátu se stal mezi lidmi velmi známým, považovali ho za tajemného ochránce a bojovníka proti útlaku. Na začátku příběhu při boji působí uvolněně a možná i lehkovážně, žertuje na Žiletkářův účet a snaží se ho nejen porazit fyzicky, ale ponížit ho i verbálně. V jednání s nacisty je vzpurný a sarkastický. Je vznětlivé povahy, vůči nikomu si nebere servítky a nemá příliš trpělivosti, jakmile vidí pro něj jasné východisko z dané situace, jde za ním a nečeká na schválení či kooperaci. Spíše, než aby došli k úhoně jiní (ti, které považuje za ty „dobré“), raději ohroží svůj vlastní život. Když se ocitne v nebezpečné situaci dokáže zachovat chladnou hlavu. Jeho schopnosti jsou ohromující a je velmi nebezpečným protivníkem, čehož si je vědom i major Verner, který kvůli tomu zaměstná Žiletkáře, jako svého osobního strážce. Díky Němcům má Pérák nadpřirozené schopnosti, neboť díky runám je chráněn proti černé magii. Nemá problém Němce zabít, je tedy přesvědčen, že ve válce je plně ospravedlnitelné zabít své nepřátele.
- 3. (Tajná) identita:** Jeho boj proti Němcům je hnán hříchy z minulosti. Jako dítě vyrůstal v cirkusovém prostředí, díky kterému získal své akrobatické schopnosti. Zde zažil bití ze strany otce, který v jednom ze záchvatů vzteku zabil jeho mladší sestru. Z toho důvodu bere ochranu nevinných, bezbranných žen velmi vážně. Právě tato ztráta

zapříčinila, jeho touhu ochraňovat druhé a zajistit, aby se již nikdy nic takového nestalo. Nenávist k jeho otci ho pohání v boji s německými vojáky. V každém z nich vidí svého otce a každém zabitém Němci, jako by se mstil a zabíjel svého otce dokola a dokola. Je tedy traumatizován událostí z dětství a není se s ní schopen vyrovnat ani v dospělém věku (podobně jako Batman, bojující kvůli smrti svých rodičů).

4. **Kostým:** Pérákův kostým sestává z černé letecké kukly, které doplňují červené ochranné brýle, které ve tmě svítí jako dvě zlověstné rudé body ve tmě. Dále je oblečen do hnědého plátěného dvouřadového kabátu a hnědých, taktéž plátěných kalhot. Je opásán černým opaskem, na kterém má připnuté pouzdro na pistol a kapsy na další drobnosti (jako jsou granáty apod.). Na rukou má černé rukavice a je obut do speciálních pérových bot, které si sám vynalezl. Ty mají podobu okrouhlých konstrukcí, které vedou od kolen zhruba ke kotníkům. Zde je konstrukce ukončena masivní železnou násadou na botu, zpod které vedou další obrovská péra. Na nohou má pak obuty vysoké černé šněrovací boty, do půli stehén. Celá konstrukce se tak smršťuje a roztahuje dle Pérákových potřeb a efektivně tlumí nárazy. Poté co je Pérák zajat a souhlasí se spoluprací s Němci, je jeho kostým lehce upraven. Na čelo kukly mu tak Němci dodělají lebku se zkříženými kostmi, později, když je Pérák na cestě za pomstou si lze všimnout toho, že si tuto lebku z kukly odstranil a na čele má tak díru, po chybějícím kusu kůže.
5. **Politika:** Pérák bojuje proti německým okupantům, ale při svém zajetí se dostává také do koncentračního tábora v Terezíně, odkud se mu podaří utéct. Stává se účastníkem slavných událostí s české historie – atentát na Heydricha a vypálení Lidic. Politika se v tomto komiksu řeší velmi silně. Pérák se dostává do jednotky, která se zodpovídá přímo Hitlerovi a pro kterého hledají hrob kněžny Libuše, aby mu pomocí jejího věšteckého umu pomohli vyhrát válku. Zároveň se však Pérák dostává do souboje dvou velmocí – Německa a Sovětského svazu, který Libušin hrob hledá také. Pérák je silně politická postava, bojuje proti režimu se kterým nesouhlasí. Ten ho na oplátku využívá ke svým účelům a cílům. Pérák také předpovídá Němcům porážku ze strany Spojenců a brzký konec války.
6. **Věda:** Pérák je velice inteligentní. Na nápad pérových bot, přichází sám, nejspíše pod vlivem cirkusového prostředí a inspirace, kterou tam načerpal. Boty mají podobu okrouhlých konstrukcí, které vedou od kolen zhruba ke kotníkům. Zde je konstrukce ukončena masivní železnou násadou na botu, zpod které vedou další obrovská péra. Pérákův život také silně ovlivnila věda, která na něj byla aplikována, když byl zajat Němci. Byl stažen z kůže, a pod ni mu byly vytetované runy, které ho chrání proti černé

magii. Kůže mu následně byla přišita zpátky, což na jeho těle zanechalo viditelné stopy po švech a stezích. Jedná se tedy o jakousi mystickou vědu, kterou byl poznamenán do konce života.

