

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

FILOZOFICKÁ FAKULTA

ÚSTAV BOHEMISTIKY

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**REPREZENTACE HRDINY A ANTIHRDINY V BRITSKÉ FANTASY
LITERATUŘE**

Vedoucí práce: Mgr. David Skalický Ph.D.

Autor práce: Bc. Pavlína Haršová

Studijní obor: Literárně-historická studia

Ročník: 2.

2014

Prohlašuji, že svojí diplomovou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury, uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. V platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. Zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

České Budějovice 9. května 2014

podpis

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Davidu Skalickému Ph.D. za ochotu, se kterou se mé práci věnoval. Zároveň děkuji Bc. Vendule Haršové za cenné připomínky a její čas.

Anotace

V diplomové práci na téma Reprezentace hrdiny a antihrdiny v britské fantasy literatuře se autorka zaměří na typologii postav v žánru fantasy. Bude se soustředit na rozlišení postav na hrdiny a antihrdiny a popíše specifika jejich reprezentace v dílech britských autorů, a to především v díle J. R. R. Tolkiena, C. S. Lewise, J. K. Rowling, P. Pullmana, N. Gaimana a T. Pratchetta.

Teoretické poznatky bude autorka čerpat především z publikace Josepha Campbella s názvem *Tisíc tváří hrdiny: Archetyp hrdiny v proměnách věků* a z knihy *Archetyp a nevědomí* Carla Gustava Junga. Získané poznatky bude demonstrovat na vybraných textech výše zmíněných autorů.

Annotation

The author of this thesis Representation of the hero and the antihero in the British fantasy literature deals with the typology of characters within the genre. She focuses on the distinction between a hero and an antihero and discribes the characteristic features of their representation in the pieces written by British authors, including particularly the work of J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, J. K. Rowling, P. Pullman, N. Gaiman and T. Pratchett. The theoretical background is provided by the publication *The Hero with a Thousand Faces* by Joseph Campbell and a book titled *The Archetypes and the Collective Unconscious*. Gained pieces of information are confronted with the texts named above.

Obsah

1 Úvod.....	2
2 Mýtus	4
2.1 Archetyp.....	4
3 Fantasy	8
3.1 Historie britské fantasy	11
3.1.1 The Inklings	14
3.1.1 Britská fantasy literatura na přelomu století	16
4 Hrdina.....	19
4.1 Původ hrdiny	21
4.1.1 Hrdina a rodičovský odkaz	24
4.1.2 Sirotci ve fantasy literatuře	26
4.2 Hrdinství obyčejného člověka.....	27
4.3 Hrdinou v každém věku	29
4.3.1 Hrdinové středního věku.....	29
4.3.2 Dětský a dospívající hrdina.....	31
4.4 Hrdina jiné rasy	34
4.5 Předurčení, věštby, proroctví	38
5 Tenká hranice mezi dobrem a zlem	41
5.1 Stín	41
5.2 Temná součást hrdiny	41
6 Antihrdina	48
6.1 Podoby antihrdiny	53
6.2 Původ antihrdiny – Jak se rodí padouch	57
6.3 Přívrženci zla.....	60
6.4 Rasismus ve fantasy	63
6.4.1 Komise pro registraci čarodějů z mudlovských rodin	63
6.4.2 Pratchettovy stereotypy.....	64
7 Závěr	66
8 Seznam literatury	68

Úvod

Hrdinství je obecně považováno za kladně hodnocený status jedince, který dokáže potlačit touhu po vlastním prospěchu a obětovat se ve prospěch někoho jiného. Otázka hrdinství, a mnohem více pak antihrdinství, je však mnohem složitější. V následujících kapitolách si klademe za cíl odhalit způsoby, jakými vzniká literární hrdina a antihrdina současnosti. Přestože se ve většině příběhů, které jsme si pro demonstrování získaných poznatků zvolili, jedná o postavy posledních dvaceti let, jejich prapůvodní základ je třeba hledat v mnohem vzdálenější minulosti. Předobrazu současných hrdinů se budeme věnovat v první části této práce. Zaměříme se na hrdiny mýtů, především však blíže popíšeme pojem archetypu C.G. Junga.

V následující části nabídneme obecný nástin specifik spojených s tzv. fantastickou literaturou, blíže se zaměříme na vývoj fantasy žánru od jeho mytických počátků až k současným bestsellerům lámajícím rekordy v prodejnosti. Předem je třeba upozornit, že ačkoli fantasy literatura jako taková nemá příliš dlouhou historii, je to historie bohatá. Vzhledem k tomu je nutné zaměřit se pouze na vybrané zástupce z oblasti britské fantasy.

Zvláštnosti, které jsou svázané s reprezentací hrdiny v britské fantasy literatuře, nastíníme ve třetí části této práce. Klademe si za cíl nalézt prvky, které naše vybrané hrdiny spojují, tedy pokusit se postihnout všeobecné schéma hrdinství. V důsledku toho se blíže zaměříme na archetyp hrdiny, jak jej nabídl Carl Gustav Jung. Zároveň se budeme opírat o poznatky jeho jmenovce Mathiase Junga, získané z jeho knihy s názvem *Kouzlo sebeuskutečnění*. Současného hrdinu se budeme snažit vykreslit v souvislosti s hrdinou mýtů, a postřehnout tak rozdíly mezi nimi. Zaměříme se na hrdinův původ, částečně na jeho motivaci k boji se zlem. Jednu z podkapitol věnujeme také možným podobám hrdiny od dětského zástupce dobra po hrdinu jiné než lidské rasy.

Jako předěl mezi částí věnovanou hrdinovi a tou, která popíše specifika reprezentace antihrdiny, nám bude sloužit kapitola věnovaná hrdinům na hraně, tedy těm, kteří, byť zastupují zájmy dobra, neváhají sáhnout k mnohdy sporným metodám, jimiž toto dobro prosazují. V této části se zaměříme především na charaktery Pratchettových hrdinů, kteří mají mezi spornými postavami své stálé místo. Budeme se snažit postihnout tenkou hranici mezi dobrem a zlem a zároveň určit, kam až může hrdina zajít, aniž by ztratil svůj hrdinský status.

V poslední části práce se budeme věnovat reprezentaci antihrdiny. Zaměříme se na Augustinovo a Boëthiovo vysvětlení dobra a zla, okrajově se budeme věnovat i konceptu manicheismu. Tato tři možná vidění dobra a především zla budeme aplikovat na vybrané antihrdiny britské fantasy, zvláště důkladně se soustředíme na antihrdiny vystupující v sérii knih o *Harrym Potterovi* a v trilogii *Pán prstenů*. V neposlední řadě zaměříme svou pozornost také k přívržencům zla a jejich motivaci. Poslední část této kapitoly pak věnujeme častému zobrazování rasismu v britské fantasy literatuře, konkrétně opět v díle J.K. Rowling a následně v sérii T. Pratchetta s názvem *Úžasná Zeměplocha*.

V samotném závěru práce nabídneme stručné shrnutí rozpoznávaných specifík, která s sebou reprezentace hrdinství a antihrdinství v britské literatuře nese.

1 Mýtus

„[...] mýty se vyznačují tím, že transformují obecné představy do smyslově konkrétního tvaru, tj. vyznačují se právě tou obrazností, která je specifická pro umění.“¹

Ve všech koutech světa se můžeme setkat s vyprávěním o obludách, hrdinných válečnících, popřípadě bozích. Tyto příběhy se, nutno dodat, že nezávisle na sobě, staly základním kamenem mnohých kultur. Vzpomeňme na mýtus o stvoření světa. Velmi podobně popisují původ světa Bible i Korán, se stejnou představou se můžeme setkat i u některých kultur Oceánie, popřípadě u několika indiánských kmenů Severní Ameriky. Stvoření světa *ex nihilo*, tedy doslova „z ničeho“, zahrnující stvořitele, který ať už cíleně či bezděky stvořil svět, je jedním z nejrozšířenějších mýtů toho druhu po celém světě. V řecké a částečně i v čínské mytologii vzniká svět jako protiklad k vše obklopujícímu Chaosu. Sebeurčení mnoha kultur i jednotlivců stojí na základech mytických představ o světě a jejich vztahování k nim. Právě mýty jsou tím, co živí inspiraci sochařů, malířů a v neposlední řadě i spisovatelů, jsou tím, co se odráží v pohádkových příbězích i fantaskních vyprávěních, a z toho důvodu jsou jedním z předmětů našeho zájmu.

Na příkladu mytických představ o vzniku světa jsme se snažili ukázat jednu pozoruhodnou skutečnost. Prakticky totožná vysvětlení původu světa vznikala současně na mnoha izolovaných místech. Vznik světa jsme použili jako jeden z mnoha možných dokladů, totožné či velmi podobné představy se týkají také přírodních úkazů či obřadů, stejně tak jsou velmi podobná i pohádková převyprávění mýtů, krásným svědectvím mytologického původu jsou bajky. Mnohé evropské bajky, převyprávěné La Fontainem, jsou velmi blízké starým indiánským příběhům. Mýty jsou prapůvodcem všech vyprávění po celém světě. Jsou základnou, z níž vyrůstají kultury ve všech koutech světa.

1.1 Archetyp

Jak je však možné, že se mýty tolik vzdálených civilizací shodují? Odpověď na tuto otázku se od počátku 20. století pokoušeli nalézt vědci z širokého spektra vědních disciplín. Nejvíce však do tohoto pozoruhodného jevu pronikla psychologie a psychoanalýza. Na vysvětlení se podíleli především Sigmund Freud a Carl Gustav Jung.

¹ Meletinskij 1989: 7

Právě Jung byl tím, kdo nabídl teoretický popis dané problematiky a napomohl tak snazšímu pochopení mytologických obrazů, uložených v historii všech kultur.²

Jung popisuje mýtus jako vyprávění založené na archetypálních představách, uložených v mysli každého jedince. *Archetyp* vnímá jako vzorec, který je vlastní každému jedinci bez ohledu na civilizaci, z níž pochází. Tento vzorec je původcem obrazů, které zdánlivě produkuje lidská mysl. Archetyp v první řadě Jung vysvětluje jako součást našeho nevědomí, jako „společný duševní majetek lidstva,“³ který vystupuje na povrch v masce symbolických představ, a to v první řadě prostřednictvím snů. Jung upozorňuje na nemožnost archetyp uchopit, a to z toho důvodu, že se vždy skrývá za, nám vědomě poznatelným, avšak vždy zástupným symbolem: „Nesmíme ani na chvíli podlehnout iluzi, že by archetyp mohl být vysvětlen, a tím vyřízen. I ty nejlepší pokusy o vysvětlení jsou pouze více či méně úspěšné překlady do jiného obrazného jazyka. (Jazyk sám je zase jenom obraz!) V nejlepším případě sníme mýtus dál a dáváme mu moderní podobu.“⁴ Veškeré prožívání, nebo formování představ, je podle Junga výsledkem sady archetypů, které jsou každému člověku vrozené a zůstávají většinou celý život uložené v jeho nevědomí. Naším úkolem je tyto archetypy uložené v nevědomí, vědomě rozpoznat, a to i přesto, že nebudeme schopni tuto zkušenost vysvětlit a popsat.

Freud a současně s ním i Jung vnímají archetypální představy jako součást mysli, kterou je třeba odhalit pomocí nevědomí. Prostředkem k tomuto objevování jsou sny a postavy, předměty a jevy, které se ve snech opakují. Přesto ne všechny snové představy jsou odrazem archetypálních základů uložených v našem podvědomí. Pro odhalení archetypů je třeba vnímat rozdíly mezi odrazem archetypu a individuálním snem. „Tyto ‘věčné snové představy‘ bychom neměli zaměňovat za individuálně modifikované symbolické postavy objevující se v nočních můrách a děsích zmučeného jedince. Sen je individualizovaný mýtus, mýtus je odosobnělý sen; mýtus a sen nesou symboliku stejným všeobecným způsobem jako dynamika duše. Snové formy jsou však poznamenány konkrétními obtížemi snícího, kdežto problémy a jejich řešení zobrazené v mýtech mají platnost pro celé lidstvo.“⁵

² Nutno dodat, že Jung byl Freudovým žákem. Mnohé teze, které publikoval, se zakládají na Freudových poznatcích. Jung sám upozorňoval také na fakt, že není původcem termínu archetyp, který existoval již v Cicerových či Augustinových dílech.

³ Jung 1999: 15

⁴ Jung 1999: 238

⁵ Campbell 2000: 33

Jak už nám naznačila citace, archetypy nemají své místo pouze ve snech a nevědomých představách jednotlivce. „Dnes si můžeme dovolit vyslovit tezi, že archetypy se objevují v mýtech a pohádkách právě tak jako ve snech a psychotických fantazijních produktech. Tkvějí v médiu, jímž je v prvním případě uspořádaný a povětšinou okamžitě srozumitelný kontext; v druhém případě jde většinou o nesrozumitelný, iracionální, neřku-li delirantní sled obrazů, které nicméně nepostrádají určitou skrytou koherenci.“⁶

Právě archetypy jsou tím, co utváří nejen snové obrazy jednotlivce, ale především tím, co stojí za vznikem velmi podobných mýtů u vzdálených kultur. Soubor archetypů existuje v ‘kolektivním nevědomí’⁷ jako společný kapitál, umožňující investovat jej do mýtů a rituálů, sjednocujících jedince ve společenství, které funguje na základě stejných představ o životě a o světě vůbec.

