



Středoškolská technika 2024

Setkání a prezentace prací středoškolských studentů na ČVUT

Vnímání severské mytologie současnou společností

Ela Kučerová

EDUCAnet - gymnázium, střední odborná škola a základní škola Praha, s.r.o.

Roztylská 1860/1, 148 00 Praha 4

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou práci SOČ vypracovala samostatně a použila jsem pouze prameny a literaturu uvedené v seznamu bibliografických záznamů.

Prohlašuji, že tištěná verze a elektronická verze soutěžní práce SOČ jsou shodné.

Nemám závažný důvod proti zpřístupňování této práce v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších předpisů.

V Praze dne 26.3.2024

Ela Kučerová

Poděkování

Chtěla bych poděkovat panu učiteli Mgr. Davidovi Sogelovi, který byl mým cenným poradcem při psaní SOČ a pomohl mě motivovat a uskutečnit moji práci. Také bych chtěla poděkovat paní učitelce Agnieszce Crtitchlow, Ph.D. za podporu mých nápadů a kreativní pomoc v oblasti vytváření struktury praktické části. Rovněž děkuji učitelce LPT Jase Gomez při spolupráci během provádění výzkumu s jejími studenty. Děkuji i mé třídní učitelce Mgr. Markétě Spurové za vstřícnost v omlouvání mé absence a hledání východisek v rozvrhu. Největší díky přichází mým blízkým za podporou a inspiraci. Velké díky patří mé mámě za konstruktivní poznámky a za korekturu práce, a také mé sestře za propůjčení brýlí proti modrému světlu, protože po hodinách psaní mi počítač málem vypálil oči.

Anotace

Předkládaná středoškolská odborná činnost se zabývá tématem vnímání norské mytologie v dnešní společnosti. Hlavním cílem této práce je zjistit, jak ji současná generace vnímá pod vlivem popkultury, a nakolik se liší od původní verze vikingské kultury. V první teoretické části se práce zaměřuje na základní myšlenky a postavy mytologie, které jsou poté zasazeny do kulturního kontextu. Druhá část se soustředí na problematiku vnímání dnešní společnosti, která severské mýty popularizuje. V návaznosti na teoretickou část se část praktická zabývá aktuálním vnímáním severské mytologie na příkladech analýzy výstupů z několika mnou odučených hodin žáků 6. tříd.

Klíčová slova

norská mytologie; popkultura; Asgard; Vikingové; MARVEL; adaptace; vnímání

Annotation

Submitted středoškolská odborná činnost discusses *The Influence of Actual Society on Today's Perception of Norse Mythology*. The main aim of this work is to find out how today's young generation perceives Norse Ideology which is supported by pop culture and how it is different from the original wording, which was followed by Viking culture. In the first theoretical part the work is concentrated on the basic ideas and figures of mythology, which are set in historical context. The second part focuses on enlightenment into the problematic, how actual society popularly processes and adapts the sets of myths. In the connection with the theoretical part, the practical part inquire into actual perception of Norse mythology on the example of analysis of outputs of many taught lessons of students from sixth grade of elementary school.

Keywords

norse mythology; pop culture; Asgard; MARVEL; Vikings; adaptation; perception

OBSAH

1 Úvod	6
2 Teorie - Vikingové	7
2.1 Počátek severské mytologie	7
2.2 Historický kontext	7
2.3 Hodnoty a normy	8
2.4 Víra	9
2.5 Expanze Vikingů	10
2.6 Umění	10
3 Teorie - Severská mytologie	14
3.1 Kosmologie Asgardu	14
3.2 Bohové a bohyně	16
3.2.1 Odin	16
3.2.2 Odin v MARVEL adaptaci	17
3.2.3 Frigg	18
3.2.4 Frigg v MARVEL adaptaci	19
3.2.5 Loki	21
3.2.6 Loki v MARVEL adaptaci	21
3.2.7 Thor	23
3.2.8 Thor v MARVEL adaptaci	24
3.2.9 Balder	25
3.2.10 Heimdall	25
3.2.11 Heimdall v MARVEL adaptaci	26
4 Teorie - MARVEL	29
4.1 Norská kultura v moderní době	30
4.2 Dopad popularizace	32
5 Praxe - analýza vnímání severské mytologie žáky šestých tříd	34
5.1 Presentace	34
5.2 Pracovní list	35
6 Závěr	41
7 Použité zdroje	42
7.1 Seznam tabulek, grafů a obrázků	47
7.2 Přílohy	
8 Přílohy	Chyba! Záložka není definována.

1 ÚVOD

Norská mytologie, také známá jako skandinávská nebo severská, je souborem mýtů a legend, které byly ústředními motivy náboženství starých Seveřanů. Ti žili v oblastech dnešní Skandinávie, tedy ve Švédsku, Norsku, Finsku, Islandu a Dánsku (Groeneveld, 2017). Pohled moderní společnosti na severskou mytologii je často silně ovlivněn moderními interpretacemi v médiích, jako jsou filmy, televizní pořady, videohry a komiksy. Přestože tyto adaptace mohou čerpat inspiraci z původních severských mýtů, často rozvolňují výklad a úpravu původního tématu.

Žijeme v době, kdy jsou staré civilizace zpracovávány pro zábavní průmysl, a díky tomu jsme si jako moderní společnost vytvořily vlastní způsob vnímání této části historie. Ve své práci se zaměřuji na historický kontext severské mytologie a na to, jak velkou roli hrála ve své době pro své následovatele. Mým cílem je zjistit, jak moderní zpracování severské mytologie ovlivňuje naše vnímání této epochy dějin. Má práce se opírá o odborné knihy, encyklopedie, knihy s původními mytologickými texty a webové stránky. Myšlenky a mýty jsem čerpala především z originálního souboru mýtů *Prozaická Edda* od Snorri Sturlusona. Jedná se o jedno z mnoha zpracování severských mýtů, ale čerpala jsem z něj především proto, že se jedná o nejaktualizovanější a nejdetailnější sepsání této mytologie, které se nám dochovalo z 13. století (Sturluson, 2003, s.12). Má práce také obsahuje pohled na životní styl severské civilizace. Konkrétně popisují, kde můžeme spatřit mytologické souvislosti v oblasti vikingského umění, staveb nebo společenských ideálů. V další fázi už se zaměřuji na porovnání těchto původních prvků s adoptovanými prvky mytologie z filmového studia MARVEL. To se už dlouhá léta drží na předních příčkách populárních filmů a seriálů. Celá teoretická část se soustředí na představení elementárních mýtů, které nám poskytuje vhled do zmíněné problematiky. Praktická část se opírá o fakta z předchozí teoretické části. Zaměřuje se na analýzu vnímání severské mytologie žáky z šesté třídy. Účelem výzkumu je zjistit, zda jsou představy žáků ovlivněny MARVEL produkcí a zda mají žáci nějaké povědomí o původní vikingské kultuře. Výzkum bude proveden ve třech třídách, každá z nich bude mít tři hodiny věnované tomuto tématu. Žáky v rámci těchto tří hodin seznámím s vikingskou historií a severskou mytologií, nakonec za pomoci několika metod zanalyzuji jejich percepci daného tématu. Předpokládám, že se žáci budou pravděpodobně odkazovat na MARVEL. To by znamenalo, že nejsou dostatečně obeznámeni s původní vikingskou kulturou a jejich vědomosti pocházejí pouze z mainstreamových produktů popkultury.

Toto téma jsem si vybrala, protože mám v oblíbenosti MARVEL filmy a to především ty se severskou tematikou. Rozhodla jsem se již před lety zjistit více o této mytologii. Během studia jsem byla překvapená, jak se původní mytologie liší od té, na kterou jsem dosud byla zvyklá. Bavilo mě hledat rozdíly a získávat nové pohledy na kulturu Vikingů. Chtěla jsem zjistit, zda ostatní studenti si také všímají těchto odlišností nebo jestli mají vůbec nějaké povědomí o původní vikingské kultuře. Za tímto účelem jsem se rozhodla mé poznatky a postřehy zpracovat do této práce.

2 TEORIE - VIKINGOVÉ

2.1 Počátek severské mytologie

Severská mytologie hrála velkou roli v životě Vikingů, tedy přibližně mezi lety 790–1100 n. l. (Graham-Campbell, Batey, Clarke, Page, Price, 1998, s. 8–9). Stala se součástí jejich životního stylu, který nebyl příliš přívětivý. Žili v oblastech Skandinávského poloostrova, Jutského poloostrova a Islandu, které se dodnes vyznačují drsnými životními podmínkami. Obyvatelé tohoto makroregionu museli čelit nízkým teplotám a omezeným možnostem pěstování plodin. Pomocí vikingských schopností obchodovat a cestovat do vzdálených krajín se brzy jejich mytologie dostala do povědomí ostatních evropských národů. Postavení severské mytologie bylo ovlivněno soutěží dvou dominantních náboženství v Evropě - křesťanství a islámu. Tato rivalita způsobila znehodnocování polyteistických vír a jejich souhrnné označení jako primitivní či barbarské (Bancková, 2018, s. 129). Tato nepopularita severské víry neposkytla podmínky k její expanzi a stala se tak lokální záležitostí vikingských kmenů.

Získat materiály k původní verzi severské mytologie je komplikované, protože předkřesťanská vikingská společnost zanechala malé množství písemných dokladů, které by pomohly rekonstruovat celou představu o severském světě (Finnestad, 1990, s. 258–259). Jediné odpovídající artefakty z této epochy se nacházejí v tzv. eddické poezii. Ta pochází z básnické Eddy, která se skládá ze skaldské poezie. Jedná se o předkřesťanskou poezii, která byla přednášena na dvorech králů (Groeneveld, 2017). Dodnes je jedním z nejdůležitějších pramenů *Edda* od Snorri Sturlusona, která detailně popisuje severskou mytologii a pohanskou poezii (Bancková, 2018, s. 29). Jinak se jí přezdívá *Prozaická Edda*, protože oproti svému předchůdci je psaná prozaicky s vklady poezie ze skaldských básní. Dílo se datuje do 13. století (Sturluson, 2003, s. 12). V porovnání s ostatními písemnými dokumenty je nejmladší prózou. Byla napsána až po christianizaci Skandinávského poloostrova, ale pomocí podrobného popisu příběhů a mýtů se podílela na samotném vystavění předchozí víry. Velkým problémem při pokusech její rekonstrukce byly rozdíly interpretací z okolních regionů. Snorri Sturluson nám poskytl pramen, který uzavřel každý mýtus samostatně a demonstroval na něm, jak funguje společnost Vikingů. Závěrem lze říci, že informací může být daleko více, než které máme k dispozici dnes (Harris, 2018, s. 52).

2.2 Historický kontext

První zmínky o obyvatelích Skandinávie se objevují už v 1. století př. n. l.. Tato zmínka se uchovala v komentářích řeckého astronoma a zeměpisce Geminose z Rhodosu, který zmiňuje výpravu cestovatele Pýthease (Bancková, 2018, s. 13). Počátek expanze Vikingů do jiných zemí je často determinována až prvními plavbami mimo Severní a Baltské moře. Oficiální vikingské nájezdy začaly na konci 8. století. V tomto čase se Vikingové dostávají do evropského povědomí. Jsou vnímáni velmi negativně. Středověcí kronikáři je označují za pohanské piráty, plenitele a lupiče. Ve skutečnosti byli velmi schopní cestovatelé, obchodníci a zemědělci. Období kulturního a obchodního rozkvětu Vikingů trvalo necelých tři sta let, protože již ve 12.

století se Seveřané potýkali s pokusy o christianizaci. V této době dochází k rozkvětu vzdělanosti a písemnictví za cenu potlačení původních pohanských idejí a národních zvyků (Graham-Campbell, Batey, Clarke, Page, Price, 1998, s. 10).

Zvyky byly zcela ovlivněny severskou mytologií. Udávaly tradice, sociální normy a pohled na svět. Jak řekl psychoterapeut Edward W. L. Smith: „*Mýty a příběhy nabízely morální vedení, praktické rady týkající se společenského chování a kosmologii, neboli teorii vesmíru*” (Smith, 2008, s. 3). Následování těchto mýtů poskytovalo vysvětlení všech, v té době nevysvětlitelných, jevů a dějů. Lidé hledali bezpečí a pocit jistoty, který byl esenciální při jejich výpravách za dobýváním dalších území. Náboženství přizpůsobené tehdejšími podmínkám napomáhalo směřovat a strukturovat společnost Vikingů do kmenů a společenských vrstev. Mýty ovlivnily tehdejší umění a vytvořily společnost se specifickými hodnotami, které jsou nesrovnatelné s jinými kulturami.

2.3 Hodnoty a normy

Severská mytologie zasahovala i do sociálních hodnot a norem Vikingů. Většina byla inspirována motivy mýtů, které popisují životní styl, správné, nebo naopak špatné hodnoty bohů a bohyň. Tento koncept se nazýval *síður*, což ve staroseverštině znamená “zvyk” (Groeneveld, 2017). Tyto zvyky byly zaznamenány v tzv. *Hávamalu* (nebo v překladu *Výroky vysokého*). Jedná se o soubor básní, které vyjadřovaly vikingské hodnoty a popisovaly poučení z precedentního chování bohů. Většina z nich je přejatá ze starší neboli poetické Eddy (Bray, Ashliman, 2003). Jedním z příkladů normy související s jejich vírou je velká pohostinnost. Bohové v mýtech pořádali pro své hosty okázalé hostiny jako důkaz vlastního rozkvětu, vlivu a bohatství. To také znamenalo nabídnout hostům ochranu. V momentě, kdy hosté vstoupí do Asgardu, dostávají se pod ochranu bohů. Ve světském životě platilo totéž. To můžeme demonstrovat na ukázce z *Hávamálu*:

*„Oheň potřebuje,
kdo ustálý je,
koho kolena studí.
Jídla a pláště
je potřebí tomu,
kdo v chladu hor chodil.*

*Vody potřebuje,
kdo jako host přišel,
utěrky a uvítání,
laskavosti,
vlídného slova,
odpovědi a odmlčení.*

*Důvtipu tomu je třeba,
kdo v dalekých krajích,
hloupému jen doma je dobře.*

*Posměch sklídí,
kdo s moudrým sedí
a otevřít ústa nedovede.”*

(Heger, 1962)

Tyto tři sloky nám popisují, jak se má hostitel chovat k hostům. Má nabídnout nápoj, jídlo, teplo a nový oděv. Také se klade velký důraz na konverzaci a zábavu. Tyto zásady rezonují s těmi, které dodržovali jak Vikingové, tak i bohové ve svých příbězích.

2.4 Víra

Severská mytologie, jako náboženství, byla ve své historické periodě označována ostatními evropskými náboženstvími za „pohanskou”. Důvodem bylo, že nesdílela stejné hodnoty s ostatními náboženstvími. Její celé pojetí je vybudováno na principu polyteismu. Každý věřící musel vzývat jednoho z bohů nebo bohyň a jejich cílem bylo dosažení jakési podobnosti. Uctívání bylo považováno za řešení všech problémů, jak léčit nemoci, ukončit hladomory, vyhrávat války a získat bohatství. Nejdůležitější však bylo dobrých vztahů s božstvem. K jejich udržení bylo nutné praktikovat rituály, které někdy vyžadovaly i obětování. Rituály se odehrávaly v politických, hospodářských a náboženských centrech, která se nazývala *magnáty*. V těchto lokalitách se konaly největší obřady. Zde se při různých příležitostech scházeli všichni Vikingové ze sídliště, aby uctili bohy velkou obětí známou *blót* (Henriksen, Jorgensen, Albris, Bican, Frei, Gotfredsen, Holst, Primeau, 2017, s. 47).

Při těchto rituálech byl nejdůležitější osobou praktikant magie a prorocství, tzv. *Goder*¹, který pomáhal vést proces obětování za účelem uspokojení konkrétního boha. Tuto funkci mohli vykonávat jak ženy, tak i muži (Nationalmuseet i Kobenhavn, 2023). Blót mohl být jídlo, zvířata (zejména koně) a příležitostně i lidé. Blót závisel na jeho posláním. Při obětování se zpracovala nebo zkonsumovala každá jeho část (kromě lidských a materiálních obětí). Obětní rituály měly různé podoby. Mezi často praktikované patřilo například obětování šperků, nástrojů a zbraní jezerům. Ve skandinávských oblastech se také věšeli oběti a koně na stromy v posvátných hájích. Vikingové používali k rituálům stejná místa, protože věřili, že již byla v předchozích rituálech navštívena bohy. A proto zde může dojít k silnějšímu propojení v dalších procedurách (Nationalmuseet i Kobenhavn, 2023).

¹ obdoba pohanského kněze



Obrázek č.1: magnát ve Švédsku

2.5 Expanze Vikingů

Vikingský národ se dostal téměř do celého světa, který byl v té době dosažitelný a známý. Některé plavby byly natolik úspěšné, že se Vikingům podařilo objevit úplně nová území, například Grónsko. Jejich lodě přeplavily západní evropské pobřeží až k Gibraltar, do Středozemního moře, do Maroka a Svaté země. Cestovali po ruských řekách na východ do Baltského moře, k Černému a Kaspickému moři až do Bagdádu. Dokázali se plavit po celém severním Atlantickém oceánu, což jim umožnilo i osídlení části Anglie, Skotska, Irska a Normandie. Vikingské osídlení bylo objeveno také v kanadském Newfoundlandu (Hanson, 2022). Masivní vliv severské kultury tak poznamenal velká území a dodnes jej na nich můžeme zaznamenat.

Přelidnění Skandinávie mohlo být jedním z hlavních důvodů takové expanze. Kněží nabádali silné mladé muže, aby se zúčastnili průzkumných plaveb. Archeologové našli důkazy tyranie, která mohla být další příčinou obrovské migrace obyvatel (Bancková, 2018, s. 68). Dalším faktorem rozšíření severského vlivu mohl být nedostatek zemědělských možností ve Skandinávii. Omezená úroda nutila zemědělce hledat zboží nebo půdu za hranicemi svých domovů, aby byli schopni přežít tuhé zimy. To donutilo Vikingy ke stavbě lodí, které byly na tehdejší dobu velmi vyspělé a k vývoji navigace, která byla neobyčejně pokroková. (Graham-Campbell, Batey, Clarke, Page, Price, 1998, s. 180-181). Vikingové stavěli specifické štíhlé a pružné lodě. Tato konstrukce lodí jim umožňovala cestovat rychle, bezpečně a dosahovat větších vzdáleností.

