

DEEPAK CHOPRA

a GOTHAM CHOPRA



Ovládnutí
naší moci
změnit
svět

SEDM

DUCHOVNÍCH ZÁKONŮ
SUPERHRDINŮ

SEDM
DUCHOVNÍCH
ZÁKONŮ
SUPERHRDINŮ

Ovládnutí naší moci
změnit svět

Deepak Chopra

a

Gotham Chopra

**SEDM
DUCHOVNÍCH
ZÁKONŮ
SUPERHRDINŮ**

Ovládnutí naší moci
změnit svět

**PŘEKLAD
Horác Vrchlický**

Český název: *Sedm duchovních zákonů superhrdinů*

Název anglického originálu: *The Seven Spiritual Laws of Superheroes: Harnessing Our Power to Change the World*

Autoři: Deepak Chopra a Gotham Chopra

Překlad: Horác Vrchlický

První vydání: Harper One, *An Imprint of HarperCollins Publishers*, 2012

Grafika obálky: Madgrafik

Odpovědný redaktor: Ivana Čejková

Jazyková korektura: Dana Wotřelová

© 2011 by Chopra Media and Liquid Comics LLC

© For the Czech Republic edition by HarperCollins Polska sp. z o.o.,
Warszawa 2020

Všechna práva vyhrazena, včetně práva na reprodukci celého díla nebo jeho částí v jakékoliv podobě.

Tato kniha je vydána na základě licence HarperCollins Publishers, LLC, New York, USA.

Všechny postavy v této knize jsou fiktivní. Jakákoliv podobnost se skutečnými osobami, žijícími či zesnulými, je čistě náhodná.

HarperCollins je ochranná známka, jejímž vlastníkem je HarperCollins Publishers, LLC, New York, USA. Název ani známku nelze použít bez souhlasu vlastníka.

Ilustrace na obálce byla použita po dohodě s HarperCollins Publishers, LLC, New York, USA. Všechna práva vyhrazena.

Design: © by Laura Beers Design (lbeersdesign@gmail.com)

Elektronické formáty: Woblink, Poland

ISBN: 978-83-276-5379-6 (EPUB)

ISBN: 978-83-276-5380-2 (MOBI)

ISBN: 978-83-276-5381-9 (PDF)

Předmluva

Vůbec první komiks jsem přečetl přibližně ve svých šesti letech. Dostal jsem jej od otce, který mi k němu řekl jen dvě věty: „Tady, přečti si to. Naučí tě to jednu velmi důležitou věc – jak vyprávět velké příběhy.“

Nedostal jsem ovšem od otce komiks *Batman*, jak by se nejspíš mohlo zdát vzhledem k mému jménu (Gautam, Gotama či anglická podoba Gotham je původní jméno Buddha – odkud se vzalo pojmenování pro temné město Gotham City, Batmanovo bydliště, nemám tušení). Mohu rovněž potvrdit, že otec se stal fanouškem *Temného rytíře* teprve nedávno. První komiks, který jsem přečetl, byl ve skutečnosti příběh o Kršnovi¹, jednom z nejoblíbenějších indických bohů.

Zbožňoval jsem ho.

Od té doby jsem si pořizoval do sbírky další a další staré indické komiksy, kdykoli jsme s rodinou odcestovali do naší rodné vlasti Indie, abychom navštívili mé prarodiče. Na výběr jsem tam měl ze stovek komiksů, které vyprávěly všechny ty velké příběhy indických bohů a bohyň, králů a královen, dobyvatelů a osvoboditelů, válečníků a mudrců. S bratranci jsme je chtěli všechny mít, takže se naše sbírka rychle a zdárně rozrůstala. Shromáždili jsme všechny staré indické komiksy, na které jsme narazili. V době dospívání se můj zájem rozšířil také na západní komiksy, a to především na ty, kde vystupovali superhrdinové, ať už to byli *Batman*, *Superman*, *Spider-Man*, *X-Meni* a všichni ostatní.

¹ Kršna, též Krišna je podle védské tradice Nejvyšší Bůh, který všemu vládne a ze kterého vše pochází. [pozn. překl.]