Stejně jako je člověku v mysli zakódovaná sada archetypálních představ, je mu také vrozená schopnost rozeznat tyto symboly v mytologických vyprávěních. Jedinec se tedy nepodílí pouze na vytváření určité obecné představy o světě, ale také na jejím jednotném dešifrování. Archetypy tedy určují nejen rámec, v němž se pohybuje naše schopnost imaginace, ale také možnosti našeho vnímání mytických symbolů a jejich vztahování k naší osobní představě. Toto fungování archetypů je tím, co zajišťuje srozumitelnost a obecnou platnost mýtu i mimo okruh jeho vzniku. Zároveň je však nutné pochopit, že archetyp nepředstavuje dokonale jasný a hlavně jednotný obraz. Archetyp funguje jako možnost, jako nádoba, do které může, ale také nemusí, zapadnout všeobecně platná představa společenství. Archetyp je nám všem společný, ale je nám společný jen do určité míry. Naplnění obecné podoby archetypu podléhá také subjektivitě jedince. Byť funguje naše vytváření obrazů na stejném principu, výsledek je vždy závislý na subjektivní představě každého z nás. Archetyp tedy funguje jako společný základ, z něhož vyrůstá nastavba naší subjektivity.

Na závěr je nutné zdůraznit, že archetyp je vždy, je-li rozpoznán, vyjadřován pouze pomocí náhrady symbolických obrazů. „Archetypický obsah se vyjadřuje především řečí podobenství. Pokud hovoří o slunci a ztotožňuje s ním lva, krále, zlatý poklad strážžený drakem a životní nebo ‘léčivou’ sílu člověka, pak to není ani jedno ani druhé,

⁶ Jung 1999: 229

⁷ Jung 1999: 98

nýbrž něco neznámého třetího, co se dá více či méně výstižně vyjádřit všemi těmito přirovnáními, a přece – k věčné nevoli intelektu – zůstává neznámé a nevyjádřitelné.“⁸

⁸ Jung 1999: 234

2 Fantasy

Může se zdát, že archetyp hrdiny, tak jak jsme jej popsali na předchozích stránkách, nemá z hlediska současného literárního umění moc co nabídnout. Představa mýtu, coby dávno překonané historie vyprávění, však nechává stranou tzv. okrajové žánry, pracuje pouze s tím, co bývá označováno jako vysoká literatura a zapomíná na žánr, který na mýtech staví a živí se jimi. Fantastická literatura je jen těžko představitelná bez mytologických příšer, bohů, popřípadě hrdinů, kteří stále naplňují představy, které jsou v podobě archetypů připraveny v lidské mysli.

Fantasy je velmi často, a nutno dodat, že velmi ochotně, řazena na samotný okraj literatury společně s dalšími fantaskními žánry – science-fiction a hororem. Tyto tzv. brakové žánry jsou však i přes toto poměrně striktně dodržované „škatulkování“ čtenářsky velmi oblíbené – často tím více, čím více jsou zmiňované žánry v díle namíchány. Čistě fantasy literatura dnes vychází jen zřídka. Mnohem častěji se na pultech knihkupectví setkáváme s příběhy nesoucími prvky hororu či sci-fi. Přesto však čistá fantasy dosud nevymřela, a to především díky několika málo autorům, kteří experimentování s mísením žánrů nepodlehli. Právě díla těchto autorů podrobíme v následujících kapitolách bližšímu zkoumání. Ještě před tím, je však nutné fantasy žánr definovat.

Slovo fantasy je užíváno od 60. let k označení žánru epické literatury, spadajícím do tzv. fantaskní či fantastické literatury společně s hororem a science-fiction. Fantasy, stejně jako science-fiction, v sobě vždy ve velké míře nese prvky dobrodružné či vyloženě akční literatury. To, co však fantasy od sci-fi odlišuje, je nadpřirozeno. To se objevuje vždy, byť ne nutně vždy ve stejné podobě. Může se jednat o nadpřirozené překážky v podobě monster, či kleteb, hrdina může mít nadpřirozené schopnosti – může být rychlejší, silnější, či obdařený nadpřirozenou mocí, stejně tak může mít k dispozici magické předměty, velmi často se také hrdina pohybuje v nadpřirozeném světě. Možností je mnoho. Tato podmínka, kterou fantasy musí nutně splňovat, však nezůstává pouze v mezích tohoto žánru. Určité nadpřirozené skutečnosti mohou být obsaženy v jakémkoli narativním textu a nejsou proto, coby ukazatel příliš spolehlivé. Východisko z této situace nabízí Renate Lachmanová. Problematicky stanovovanou hranici určuje na základě konceptu mimeze. V každém narativu jsou nutně přítomny prvky našeho reálného světa, který autor nevyhnutelně při vyprávění

napodobuje. Stejně tak recipient při hledání významu textu pracuje s tím, co zná ve své skutečné realitě, používá tedy stejný princip nápodoby, aby byl schopen jazykově předaný příběh ve své mysli vizualizovat. Všechny texty tak v sobě nutně nesou nápodobu našeho reálně žitého světa společně s prvky fantazie. Lachmanová na základě míry mimetického zobrazování rozlišuje mezi tzv. *normální fikcí*, tedy tou, ve které převažují „kulisy“ našeho reálného světa a *fikcí heretickou – fantasmatem*, tedy takovým narativem, v němž fantaskní skutečnosti převládají nad těmi nám reálně známými.⁹

Dalším poznávacím znamením je nutné dělení dobra a zla. Fantasy literatura nutně vyžaduje kladné a záporné postavy – aby byl hrdina hrdinou, musí mít svůj protipól, který ho nějakým způsobem ohrožuje, či mu klade překážky na cestě za splněním poslání. Tato skutečnost nahrává do karet častému tvrzení, že fantasy příběhy jsou pohádková vyprávění pro dospělé. Do jisté míry je možné souhlasit – oba žánry mají velmi blízko k mýtu, jak pohádky, tak fantasy v sobě nesou nadpřirozenou složku. Drtivá většina fantasy i pohádkových příběhů vypráví o boji dobra a zla v různých, často symbolických podobách, kdy dobro v poslední chvíli vítězí nad zlem. Toto schéma je stejné a je také tím, co stojí za řazením fantasy mezi pohádky. Často však bývá opomíjen jeden důležitý rozdíl. V pohádkách mají všechny postavy jasné místo – buď na straně dobra či na straně zla – s tím, že tento přiřknutý status zůstává od začátku do konce příběhu neměnný. Ve fantasy však s touto jistotou počítat nemůžeme. Kladný a záporný hrdina jsou mezními body na pomyslné ose. Jak si ukážeme v jedné z následujících kapitol, vedlejší postavy nutně nemusí na této ose zaujímat stejné místo po celý děj, jejich status dobré či zlé postavy je proměnlivý a často závisí na jejich momentálních činech. Právě tyto „pohyblivé“ postavy zajišťují fantasy možnost vymanit se z definice pohádky a zaujmout rovnocenné místo mezi svěbytnými literárními žánry.

Jak už bylo řečeno, bývá fantasy společně se sci-fi a hororem označována jednotně za fantaskní literaturu. I mezi těmito na první pohled velice blízkými žánry však existují zásadní odlišnosti. Fantaskní žánry bývají definovány v první řadě dobou, v níž se příběh odehrává. To se týká především příběhů spadajících do kategorie sci-fi, ve kterých je velmi často zobrazován vědecký pokrok a jeho následky v daleké budoucnosti. Přičteme-li k této skutečnosti ještě odlišení z hlediska prostředí a

⁹ Lachmannová 2002: 129 – 141

„rekvizit“, získáme dostatečný materiál pro vymezení science-fiction coby svébytného žánru. Jak už bylo řečeno, odehrává se děj velmi často v budoucnosti, není-li splněn tento bod, je dějištěm příběhu širý Vesmír či jiná planeta (obzvláště oblíbeným prostorem se stal Mars). Posledním kritériem jsou rekvizity – v případě sci-fi figurují v příběhu různé vynálezy, technické objevy, zrealizované vědecké teorie či rizika, která s sebou nese technologický pokrok. Science-fiction vykazuje ve srovnání s fantasy a hororem tolik odlišností, že jej můžeme s čistým svědomím od zbylých dvou oddělit.

Fantasy a horor nemají na rozdíl od sci-fi prakticky žádné hranice – u obou převládají nadpřirozené prvky, jedná se tedy, jak už bylo řečeno výše, o heretickou fikci – to je prakticky jediné kritérium, které fantasy musí a horor může splňovat. To je v podstatě jediný rozdíl, který lze mezi hororem a fantasy spatřovat, za předpokladu, že pomineme některé z definic hororu, které jej ustavují jako žánr, jehož cílem je vzbuzovat ve čtenáři tíseň či hrůzu. Toto pojetí je však zvláště v posledním desetiletí rozrušováno sléváním obou žánrů v útvar, který pozvolna vstoupil do podvědomí jako temná fantasy. Propojování žánrů se objevovalo již od počátku 20. století, teprve v posledních letech se v podobě upířských ság či vlkodlačích příběhů stalo opravdovým fenoménem.

Od svých počátků prošla fantasy literatura poměrně velikými změnami – žánr byl diferencován, vznikla celá řada podžánrů i děl na pokraji fantastiky. Z původní základny tvořené skoro výhradně hrdinskou fantasy vznikající v britském prostředí, dnes vyrůstá řada originálních literárních počinů, které pojem fantasy literatury značně rozšiřují. Již jsme zmínili tzv. temnou fantasy. Ta však není jedinou odnoží fantastické literatury. Různé podoby fantastického vyprávění daly vzniknout širší diferenciaci. Vedle zmiňované temné fantasy se těší velké oblibě také tzv. městská fantasy, patrně nejvíce známá z děl Neila Gaimana, další větví je humorná fantasy. Tento poměrně nový podžánr je spojován se jménem Terryho Pratchetta a s jeho sérií knih s podtitulem *Úžasná Zeměplocha*. Pratchettovo dílo v sobě nejčastěji mísí humor s konceptem zmíněné městské fantasy. Nejčastěji zastoupený je tradiční koncept hrdinské fantasy – příkladem je *Pán prstenů* Johna R.R.Tolkiena. Oblíbená je také paralelní realita – příběh se odehrává v prostředí několika vesmírů, mezi nimiž existují přechody. Zástupcem tohoto podžánru je Phillip Pullman a série s názvem *Jeho temné esence*. Podžánrů se oddělilo mnohem více, mísením žánrů dochází ke vzniku dalších jedinečných děl, na která stávající kategorie nestačí. My zde proto uvádíme pouze zlomek konceptů, se kterými budeme na následujících stránkách dále pracovat.

2.1 Historie britské fantasy

Jak bylo naznačeno výše, fantasy žánr má své kořeny na Britských ostrovech, a to především v 19. a 20. století. Přesto se dají fantastické prvky nalézt prakticky po celém světě a ve všech historických érách. Již starověké legendy a eposy jsou nepopíratelným svědectvím o oblibě příběhů o hrdinství, nestvůrách, božích či kouzlech. Vzpomeňme na nejstarší známý *Epos o Gilgamešovi*. Z pohledu dnešního čtenáře fantasy nese příběh všechny atributy tohoto žánru – magické předměty, snaha získat nesmrtelnost, božské i démonické bytosti. Na *Epos o Gilgamešovi* navazuje celá řada podobně laděných vyprávění – Homérovy eposy *Ilias* a *Odyssea*, legendy o Atlantidě, staroanglické legendy o rytířích kulatého stolu, vedených králem Artušem. Legend a eposů plných fantastických prvků vznikalo mnoho. I přes značnou oblibu hrdinů, bojujících proti nadpřirozeným silám či nestvůrám však o fantasy v dnešním slova smyslu hovořit nelze. I tak jsou však zmíněné starověké příběhy velmi cenným základem, na který autoři moderní fantastiky velmi ochotně navazují.

Jako mnohem bližší, co do pojetí hrdiny, se jeví středověké texty. Od počátku 10. století se vznikající vyprávění přikláněla buďto k duchovní nebo k světské epice. První skupina narativů zahrnovala epické texty vyprávějící o životě světců či božích zázracích a přispívajících k šíření, popřípadě utvrzování víry. Pro nás jsou však důležitější texty světské epiky. Na rozdíl od duchovně zaměřených textů, měly světské příběhy za cíl pobavit čtenáře. Rytířské a hrdinské eposy, které ve středověku zajišťovaly zábavu těm, kteří uměli číst, se staly velmi oblíbenými a z hlediska vývoje fantastiky také nepostradatelnými. Jako příklad zmiňme *Píseň o Nibelunzích* ze 13. století, ve které hrdina Siegfried využívá neviditelný plášť, tedy stejný předmět, který o osm století později vloží Joanne K. Rowlingová do rukou Harryho Pottera. Neméně důležitá pro britskou fantastiku je také islandská sbírka básnických a prozaických eposů známá pod jménem *Edda*. Texty vznikající ve 13. století se těšili velké oblibě především na počátku 20. století v okruhu britských autorů fantasy a především u J. R. R. Tolkiena. Inspirace severskými ságami i starou islandštinou je v jeho díle poměrně snadno odhalitelná. Na konci 15. století dochází k prvnímu ucelenému převyprávění Artušovské legendy v díle *Artušova smrt* Thomase Maloryho. Středověká hrdinská epika opravdu velmi důkladně vybuodovala základy pro hrdinskou fantasy literaturu. Právě díky tomu je v prvních fantasy románech 19. a počátku 20. století kladen takový

důraz na hrdinu a jeho poslání. Kořeny fantastiky sahají hluboko a vytahují na povrch to, co bylo osvědčeným tématem již ve středověku.

