

Tematizácia športu v tzv. superhrdinských komiksoch

Peter Karpinský

Katedra slovakistiky a mediálnych štúdií, Filozofická fakulta, Prešovská univerzita v Prešove
peter.karpinsky@unipo.sk

Kľúčové slová: šport, komiks, superhrdina, metafora, box, beh, zápas
Key words: sport, comics, superhero, metaphor, box, running, match

1 Postavy superhrdinov (z anglického *superhero*, resp. *super-hero* či *super hero*) nadväzujúce na rôzne archetypy mytologických (Gilgameš, Herkules, Samson) či folklórnych hrdinov (Robin Hood, Zorro) sa v komiksovej produkcii objavujú predovšetkým od 30., resp. 40. rokov 20. storočia.¹ Napriek tomu, že i postavy vyskytujúce sa v skorších komiksoch disponovali istými vlastnosťami, ktoré z nich robili exkluzívne ľudské bytosti, až vydaním série o Supermanovi sa začína v komiksovej produkcii formovať tzv. superhero žáner.

1.1 Superhrdina je obvykle modelovaný ako postava obdarená nadprirodzenými, nadľudskými vlastnosťami a zároveň odhodlaná bojovať proti zlu, chrániac verejnosť v blízkom okolí (meste, krajine), ale aj v rámci celej planéty (či priľahlého vesmíru).² Prirodzeným poslaním každého superhrdinu je konanie dobra: „Každý z týchto hrdinů je vybaven schopnostmi, s jejichž pomocí by se mohl zmocnit vlády v zemi, porazit celou armádu, nebo narušit rovnováhu v kosmickém prostoru (...) je jasné, že každá z těchto postav má dobrou povahu, je morálně založená a poslušná zákonů přírodních i lidských, a je tudíž zcela jasné (a taky od nich hezké), že těchto svých schopností používají výlučně ke konání dobra“ (Eco, 1995, s. 279).

Z hľadiska presnejšieho vymedzenia postavy superhrdinu sa definície rozchádzajú. Možno je to spôsobené i tým, že v rámci komiksového universa existovalo a existuje asi 8 000 rôznych superhrdinských postáv, pričom základné rozdiely medzi nimi spočívajú predovšetkým v tom, ako postava vznikla, resp. ako nadobudla svoje nadprirodzené schopnosti,³ prípadne či vôbec nejakými nadprirodzenými schopnosťami disponuje. Napr. *Collins English Dictionary* vymedzuje superhrdinu ako: „any of various comic-strip characters with superhuman abilities or magical powers, wearing a distinctive costume, and

¹ Vznik najvýraznejších raných superhrdinských postáv možno datovať do obdobia konca 30. rokov 20. storočia – Superman (1939), Batman (1939) a kapitán Marvel (1939). Dané obdobie, práve vďaka vysokej popularite týchto superhrdinských postáv, je v histórii komiksovej produkcie označované ako Zlaté obdobie.

² „Superhrdinové DC pôsobi väčšinou ve fiktivních městech – Superman v Metropolis, Batman v Gotham City (kryptogram pro New York) atd. Vedle svého fiktivního města působí mnoho z nich po celých Spojených státech, celém světě, a pokud jsou jejich schopnosti skutečně na výši, i po celém známém vesmíru. Na druhé straně hrdinové ‚Marvel Universe‘ se pohybují hlavně po New Yorku, kde je jejich centrum, a pak teprve dále jako ostatní.“ (Kummermann, 1977).

³ Superhrdinami môžu byť mimozemšťania, ktorí sa nejakým spôsobom dostali na Zem (napr. Superman, Silver Surfer), ľudia, ktorí boli náhodne či cielene vystavení istému experimentu (Captain America, Hulk), ľudia, ktorí náhodne prichádzajú do kontaktu s činiteľom meniacim ich ľudskú podstatu na nadľudskú (Spiderman, Fantastic Four, Flash), magické bytosti prichádzajúce na Zem z mytologických krajín (Thor, Wonder Woman) a pod. V niektorých prípadoch dochádza ku kumulácii viacerých činiteľov, ktoré kreujú superhrdinu, z toho dôvodu je ich typologizácia veľmi problematická, ako uvádza A. Oswaldová: „Dodržet typologii hrdinů je obtížné, zejména v případě postmoderního komiksu: jednotlivé typy se v sobě míchají, neboť novodobý hrdina je daleko složitější, komplexnější. Proto hrdiny rozřazují podle dominantního rysu. Vždy se najde výjimka, neboť výjimky jsou pro autory komiksů umělecky zajímavé.“ (Oswaldová, 2005).

fighting against evil“,⁴ teda zdôrazňuje nadľudské či magické vlastnosti superhrdinu, zatiaľ čo slovník *Merriam-Webster* definuje superhrdinu ako: „a fictional hero having extraordinary or superhuman powers; also : an exceptionally skillful or successful person“,⁵ schopnosti teda nemusia byť nadľudské, ale postačujú aj mimoriadne, také, ktorými sa superhrdina líši od obyčajného človeka.

Práve tieto mimoriadne schopnosti (na rozdiel od nadľudských) bývajú často na telesnej úrovni kreaované a podporované vytrvalým tréningom a superhrdina tak, napriek svojej fiktívnosti, pôsobí oveľa reálnejšie a ľudskejšie, čím sa pre recipienta komiksu nestáva len obdivovanou ikonou, ale aj vzorom, ktorému sa môže podobať.⁶

1.2 V nadväznosti na spomínaný fyzický tréning je v mnohých superhrdinských komiksoch logicky pertraktovaný motív športu, samozrejme, že častejší je v tých textoch, v ktorých sa postava k svojej zručnosti či sile dopracovala vlastnou usilovnosťou alebo v ktorých nadprirodzený činiteľ (sérum, chemikálie, kúzlo) a priori neposkytuje superhrdinovi nadľudskú moc, ale iba napomáha k zlepšeniu jeho fyzickej zdatnosti, ktorú však treba ďalej zlepšovať. Ako príklad takýchto postáv možno spomenúť Batmana (alias Brucea Waynea), ktorý je len obyčajným človekom, nedisponujúcim žiadnymi superschopnosťami, je však atleticky a kondične vysoko zdatný (zdatnosť získal tvrdým gymnastickým tréningom a posilňovaním). Podobný motív možno nájsť aj v postave Captaina Americu (alias Stevea Rogersa), ktorý sa síce podrobil experimentu, počas ktorého mu bolo vpichnuté sérum, no daná látka mu neposkytla žiadne superschopnosti, zvýšila iba jeho pohyblivosť, reflexy, obratnosť, silu, regeneráciu a vytrvalosť. K tomu, že sa z neho stal najlepšie vycvičený vojak na svete, sa musel dopracovať vlastnou fyzickou aktivitou. Superhrdinami sa v komikse môžu stať aj profesionálni športovci, napr. bývalí profesionálni hráči amerického futbalu, ktorí získali nadľudskú silu a vytrvalosť kombináciou pôsobenia žiarenia a experimentálneho zariadenia na posilnenie svalov (pozri komiksová séria *Kickers Inc.*). Seriál však z dôvodu čitateľského nezájmu vychádzal len jeden rok (1986 – 87).