Důkladně jsem studoval práce Alana Moorea² a Stanleyho Leea³ a dalších vizionářských myslitelů a kreslířů, kteří se pohybovali ve zvláštním a relativně obskurním prostředí komiksových příběhů. Svět komiksových hrdinů a superhrdinů se stal nedílnou součástí mého života. Sám jsem dokonce se svým dobrým přítelem založil komiksovou společnost a vezl se na další vlně velkého zájmu o komiksové příběhy, která se promítla i do filmového průmyslu a začala ho velmi výrazně ovlivňovat. Superhrdinové i jejich nepřátelé si oblékli své typické kostýmy a jali se dobývat Hollywood, což se jim úspěšně daří dodnes.

Otec se mezitím stal jedním z hlavních aktérů, kteří se snažili přiblížit Východ Západu. Díky němu se pojmy jako jóga, čaj⁴, karma nebo mantra staly součástí každodenního slovníku západního člověka. Otcův věhlas rostl, stával se stále známějším a také úspěšnějším, čehož si nešlo nevšimnout. Jestli jsem to vnímal? Samozřejmě, jak bych to mohl nevnímat? Vystoupil v pořadu *Oprah Winfrey Show*. Elizabeth Taylorová a Michael Jackson k nám chodili na večeři. Otcovy bestsellery zaplatily moje vysokoškolské vzdělání.

A pak se naše světy začaly skutečně prolínat. Na přednáškách věnovaných filmovému umění na vysoké škole jsem znovu sledoval *Star Wars*. Rada, která v něm zazní, mě zasáhla s mnohem větší silou než kdykoli předtím. Jako

² Alan Moore (1953) je anglický spisovatel, který proslul především jako komiksový scenárista. Mezi jeho nejvýznamnější díla patří *V jako Vendeta*, *Z pekla* či *Watchmen – Strážci*. Znalci komiksů je považován za nejlepšího komiksového scenáristu všech dob. [pozn. překl.]

³ Stanley Lee (1922–2018) byl americký komiksový scenárista, herec, producent, vydavatel a prezident a předseda společnosti Marvel Comics. [pozn. překl.]

⁴ Čai nebo také chai másala, případně masala chai je indická směs koření, která se používá při přípravě typických indických čajů. Má výraznou zázvorovou chuť. Obvykle obsahuje drcený zázvor, citronovou kůru, drcený hřebíček, kardamon, anýz a drcenou skořici. [pozn. překl.]

kdyby mi v hlavě zazvonil zvon. „Použij sílu, Luku...“ To samé se mi stalo při sledování filmu *Matrix*, kde Morpheus Neovi říká: „Svět je iluze.“

V televizních seriálech jako *Hrdinové* či *Ztraceni*, ve filmu *Temný rytíř* a spoustě dalších ikonických televizních a filmových dílech se objevovaly stejné myšlenky, jaké zdo-bily knihy mého otce v posledních dvaceti letech. Ovlivňo-vání probíhá oběma směry. Když jsem před několika lety pomáhal organizovat diskusi na Comic-Conu⁵ v San Diegu mezi mým otcem a komiksovou ikonou Grantem Morrisonem⁶, jeden z diváků v publiku se mého otce zeptal na „kvantové vědomí“. Otec se otočil, podíval se na mě široce otevřenýma očima a s úsměvem na tváři a já jsem v tu chvíli přesně věděl, na co myslí a jak se cítí. Byl mezi svými.

Když jsme se pak jednou s otcem procházeli (já jsem v té době už byl rovněž sám otcem) a debatovali jsme o tom, v jak choulostivé situaci se naše planeta nachází, jak balancuje na hraně a snaží se udržet nad propastí, vzpomněl jsem si na to, co otec řekl, když mi dal moji vůbec první komiksovou knihu. *Tady, přečti si to. Naučí tě to jednu velmi důležitou věc – jak vyprávět velké příběhy.*

Tentokrát jsem nechtěl promarnit příležitost zjistit proč.

Gotham Chopra

⁵ Comic-Con International je multižánrový čtyřdenní festival s dlouhou tradicí, který se pořádá každý rok v létě v kalifornském San Diegu. První ročník se konal v roce 1970 a původně se zaměřoval především na díla spjatá s komiksy, sci-fi a fantasy. Během let se rozrostl o další žánry populární kultury – námátkou horor, anime, manga, videohry a další. Jde o největší akci svého druhu na světě, které se účastní herci, spisovatelé, kreslíři, producenti, ale hlavně nadšení fanoušci z celého světa, jichž bývá v průměru kolem 130 000. [pozn. překl.]