Propojení moderní fantasy literatury a světských textů středověku by nebylo tak pozoruhodné, kdyby však nebyla kontinuita hrdinských příběhů přerušena. S nástupem renesance zábavné texty ustoupily cestopisům, pedagogickým spisům a traktátům. Veršované legendy a eposy byly vystřídány sonety. Osvícenský hlad po vzdělávání znamenal pro fantastickou literaturu zastavení vývoje až do 18. století, kdy se díky mírně lstivé prezentaci objevují *Gulliverovy cesty*. Jonathan Swift knihu poprvé vydal v roce 1726. Od počátku však odmítal pro své dílo „škatulku“ smyšleného vyprávění. Vyžadoval, aby byly *Gulliverovy cesty* přijímány jako cestopis. I přes to, anebo možná právě proto, byly *Gulliverovy cesty* nadšeně přijaty po celé Evropě. Stejného ohlasu se dostalo i rozšířenému vydání o devět let později, které bylo překládáno a čteno ve všech koutech Evropy. Kniha snoubící v sobě popisnost cestopisu, komickou složku i fantastické bytosti se stala jedním ze základních kamenů, podílejících se na vzniku fantasy děl. První následovníci se začali ozývat v 19. století v Anglii. Právě Anglie je kolébkou fantasy literatury, proto stručný popis historie i výběr blíže zkoumaných titulů zaměříme na tuto zemi.

Po *Gulliverových cestách* Jonathana Swifta se objevuje další stěžejní dílo, a to pohádková *Alenka v Říši divů*. Lewis Carrolla. Přestože příběhy malé Alenky dostaly písemnou podobu již v roce 1864 coby vánoční dárek pro Alici Liddellovou, jíž Carroll dobrodružství vyprávěl, oficiálně vyšla *Alenka v říši divů* až o rok později. Stejně jako Swift, jehož *Gulliverovy cesty* byly maskovány coby cestopis, nechal si i Carroll pomyslná zadní vrátka a celé Alenčino dobrodružství v samotném závěru vysvětlil jako pouhý sen.

V roce 1867 se objevuje jméno George MacDonalda a s ním i úplné fantaskní vyprávění bez nálepky jiného žánru či snových představ. Tento román s názvem *Zlatý klíč* odstartoval mezi britskými čtenáři zájem o fantasy literaturu. George MacDonald je díky němu a dalším dvěma románům *Princezna a skřítki* (1872) a *Lilith* (1895), považován za prvního otce moderní fantastiky. I přes tyto úspěchy však bývá velmi často v očích příznivců žánru zastíněn jménem Williama Morrisa.

V roce 1887 začal v časopise *The Court and Society Review* vycházet na pokračování krátký příběh Oscara Wilda *Strašidlo Cantervillské*. Přestože příběh o sklíčeném strašidle, které je, namísto strašení, terorizováno nově se přistihující rodinou,

je spíše pohádkového charakteru, nelze mu upřít některé fantastické záchvěvy. Minimálně finále příběhu, kdy je zlomena kletba, si zaslouží naši pozornost.

Ve spojitosti s Georgem MacDonaldem jsme již zmínili jméno Williama Morrisa. Morris byl v první řadě architekt. Literární tvorbě se začal věnovat až v poměrně pokročilém věku a spatřoval v ní zábavné a především výdělečné trávení času. Morris byl fascinován skandinávskými ságami, které četl v originálech a překládal je do angličtiny. Po návštěvě Islandu v letech 1871 - 1873 se jeho zájem zúžil na islandské kmeny a jejich pověsti a jazyk. Právě severská mytologie se stala, tak jako později u Johna R. R. Tolkiena, základem jeho vlastní tvorby. I přes velkou obrazotvornost a vypravěčské kvality si musel Morris na slávu nějaký čas počkat. Jeho první román *The House of the Wolfings* (1889) zpočátku nebyl přijat s žádnými velkými ovacemi a prakticky hned po vydání upadl v zapomnění. Na výsluní Morrisa vynesl až jeho druhý literární počín, román *The Story of the Glittering Plain* z roku 1890. Právě toto dílo bývá považováno za základní kámen fantasy literatury a samotnému Morrisovi zajišťuje přiřknutí největších zásluh v oblasti vzniku tohoto žánru. Morris tímto románem oživil mytický archetyp hrdiny – „Halblitha z Domu havrana se vydává zachránit svou snoubenku, kterou unesli piráti. Nakonec se dostává až do fantaskní Země třpytivé roviny, kde údajně lidé oplývají nesmrtelností.“¹⁰ Po Morrisově debutu se vývoj fantasy rozběhl mílovými kroky. Sám Morris po prvním úspěchu publikoval řadu dalších děl. Především románem *The Well at the World's End* z roku 1894 překonal Morris svůj dosavadní úspěch. Hrdina příběhu Ralph se stal do jisté míry šablonou pro celou řadu hrdinů, především těch vznikajících v okruhu anglických spisovatelů známém pod jménem *The Inklings*.¹¹ „Morrisovští rytíři“ na počátku 20. století zcela ovládli podobu fantasy hrdiny. Samotná Ralphova pouť fantaskní krajinou až na konec světa ke studni s kouzelnou vodou se stala předobrazem cest, které podniklo tolik hrdinů první poloviny 20. století. Zvláštní je také následující román *The Wather of the Wondrous Isles* z roku 1897 a to především Morrisovou volbou hlavního protagonisty – Morris jako jeden z prvních navázal na Carrollovu *Alenku v říši divů* a po jeho vzoru upustil od stereotypu mužského hlavního protagonisty. Jeho hrdinka Birdalone uniká čarodějnici a na palubě ďáblova člunu putuje po ostrovech zdánlivě nekonečného jezera.

¹⁰ Haršová 2012: 19

¹¹ doslova *Inkoust'ata*.

Ještě před Morrisovým prvním úspěchem a následnou vlnou autorského i čtenářského zájmu o fantasy příběhy, se objevuje román s názvem *Ona* (1886) z pera Henryho Ridera Haggarda. Haggardova kariéra započala o rok dříve románem *Doly krále Šalamouna*, který vznikl za pouhých šest týdnů. Haggard se totiž vsadil se svým bratrem, že dokáže napsat stejně dobré dobrodružné dílo, jakým je *Ostrov pokladů*. Nad svým bratrem vyhrál a z nepřilíživého čtenáře se stal autor s neuvěřitelnou fantazií. Opravdový úspěch přišel po vydání, již zmíněného, románu *Ona*. Příběh vyprávějící o nesmrtelné Ayeshe, ztělesněním vzrušujícího a zároveň smrtelného nebezpečí, znamenal pro Haggarda zlom nejen, co do prodejnosti jeho knih. Schéma, které v románu zavedl, hledání řady reinkarnací, je tématem dalších tří navazujících románů *Ayesha* (1905), *Ona a Allan* (1921) a do češtiny zatím nepřeloženého *The Wisdom's Daughter* (1923). Haggard je označován za zakladatele podžánru „karmické fantasy.“¹²

Na počátku 20. století, již měla fantastická literatura své stálé publikum a stále se rozšiřující okruh autorů. Jedním z nich, byl také lord Dunsany, jehož sbírka *The Gods of Pegana* (1905) a na ní navazující sbírky *Time and the Gods* (1906) a *The Sword of Welleran* (1908), patří společně s MacDonaldovými, Morrisovými a Haggardovými díly k zásadním bodům, určujícím hranice „nového“ žánru. Dunsany je rovněž prvním z autorů, kteří svůj fantastický svět zasadili do těsného sousedství toho našeho. Román, ve kterém se „uzavírají smíšená manželství elfů a lidí,“¹³ se jmenuje *The King of Elfland's Daughter* a vyšel v roce 1924.

Dříve než se přesuneme k již zmiňovaným *The Inklings*, je třeba zmínit ještě jedno jméno, a to Kennetha Grahama, autora románu *Vítr ve vrbách aneb Žabákova dobrodružství* (1908). Tento poetický příběh, určený v první řadě dospělým, je jedním z prvních fantasy děl, v nichž je hlavní postavou zvířecí hrdina.

2.1.1 The Inklings

Pro vývoj fantasy literatury jsou zlomová třicátá léta, na jejichž počátku se na půdě Univerzity v Oxfordu zformovala skupina příznivců a především autorů se zálibou v hrdinství a magii. The Inklings, jak si tito autoři říkali, nikdy nenabídli žádný program. Neusilovali o propagaci žánru, ani se nepokoušeli o prosazení jednotné

¹² Hall, Pringle 2003: 154

¹³ Hall, Pringle: 2003: 147

tématiky. The Inklings byli v první řadě otevřenou skupinou přátel, kteří chtěli poslouchat, ale především psát dobrodružné příběhy z fantastických světů.

The Inklings vznikli jako studentský klub, který za svých studentských let navštěvovali i John Ronald Reuel Tolkien a Clive Staples Lewis. Jak dávají tušit jména členů, byly schůzky těchto mladých autorů do jisté míry tréninkovým polem. Po ukončení studií se však spolek rozpadl a byl s určitými drobnými změnami obnoven až po mnoha letech.

Tolkien a Lewis využili původní název The Inklings – překládaný jako tušitelé, častěji však jako inkoustáta – pro označení volného společenství mužů, často profesorů působících na Univerzitě v Oxfordu, se zájmem o staré hrdinské ságy a literaturu se zvláštním přihlédnutím k fantastice. Byť jsou The Inklings často označováni jako první literární skupina orientovaná na fantasy příběhy, neměli nikdy žádná pravidla ani jednotný cíl. Nepravidelné schůzky často probíhaly v hospodě a zúčastnit se jich mohl prakticky každý, kdo chtěl vyslechnout cizí, nebo přečíst své, fantastické vyprávění. V tomto přátelském literárním klubu nebylo místo pro zdrcující kritiku. Nedílnou součástí každého čtení však zůstávaly poznámky k slabším místům a návrhy, jak tato místa příhodně upravit. Za bezmála třicet let trvání schůzek prošla sezením The Inklings řada autorů zvučných jmen. Již zmiňovaný J.R.R. Tolkien předkládal koncept *Pána prstenů* (1937 – 1949) právě svým souputníkům z The Inklings. Ve stejném okruhu poprvé zazněly Lewisovy *Letopisy Narnie* (1949–1954). Jedním ze stálých členů byl také Charles Williams, autor temných fantasy příběhů inspirovaných křesťanstvím. Za nejzdařilejší bývá považován román *Descent into Hell* z roku 1937. Neopomenutelný je však i poeticky tísnivý román *All Hallow's Eve* (1945), v němž mistrně zachytil prázdnotu válkou zdevastovaného Londýna. Jedním z nejoblíbenějších Williamsových motivů byli duchové, které můžeme najít ve většině jeho děl. Vedoucí trojlístek The Inklings průběžně doplňovala a zase opouštěla dnes méně známá jména, jako jsou Robert Lancelyn Gueen, Adam Fox, Nevil Coghill, David Cecil, nebo Robert Havard. Příležitostně se schůzek účastnil také Tolkienův nejstarší syn Christopher, nebo Lewisův bratr Warren.

Přestože zakládající členové se stali poměrně rychle známými a především uznávanými spisovateli, setkání The Inklings stále pokračovala ve stejném přátelském duchu až do šedesátých let a stala se nedílnou součástí historie fantasy.

2.1.1 Britská fantasy literatura na přelomu století

Počátek 20. století znamenal pro vývoj britské fantastiky zlatý věk, který doposud úplně neskončil. Zatímco v českém prostředí se literatura krčila pod diktátem státních orgánů, v Británii se volně rozrůstal okruh autorů fantasy a zásoboval tamní trh celou řadou pozoruhodných děl, která by jistě stála za zmínku. Nicméně rozsah této práce nedovoluje blíže popsat veškeré zajímavé literární počiny daného žánru. Z toho důvodu se v této podkapitole omezíme pouze na ty autory a díla, která budeme na následujících stranách blíže rozebírat.

Ve spojitosti s The Inklings jsme již zmínili J. R. R. Tolkiena a C. S. Lewise, jejichž díla vycházela v průběhu téměř třiceti let a jsou dodnes považována za jedna z nejlepších daného žánru. Na jejich odkaz však v mnohém navazují také současní autoři, byť se podoba fantasy literatury v průběhu let vyvíjela a měnila, až se oddělila celá řada podžánrů. Jedním z nich je také již zmíněná humorná či komická fantasy, jejímž mistrem je Terry Pratchett. Ten debutoval v roce 1971 knihou *Kobercové*, jejíž děj se odehrává jak jinak než uvnitř koberce, kde žijí podivuhodná stvoření ve věčné hrůze před Smetem. Kniha byla v Pratchettově duchu slavnostně představena v oddělení koberců v jednom londýnském obchodním domě. V roce 1983 se na pultech objevila kniha *Barva kouzel*, kterou odstartovala řada dnes již čtyřiceti titulů řazených do série s názvem *Úžasná Zeměplocha*.¹⁴ Zeměplošská série stále není uzavřena. Její zatím poslední kniha vyšla v listopadu roku 2013 pod názvem *Raising Steam* (v českém překladu je vydání plánováno na léto 2014). Pratchett je velmi plodným autorem. S dvěma napsanými knihami ročně čítá jeho dílo přes padesát titulů. Přesto vždy přináší něco nového a originálního. Je mistrem parodie a prostřednictvím postav také cynismu. Přestože prvotním cílem komické fantasy je čtenáře pobavit, často na úkor příběhu, Pratchett má schopnost vyprávět vyváženě a držet dějovou linii pevně v rukou. *Úžasná Zeměplocha* je sérií knih, které čtenáři přibližují okolnosti vzniku nám dávno známých vynálezů a oblastí lidské zábavy, od vynalezení poštovních známek či vlaku po vznik rockové hudby a filmu. Každá z knih se zaměřuje na nějaký podobný objev a problémy s jeho vznikem spojené. V případě, že problémy dosáhnou určité osudné hranice, je příběh vyprávěn skrze členy Městské hlídky, jejichž příběhy bývají řazeny k jedněm z nejlepších. Pratchett za třicet let, kdy *Zeměplocha* vychází, stvořil řadu charakterů, které se zcela vymaňují z obvyklého rámce fantasy literatury. Postavy ne vždy splňují

¹⁴ V originále Discworld, tedy pouze Zeměplocha.

obecnou představu o protagonistovi fantasy příběhu. Hlavní postavou první knihy je Mrakoplaš, věčný student magie, který má v hlavě uložené jen jedno zaklínadlo, o které navíc nijak nestojí. V knize *Zaslaná pošta* (2004) je protagonistou Vlahoš von Rosret, zloděj a podvodník, který je dopaden, naoko popraven a (díky svým schopnostem obelhávat lidi) dosazen do ředitelského křesla Ankh-morporského poštovního úřadu. Podobně spornou postavou je i velitel Městské hlídky Samuel Elánus, vyléčený opilec s velice jasným a neúplatným chápáním práva. Pratchettovy postavy jsou často lidé, či příslušníci jiné rasy, žijící na okraji společnosti¹⁵ a pohybující se na hranici mezi dobrem a zlem. To činí Pratchettovu tvorbu pro tuto práci zajímavou a neopomenutelnou.