Podobne i v ďalších superhrdinských komiksoch by sme mohli nájsť isté motívy športu, pričom existujú aj príležitostné komiksy so superhrdinskými postavami, ktoré sú špeciálne venované konkrétnemu športu,⁷ resp. v ktorých vystupujú aj reálne postavy športového sveta.⁸ Rovnako jestvujú aj komiksy, ktoré sú primárne venované športu (atletika, futbal, cyklistika, box...),⁹ no keďže sa v našej štúdii zameriavame na motívy športu len v superhrdinských komiksoch, zámerne ignorujeme komiksy a vydavateľstvá, ktoré síce rôzne druhy športu tematizujú, ale primárne nespádajú do tzv. žánru superhero, no nevenujeme sa ani špeciálnym športovým vydaniám superhrdinských komiksov, keďže nejde o systematické, ale len o príležitostné využitie témy športu v daných komiksoch.

⁴ "Superhero". *Collins English Dictionary - Complete & Unabridged 10th Edition*. HarperCollins Publishers. [Cit. 2018-05-20.] Dostupné na internete: <Dictionary.com <http://www.dictionary.com/browse/superhero>>.

⁵ "Superhero." *Merriam-Webster.com*. Merriam-Webster, n.d. Web. [Cit. 2018-05-20.] Dostupné na internete: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/superhero>>.

⁶ Z tohto dôvodu boli do ranných komiksov často zaradované reklamy na rôzne posilňovacie prípravky alebo na posilňovacie prístroje.

⁷ Vydavateľstvo DC Comics vydalo niekoľko špeciálnych zošitov, v ktorých Superman, Batman a iné pozitívne a negatívne postavy DC Universa hrajú baseball, hokej, basketbal, resp. sa venujú ďalším športom (pozri napr. 1973 – *Strange Sports Stories*, resp. 1980 – *DC Special Blue Ribbon Digest* 14).

⁸ Napríklad v roku 1978 vo vydavateľstve DC Comics vyšiel 72-stranový zošit *Superman vs. Muhammad Ali*, v ktorom sa Superman spojil so známym boxerom, aby porazili mimozemskú inváziu. V roku 2010 vyšlo aj pokračovanie tohto príbehu. V komikse sa tak objavujú motívy boxu, ale aj basketbalu, ktorý Muhammad Ali trénuje s deťmi v černošskom gete.

⁹ Napríklad v češtine vyšiel preklad životopisného komiksu *Muhammad Ali – kráľ ringu* (Lewis Helfand), prípadne pôvodný komiks *Zátopek* (Jan Novák a Jaromír 99).

2 V rámci našej analýzy sa zameriame na tri komiksové superhrdinské postavy, na postavu Iron Fista (vydavateľstvo Marvel), Flasha (vydavateľstvo DC Comics) a Daredevila (vydavateľstvo Marvel), ktoré v našom kultúrno-geografickom priestore síce nie sú známe tak ako spomínaní Superman, Batman či Capitain America, ale v ich prípade je motív športu v istých príbehoch výrazne sujetotvorný.

2.1 Postavu Iron Fista (vlastným menom Daniel „Danny“ Rand) vytvorili Roy Thomas (scenár) a Gil Kane (kresba) pre vydavateľstvo Marvel a prvýkrát sa postava objavila v zborníku *Marvel Premiere* číslo 15 v máji 1974. Postava nadväzuje na veľkú popularitu tzv. blaxploitačných filmov¹⁰ a hongknských akčných filmov propagujúcich ázijské bojové umenia.

Danny Rand (budúci Iron Fist) sa narodil v New Yorku, no jeho otec, Wendell Rand, sa ako mladík ocitol v mystickom meste K'un-L'un, kde zachránil život panovníkovi mesta, Lordovi Tuanovi, vďaka tomu bol prijatý za jeho adoptívneho syna. Wendell však napokon opustil K'un-L'un a stal sa bohatým podnikateľom v Spojených štátoch amerických. Neskôr organizuje expedíciu, aby opäť našiel K'un-L'un, pričom s ním na výpravu do ázijských veľhôr ide manželka Heather, deväťročný Danny a jeho obchodný partner Harold Meachum. Práve Meachum, ktorý tiež miluje Heather, zapríčiní Wendellovu smrť, keď ho zhodí do priepasti. Heather a Danny po tom, ako sa odmietnu s Meachumom vrátiť do New Yorku, blúdžia v zasnežených horách, až kým nenájdu záhadný most. V tej istej chvíli na nich zaútočí svorka vlkov. Heather, aby ochránila syna Dannyho, vrhá sa medzi vlkov, ktorí ju roztrhajú. Danny je však zachránený tajomnými obyvateľmi mesta K'un-L'un, kde chlapec zostáva nasledujúcich desať rokov a učí sa bojovým umeniam.

V prvom príbehu o Iron Fistovi *The Fury of Iron Fist!* z 15. mája 1974 (v českom preklade *Iron Fistův hněv*, 2017) sa takmer dvadsaťročný Daniel Rand musí podrobiť iniciačnému rituálu, ktorý sa skladá z dvoch súbojov – v prvom čelí presile štyroch bojovníkov a v druhom stojí proti nepremožiteľnému robotickému zápasníkovi Shu-Hu.

Spôsob zápasu Randa s protivníkmi autori komiksu označili ako typ bojového umenia kung-fu,¹¹ pričom v jednotlivých obrazových poliach zachytávajú kopy a údery bojovníkov a čiastočne ich komentujú v textových poliach.¹² Začiatok zápasu je rozprávačom

¹⁰ Tzv. blaxploatačné filmy sa objavujú v 70. rokoch 20. storočia v USA a pôvodne boli určené pre špeciálne mestské afroamerické publikum, keďže sa v nich ako ústredné postavy objavovali zástupcovia černošského etnika, čím sa aspoň čiastočne narúšali bežné rasové stereotypy.

¹¹ Pomenovanie kung-fu znamená majstrovstvo, zručnosť alebo znalosť (Točík, 1992) a vyjadruje osvojenie si nejakej činnosti na vyššej úrovni, ďalej aj cvičenie či tvrdú prácu potrebnú na dosiahnutie majstrovstva (Urgela, 2005). Pochádza zo slova gun-fu, ktoré označovalo bojové umenia v čínskych tajných organizáciách v časech vlády dynastie Čching. Pri emigrácii Číňanov sa dostalo slovo gun-fu na západ, kde nečínskym používateľom znelo ako kung-fu. V tom čase sa zmenil nielen zvuk, ale aj význam slova (Kurfürst, 1992). Slovo „Kung“ znamená uskutočnenie a slovo „Fu“ má význam v zmysle práce či vydanej energie. V podstate ide o bojové umenie wu-shu odtrhnuté od pôvodného kultúrneho kontextu, ktoré sa zmenilo na šport, gymnastiku alebo pästné boje, obohatené o východnú terminológiu (Kurfürst, 1992). Dnes sa výrazom kung-fu označuje staré bojové umenie Číny v neázijských krajinách (Točík, 1992). Vo všeobecnosti sa kung-fu vníma ako súbor rôznych bojových štýlov, ktoré v niektorých prípadoch napodobňujú zvieratá, ako napríklad štýl modlivky, tigra, opice a mnoho ďalších. Dané bojové umenie sa do povedomia verejnosti dostalo vďaka filmom a hviezdam ako Bruce Lee, Jackie Chan a Jet Li.