⁶ Grant Morrison je skotský komiksový scenárista, který pracoval pro DC Comics i u Marvel Comics, dvě největší americká komiksová vydavatelství. [pozn. překl.]

Úvodní slovo

Když byly mé děti Mallika a Gotham malé, měli jsme společný rituál, který jsme dodržovali každý večer, zatímco jsem je ukládal ke spánku. Vyprávěl jsem jim příběhy. Obvykle to byly mýtické příběhy, v nichž se vedle sebe objevovaly dobro a zlo, nejrůznější přírodní jevy či mluvící zvířata. Když se příběh dostal do vrcholné fáze, takzvaného cliffhangeru⁷, v němž musela hlavní postava čelit nějakému nebezpečí nebo se právě chystala vzít spravedlnost do svých rukou, dostala se do dramatické zápletky, krize či byla nucena učinit zásadní rozhodnutí, děj jsem zastavil. Přesně v tuto vyhrocenou chvíli jsem přestal s vyprávěním a dal jsem Mallice a Gothamovi úkol. Řekl jsem jim, aby dál v příběhu pokračovali sami, nechali si ho vstoupit do snu a nebáli se ho zdramatizovat, jak jenom toho budou schopni. Čím větší zápletky jejich představivost dokázala vymyslet, tím zajímavější a větší příběhy poté vznikaly.

⁷ Cliffhanger (visící na útesu) je typ dějového zvratu v příběhu. Užívá se v literatuře, dramatu, ve filmu a zejména v seriálech nebo komiksových příbězích na pokračování. Cliffhanger je dramatický závěr díla, v seriálu jde o dramatický závěr na konci každé epizody, při němž hrdina zůstává v nevyřešené a obvykle nebezpečné situaci. Jde o konec v nejnapínavějším momentu, což má čtenáře či diváky, a v současné době především fanoušky seriálů nebo právě komiksových příběhů na pokračování, udržet v napětí a přinutit ho, aby se díval i na další epizodu. Výraz cliffhanger v tomto smyslu poprvé použil anglický spisovatel Charles Dickens na konci svého povídkového cyklu – v něm hlavní hrdina skutečně visel z útesu. Myšlenka cliffhangeru je však mnohem starší a objevuje se v těch nejstarších dílech. Příkladem jsou Pohádky tisíce a jedné noci, v nichž Šeherezáda skončila své vyprávění vždy v nejnapínavějším momentu a pokračovala následující noc, což jí zachránilo život, protože král zvědavý na pokračování ji nedal popravit. [pozn. překl.]

S těmito instrukcemi odešly děti spát, těšice se na noční dobrodružství. Ráno po probuzení přišly do naší manželské postele a já jsem je vyzval, aby mi vyprávěly o tom, co se jim zdálo a kudy, jakými cestami, se jejich vlastní pokračování příběhu ubíralo.

Mallika a Gotham se ochotně a dychtivě pustili do vyprávění a já jsem jim trpělivě a s úžasem naslouchal. Byl jsem fascinován a doslova ohromen jejich obrovskou, úrodnou fantazií a velkolepými dějovými linkami plnými zvratů, dramát a zákrut, které do rána vytvořili. Jejich příběhy mi velmi často připomínaly ony velké mýty provázející lidstvo od počátku věků. Mýty, v nichž se odehrává věčný boj dobra se zlem, mýty plné romantiky, dramát, lásky i nenávisti, mýty vyprávějící o zradě i věrnosti, o pokušení, loajalitě, mýty plné sporů, konfliktů, dobývání cizích území i jejich bránění, mýty, kde beznaděje a zoufalství střídají naděje a vyhlídky na šťastný konec. Mýty, jejichž hrdinové mají své ctnosti i zlovyky, své dobré i špatné stránky, prožívají nejrůznější emoce včetně radosti a smutku a musejí se vypořádávat s všemožnými protivenstvími.

Nemohl jsem se jejich vyprávění nabažit a těšil jsem se na každé další ráno, kdy mi mé děti začaly popisovat další zápletky, jaké se vyskytují napříč kulturami už tisíce let a které nepřestávají lidstvo fascinovat, přestože se svět tolik změnil.

Kde Mallika s Gothamem ke svým příběhům přišli? Jak mohli vymyslet zápletky, s nimiž se za svůj krátký život ještě nikdy nesetkali? Odkud jejich fantazie čerpala? Pronikly snad jejich nevinné mysli do hlubokého rezervoáru kolektivní představivosti?