Se jménem Terryho Pratchetta je spojován i další z našich vybraných autorů, Neil Gaiman.¹⁶ Jeho román *Nikdykde* (1998) je typickou ukázkou tzv. městské fantasy. Předmětem našeho zájmu však bude hrdina jeho dalšího románu s názvem *Hvězdný prach* z roku 1999. Gaimanovou specialitou je nejen plynulé propojování prostorových rámců, které ve fantasy obecně nemají konkurenci, ale především jeho zobrazení postavy, která postupně dozrává v hrdinu, aniž by k tomu byla předem nějakým způsobem předurčena. To se týká především hlavní postavy románu *Nikdykde*, přesto i u Tristrana Thorna, hrdiny *Hvězdného prachu* je tato Gaimanova oblíbená praxe zhrdinštění naprosto nehrdinské postavy „za pochodu“ poměrně patrná. Stejně ztraceně a nejistě zpočátku působí i jeho dětští hrdinové v románu *Koralina* (2002), ale především v posledním mistrně zpracovaném příběhu s názvem *Oceán na konci uličky* (2013). Gaiman je současně také autorem příběhů ke komiksové sérii *Sandman* (1988 – 1996) a spoluautorem několika filmových scénářů.

Patrně nejvíce skloňovaným jménem z oblasti fantasy, je Joanne K. Rowlingová, autorka série knih o *Harrym Potterovi* (1997 – 2007). Rowlingová zastává poměrně zvláštní post. Její vyprávění o kouzelnickém učni, který je zlým kouzelníkem připraven o své rodiče, a tím předurčen k velkým činům, je na jedné straně vyzdvihován, a na straně druhé opovrhován a zatracován. Ať už se přikloníme k jakémukoli názoru, pravdou zůstává, že Rowlingová stvořila příběh, který se stal nejprodávanější románovou řadou vůbec. Harry Potter získal toto prvenství neuvěřitelným počtem 450 milionů výtisků, které dohromady vyšly v 67 jazycích. Pro naši práci je dílo

¹⁵ U některých doslova: Smrt', velmi populární personifikace smrti, je živými lidmi obvykle vytěsněn, protože jej nedokážou vnímat jinak než jako prázdné místo, do kterého si sami dosazují nějakou možnost. Ve chvíli, kdy Smrtě dokážou vnímat, bývají již na okraji i oni sami.

¹⁶ Společně s Pratchettem vydal v roce 1997 knihu *Dobrá znamení*.

Rowlingové jedním ze stěžejních. Jeho obliba vychází především z hlavní postavy, která se stala ideálním identifikačním vzorem pro miliony dětí, jež s Harrym Potterem rostly. To se však netýká pouze Harryho Pottera samotného. Rowlingová nabízí množství odlišných charakterů, se kterými je možné se identifikovat. Protože reprezentaci hrdinství i antihrdinství, které se v této sérii objevuje, popíšeme v následujících kapitolách o poznání podrobněji, přejdeme k přiblížení posledního autora, jehož dílem se budeme zabývat.

Philip Pullman, autor trilogie s názvem *Jeho temné esence*, je dalším pozoruhodným budovatelem moderní fantasy literatury. Do širšího podvědomí poprvé vstoupil v roce 1988 prvním dílem trilogie *Sally Lockhart*. Mezinárodní úspěch však přišel až s již zmiňovanou sérií *Jeho temné esence*. Knihy *Zlatý kompas* (1996), *Jedinečný nůž* (1997) a *Jantarové kukátko* (2000) sledují osudy Lyry Belacqua, jejímž osudem je skoncovat s předurčeností a svrhnout církev v jejím i našem světě, coby šířitele lží, jejichž jediným cílem je spoutat jedince a zbavit ho jeho svobod. Pullman se nijak netají svým odmítavým názorem na křesťanství. Ateismus je v jeho knihách prezentován jako jediná možná cesta ke svobodnému životu. Právě tento neskrývaný postoj, čišící z jeho knih je trnem v oku křesťanské církvi, již se neskrývaně snaží podryvat. Přestože se k zobrazení církve, coby jednoho z možných původců zla vrátíme, naším primárním zájmem v další kapitole bude popsat specifika britského fantasy žánru z hlediska zástupců dobra.

Fantasy literatura povstala z popela hrdinských eposů a dětských pohádek a vyrostla ve zcela svébytný žánr s širokým okruhem čtenářů. V předchozí kapitole jsme tento proces znovuzrození fantaskních prvků popsali tak, jak po malých krůčcích postupoval od mytických hrdinů po současnou podobu moderních zastánců dobra. Právě oni budou předmětem další části této práce.

3 Hrdina

Převáží-li u postavy kladné vlastnosti nad těmi zápornými, je této postavě automaticky přiřknuta kategorie dobra. Co však musí převážít, aby se z kladné postavy stal hrdina? Jako první se samozřejmě nabízí poměrně jednoduchá odpověď. Hrdinu dělá hrdinou především jeho odvaha vydat se za dobrodružstvím a čelit překážkám. To však, zdá se, z dnešního pohledu nestačí.

Hrdinu je možné definovat jako archetypální ztělesnění souboru vlastností, kladně hodnocených v kultuře, z níž vzešel. Ztělesňuje ideálního představitele dané kultury, oplývajícího často znásobenými nebo přímo nadpřirozenými schopnostmi. Přesto je třeba k této definici přidat ještě jednu malou podmínku hrdinství, a to prosazování dobra, či lépe boj proti zlu. Právě na této přidané poznámce, která se zdá z dnešního pohledu naprosto samozřejmou, je možné alespoň částečně omezit širokou základnu mytologických předobrazů dnešního hrdiny. Jeden příklad za všechny: Když Iáson vyráží za hledáním zlatého rouna, nepohání ho žádná z hrdinských vlastností, není to snaha bojovat proti příkoří, natož touha uplatnit své kvality nějakým všeobecně užitečným způsobem. Iáson vstupuje na palubu lodi Argó jen proto, že mu jeho strýc, král Pelias slíbil, že pokud rouno přinese, přenechá mu trůn. Motivací tedy nebyla přítomnost zla a touha zničit jej, ale poměrně sobecká snaha získat moc.

Ve srovnání s dnešními hrdiny Iáson příliš hrdinsky nepůsobí. Dnešní hrdina se vyznačuje mnohými kvalitami, tou převažující je však, vedle nezbytné odvahy, především nesobeckost. Rozdílem, který se mimo jiné objevil, co do porovnávání mytických a současných hrdinů, je především prostředí, v němž se hrdina pohybuje. Teď nemáme na mysli svět, či fantaskní prostor jako takový, ale neustálou atmosféru strachu, která se stala počátečním tématem a hlavně spouštěcím mechanismem fantasy příběhů posledního století. Hrdinové mýtů se pohybovali ve světě, kde většinu „poptávky po hrdinských činech“ zajišťovali nějaké vyšší autority, popřípadě osamocené nestvůry, které neohrožovaly uspořádání celého světa, ale v nejhorším případě jedné říše.

Rozdíl mezi hrdinstvím mytického a současného hrdiny spočívá v měřítku. Zatímco mytický hrdina skládal zkoušky a pobíjel monstra, nijak tím nezasáhl do rozložení sil ve světě. Oproti tomu moderní hrdinové nesou na svých bedrech osud celého světa, již klasicky ohrožovaného téměř všemocným zastáncem zla, který má plán na jeho ovládnutí a nezastaví se před ničím. Můžeme říct, samozřejmě s notnou dávkou

nadsázky, že mytickému hrdinovi chybí pořádný padouch. Mýty jsou vždy a ve všech kulturách schopny zobrazovat hrdinu jako nadlidsky nadaného muže,¹⁷ který je schopen po objevení zla, toto zlo bez většího vypětí sil zlikvidovat, a přesunout se k jinému úkolu. Mytický hrdina zbavuje *svůj nejbližší* svět zla nenápadně, často jednorázově, zato velmi účinně. Moderní hrdinové si, zdá se, berou příliš velká sousta. Ve fantasy hrdinských příbězích nastane téměř vždy moment, kdy stojí hrdina, potažmo malá skupina hrdinů, proti neuvěřitelné přesile vše pohlcujícího zla. Většinou je to také ten samý moment, kdy se hrdina ocitá v krizi, pochybuje o svých schopnostech a zdá se, že nenajde odvalu a především sílu na poslední boj. O to větší je jeho triumf, když o několik okamžiků později přemůže antagonistu doslova v poslední minutě. Tak jako svět ohrožující zlo, nezná mytický hrdina ani pochybnost o sobě samém. Pokud jeho síly na likvidaci nestvůry, či splnění úkolu nestačí, vypomůže mu některý z bohů svým zásahem.

Z tohoto srovnání vyplývá jeden důležitý fakt. Čím „hrdinnější“ hrdina, tím méně rozpínavé zlo. Stačí zmínit dvě přední díla fantastické literatury, *Pána prstenů* a *Harryho Pottera*. V obou čelí malý a na první pohled zoufale nehrdinský tvor obrovské převaze zla, které ohrožuje celý známý svět. Právě tento rozdíl mezi hrdiny mýtů a fantasy příběhů je tím nejvíce patrným. Pro moderního hrdinu tedy v první řadě platí dva zásadní body: Musí mít možnost zachránit doslova celý svět před temnými záměry představitele zla, ale především, musí být hrdinský „tak akorát.“

Současná hrdinská literatura nastavuje hrdinovi poměrně jasné parametry. Hrdinství ano, avšak takové, aby nedělalo ze čtenáře zbabělce. A proto, zatímco hrdina mýtu koná hrdinské skutky často z přesvědčení a především pro čest, slávu a v Iásonově případě trůn, současný hrdina prokazuje hrdinství jen v případech krajní nouze a vždy bez touhy po uznání. Z tohoto pohledu se zdá, že odvaha v konečném důsledku není tím, co dělá současného hrdinu hrdinou. To, co stojí ještě daleko před odvahou je hrozba. Pokud by moderní hrdina měl na vybranou, choval by se hrdinsky? Chovat se nehrdinsky by znamenalo jistou smrt. Hrdinství naopak dává naději, která je, ať už je sebevíc mizivá, vždy lepší než rezignace.

Hrdinství, bez ohledu na to kdy je vyprávěno, popřípadě kdy je zaznamenáváno, má svá pravidla. Hrdina jednoduše musí naplňovat očekávání, které je do něj na základě archetypální zkušenosti každého z nás vkládáno. Zároveň se však musí vyvíjet stejně

¹⁷ Hrdinek v mýtech příliš nenajdeme snad s výjimkou indiánských legend, kde mají ženy své jasné místo.

jako lidstvo samo. Kult hrdiny, který platil ve starověku je nám dnes natolik vzdálený, že vyžadujeme vlastní modifikace hrdiny, který naše očekávání naplní a v nejlepším případě i překročí. Jak už jsme psali, archetyp funguje jako nádoba. Můžeme si jej představit jako nádobu, která vzniká na hrnčířském kruhu. Naší zkušeností se světem neustále tuto nádobu rozšiřujeme, můžeme měnit její tvar, můžeme zdobit její stěny, ale dno zůstává vždy stejné.

Právě proměny této pomyslné nádoby, jsou předmětem této práce. V několika následujících kapitolách popíšeme specifika, týkající se hrdinů britské fantasy literatury. Na základě tohoto rozboru se v závěru práce pokusíme nabídnout přehled zvláštností, které moderní hrdina britské fantasy obecně splňuje.

3.1 Původ hrdiny

Mezi mytickým hrdinou a hrdinou dneška se zdá být hlavní rozdíl v původu.¹⁸ Jednou z podmínek, které Carl G. Jung mytickému archetypu hrdiny přisoudil, je alespoň částečný božský původ. Zaměříme-li se například na řeckou mytologii, zjistíme, že hrdiny jsou velmi zřídka obyčejní potomci smrtelníků. Vzpomeňme na Achillea, Hérakla, Persea, nebo Thésea. Pokud však hrdina postrádá božský původ, je zpravidla potomkem krále. Za královské syny jmenujme Iásona, Oidipa či Agamemnóna. Třetím, avšak nejméně častým hrdinou je syn člověka, který však vyniká nad ostatní, buďto svou zručností (Daidalos a jeho syn Ikaros), popřípadě je sám hrdinou (Laertes a jeho syn Odysseus). Z novodobých hrdinů Jungovu „božskou“ podmínku splňuje snad jen dvanáctiletý syn Poseidóna Percy Jackson.¹⁹ Potomky králů zajistil pokračování Jungovy tradice především J.R.R. Tolkien svým *Pánem prstenů* – hrdinnými potomky králů jsou jak člověk Aragorn, tak elf Legolas. Pozornost si zaslouží také dcera Rohanského krále Eomunda Éowyn a dcera krále elfů Arwen, které se objevují jako jedny z prvních hrdinek-žen v žánru hrdinské fantasy.