2.6 Umění

Vikingové se často vyjadřovali obrazy. Inspiraci čerpali v cestách do jiných kultur. Protože cestovali téměř po celé Evropě, jejich díla můžeme najít všude. Mezi jejich charakteristické dovednosti patřilo dřevorezbařství, které se bohužel ve většině případů nedochovalo v kompletních celcích (Snow, 2020). Mnoho předmětů bylo vytvořeno k symbolickým i praktickým účelům a bylo zdobeno ohromujícími vzory. Ty popisovaly poměry mezi společenskými vrstvami a vírou, ale i příběhy z mytologie. Některé dekorativní předměty vyprávěly mýty a příběhy pomocí motivů lidí, zvířat a mytologických ornamentů. Samotná architektura byla ovlivněna dostupností materiálů. Většina staveb byla postavena ze zdejšího

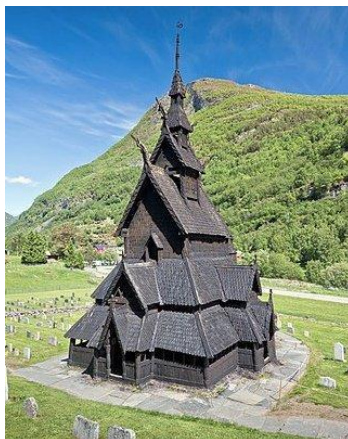
dřeva. Domy měly mohutné základy obvykle postavené z kamene nebo tvrdého dřeva. Zbytek konstrukce byl dřevěný s vysokou střechou, a ta byla zakončena charakteristickými dlouhými trámy. Trámy byly často zdobeny postavami připomínající figury z mýtů (Szilágyi, sand-Eriksen, 2021, s. 35). V interiéru převládala jednoduchost. Do příbytku nešlo příliš denního světla a nábytek byl vyráběn především ze dřeva. Pro izolaci a zahřátí se rozmisťovaly po místnosti kožichy a kůže. Budova na obrázku č. 2 je poměrně modernější kostel pocházející z post-vikingské doby.

Vikingská architektura je často přejímána ve filmech a televizi. Jeden z filmových a seriálových fenoménů MARVEL opakovaně použil typické architektonické prvky vikingů pro autentičtější ztvárnění světa severské mytologie. Inspiroval se konkrétními starovikingskými prvky a motivy. Jako jeden z příkladů můžeme uvést scénu z filmu MARVEL *Thor*. V tomto snímku Loki z roku 2011 usedá na Odinův trůn (obrázek č. 3). Můžeme si všimnout detailního dekorování zlatého trůnu (IMdb.com, 2011). Je zdoben spirálovými ornamenty, jejichž zakončení symbolizují typické mýtické tvory. V tomto případě se jedná o symboliku vlků (*Geri* a *Freki*), kteří v mytologii slouží Odinovi a dělají mu společnost u trůnu (Sturluson, 2003, s. 72).

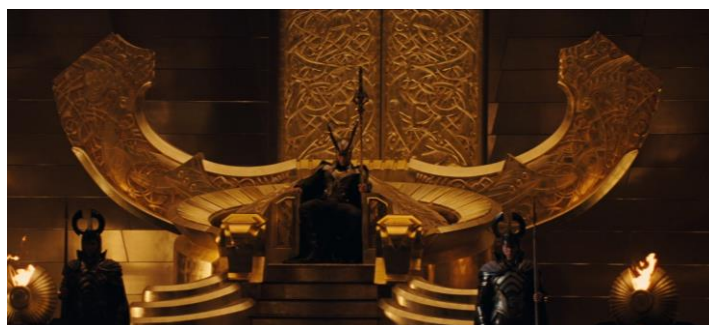
Pro srovnání motivů mezi filmovými ateliéry a reálnými budovami si můžeme zvolit sloupový kostel v Borgundu (obrázek č. 2). Tato náboženská budova byla vystavena ve 12. století v dnešním Norsku a je charakteristická svým bohatým zdobením. Zvenku jsou stěny pokryté detailně propracovaným zakřiveným vzorem. Na dřevěných řezbách jsou patrné dlouhé výřezy vytvářející komplexnější strukturu vzoru (Szilágyi, sand-Eriksen, 2021, s. 36). Podíváme-li se blíže, jsme schopni rozpoznat bytosti z mýtů. Stejně jako se výzdoba MARVELu snaží symbolizovat části severské mytologie, i kostel pracuje s podobným záměrem. Na snímku č. 4 je vyfocena v detailu jedna ze stěn kostela. Můžeme na ní rozeznat motiv vlka s abnormálně dlouhými končetinami (obrázek č. 4). Tento prvek může odkazovat na severský mýtus o vlku *Fenrirovi*, který je uvězněn v řetězech a čeká na svoji pomstu až do doby počátku *Ragnaroku* (Sturluson, 2003, s. 93).

Můžeme také pozorovat podobnosti v dekoraci nábytku, ale pokud bychom porovnali architektonickou část těchto dvou oblastí, zjistíme, že jsou zcela odlišné. Staré sloupové kostely jsou vysoké dřevěné budovy zakončené střechou. Dominantou těchto staveb je detailně vyřezávaná výzdoba. V MARVEL pojetí Asgardu se setkáváme s vysokými moderními stavbami pokrytými zlatem a bez typických rytin (obrázek č. 5). Rozdíl je patrný i bez bližšího zkoumání. Produkce MARVELu čerpala inspiraci z historických vikingských staveb. Ale zdá se, že se spíše inspirovala jiným fenoménem - a to řeckou mytologií. Pro architektonické období a prostředí, kde řecká mytologie nejvíce působila, jsou naopak typické jednoduché čisté stavby s množstvím sloupů, otevřenými velkými prostory a zlatou výzdobou. Tak obrovské prostranství uvnitř objektů nebyly v severských zemích běžné. Můžeme tedy shrnout, že interpretace severského města (neboli světa) MARVElem se spíše blíží řeckému *polisu*², než typické architektuře vikingských národů (Stouhi, 2022).

² Městský stát s organizovanou komunitou v starověkém Řecku (Sakellariou, 1989, s.19)



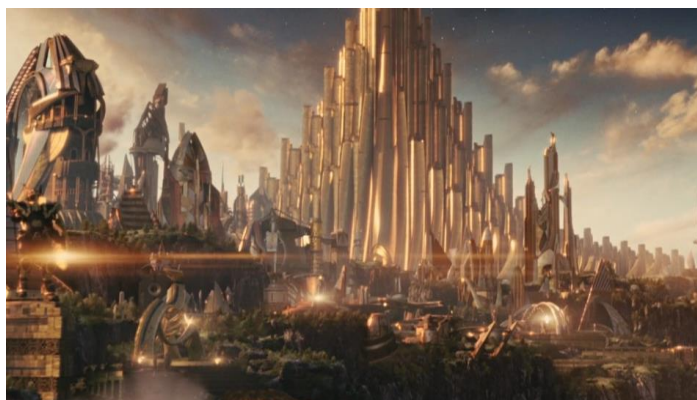
Obrázek č.2: Sloupový Kostel v Burgundu



Obrázek č.3: Loki usedávající na Odinův trůn ve filmu *Thor*



Obrázek č.4: vyřezávaný motiv vlka Fenrira na stěně kostela v Burgundu



Obrázek č.5: MARVEL pojetí Asgardu z filmu *Thor*

3 TEORIE - SEVERSKÁ MYTOLOGIE

Jak již bylo zmíněno, mytologie hrála v každodenním životě Vikingů důležitou roli. Abychom pochopili pojetí těchto mýtů, musíme se jimi hlouběji a podrobněji zabývat. Většinu příběhů s mýtickými motivy čerpáme z Edd, které se nám dochovaly. Nejčastěji se odkazují na prozaickou Eddu od Snorriho Sturlusona. Ten žil ve 13. století a byl jedním z autorů píší o mýtech, kteří se podepsali pod dílo svým jménem (Graham-Campbell, Batey, Clarke, Page, Price, 1998, s. 100). V době jeho působení procházel sever Evropy christianizací, která se odvracela od myšlenek předchozího severského náboženství. Snorri tedy používal fakta a zdroje, které už nebyly natolik relevantní, jelikož se přenášely lidovou slovesností téměř dvě století od jejího největšího rozkvětu. Za svého života Snorri Sturluson cestoval po severských zemích a během těchto cest sbíral lidové příběhy a pověsti různých vikingských kmenů. O Snorriho zásluhách víme z islandských kronik. Patří mu také zásluhy za *Ságu o Egilovi* a *Ságu o Heimskringlovi* (Sturluson, 2017, s. 12).

3.1 Kosmologie Asgardu

Téměř každá kultura má svoji kosmologickou teorii, stejně tak i Seveřané. Jak popisuje astrofyzik Peter Coles: „*Většina raných kosmologických představ se zakládá na určitém antropomorfismu³. V některých z nich se objevuje myšlenka, že neživý (hmotný) svět je ožíván bytostmi s vědomím, bytostmi, které lidem mohou pomáhat nebo škodit. V jiných je hmotný svět sám o sobě neživý, ale za jeho nitky tahá bůh nebo bohové. Tak či tak, mýtech o stvoření se objevuje obecná tendence vysvětlovat původ vesmíru v rámci bytostí, jejichž motivy mohou lidé alespoň částečně chápat*” (Coles, 2007, s. 8–9). V případě severské mytologie se jedná o univerzum, kde jsou hmotné světy samy o sobě neživé, ale ovlivňují je mýtické postavy.

Počátek světa v severské mytologii začíná existencí dvou zemí obklopených nicotnou sférou, tzv. *Ginnungagap*. Tyto země se nazývají *Múspelheim* (země lávy a ohně) a *Niflheim* (země mlhy a ledu). Po stovkách let došlo ke kolizi těchto dvou světů a to způsobilo velkou erupci. V tomto chaosu vznikne obr *Ymir*. On nebo ona (v mýtech není pohlaví obra definováno) byl považován za první žijící bytost. Samotný obr byl vytvořen z ledu a lávy. Začas z jeho roztátého ledu vystavala kráva *Audhumla*. Ta dokázala vyprodukovat tolik mléka, že z jejich vemen vytékaly čtyři řeky plné mléka. To se stalo obživou samotného Ymira. Kráva často olizovala solné kameny na Ymirově těle, až v nich jednoho dne našla lidskou hlavu. Kráva v olizování kamene pokračovala, až se osoba nakonec osvobodila. Tato bytost je *Búri*, tzv. praotec lidí. Jedna z bájí popisuje, jak Ymir jednou spal a během noci daroval život dvěma obrům ze svého podpaží. Búri se s jedním s obrů oženil a zplodili spolu dítě *Bora*. Tento člověk se stal otcem dalších tří bohů - *Vili*, *Vé* a *Odina*. Bratři se stali vládci zemí a nebes. Postupem času se jim ale přestalo líbit rozvrstvení celého světa. Vymysleli tedy plán pro jeho přebudování, který ale vyžadoval smrt Ymira. Po jeho zabití bratři využili každou část obrova mrtvého těla a vybudovali nový, dnešní svět (Sturluson, 2003, s. 41–45). Tento svět je odlišný od toho, který známe. Kromě naší Země vytvořili také dalších osm říší. Ty všechny pohromadě drží ohromný

³ Je interpretace něčeho nelidského v rámci vlastností člověka a jeho světa (Coles, 2007, s.8-9)

jasan zvaný *Yggdrasil*. Strom symbolizuje sebepojetí galaxie. Mezi zmiňovaných devět říší patří:

- **Midgard**: domov lidstva a lidské civilizace
- **Asgard**: svět *Aesirů*, kmen vůdčích bohů a bohyň
- **Vanaheim**: svět kmene *Vanirů*, rodu bohů a bohyň, kteří nevládnou Yggdrasilu a nemají takovou moc jako Aesirové
- **Jotunheim**: svět obrů
- **Niflheim**: země ledu a mlhy
- **Múspelheim**: země lávy a ohně
- **Álfheim**: svět elfů
- **Nidavellir**: svět trpaslíků
- **Helheim**: svět mrtvých duší, kterým se nedostalo cti odejít do *Valhally*

(Litchfield, 1890, s. 2–6)

V prostoru mezi Yggdrasilem a říšemi se objevují i další bytosti. Jednou z nich je veverka *Ratatosk*. Ta pozoruje devět říší a snaží se o všech získat nové informace. Sdílí je s drakem *Nídhoggem*, který žije na kořenech Yggdrasilu a okousává je. Jeho posláním je pomalu ničit obrovský jasan. Na vrcholu stromu sedí orel s jestřábem usazeným mezi očima. Jmenuje se *Verfolni* a pozoruje tiše všechny světy (Sturluson, 2003, s. 54).

Asgard je říše na vrcholu stromu Yggdrasil. Stal se domovem vládnoucích bohů a bohyň. Tomuto místu (a ve finále ostatním osmi říším) vládne *Všeotec Odin*. Vytvořil ho ve spolupráci se svými bratry Vili a Vé. Ale později se dostali do konfliktu a jejich cesty se rozdělily. Ásgard se skládá z velkolepých chodeb a komnat. Většina komnat je zasvěcena určitému bohovi. Jedna z uvedených místností se jmenuje *Valhalla*. Je považována za útočiště nejstatečnějších posmrtných bojovníků, kteří zesnuli hrdinně v boji. Jejich účelem je vyčkat do chvíle, kdy jejich síly budou nejvíce potřeba (Sturluson, 2003, s. 72). V této síni se jim nabízí neomezeného množství jídla a božské medoviny ze zlatých rohů. Bojovníky hlídají *valkýry*, které jsou ve službách Odina a budou bojovat po jeho boku v osudný den - *Ragnarok*⁴ (Mark, 2021).

“Duhový most” (*Bifrost*) je nejdůležitějším prvkem Asgardu. Zajišťuje dopravu do jiných říší a zároveň reguluje přicházející obyvatelstvo do Asgardu. Jeden ze znaků, které symbolizují Asgard, se nazývá *Valknut*. Reprezentuje Odinovu moc a je tvořen devíti vzájemně propojenými trojúhelníky. Často se používal jako symbol síly a odvahy (Grinko, Smith, Sararu, 2019, s. 21).

⁴ konec všech světů a vznik nového systému vesmíru (Marc, 2021)



Obrázek č.6: Valknut

3.2 Bohové a bohyně

Nejdůležitější role v mýtech hráli bohové a bohyně. Každý bůh byl obdařen speciální dovedností nebo nadpřirozenou mocí. Většina z nich žije v Asgardu, ale můžeme je najít i ve Vanaheimu⁵. Tyto dva božské rody vedly proti sobě válku, aby převzali moc nad Yggdrasilem. Válka byla krutá a nekonečná. Nakonec došlo k uzavření míru, při kterém došlo k diplomatické úmluvě a předání si rukojmích. Od té doby žijí v Asgardu i Vanirští bohové a bohyně. Po tomto konfliktu Aesirové dosáhli vedoucí pozice mezi ostatními kmeny. (Oosten, 1984, s. 193). Tato část se zaměřuje na severské bohy, kteří se objevili v MARVEL adaptacích. Pasáž se soustředí na charakteristiky jednotlivých bohů a bohyní a jejich charakterové rozdíly v adaptacích. Později budou tato porovnání hrát důležitou roli v praktické části.

3.2.1 Odin

Odin, jak již bylo zmíněno, je hlavním bohem a všeotcem. Je také považován za boha básní, moudrosti, kouzel a runové abecedy. Má dva bratry Viliho a Vé, je vnukem nejstaršího Aesira - Búriho. Jeho žena *Frigg* mu dala mnoho dětí, které pokračovaly v božské linii. Odin nebyl vždy věrným manželem a často měl poměry s obryní z Jotunheimu. Obryně jménem *Fjorgyn* mu porodila dva syny: *Thora* a *Vidara*.

Mezi jeho charakteristické vlastnosti patří schopnost měnit podobu, může se přeměnit v různá zvířata, lidi nebo jiné tvory. Jedna z jeho dalších vlastností je řešení hádanek. Jeho slova mají nesmírnou moc i díky jeho znalosti run⁶. Může rozdmýčkat plameny ohně nebo tlumit vlny moře. Díky svým úspěchům je jedním z nejocetňovanějších a nejuznávanějších bojovníků (Sturluson, 2003, s. 59-60).

Většinou je v příbězích doprovázen více bytostmi. Jednou z nich je *Sleipnir*, což je osminohý šedý kůň, který dokáže cválat nesmírnou rychlostí, jak po vodě, tak i po zemi. Dostal ho jako dar na usmíření od Lokiho. Sleipnira zrodil sám Loki, když se proměnil v klisnu a nechal se hřebcem zahnat do lesů. V důsledku toho se Loki vrátil na Asgard s osminohým hříbětem (Sturluson, 2003, s. 75–76). Na Odinových ramenech sedí dva havrani. Jmenují se *Hugin*

⁵ jedna z říší Yggdrasilu, žije zde jiný kmen bohů - Vanové

⁶ sloužilo jako písmo a zároveň symboly uchováující magii (Elliot, 1959, s. 1-2)

(“myšlenka”) a *Muninn* (“paměť”). Pro Odina se stali duchovní součástí jeho samého. Slouží mu jako zdroje informací ze všech říší. Několikrát za den jsou vysláni na misi, a poté, co se vrátí, mají za úkol pošeptat Odinovi vše, co se ve světech děje. U Odinova trůnu sedí dva vlci - *Geri* (“dravý”) a *Freki* (“chamtivý”). Ti doprovázejí Odina po celém paláci, protože jim věnuje všechno jídlo, co sám dostává. Pro něj je jediným zdrojem obživy víno a zbytek hostiny tedy věnuje vlkům (Sturluson, 2003, s. 72-73).

Každý bůh má svou charakteristickou zbraň. Tou Odinovou je oštěp *Gungnir*. Tento magický oštěp vždy zasáhne svůj cíl a je téměř nezlomný. Byl vyroben z posvátného popela stromu *Yggdrasilu*, do něhož vyryl posvátné runy. Posledním z jeho artefaktů je magický prsten *Draupnir*. Ten má schopnost klonovat sám sebe. Ukovali ho trpasličí bratři z *Nidavellir*, když prohráli sázku s *Lokim* (Sturluson, 2003, s. 122).

Odin vždycky neměl všechnu moudrost, tu získal pomocí dobrodružné cesty. Obětoval své jedno oko *Mimiru*⁷, který střeží studnu se vší moudrostí. Mimir je často zobrazován jen jako hlava. Po své oběti se Odin mohl napít ze studny, aby získal Mimirovu moudrost. Ke kompletní moudrosti Odinovi už chybělo jen znát tajemství run. To získal podstoupením rituálu, kdy se sám probodl vlastním kopím a oběsil se v koruně stromu *Yggdrasilu*. Po devíti dnech a devíti nocích padl s křikem k zemi a získal klíč k poznání run (McCoy, 2019).

3.2.2 Odín v MARVEL adaptaci

V MARVEL filmech a komiksech je Odín vyobrazován jako vůdčí osobnost celého Asgardu. Byl ztvárněn hercem Anthonyem Hopkinsem (MARVEL Cinematic Universe WIKI, 2024). V jeho adaptaci bylo několik původních charakteristik ponecháno. Je stále popisován jako vládce všech devíti světů, neboli říší. Každopádně jeho působení ve filmu je především zasazené do Asgardu. Ve filmech stejně jako v mytologii oplývá moudrostí. Ponechané mu bylo také obětované oko, které zakrývá ozdobnou páskou. Podobně jako v mýtických vyobrazeních disponuje v MARVELu dlouhými vlasy a plnovousem.

Naopak spousta ikonických artefaktů nejsou v adaptacích zmíněny. Jeho pobočníci, havrani *Hugin* a *Munin*, nebyli ve filmech zahrnuti. Pouze se na některých snímcích mihne pár havranů v pozadí, kteří nejsou pojmenováni a není ani objasněný jejich význam v ději. Další významnou odlišností je zpracování designu Odinova oštěpu *Gungnir*. Ve filmu je pokryt zlatem, což by i odpovídalo mýtům, ale je vytvarován do tří ústících hrotů. Tato podoba spíše připomíná Poseidonův trojzubec z řecké mytologie než nejsilnější oštěp ze severských mýtů. Odínův magický prsten *Draupnir* není nikde uveden a ani stopy po prstenu nejsou viditelné na jeho kostýmu. Naopak jeho zbroj je nápadně podobná brnění řeckých a římských vojáků. Hrudní část výzbroje je vylita ze zlata a železa a zezadu je na ní připevněná kápě. V původních ilustracích je Odín oděn do látek bez zbroje (Obrázek č.8). Odínova přilba v MARVEL filmech odkazuje na stereotyp vikinga. Rohy přilby byly inspirovány mylnou představou o vikingské zbroji.