Velký švýcarský psycholog Carl Gustav Jung nás obohatil o pojmy archetyp⁸, archetypální symboly a kolektivní nevědomí. Mýty, pověsti a báje chápal jako psychickou zkušenost mnoha generací a jako součást kolektivního nevědomí lidstva. Podle něj nejsou mýty smyšlené příběhy o dobrodružstvích imaginárních postav v neexistujících zemích, ale fantaziemi jedinců, které pocházejí ze společné lidské povahy – z povahy, která je společná nám všem a máme ji uloženou hluboko v sobě. Jinak řečeno, mýty jsou spontánním vyjádřením kolektivních stanovisek založených na nevědomých duševních zážitcích. Primitivní mentalita mýty nevymýšlí, ale prožívá je. Mnohé z těchto nevědomých procesů, které se v nás odehrávají, mohou být sice přímo vyvolány vědomím, ale nikdy se tak neděje na základě vědomé libovůle. Odehrávají se spontánně, přicházejí do našich myslí jako by samy od sebe a vědomí nemůže jejich příčinu ani rozpoznat, a ani dokázat.

Základní kostra mýtů je vždy podobná. Jde o příběh hrdiny – ženy či muže –, který z různých důvodů opouští domov, vydává se do světa a na svých cestách zažívá nejrůznější dobrodružství, často fantastická, až neuvěřitelná, dostává se do náročných situací, potkává se s dobrem i zlem, s hodnými lidmi i s padouchy a musí řešit nejrůznější úkoly, aby se z náročných situací dostal nebo aby zkrátka mohl pokračovat v cestě dál. Během putování

⁸ Archetyp znamená pravzor, praobraz. Pojem zavedl do psychologie švýcarský psycholog Carl Gustav Jung (1875–1961). Archetypy jsou podle něj typické postavy, motivy a scénáře, které symbolickou formou vyprávějí o zkušenostech lidské existence. Archetyp sám o sobě není dobrý ani zlý. Jeho pozitivní či destruktivní vliv záleží na tom, zda mu podlehneme, budeme ho ignorovat či naopak ho přijmeme. Záleží na nás, jak se k němu postavíme. Archetypy jsou podle Junga plné tvůrčí energie a mluví k nám řečí symbolů a metafor. [pozn. překl.]

se toho musí hodně naučit, a to nejen o světě a ostatních lidech, ale především, sám o sobě, a projít velkou vnitřní proměnou. Do své původní společnosti se vrací většinou radikálně proměněn v osvícenou bytost, léčitele, vizionáře či velkého učitele, za nímž se stahují jeho učedníci.

Tyto příběhy jsou pravěké a jsou základem komiksů se superhrdiny, kteří stejně jako starověcí hrdinové svádějí věčný boj s dobrem a zlem. Kladní hrdinové často vyhrávají, ale nikdy nevyhrají všechny bitvy. Padouši často prohrávají, avšak občas se jim podaří vyhrát. Dobro nikdy nemůže zvítězit natrvalo, stejně jako nikdy natrvalo nezvítězí zlo. Příběh dobra a zla ve skutečnosti nemá konce. Žádná strana nemá své vítězství zaručené navždy. Je to věčný, nikdy nekončící boj, věčný tanec mezi dvěma protipóly, mezi evolucí (vývojem k řádu) a entropií (chaosem). Je to samá podstata existence.

Později, když děti vyrostly, jsem jim z jedné z cest do Indie přivezl kufry plné komiksů, které zobrazovaly a vyprávěly velké příběhy patřící do našeho indického dědictví. To pochopitelně ještě víc povzbudilo jak jejich představivost, tak také zájem o historii svých předků a o dobrodružství hrdinů starých dob, kteří se tolik podobají superhrdinům dnešním. Na stránkách těchto indických komiksů byly prostřednictvím obrázků tak živě vylíčeny osudy a příhody bezpočtu bohů a bohyň, vládců a dobyvatelů, kladných postav schopných se obětovat pro druhé i těch největších zloduchů, že to mé děti okamžitě pohltilo. Rád si myslím, že tyto komiksy i náš večerní rituál, když byli malí, hrály významnou roli v tom, že z Malliky i Gothama vyrostli skvělí vypravěči.