**Shrnutí:** Na vzorku pěti děl, které se věnují různým příběhům Péráka, byly použity charakteristiky superhrdiny, tak jak je definoval Peter Coogan a Richard Reynolds. Jejich nadefinované charakteristiky byly vzájemně propojeny a jednotlivé kategorie, se stejným či podobným obsahem, byly začleněny dohromady a vytvořena kategorie nová. U každého díla bylo těchto šest kategorií analyzováno, a popsáno jakým způsobem se dané dílo na danou kategorii zaměřuje. Postava Péráka byla v rámci těchto kategorií zkoumána, zda a jakým způsobem jednotlivé kategorie naplňuje. Zkoumalo se, zda odpovídá daným charakteristikám, tak aby mohl být prohlášen za opravdového českého superhrdinu. V současné době se v české popkultuře objevuje komiks Dechberoucí zázrak od tvůrčího dua Petr Kopl a Petr Macek, ve kterém představují postavu Davida Daneše, o kterém se v komiksu tvrdí, že je prvním českým superhrdinou. Pérák má však předpoklady pro používání tohoto titulu také. Ve výše uvedené analýze lze vidět, že se Pérák v mnoha ohledech velice podobá jiným, zahraničním superhrdinům. Občas připomíná nelítostného Punishera, jindy zase žalem zdrceného Batmana, akrobatického Nightwinga či upovídaného Spider-mana. Pérák má však zcela odlišné kořeny, od všech, těchto plně fikčních postav, které vznikly v hlavách komiksových tvůrců. Pérák, ačkoliv vznikl z ústní tradice, z povídalek, báchorek a mýtů, které kolovaly mezi obyčejnými lidmi, se dokázal v české kultuře plnohodnotně etablovat. Tvůrci následně díky obrovskému potenciálu postavu rozvinuli a převedli z mýtů a legend do fikčního světa popkultury. Zde se Pérák dále rozvíjel a mohl naplňovat svůj superhrdinský potenciál.

V analyzovaných dílech tak bylo zjištěno, že **Poslání** se v Pérákových příbězích příliš neliší. Jeho nejobecnějším úkolem je strážit ulice Prahy a chránit nevinné a bezbranné před zlovůli Němců. Ačkoliv je vznik a největší sláva a působení úzce spjato s druhou světovou válkou a protektorátem, jeho boj proti útlaku a vládnoucí garnituře by nejspíše fungoval i v jiných kulisách. V analyzovaných dílech vždy bojuje proti nacistické říši a jejím vojákům. Ti jsou jeho přirozeným nepřítelem. Pérákova legenda vznikla pro útěchu a povzbuzení obyčejných lidí při útlaku a z toho vychází i jeho poslání. Je strážcem a bojovníkem, symbolem naděje a nezlomného ducha.

Jeho **síly a schopnosti** jsou také ve všech dílech velmi podobné. Jeho nejsilnější zbraní jsou jeho pérové boty, díky kterým dokáže skákat až do výše několika patrového domu. Jejich technické parametry a fungování se v jednotlivých dílech liší. Pérák díky botám dokáže unikat

pronásledovatelům a je nebezpečným protivníkem. Jeho další silnou zbraní je jeho charakter. Ve většině děl vystupuje jako nezlomný, odhodlaný a zásadový člověk. Proti svým nepřátelům bojuje na základě svého rozhodnutí, protože je přesvědčen o tom, že je to tak správné a že se člověk musí postavit režimu, který je špatný.