⁷ obr Mimir sice nefiguroval v MARVELu, ale objevil v jiné významné adaptaci videohry *God of War Ragnarok*

Když se pozastavíme nad zvířecími následovateli Odina, zjistíme, že spousta postav nebylo uvedeno v žádném z filmů. Vlci Freki a Greki v adaptacích nedostali prostor. Osminohý kůň Sleipnir se jednou objevil ve snímku *Thor*. V této scéně doprovází Sleipnir Odina do Jotunheimu.



Obrázek č.7: adaptace Odina ve filmu *Thor*



Obrázek č.8: ilustrace Odina z Prozaické Eddy

3.2.3 Frigg

Frigg je bohyně lásky, manželství a plodnosti. Její jméno by se dalo přeložit do staré norštiny jako “milovaná”. Je královnou Asgardu, Odinovou manželkou a matkou *Baldera* a *Hoda*. Zároveň se stala nevlastní matkou *Thora*, *Heimdalla*, *Hodera*, *Tyra*, *Bargiho*, *Vidara* a *Valiho*. Mezi její schopnosti patří věšteství, které ale s nikým nesdílí (Sturluson, 2003, s. 116).

Jako jediná, kromě Odina, smí sedět na trůnu zvaném *Hlidskjalf* a shlížet z něj na ostatní světy. Její komnata se nazývá *Fensalir*, což znamená “drsná síň” (Grimes, 2010, s. 18). Ženy, které ji uctívaly, se vydávaly do nepříliš přívětivých míst (útesy, neutěšené lesy, pobřeží), aby se blíž spojily s touto bohyní.

Frigg je proslulá svými pannami, které ji doprovázejí po paláci. K jedné panně jménem *Fulla* si vytvořila hluboké pouto. Díky ní Fulla zná všechny tajemství Asgardu. Dívka byla obdarována zlatým chocholem, který ji odlišuje od ostatních. Druhá panna *Gna* se stará o všechny královny potřeby a je jejím nejdůvěrnějším poslem. Jejím úkolem je také vyřizovat Friggy pochůzky ve všech devíti říších. Když královna potřebuje rychle poslat zprávu, Gna jede na svém koni *Hofvaprnirovi* (v překladu “mlátíč kopyt”), který má schopnost cválat vzduchem i na vodě. Poslední pannou je dívka jménem *Hlin*. Když má Frigg v úmyslu někoho ochránit, vyšle ji k chráněné osobě (Sturluson, 2003, s. 67-68).

3.2.4 Frigg v MARVEL adaptaci

V prvních dvou filmech *Thor* a *Thor: Temný svět* se objevuje postava bohyně Friggy. Ztvárnila ji herečka Rene Russo (MARVEL Cinematic Universe WIKI 2024). Je prezentována jako mocná osoba plnící své královské povinnosti, která doprovází svého muže Odina. Původní charakterní vlastnosti jako pečlivost, empatie, mateřský instinkt a organizovanost, byly ponechané. Ve filmech Frigga figurovala jako starostlivá matka která se zajímala o své syny Thora a Lokiho. Už tady je viditelný první rozdíl interpretací. Loki nikdy nebyl příbuzný s Aesiry a Thor není synem Friggy, ale synem Fjorgyn (neboli Jord) (Mark, 2018). Ve skutečnosti je Frigg matkou Baldera a Hoda (Marc, 2021). V adaptaci nejvíce figurovala ve vztahu s Lokim, kdy byla jeho vzorem. Naučila ho magii, ve které byl schopen měnit podoby a vytvářet iluze ostatních postav. V mytologii Frigg nedisponovala takovými schopnostmi, ale měla moc vidět do budoucnosti a rozklíčovat věštby. To se ale v MARVELu neobjevilo. Filmy se více soustředí na její smysl pro obranu v Asgardu. Několikrát se objevuje i v bojových scénách, kde je naprosto zřejmé, že je velmi zdatná bojovnice i se zbraní. To nemusí rozporovat s mytologií, jelikož často Frigga, jako bohyně, doprovázela bojovníky v boji.

Markantní rozdíl se nachází ve vztahu Frigg s Odinem. V mýtech Odin často ustupuje, aby vyhověl své manželce. Například v jednom z mýtů, který se našel ve spisu *Origo Gentis Langobardorum*⁸, podporují Frigga opačnou stranu vojáků než Odin. Odin nestál o manželské rozpory a tak navrhl, že nechá její stranu vyhrát, pokud uvidí velký počet jejích vojáků připravených k boji hned po svítání. Frigg tohoto cíle dosáhne lstí. Přesvědčí ženy, aby se zapojily do boje a nařídí jim zaplést si vlasy pod bradu, aby vypadaly jako vousy mužů. Odin další ráno nemá jinou možnost, než vyhovět svojí manželce (Mark, 2021). Tento mýtus dokazuje, že Frigg byla schopna prosadit se i u hlavního boha. V MARVELu se Frigg pokouší přesvědčit Odina, ale to se jí nedaří. Například v prvním filmu *Thor* se Frigg snaží přesvědčit svého manžela, aby zrušil vyhnanství Thora. Podle ní byl trest moc krutý a neadekvátní vůči vlastnímu synovi. Odin ji nevyslyší a stojí si za svým názorem. Tento film jejich vztah vyobrazil víceméně jako nerovnocenný.

Jedním proslulým Frigginým fenoménem, který se ve filmech neobjevil, jsou její doprovázející panny, neboli Asynje. Mezi ně patří dříve zmíněná *Fulla*, *Hlin*, *Gna* nebo také *Freyja*, *Vár*,

⁸ jedná se o krátký latinský spis ze 7.století, který popisuje mýtické založení kmene Langobardů (Králová, 2014, s. 12-13).

Lofn a další (Sturluson, 2023, s. 67). Těm se ve filmu nedostalo žádného prostoru. Navíc ani její síň Fensalir v adaptaci není zmíněna.

Frigg je v mýtech popsána jako symbol krásy a plodnosti. Na základě studia několika ilustrací je bohyně především vyobrazována jako silnější, zdravá žena s dlouhými vlasy a oblými křivkami. Tyto znaky vikingská společnost vnímala jako predispozice k plodnosti a zdraví (Draycott, 2022, s. 79). Moderní standardy krásy přetvořily vzhled postavy Friggy. Ve filmu je vysoké, hubené postavy a má výrazné ostré rysy ve tváři. Jediné, co přetrvalo z původních vikingských standardů, byl důraz na délku a hustotu vlasů. Ve filmu jsou Frigginy šaty z látek, ale jsou obohaceny o hrudní brnění. Brnění se v mýtických zobrazení neobjevuje a nejčastěji je Frigg vyobrazena v dlouhých látkových šatech, které jsou doplněny šperky.



Obrázek č.9: adaptace Frigg z MARVEL filmu *Thor*



Obrázek č.10: Ilustrace Frigg ze sbírky mýtů z roku 1895

3.2.5 Loki

Loki je v mýtech vyobrazován jako podvodník, hanobitel a anarchista. I přesto, že se narodil v Jotunheimu, tedy ve světě obrů, obryni Laufey, byl vřele přijat do rodu Aesirů. Byl představován jako společník Odína a Thora. Mezi jeho typické vlastnosti patří rozvážnost,

Istivost, zlomyslnost a ctižádostivost. Loki je vždy příčinou problémů v Asgardu a podnětem konfliktů mezi Aesiry. Má schopnost měnit podobu a proměňovat se do zvířecích forem. Byl také schopen používat podobnou magii, kterou jsme již mohli vidět u Odina (von Schnurbein, 2000, s. 1-2) .

S obryní *Anrgbodou* (v překladu “zvěstovatelka tísně”) zplodil tři děti. Jedním z nich je vlk *Fenrir*, kterého bohové svázali nerozbitným provazem, aby nepředstavoval nebezpečí pro Asgard. Vlk je podle mýtů dodnes svázan a čeká na den, kdy se může božstvu pomstít za jeho uvěznění. Druhým dítětem je had *Midgardsorm*. Bohové a bohyně uznali, že nepředstavuje pro Asgard takové nebezpečí, a vyhnali ho do Midgardu (Země). Říká se, že žije v hlubokých mořích a je natolik obrovský, že dokáže obkroužit celým svým tělem celou Zemi dokola. Kromě Lokiho zvířecích potomků se mu také narodila dcera lidské podoby. Její vizáž se od ostatních dívek ale lišila. Polovina těla představuje její živou stránku, má světlou zdravou pleť s okem plným života. Její druhá polovina těla ale umírá, jsou ji vidět kosti žeber, rozkládající se maso a vrásčitá pleť. Asgard ji pověřil, aby se stala vládkyní Helheimu (světu mrtvých duší). Tímto momentem se do božského pantheonu přidává bohyně *Hel* - vládkyně říše zatracených duší (Sturluson, 2003, s. 65-67).

Na základě jednoho mýtu byl Loki po všech jím způsobených problémech uvězněn. To se stalo po vraždě *Baldura*. Bohové připoutali Lokiho na kámen v jeskyni. Jako pouta použili vnitřnosti Lokiho dvou božských synů *Váliho* a *Nariho*. Nad hlavu mu pověsili hada, který plival kapky jedu do jeho očí a pomalu ho tím mučil. Jediný, kdo zůstal po boku Lokiho, je jeho manželka *Sygin*. Ta až do Ragnaroku drží misku nad hlavou svého manžela a chrání ho před vypálením jeho očí. Podle mýtů jsou dosud společně v jeskyni a Loki bude vysvobozen, až dojde k Ragnaroku (Sturluson, 2003, s. 92).

3.2.6 Loki v MARVEL adaptaci

Jednou z nejčastěji adaptovaných postav z mýtů je bůh Loki. Protože jsem mu ve své rešerši věnovala prostor (později také v praktické části), chtěla bych ho uvést i zde v jeho nejznámější adaptované MARVEL formě. Mým cílem je poukázat na zásadní rozdíly postavy z obou zdrojů a jak to může změnit pohled na celý charakter.

Loki bývá v MARVEL produkci zobrazován jako dlouhovlasá, černovlasá a vysoká postava. Není moc svalnatý, má výrazné rysy v obličeji, charakteristický špičatý nos a modré oči. Jeho postavu ztvárnil herec Tom Hiddleston, který se k MARVELu přidal v roce 2011. Dodnes je hlavním představitelem Lokiho a v roce 2023 dokončil finální serii vlastního seriálu o Lokim (Felt, 2023). Tom Hiddleston ho ztvárnil jako intrikujícího inteligentního boha, který zpochybňuje staré pořádky Asgardu. Většinou je příčinou konfliktů ve filmových zápletkách. Vyznačuje se podlostí a neloajálností, která se postupem vývoje jeho příběhu obrací ve světlejší stránku. Vývoj jeho osobnosti byl znázorněn v seriálu *Loki* (2021-2023), který se ale odvrací od původních severských motivů a témat. Z toho důvodu v mé práci nová série nehraje takovou roli, jelikož se Lokiho pokračování zaměřuje na charakterní vývoj postavy. Ta se ale kompletně odklání od původní předlohy. Většina charakterních vlastností nebo mytologických odkazů byla v této adaptaci eliminována. Přetrvaly pouze stereotypy a znaky, ke kterým se vyjádřím níže.

Lokiho taktiky k dosažení moci nad Asgardem jsou dobře naplánované, ale nikdy nejsou úspěšné. První film popisuje Lokiho minulost. Je vyličen jako adoptovaný Odinův syn, který byl odcizen z Jotunheimu (říše bohů). Jeho otec *Laufey* je jedním z nepřátel Asgardu a Loki se stal prostředkem k nastolení míru mezi těmito rivaly. V tuto chvíli si můžeme všimnout prvního faktického rozdílu. V Eddě je popsána cesta Lokiho na Asgard bez jakýchkoliv příbuzenských vztahů k asgardskému rodu. O jeho adopci není ani jeden odkaz. Laufey není v originálním znění Lokiho otec, ale jeho matkou, která nehrála až tak zásadní roli v konfliktech mezi Jotunheimem a Asgardem (Sturlusdon, 2003, s. 64). Další rozdílností je v pojmenování obyvatel Jotunheimu. MARVEL je vyobrazil jako modrá stvoření s červenýma očima o něco vyšší než průměrný člověk. Pojmenoval je “frost giants” (ledoví obři). V Eddě se sice objevují mraziví obři a skalní obři, ale jejich fyziologie se v mýtech přibližuje těm v typických lidových slovesnostech. Tyto stvoření byly obrovské, ale měli podobu a chování člověka. Lišily se zbarvením nebo extravagantní stavbou těla.

Jedna z dalších opomíjených věcí v MARVELu je přetrvávající jizva Lokiho. Podle mýtu o získání božských pokladů se Loki dopustil nekalé záležitosti. Oholil *Sif* (Thorově manželce) její překrásné vlasy. Thor pod výhrůzkami nařídí Lokimu sehnat nové vlasy. Ten iniciuje kovářskou soutěž mezi dvěma rodinami skřítků. Loki nejprve osloví *bratry Ívaldiho*, kteří mají ukovat nové vlasy, poté se vydá k druhé kovárně bratrů *Brokka* a *Sindriho* (Sturluson, 2003, s. 123-124), aby soutěžili proti. Loki chce dva bratry vyvést z míry a vnuknout jim myšlenku neúspěchu. Brokk ale Lokimu nevěří, a tak uzavírá s bohem sázku. Pokud vyhrají, tak jejich cenou bude hlava Lokiho. To ho vyděsí a začne sabotovat Brokkovi práci. I přes překážky Brokk svou práci dokončí a předvede ji bohům Odinovi, Thorovi a Freyovi⁹. Nejprve svou práci představí bratři Ívaldiho, kteří vyrobili zlaté vlasy pro Sif, kopí Gungnir a skládací loď *Skíðbladnir*. Tyto výtvořby bohy ohromily. Pak přichází Brokk se svými výrobky. Odinovi věnoval prsten *Draupnir*, Freyovi vykoval zlatého kance *Gullinbursti* a Thorovi kladivo *Mjólnir* (Gaimann, 2017, s. 55-56). Kladivo Thora tak ohromilo, že vyhlásil za vítěze Brokka. Ten chtěl využít své výhry a useknout hlavu Lokimu. Bůh lsti mu ale připomněl, že součástí sázky bylo sice useknutí hlavy, ale ne krku. Brokk tedy hledá jiné řešení. Vezme kůži, ostrou jehlu a zašije Lokimu ústa (Sturluson, 2003, s. 123-124). Z tohoto mýtu vyplývá, že Loki by mohl mít v adaptacích jizvy na ústech. Každopádně ani v jednom z filmů nebyla tato skutečnost vyobrazena.

Vzhled Lokiho z MARVELu se také liší od tradičního oblečení Vikingů. Produkce MARVELu navrhla moderní přiléhavý oděv. Lokiho plášť je vyroben z kůže se zelenými a zlatými prvky, je celý zahalený a jeho oděv dotvářejí typické artefakty, jako jsou např. zlaté dýky, zlatá přilba s rohy. Ta se nápadně podobá broučím klepetům. V Eddě není Lokiho vzhled popsán dopodrobna, ale za to máme spoustu ilustrací z Eddy a spisů, které nám dávají vodítka k poskládání jeho profilu. V mýtech je popsán jako konvenčně přitažlivý muž s blondatými vlasy. Očekává se, že bude oděný do typického vikingského stylu (převaha textilie, kůži, bavlny, ojediněle kožešiny). Pravděpodobně bude zahalen ve vrstveném oblečení, aby se udržel v teple a čelil nízkým teplotám subpolárního pásma. Nebylo zmíněno, že by měl být ozbrojen nějakou

⁹ bůh plodnosti a sklizně (Sturluson, 2003, s. 110)

typickou zbraní, nebo že by vlastnil nějaké zlaté předměty. Paradoxně jde o jednoho z vůdčích bohů Asgardu, která nevlastní zbraně a ani charakteristické artefakty.



Obrázek č.11: MARVEL pojetí Asgardu z filmu *Thor*



Obrázek č.12: Ilustrace Lokiho v Prozaické Eddě

3.2.7 Thor

Protagonistou většiny příběhů inspirovaných severskou mytologií je zpravidla Thor. Je bohem bouře, hromu a ochránce lidstva. Je jeden z nejsilnějších bohů v Asgardu. Navíc se stal jedním z nejocetovanějších bohů severského pantheonu díky své síle a kritickému myšlení. Thor je synem Odina a manželem bohyně plodnosti *Sif*. Je spojován s ochranou Asgardu a Midgardu. Byl několikrát vyzván k likvidaci mnoha bytostí, které terorizovaly říše. Jeho největším nepřítelem je Midgardsormr, s nímž několikrát neúspěšně bojoval. Proroctví říká, že jejich poslední bitva se odehraje během Ragnaroku (Mark, 2018).

Jedním z jeho typických artefaktů je kladivo *Mjollnir*. Kladivo má schopnost létat a ničit vše, co si jeho vlastník přeje. Jako druhým artefaktem je pás, který mu dodává nadlidskou sílu. Kdykoliv ho má na sobě, jeho božská síla se zvýší nadvakrát. Posledním jeho artefaktem jsou železné rukavice, bez kterých nemůže s *Mjollnirem* manipulovat (Sturluson, 2003, s. 60).

Stejně jako ostatní bohové a bohyně i on vlastní své “domácí mazlíčky”. Jeho oblíbenými jsou dva berani *Tanngrjóst* a *Tanngrisnir*. Používá je jako dopravní prostředky. Zapřahají se do vozu a doprovázejí Thora na velkých hrdinských výpravách. Na konci každého dne je Thor zabije, uvaří a sní. Po jídle posbírání kosti a rozdělí na dvě hromádky. Během noci berani ožijí a do rána jsou opět schopni být zapřaženi do vozu (Sturluson, 2003, s. 79).

3.2.8 Thor v MARVEL adaptaci

V MARVEL studio je Thor ztvárněn australským hercem Chrisem Hemsworthem. Tuto roli hraje už od roku 2011. Jako jediná MARVEL postava se Thor dostal do čtyřech samostatných velkofilmů a hrál roli v několika Avengers franšizách (Bauer, 2024). Ve filmu je obdařen nadpřirozenou silou, urostlou postavou, modrýma očima a s dlouhýma blondatýma vlasama. Má smysl pro humor, spravedlnost a odvahu. V Eddě je Thor popsán jako bojovník a hrdina, který vždy stojí za zájmy Asgardu a často se vydává do výprav. Je ale také ješitný a často arogantní. Oproti MARVEL charakteristice je Thor v Eddě popsán jako silný muž se zrzavými vousy a vlasy (Mark, 2018).

Mezi výrazné Thorovy artefakty ve filmech patří kladivo Mjollnir. V MARVELu pomocí kladiva ovládá blesky, hromy, a také s ním může létat. Edda se k využití Mjollniru staví jinak. Thor na základě mýtu opravdu vlastnil kladivo, ale neovládalo blesky. Naopak mu přidávalo na síle a mělo schopnost zničit kohokoli hrubou silou. Kladivo také nelétalo a nesloužilo mu jako dopravní prostředek. To, co se ve filmech neobjevilo, byly pomocné železné rukavice, které Thor musel nosit, aby ovládal kladivo. Dalším artefakt, který nebyl v MARVELu zasazen, je Thorův pás, který mu dodává nadlidskou sílu. Ve filmech je jeho moc popsána jako zdroj energie, která z něj vychází bez konkrétního zdroje.