Pro současnou fantasy literaturu však nepředstavuje ideální možnost ani třetí varianta, tedy hrdina, jehož rodiče vynikali v určité oblasti. To, co hrdina zdědil po rodičích, jsou v některých případech neobvyklé schopnosti, zpravidla pak mravní síla, popřípadě některé aspekty osobnosti, které jej do jisté míry předurčují k výjimečným

¹⁸ Tato odlišnost se však netýká jen hrdinů, ale také padouchů.

¹⁹ Hrdina série knih amerického spisovatele Ricka Riordana známá pod názvem *Percy Jackson a Olympané*.

činům. Současný hrdina, a ve fantasy zvláště, má o svém původu často omezené či zkrácené informace. To se týká především dětských, popřípadě dospívajících hrdinů: Harry Potter, vyrůstající u neurotických a nesnášenlivých manželů Dursleyových, se pravdu o smrti svých rodičů dozvídá až v jedenácti letech. Z bradavických studentů není jediným, kdo vyrůstá bez rodičů. Nevilla Longbottoma vychovávala babička poté, co jeho rodiče v důsledku mučení Smrtijedy ztratili vědomí o tom, kdo jsou. Tristan Thorn, hrdina románu *Hvězdný prach* Neila Gaimana, zjišťuje pravdu o tom, kdo byla jeho matka, až po té, co se vydává na cestu za spadlou hvězdou. Stejně tak se v průběhu dobrodružství dozvídá pravdu o svých, údajně mrtvých, rodičích i Lyra Belacqua, dvanáctiletá hrdinka Pullmanovy trilogie *Jeho temné esence*. Právě hledání původu bývá velmi často součástí, méně pak příčinou, cesty dětského hrdiny. Ale abychom otázku původu probrali důkladně, nemůžeme se omezit pouze na hrdiny-sirotky. Petr, Zuzana, Edmund a Lucinka - sourozenci Pevensiovi, jsou svou matkou posláni na venkov, daleko od nebezpečí bombardovaného Londýna. Jejich otec slouží v armádě, matka zůstává v Londýně a noví opatrovníci se o děti příliš nezajímají.

U dospělých hrdinů fungují vazby s rodiči na velmi podobném principu. Zuzana Stohelitská – hrdinka několika Pratchetových knih, splňuje jako jedna z mála současných hrdinek Jungovu kategorii božského, v tomto případě také královského původu mytického hrdiny. I v případě této postavy však Jungova podmínka dostává jisté rezervy. Zuzana je dcerou Ysabell a Morta, kteří se stali vévody ze Sto Helit. Ovšem stali se jimi až po té, co se rozhodli zřít se svých rolí – Mort úlohy uředníka u Smrtě, Ysabell pozice Smrtěovy dcery.²⁰ Zuzana je tedy Smrtěovou adoptivní vnučkou, což jí zajišťuje možnost manipulovat s časem, nebo procházet zdmi. Nesmíme zapomínat, že Pratchettův Zeměplošský svět funguje jinak, což se týká i dědičnosti. Zuzana je tedy zvláštním případem; Nejen, že je dcerou vládců, ale je také současně svým způsobem vnučkou boha. Jako jediná z našeho „vzorku“ hrdinů tedy splňuje základní Jungovo kritérium. Současně se však přibližuje již výše zmíněným fantasy hrdinům. Stejně jako oni vyrůstala bez rodičů, kteří zemřeli krátce po té, co ji poslali do internátní školy, aby nebyla vystavena vlivu svého dědečka – Smrtě. O svém skutečném původu i o existenci dědečka, jehož schopnosti zdědila, se dozvídá až v dospívání, ve chvíli, kdy je nutné, aby Smrtěovu práci převzala.

²⁰ Smrt' je jedna z nejpopulárnějších postav *Zeměplochy*. Sám sebe v několika knihách charakterizuje jako antropomorfní personifikaci. Vyznačuje se nejen převáděním duší na druhý břeh, ale také upřímným až vědeckým zájmem o lidské životy a jejich fungování. Také z toho důvodu adoptoval šestnáctiletou Ysabell a po třiceti letech vzal do učení Morta.

Velmi podobný je i původ dalšího Pratchettova hrdiny Kartoky Rudykopalssona. Byť v žádné z knih, ve kterých desátník, později kapitán, Karotka vystupuje, nejsou domněnky o jeho skutečném původu vypravěčem potvrzeny, čtenář si je na základě mytické zkušenosti naprosto jistý Karotkovým královským původem. Pratchett využívá základ, který mýty nabízejí opravdu hojně. Právě existence Karotky – dvoumetrového trpaslíka – je toho důkazem. Karotka Rudykopalsson byl vychován trpaslíky poté, co jej našli v lesích. Jako jediný přežil přepadení, při němž zahynuli jeho rodiče se svou družinou. Jediné, co trpaslíci zachránili, byl život malého Karotky a meč, který, oproti očekávání, neměl žádné magické vlastnosti. Právě meč ve spojení s mateřským znaménkem ve tvaru korunky, které Karotka má, jsou tím, co ukazuje na jeho skutečný původ, přestože on sám sebe považuje za trpaslíka a o trůn nijak neusiluje. Ankh-Morporku dál vládne Patricij, přestože celé město ví, že v Městské hlídce slouží potomek královského rodu. „*[...]každej má kapitána Karotku rád a – no, po městě se vykládá, že on je vlastně právoplatenj dědic trůnu, sire.*“

‘Na to ovšem neexistuje žádný důkaz, seržante.’

‘To já těžko posoudím, sire. O tom nic nevím. Nevím, jaký by to musel být důkaz,’ odpověděl seržant s náznakem vzdoru. ‘Ale má ten svůj meč a mateřský znamínko v podobě královský koruny a no... Prostě každej ví, že je král. A má to svý krisma.’

*Charisma, pomyslel si Elánus. Ó ano.*²¹

Velmi podobný je i osud Tolkienova hrdiny Aragorna, který pochází z královského rodu a je přímým potomkem Isildura.²² Je tedy právoplatným králem Gondorské říše, podléhající téměř po celých 1000 let vládě správců. Stejně jako zmiňovaný Karotka, zdědil i Aragorn meč, byť jsou to, alespoň na počátku, pouze úlomky *Narsilu* – meče, který přemohl Saurona. Jako další upomínku na královský původ nosí prsten, který patřil jednomu z jeho předků a měl být zárukou, že v případě nebezpečí, přijdou králi Gondoru na pomoc elfové. To, čím se však Aragorn od Karotky liší, je samotné dosednutí na trůn. Po porážení Saurona se Aragorn ujímá vlády nad Gondorem a vrací tak trůn do rukou právoplatné královské linie. Při samotné korunovaci Aragorn odkazuje ke svému původu, když zopakuje slova, která pronesl zakladatel Gondoru, poté, co připlul ke břehům Středozemě: „Tehdy vzal Aragorn

²¹ Pratchett 2007: 97

²² Isildur byl jeden ze zakladatelů Gondorské říše. V bitvě se Sauronem právě on úlomkem otcova meče utlal Sauronovi prst i s Prstenem moci a způsobil tak Sauronův pád.

korunu, pozvedl ji a řekl: *'Et Eärello Endoreenna utúlien. Sinome maruvan ar Hildinyar tenn' Ambar-metta!'*

*To byla slova, jež vyřkl Elendil, když byl vyneszen z Moře na křídlech větru: Z Velkého moře přicházím do Středozeří. Zde budu bydlit já a mí dědicové do skonání světa.*²³

U hrdinů Středozeří ještě na okamžik zůstaneme. Postava Froda Pytlíka jen dokresluje výše popsanou praxi. Frodo je, stejně jako většina zmiňovaných hrdinů, sirotek. Rodiče se utopili v řece a Frodo se tak dostal nejprve do opatrovnictví matčinyých příbuzných a později se přestěhoval ke svému Strýci Bilbu Pytlíkovi.

3.1.1 Hrdina a rodičovský odkaz

Jak jsme se v předchozích odstavcích snažili ukázat, fantasy a zvláště ta britská je plná osiřelých, či jinak „neúplných“ hrdinů. Důvodů může být hned několik. Jako nejpravděpodobnější se zdá, a to se týká v první řadě dětských hrdinů, více možností, jak hrdinu vtáhnout do dění. U dětských hrdinů bez rodičů se v první řadě objevuje motiv sebeurčování. Hrdina hledá sebe sama, a to právě skrze svůj původ, o kterém se konečně dozvěděl pravdu. Hrdinství, je pak výsledkem snahy navázat na odkaz rodičů, vyrovnat se jejich odvaze či síle. Tak tomu je především u Harryho Pottera.

Harry se dozvídá, že jeho rodiče byli členy *Fénixova řádu* – společenství kouzelníků, kteří se podíleli na boji proti Voldemortovi a jeho přívržencům.²⁴ O obou se jejich přátelé zmiňují jako o morálních lidech, o jeho matce jeden z profesorů hovoří jako o „jedné z nejchytřejších dívek, jaké kdy učil“²⁵ Samotného Harryho velmi často upozorňují i na fyzickou podobnost především s otcem, který je pro něj idealizovaným vzorem: „*Harry se na něj beze slova podíval. Křiklan přejel vybledlýma očima po jeho jízvě a tentokrát si prohlédl i celý Harryho obličej.*

'Náramně se podobáš otci.'

'Jo, to lidi říkají,' přitakal Harry.

'Až na ty oči. Ty máš -'

*'Po matce, jo.'*²⁶

Harryho touha po vyrovnání se rodičům ho neomylně vede k jednání v zájmu dobra. Harry má už na počátku v sobě zakořeněnou poměrně jasnou představu o tom, co je a co

²³ Tolkien 1992: 216 - 217

²⁴ Rowlingová 2004: 79-95

²⁵ Rowlingová 2005: 63

²⁶ Tamtéž.

není dobré. Jeho mravní kvality jsou však neustále broušeny jeho konfrontací s odkazem rodičů. Harry je přesvědčený o naprosté neomylnosti a dokonalosti rodičů. Jakožto sirotek, který o rodiče přišel v útlém věku, si o nich vytvořil glorifikovanou představu. Když se po letech „uctívání“ odkazu rodičů dozví o otcových pubertálních výstřelcích, otřese to jeho světem. Představa dokonalosti se tváří v tvář důkazům na okamžik rozpadá, byť se nakonec opět vrací do stejné roviny a otec je stále hlavním vzorem. Zajímavé je, že představa matky zůstává nezměněna prakticky po celé Harryho dospívání. Vzhlížení k odkazu rodičů je pro Harryho jedním z hnacích motorů. Tato „rodičovská linka“, která se táhne celým příběhem, se uzavírá až v úplném závěru série, kdy jsou čtenářům představeni Harryho potomci. Dva z nich nesou jména Harryho rodičů.

S odkazem předků zcela jiného druhu se setkáváme v knihách Terryho Pratchetta. Kapitán Samuel Elánus, velitel Městské hlídky, je potomkem Elánia, přezdívaného Kamenná tvář, který neblaze proslul, když zabil tyranského krále. Obyvatelé Ankh-Morporku vnímají Sama Elánia v první řadě jako potomka královraha. Elánus po svém dědečkovi kromě tohoto nepříliš populárního odkazu, zdědil mimo jiné i hluboce zakořeněné morální zásady a předpoklady k policejní práci. Nutno dodat, že Elánus jako jeden z mála Ankh-Morporčanů nenávidí představu vládce, kterého určuje pouze původ, a v důsledku toho čin svého předka, často veřejně, schvaluje: *„[...] Elánus Kamenná tvář alias Netrp nespravedlnost. Váš předek. Velitel Městské hlídky kolem 1688. A královrah. Zavraždil posledního ankh-morporského krále, jak ví každý žáček ve třetí třídě.“*

„[...] Tak nebo tak, váš rodinný erb byl, jak my v heraldice říkáme Excretus Est Ex Altitudine. Tedy abychom tak řekli Depositatum De Latrina. Zničen. Zavrhnut. Zneuctěn tak, že ho nelze obnovit. Pozemky zabaveny, dům strhnut, stránka vytržená z dějepisu.“

‘Takže tím se mi snažíte naznačit, že nemůžu mít svůj erb?’

‘To je ono. Cha. Cha.’

‘Protože můj předek zabil –’ Elánus se odmlčel. ‘Ne, to nebyla ani poprava!’ řekl. ‘Popravit můžete lidskou bytost. Zvíře porážíte.’

‘Byl to král,’ upozornil Drak opatrně.

‘Ó, ano. A ukázalo se, že dole v hladomornách měl stroje na -’

‘Veliteli, ‘ přerušil ho upír a pozvedl ruku, ‘obávám se, že mi nerozumíte. Ať byl jinak cokoliv, byl to přece jen a především král. Víte, koruna není jako policejní helma, cha-cha. I když ji sundáte, je pořád na hlavě.‘

‘No, Kamenná tvář mu ji sundal pořádně.’²⁷

Elánus působí v řadách moderních hrdinů fantasy poněkud nepatřičně. Byť se stejně jako většina ostatních hrdinů drží odkazu svého předka, je tento odkaz vnímán negativně. Zatímco Harrymu jsou jeho rodiče prezentováni jako hrdinní bojovníci se zlem, kteří padli, aby ho ochránili, Elánus Kamenná tvář je všeobecně vnímán jako záporná postava ankh-morporských dějin a podle toho je také pohlíženo na jeho potomka. Přesto se Elánus všeobecného postoje nedrží. Pro oba, jak Sama Elánia, tak Harryho Pottera jsou jeho předci vzorem. Jeden však k tomu nutně potřebuje ujištění společenství, v němž žije, druhý svým postojem proti společnosti jde a spoléhá se jen na své morální cítění. Nutno dodat, že první hrdina je dětskou postavou – tedy hrdinou, který nutně vyžaduje určitý vzor, na jehož odkaz navazuje. Elánus je muž středního věku, jehož vědomí sebe samého žádný identifikační vzor nevyžaduje.