O Pérákově **(tajné) identitě** se toho v některých dílech dozvídáme velice málo, případně jen určité zlomky, jako je jméno, nebo nějaká drobnost z jeho života. Tyto zlomky jsou však důležité pro příběh nebo lepší pochopení postavy (Brázda je atlet a díky tomu má fyzickou průpravu vhodnou k tomu být Pérákem, cirkusový původ Péráka a jeho motivace k boji proti Němcům plynoucí ze smrti sestry v komiksu *Oko budoucnosti*). V každém díle se tvůrci rozhodli pojmenovat Péráka jinak, neexistuje všeobecný konsensus, na jednotné identitě (jak je tomu u většiny superhrdinů, např. Batman = Bruce Wayne). Tvůrci si ji upravují k potřebám příběhu a dle vlastního uvážení.

Pérákův **kostým** se dílo od díla liší, ale to je samozřejmé. Vzhledem k povaze jeho kostýmu, který sestává z běžného každodenního oblečení, je logické, že každý tvůrce použije jiné kusy oblečení při ztvárnění postavy. Důležitou část kostýmu však u Péráka představují jeho boty. V každém díle, až na jediné, kde má Pérák mechanicky upravené nohy a skákání tak vychází přímo z jeho nohou, jsou právě boty jeho zdrojem superschopnosti. Boty tak pro něho jsou něco jako pro Iron Mana oblek – bez nich by neměl svou superschopnost a byl jen obyčejným člověkem. Jejich zobrazení a technické parametry se navzájem liší (kominík ve filmu z roku 1946 používá péra z gauče), ale to není pro příběh příliš podstatné. Nejdůležitější je to, co tyto boty pro samotnou postavu Péráka znamenají. Bez bot by Pérák nemohl existovat, jsou pro něj tudíž bytostně důležité.

**Politika** se v Pérákových příbězích objevuje zejména jako příběh boje dobra se zlem. Pérák je kladná postava, která bojuje proti zlým okupantům. Pérák jakožto postava se k politice v zásadě (až na komiks *Oko budoucnosti*) nevyjadřuje verbálně. Za něj mluví jeho činy, kdy likviduje německé vojáky, kteří se mu připlou do cesty. U Pérákových příběhů se očekává znalost dějin 20. století, protože v žádném z příběhů (až na anim. film, kde jsou neprávem uvězněni lidé) není explicitně ukázáno či sděleno, proč jsou ti, proti kterým Pérák stojí zlí. Lidé se základními znalostmi o druhé světové válce, si samozřejmě domyslí, proti komu Pérák bojuje a ví, proč jsou zlí, ale na začátku příběhu nejsou představeni aktéři a čtenář si musí toto historické pozadí domyslet sám. V příbězích nevidíme Pérákův boj se systémem, nejedná se o partyzána, který by svými činy rozvracel říši zevnitř a měl dlouhodobý plán na zničení okupačních sil. Pérák je samotář, který se nejlépe cítí v stínech odkud může likvidovat nepřátelské jednotky. Politika se v příbězích o Pérákovi tak řeší na úrovni dobro / zlo, nejedná

se zde o složité politické hrátky. Pérák není apolitická postava, svými činy a rozhodnutím postavit se na odpor okupantům, jasně vyjadřuje svůj politický názor.

**Věda** má v Pérákově příbězích naprosto klíčovou roli, ačkoliv se zde ukazuje ještě méně než politika. Pérákovi boty jsou produktem vědy, bez ní by nemohly vzniknout, ale v žádném z příběhů není ukázáno, jak vznikly. Pouze ve dvou dílech si Pérák boty sestrojil sám (jednou z toho se jedná o kominíka, který si na papuče připevnil péra z gauče). Ačkoliv by bez vědy nemohly Pérákovi boty, a tudíž ani Pérák sám vzniknout, a ta je tedy nesmírně důležitým prvkem, autoři se jí příliš nevěnují.

Pérák splňuje veškeré nadefinované charakteristiky, tak jak byly převzaty a upraveny. Ačkoliv některé oblasti jsou v jeho příbězích upřednostňovány a je na ně kladen větší důraz, v jeho příbězích jsou zastoupeny veškeré charakteristické skupiny a rysy. Lze tedy prohlásit, že Pérák splňuje požadavky pro to, aby byl prohlášen za superhrdinu.

## Závěr

Diplomová práce se zabývala postavou Péráka. Byla věnována pozornost historickému vývoji této postavy, od počátků kolem roku 1837 v Anglii, přes podobu strašáka, kterého využívali církevní hodnostáři po první světové válce až k podobě městského fantoma v letech 1939-1945 za druhé světové války. Dále se sledoval charakterový vývoj postavy, tak jak byla vnímána společností, od lupiče a násilníka, k městské povídačce a bojovníkovi proti nacistům až ke komiksovému superhrdinovi.