Co se týče Thorových beranů, tak ti se nedávno objevili v novém filmu *Thor: Love and Thunder*. I ve filmu mu sloužili jako způsob dopravy, ale nebyla jim dána schopnost sebeoživení. Jediným, čím ve filmu disponují, je neustálý křik, který v Eddě není ani jednou zmíněn.



Obrázek č.13: Thor v MARVEL filmu *Thor*



Obrázek č.14: ilustrace Thora v Prozaické Eddě

3.2.9 Balder

Balder je druhorozeným synem Odina a Frigg. Chci se blíže podívat na jeho osobnost, protože se na něj budu odkazovat v praktické části. O jeho charakteru se dočteme v Eddě: „*Odinův druhý syn je Balder a o něm se vyprávějí dobré věci. Je nejlepší a všichni ho chválí. Má krásnou tvář a je tak jasný, že z něj vycházejí paprsky světla; a existuje rostlina tak bílá, že je přirovnávána k Balderovu čelu. Z toho můžeš soudit i jeho krásu vlasů a těla. Je nejmoudřejší, nejmírnější a nejvýřečnější ze všech Aesirů* (Sturluson, 2023, s. 60-61).” Nakonec byl zavražděn Lokim, který na něj žárlil, kvůli jeho popularitě mezi bohy. Říkalo se, že Balder je pomocí kouzel Frigg a Odina nesmrtelný a že mu nic nemůže uškodit. Loki pomocí svého důvtipu najde jeho slabinu a tou je jmelí. Navede slepého boha Hoda, aby vystřelil ze svého luku šíp se jmelím. Šíp Baldera omylem zabije. (Sturluson, 2003, s. 87).

3.2.10 Heimdall

Heimdall je strážcem Asgardu a synem devíti panen, které byly sestrami. Jedním z jeho charakteristických znaků jsou zlaté zuby. Jeho úkolem je chránit Bifrost před skalními obry. Nepotřebuje spánek a má schopnost vidět ve dne i v noci. Je také obdarován výborným zrakem a sluchem. Je schopen slyšet nejtišší zvuky. Jeho artefaktem je trubka z rohu zvaná *Gjallarhorn*. Zvuk jeho trubky je slyšet až na konec všech říší a má upozornit Asgard před nebezpečím. Vlastní koně jménem *Gulltopp* (Sturluson, 2003, s. 63).

3.2.11 Heimdall v MARVEL adaptaci

Jedna z posledních postav, kterou budu porovnávat s MARVEL adaptacemi, je Heimdall. Tento charakter ztvárnil ve filmu *Thor*, *Thor: Temný svět* a *Thor: Ragnarok* herec Idris Elba (MARVEL Cinematic Universe WIKI, 2024). Ve filmech je Heimdall obdařen abnormálními pozorovacími schopnostmi. Je schopen vidět a slyšet vše v každé říši. To způsobuje, že je schopen projektovat sám sebe v pozorované situaci. Je to podobná schopnost, kterou má v mýtech Odin při usednutí na trůn *Hlidskjalf*. V mytologii je Heimdallova schopnost popsána takto: „*Spánku má zapotřebí méně než pták a vidí v noci stejně jako za dne na sto honů do dáli.*

Slyší také, jak roste tráva na zemi a vlna na ovcích” (Sturluson, 2003, s. 63). To sice dokazuje, že má abnormální vidění a sluchové schopnosti, ale nenasvědčuje to faktu, že by měl dar se přemisťovat do situací a zažívat je ze svého pohledu. Mezi další odlišnost patří jeho rodinný vztah s Aesiry. Ve filmu je popisován jako občan Ásgardu a poddaný královské rodiny (tedy Frigg, Odina, Thora, Lokiho). Ve skutečnosti se jedná o syna Frigg, který byl nevlastním bratrem Thora. Tento vztah byl ve filmu eliminován.

Mezi ostatní odlišnosti se řadí obsazení postavy. Heimdalova MARVEL adaptace byla utvořena hercem afroamerického původu. Toto rozhodnutí režiséra nebylo historicky akurátní, protože žádná z postav ze severských mýtů nebyla vyobrazena jiné než skandinávské národnosti. Nadále nebyly v MARVELu Heimdalovi přidány zlaté zuby a neobjevila se ani zmínka o jeho společníkovi Gulltoppovi.

Při bližším pohledu na zbroj zjistíme, že Heimdalovo brnění z MARVELu se skládá z několika pancířů pravděpodobně ulitých z drahých kovů. To opět evokuje tradiční brnění římských vojáků. Přilbu znovu zdobí dlouhé rohy, které se mají odkazovat na vikingský stereotyp přileb. Jeho výzbroj ve filmech je doplněna o mohutný meč, který má být klíčem k Bifrostu. V mytologii sice Heimdall chrání Bifrost, ale k jeho použití není třeba klíče, nebo meče. Naopak je Heimdall vyobrazen na dobových ilustracích bez vlastních zbraní, které by jej definovali, jako je to u ostatních bohů. Jeho ikonický roh Gjallarhorn, kterým upozorňuje Asgard na nebezpečí, není ani jednou zmíněn v MARVEL interpretacích.



Obrázek č.15: adaptace Heimdalla v MARVEL filmu *Thor*



Obrázek č.16: ilustrace Heimdalla v Prozaické Eddě

3.3 Ragnarok - konec světů

Ragnarok je definován jako konec říší a říká se mu “poslední osud bohů”. Je plně popsán v islandské básni *Voluspá* (jinak nazýváno *Sibylino proroctví*). Později ji popsal Snorri Sturluson ve své poetické Eddě. Pravděpodobně ale čerpal z básně *Voluspá*. Podle těchto pramenů můžeme sestavit schéma jak Ragnarok probíhá (Mark, 2021).

Začátek Ragnaroku je v mýtech daný a má pevnou strukturu. Jedním z prvních signálů jeho počátku je Balderova smrt, která se v souvislosti s časovou osou už udála. Druhým znamením je nepřetržitá krutá zima, která se nazývá *Fimbulwinter*. Tato zima potrvá tři roky a způsobí války, nemoci a hladomory. Polovina obyvatelstva zemře. Třetím znamením zahrnuje dva vlky obíhající kolem říší. Ti po staletí pronásledují slunce a měsíc, aby ho spolkli. V den Ragnaroku se jednomu z vlků podaří dohnat slunce a spolknout ho. Ve všech říších poté zavládne tma (Mark, 2021).

Ragnarok oficiálně začne zakokrháním červeného kohouta *Fjalara*. Tím popudí všechny rozmrzelé obry a nečestné mrtvé z Helheimu, aby vyšli ze svých úkrytů a šli bojovat. Další kohout *Gullinkambi*, který žije v Asgardu, bude varovat bohy před blížícím se koncem. Zatroubením na roh Heimdall oznámí ctihodným bojovníkům Valhally, aby povstali a bojovali v “poslední válce”. Mrtví bohové Balder a Hod se probudí z mrtvých, aby naposledy bojovali se svými sestrami a bratry. Každý bůh a bohyně si vezmou všechnu svou výzbroj a zvířecí doprovod. Vzniknou dvě aliance. Na jedné straně bojují obři, nestvůry, Loki, Hel a její mrtvé duše. Na druhé straně stáli bohové se svými zvířecími pomocníky a bojovníky, kteří čekali na tento moment ve Valhalle. Drak Nídhogg opustí své území na Yggdrasilu a pustí se do hledání mrtvol na bojišti, aby ukojil svůj nekonečný hlad (Sturluson, 2003, s. 92-94).

Skoro všichni bohové a nestvůry padnou na bitevním poli, včetně nejsilnějšího Odina a Thora. Thor zemře v boji s Midgardsormrem a Odin bude pozřen vlkem Fenrirem. Posledními dvěma protivníky budou Heimdall a Loki, kteří ukončí vládnoucí linii Aresirů. Oba dva zabijí druhého ve stejný moment. Poté ohnivý obr *Surtur* zapálí Yggdrasil a plameny pohltí celý vesmír včetně samotného Surtura (Sturluson, 2003, s. 94.)

Z popela a mrtvých těl bude znovu stvořen nový svět. Můžeme říci, že tento proces probíhá podle “fénixova efektu”. V proroctví je předurčeno, že se znovu objeví voda a příroda se probudí k životu spolu se dvěma přeživšími, *Lif* (“žena”) a *Liftraser* (“muž”), kteří opustí svůj úkryt a znovu obydlí zemi. Přežije také hrstka bohů. Odinovi synové *Vidar* a *Vali* s bratrem *Honirem* přetrvávají až do nového počátku. Thorovi synové *Modi* a *Magni* zdědí otcovo kladivo Mjollnir. Společně poté vytvoří nový vládnoucí systém a božskou dynastii (Sturluson, 2003, s. 99-100).

4 TEORIE - MARVEL

Moje pozdější praktická část je zaměřena na hledání asociací mezi původními severskými mýty a MARVEL filmy. Touto pasáží bych chtěla uvést instituci, která se zasloužila za popularizaci této mytologie v současnosti. Zaměřím se v ní na vznik společnosti, jejich tvůrce a jejich úspěchy v produkci.

Marvel Comics je komiksově a filmově nakladatelství, které je známé po celém světě. Bylo založeno v roce 1939 v New Yorku Martinem Goodmanem. Stan Lee, jeden z jejich nejznámějších autorů, vyprodukoval řadu populárních komiksů. Spolu s Jackem Kirbym vytvořil komiksový superhrdinský příběh *Fantastická čtyřka*. Pomocí svého novátorského stylu psaní komiksů přinesl Stan Lee nové myšlenky pro superhrdinské komiksy, které se zaměřovaly na vnitřní psychologii postav a jejich hrdinská dobrodružství. Nakladatelství vytvořilo obrovské množství komiksových příběhů, které se mezi sebou kříží a vytváří tzv. crossovery¹⁰. To způsobilo křížení postav a fiktivních světů, které čtenáře zaujalo natolik, že se stále, i více než po osmdesáti letech, drží Marvel Comics na vrcholcích žebříčků nejčtenějších komiksů. Tým Stan Lee a Jack Kirby vytvořil *Neuvěřitelného Hulka*, *Iron Mana*, *Mocného Thora*, *X-Meny*, *Avengers* a *Spider-Mana* (Marvel database, 2023).

Tyto komiksy se překládaly po celém světě a daly podnět k vytvoření komunity mezi fanoušky a tvůrci. Z nové komunity tvůrci čerpají inspiraci a přicházejí s novými hrdiny, např. *Kapitán Amerika*, *Doctor Strange*, *Daredevil*, *Wolverine*, *Strážci Galaxie* a mnohé další. K vytvoření zajímavých hrdinských zápletek bylo třeba úhlavní nemesis. Tento kreativní vzorec odstartoval boom v ohlašování nových padouchů do marvelovského multiversa. Mezi ně patří např. *Doctor Doom*, *Magneto*, *Thanos*, *Kang Dobyvatel*, *Green Goblin*, *Kingpin*, *Red Skull*, *Loki* atd. (Kane, 2020). Společnost MARVEL se během roku 2000 rozrostla. Začala produkovat nejen komiksy, ale i sběratelské předměty, kostýmy, videohry, romány, stolní hry, filmy a seriály.

V roce 2008 byl do kin uveden první film Marvel Cinematic Universe - *Iron Man*. Režíroval ho Jon Favreau a byl natočen podle komiksů MARVELu. Hlavní roli Iron Mana ztvárnil Robert Downey Junior. Celý projekt byl pod vedením současného prezidenta MARVEL studios Kevina Feigeho. Film se dočkal okamžitého úspěchu. Proдалo se ho celkem 9 milionů kopií a celosvětově vydělal 585,8 milionu dolarů (WIKIMEDIA FOUNDATION, Inc, 2024). Tento trhák odstartoval tzv. "První fázi" filmového vesmíru MARVEL.

Tato práce je zaměřena na téma severské mytologie, takže je na místě zmínit i filmy věnované postavám z těchto mýtů. První film o Thorovi byl součástí první fáze plánu studia MARVEL a režíroval ho Kenneth Branagh. Do kin byl uveden v roce 2011 a do role Thora byl obsazen Chris Hemsworth. V tomto filmu si zahráli i další slavní herci, např. Anthony Hopkins jako Odin, Tom Hiddleston jako Loki, Idris Elba jako Heimdall a Rene Russo jako Frigg. Tento film získal vesměs pozitivní recenze a dosáhl celosvětového finančního úspěchu, který činil 499,3 milionu dolarů (WIKIMEDIA FOUNDATION, Inc, 2024). Tato sága pokračovala dalšími

¹⁰ křížení, přechod (přeloženo z Lingea slovníku), v tomto kontextu označuje křížení rozdílných postav nebo dějových linek z jiných filmů

filmy, které vyprávějí příběh známých postav severské mytologie, nově však byly zasazeny do marvelovského universa. V následujících letech byly do kin uvedeny filmy *Thor: Temný svět* (2013), *Thor: Ragnarok* (2017) a *Thor: Láska a hrom* (2022). Za poslední film studio MARVEL utržilo celosvětově 790,9 milionů dolarů a stal se osmým nejvýdělečnějším filmem roku 2022 (WIKIMEDIA FOUNDATION, Inc, 2024). Dále také vznikl seriál *Loki*, který vydal svou poslední řadu v roce 2023 na platformě Disney+.

4.1 Norská kultura v moderní době

Dnes už sice mytologie neplní náboženskou funkci, ale nabyla zcela nového významu. Stala se zdrojem inspirace pro kulturní růst moderní doby. V dnešní popkultuře můžeme najít motivy ze severské mytologie v různých formátech. Často se setkáme s filmy a videohrami s postavami ze severských mýtů. Výjimkou nejsou ani oděvy a šperky se severskou symbolikou (Larrington, 2023). S touto inspirací se nemusíme setkat pouze na filmových plátnech, ale také v galeriích, operách a divadelních či počítačových hrách. Popularita těchto témat stále stoupá, ale otázkou zůstává, proč jsme se rozhodli opět vrátit k této mytologii?

Odpověď zní: naše generace ji neobnovila. Je to dlouhodobý proces, který začal už v 19. století. Jejím průkopníkem se stal překladatel George Webbe Dasent, který měl za cíl najít kulturní kořeny germánského národa (Asbjørnsen, Webbe Dasent, Moe, 1859, s. 9). Znovuobnovení mýtů umožnilo jejich nové užití v nenáboženském znění (von Schnurbein, 2016, s. 298—301).

Mezi nejznámější první znovuuvedení severské mytologie je série čtyř oper od Richarda Wagnera - *Prsten Nibelungův*. Jedná se o hudební drama, které pojednává o postavách starých germánských hrdinských legend a severských ság. V každém cyklu je zpracováno jedno ze staroseverských témat, jako např. Valhalla, Ragnarok, pozice valkýr atd. Wagner se inspiroval Eddou, ale ne všechny motivy ponechal v původním smyslu nebo formě. Jeden z příkladů může být popis životního stylu valkýr. Wagnerovy valkýry jsou popisovány jako čestné bojovnice, které v bitvách bojovaly rovnocenně s muži. Zápletka v jeho hudebním cyklu se týká vnitřního konfliktu valkýr o rovnováhu mezi osobním životem (rodina, děti, manželství, povinnosti) a jejich povoláním nejvyššího Odina bojovníka. Srovnáme-li to s valkýrami z Eddy, jejich povinností bylo pečovat a dohlížet na mrtvé hrdiny ve Valhalle a bojovat po boku Odina v poslední bitvě Ragnaroku. Nezakládají rodiny a jejich život byl zasvěcen výběru ideálních bojovníků do Valhally (Schwarm, 2023).

Mezi další známé adaptace, ale tentokrát z naší doby, je *Pán Prstenů*. J.R.R. Tolkien vydal svoji sérii knih v šedesátých letech minulého století. Jeho knihy popisují dobrodružství skupiny hrdinů bojujících proti "dokonalému" zlu. Některé postavy a kreatury z jeho knih byly přímo inspirovány severskými mýty. Postava Gandalfa je spojována s Odinem. Mají podobný vzhled, věk, cíle i přístup k vedení a získávání moudrosti. Ve fiktivním světě Středozemi se objevují také postavy trpaslíků a elfů, se kterými se můžeme potkat v mýtech. Tyto "národnosti" mají svá území, která mohou být také inspirována strukturou Yggdrasilu, který v mýtech drží všech devět říší (Buckley, 2017).

Jeden z nejnovějších fenoménů je série *Vikingové*. Vyšla mezi lety 2013-2020 a dočkala se už šesti řad (imdb.cz). V seriálu se režiséru Michaelu Hirstovi podařilo poměrně důvěrně zachytit životní styl Vikingů a prostředí ve kterém žili. I přes těchto několik zmíněných skutečností, seriál podlehl dramatizaci. Celý seriál popisuje krvelačnost vikingského národa a komplikovanost jejich společnosti. Některé úkazy byly věrné historickým pramenům, ale co se týkalo osudů hlavního hrdiny *Ragnara Lothbroka*, postavení vikingských žen a způsob boje Vikingů, byly značně odlišné v historickém porovnání (Tyler, 2019).

Celosvětová kina byla dobyta filmy Z MARVEL produkce. Filmy jako *Thor* (2011), *Thor: The Dark World* (2013), *Thor: Ragnarok* (2017) a *Thor: Love and Thunder* (2022) přímo pojednávají o motivech světa severské mytologie (WIKIMEDIA FOUNDATION, Inc, 2024). Hlavní roli zde hrají postavy Thora a Lokiho. Jejich postavy jsou zpracovány v hrdinském smyslu. Loki z většiny filmů figuruje jako antagonista. Ve filmech se můžeme setkat s fenoménem Ragnaroku, motivy severského umění, nebo ostatní postavy božského pantheonu. Některé postavení a poslání postav byly pozměněny. Např. Odin a Thor neplní pouze své původní poslání, ale pokouší se řešit také otázky obyčejného lidského života (stárí, poslání, láska...). Oproti nim Loki a Hel dostali kompletně nové pozadí charakteru a individuální charakterové vývoje, které nejsou shodné s původním znění mýtů. V celé sáze jsme schopni najít nespočet rozdílů nebo záměn, které MARVEL vytvořil.

V dnešní době můžeme najít velké množství materiálů, které si severské motivy upravili podle svých potřeb. Adaptace můžeme najít v různých žánrech, od videoher až po literaturu a hudební představení. Následující tabulka zmiňuje některé z vybraných adaptací, které jsou v jednotlivých žánrech nejoblíbenější.

Komiks	Hudba	Literatura	Televize	Film	Video hry
<i>The Avengers</i> - MARVEL	Led Zeppelin - <i>Immigrant song</i>	<i>Zlomený Meč</i> - Paul Anderson	<i>Ragnarok</i> - NETFLIX	<i>The Mask</i> - Dark Horse entertainment	<i>Assassin's Creed: Valhalla</i> - Ubisoft
<i>Valhalla</i> - Interpresse	Uriah heep - <i>Rainbow demon</i>	<i>Magnus Chase a bohové Asgardu</i> - Rick Riordan	<i>Hra o trůny</i> - HBO	<i>Jak vycvičit draka</i> - DreamWorks Animation	Dungeons and Dragons
<i>The Sandman</i> - Neil Gaiman	žánr - Vikingský metal	<i>Bloodtide</i> - Melvin Burgess	<i>Vikingové</i> - TM productions	The Avengers (whole saga) - Marvel	<i>World of Warcraft</i> - Blizzard entertainment

1.graf: označující nejoblíbenější díla se severskou tematikou v rozdílných žánrech, údaje převzaty z *Wikipedia*. (2020). *Norse mythology in popular culture*. [online] Available at: https://en.wikipedia.org/wiki/Norse_mythology_in_popular_culture.