¹² Text rozprávača v komikse *Iron Fist* je komponovaný atypickým spôsobom v du-forme: „*Jsi Iron Fist. Stojíš napjatý – snad až příliš. Moc dobře víš, kdo tě to provrtává pohledem. Yu-Ti, věčně zahalený, a jeho čtyři dračí králové... / A proti tobě se blíží čtyři další, číhají, až jim dáš příležitost k útoku. Až ukážeš slabost. Až neopatrně mrkneš.*“ (Thomas – Kane, 2017, strany nečíslované). Prehovory rozprávača bývajú v komikse (podobne ako v literárnom texte) najčastejšie komponované v er-forme alebo ich-forme. (Podrobnejšie o rozprávačovi v komikse pozri Karpinský, 2014). Du-forma v tomto prípade logicky navodzuje ilúziu dialógu. Ak jeden z fiktívnych komunikantov (percipient) je samotný Rand, nie je celkom jasné, kto je expedientom výpovedí. Ponúka sa však interpretácia, že ide o „vnútorný“ dialóg, v rámci ktorého samotná postava Iron Fista s odstupom (objektívizovane) komentuje svoje vlastné konanie.

komentovaný týmito slovami: „Zaujmeš postoj kočky. / Čekáš. / Provokuješ je... / ... a oni zaútočí.“ (Thomas – Kane, 2017, strany nečíslované). Pozícia mačky je na internetovej stránke *Jak se sami naučit kung fu*¹³ vysvetlená ako začiatkový postoj, keď bojovník položí pravú nohu mierne za seba a preniesie na ňu váhu, pričom ľavú nohu predsunie a zeme sa ňou dotýka len špičkami prstov. Obe ruky drží v pozícii typickej pre box a chráni si nimi tvár. Pozícia je vhodná pre okamžitú obranu, pretože bojovník môže pri útoku automaticky vykpnúť ľavou nohou, aby sa mohol brániť. Autori teda v pásme rozprávača uvádzajú existujúci úvodný postoj zápasu, hoci recipient dané „postavenie“ nevidí a obrazové pole komiksu v detaile zachytáva len napätú tvár Iron Fista a čiastočne i ruku zovretú v päšť. Nasledujúci „dynamický“ obrázok sprostredkúva prvú fázu útoku a obrany – traja bojovníci útočia na Iron Fista a on ich rozpaženými rukami zráža. Rozprávač dej komentuje: „A ty jim odpovíš. / Úderem drtiče kamenů skoliš prvního... / ... druhý padne pod sekem dlaní... / ... a třetího složí sloní kop.“ (Thomas – Kane, 2017, strany nečíslované). Názvy jednotlivých úderov a kopov autori v texte presne opisujú a zvyrazňujú ich boldom. Rovnako i nasledujúce obrázky znázorňujú jednotlivé údery a kopy, ale aj rotáciu tela brániaceho, ale aj atakujúceho sa bojovníka: „Otočíš se. / Jeden se stále předklání v bolestech, a ty mu zasadíš úder kladiva. / Další už má namále. Zbavíš se ho opičí ranou. / Čtvrtý útočník je opatrnější než jeho kolegové. Teprve teď se vrhá vpřed.“ (Thomas – Kane, 2017, strany nečíslované). Názvy kopov a úderov v komentároch rozprávača sú formálne podobné skutočným a zaužívaným názvom, odvolávajúcimi sa na klasické pomenovania zvieracích štýlov a postojov v kung-fu (napr. drak, had, žeriav, modlivka, leopard, medveď, opica, orol, snežný leopard, škorpión, tiger, vrana, jastrab, jašterica, fénix).¹⁴ Repliky rozprávača tak ponúkajú reálne názvy kopov a úderov, hoci nevyklúčujeme, že môže čiastočne ísť len o vymyslené pomenovania, ktoré majú u recipienta vyvolať pocit reálnosti fiktívneho deja, resp. z hľadiska prekladu o nepresnosti v pomenovaniach spôsobené nejednotnou terminológiou. Podobne i vizuálne stvárnenie jednotlivých bojových techník využívaných Iron Fistom v zápase evokuje resp. zachytáva reálne kopy a údery, samozrejme, s istou dávkou komiksovej hyperboly, napr. v rámci štvrtého obrazového poľa (strany nečíslované) postava úderom päste do brady zráža svojho protivníka, pričom rozprávač tento zásah nazýva úderom kladiva. Ako uvádza Kurfürst (1992), tzv. silný kladivový úder je, okrem iného, súčasťou kung-fu štýlu Hun Gar Chuan, pri ktorom sa veľká pozornosť venuje rýchlosti a švihy techniky rúk, a charakteristické sú preň veľmi dynamické údery predovšetkým otvorenou dlaňou, ale aj päťou a tvrdé bloky, čo by zodpovedalo úderu zachytenom na obrázku. Na náprotivnej strane Iron Fist decimuje protivníkov pomocou „kombinací úderu beraní hlavy a dračího kopu“ (Thomas – Kane, 2017, strany nečíslované), názov dračí kop čiastočne korešponduje s pomenovaním techniky úderu dračieho chvosta – ide o oblúkový kop nôh s otočením sa okolo vlastnej zvislej osi o 360 stupňov – rovnako aj vizuálne zobrazenie kopu pripomína spomínanú techniku. Možno konštatovať, že autori komiksu relatívne verne imitujú a opisujú spôsob rôznych bojových techník kung-fu, pričom však, ako sme už spomínali, zobrazenia sú mierne hyperbolizované, aby bola dodržaná príťažlivosť a dramatickosť znázorneného boja (podobne, ako to býva vo filmoch s podobnou tematikou). Zápas zachytený na niekoľkých stranách komiksu však nie je len dynamizačným prvok príbehu, ale stáva sa dejotvornou jednotkou. Postava Daniela Randa

¹³ Anonym: *Jak se sami naučit kung fu*. [Cit. 2018-05-20.] Dostupné na internete: <<https://www.wikihow.cz/Jak-se-sami-nau%C4%8Dit-kung-fu>>.

¹⁴ Napr. *krok zajaca*, pri ktorom jedna noha robí krok vpred, potom sa k nej druhá prisunie, zatiaľ čo prvá noha opäť robí krok vpred; tzv. *päšť opice* alebo *opičia packa* je technika rúk, keď je päšť nahradená zovretou rukou, v ktorej malíček, prstenník a prostredník nie sú úplne schované v dlani, ale ich bruška sa dotýkajú vyvýšenej časti na palcovej strane dlane, zatiaľ čo palec sa bruškom prvého článku dotýka ukazováka v polovici jeho druhého článku, *tigria laba* je silná a pevná ruka, keď je dlaň otvorená a prsty sú roztvorené a ľahko ohnuté, a pod.