Čtenář byl nejprve seznámen s teoretickými výstupy důležitými pro celkové pochopení superhrdinů. Práce se věnovala médium úzce propojenému se superhrdinou a to komiksu. Byla představena historie komiksu, tak jak se během století vyvíjel a formoval do dnešní podoby. Komiks byl dále představen jakožto médium, které se formovalo nejen umělecky formou, ale také jakožto na médium, které se potřebovalo etablovat umělecky v konkurenci ostatních žánrů. Společnost a představitelé ostatních uměleckých žánrů k němu nejprve přistupovali kriticky a s nedůvěrou, ale postupem času si komiks vydobyl své oprávněné místo vedle dalších uměleckých žánrů.

Následně byl čtenářům představen pojem superhrdina a teoretická východiska k tomuto pojmu. Byly představeny typy hrdinů, které se v literatuře vyskytovaly ještě před vznikem superhrdinů, jejich charakteristiky a typičtí představitelé. Na těchto základech v podobě hrdinů, vyrostli později nové typy postav – superhrdinové. Ti jsou v této práci reprezentováni postavou prvního a nejznámějšího superhrdiny – Supermana. Po představení typického superhrdiny se práce zabývala teoretickými základy superhrdinů a jejich definicím. Definování charakteristických rysů superhrdinů mělo za cíl vytvořit teoretickou oporu pro následnou analýzu postavy Péráka. Charakteristické rysy byly převzaty ze dvou odborných textů, se společnou tematikou superhrdinů. V těchto textech byly představeny charakteristiky rozdílné, avšak s jistými podobnostmi. Těchto podobností bylo využito a byla vypracována jednotná skupina charakteristických rysů. Ta byla následně použita pro analýzu postavy Péráka ve vybraných dílech. Ty byly vybrány průřezově napříč médii, ve kterých se Pérák objevil. Vybraná díla byla převážně z 21. století, neboť starší zpracování přistupovali k postavě Péráka odlišným způsobem, stále byl vnímán jako nejasný mýtus a prvotní literární zpracování buď byla zatížena přehnanou komunistickou propagandou (vzhledem v jakém periodiku komiks v roce 1948 vycházel), nebo příliš zatížena dobovým vnímáním Péráka. Díla vzniklá po roce 2000 tímto dobovým vnímáním již zatížená nejsou, zejména proto, že tvůrci nezažili druhou světovou válku, a tak nežili v období, kdy by kolem nich kolovaly historky Pérákově přímém působení.

Přicházejí k postavě s odstupem a jiným typem vnímání. Pérák pod jejich péčí dostává jasné kontury a obrysy, není to jen nějaký městský fantom, který se odněkud vynoří. Pérák se stává plnohodnotnou fikční postavou. Na těchto zobrazeních byla použita jednotná skupina charakteristických znaků, které měli za cíl určit, zda Pérák splňuje charakteristické rysy superhrdiny a může tak být nazýván prvním českým superhrdinou. Z provedené analýzy vyplývá, že Pérák splňuje nadefinované charakteristické rysy a vzhledem k tomu, že se v české populární kultuře nevyskytl až do roku 2015 žádný jiný český superhrdina (v roce 2015 začal vycházet komiks Dechberoucí zázrak, který představil postavu Davida Daneše, který si v komiksu sám nárokoval označení první český superhrdina), lze konstatovat, že Pérák je prvním českým superhrdinou.