3.1.2 Sirotci ve fantasy literatuře

Sirotci obecně představují pro literaturu ideální dětskou postavu. Dětský hrdina bez rodičů je samostatnější, odvážnější. Bez dohledu se snáze nechává vtáhnout do dobrodružství. Všichni zmiňovaní dětské hrdinové jsou takovými dětmi bez dohledu, ať už je to Harry Potter, sourozenci Pevensiovi, nebo Lyra Belacqua. Nutnost odtržení hrdiny od jeho původu, je patrná i u dospělých hrdinů – Frodo by nikdy nevyrazil na cestu k Hoře Osudu, nebýt vlivu a hlavně odkazu jeho strýce Bilba. Zuzana Stohelitská by se nedozvěděla o svém nadpřirozeném původu, kdyby rodiče žili a nadále jí ho tajili. Právě zpřetrhání a následné znovuoobjevení vazeb s vlastní minulostí je pro dnešní hrdiny fantasy typické a můžeme ho nalézt napříč všemi podžánry fantasy.

Zatímco u mytologie hraje původ hrdiny důležitou roli, především, co se týká pomoci z rukou (často božského) rodiče, u fantasy stojí, alespoň na počátku, hrdina sám. Aby byl ochotný podrobit se zkoušce, vydat se na cestu či se jinak podvolit volání dobrodružství, nesmí mít, alespoň z hlediska britské fantasy, příliš co opouštět. Carl G. Jung v podkapitole nazvané *Opuštěnost dítěte* píše: „Dítě“ znamená něco, co dospívá

²⁷ Pratchett 2007: 51-52

k samostatnosti. To se nemůže stát bez odloučení od vlastního původu: opuštěnost je tudíž nutná podmínka, nikoliv pouze průvodní jev.²⁸

3.2 Hrdinství obyčejného člověka

K otázce původu se váže další poměrně zásadní rozdíl mezi mytickým a fantastickým hrdinou. Mytologie, jak už bylo několikrát řečeno, je plná polobohů a královských dědiců, tedy postav, které s běžnými smrtelníky nemají příliš mnoho společného. Jsou odvážní, silní, často mají nadpřirozené schopnosti – jejich moc, či síla však pramení z jejich původu, je jim vrozená a nezískávají tedy žádnou ze svých schopností druhotně, tím, že by si jí zasloužili svým chováním.

U moderních fantasy hrdinů je to právě naopak. Zatímco mytologičtí hrdinové byli pro své vlastnosti obdivováni, dnešní hrdinové jsou na základě vlastností identifikováni. Aby byl hrdina pro dnešního čtenáře zajímavý, musí být něčím výjimečný. Toto kritérium je však na rozdíl od polobohů mýtu omezeno současnou potřebou čtenáře přibližovat se postavě. Fantasy tuto možnost identifikace nabízí.²⁹ Mathias Jung ve své knize *Kouzlo sebeuskutečnění*³⁰ píše: „Harry Potter je moderní pohádka. Pohádky stojí přes všechny zkoušky a útrapy při svých hrdinech. Ti jsou často znevýhodnění, slabí a nedokonalí – jako Harry Potter. Přesně takoví ale mají být, abychom se my, čtenáři, mohli identifikovat s jejich strachem, námahou, neúspěchy i úspěchy. Archetypová symbolika světa pohádek a kouzel se dotýká hlubokých vrstev našeho podvědomí.“³¹ Možnost identifikovat se s hrdinou je právě tím, co jej činí na literárním a často i filmovém poli nesmrtelným. Slabý nebo váhající hrdina, byť obdařený nadpřirozenými schopnostmi, reprezentuje realitu obyčejného člověka. Současný hrdina fantasy prózy, tolik podobný současnému čtenáři a tolik vzdálený svým mytologickým předkům, je tím, co zajišťuje oblibu žánru, hrajícímu na archetypální struny zakořeněné v našem podvědomí. Fantasy, potažmo pohádka, mají tu moc propojit dávné hrdiny mýtů s naším současným lidstvím. Právě hrdina nesoucí mnohdy zoufale nedokonalé lidské vlastnosti do bitvy se zlem je tím, co zajišťuje žánru takovou oblibu a je také tím, co přimělo většinu jedenáctiletých dětí po celém světě

²⁸ Jung 1999: 248

²⁹ Stejně jako pohádky. Variace na hloupého Honzu byly a jsou stále populární.

³⁰ s podtitulem Harry Potter v nás.

³¹ Jung 2012: 40-41

vyhlížet sovu s pozvánkou ke studiu v Bradavicích. Obyčejnost, ze které hrdinství fantasy postav vzešlo, je tím, co nás s osudy hrdiny spojuje.

Důvod je, alespoň jak tvrdí Jung, třeba hledat v dětských představách. Dítě bere dětství jako čekárnu na dobrodružství. Vytváří si scénář, ve kterém je výjimečné, byť momentálně uvězněné v rodině, do které, podle svého přesvědčení, nepatří a nezapadá. To bráno do detailu odkazuje k problému hrdinova původu, který jsme probrali výše – hrdina se musí nejprve vymanit z vazeb, ve kterých až do volání dobrodružství fungoval. Stejně tak i dítě, čekající na svůj velký úkol na základě zkušenosti s „hrdinskou praxí“ uvažuje o sobě jako o jedinci stojícím mimo. Tyto dětské představy živí již zmíněná blízkost moderního hrdiny a recipienta. Moderní hrdinové jsou často lidé jako my, mají své nedokonalosti, své výstřelky, díky kterým jsou nám bližší a jsou tedy ideální inspirací pro vlastní fantazie, v nichž jsme hrdiny my sami. To je ten důvod, proč jsou děti přesvědčené, že jejich velká chvíle, kdy zachrání svět či splní zdánlivě nespílitelný úkol, přijde.

„Hrdina z lidu“ funguje jako magnet, ke kterému jsou hrdinské fantazie dětí³² přitahovány. Otázka *Když to dokázal on, tak proč ne já?* se vrací při každé konfrontaci s takovým hrdinou. Jako identifikační postava nenabízející „možnost úniku“ se pak jeví hrdina, který je čtenáři představen ve stejné situaci – toužící po dobrodružství. „V takových časech pak snil Tristran Thorn podivné provinilé fantazie, zmatené a zvláštní, o cestách hlubokými lesy, o zachraňování princezen z paláců, o rytířích, trollech a mořských pannách. Když ho přepadly takové nálady, vyklouzl z domu, lehl si do trávy a hleděl na hvězdy.“³³ Hrdinská past na dětské fantazie je nastražena.

Hrdina nesmí být hrdinský přespříliš. To je, zdá se, poselství současných příběhů. Může být statečný, může být nadaný zvláštními schopnostmi, ale vždy musí zůstat lidsky omylný a v konečném důsledku nedokonalý. Hrdina, který nedělá chyby, nemá v dnešním literárním a koneckonců i filmovém světě šanci na přežití. Moderní příběhy o hrdinech budují představu, že hrdinou může být každý. Samotné hrdinství je závislé na přístupu a ochotě riskovat, ne na výjimečnosti – právě to je „cejch hrdiny dnešní doby“ a fantasy prózy zvlášť.

³² Nutno dodat, že často i dospělých. Dětské touhy po dobrodružství si s sebou neseme celý život, byť je každodenní život výrazně utlumuje.

³³ Gaiman 1998: 48

3.3 Hrdinou v každém věku

Po původu, který jsme popsali výše, se nám nabízí další možnost jak obecněji popsat rámeček, který hrdinové v britské fantasy próze naplňují, a to rozdělení hrdinů podle věku. Pro fantasy obecně, byť v americkém a koneckonců i českém prostředí častěji, platí, že hrdinou není dítě, ale ani dospělý. Nejčastěji se jedná o pubertálního hrdinu, který teprve hledá své místo, a tedy je naprosto ideálním adeptem na dobrodružnou cestu nejen za vykonáním důležitého hrdinského činu, ale především za hledáním sebe sama. V americkém kontextu je téměř pravidlem, že hrdina věkově odpovídá předpokládanému čtenáři. Britská literatura s tímto vzorcem příliš často nepracuje. U mnoha britských děl je však hrdinova cesta otázkou mnoha let, dětský hrdina dospívá, dospělý hrdina stárne. Z tohoto hlediska je možné rozdělit britské hrdiny fantasy do dvou základních kategorií – dospělý, či starší hrdina a dětský a dospívající hrdina.

3.3.1 Hrdinové středního věku

„*NA MUŽE SVÉHO VĚKU SI VEDEŠ SKVĚLE,*“³⁴

Přestože co nejvíce „polidštěný“ hrdina, jak jsme jej popsali v předchozí kapitole, představuje s trochou nadsázky záruku úspěchu, existují i v hrdinově lidskosti určitá omezení. Tím nejvíce patrným je jeho věk. Je jen málo fantasy příběhů, v nichž je hlavní protagonista dospělý člověk.³⁵ Autoři fantasy, především v americkém prostředí, jako by se řídili heslem: „Nevěř nikomu přes třicet“. Zásobují trh dětskými a dospívajícími hrdiny a nabízejí tak identifikační vzory především pro věkově odpovídající publikum.

Důvody jsou velmi podobné jako u hrdinů-sirotků. Na jedné straně je to častá absence jakýchkoli závazků – hrdina zachraňuje celý svět, natož aby byl ještě zodpovědný za svou rodinu. Na straně druhé je důvodem také předpokládaná neschopnost dospělého, respektive staršího hrdiny fyzicky čelit zlu. Jako jeden z mála autorů fantasy, kteří zvolili jako hlavní protagonisty svých příběhů zkušené muže středního věku, je Terry Pratchett. Jeho kapitán Samuel Elánus se objevuje poprvé v knize *Strážce! Strážce!*, kde je čtenáři představen jako opilecký asi padesátiletý velitel Ankh-morporské městské hlídky. Nutno dodat, že v zatím posledním příběhu s názvem *Šňupec* se Elánus blíží k hranici šedesáti let, přesto je vždy schopen vybičovat se

³⁴ Pratchett 2010: 367

³⁵ byť ve fantasy ne nutně.

k přímo atletickému výkonu. Vypravěč však nikdy neopomene zdůraznit náročnost úprku či boje: „*Klesl na kolena. Bolelo ho celé tělo. Nebylo to jen v tom, že jeho mozek vypisoval šeky, které tělo nedokázalo vybrat. Bylo to horší. Ted' si jeho chodidla půjčovala peníze, které nohy neměly, a zádové svalstvo už hledalo drobné pod kredencem. Ale pořád ještě za svými zády neviděl pronásledovatele.*“³⁶ Toto zobrazování určité slabosti je dalším dílkem, zapadajícím do skládky obyčejného hrdiny a v žádném případě není pouze součástí příběhů dospělých hrdinů. S podobnými popisy následků fyzické, popřípadě psychické námahy se setkáváme i u dětských postav. Ani tento prvek však není nutně přítomný ve všech hrdinských příbězích. To, co Pratchett u svých dospělých hrdinů ochotně zobrazuje, je naopak u některých minimalizováno, a to především u těch hrdinů, kteří staví na mytologickém základu, popřípadě odkazují k středověkému žánru hrdinského eposu. Mytický či středověký hrdina je sice často zobrazován jako smrtelný, vždy je však nadlidsky silný nebo vytrvalý. Takovým hrdinou je i Tolkienův Aragorn, který, po přepočtu, věkem odpovídá zmiňovanému Elániovi.³⁷ Právě ve srovnání s Elániem, se zdá být, z dnešního pohledu, mnohem blíže nezranitelným komiksovým superhrdinům než okruhu moderních hrdinů fantasy. Jediné přiznání slabosti, kterého se u Aragorna dočkáme, se objevuje v podobě velmi krátkých promluv: „*Tady se zpátky neobrátím. A přece jsem unavený.*“³⁸ Je třeba zmínit, že tyto věty pronese Aragorn po tří denním běhu při stíhání skřetů.

Britská fantasy ve srovnání s americkou, je, co se týká věku hrdinů, podstatně méně omezující. Zatímco tendence posledních let nahrává v americké fantasy náctiletým hrdinům, britští autoři tato omezení svým hrdinským protagonistům zase tak často nekladou. V tom je možné spatřovat důvod, proč se fantasy v Británii těší takové oblibě, a to nejen u mladých lidí. Široká škála hrdinů jednoduše nabízí řadu možných identifikačních vzorů.

V souvislosti se zmiňovanými staršími hrdiny, je třeba podotknout ještě jeden důležitý fakt. Aragorn a Elánius představují dva póly hrdinství ve fantasy, se kterými se především v dílech minulého století setkáváme. Často je tomu tak v rámci jednoho příběhu. Stejný, lidsky omezovaný hrdina, jakým je Elánius, je v Tolkienových knihách

³⁶ Pratchett 2010: 364

³⁷ I v tomhle je však Aragorn z pohledu dnešních hrdinů zvláštní. Podle dodatků k Pánovi prstenů, se dožil 209 let - dlouhověkost prý byla dědictvím po královských předcích. Na cestu za zničením Prstenu vyrazil v 87. letech, čímž se stal jedním z nejstarších smrtelných hrdinů britské fantasy literatury.