4.2 Dopad popularizace

Při diskuzii této problematiky se nám naskytla otázka: kam popularizace mytologie vede v současné době?

Kromě viditelného zvyšování zájmu o severskou mytologii to může vést i k jiným dopadům. Pomocí oblíbenosti filmů a ostatních adaptací severské mytologie může dojít ke změně jakési představy o samotné kultuře. Tyto adaptace se inspirují pouze vybranými motivy a nakonec si je předělávají k vlastním účelům. Je to přirozený proces inspirace, který ale může být zavádějící v oblasti vzdělání a povědomí o historii. Tato idealizace vikingské kultury může napomoci k přepisování národní identity severských zemí. Jejich dědictví může být celosvětově spojováno s těmito adaptacemi, které většinou zobrazují primitivnější motivy jejich kultury. Ostatní oblasti umění, architektury, folkloru a vědy jsou opomenuty a tím pádem nedosahují přidané kulturní hodnoty. Diváci mohou čelit přímému vlivu utváření si stereotypní představy o těchto kulturách, které mohou nejen poškodit obecné vzdělání jedince, ale také prezentaci historie severských států.

Na problematice popularizace severské mytologie mě zajímá, zda lidé z “generace Z¹¹” a “mileniálů¹²” si uvědomují konkrétní rozdíly mezi severskou mytologií a MARVEL filmy. Když jsem sledovala tyto filmy, neustále jsem objevovala přejaté motivy nebo přetvořená fakta, která nakonec měnila celý smysl konceptu. Přemýšlela jsem, jestli si tyto generace, které se nejvíce vystavují tomuto fenoménu, všímají, jaký to má dopad na celé vyznění díla a jestli mají nějaké základní povědomí o původní kultuře.

Z mého pohledu by tato popularizace mohla mít několik dopadů. Jak už jsem dříve zmínila, mohlo by to ovlivnit moderní představu o kultuře skandinávských zemí a poškodit jméno jejich historického dědictví. Dnešní mainstream generuje tolik interpretací severské mytologie, že její původní znění se ztrácí mezi ohromným množstvím napodobenin. To vede k čerpání faktů z

¹¹ roky narození mezi 1997 - 2012 (Dimock, 2019)

¹² roky narození mezi 1981 - 1996 (Dimock, 2019)

nedůvěryhodných adaptací spíše než k odkazování se na původní zdroje jako je Edda. Tuhle myšlenku bych chtěla prokázat v následující praktické části.

Na druhé straně popularizace severské mytologie může vyústit i v několik benefitů. Její přetvoření vytváří lehce dostupné medium, které nabízí jednoduchý vhled do mytologie a kultury. Vytváří jakousi prezentaci této historické epochy. To podporuje diváky k hlubšímu zkoumání a rozšiřování si znalostí v oblasti historie. Na základě vydání MARVEL filmů vzniklo mnoho podporovatelských komunit, které jsou zaměřeny na studium mýtů vikingských kultur. Pomáhají obnovit odkaz mytologie a často se podílí na sbírkách pro podporu historických projektů. Např. rekonstrukce vikingských památek, dotace výzkumů a podobně. Nakonec bych připsala zásluhy těmto filmům za propagaci lokalit, které byly původními sídlišti Vikingů. V těchto oblastech by se potenciálně mohl zvýšit turismus a tím i návštěvnost muzeí a institucí, které se zaměřují na uchování vikingské kultury.

5 PRAXE - ANALÝZA VNÍMÁNÍ SEVERSKÉ MYTOLOGIE ŽÁKY ŠESTÝCH TŘÍD

Mým cílem praktické části bylo zjistit, zda se žáci ve věku 11-13 let orientují ve vikingské kultuře z historického hlediska, nebo se orientují pouze v popkulturních adaptacích. Mojí tezí je, že tito žáci budou pravděpodobně čerpat fakta především z filmů MARVEL, které jsou pro ně nejprístupnějším zdrojem informací o zmiňované kultuře. S MARVEL adaptacemi se mohou setkat v kinech, reklamách i na streamovacích platformách. Značka MARVEL se dostala i do obchodních řetězců formou sběratelských předmětů a oblečení. To propaguje i ne úplně důvěrná vyobrazení postav a to nejen ze severské mytologie. Kromě toho, díky masivní propagaci, vzniká spousta videoher a stolních her inspirovaných právě MARVEL pojetím severské mytologie. Jelikož generace žáků, se kterými pracuji, je nejvíce zasažena vlivem médií tohoto typu, je na místě zkoumat, nakolik jsou si vědomi rozdílů mezi originálními mýty a propagovanými motivy MARVEL studií.

Svůj výzkum jsem měla možnost provést s žáky ze tří tříd šestého ročníku základní bilingvní školy EDUCAnet Praha. Devíti odučených hodin se zúčastnilo celkem 47 žáků. Každou vyučovací hodinu jsem vedla já za dohledu učitele, který tuto třídu vyučuje Humanities¹³. Celá výuka, včetně testování, probíhala v angličtině, protože se jedná o základní školou zaměřenou na výuku jazyků. Chci také poznamenat, že celá praktická část je zaměřena na hledání obecných stereotypů Vikingů pod vlivem MARVEL filmů. Pokud bych analyzovala vliv dalších adaptací na žáky (např. War of God, Pán prstenů, Vikingové atd.), objem této práce by byl násobně větší, čímž bych neplnila podmínky stanovené pro tuto práci. Celá analýza je strukturovaná do čtyř částí: prezentace, pracovní list, myšlenkové mapy a kontrolního testu.

5.1 Příprava

Hned od začátku mé práce na přípravě praktické části bylo mým cílem vytvořit něco originálního. Chtěla jsem, aby to žáky bavilo a vzbudilo to v nich zájem o toto téma. Nechtěla jsem se držet konvenčních způsobů výzkumu jako jsou dotazníky nebo formuláře, které žáci bez zájmu vyplní, protože se to po nich požaduje

Za podpory mé učitelky dějepisu, která byla i mým garantem, jsem přišla s návrhem, jak celý výzkum pojmout. Rozhodla jsem se odučit 3 hodiny věnované severské mytologii a na základě teoretické části pomocí otázek a vyplněných prací analyzovat percepce studentů na rozdíly mezi MARVEL pojetím a originálními severskými mýty. Chtěla jsem průzkum provádět hlavně s žáky z nižších ročníků základní školy. Nakonec jsem se rozhodla učit žáky 6. třídy. Hlavním důvodem pro toto rozhodnutí byl fakt, že patří do generace, která se nejvíce pohybuje v doménách popkultury a patří mezi početnou skupinu diváků MARVEL filmů. Mým předpokladem bylo, že budou dostatečně obeznámeni s MARVEL ságou, zvláště superhrdiny *Thora*. Jedním z cílů mého výzkumu bylo zjistit, jak tyto filmy žáky ovlivňují. Jestli je fakta

¹³ předmět na škole EDUCAnet Praha zabývající se výukou společenských věd, světové historie a kultury. Jedná se o anglicky vyučovaný předmět doprovázený interaktivním způsobem výuky.

z filmů obohatily a nachází v nich systém nebo naopak, zda z filmů nasbíraných informací mají chaos a nedokáží rozlišovat mezi historickými fakty a fikcí z Marvel filmů.

Následně jsem se při tvorbě teoretické části soustředila na ideální strukturu hodiny. Esenciální pro mě bylo uvést žáky do prostředí severské mytologie a Vikingů. Na základě této myšlenky jsem se rozhodla 1,5 hodiny věnovat pouze výuce tohoto tématu, aby se s ním žáci dostatečně seznámili. Prezентaci jsem se pokusila vytvořit tak, aby mladší posluchače oslovila. Využila jsem barevné šablony, málo textu, obrázková schémata a spoustu doprovodných ilustrací. Chtěla jsem, aby byl můj výklad dynamický, takže jsem často nabádala studenty k dotazům, které měly rozvíjet jejich kritické myšlení. Například měli rozeznat, který Viking na obrázku je historicky akurátní a který je stereotypizovaný, vyprávěla jsem mýty, přímo demonstrovala typické znaky bohů na obrázcích atd. Mým cílem bylo co nejdéle udržet jejich pozornost, aby si zapamatovali co nejvíce informací pro pozdější aktivity.

Po prezentaci jsem se rozhodla vytvořit několik aktivit, kterými jsem chtěla vyplnit zbylou 1,5 hodinu mé výuky. Zakomponovala jsem jen ty metody, které mě z vlastní studijní zkušenosti baví a pomáhají mi zorientovat se v probírané látce. Mou oblíbenou strategií, jak se učit komplexnější témata, jsou myšlenkové mapy. Ze zkušenosti vím, že vizualizace informací a jejich spojování do vzájemných vztahů mi nejlépe pomáhá pochopit probíranou látku a zapamatovat si ji. V těchto myšlenkových mapách jsem chtěla studenty navést, aby nakreslili nebo napsali co nejvíce informací. Důvodem bylo, že jsem chtěla později v mapách hledat motivy, které jsou spojovány s MARVELEM. A pokud se stalo, tak s jakou jinou adaptací.

K podpoře mé teze jsem potřebovala více výzkumného materiálu, proto jsem se rozhodla ještě vytvořit pracovní list. Tato metoda mi dodala volný prostor ve formou různorodých otázek a cvičení. Zaměřila jsem se na vytvoření nejednoznačných otázek. Při vyhodnocování odpovědí, těchto většinou dvojsmyslných otázek, jsem se zaměřila na způsob myšlení žáka a jak data používá. Z odpovědí na otázky, z nichž byla většina dvojsmyslná, jsem vypožadovala způsob přemýšlení žáka a jeho použití vstupních dat. Tak jsem chtěla zjistit, odkud žáci čerpají informace, zda z MARVEL filmů nebo z mytologie.

Při procházení připravených hodin jsem si uvědomila, že na pouhé tři vyučovací hodiny jsem připravila opravdu velké množství pravděpodobně nových informací. Mým cílem nebylo těmito fakty žáky zahltit, chtěla jsem, aby si co nejvíce informací zapamatovali. Pro shrnutí tématu jsem se rozhodla vytvořit test, který obsahoval jen základní fakta mého výkladu. Bylo pro mě důležité, aby si tyto informace z mých hodinách pamatovali.

Uvědomovala jsem si, že tyto tři hodiny vyučování budou pro žáky poměrně intenzivní, proto jsem jim dopřála dostatek času na psaní poznámek a plnění aktivit. Dávala jsem jim kreativní svobodu a byla otevřená všem dotazům. Samozřejmě jsme si udělali čas i na přestávky. Pokoušela jsem se k žákům držet přátelský přístup, který pomohl k větší názorové otevřenosti a potlačil ostýchavé vyjádření osobního názoru žáka před ostatními. Chtěla bych také upřesnit, že strukturu prezentace a aktivit použitých v hodinách jsem dopředu konzultovala s učiteli Humanities, kteří mi pomohli formulovat otázky a text, aby odpovídali úrovni angličtiny žáků.

Některá slova byla pro témata specifická a žáci je nemuseli znát. Pro tyto anglické termíny jsem si připravila české překlady, abych je během prezentace mohla žákům vysvětlit.

5.2 Prezentace

V následujících kapitolách popíšu, jak hodiny probíhaly a jaké výstupy přinesly. Vyučovací hodiny byly zahájeny prezentací (Příloha č.1). Ta trvala přibližně 1,5 vyučovací hodiny a měla žáky uvést do historie Vikingů a severské mytologie. Jejím účelem byla orientace v tématu a prezentace nových faktů důležitých pro následující aktivity. Žáci si měli psát poznámky. Také jsem jim připravila obrázky, které si lepili do sešitu ke svým poznámkám. (Příloha č.2). Na jednotlivé obrázky jsem se často odkazovala a snažila se, aby si témata dokázali spojit pomocí fotografické paměti. V průběhu prezentace jsem se často ptala na otázky, které mi pomáhaly přizpůsobit se jejich způsobu uvažování nad tématem (např. Jak si myslíš, že Viking vypadal?). Snažila jsem se žáky vést k tomu, aby objektivně přijali fakta severské mytologie a pochopili jaký význam měla v každodenním životě Seveřanů. První část prezentace byla věnovaná Vikingům. Žákům jsem vyprávěla kdy žili, jaký byl jejich životní styl, jak se oblékali a o jejich pokročilých obchodních a cestovatelských praktikách. Během tohoto výkladu jsem kladla velký důraz na obrázky Vikingů, aby si žáci zapamatovali jejich autentickou vizáž. Další část prezentace byla věnovaná severské mytologii. Vysvětlila jsem jim definici a význam mytologie pro tehdejší obyvatele severských zemí, jejich bohy a artefakty. Poté jsem se pustila do povídání o vzniku vesmíru a struktury Yggdrasilu se všemi jeho světy a stvořeními. Vysvětlila jsem jim princip Ragnaroku a Valhally. Nakonec jsem všechny informace shrnula pomocí animovaného videa. Do hodin jsem přinesla také knižní vydání Prozaické Eddy s ilustracemi ze 12. století, aby si je žáci mohli prohlédnout.

5.3 Pracovní list

Dalším krokem mého výzkumu byly pracovní listy (příloha č.3), prostřednictvím kterých jsem chtěla přesně analyzovat asociace žáků mezi Marvel pojetím a původním historickým zněním. Žáci mi odevzdali své poznámky, abych zjistila, co si z mého výkladu opravdu zapamatovali. Dvoustránkový pracovní list byl psaný v angličtině a všechny otázky vycházely z předchozí prezentace. Bylo na něm 27 otázek a 12 z těchto otázek bylo formulováno tak, aby se dal rozpoznat vliv popkultury v jejich odpovědi. Jedinečnost těchto otázek spočívá v mnohoznačnosti. Měly zpravidla dvě možné logické odpovědi. Jedna se přikláněla k historickým faktům a odkazovala se na mytologii. Druhá odpověď se přikláněla k motivům prezentovanými MARVEL adaptacemi. Odpovědi na otázky byly navrženy několika způsoby. Například výměrem z několika možností, doplňování vět, spojování pojmů nebo vizualizací pojmu.. Zmíněných 12 speciálních otázek bylo zpracováno následným způsobem:

- 1. otázka** - vyžadovala definici Asgardu. Odpovídalo se doplněním věty. Pokud student popsal Asgard jako palác, kde přebývali vládnoucí bohové, nasvědčovalo to dobrým znalostem žáka severské mytologie. Jestliže však žák charakterizoval Asgard jako planetu s čistě zlatým hradem, bylo jasné, že jeho představa byla ovlivněna MARVELEM.

2. **otázka** - chtěla jsem znát jména Odinových synů. Opět se jednalo o formu doplňování textu. Správná odpověď byli Thor, Baldr nebo Heimdall. Často se ale objevovaly odpovědi, kde žáci spojovali Thora a Lokiho do bratrského vztahu. Tato myšlenka opět pochází z filmů MARVELu.
3. **otázka** - chtěla jsem vědět, jakou zbraň měl Heimdall doplněním do textu. Pokud žáci doplnili meč, bylo zjevné, že se opět inspirovali MARVELEM. Správnými odpověďmi byla abnormální schopnost naslouchání a roh. Meč pochází charakteristiky postavy Heimdalla z filmů *Thor*, *Thor: The Dark World* a *Thor: Ragnarok*.
4. **otázka** - ta se odkazuje na zbarvení obrů. Toto cvičení jsem vytvořila s více možnostmi a, b, nebo c. Jedna z možností byla, že obři jsou modří. Takhle jsou popisováni pouze v MARVEL a tak by to nasvědčovalo orientaci k adaptaci. Další možnost byla, že jsou obři vícebarevní. V mýtech mají několik forem, ale především jsou popisováni jako lidé s nadpřirozenou silou a velikostí. V tomto případě by byla tato odpověď v pořádku.
5. **otázka** - ta byla opět vytvořena formou více možností odpovědí (a, b, nebo c), tentokrát se ptám na význam Ragnaroku. Ve filmu *Thor: Ragnarok*, je tento fenomén vyobrazen jako terminální konec Asgardu. Pokud žák zakroužkoval odpověď, že jde o zničení všeho, jednalo se o odpověď příklánějící se k filmovému zpracování. V původním verzi se jedná o proces likvidace všeho vybudovaného a vytvoření nového řádu ve vesmíru, které povede k novému životu.
6. **otázka** - tady se ptám co způsobí Ragnarok. Znovu se jednalo o odpovědi formou a, b, c. Často žáci volili odpověď Surtur, ale ta je opět prezentovaná ve filmu *Thor: Ragnarok*. Thor je vyobrazen, jak plánuje Ragnarok, a nakonec ho on sám způsobí. V mytologii nenajdeme příčinu Ragnaroku, ale až důsledek, kdy sežehne všechny světy a podle mýtů způsobí dvouletou krutou zimu.
7. **otázka** - byla vytvořena ve formě spojování pojmů. V ní jsem po žácích chtěla, aby spojili Heimdalla s jeho charakteristickým předmětem. Spousta žáků opět inklinuje k odpovědi meče, což už v předchozím vysvětlení víme, že je asociováno s MARVEL adaptací. Správnou odpovědí byl *Bifrost*, nebo-li transport bohů do ostatních říší, který on hlídal.
8. **otázka** - zde jsem chtěla, aby žáci zapojili fantazii. Zadáni říkalo, ať se pokusí nakreslit Lokiho. Mým cílem bylo ilustrativně demonstrovat vliv filmů nebo mytologie. Spousta žáků si úspěšně vybavili obrázky z prezentace a nakreslili Lokiho podle ilustrace z Eddy (obrázek č.17), což potvrdilo reálnou mytologickou předlohu. Ale také se stalo, že se při kresbě inspirovali předlohou Lokiho z MARVELu (obrázek č.18). Pro tyto obrázky byly charakteristické přílby s rohamama připomínající klepeta, kápě, nebo dlouhé černé vlasy. Pokud takový obrázek vytvořili, byla jim připsána jedna chyba.