musí v zápase dokázať svoju zručnosť, aby hrdina mohol byť následne podrobený ďalším skúškam vedúcim k získaniu nesmrteľnosti a daru „železnej päste“. Zápas tu nie je len športom, ale posúva sa do existenčnej roviny, výsledok boja má rozhodnúť nielen o budúcnosti postavy, ale aj o jej živote, ako to konštatuje vládca mesta K'un-L'un: „*Ano, můj synu, vydobyl sis svůj právoplatný nárok. / Svě právo zvolit mezi nesmrteľností... Věčným životem... / ... A smrtí!*“ (Thomas – Kane, 2017, strany nečíslované). Šport – zápas sa posúva na vyššiu úroveň, nie je iba zábavou, stáva sa iniciačným obradom, ale de facto i metaforou samotného života, ktorá je umocnená flashbackmi minulosti odhaľujúcimi udalosti, ktoré viedli k sledovanej situácii. Boj v aréne sa prelína s protopříbehom, v ktorom sa Daniel ako dieťa spolu otcom a matkou vyberá do Ázie, aby tu našli bájne mesto K'un-L'un. Ako sme už spomínali, práve na tejto ceste chlapec stráca oboch rodičov a výprava sa postupne mení na boj o život. Paralela boja športového a existenčného je ešte výraznejšia počas druhého zápasu, keď sa Daniel Rand postaví proti nepremožiteľnému Shu-Hu. V druhej polovici tohto zápasu Daniel stráca silu a začína prehrávať: „*Dovolíš, aby tebou opět vrhl o stěnu. / Odrazíš se od ní. / Je to zoufalý pokus získat alespoň vteřinu oddechu. // Zoufalý a zbytečný. // Znovu ti to utíká mezi prsty. Tvé vlastní vědomí. / Nebylo by nic snažšího než prostě se pustit. Zhroutit se a nechat přijít sladké bezvědomí.*“ (Thomas – Kane, 2017, strany nečíslované). Výrazy „pustiť sa“ a „zrútiť“ v tomto prípade jednak reflektujú únavu, rezignáciu a potenciálnu porážku protagonistu, ale aj situáciu, ktorá sa stala v horách pred desiatimi rokmi – pád otca z útesu a beznádejné putovanie po zasnežených veľhorách. Vytrvalosť matky, ktorá sa snaží ochraňovať svojho syna a napokon sa zaňho i obetuje, vlieva Iron Fistovi novú silu, aby sa dokázal postaviť svojmu protivníkovi. Vzniká sujetová paralela zdanlivo beznádejného vzopätia sa a útoku. Spomienka na smrť matky, ktorá sa vrhla v ústrety vlkom, aby ochránila syna, sa mení na katalyzátor, ktorý nanovo aktivizuje hlavnú postavu: „*Byl jsi příliš zlomený... // ... Zmítaný mnoha druhy bolesti. Nebyla to táž bolest, kterou cítíš dnes, ale to neznamená, že by byla méně skutečná. Ale nyní na tebe skutečnost a s ní agónie znovu doléhají se silou přívalové vlny. Je to jako bouřkový mrak plný zoufalství. // Jako stín samotné smrti.*“ (Thomas – Kane, 2017, strany nečíslované). Fyzická bolesť je porovnávaná s psychickou bolesťou, čo znovu umocňuje vytvorenie paralely medzi oboma príbehovými sekvenciami. Následne sa v Iron Fistovej myslí odrazu zjaví matkina tvár a odkaz na jej obetavú smrť vracia Daniela späť do boja, v ktorom napokon víťazí.

Priebeh zápasu teda rozhoduje o Danielovej budúcnosti, ale reflektuje aj jeho predchádzajúci život. Šport teda nie je vnímaný len ako relatívne nezáväzná súťaž,¹⁵ ale ako symbol samotnej existencie (životného zápasu). Šport má v danom komikse nie iba fabulotvornú, no i sujetotvornú funkciu, keď sa cez zápas z hľadiska kompozície sprostredkujú aj predchádzajúce udalosti a vzťahy medzi postavami. Zároveň tu môžeme zápas – šport vnímať ako prejav starobylého iniciačného rituálu, keď sa z chlapca stáva dospelý muž.

2.2 Čiastočne odlišný spôsob vnímania a využitia témy športu možno nájsť v komiksoch, ktorých hlavnou postavou/hlavnými postavami je Flash. V postave Flasha sa vystriedalo viacero superhrdinov,¹⁶ vystupujúcich v komiksoch publikovaných vydavateľstvom DC Comics. Flash sa prvýkrát objavil v roku 1940 (občas sa uvádza aj 1939) a všetky nasledujúce inkarnácie Flasha, rovnako ako prvý superhrdina, disponujú superrýchlosťou, ktorá zahŕňa schopnosť bežať, pohybovať sa a premýšľať extrémne rýchlo,

¹⁵ Slovníky šport definujú najčastejšie ako záujmovú činnosť, resp. zábavu: „**šport** -u m. (organizovaná) záujmová činnosť vykonávaná na posilnenie teles. kondície, často spojená so súťažím.“ (Kačala – Pisárčiková – Považaj, 2003, s. 747), „pohybová činnosť (telesné cvičenia, hry a i.) vykonávaná spravidla súťažnou formou; druh tejto činnosti“ (Balážová – Bosák, 2005, s. 877).

¹⁶ Doposiaľ sa v úlohe Flasha vystriedali štyri rôzne postavy – vysokoškolský atlét Jay Garrick, forenzný vedec Barry Allen, Barryho synovec Wally West a Barryho vnuk Bart Allen.

používať nadľudské reflexy a zdanlivo porušovať určité fyzikálne zákony. Flash vo všetkých prípadoch získava svojej nadprirodzenej schopnosti rovnakým spôsobom – je poliaty chemikáliami nabitými energiou blesku.

V našej analýze sa zameriame na komiks *Zrozen k běhu* (scenár Mark Waid, kresba Greg LaRocque), v češtine vyšiel v roku 2017 v súbornom vydaní DC komiksový komplet, pôvodne bol publikovaný v roku 1992 v zošitoch *Flasch* (Volume 2) čísla 62 – 65 (*The Flash: Born to Run*).

Ústrednou postavou komiksu je Wally West¹⁷ a príbeh je komponovaný retrospektívne, ako spomínanie na Wallyho detstvo, na čas, keď získal nadprirodzené schopnosti.¹⁸ Hlavným výstavbovým motívom daného komiksu je beh, ako to už vyplýva zo samotného názvu i dominantnej predispozície hlavnej postavy. Beh či rýchly pohyb ako nadobudnutá superschopnosť prinášajú zmysel do Wallyho nešťastného života. Chlapec je totiž frustrovaný zo správania sa svojich rodičov: „Zrovna jsem strávil deset let uvězněný v Blue Valley v Nebrasce v zajetí dvou lidí, kteří se nikdy neměli stát rodiči.“ (Waid – LaRocque, 2017, strany nečíslované). Predovšetkým otcova hyperkritickosť chlapca zraňuje, a tak mu superschopnosti dodávajú sebavedomie. Počas tréningu sa však ukáže, že Wallyho dospievajúce telo nie je schopné vyrovať sa so záťažou plynúcou z novej sily. Lekár, ktorý ho vyšetřil, konštatuje: „Jeho svaly a tkáně tu moc odmítají! I teď mu jen lehké použití rychlosti způsobuje strašlivou bolest. // Synku, nerad ti to říkám... Ale tvoje dny běžce jsou sečteny. Pokud je má teorie správná, pokud někdy znovu použiješ schopnosti... / ... Zabije tě to.“ (Waid – LaRocque, 2017, strany nečíslované). Beh tak odrazu pre chlapca znamená dar i prekliatie.