## 5. Seznam pramenů

### Seznam použité literatury

- Berger, M.: *Byl jsem (už zase) tady! Pérák*. In AARGH, komiksový sborník. Brno: Alphanet Books 2017.
- Brooker, W.: *Batman Unmasked: Analysing a Cultural Icon*. New York, London: Continuum 2001.
- Coogan, P.: *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin, TX: MonkeyBrain Books 2006.
- Daniels, L.: *Comix: A History of Comic Books in America*. New York: Bonanza Books 1971.
- Duncan, R. Smith M. J.: *The power of Comics: History, form and culture*. New York: Continuum 2009.
- Fibrich, L.: *Mourrison*. Praha: BB art, 2006.
- Fingeroth, D.: *Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us About Ourselves and Our Society*. New York: Continuum 2004.
- Fořt, B.: *Literární postava: vývoj a aspekty naratologických zkoumání*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2008, 111 s. 2. sv., s. 16.
- Hendl, J.: *Kvalitativní výzkum: Základní metody a aplikace*. Praha: Portál 2005.
- Hodrová, D.: *Na okraji chaosu: poetika literárního díla 20. století*. Vyd. 1. Praha: Torst, 2001.
- Chatman, S.: *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno, Host 2008.
- Dash, M.: *Spring-heeled Jack*. Fortean Studies 3, 1996.
- Loeb, J., Morris T.: *Heroes and Superheroes* In T. Morris a M. Morris: *Superheroes and Philosophy: Truth, justice and Socratic way*. Open Court Press 2005.
- Janeček, P.: *Černá sanitka a jiné děsivé příběhy. Současné pověsti a fámy v České republice*. Praha: Plot 2006.
- Janeček, P.: *Komunikační role slovesného folkloru v moderní společnosti: Městští fantomové druhé světové války*. Národopisná revue, 4, 2007.
- Janeček, P.: *Skokem z Baby do Bohnic aneb Mýtus o Pérákovi: Jak kolektivní imaginace vytváří různé podoby městských fantomů*. Brno: Host, 8. 2008.
- Kaveney, R.: *Superheroes!: Capes and Crusaders in Comics and Films*. New York: I. B. Tauris 2008.
- Kořínek, P., Prokůpek, T.: *V dalším čísle naleznete. In: Signály z neznáma: český komiks 1922-2012*. Praha: Arbor vitae, 2012.
- Kuhn, D.: *Sagen und Legenden aus Sachsen*. Weimar/Jena: Wartburg Verlag 1994.
- McCloud, S.: *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art 2008.

## Internetové zdroje

Bartoňová, T.: *Jurij Lotman, komiks a exploze: hledání superhrdiny v 21. století*.

Středoevropský časopis pro vědu a literaturu č. 2 / 2014. dostupné:

[http://www.phil.muni.cz/journal/proudy/filologie/studie/2014/2/bartonova\\_komiksaexploze.php#articleBegin](http://www.phil.muni.cz/journal/proudy/filologie/studie/2014/2/bartonova_komiksaexploze.php#articleBegin) cit. dne 25. 8. 2019

Čtyřlístek 666 *Dětem vstup zakázán*. 2003. dostupné: <https://comicsdb.cz/comics/59/ctyrlitek-666-detem-vstup-zakazan> a

[https://ctyrlitek666.raice.idnes.cz/Ctyrlitek\\_666Detem\\_vstup\\_zakazan/](https://ctyrlitek666.raice.idnes.cz/Ctyrlitek_666Detem_vstup_zakazan/) cit. dne 1.4.2019,

Lusher, A.: *Robin Hood 'from Kent' not Sherwood Forest, historian claims*. UK: Telegraph 2013. dostupné: <https://www.telegraph.co.uk/history/9919400/Robin-Hood-from-Kent-not-Sherwood-Forest-historian-claims.html> cit. dne 4. 12. 2018

Mackerle, I.: *Nepolapitelný Pérák*. 2009. dostupné: <http://www.mackerle.cz/news/nepolapitelný-perak> Dostupné z: cit. dne 5.3.2019

Divadlo Vosto5: <http://vosto5.cz/repertoar/perak/> cit. dne 24. 3. 2019

Filmový přehled – *Pérák a SS*. dostupné: <http://www.filmovyprehled.cz/cs/film/398621/perak-a-ss> cit. dne 31. 3. 2019

Filmový přehled – *O skleničku víc*. dostupné: <http://www.filmovyprehled.cz/cs/film/398725/o-sklenicku-vic> cit. dne 31. 3. 2019

Kalousková, J.: *Stručná história komixu*, Deník SME 2004. dostupné: <https://www.sme.sk/c/850957/strucna-historia-komixu.html> cit. dne 5. 9. 2019

Janeček, P.: *Komunikační role slovesného folkloru v moderní společnosti: Městští fantomové druhé světové války*. Národopisná revue 17/4, 2007. s. 224-230 dostupné na Academia.edu: [https://www.academia.edu/6326331/Komunika%C4%8Dn%C3%AD\\_role\\_slovesn%C3%A9ho\\_folkloru\\_v\\_modern%C3%AD\\_spole%C4%8Dnosti\\_M%C4%9Bst%C5%A1t%C3%AD\\_fantomov%C3%A9\\_druh%C3%A9\\_sv%C4%9Btov%C3%A9\\_v%C3%A1lky](https://www.academia.edu/6326331/Komunika%C4%8Dn%C3%AD_role_slovesn%C3%A9ho_folkloru_v_modern%C3%AD_spole%C4%8Dnosti_M%C4%9Bst%C5%A1t%C3%AD_fantomov%C3%A9_druh%C3%A9_sv%C4%9Btov%C3%A9_v%C3%A1lky) cit. dne 2. 3. 2019