Obrázek č.17: Obrázek Lokiho inspirovaný ilustrací z Eddy



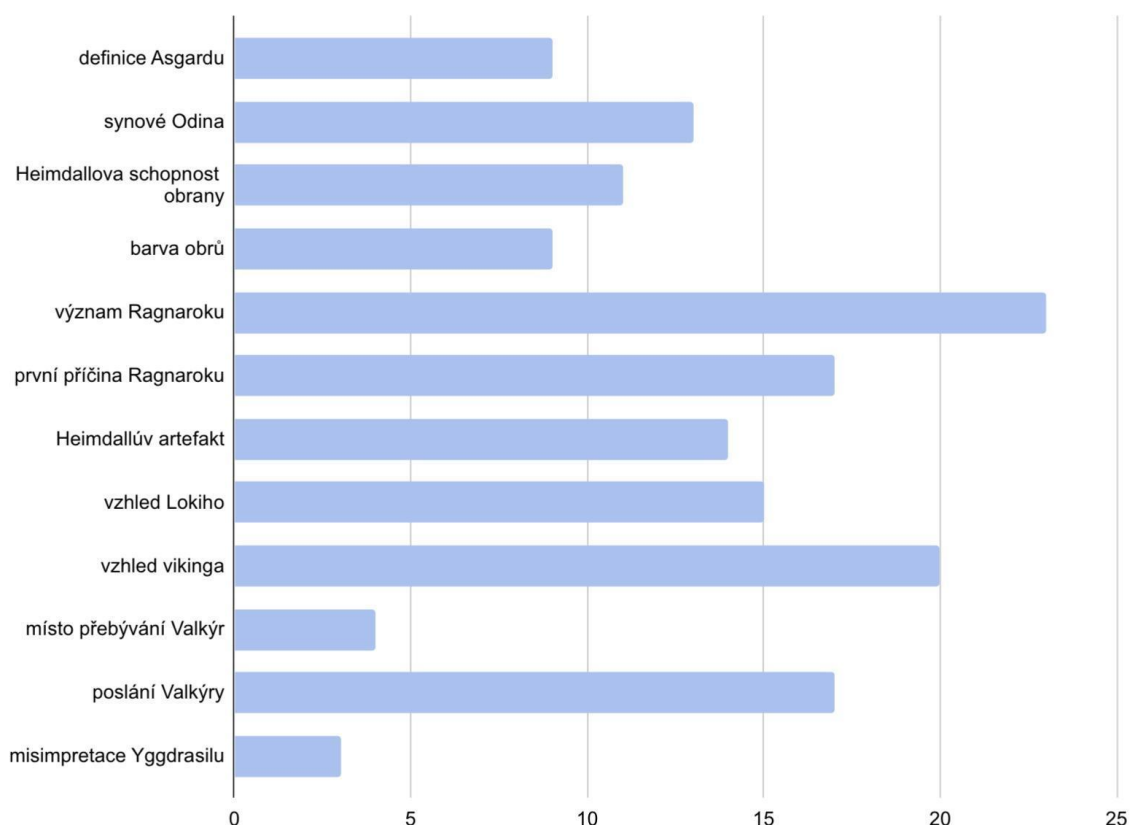
Obrázek č.18: Obrázek Lokiho inspirovaná MARVEL filmem

9. **otázka** - tady jsme opět kreslili. Chtěla jsem, aby žáci nakreslili, jak si představují Vikinga. V tomto cvičení jsem chtěla analyzovat stereotypní znaky Vikingů na malých ilustracích. Drtivá většina žáků nakreslila rohy na přilbách a těžkou výzbroj. Když tyto motivy nakreslili, přidalo jim to jednu chybu do celkového počtu bodů. V předchozích hodinách jsme si zdůrazňovali styl oblékání a vizáž Vikingů. Při prezentaci jsem se důrazně snažila tento stereotyp vyvrátit. I v MARVELu můžeme vyzorovat odkazy na tyto stereotypy (těžké brnění, přilby s rohama...)
10. **otázka** - v té jsem se ptala na místo přebývání valkýr. Znovu jsme doplňovali text. Pokud studenti napsali Helheim, jednalo se jednoznačně o odpověď orientovanou na MARVEL. Ve filmu *Thor: Ragnarok* jsou valkýry zobrazené, jak bojují v Helheimu proti Hel. V tomto momentě se více méně jedná o obecné zmatení pojmů, ale i linky ve filmy. V mytologii pobývají ve Valhalle.
11. **otázka** - v této otázce jsem chtěla zjistit jaké bylo poslání valkýr. V často zmiňovaném filmu *Thor: Ragnarok* jsou valkýry vyobrazeny jako válečnice, které bojují na pokyn Odina. Pokud studenti zvolili tuto variantu, jednoznačně se jednalo o myšlenku z MARVELu. V původní verzi jsou popisovány jako bojovnice, které si vybírají hrdinské bojovníky a následně se o ně starají ve Valhalle. Budou aktivně bojovat jen v konečné bitvě při Ragnaroku.

12. otázka - má poslední otázka se ptala na správné pojmenování Yggdrasilu. Otázka byla opět vytvořena formou doplnění slova do textu. Správnou odpovědí byl strom. Žáci často ale mluvili o planetách, volném prostoru nebo galaxii. Takhle je Yggdrasil přesně popsán ve filmových ságách *Thor*.

Tento pracovní list jsem opravila specifickým způsobem. Počítala jsem množství chyb, které měly spojitost s MARVEL vesmírem. Každý žák mohl nasbírat maximálně 12 chyb. Čím více bodů získal, tím více to nasvědčovalo neznalosti severské kultury a ovlivnění ze strany MARVELu.

Počet chyb v pracovním listu spojené s asociací s MARVELEM



graf č.1: výsledky pracovního listu

Finální průměrné skóre všech tří tříd bylo 3,6 bodů. Dohromady nasbírali 169 chyb nebo-li bodů. Na grafu je znázorněno, v jakých otázkách se nejčastěji chybovalo. Každý sloupec obsahuje počet chyb v konkrétním cvičení. Tyto sloupce jsou seřazeny ve stejném pořadí jako otázky a jejich odpovědi. Nejvíce chyb se dopustili v otázce o významu Ragnaroku. V ní chybovalo až 23 žáků. Naopak se nejméně chyb bylo v otázce definice Yggdrasilu. Tam chybovali pouze 3 žáci. Nejvyšší chybovost bylo u čtyř žáků, kteří nasbírali až 6 bodů. Nejnížší počet nasbíraných bodů bylo 0. To se podařilo 4 žákům.

5.4 Myšlenková mapa

V praktické části jsem se dále rozhodla aplikovat moje zkušenosti s tvorbou myšlenkových map a jejich využití.. Dle průkopníka studia paměti Tonyho Buzana: „*Myšlenková mapa je grafická technika, která poskytuje univerzální klíč k odemknutí potenciálu mozku využívající škálu kortikálních schopností - slovo, obraz, číslo, logiku, rytmus, barvy a prostorové vědomí - jediným jedinečně úspěšným způsobem*” (Buzan, 2017). Chtěla jsem využít vizualizace myšlenek žáků abych lépe rozeznala motivy, které mohou být severskou mytologií nebo inspirovány MARVELEM.

Rozdělila jsem žáky do skupin po dvou, třech nebo čtyřech. Opět pracovali bez svých poznámek. Chtěla jsem, aby co nejvíce využili své představivosti a paměti. Každá skupina dostala prázdný papír a měla vytvořit myšlenkovou mapu, která obsahuje vše co si pamatují. Přibližně $\frac{3}{4}$ skupin se rozhodlo použít malé ilustrace k snadnému vyjádření vlastních myšlenek.

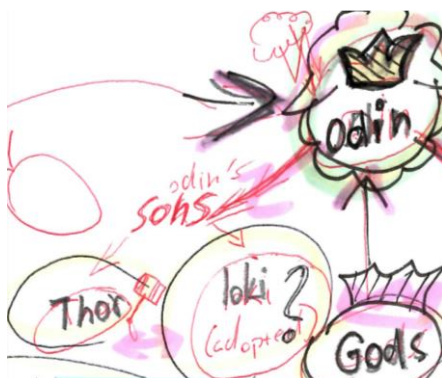
Výsledky byly poměrně překvapivé. Žáci si zapamatovali většinu důležitých informací z prezentace a zakomponovali je do své mapy. I přes tento úspěch bylo mnoho map částečně podřízeno vlivu adaptací MARVEL. Jedna skupina například uvedla postavu Surtura (obrázek č.19). Vyobrazili ho jako velkou červenou hlavu s parohy. Takhle byl ztvárněn ve filmu *Thor: Ragnarok*. V mýtech je popisován jako obyčejný obr, ale se schopností ovládat oheň. O parozích nejsou žádné zmínky. Ta samá skupina také nakreslila krávu Audhumlu, která nápadně připomíná svou vizáží reklamu na slavnou čokoládu Milka. Tady můžeme vyzorovat i ovlivnění ze strany jiných médií. Celá jejich myšlenková mapa je přiložena v příloze č.3.

Dalším velmi často zmiňovaným prvkem byla záměna příbuzenských vztahů Thora a Lokiho (obrázek č.20). Už v předchozím výzkumu jsem si potvrdila, že žáci se častěji přiklání k MARVEL příběhu, kde Thor je bratrem Lokiho. V Eddě je Loki popisován jako syn Laufey a *Fárbautiho* (Sturluson, 2003, s.64). Narodil se v Jotunheimu a poté se přestěhoval do Asgardu bez jakékoliv rodinného spojení s Asgardány. Není zde žádná zmínka o adopci ze strany Odina nebo bratrském vztahu Lokiho s Thorem.

Posledním motivem, který stojí za zmínku, bylo ztvárnění Nidavellir jinou skupinou. Ta se pokoušela popsat všechny říše Yggdrasilu. Správně si říši Nidavellir spojili s trpaslíky, ale jejich zpracování trpaslíků je poněkud úsměvné. Zobrazili je jako trpaslíky, které známe z Disney pohádky *Sněhurka a sedm trpaslíků*. Nakreslili jim špičaté klobouky a těla bez viditelných končetin (obrázek č.21). Samozřejmě se nejedná o motiv inspirovaný MARVELEM, ale stále na něm můžeme demonstrovat, že mladší generace může čerpat inspiraci i z ostatních médií.



Obrázek č.19: obrázek Surtura



Obrázek č.20: vztah mezi Lokim a Thorem



Obrázek č.21: vyobrazení trpaslíků v Nidavelliru

Ve výsledku každá 3. mapa měla jakousi asociaci s MARVELEM nebo ostatními adaptacemi. Nejčastěji se jednalo o záměny vztahu Lokiho a Thora, vyobrazení Thora a Lokiho podobným těm z MARVEL adaptací, stereotypizaci Vikingů nebo čerpali inspiraci z jiných populárních zdrojů.

5.5 Kontrolní test

Třetí část praktické části byla věnována kontrolnímu testu. Kontrolním testem jsem se chtěla ujistit, že všechny nové informace studenti pochopili a dokáží je zařadit. Kontrolní test obsahuje otázky typu a,b, nebo c. Na druhé straně listu byly obrázky bohů, ke kterým měli žáci připsat jejich jména. Poslední otázka testu byla otevřená (příloha č. 6). Všechny otázky byly věcné a k odpovědím mohli používat své poznámky. Práci plnili individuálně.

Průměrný výsledek všech tří tříd byl 90,3%. Test vyplnili bez viditelných komplikací. Až na ojedinělé chyby, které se hlavně objevovali ve cvičení s obrázky, se všichni zorientovali v pojmech a dokázali ve svých materiálech dohledat potřebné informace. To mě utvrdilo, že žáci látku zvládli.

5.6 Závěr výzkumu

Žáci byli úspěšně obeznámeni s vikingskou kulturou a severskou mytologií. Dokázali aplikovat své nabyté vědomosti ve variaci aktivit. Bylo pro mě příjemně překvapující, že se severskou mytologií už byli někteří jedinci blíže obeznámeni. Po osobním rozhovoru s nimi jsem zjistila, že se o severskou mytologii zajímají, protože rádi sledují filmy a hrají videohry právě se severskými motivy. Toto prohlášení několika žáků potvrzuje mou domněnku o benefitech popularizace mytologie. Pomocí těchto adaptací byli žáci velmi motivovaní studovat blíže její historii a kulturu. To je vede k vlastní iniciativě a zápalu do studia. Naopak jsem poznala i pár žáků, kteří neviděli žádný MARVEL film a s tématem severské mytologie se setkali poprvé. Všimla jsem si toho, když si tito žáci zapisovali každou informaci, kterou jsem v prezentaci zmínila a častěji komolili názvy nebo jména bohů. Samozřejmě při aktivitách neměli rámcovou představu o tématu, a protože neměli na čem stavět, často si pojmy nebo jména nepamatovali. Žáky téma viditelně bavilo, v průběhu hodin byli konzistentně aktivní a nebáli se položit jakoukoliv otázku. Kromě pár komplikací s jazykovou bariérou nebyl žádný problém v oblasti komunikace. Všechny tři části (pracovní list, myšlenková mapa, kontrolní test) dosvědčily mou hypotézu o značném vlivu MARVELu na vnímání vikingské kultury žáky šestého ročníku základní školy. I poté, co jsme věnovali dostatek času problematice severské mytologie, byli žáci stále orientováni na MARVEL adaptace. Příjemným zjištěním nicméně bylo, že nad hlavními rozdíly již dokázali kriticky přemýšlet. Stávalo se, že automaticky komentovali rozdíly mezi mýty a filmy nebo si už zvykli na původní zobrazení jejich oblíbených postav. V tomto momentě bych chtěla poznamenat, že žáci vynikali v aplikaci kritického myšlení a že pomocí zvolené metodologie pochopili, že nemají věřit všemu, co vidí v médiích. Závěrem bych chtěla dodat, že metoda pracovního listu nejvíce kontributovala k analýze percepce žáků, a tím ji považuji ze všech provedených metod za tu nejefektivnější.

6 ZÁVĚR

Ve své středoškolské odborné činnosti s názvem *Vliv současné společnosti na vnímání severské mytologie* jsem hledala souvislosti mezi původním zpracováním severské mytologie a novými adaptacemi tohoto tématu v moderní době. Mým cílem bylo zjistit, zda je tzv. “Generace Z” příliš ovlivněna filmovou představou o nemilosrdných Vikinzích a jejich “šíleném” náboženském světě nebo zda mají představu o jejich historických a kulturních souvislostech.

Má teoretická část se zaměřila na kulturu Vikingů a severskou mytologii. Tu jsem dále rozdělila do tří částí. První část měla za úkol přiblížit historii Vikingů a jejich kulturu. Zmiňuji zde tradiční vikingské umění, které porovnávám s uměním adaptovaném v MARVELu. Dále se zabývám mytologickými náboženskými rituály a v neposlední řadě expanzí Vikingů a jejich celoevropským vlivem. Druhá část mé teoretické části byla zaměřena na přiblížení principů severské mytologie. Vysvětlila jsem v ní základní fenomény, jako jsou Ragnarok nebo Valhalla. Také jsem charakterizovala jednotlivé bohy severského pantheonu, které jsem poté srovnala s jejich MARVEL interpretacemi a poukázala na jejich zásadní rozdíly. V poslední třetí části se věnuji historii studia MARVEL a poukazuji na jejich celosvětovou úspěšnost. Také jsem přemýšlela nad inspirací ostatních severských adaptací v dnešní době a nad tím, jaký mohou mít pozitivní i negativní dopad na nynější generaci.

Praktickou část mé středoškolské odborné činnosti jsem věnovala průzkumu, jak filmy MARVELu ovlivňují žáky šesté třídy základní školy. Průzkum jsem pojala formou vyučování, které pro každou třídu trvalo tři vyučovací hodiny. Tyto hodiny byly strukturované do čtyřech částí. První byla věnována prezentaci, která uvedla žáky do historie Vikingů a severské mytologie. Druhá část se soustředila na tvorbu myšlenkových map, které měly objasnit asociace mezi MARVELEM a severskou mytologií. Ve třetí části žáci vyplňovali pracovní listy, které jsem vytvořila za účelem analýzy zdrojů, které žáci preferovali. V poslední části žáci psali kontrolní test, kterým jsem si chtěla potvrdit, že prezentované téma plně pochopili a zpracovali.

Celá praktická část předkládané práce potvrdila mou tezi o vlivu MARVEL filmů na vnímání severské mytologie žáků šesté třídy základní školy. K MARVEL produkci se žáci často odkazovali. Důvodem byla velmi malá znalost původní vikingské kultury, a to způsobilo častou záměnu pojmů. Mým prvotním cílem nicméně bylo zjistit percepci celé generace, což by vyžadovalo značné rozšíření výzkumu. Zde vidím prostor pro pokračování v metodice s ostatními věkovými kategoriemi (např. 15-18 let, 19-25 let atd.). Závěr a poznatky nasbírané během mé práce by mohly být užitečné při tvorbě nových vyučovacích osnov, zejména v hodinách dějepisu a kultury. Mé poznatky by mohly přesvědčit učitele a vedení škol, aby podpořili výuku severské mytologie ve větším objemu. V hodinách dějepisu se obsáhle učí jiné mytologie, jako jsou egyptská, řecká a římská. Žijeme ale v době, kdy severská mytologie narůstá na popularitě a k udržení povědomí a zachování historické památky skandinávských zemí by bylo na místě poskytnout žákům vzdělání i v této mytologii. Navíc by popularita MARVEL filmů mohla kontributovat k motivaci studia vikingské kultury. Hledání rozdílů mezi adaptacemi a původními díly nabádá k rozšíření historických znalostí. MARVEL produkce by mohla najít využití ve výuce literatury, např. v oblasti čtenářské gramotnosti. Žáci mohou být

vedení k pravidelné četbě nejprve komiksů, následně složitějších žánrů. To by mohlo pomoci k vytvoření návyku čtení a k vybudování schopnosti pracovat s texty.

7 POUŽITÉ ZDROJE

ARAGONA, J. (ed.). *Gylfaginning (The Fooling Of Gylfe), from the Prose Edda by Snorri Sturluson*. Online. MARICOPA OPEN DIGITAL PRESS. MARICOPA Community College. Dostupné z:

<https://open.maricopa.edu/worldmythologyvolume1godsandcreation/chapter/gylfaginning-the-fooling-of-gylfe-from-the-prose-edda-by-snorri-sturluson/>. [cit. 2023-03-26].

ASBJORNSEN, Peter Christen; WEBBE DASENT, Sir George a MOE, Jorgen Engebretsen. *Popular Tales from The Norse*. Online. New York: D. Appleton and Company, 1859. ISBN nemá ISBN. Dostupné z:

<https://books.google.cz/books?id=nW8AAAAAMAAJ&printsec=frontcover&hl=cs#v=onepage&q&f=false>. [cit. 2024-02-25].

BANCKOVÁ, Claudia. *Vikingové*. Přeložil Jan HLAVIČKA. V Praze: Vyšehrad, 2018. ISBN 978-80-7429-979-7.

BAUER, Pat. *Chris Hemsworth: Australian actor*. Online. In: ENCYKLOPAEDIA BRITANNICA, INC. Chicago: Britannica, 2024. Dostupné z:

<https://www.britannica.com/biography/Chris-Hemsworth>. [cit. 2024-02-26].

BRAY, Olive, ASHLIMAN, D.L. (ed.). *Hávamál: The Words of Odin the High One*. Online. Hávamál. 2003. Dostupné z: <https://sites.pitt.edu/~dash/havamal.html>. [cit. 2024-02-07].

BUCKLEY, Camille. *How Icelandic Norse Mythology Influenced Tolkien*. Online. CULTURE TRIP. Culture trip. 2017. Dostupné z:

<https://theculturetrip.com/europe/iceland/articles/how-icelandic-norse-mythology-influenced-tolkien>. [cit. 2023-04-26].

BUZAN, Tony. *Mind Maps®*. Online. TONY BUZAN LEARNING CENTRE. Tony Buzan Learning Centre. 2017. Dostupné z: <https://www.tonybuzan.edu.sg/about/mind-maps/>. [cit. 2023-04-06].

COLES, Peter. *Kosmologie: průvodce pro každého*. Průvodce pro každého. Praha: Dokořán, 2007. ISBN 978-80-7363-161-1.