Po návrate domov, do Blue Valley, je Wally oveľa intenzívnejšie konfrontovaný so svojou bezvýchodiskovou situáciou, napríklad pozorujúc na dvore sa naháňajúcich chlapcov. Depresia z toho, že nemôže behať (používať svoje schopnosti) sa zväčšuje po otcovej kritike. Nahnevaný na seba, na otca, tetu Iris i celý svet Wally utečie do lesa, hoci sa k Blue Valley blíží tornádo. Otec sa vyberie za ním, aby ho priviedol späť, no v lese ich zastihne búrka. Obaja sa dostávajú do kritickej situácie, pretože strom zrazený bleskom privalí otca a zároveň sa k nim blíží obrovský veterný vír. Wally musí zastaviť tornádo, aby zachránil otca: „Kdysi dávno jsem sledoval televizní záznam, jak Flash zastavil tornádo. / Běžel rychle proti směru rotace trychtýře, tak rychle, že vítr, který zvedl, tornádo vyrušil. Pokud to zvládl Flash... Pak to možná Kid Flash zvládne taky. // Stačilo jen to zkusit. // Nebylo to ode mne nijak hrdinské rozhodnutí. Tak nebo tak bych tam zemřel.“ (Waid – LaRocque, 2017, strany nečíslované). Následne sa Wally mení na Kid Flasha a rýchlym behom sa pokúša zastaviť tornádo. Beh, vo Wallyho vnímaní podobný „nekonečnému“ a náročnému maratónskemu behu, predstavuje spôsob záchrany života, ale aj jeho stratu. Nasledujúcich päť strán autori detailne venovali spomínanému behu. Beh, podobne ako bojové umenie v predchádzajúcom analyzovanom komikse, nepredstavuje len „rýchly pohyb (ľudí al. zvierat) vznikajúci pravidelným opakovaním pohybu nôh s takým odrazom, že sa v istom okamihu ani jedna zo striedajúcich nôh nedotýka zeme“ (Buzássyová – Jarošová, 2006, s. 247), ale aj viacvrstvovú metaforu.

¹⁷ Wally West (Wallace Rudolph) je tretou inkarnáciou Flasha a zároveň prvým Kid Flashom. Prvýkrát sa ako Kid Flash objavil v roku 1959.

¹⁸ Keď mal Wally desať rokov, rodičia ho poslali na prázdniny k tete Iris, s ktorou si bol, na rozdiel od vlastných rodičov, veľmi blízky. Wally je veľkým obdivovateľom superhrdinu Flasha, ktorý je zhodou okolností snúbencom jeho tety, Wally o tom však nevie, pretože tetinho snúbenca pozná len ako nudného Barryho Allena. Jedného dňa sa Wally s tetou vyberú do múzea, no po ceste sa stanú svedkami lúpežného prepadnutia, v ktorom zločincov prenasleduje hrdina Flash. Wally svojou šikovnosťou Flashovi pomôže, a tak sa „zoznáma“, Wally však stále nepozná dvojité identity tetinho snúbenca Barryho. Barry tvrdí, že je Flashovým priateľom a vezme chlapca na návštevu chemického laboratória. Počas návštevy do budovy udrie blesk a energiou nabije chemikálie, ktoré následne oblejú Wallyho. Chlapec tak získava podobné vlastnosti ako skutočný Flash – Barry Allen. Z Wallyho sa stáva Kid Flash.

Beh tu napríklad funguje ako útek – útek pred problémami. Počas cesty autom domov teta Iris Wallymu vysvetľuje, že pred vlastnými problémami utiecť nemôže, chlapec sa o to predsa pokúsi – nezmyselným odchodom do lesa. Zároveň beh predstavuje záchranu života, no i jeho stratu, beh, hoci sa môže skončiť tragicky, so sebou prináša i nádej na záchranu milovanej osoby otca. Beh – šport sa aj v tomto komikse stáva metaforou života, o čom svedčí i samotný názov komiksu *Zrozen k běhu*.

Počiatkové fázy Wallyho behu proti vzdušnému víru sú problematické, poznačené bolesťami vyplývajúcimi z fyziologickej indispozície i silného protivetra. Bežec padá, no potom opäť vstáva, núti sa do každého nasledujúceho kroku. Svoju psychickú i fyzickú krízu prirovnáva k tzv. nárazu do steny, ktorý prežívajú maratónci alebo účastníci dlhých behov.¹⁹ „Náraz do steny“ nazývaný aj bonk, bonking²⁰ sa u vytrvalostných športovcov (napr. bežcov a cyklistov) prejavuje ako pocit silnej slabosti, únavy, zmätenosti a dezorientácie, prítomné sú kontrakcie svalov. V prípade pokračovania v pretekoch sa môže dostaviť triaška svalov, potenie, nedostatok koordinácie, extrémny hlad alebo naopak nechutenstvo, pridávajú sa závraty, tunelové videnie, úzkosť, nervozita a dokonca aj podráždenosť a agresivita. Niektorí športovci môžu zažívať silný pocit depresie. V extrémnom prípade môže hypoglykémia vyústiť do záchvatov a dokonca aj do kómy.²¹

Autori komiksu v zhode s motívom behu, ktorý je ústrednou témou, využívajú športovú metaforu „nárazu do steny“, aby tak priblížili bolesť i pocity, ktoré v príbehu prežíva hlavná postava. Sám Wally daný stav komentuje slovami: „*Hnaní až za hranice lidské výdrže, celé tělo jim náhle sevře bolest. Většina z nich skolabuje. / Ale ti silní pokračují dál... Nepřestávají pumpovat rukama a nohama, dokud tu zeď nepřehoří a nechytí druhý dech.*“ (Waid – LaRocque, 2017, strany nečíslované). Dôležité je zdôraznenie, že silní ľudia bolesť prekonávajú a víťazia. Samotný Wally sa pokúša pokračovať ďalej, no fyzická kríza sa stupňuje. Podobne ako pri opísaných reálnych symptómoch bonkingu aj Wally pociťuje obrovskú bolesť, nevoľnosť, ale aj zúfalstvo, následne nastupuje depresia a rezignácia: „*Cítil jsem v puse krev, jak jsem se kousal do rtu a snažil se nekřičet. Chtěl jsem padnout na zem, zvracet nebo obojí. / Nebo se nechat unášet setrvačností do bezpečí.*“ (Waid – LaRocque, 2017, strany nečíslované). Zlom a nový príval energie nastáva v okamihu, keď si Wally „spomenie“ na svojho otca, ktorému hrozí nebezpečenstvo. Motív rodičov inšpirujúcich svoje dieťa k nadľudskému výkonu sme zaznamenali aj v predchádzajúcom analyzovanom komikse. Iron Fistovi v poslednej chvíli dodala silu myšlienka na matkinu obeť, ktorá mu zachránila život, v prípade Kid Flasha zas postava prekoná krízu (obetuje sa), aby zachránila