³⁸ Tolkien 1991: 24

představován Bilbem³⁹ a následně především Frodem. Aragorn působí jako protiváha. Ve spojení postav Froda a Aragorna ve Společenstvu dochází k zajímavému protnutí současné potřeby „nehrdinského“ hrdiny, představované Frodem, a mytologické tradice, reprezentované nadlidsky zdatným rytířem Aragornem. Frodo je, alespoň podle zvyklostí hobitů⁴⁰, dospělým už ve chvíli, kdy dědí Dno pytle a s ním i Sauronův Prsten. Na cestu k Hoře Osudu se však vydává až o deset let později, jako naprosto nezkušený hrdina, o to více právě ve srovnání s Aragornem, náčelníkem Dúnadanů,⁴¹ který má za sebou elfskou bojovou a léčitelskou průpravu a byl hrdinou mnoha bitev. Aragorn funguje v příběhu jako určitá náhrada za Frodovu nehrdinskost. Podle původního Tolkienova záměru měl být Aragorn jedním z hobitů, v případě, že by se autor skutečně držel původního plánu, přišla by britská fantasy literatura o jednu z nejvíce hrdinských postav a dost možná by se výsledné dílo netěšilo takové oblibě. Právě přítomnost klasické rytířské postavy je tím, co zajišťuje dynamiku celého příběhu a posouvá jeho těžiště blíže k akční literatuře.

3.3.2 Dětský a dospívající hrdina

Dětská postava představuje ideální hlinu pro pomyslné vytvarování a vypálení hrdiny a to především v britské fantasy próze, kterou zcela ovládly rozsáhlé knižní série, v nichž z dítěte vyrostle mladý hrdina, protřelý mnoha bitvami se zlem. To je také důvod, proč jsme v této práci sloučili téma dětského a dospívajícího hrdiny do jedné kapitoly. Dětských hrdinů, kteří neprocházejí pubertální a zároveň hrdinskou transformací, je v britské fantasy zoufale málo. Do jisté míry je to způsobeno samotnou klasifikací příběhů s dětskými protagonisty, coby pohádek. Přesto dětská postava nutně nemusí být faktorem určujícím žánr. Dokud nezačaly vycházet další díly série o Harrym Potterovi, byla i kniha *Harry Potter a Kámen mudrců* nekompromisně řazena mezi dětskou literaturu. Dokud dětský hrdina nezačne růst před čtenářovými očima, zůstává už z principu hrdinou určeným dětskému publiku.

Jak již bylo několikrát řečeno, dospívající hrdina je dnes středem fantasy příběhů především v americkém kontextu. Postava na pomezí dětského a dospělého hrdiny v sobě snoubí nezkušenost dětství a zároveň fyzickou a často i psychickou odolnost dospělosti. Hrdina, kterého poznáváme jako teenagera, se stává pro moderní literaturu

³⁹ Bilbo Pytlík je hlavní postava knihy *Hobit, aneb cesta tam a zase zpátky*, na kterou Pán prstenů volně navazuje.

⁴⁰ Hobit dosahuje dospělosti při svých 33. narozeninách.

⁴¹ Strážci hranic

cenou postavou. I bez fantastické zápletky je hledání sebe sama, které k tomuto věku obecně patří, dostatečným základem pro čtenářovu identifikaci. „*Byl to nemotorný čahoun s nadějnou budoucností, sud dynamitu, který čekal, až někdo, nebo něco zapálí roznětku.*“⁴² Tak popisuje Neil Gaiman svého dospívajícího hrdinu Tristrana Thorna. Dospívající postava nabízí čtenáři možnost sledovat proces utváření hrdiny v „přímém přenosu“. Takový hrdina má za sebou naivitu dětství, zároveň mu však chybí zkušenost dospělosti. Má v paměti morální základ, který mu byl v dětském věku vštípen, avšak dosud neměl možnost jej uplatnit. Právě konfrontace naučené morálky a reálného světa je pro teorii hrdiny vydatným tématem.

Nezřídka je hrdina zástupcem zla vybízen, aby se přidal na jeho stranu a snadno tak získal, po čem touží. Mladý a zpravidla i dětský hrdina je považován za nejistého ve svých postojích. Existuje málo padouchů, kteří by se pod vlivem této domněnky nepokoušeli hrdinu zlákat na svou stranu. Lord Voldemort několikrát Harrymu Potterovi slibuje, že přivede k životu jeho rodiče, když se Harry podvolí a přidá se k němu. Bílá královna slibuje Edmundovi, že pokud přivede své sourozence do Narnie, stane se jejím nástupcem.⁴³ Paní Coulterová Lyru naláká na cestu na sever. Právě rozhodnutí, jestli se podvolí nebo vytrvá, je zlomovým pro mnoho postav v jejich přerodu v hrdinu a je zásadní pro celou řadu fantasy děl. Dětský hrdina často, alespoň zpočátku, příliš nedokáže rozlišit dobré a zlé. Ve chvíli, kdy se zorientuje v bludišti lidských charakterů a nastavených společenských norem, naučí se vidět svět jasněji, byť zpočátku poněkud černobíle. Dětský hrdina ve fantasy je zpravidla schopen rozpoznat zlo až ve chvíli, kdy už bývá pozdě – tak je tomu například při dalším setkání Edmunda s Bílou královnou nebo při prvním Lyřině nepodvolení se vůli paní Coulterové. To, co oběma v dané chvíli chybí je náhled někoho zvenčí. Harry Potter je schopen čelit zlu proto, že mu o něm někdo řekl – malý Harry do první konfrontace tváří v tvář, rozeznává zlo na základě cizí zkušenosti, která mu byla předána. Edmund ani Lyra takové štěstí neměli a dali se zmást přívětivou maskou představitelk zla. To je další zvláštnost, týkající se dětských hrdinů. Dítě potřebuje určitého dospělého „garanta dobra“, který by ho neustále svým vlastním postojem ujišťoval v tom, co je a co není správné. Zároveň ale dětský hrdina vyžaduje, aby tento garant neprosazoval svá vlastní stanoviska příliš autoritativně. „Děti vychovává to, čím dospělý je, a nikoli to, co povídá. Obecně rozšířená víra ve slova je skutečná duševní nemoc, neboť pověra tohoto

⁴² Gaiman: 1998: 48

⁴³ Lewis 1950: 26 - 27

druhu odvádí člověka dál a dál od jeho základů a svádí k nevyčísitelné identifikaci osobnosti s jakýmkoli „sloganem“, jemuž se momentálně věří.“⁴⁴ Reprezentant dobra je především pro hrdinu-sirotka, kterých je, jak jsme již psali, většina, často náhradní otcovskou autoritou. Nad mladým hrdinou drží ochrannou ruku, a přestože hrdina v poslední bitvě často stane sám proti zlu, je v rámci možností od této otcovské postavy na konečný střet připraven. Takových „garantů dobra“ nalezneme ve fantasy tolik, jako samotných hrdinů. Děti osvobozující Narnii mají rádce v podobě lva Aslana, Harry Potter vyrůstá pod ochranou Albuse Brumbála, Lyra Belacqua je neustále střežena Romuny, které poslal její strýc lord Asriel⁴⁵ a mladý Sam Elánus získává nejcennější dovednosti pod velením seržanta Kýly.⁴⁶ Nutnost postavy, která objasňuje hrdinovi rozložení sil a dává mu rady, magické předměty, či užitečné dovednosti, je patrná také v mýtech a je jedním z archetypů objevujících se v řadě mytických vyprávění z celého světa. Tato postava ochránitele, v mýtech pak častěji rádce, je vždy starší než hrdina. To poukazuje k reprezentaci moudrosti stáří a zkušeností, nabíraných s věkem. Mohli bychom se ptát, proč je tedy častějším hrdinským subjektem nezkušené a mnohdy bezbranné dítě, namísto moudrého a světu rozumějícího rádce. Odpověď nabízí opět Jungův popis archetypů. „Podstatným aspektem motivu dítěte, je jeho budoucnostní charakter, zaměření do budoucna. Dítě je potenciální budoucnost.“⁴⁷ Jak už bylo řečeno, a jak zároveň dokládají Jungova slova, jedním ze znaků archetypu je jeho symbolický význam. Dětský hrdina představuje naději na budoucnost, která je zlem ohrožována. Představuje přerod a slibuje změnu. Dítě v roli hrdiny, na kterém závisí osud světa, hraje, aniž bychom si to uvědomovali, na primitivní nevědomé představy v našem podvědomí. Dětský hrdina funguje jako spínač, díky kterému se propojí naše vědomá stránka, bažící po identifikaci s hrdinou, který je slabý jako my sami, s nevědomou stránkou vnímající hrdinu v konečném symbolickém významu, který je mu přisouzen.

U Jungova archetypu dětského hrdiny ještě na okamžik zůstaneme, a to ve spojitosti s „nepřemožitelností dítěte.“⁴⁸ Co dělá z dětí ideální těsto k upečení hrdiny? Z našeho reálného života jsme přece schopni poměrně brzy rozpoznat, že dětský věk je

⁴⁴ Jung 1999: 256

⁴⁵ S trochou ironie se z náhradní otcovské autority v podobě lorda Asriela stává pravá otcovská autorita, když se ukáže, že není Lyřiným strýcem, ale otcem.

⁴⁶ Kniha s názvem *Noční hlídka* – Pratchett 2007. I v tomto případě je však otcovská postava někým jiným, než za koho se vydává. Za jménem Jana Kýly se skrývá sám Elánus, který se propadl nazpět časem, aby rozhýbal revoluci a udělal ze svého mladého já „dobrého policajta.“

⁴⁷ Jung 1999: 243

⁴⁸ Jung 1999: 250

v počátku naprosto bezmocnou, později stále poměrně hodně zranitelnou, etapou lidského života. Takto se jeví dětství při pohledu „zvenci.“ Abychom o dítěti uvažovali jako o bezmocném, nesamostatném a zranitelném tvorů, musíme nejprve dospět a „zapomenout“ jaké je být dítětem. V jedné z předchozích kapitol jsme psali o dětských fantasiích, pramenících z přesvědčení dětí, že mezi nimi a jejich hrdinou není žádný rozdíl. Dítě v žádném případě nevnímá své dětství jako omezení, právě naopak. Oproti dospělým je schopné uvědomovat si své schopnosti i možnost být takovým, jako je jeho hrdina. Zatímco dospělost nám vzala dětskou schopnost nevidět mezi sebou a hrdinou žádný rozdíl, naše *kolektivní nevědomí*, díkybohu, na tuto skutečnost nezapomíná. Archetyp dítěte je spojen nejen s nadějí, ale také s neuvěřitelnou mocí, kterou Jung přisuzuje zrození dítěte z „hlubin lidské povahy, či spíše samotné živé přírody. Zosobňuje životní síly přesahující omezený rozsah vědomí, cesty a možnosti, o nichž vědomí při své jednostrannosti nic neví, a celost, která zahrnuje hlubiny přírody. Představuje tu nejsilnější a nepotlačitelnou touhu každé bytosti, totiž touhu uskutečnit se.“⁴⁹ Právě touha po sebeuskutečnění, je podle Junga tím, co činí dětského hrdinu schopným podivuhodných činů, ale především, nepřemožitelným.

Povahu dítěte v roli fantasy hrdiny beze zbytku shrnují Jungova slova: „Dítě“ je to, co je opuštěno a vydáno napospas a zároveň božsky mocné; nepatrný, pochybný začátek a triumfální konec.“⁵⁰

3.4 Hrdina jiné rasy

Zatím jsme popsali specifika týkající se původu i reprezentace dospělého a dětského hrdiny, avšak zdánlivě jsme vynechali podobu hrdiny, která je především ve fantasy hojně využívaná, a tou je hrdina jiné rasy. Hrdinství není závislé na lidství. Nebýt člověkem není ve světě fantasy nijak výrazně omezující, byť toto tvrzení může být sporné a my se k němu vrátíme v jedné z následujících kapitol.

Výše jsme zmínili, že moderní hrdina má své výstřelky. Takovým výstřelkem se může zdát i vlčí součást, kterou v sobě nosí seržantka Ankh-Morporské hlídky Angua.⁵¹ Přes svůj vlkodlačí původ, a velmi často právě díky němu, je nepostradatelnou součástí hlídky, a to především kvůli výbornému čichu. Přestože Anguino poloviční lidství přináší řadu omezení, její vlčí část zajišťuje nadpřirozený prvek, který jsme popsali

⁴⁹ Jung 1999: 251

⁵⁰ Jung 1999: 261

⁵¹ Poprvé se objevuje ve 14. knize nazvané *Muži ve zbrani* z Pratchettovy série *Úžasná Zeměplocha*.

výše. Tak jako mytickým hrdinům, jsou i jí nadlidské (v tomto případě nelidské) schopnosti vrozeny.⁵² Anguina osobnost se však neproměňuje společně s jejím tělem. V tom je třeba spatřovat zajímavé propojení, které z této skutečnosti pramení. Angua v lidské podobě disponuje výjimečným sluchem a čichem a dokáže reagovat rychleji než lidé. Ve vlčí podobě, kdy se zmíněné kvality ještě znásobují, je pak schopna dál logicky uvažovat, a co víc, uchovává si i svou ironickou stránku. To hlavní, co však zůstává přítomné v obou podobách, je schopnost nepodvolit se plně ani lidské, ale hlavně vlčí přirozenosti. *„Neustále si říkala, že má všechno pod kontrolou, a svým způsobem opravdu měla. Toulala se nočním městem a – dobrá, bylo tu sem tam nějaké to zaběhlé kuře -, ale vždycky si pamatovala, kde tu noc byla, a vracela se tam ráno, aby vstřčila pode dveře nějakou tu penci. [...] Byla to Anguina mysl, co se toulalo po nocích, ne mysl nějakého vlkodlaka. Tím si byla docela jistá. Vlkodlak by se nespokojil jen s kuřaty. Ani zdaleka ne.*

Otřásla se.