Pokud šlo o známky, nepatřil Gotham na střední škole nikdy k nejsilnějším studentům. Jeho kreativita, s jakou přistupoval k úkolům a potažmo k životu, se

však nedala přehlédnout. Tvořivé myšlení a řešení problémů ho neopustilo ani během studií na Kolumbijské univerzitě v New Yorku a zůstalo mu dodnes. Jako celý jeho život jsem se rozhodl ho podporovat v oblastech, které ho zajímají a v nichž se mu daří, než abych si dělal starosti se školními známkami, které se nezdály být zajímavé. Povzbuzoval jsem ho v jeho zájmu o srovnávací religionistiku, literaturu a film.

Po promoci Gotham a jeho přítel Sharad Devarajan přišli s nápadem, že některé indické příběhy zmapované ve starých komiksových sešitech přivedou na svět v nové podobě, rozšíří je a seznámí s nimi nejenom komiksově fanoušky, ale všechny milovníky dobrých příběhů a velkých mýtů. Společně začínali najímat mladé spisovatele a kreslíře v Indii – jedním z nich je Jeevan Kang, jehož původní kresby doprovázejí tuto knihu. Jeevan a další mladí umělci, kteří by jinak pravděpodobně skončili jako kreslíři ve velkých západních studiích, se nadchli Gothamovým a Sharadovým nápadem, protože dostali možnost plně rozvinout svůj tvůrčí potenciál. Mohli vytvářet nové postavy a snít nové příběhy.

Gotham a Sharad brzy požádali o investiční podporu sira Richarda Bransona a společně založili komiksovou společnost Virgin Comics. Dnes, po letech jejího budování, jsou Gotham a Sharad většinovými vlastníky a společnost se přejmenovala na Liquid Comics (www.liquidcomics.com). Gotham, Sharad a jejich zapálení umělci vytvářejí velké moderní mýty a rozvíjejí své příběhy nejenom v knižní podobě, ale převádějí je do filmových scénářů, z nichž pak vznikají celovečerní filmy, do videoher a podobně. Na některých z jejich projektů se spolupodíleli filmaři jako například John Woo, Guy Ritchie, Shekhar Kapur, Wes Craven a další.

Tato kniha završuje a propojuje vše výše uvedené. V mnoha ohledech ji vnímám jako – s malou nadsázkou řečeno – destilát svých myšlenek, výzkumu, porozumění vědomí a tvoření mýtických příběhů za řadu let, promíchaný s výsledky podobné práce Gotham a nové generace tvůrců a vypravěčů příběhů. Jsem velmi hrdý na to, že jsem mohl znovu, jako před mnoha lety, probudit k životu příběhy složené z archetypálních prvků a postav a vyprávět je. Napjatě naslouchám, když je můj syn a další tvůrci spolu se mnou posouvají do nových výšin. A to je v souladu s mým přesvědčením, že skutečné a trvalé mýty a postavy v nich vystupující nemají nikdy pouze jednoho tvůrce. Naopak vycházejí z oněch univerzálních, všeobecně sdílených polí, která jsou výsledkem celých věků lidských snů, aspirací, strachů a představ, a neustále se proměňují a vyvíjejí.

Tato kniha je příběhem moderní tvorby mýtů a zrození nových superhrdinů, kteří překračují národní a etnické hranice. Tito superhrdinové nám zoufale chybí, když potřebujeme řešit naše současné krize ve světě zmítaném konflikty, strachem, válkami, ničením životního prostředí a společenskou a ekonomickou nespravedlností. Postavy a vlastnosti zde vytvořené a popsané jsou zvláštní, nevšední a novátorské a představují syntézu mého chápání a ve stejné míře pochopení ze strany Gotham a jeho generace, kteří jsou inspirováni největšími superhrdiny Východu i Západu – Buddhou počínaje a Batmanem konče – a zároveň tyto superhrdiny napodobují.

V knize *Sedm duchovních zákonů superhrdinů* jsem se inspiroval svou předchozí knihou *Sedm duchovních zákonů úspěchu*. Pokusil jsem se vzít její jádro a použít ho na novou generaci duchovních hledajících. *Sedm*

duchovních zákonů superhrdinů současně popisuje můj osobní příběh a cestu, kterou jsem prošel, když jsem Gotham poučoval o indických superhrdinech a současně jsem se od něj dozvídal o superhrdinech amerických. Během posledních několika let jsme se oba opakovaně zúčastnili rozrůstajícího se festivalu Comic-Con v San Diegu a debatovali na panelech s dalšími skvělými tvůrci příběhů včetně proslulého Stana Lee, stvořitele barvitého marvelovského světa, a Granta Morrisona, současného nejplodnějšího autora komiksů.