¹⁹ Počas pretekov totiž dochádza k postupnému vyčerpaniu glykogénových zásob v pečeni a svaloch a po určitej dobe, ktorá je veľmi individuálna a závisí od mnohých faktorov (zvolené tempo, zásobenie živinami v priebehu pretekov, množstvo svalového glykogénu, teplota prostredia a i.), dochádza k javu, ktorý sa slangovo označuje ako „náraz do steny“ (z anglického „hitting the wall“). V tomto stave sú z veľkej časti vyčerpané zásoby energie vo forme glykogénu a organizmus prechádza výhradne na oxidáciu mastných kyselín. Tento okamih nastáva väčšinou okolo tridsiateho kilometra behu. V danej chvíli pocíti väčšina bežcov prudko zvýšenú únavu. (o prejavoch hypoglykémie pozri napr. LÖRINCZIOVÁ, P.: Hypoglykémie u nediabetika: Ako podávať prvú pomoc. In: *Slovenský pacient*. [Cit. 2018-11-16.] Dostupné na internete: <<https://www.slovenskypacient.sk/hypoglykemia-u-nediabetika-priciny-prejavy-prva-pomoc/>>, resp. GUBÍKOVÁ, M.: Hypoglykémia. In: *Lekár.sk*. [Cit. 2018-11-16.] Dostupné na internete: <<https://lekar.pluska.sk/clanky/hypoglykemia>>

²⁰ bonking. (n.d.) *Segen's Medical Dictionary*. (2011). [Cit. 2018-05-31.] Dostupné na internete: <<https://medical-dictionary.thefreedictionary.com/Bonking>>.

²¹ Pozri napr. KAPOUNKOVÁ, K. – POSPÍŠIL, Z.: Poruchy metabolismu sacharidů. In: *Obecná patofyziologie*. (2013). [Cit. 2018-05-31.] Dostupné na internete: <http://www.fsps.muni.cz/inovace-RVS/kurzypatofyziologie/metabolismus_sacharidy.html> alebo popularizačný článok Anonym: *Čo sa stane, keď vaše telo vyčerpá glykogén počas dlhého tréningu*. (2018) [Cit. 2018-05-31.] Dostupné na internete: <http://alessandra.sanchezgallardo.com/2018/03/18/co-sa-stane-ked-vase-telo-vycerpa-glykogen-pocas-dlneho-treningu>.

svojho otca. Šport sa aj v tomto prípade posúva do existenčnej roviny, keď môže zmeniť, ovplyvniť alebo zachrániť život protagonistu či jeho blízkych.

Wally West napokon prekoná svoj „blok“ a opäť získa silu a rýchlosť Kid Flasha bez toho, aby mu nadľudská moc ublížila. V tej chvíli znovu nachádza zmysel života transformovaný do motívu behu, ale aj do etického princípu – pomáhať ľuďom v núdzi.

Ak sme pri predchádzajúcom komikse uvažovali o športe – zápase ako o istom type iniciačného rituálu, môžeme podobný rituál hľadať aj v tomto komiksovom príbehu, no zatiaľ čo pri Iron Fistovi bola iniciácia koncentrovaná predovšetkým na fyzickú stránku, u Kid Flasha sa iniciácia týka fyzickej aj psychickej stránky – postava prestáva byť dieťaťom, pretože na jednej strane prekonáva svoje fyzické limity, a zároveň dospieva uvedomujúc si svoje predchádzajúce detinské správanie (útek od problémov nič nerieši). Šport tu zohráva aj zástupnú funkcie sebaobety.

2.3 V treťom analyzovanom komikse *Daredevil* sa motív športu využíva odlišne oproti predchádzajúcim dvom komiksom, no i v tomto prípade zohráva v príbehu kľúčovú úlohu. Primárne budeme analyzovať komiksový príbeh *Daredevilův pôvod* (scenár Stan Lee – kresba Bill Everett), v češtine vyšiel v roku 2017 v súbornom vydaní *Daredevil. Nejmocnější hrdinové Marvelu*, pôvodne bol publikovaný v roku 1964 pod názvom *Daredevil #1*.

Daredevil²² je hrdinským alter egom nevidomého právnika Matthewa „Matta“ Michaela Murdocka, ktorý vyrastal v problematickej, zločineckej (írsko-americkej) štvrti Hell's Kitchen v New Yorku. Ako chlapec bol oslepený rádioaktívnou látkou, keď na ceste zachraňoval slepca pred blížiacim sa nákladným autom. Hoci po nehode zostal nevidomým, rádioaktívna zmes, ktorá sa mu dostala do tela, nadľudsky zlepšila jeho ostatné zmysly a dokonca vďaka nej získal aj novú „radarovú“ schopnosť orientácie.

Mattovým otcom bol boxer Jack „Mlátička“ Murdock, ktorého zabila mafia, lebo odmietol prehrať v zmanipulovanom zápase.²³ Matt sa, napriek tragickému detstvu a zrakovému handicapu, stáva úspešným právnikom, no zároveň tajne vystupuje ako superhrdina Daredevil, bojujúci proti zlu a túžiaci pomstiť sa otcovým vrahom. Daredevil nepredstavuje klasickú superhrdinskú postavu, je síce čiastočne obdarený istými nadľudskými schopnosťami (zostrené zmysly), ale svoju silu a obratnosť získava hlavne vďaka tvrdému tréningu. U Daredevila je eticky problematická spomínaná pozitívna orientácia postavy, postupom času sa v príbehoch začína prejavovať jej psychická nevyrovnanosť, vďaka čomu sa stáva agresívnou a nevypočítateľnou, balansujúcou na hrane dobra a zla.

Mattovo detstvo je čiastočne situované do športového prostredia, ako syn profesionálneho boxera trávi istý čas v telocvični, no hoci on sám by si tiež rád vybral kariéru športovca – zápasníka, otec ho od toho odhovára:

Matt: „Ale ja chci být jako ty, tati! Jsem na tebe hrdý! Jsi nejlepší...“

Otec: „Neříkej to, chlapče. Už jsem za zenitem. Nemám budoucnost... Můžu sa stát jedině boxovacím pytlom pro mladší rohovníky! // Nedovolím, abys skončil stejně! Půjdeš studovat... Staneš se právníkem, nebo doktorem. Budeš prostě někdo – důležitý člověk, kterým já nikdy nebyl.“ (Lee – Everett, 2007, strany nečíslované).

²² Pomenovanie Daredevil vzniklo z posmešného pomenovania „odvážlivec“, ktorým chlapci nazývali Matta, lebo bol v detstve veľmi opatrný, nehral s nimi futbal, nezúčastňoval sa ich výčinov, keďže otcovi sľúbil, že sa bude hlavne učiť: „Ale, ale! Jestli pak to není náš pan, neohroženej, ten Daredevil!“ / „Čau, Daredevile! Hlavně pozor, ať se moc neunavíš otáčením všech těch těžkých stránek v učebnicích!“ (Lee – Everett, 2007, strany nečíslované).

²³ Dej komiksu je situovaný do 50. rokov 20. storočia, keď sa síce profesionálny box v USA začal po druhej svetovej vojne opäť rozvíjať a objavujú sa v ňom legendárni bojovníci (napr. Sugar Ray Robinson, Rocky Marciano, Jersey Joe Walcott, Archie Moore, Ezzard Charles, Floyd Patterson), no zároveň sa tvrdí, že v tom čase boli niektorí športoví promotéri prepojení na americkú mafiu, a teda mnohé zápasy o majstrovské tituly mohli byť zmanipulované.