DIMOCK, Michael. *Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins*. Online. Pew Research Center. 2019. Dostupné z: <https://www.pewresearch.org/short-reads/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>. [cit. 2024-02-23].

ELLIOTT, R.W.V. *Runes*. Online. Druhé. Manchester: Manchester University Press, 1959. ISBN 0-7190-0787-9. Dostupné z:

https://books.google.at/books?hl=cs&lr=&id=SDS8AAAAIAAJ&oi=fnd&pg=PR11&dq=runes&ots=64J-WfxK-6&sig=_4GX_jE2XMeL82SztfCII_NPwxM&redir_esc=y#v=onepage&q=runes&f=false. [cit. 2024-02-8].

FANDOM MOVIES COMMUNITY. *Heimdall*. Online. FANDOM MOVIES COMMUNITY. Cinematic Universe WIKI. 2014, 2024. Dostupné z: <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Heimdall>. [cit. 2024-03-02].

FANDOM MOVIES COMMUNITY. *Frigga*. Online. FANDOM MOVIES COMMUNITY. Cinematic Universe WIKI. 2014, 2024. Dostupné z: <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Frigga>. [cit. 2024-03-02].

FANDOM MOVIES COMMUNITY. *Odin*. Online. FANDOM MOVIES COMMUNITY. Cinematic Universe WIKI. 2014, 2024. Dostupné z: <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Odin>. [cit. 2024-03-02].

FELT, Kleinsy. Tom Hiddleston Addresses If He's Done Playing Loki In the MCU. Online. *The Direct*. 2023. Dostupné z: <https://thedirect.com/article/tom-hiddleston-retire-loki-mcu>. [cit. 2024-02-23].

FINNESTAD, Ragnhild Bjerre. *The Study of the Christianization of the Nordic countries. Some Reflections*. Online. Scripta Instituti Donneriani Aboensis, 1990. Dostupné z: <https://doi.org/10.30674/scripta.67179>. [cit. 2024-02-21].

GAIMAN, Neil. *Severská mytologie*. Přeložil Viola SOMOGYI. Praha: Argo, 2017. ISBN 978-80-257-2311-1.

GRAHAM-CAMPBELL, James, BATEY, Colleen, CLARKE, Helen, PAGE, R.I., PRICE, Neil S. *Svět vikingů: kulturní atlas*. Praha: Knižní klub, 1998. ISBN 80-7176-669-0.

GRIMES, Heilan Yvette. *The Norse Myths*. Online. Boston: Hollow Earth Publishing, 2010. ISBN 978-1-879196-02-5. Dostupné z: https://books.google.at/books?hl=cs&lr=&id=GITgRstI5R8C&oi=fnd&pg=PR9&dq=frigg+norse+mythology&ots=7hdLaQvG-J&sig=V26jNY_WNitmbysSqVwzqfb6L2E&redir_esc=y#v=onepage&q=frigg%20&f=false. [cit. 2024-02-8].

GRINKO, Andrey; SMITH, Alberto J. a SARARU, Brian. *2018-2019 SFSA Viking Axe Competition Final Technical Report*. Online, seminární práce, vedoucí Dr. Dika Handayani, Dr. Victor Okhuysen. Pomona: California State Polytechnic University, 2019. Dostupné z: <https://www.sfsa.org/wp-content/uploads/2022/01/CISTechReport2019-Cal-Poly-1.pdf>. [cit. 2024-02-08].

GROENEVELD, Emma. *Norse Mythology*. Online. In: WORLD HISTORY ENCYKLOPEDIA FOUNDATION. Godalming: World History Encyklopedia Foundation, © 2008–2024. Dostupné z: https://www.worldhistory.org/Norse_Mythology. [cit. 2023-01-06].

HARRIS, Joseph. *The Masterbuilder Tale in Snorri's Edda and Two Sagas*. Online. Ithaca: Cornell University Library, 2008. ISBN nemá ISBN. Dostupné z: <https://ecommons.cornell.edu/items/c933ebd2-e296-40a1-9ef6-624ead99d378>. [cit. 2023-01-08].

HENRIKSEN, Peter Steen; JORGENSEN, Lars; ALBRIS, Sofie Laurine; BICAN, Josefine Franck; FREI, Karin Margarita et al. *Pre-Christian cult sites. Beliefs and rituals in the late Iron Age and Viking Age*. Online. Lisabon: Museu de Marinha, 2017. ISBN bez ISBN. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/322853360_Pre-Christian_cult_sites_Beliefs_and_rituals_in_the_late_Iron_Age_and_Viking_Age. [cit. 2024-02-27].

HEGER, Ladislav (překladatel), *Hávamál - Výroky Vysokého*. Online. RUNEFLOW.ORG. Runarmál. 1962. Dostupné z: <https://runarmal.cz/sagy/starsi-edda/havamal-vyroky-vysokeho/>. [cit. 2024-02-23].

INNOVATION NORWAY. *Stave churches in Norway*. Online. INNOVATION NORWAY. Visit Norway. 2024. Dostupné z: <https://www.visitnorway.com/typically-norwegian/stave-churches/>. [cit. 2023-02-26].

Iron Man (2008 film). Online. In: WIKIMEDIA FOUNDATION, INC. Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, © 2001-2024, 23.2.2024. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Iron_Man_\(2008_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Iron_Man_(2008_film)). [cit. 2024-02-27].

KANE, Kelly. *Hyper-Normative Heroes, Othered Villains: Differential Disability Narratives in Marvel Movies and Shows*. Online, projekt. 2018. Dostupné z: <https://osf.io/preprints/psyarxiv/9khxa>. [cit. 2024-02-08].

KIPPENGER, Hans G. *Struggles of Gods*. Online. 5. vydání. Berlin: Druckerei Hildebrand, 1984. ISBN 90-279-3460-6. Dostupné z: https://books.google.at/books?hl=cs&lr=&id=LRfzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA193&dq=vanaheim+norse+mythology&ots=3atJSPjsYB&sig=G_mr8pfLvNrMhiFqmaZMKh_KsTc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false. [cit. 2024-02-8].

KRÁLOVÁ, Magda. *Tradice původu Langobardů a její zdroje*. Online, bakalářská práce, vedoucí Mgr. Ivan Prchlík, Ph.D. Praha: Karlova univerzita v Praze, 2014. Dostupné z: https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/69162/BPTX_2012_2_11210_0_34392_8_0_137478.pdf?sequence=1&isAllowed=y. [cit. 2024-03-01].

LITCHFIELD, Mary Elizabeth. *The Nine Worlds: Stories from Norse Mythology*. Online. In: *The Nine Worlds: Stories from Norse Mythology*. Boston: Ginn and Co., 1890. Bez ISBN.

Dostupné z:

https://books.google.cz/books?hl=cs&lr=&id=hR0sH8adiVoC&oi=fnd&pg=PA1&dq=nine+realms+norse+mythology&ots=eehqECsZXb&sig=Otf6vTJd8f5mumE6Ft1h3Dj9ZEw&redir_esc=y#v=onepage&q=nine%20realms%20norse%20mythology&f=false. [cit. 2024-02-07].

MARK, Joshua J. *Frigg*. Online. In: WORLD HISTORY ENCYKLOPEDIA. World History Encyclopedia: the history encyclopedia. Godalming: World History Encyclopedia Foundation, © 2008–2024. Dostupné z: <https://www.worldhistory.org/Frigg/>. [cit. 2024-3-1].

MARK, Joshua J. *Ragnarök: Definiton*. Online. In: WORLD HISTORY ENCYKLOPEDIA. World History Encyclopedia: the history encyclopedia. Godalming: World History Encyclopedia Foundation, © 2008–2024. Dostupné z: <https://www.worldhistory.org/Ragnarok/>. [cit. 2024-02-09].

MARK, Joshua J. *Thor*. Online. In: WORLD HISTORY ENCYKLOPEDIA. World History Encyclopedia: the history encyclopedia. Godalming: World History Encyclopedia Foundation, © 2008–2024. Dostupné z: <https://www.worldhistory.org/Thor/>. [cit. 2023-04-09].

MARK, Joshua J. *Valkyrie*. Online. In: WORLD HISTORY ENCYKLOPEDIA. World History Encyclopedia: the history encyclopedia. Godalming: World History Encyclopedia Foundation, © 2008–2024. Dostupné z: <https://www.worldhistory.org/Valkyrie/>. [cit. 2023-04-09].

Marvel Comics. Online. In: WIKIMEDIA FOUNDATION, INC. Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, © 2001-2024, 22.2.2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics#Market_share. [cit. 2024-02-27].

MARVEL DATABASE. *Marvel Comics*. Online. 24.8.2023. Dostupné z: https://marvel.fandom.com/wiki/Marvel_Comics. [cit. 2024-02-26].

MEIER, Marie-Luise. *Women in Historical and Archeological Video Games*. Online. Berlin/Boston: Walter de Gruyter, 2022. ISBN 978-3-11-072419-6. Dostupné z: https://books.google.cz/books?hl=cs&lr=&id=8JVuEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA75&dq=beauty+standards+of+vikings&ots=VlhQwmzrZs&sig=bC3BVEPjFgedUxYhPTs767CuVG8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false. [cit. 2024-03-02].

MUNEZ, Everett. *Tom Hiddleston*. Online. In: ENCYKLOPAEDIA BRITANNICA, INC. Chicago: Britannica, 2024. Dostupné z: <https://www.britannica.com/biography/Tom-Hiddleston>. [cit. 2023-04-09].

MCCOY, Daniel. *Why Odin Is One-Eyed*. Online. Norse Mythology for Smart People. © 2019-2021. Dostupné z: <https://norse-mythology.org/tales/why-odin-is-one-eyed/>. [cit. 2024-02-08].

NATIONAL MUSEUM OF DENMARK. *The Viking blót sacrifices*. Online. NATIONAL MUSEUM OF DENMARK. National Museum of Denmark. Dostupné z: <https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/religion-magic-death-and-rituals/the-viking-blot-sacrifices/>. [cit. 2023-02-04].

Norse mythology in popular culture. Online. In: WIKIMEDIA FOUNDATION, INC. Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, © 2001-2024, 22.1.2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Norse_mythology_in_popular_culture. [cit. 2024-02-23].

PETTTIT, Edward. *The Poetic Edda*. Online. Duálně jazykové vydání. Cambridge: Open Book Publishers, 2023. ISBN 978-1-80064-774-9. Dostupné z: <https://doi.org/0.11647>. [cit. 2024-02-07].

SAKELLARIOU, M.B. a A. DAVID, David. The polis state: definition and origin. In: *MEAEETHMATA*. Přeložené. Athény: Centrum pro řeckou a římskou antiku Národního fondu pro výzkum, 1989, s. 19. ISBN 960 - 7094 - 73 - 5. [cit. 2024-02-07]

SCHWARM, Betsy. *Der Ring des Nibelungen: music dramas by Wagner*. Online. In: WORLD HISTORY ENCYKLOPEDIA FOUNDATION. Godalming: World History Encyclopedia Foundation, © 2008–2024. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Der-Ring-des-Nibelungen>. [cit. 2024-02-23].

SMITH, Edward W.L. *The Echo of Odin: Norse Mythology and Human Consciousness*. Online. Jefferson: McFarland and Company, 2018. ISBN 8-1-4766-3402-9. Dostupné z: <https://www.amazon.com/Echo-Odin-Norse-Mythology-Consciousness/dp/1476675090?asin=1476675090&revisionId=&format=4&depth=1>. [cit. 2023-01-14].

SNOW, Dr. Andre C. *Art of the Viking Age*. Online. SMARTHISTORY. Smarthistory. 2020. Dostupné z: <https://smarthistory.org/viking-art/>. [cit. 2023-02-15].

STOUHI, Diana. *The Architecture and Environmental Design of Marvel Cinematic Universe Movies*. Online. ArchDaily. 2022, 27.4.2022. Dostupné z: <https://www.archdaily.com/980895/the-architecture-and-environmental-design-of-marvel-cinematic-universe-movies>. [cit. 2024-02-27].

STURLUSON, Snorri. *Edda a Sága o Ynglinzích*. Přeložil Helena KADEČKOVÁ. Praha: Argo, 2003. ISBN 80-7203-458-8.

SZILÁGY, K.; SAND-ERIKSEN, A. Medieval Norwegian Wooden (Stave) Churches: Built Heritage and Places of Memory, 2021. www.hungarianarcheology.hu.
https://real.mtak.hu/124494/1/Szilagy-Sand-Eriksen_E21TA.pdf. [cit. 2024-02-07].

Thor, 2011 [Thor] [film]. Režie Kenneth BRANAGH. USA, Paramount Pictures.

Thor. Online. In: IMDB.COM, INC. IMDb, 1990 - 2024. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt2306299/>. [cit. 2024-02-26].

Thor (film). Online. In: WIKIMEDIA FOUNDATION, INC. Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, © 2001-2024, 26.2.2024. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Thor_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Thor_(film)). [cit. 2024-02-27].

Thor: Láska jako hrom, 2022 [Thor: Love and Thunder] [film]. Režie Taika WAITITI. USA, Walt Disney Studios Motion Pictures.

Thor: Ragnarok, 2017 [Thor: Ragnarok] [film]. Režie Taika WAITITI. USA, Walt Disney Studios Motion Pictures.

Thor: Temný svět, 2013 [Thor: The Dark World] [film]. Režie Alan TAYLOR. USA, Walt Disney Studios Motion Pictures.

Thor: Love and Thunder. Online. In: WIKIMEDIA FOUNDATION, INC. Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, © 2001-2024, 26.2.2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Thor:_Love_and_Thunder. [cit. 2024-02-27].

TYLER, Adrienne. Vikings True Story: How Much Was Real (& What The TV Show Changed). Online. *ScreenRant*. 2024. Dostupné z: <https://screenrant.com/vikings-show-true-story-ragnar-mythology-changes/>. [cit. 2024-02-23].

VON SCHNURBEIN, Stefanie. *The Function of Loki in Snorri Sturluson's "Edda"* Stefanie von Schnurbein. Online. Chicago: The University of Chicago, 2000. není ISBN. Dostupné z: <https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/463618?journalCode=hr>. [cit. 2024-02-29].

VON SCHNURBEIN, Stefanie. *Norse Revival: Transformations of Germanic Neopaganism*. Online. Brill, 2016. ISBN 978-90-04-30951-7. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/10.1163/j.ctt1w76v8x.17?seq=1>. [cit. 2024-02-25].

Vikingové. Online. In: IMDB.COM, INC. IMDb: 1990 - 2024. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt2306299/>. [cit. 2024-02-26].

7.1 Seznam tabulek, grafů a obrázků

1. tabulka: označující nejoblíbenější díla se severskou tematikou vr v rozdílných žánrech

1. graf: výsledky pracovního listu

[1. obrázek: magnát ve Švédsku](#)

[2. obrázek: sloupová kostel v Burgundu](#)

[3. obrázek: Loki usedající na Odinův trůn ve filmu Thor](#)

[4. obrázek: vyřezávaný motiv vlka Fenrira na stěně kostela v Burgundu](#)

[5. obrázek: MARVEL pojetí Asgardu z filmu Thor](#)

[6. obrázek: Valknut](#)

[7. obrázek: adaptace Odina ve filmu Thor](#)

[8. obrázek: ilustrace Odina z prozaické Eddy](#)

[9. obrázek: adaptace Frigg z MARVEL filmu Thor](#)

[10. obrázek: Ilustrace Frigg ze sbírky mýtů z roku 1895](#)

[11. obrázek: MARVEL pojetí Lokiho z filmu Thor](#)

[12. obrázek: ilustrace Lokiho v prozaické Eddě](#)

[13. obrázek: Thor v MARVEL filmu Thor](#)

[14. obrázek: ilustrace Thora v prozaické Eddě](#)

[15. obrázek: adaptace Heimdalla v MARVEL filmu Thor](#)

[16. obrázek: ilustrace Heimdalla v prozaické Eddě](#)

17. obrázek: Obrázek Lokiho inspirovaný ilustrací z Eddy (vlastní fotografie)

18. obrázek: Obrázek Lokiho inspirovaná MARVEL filmem (vlastní fotografie)

19. obrázek: obrázek Surtura (vlastní fotografie)

20. obrázek: vztah mezi Lokim a Thorem (vlastní fotografie)

21. obrázek: vyobrazení trpaslíků v Nidavelliru (vlastní fotografie)

7.2 Seznam příloh

Příloha 1.: prezentace

Příloha 2.: příklad vypracovaného pracovního listu

Příloha 3.: myšlenková mapa s obrem Surturem a krávkou Audhumlou

Příloha 4.: myšlenková mapa s mylnými rodinnými vztahy Lokiho a Thora

Příloha 5.: myšlenková mapa s trpaslíky

Příloha 6.: příklad vyhodnoceného kontrolního testu

1. 8 Přílohy

Příloha 1.: prezentace



Table of contents

believers -
Vikings

definition
of
mythology

introduction
to
mythology

the
creation
of norse
world

gods and
goddesses

legends

the end of
norse
world

worksheet
and
project

What did they look like?



How did they live?

What did they do?

What did they
believe in?

Gods and goddesses



Odin

- the greatest amongst the gods
- 'All father of Aesir'
- god of poetry and magic



Frigg

- Odin's wife
- goddess of fertility, beauty, love and fate
- queen of Asgard
- protective mother

Gods and goddesses



Loki

- mischievous god
- skill of shape-shift and turning into animalistic forms
- made always problems



Thor

- Odin's son
- protector of humanity
- god of thunder
- his hammer Mjolnir
- known for bravery, strength and healing powers

What is norse
mythology
about?

Beginning of everything



creating of a
connection
between
Muspelheim and
Niflheim



creation of
proto-giant Ymir



occurrence of
Audhumla and
creating the
ancestor of Gods
Buri

his grandchildren
Odin, Vili, Vé
killed Ymir and
created worlds
from his body





Yggdrasil

Asgard



Gods and goddesses



Freya

- sensual and passionate goddess
- goddess of fertility, love and beauty
- sister of Frey
- followed by two strong cats



Frey

- god of fertility, prosperity and pleasant weather conditions
- one of the most respected of Vanir's clan
- followed by boar

Gods and goddesses



Balder

- son of Frigg and Odin
- epitome of radiance, beauty, kindness and fairness
- believed to be immortal
- killed by Loki (mistletoe)
- the most popular amongst gods



Heimdall

- son of Odin
- sat on top of Bifrost
- remained forever on alert
- guarding Asgard against attacks
- abnormal hearing skills

Gods and goddesses



Hel

- goddess and ruler of underworld Helheim
- pale skin (appears to be death-like)
- daughter of Loki

Video



Is there something like afterlife?

dead viking

killed in the fight

Valhalla



- honored fighter may drink and eat nonstop in big hall with other fighters, who are accompanied by Valkyries
- they wait to fight again when they will be needed the most

died naturally, by sickness

Helheim



- other Vikings who were not be honored to take part in Valhalla
- good people may rest in shadows

```
graph TD; A((terrible long winter)) --> B((the Earth sinks into the sea)); B --> C((the wolf Fenrir breaks loose and devours the sun)); C --> D((Yggdrasil shakes and Bifrost collapses)); D --> E((All gods and goddesses fight against creatures and powers of Underworld)); E --> F((Everyone dies except Surtr (fire giant))); F --> G((sets the world on fire and destroys everything (including himself))); G --> H((from ashes rise a new world));
```

The end of everything
Ragnarok

- 'final destiny of the gods'
- complicated long process

terrible long winter

the Earth sinks into the sea

the wolf Fenrir breaks loose and devours the sun

Yggdrasil shakes and Bifrost collapses

All gods and goddesses fight against creatures and powers of Underworld

Everyone dies except Surtr (fire giant)

sets the world on fire and destroys everything (including himself)

from ashes rise a new world



independent work
- worksheet

Work in groups

creating of mind map

```
graph LR; EM((Empathy Map)) --- TF(Think & Feel); EM --- S(See); EM --- H(Hear); EM --- G(Gain); EM --- P(Pain); EM --- SD(Say & Do); TF --- W[ Worries  
Emotions  
Aspirations  
Thoughts  
Concerns ]; S --- R[ Reactions  
Environment  
Changes ]; H --- C[ Comments  
Opinions by others ]; G --- A[ Advantages  
Experiences  
Recognition  
Relief ]; P --- PP[ Pain points  
Fears  
Weaknesses ]; SD --- Q[ Quotes  
Actions  
Behaviors  
Keywords  
Habits ];
```

The mind map is centered on 'Empathy Map' with a person icon. The branches are:

- Think & Feel** (heart icon): Worries, Emotions, Aspirations, Thoughts, Concerns.
- See** (eye icon): Reactions, Environment, Changes.
- Hear** (ear icon): Comments, Opinions by others.
- Gain** (smiley face icon): Advantages, Experiences, Recognition, Relief.
- Pain** (frowny face icon): Pain points, Fears, Weaknesses.
- Say & Do** (lips icon): Quotes, Actions, Behaviors, Keywords, Habits.