Šteidllová, K.: *Od stripu ke graphic novels*. KOMIKS: Americký komiks. 2007 dostupné: <http://25fps.cz/2007/od-stripu-ke-graphic-novels/> cit. dne 10. 9. 2019

## Další zdroje

### Literatura

- Berger, M. a Varga, M.: *Pérák: Zrození legendy*. In Žižkovské listy, společenský měsíčník pro občany Žižkova a Královských Vinohrad. č. 01/2013–03/2014.
- Bochořák, K.: *Válečné strašidlo in Příběhy a vzpomínky po večerech sebrané*. Havlíčkův Brod, Krajské nakladatelství 1958
- Čeňková, J. a kol.: *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury*. Praha, Portál 2006.
- Dvořák, V.: *Pérákovy další osudy*. Haló noviny 1948, č. 13-27.
- Mocná, D. Peterka, J. a kol.: *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha, Paseka 2004.
- Nünning, A., Trávníček, J., Holý, J.: *Lexikon teorie literatury a kultury: koncepce / osobnosti / základní pojmy*. Brno, Host 2006.
- Janeček, P.: *Přízraky vs. nacisté in Černá sanitka: Druhá žeň. Pérák, ukradená ledvina a jiné pověsti*. Praha, Nakladatelství Plot 2007
- Janeček, P.: *Příběhy z protektorátu in Černá sanita: třikrát a dost*. Praha, Nakladatelství Plot 2008.
- Janka, O.: *Byl jsem tady – Pérák. Příběh snu, který se stal skutečností, sochy, která promluvila, a kluka, který přeskakoval domy*. Praha, Albatros 1991
- Misiroglu, G.: *The superhero Book: The ultimate Encyclopedia of Comic-book Icons and Hollywood Heroes*. Detroit, Visible Ink Press 2004.
- Pulec, M. J.: *Podání o Pérákovi*. Český lid 52, 1965.
- Stančík, P.: *Pérák*. Brno, Druhé město 2008.
- Weiss, J.: *Pérový muž in Bianka Braselli, dáma s dvěma hlavami*. Praha, Československý spisovatel 1961.
- Videliér, P.: *Comics a mládí světa*. Lettre internationale, 1993-1994, č. 11.

## Webové stránky

<https://www.abicko.cz/clanek/precti-si-zabava/23549/perak-cesky-superhrdina.html>  
<http://adolflachman.cz/cs/perakpages-1-4/2943>  
<https://www.boxofficemojo.com/>  
<https://www.csfd.cz/>  
<http://www.comixzone.cz/>  
<http://www.comx.cz/auditorium.php?strana=4>  
<http://crew.cz/>  
<http://chrz.wz.cz/?stranka=913>  
<https://dvojka.rozhlas.cz/mel-nahanet-strach-nacistum-zatim-je-ale-nocni-murou-ceskych-umelcu-perak-7505282>  
<http://www.hyena.cz/perak/>  
<https://www.imdb.com/>  
<http://kinomaniak.cz/filmy/>  
<http://komiks.cz/clanek.php?id=2002>  
<http://literarky.cz/jazyka/23397-kdo-je-vigilante>  
<https://www.marvel.com/movies>  
<http://medkult.upmedia.cz/>  
<http://www.monge.cz/perak/>  
<https://moviezone.cz/>  
[http://neviditelnypes.lidovky.cz/vhrsti-pravy-cesky-superhrdina-dn3-/p\\_kultura.aspx?c=A080305\\_105353\\_p\\_kultura\\_wag](http://neviditelnypes.lidovky.cz/vhrsti-pravy-cesky-superhrdina-dn3-/p_kultura.aspx?c=A080305_105353_p_kultura_wag)  
<http://www.postavy.cz/>  
<https://www.studenta.cz/komiksovi-superhrdinove-v-prubehu-veku-pocatek-zlateho-veku/r~st:article:2688/>  
[https://www.sturmweb.cz/news/perak-fiktivni-cesky-hrdina-/](https://www.sturmweb.cz/news/perak-fiktivni-cesky-hrdina/)  
<https://www.sturmweb.cz/news/perak-fiktivni-cesky-hrdina-/>  
<http://www.totalmag.cz>