Šport sa v danom texte akoby dostával do opozície so vzdelaním a vážnosťou vyplývajúcou zo spoločenského postavenia. Otec kladie krátku a neistú kariéru športovca do protikladu s trvalou zábezpekou iných povolání, pričom jeho výpoveď vo všeobecnosti reflektuje vratké postavenie profesionálnych boxerov, ktoré je, na rozdiel od predstaviteľov amatérskeho (olympijského) boxu, oveľa viac závislé od ekonomického výnosu zápasu, popularity zápasníka i biznisu spojeného s reklamou.²⁴

Matt síce otcovi sľúbi, že sa bude usilovne učiť, a svoj sľub poctivo dodržiava, no šport ho neprestáva lákať. Raz v záchvate hnevu po tom, ako sa mu spolužiaci opäť vysmievali, celou silou udrie do boxovacej hrušky, až ju odtrhne zo závesu. V tej chvíli si uvedomí, že popri učení môže začať i tajne trénovať. Na nasledujúcom obrazovom poli je podrobne rozkreslený Mattov tréning a k tomu je pripojený rozprávačský komentár: „*Je zcela přirozené, že se syn Mlátičky Murdocka cítí při ráznem tréninku jako ryba ve vodě! A tak v nasledujících měsících, když jeho otec není doma a jezdí ze zápasu na zápas...*“ (Lee – Everett, 2007, strany nečíslované). Obrázok zachytáva šesť spôsobov, ako Matt získava fyzickú kondíciu. Na prvej časti obrázku je vzpieranie (Matt je zobrazený v prvej fáze premiestnenie činky, keď vzpierač v strednej pozícii pokrčí kolená do polodrepu a činka sa zachytí na kľúčnych kostiach a deltových svaloch²⁵), druhá časť obrázka predstavuje preskok cez švihadlo a tretia napínanie elastického lana pripevneného na pevný predmet (posilňovanie s expandérom), štvrtý obrázok zachytáva tréning s boxovacím vrecom, v piatej časti obrázka Matt cvičí na veslovacom trenažéri a v šiestej časti na stacionárnom bicykli. Autori komiksu tak v rámci jedného komplexného obrazového poľa zachytili flexibilitu boxerského tréningu zameraného na silu a dynamiku. Hoci Mattov tréning bol primárne zameraný na posilňovanie, po nehode, ktorá ho pripravila o zrak, sa tréning začal viac orientovať na gymnastické cvičenia, ktoré potom Matt Murdock ako superhrdina Daredevil využije aj pri svojich akciách. Daredevil nielen ovláda rôzne spôsoby boja, ale po meste sa premiestňuje preskakovaním zo strechy na strechu a takmer akrobaticky zdoláva rôzne prekážky.

Dospelý Matt Murdock, aby si udržal svoju kondíciu, sa náročnému tréningu venuje každý deň, preto má vo svojom dome zariadenú obrovskú telocvičňu: „*Ve speciální telocvičně, která zaplňuje takřka celé křídlo jeho domu na Upper East Side... / se velmi zvláštní muž... slepec... pravidelně pouští do nesmírně namáhavého tréninku, který by se nedovážil podstoupit ani málokterý vidící – a už vůbec by se jej nezhostil s tak dechberoucím umem.*“ (McKenzie – Miller, 2016, strany nečíslované). V Mattovi sa vďaka neustálemu tréningu, štúdiu na vysokej škole a následnému postaveniu úspešného právnicka spája dokonalá fyzická i psychická stránka osobnosti, predstavujúc tak istý typ kalokagatie, ktorá stojí v opozícii k tvrdeniu Mattovho otca, že človek venujúci sa športu, nemôže byť vážnou a dôležitou osobou.

V prípade analyzovaného komiksu *Daredevil* šport nemá výraznejšiu zástupnú, symbolickú či metaforickú funkciu ako v prípade predchádzajúcich komiksov, ale na druhej strane v rámci príbehu zohráva nezastupiteľnú úlohu. Tréning vracia mladého Matta Murdocka späť do aktívneho života a vďaka tvrdému tréningu sa z neho napokon stáva

²⁴ Popularizačná internetová stránka *Zdraví* rozdeľuje postavenie profesionálnych boxerov do troch kategórií: „1. skupina – hvězdy, které mají za sebou již úspěšnou amatérskou kariéru a jejich boxerské umění je zaručeno. Například Roy Jones Junior, Lennox Lewis, Zsolt Erdei, v minulosti Ali či Foreman.

2. skupina – boxeři, kteří mají také svoji kvalitu, jsou „chováni“ na to, aby si udělali dobrou bilanci zápasů a pak mohli nastoupit proti nějaké hvězdě.

3. skupina – boxeři, které nazývají boxery je asi hřích. Ti chodí od zápasu k zápasu a prohrávají s boxery z 2. skupiny. Boxeři 2. skupiny si na těchto boxerech udělají dobrou bilanci, aby mohli boxovat o mistra světa. (Anonym: *Box a jeho charakteristika*. [Cit. 2018-05-20.] Dostupné na internete: <<https://www.naseinfo.cz/clanky/cviceni-a-sport/box/box-a-jeho-charakteristika#ixzz5HByAuACe>>).

²⁵ Pozri napr. Kolektív autorov, 2012.

neprekonateľný superhrdina: „Ale v nasledujúcich dňoch se Matt Murdock začne učiť mnohem víc než jen psaná moudra! Zahájí stále intenzivnější sérii cvičení...“ (Lee – Everett, 2007, strany nečíslované). Fyzická výkonnosť získaná športom funguje aj ako prostriedok pomsty, najprv na otcových vrahoch a potom i na ďalších zločincoch v meste.²⁶

Ako sme už naznačili, dôležitým športovým motívom, ktorý sa v danom komikse vyskytuje, je motív boxu. V analyzovanej úvodnej časti komiksovej série sa o boxe v spojitosti s otcovým zamestnaním často rozpráva, no boxerský zápas je priamo zachytený len na troch obrázkoch, ktoré zobrazujú zmanipulovaný súboj. Jack Murdock by v ňom mal podľa dohody prehrať, no on sa v poslednej chvíli rozhodne, že nesklame svojho syna a protivníka porazí, za čo sa mu mafia pomstí. Krátky priestor neposkytol autorom možnosť na podrobný opis zápasu, no v remakeoch daného príbehu je súboju, ako kľúčovému momentu, ktorý ovplyvnil nasledujúci Mattov život, venované viac priestoru. Dozvedáme sa, že Jackova prehra mala prísť v štvrtom kole: „Ted’ to přijde, Murdocku, jen se mu odkryj a hezky padni. Pamatuji na svého syna.“ (Miller – Romita, 2017, strany nečíslované), resp. sledujeme záverečný priebeh zápasu a štýl jednotlivých úderov. Recipient je teda na verbálnej úrovni priamo konfrontovaný s terminológiou boxu a na rovine vizuálnej je tu zachytený boxerský tréning i samotný zápas profesionálneho boxu.

Komiks teda tematizuje motív športu na dvoch rovinách – v prvom prípade je to šport, športové prostredie, ktoré determinujú priestor deja, a v druhom prípade je to šport a tréning, ktorý ovplyvnil život hlavnej postavy a napomáha kreovaniu superhrdinu.

3 Na analýze troch vybraných komiksov sme sa pokúsili prezentovať rôzne spôsoby tematizácie športu v tzv. superhrdinských komiksoch. Motív športu zohrával vo všetkých troch textoch centrálnu úlohu, pretože istý typ športu (zápas kung-fu, beh, box a gymnastika) boli imanentne späté s dejom i samotnými ústrednými postavami.