Thank you for
your attention

Sources



<https://www.worldhistory.org/mythology/>



<https://sonsofvikings.com/blogs/history/what-did-vikings-wear-realism-and-creative-interpretations>



<https://www.centreofexcellence.com/norse-gods-goddesses/>



<https://kids.britannica.com/students/article/Frey/310760>



<https://en.natmuseu.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/the-people/viking-homes/>

Pictures

- <https://www.alamy.com/stock-photo-norse-mythology.html?setl8xrs&rsort>
- <http://www.geographicguide.net/geographicguide/europeandnordic/mn.htm>
- <https://www.folklorevisniumuseum.se/dokumentation>
- <https://sonsofvikings.com/blogs/history/what-did-vikings-wear-realism-and-creative-interpretations>
- <https://denmarkcenter.com/en/4640156738974024/>
- <https://istammythica.com/vikings-norse-mythological-frost-giants/>

Pictures

	https://www.wikiwand.com/cs/Vili		https://cs.m.wikipedia.org/wiki/Soubor:_Odin_%28Manual_of_Mythology%29.jpg
	https://riordan.fandom.com/wiki/Vggdrasil		https://en.wikipedia.org/wiki/Loki
	https://www.pinterest.co.uk/pin/79411346788343848/		https://www.britannica.com/topic/Theo-r-Germanic-deity
	https://mythopedia.com/topics/frigg		https://www.alehorn.com/blogs/alehorn-viking-blog/norse-gods-and-goddesses-freya

Příloha 2.: příklad vypracovaného pracovního listu

The Norse mythology

Name: MAX KADLEC

Age: 11

Class: 6B

Norse mythology was worshipped by Godless. It is set in multiverse where one big tree holds 9 worlds. The central one is Asgard, where all gods live. Asgard is

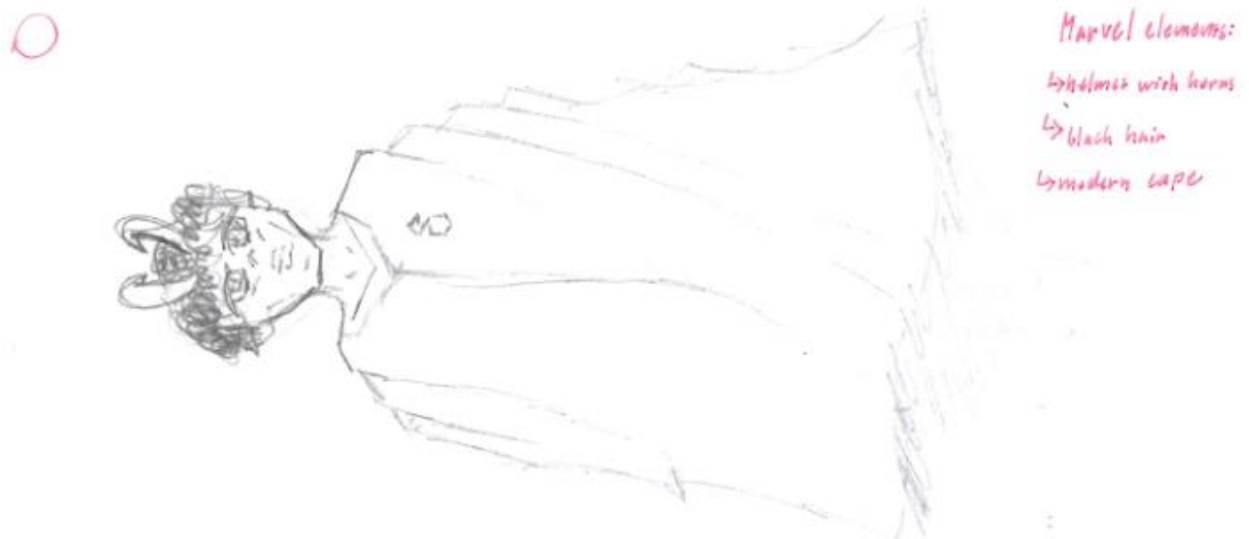
set in city, originally portrayed as world or land
The main city for other people The ruler of this world is Odin, who has chasing wets as pets. He has two sons: Thor and Balder. One of them has a big hammer called Mjolnir to protect humans. Other god Heimdall protected Bifrost with his transformation / changing / shape shifting. The mischievous god Loki had a skill of transformation / changing / shape shifting. Valkyries were in Valhalla. Their job was to

1. What colour do giants have in Norse mythology?
A. just blue
B. just red
☒ C. multiple colours
2. What is the purpose of Ragnarok?
A. destroy everything ✓
B. reschedule the system of worlds ✓
C. create new world ✓
3. Valhalla is the place where:
A. dead bad people payed for their sins
☒ B. honored warriors could drink and eat whole afterlife
C. where gods and goddesses punished people
4. Ragnarok is caused first by:
A. Surtur
☒ B. long winter
C. Thor

Match the words, which do you think are associated to each other:

1. Mjolnir	G ●	●	A. Heimdall
2. Valhalla	E ●	●	B. rise of new worlds
3. sword → did not own sword → Marvel connection	A ●	●	C. Odin
4. rams	F ●	●	D. Bifrost
5. bridge to Asgard	D ●	●	E. heaven
6. without eye	C ●	●	F. Frey
7. Ragnarok	B ●	●	G. Thor

Draw how do you think Loki looked like:

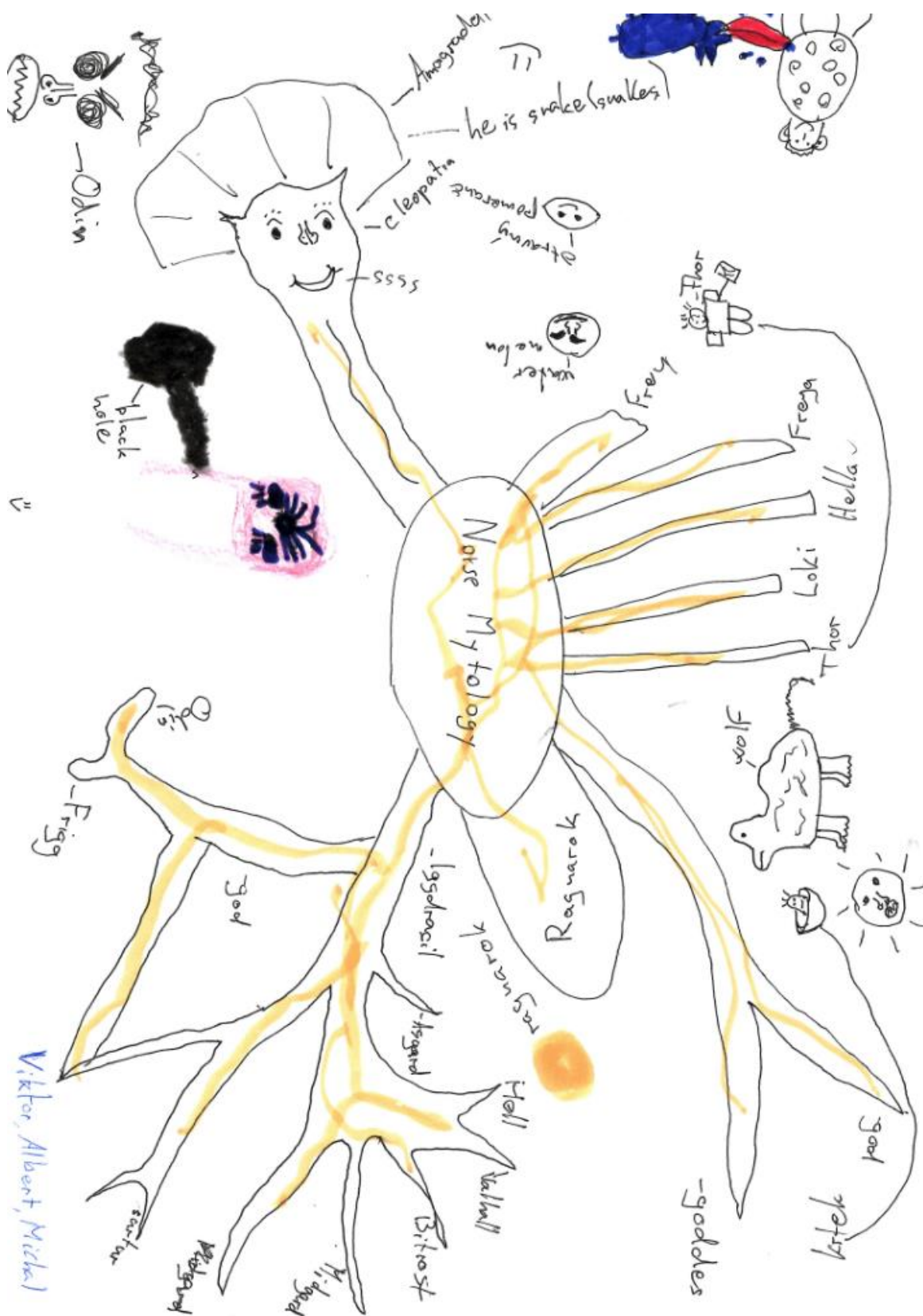


Little bonus: create your own Viking

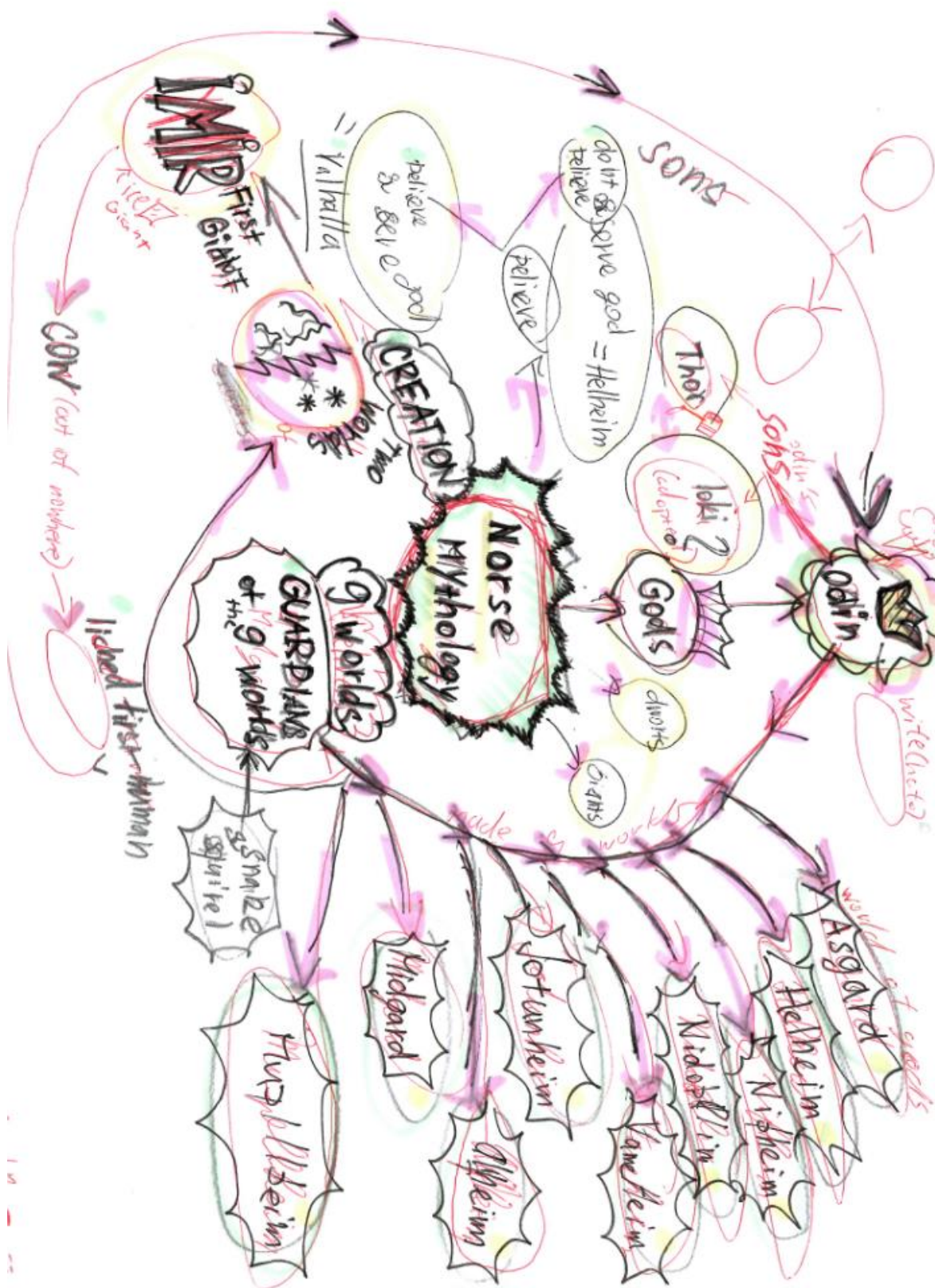


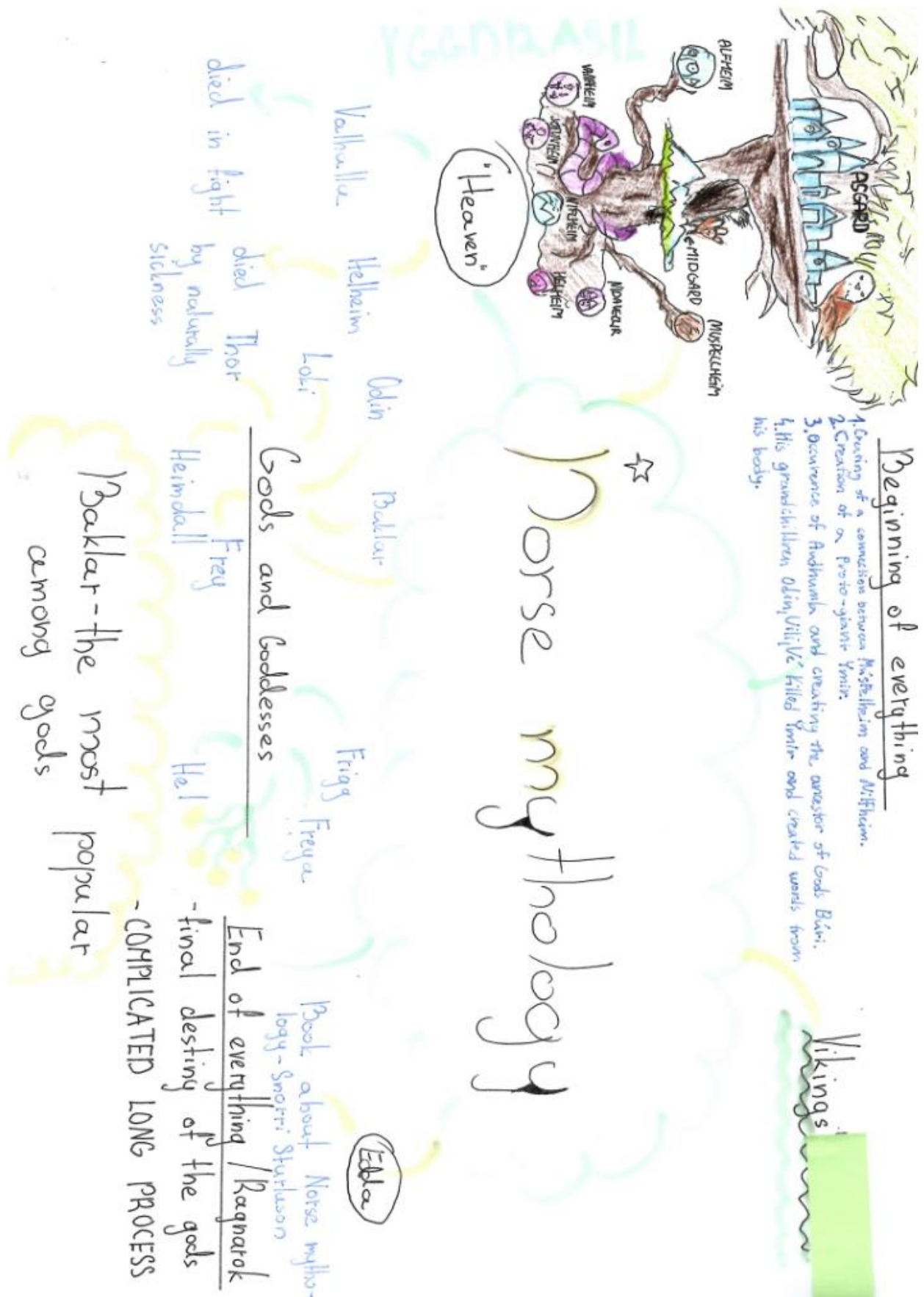
Created with MyWorksheetMaker.co

Příloha 3.: myšlenková mapa s obrem Surturem a krávou Audhumlou



Příloha 4.: myšlenková mapa s mylnými rodinnými vztahy Lokiho a Thora





Příloha 6.: příklad vyhodnoceného kontrolního testu

Norse mythology - revision

Name: Denis

Date: 31.3.2023

1. What is mythology?

- A. book of fairytales
- ☒ B. collection of myths and stories of culture
- C. movies about gods and goddesses

✓ 9/10

2. Who did play a role during creating space and life?

- ☒ A. proto-giant Ymir
- B. Loki
- C. Fenrir

✓

3. How is the tree which holds all nine worlds called?

- A. Helheim
- ☒ B. Yggdrassil
- C. Múspelheim

✓

4. How is the end of the worlds called?

- A. Radumil
- B. Ratatosk
- ☒ C. Ragnarok

✓

5. Who will survive as the last one during THE END?

- A. Surtur
- B. Thor
- ☒ C. Hel

X

Write names of the gods and goddesses on the picture:



Loki

Heimdall



Frigg

Hol



Describe what is Valhalla and what was happening there (purpose of it):

Valhalla is heaven for warriors
and its better place than Midgard.

Bonus points: write a nice joke

mapo (mnp) in spanish is same like mapo 'hispanish