Noví superhrdinové se musejí vyjadřovat v současném jazyce a promlouvat k nové generaci, ačkoli si je nikdo z nás nemůže přivlastňovat nebo omezovat. Žijeme nebezpečné období a stojíme na křižovatce. Na jedné straně si zahráváme s vlastním vyhynutím i zánikem celé planety v důsledku nebezpečné kombinace starodávných kmenových zvyků a moderních technologií, která hrozí zahubit vše živé na této planetě. Na straně druhé máme nervovou soustavu, jejímž prostřednictvím si vesmír může uvědomit sám sebe. Dnes, více než kdy dříve, máme k dispozici prostředky a porozumění k tomu, abychom postavili překrásný nový svět⁹, kde se naše současná úroveň, v níž přežívají jen ti nejsilnější, může vyvinout do stavu, kdy přežijí ti nejmoudřejší. Cesta, kterou si vybereme, určí naši budoucnost. Naši volbu ovlivní vlastnosti, ke kterým se vztahujeme, které umíme pojmenovat, které umíme ukazovat na velkých hrdinech a hrdinkách, žijících v legendách a folkloru naší civilizace od počátku věků až doposud.

⁹ Autor naráží na název knihy *Konec civilizace aneb Překrásný nový svět* (v originále *Brave New World*), kterou v roce 1931 napsal anglický spisovatel Aldous Huxley. Antiutopistický vědeckofantastický příběh se zaměřuje nad společenskými poměry v daleké budoucnosti. [pozn. překl.]

Není náhodou, že v této době superhrdinové uchvátí naši představivost jako nikdy předtím. Kamkoli se člověk podívá, tam se stali superhrdinové a nadpřirozeno živoucí částí běžných hovorů. Superhrdinové jsou obdařeni magickými schopnostmi, které zpochybňují zákony prostoru a času a nabízejí nám obraz světa procházejícího proměnou. Superhrdinové zkoušejí hranice energie a vědomí, a tak nám umožňují lépe si uvědomit sebe a své možnosti.

Proto nám podle mého názoru mohou superhrdinové skutečně pomoci při záchraně planety. A především se my sami můžeme stát takovýmito superhrdiny.

Na následujících stránkách se pokouším najít spojitosti mezi starodávnou moudrostí v jejích různých podobách, jak jsem je pochopil během svého života, a mezi superhrdiny se svými charakteristickými kostýmy, kteří jsou součástí moderní mytologie. V Batmanovi spatřuji vlastnosti podobné jako u Buddhy. Na Supermanovi lze nepochybně najít vlastnosti boha Šivy.¹⁰ Kromě toho však existují obzory, ke kterým musíme mířit. Nejenže musíme v desítkách těchto postav objevit aspirace, jež v nás už dřímají, ale také je musíme začít žít silnými přísadami, jako jsou záměr, pozornost, tvořivost a činnost, a to nám dovolí vytvořit nový rod superhrdinů. Takových, kteří jsou ve spojení nejen se svým moudrým *Já*, ale i se svým stínovým *Já*, a kteří mají hlubší porozumění pro propojenost všeho kolem. Jestliže se nám

¹⁰ Šiva je jedním z nejdůležitějších hinduistických bohů. Jednou z jeho úloh je například úloha ničitele vesmíru, který stvořil Brahmá a udržoval Višnu. Na Západě bývá proto Šiva vnímán jako hrůzostrašné apokalyptické božstvo, což z pohledu hinduismu neplatí. Po celé Indii má množství chrámů a je mu zasvěceno dokonce několik hor. [pozn. překl.]

to podaří, můžeme v sobě objevit superhrdinu a začít psát novou stránku v dějinách lidstva.

Deepak Chopra



1

ZÁKON ROVNOVÁHY

Rovnováha je interakcí mezi bytím, cítěním, myšlením a konáním. Superhrdinové umějí spojit tyto čtyři základní úrovně existence i uprostřed největšího shonu, chaosu a úmorné každodennosti, díky tomu zvládají kreativně vyřešit každý úkol, před nímž stojí, a vytvářet kolem sebe atmosféru síly a lásky. Tím pádem musí být ideální superhrdina mistrem bojových umění, jež jsou ve své podstatě duchovní disciplínou.