V rámci príbehu sa využitie daného motívu mohlo posúvať na úrovni metaforickej (šport/zápas ako symbol života, životný zápas, šport = život), iniciačnej (šport ako spôsob zmeny z chlapca na muža na rovine fyzickej i psychickej), existenčnej (záchrana života alebo jeho strata, získanie nesmrteľnosti, obeta), prípadne mohol šport vystupovať vo svojej „čistej“ podobe tiež však so sebou nesúc istú katarznú či kolíznu funkciu.

Uvedomujeme si, že ponúknutá vzorka komiksov je len výberová a na dôkladné obsiahnutie a opísanie danej témy by bolo potrebné analyzovať väčšie množstvo komiksových textov a zamerať sa aj na ďalších superhrdinov. Nazdávame sa však, že sme aspoň čiastočne poukázali na možnosti využitia témy a motívov športu v superhrdinských komiksoch, resp. i na to, že šport v týchto textoch možno vnímať ako symbol či metaforu, čo zároveň mení spôsoby interpretácie vybraného komiksového textu a posúva komiks z pôvodnej úrovne nenáročného, zábavného čítania na úroveň kvalitnejšej lektúry.

Literatúra:

Anonym: *Jak se sami naučit kung fu*. [Cit. 2018-05-20.] Dostupné na internete: <<https://www.wikihow.cz/Jak-se-sami-nau%C4%8Dit-kung-fu>>.

Anonym: *Box a jeho charakteristika*. [Cit. 2018-05-20.] Dostupné na internete: <<https://www.naseinfo.cz/clanky/cviceni-a-sport/box/box-a-jeho-charakteristika#ixzz5HByAuACe>>.

Anonym: *Čo sa stane, keď vaše telo vyčerpá glykogén počas dlhého tréningu*. (2018) [Cit. 2018-05-31.] Dostupné na internete: <<http://alessandra.sanchezgallardo.com/2018/03/18/co-sa-stane-ke-d-vase-telo-vycerpa-glykogen-pocas-dlneho-treningu/>>

BALÁŽOVÁ, Ľ. – BOSÁK, J., eds. (2005): *Slovník cudzích slov (akademický)*. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo – Mladé letá.

²⁶ Podobnú štruktúru možno sledovať aj v príbehoch o Batmanovi.

- BUŽÁSSYOVÁ, K. – JAROŠOVÁ, A., eds. (2006): *Slovník súčasného slovenského jazyka. A – G*. Bratislava: Veda.
- Collins English Dictionary – Complete & Unabridged 10th Edition*. HarperCollins Publishers. [Cit. 2018-05-20.] Dostupné na internete: <<http://www.dictionary.com/browse/superhero>>.
- ECO, U. (1995): *Skeptikové a tešitelé*. Praha: Nakladatelství Svoboda.
- GUBÍKOVÁ, M.: Hypoglykémia. In: *Lekár.sk*. [Cit. 2018-11-16.] Dostupné na internete: <<https://lekar.pluska.sk/clanky/hypoglykemia>>
- KÁČALA, J. – M. PISÁRČIKOVÁ, M. – POVAŽAJ, M., eds. (2003): *Krátky slovník slovenského jazyka*. Bratislava: Veda.
- KAPOUNKOVÁ, K. – POSPÍŠIL, Z.: Poruchy metabolismu sacharidů. In: *Obecná patofyziologie*. (2013). [Cit. 2018-05-31.] Dostupné na internete: <http://www.fsp.muni.cz/inovace-RVS/kurzy/patofyziologie/metabolismus_sacharidy.html>
- KARPINSKÝ, P. (2014): *Poetika komiksu v texte a kontexte*. Prešov: Filozofická fakulta Prešovskej univerzity.
- Kolektív autorov. (2012): *Vzpieranie I. – Učebné texty pre trénerov*. Bratislava: ICM AGENCY.
- KUMERMANN, D. (1977): *Comics – úvod do problematiky*. Praha: FF UK. [Cit. 2018-05-20.] Dostupné na internete: <<http://www.komiks.cz/clanek.php?id=1010>>.
- KURFÜRST, Z. (1992): *Historie Wu Shu Kung-Fu*. Adamov: Temple.
- LEE, S. – EVERETT, B. (2017): Daredevilův původ. In: *Daredevil. Nejmocnější hrdinové Marvelu*. Miláno: Hachette Fascicoli.
- LÖRINCZIOVÁ, P.: Hypoglykémie u nediabetika: Ako podávať prvú pomoc. In: *Slovenský pacient*. [Cit. 2018-11-16.] Dostupné na internete: <<https://www.slovenskypacient.sk/hypoglykemia-u-nediabetika-priciny-prejavu-prva-pomoc/>>
- MCKENZIE, R. – MILLER, F. (2016): Dokud nás smrt nerozdělí. In: *Daredevil. Na černé listine. Ultimátní komiksový komplet*. Miláno: Hachette Fascicoli.
- Merriam-Webster.com*. Merriam-Webster, n.d. Web. [Cit. 2018-05-20.] Dostupné na internete: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/superhero>>.
- MILLER, F. – ROMITA, J. (2017): Daredevil: Muž beze strachu. In: *Daredevil. Nejmocnější hrdinové Marvelu*. Miláno: Hachette Fascicoli.
- OSWALDOVÁ, A. (2005): *Mytologické prvky v komiksu*. Praha: Fakulta sociálních věd UK. [Cit. 2018-05-20.] Dostupné na internete: <<http://www.komiks.cz/clanek.php?id=1063>>.
- Segen's Medical Dictionary*. (2011). [Cit. 2018-05-31.] Dostupné na internete: <<https://medical-dictionary.thefreedictionary.com/Bonking>>.
- THOMAS, R. – KANE, G. (2017): Iron Fistův hněv. In: *Iron Fist. Nejmocnější hrdinové Marvelu*. Miláno: Hachette Fascicoli.
- TOČÍK, M. (1992): *Kung-Fu není jenom boj I*. Adamov: Temple.
- URGELA, R. (2005): *Dějiny Kung-Fu*. Olomouc: Fontána.
- WAID, M. – LAROCQUE, G. (2017): Zrozen k běhu. In: *Flash. DC Komiksový komplet*. Londýn: Eaglemoss.

Summary

Thematisation of Sport in the so-called Superhero Comics

In the paper author analyses three selected comics from DC Comics and Marvel Comics (Iron Fist, Flash and Daredevil) and presents various ways of sports thematisation in the so-called superhero comics. The theme of sport plays a central role in all three texts, because a certain type of sport (Kung Fu, running, boxing and gymnastics) is immanently linked to the central characters. Within the story, the use of sport motif can move in various meanings from metaphorical level (sport as a symbol of life, life struggle), initiation (sport as a way of change from a boy to a man on the physical and mental level), to existential (safe of the life or its loss) or sport can perform in its "pure" non-metaphorical form, but it also has a certain cathartic or collision function.

Príspevok vznikol v rámci riešenia grantového projektu VEGA 1/0095/18 Umelecká hodnota, trivialita, brak a gýč v literárnej, výtvarnej a hudobnej tvorbe pre deti a mládež.