*Koho se to snažila oklamat? Bylo snadné být ve dne vegetariánem. Ubránit se tomu, aby se nestala v noci humanitariánem, bylo na tom všem to nejtěžší.“*⁵³ Angua pochází z mocného vlkodlačího rodu, který „ctí tradice“. Zatímco pro Anguiny rodiče, především pak pro bratra, představuje vlkodlačí identita poklad, pro Anguu je spíše velkým omezením, a to především proto, že odmítá naplňovat obecnou představu krutosti její rasy, kterou, nutno dodat, ostatní vlkodlaci velmi ochotně svými činy budují. V Pratchettově světě jsou vlkodlaci vnímáni jako smrtelně nebezpeční příslušníci rasy, které se díky spojení lidského intelektu a vlčích fyzických kvalit nedá utéct. Angua se odmítá podílet na naplňování tohoto přesvědčení a rozhoduje se opustit klan a využít své schopnosti užitečněji, coby příslušník Městské hlídky. Přestože není zcela schopná umlčet vlkodlačí krvelačnost, přesto si její přítomnost uvědomuje a v důsledku toho ji dokáže omezovat: *„My nejsme příjemný národ, Karotko. Všichni jsme dost hrozni.“*⁵⁴ Právě uvědomění si přítomnosti vlastní temné stránky a její následné využití ve prospěch dobra je tím, co řadí Anguu mezi hrdinské postavy fantasy.

⁵² V Pratchettově univerzu se vlkodlakem nestává pokousaný člověk, jako je tomu například u Remuse Lupina v *Harrym Potterovi*. Na Zeměploše se vlkodlaci rodí. Jsou tedy výsledkem genetického odkazu, nikoli napadení.

⁵³ Pratchett 2007: 76-77

⁵⁴ Pratchett 2010: 214

Vlkodlaci se u autorů fantasy příběhů netěší příliš velké oblibě, coby zastánci dobra. V Britské literatuře je jedním z mála kladně vystupujících vlkodlaků Remus Lupin, jeden z profesorů v Bradavicích. Jeho temná stránka je však na rozdíl od Angui nevědomá a vystupuje na povrch při každém úplňku, aniž by jí byl Lupin schopen kontrolovat. Může se tedy zdát, že Remus Lupin nemá na výběr, tak jako je tomu u Angui, nicméně opak je pravdou. To odhaluje Lupinova protiváha – vlkodlak Fenrir Šedohřbet, který má na svědomí Lupinovu přeměnu,⁵⁵ se poddal své vlčí součásti, na kterou byl patřičně hrdý a přidal se na stranu zla. To jen dokládá již několikrát zmíněný fakt, že hrdinství, popřípadě alespoň příklonění se na stranu dobra, je u postav ve fantasy, a koneckonců v celé populární kultuře, vždy otázkou hrdinovi volby.

Patrně nejvíce populární hrdina ne-lidského původu je hobit Frodo. Hobiti obecně jsou popisováni jako: „*malí lidičkové dosahující asi tak polovičky našeho vzrůstu a menší než bradatí trpaslíci. Hobitové žádné vousy nemají. Je na nich pramálo kouzelného nebo vůbec nic, leda to obyčejné umění, se kterým dokážou rychle a tiše zmizet, když se hřmotně blíží taková velká neohrabaná osoba jako vy a já a dupe při tom jako stádo slonů, takže nás hobiti slyší na míli daleko. Mají sklon k obtloustlým bříškům; oblékají se do pestrých barev (hlavně do zelené a žluté); nenosí žádnou obuv, poněvadž jim na chodidlech od přírody roste hustá a hřejivá hnědá srst, podobná jejich srsti na hlavách (jenže na hlavách je kudrnatá); mají dlouhé, obratné hnědé prsty na ruce, dobromyslné obličejové a smějí se hlubokým hlaholivým smíchem (zvláště po obědě, který si dopřávají dvakrát denně, když se jim to podaří).*“⁵⁶ Tato ukázka nám odhaluje neobyčejnou funkci hobitích hrdinů v Tolkienově díle. Zatímco lidé jsou zde zobrazováni podle mytického vzoru,⁵⁷ hobiti jsou prototypem tolik žádaných slabých hrdinů dnešní doby. Na základě jejich popisu si lze jen těžko představit, že by se některý z příslušníků této rasy nechal přemluvit k dobrodružné výpravě. A přece se Bilbo připojil k trpasličí družině a prokázal neobyčejnou odvahu, kterou od něj žádný z odhodlaných a houževnatých trpaslíků neočekával. Stejně tak se Frodo nabídl, že odnese Prsten do Mordoru a zničí jej, a co víc, další tři hobiti se k jeho sebevražedné cestě připojili. Hobití cesty za dobrodružstvím nejsou ničím jiným, než tolikrát zmíněnou odpovědí na volání současného člověka po zdánlivě slabém a bezvýznamném hrdinovi. Přestože Tolkien sám vložil Prsten do rukou tak slabého tvora, nedokázal jej

⁵⁵ Ve světě HP je možné proměnit se ve vlkodlaka po jeho kousnutí. Šedohřbet se po sporu s Lupinovým otcem pomstil tím, že Remuse pokousal.

⁵⁶ Tolkien 2005: 12

⁵⁷ Tolkienovi lidé jsou až na drobné výjimky zobrazováni jako příslušníci hrdé a odvážné rasy.

zavést do nebezpečí, aniž by mu jako průvodce nedal mytického hrdinu v Aragornově masce. *Pán prstenů* představuje nabourání mytického stereotypu, po kterém moderní čtenář, zdá se, tolik baží. Přestože silní lidští hrdinové - a není to jenom Aragorn, vzpomeňme na Rohanské jezdce, bojují v bitvách se zlem, je to hobit Frodo a svým způsobem i Sam,⁵⁸ kdo skončuje se Sauronem a jeho rozpínající se říší. V bitvě na Pellenorských polích hobit Smíšek pomůže zničit krále Nazgûlů,⁵⁹ v tomtéž okamžiku jeho bratranec Pipin zachraňuje správceva syna Faramira před upálením.⁶⁰ Hobiti tedy v rozhodující chvíli vždy naleznou odvahu a zachovají se hrdinsky, a to i přesto, že si nikdy nejsou jisti svou schopností postavit se krutému a podstatně většímu nepříteli. Na rozdíl od bojovníků, jakým je Aragorn a konec konců i Gandalf, jsou vždy vyděšení k smrti, ale přesto dokážou strach překonat, což je mnohdy i pro ně samotné překvapením. Především však je překvapeno jejich okolí. Hobiti jsou lidmi, potažmo elfy, velmi často zaměňováni za děti. Stejně jako dětské hrdinové, klamou i hobiti tělem. Tak jako děti, jsou zdánlivě bezbranní a zdá se, že zlo nemohou ohrozit, což se v závěru ukáže jako fatálně chybná domněnka. V *Pánovi prstenů* jsou hobiti pro svůj malý vzrůst často podceňováni, a to nejen lidmi, či nepřáteli, ale především sebou samými. Pipin se ohrazuje, když ho Gandalf představí jako „chrabrého muže“.⁶¹ Jak už jsme řekli, hobiti ve fantasy fungují na stejném principu jako děti, přesto je tu patrný hlavní rozdíl. Hobiti, byť vzrůstem malí, jsou dospělí, což s sebou nese i podstatně větší míru pochybností o sobě samém, než s jakou se setkáváme u dětských hrdinů. Hobiti sami sebe vnímají jako příliš malé pro hrdinské činy, a tohoto přesvědčení se drží i po té, co je jejich hrdinstvím zlo přemoženo.

Zvláštní kategorií jsou zvířecí hrdinové. Přestože zvířata častěji figurují ve fantasy v roli hrdinova průvodce, je i mezi nimi možné najít hrdiny. Patrně nejjasnějším příkladem je Iorek Byrnison, lední medvěd, který přísahá věrnost protagonistce knihy *Zlatý kompas*.⁶² Iorek v mnohém splňuje výše popsanou charakteristiku moderního (a v mnohém také mytického) hrdiny. Lední medvědi jsou v sérii knih s názvem *Jeho temné esence* rovni lidem. Obývají zemi zvanou Svalbard a udržují mezi sebou jasnou

⁵⁸ Samvěd Křepelka, původně Frodův zahradník, který oproti očekávání prokázal nejen neuvěřitelnou odvahu, ale především oddanost. Právě Sam je tím, kdo zajistil, aby Frodo k Hoře osudu došel.

⁵⁹ Původně králové, kteří však podlehli a přijali od Saurona prsteny moci, čímž se stali prstenovými přízraky.

⁶⁰ Tolkien 1992: 109-115

⁶¹ Tolkien 1992: 14-15

⁶² Pullman 2007

hierarchii. Iorek Byrnison měl v této hierarchii jasné místo, o které však při souboji přišel a musel Svalbard opustit. Ve chvíli, kdy jej Lyra Belacqua nachází, pracuje ve stanici psích spřežení a nechává si platit alkoholem. Iorek v mnohém představuje ztělesnění mytického odkazu – v první řadě je to právoplatný vládce Svalbardu, který však po násilné smrti otce prohrál v souboji, čímž byl sesazen a jak už bylo řečeno, také vyhoštěn. Výše jsme psali o předmětech, připomínajících hrdinův královský původ, většinou se jedná o meč některého ze slavných předků. V případě Iorka Byrnisona je pro jeho sebeurčení důležité brnění. „*Trčím tady a piju kořalku proto, že mi místní vzali brnění. Bez něj sice můžu lovit tuleně, ale nemůžu válčit, a já jsem medvědí krysník. Válka je moře, v němž plavu, i vzduch, který dýchám.*“⁶³ Právě brnění je tím, co Iorek musí vlastnit, aby se mohl pokusit usednout na trůn, který mu náleží. Stejně tak důležitý byl pro Aragorna Isildurův meč. Ve chvíli, kdy Iorek díky Lyře dostane své brnění zpět, vrací se také jeho skutečná identita. V paralele s Aragornem je to totéž, jako když před bitvou Aragorn dostává znovu skutý Isildurův meč. Iorek má tedy předmět, díky kterému bude schopen vybojovat zpátky svůj trůn. I přesto, že se mu to podaří a stane se králem medvěďů, dostojí však svému slibu a dál pokračuje s Lyrou na sever. Totéž vidíme i u Aragorna. Do poslední bitvy vyráží se znakem Gondoru na prsou. Přestože dosud nebyl korunovaný, je přijat jako král. Místo toho, aby se ujal trůnu, který mu náleží, však zaměstná Sauronovu armádu a zajistí tak Frodovi volnou cestu k Hoře osudu. Ve spojení Iorka Byrnisona a Aragorna je patrný stejný mytický základ, přestože každý patří k jiné rase. Předešlý krátký rozbor postavy hrdinného medvěda tedy dokazuje, že hrdinství a především archetyp hrdiny je ve fantasy literatuře možné uplatňovat v celé řadě podob.

3.5 Předurčení, věštby, proroctví

Nedílnou součástí současných hrdinských příběhů je také aspekt osudovosti. Hrdina je ještě předtím, než se vůbec vydá za záchranou světa, k tomuto úkolu předurčen. Věštby a proroctví jsou tím, co na jedné straně dává tušit, že celý příběh byl dopředu napsán a pokud se hrdina úkolu ujme, je tu naděje na úspěch. Na druhé straně je proroctví také tím, co potenciálního hrdinu ohrožuje ještě dřív než je schopen se úkolu chopit. Harryho Pottera se Voldemort pokusí zabít ještě jako batole. Sourozenci Pevensiovi jsou pronásledováni Bílou královnou dříve, než vůbec zjistí, že se

⁶³ Pulmann 2007: 183

k příchodu lidí do Narnie váže proroctví. Stejně je i Lyra Belacqua stíhána Magisteriem.⁶⁴

Z pohledu zvenčí je proroctví tím, co vybírá z postav příběhu tu zásadní. Přesto věštby a proroctví nefungují jako kompas stáčeující vždy střelku k hrdinovi. Existence hrdiny je věštbou pouze „oznámena,“ to, co hrdinu nakonec vybírá, je samotný padouch: „*Příchod toho, v jehož moci je porazit Pána všeho zla, se blíží... narodí se těm, kteří se mu již třikrát postavili, na samotném sklonku sedmého měsíce roku... a Pán zla ho poznamená jako sobě rovného; on však bude mít moc, jakou Pán zla sám nezná... proto jeden z nich musí zemřít rukou druhého, neboť ani jeden nemůže žít, jestliže druhý zůstává naživu... Ten, v jehož moci je porazit Pána všeho zla, se narodí, až sedmý měsíc bude umírat...*“⁶⁵ Když se Voldemort dozví o věštbě, je rozhodnutý potenciální hrozbu zlikvidovat. Harry Potter však není jediné dítě, které splňuje podmínky nastavené věštbou. Ve stejný den se narodil i jiný potenciální hrdina, a to Neville Longbottom. Voldemort však jako větší hrozbu vyhodnocuje Harryho, což stojí Lily a Jamese Potterovi život a Voldemorta téměř veškerou sílu. Důvod, proč si Voldemort vybral Pottera jako toho, o němž věštba mluví, se v celé sérii nikdy neobjeví. Otázkou je, zda by mělo zlo šanci na úspěch, kdyby tím vyvoleným a „poznamenaným“ byl Neville. Tím, že Voldemort volí Harryho a v důsledku toho zabíjí jeho rodiče, dělá sám z Harryho hrdinu. Potter je ve svých jedenácti letech naprosto udivený tím, že jej každý v kouzelnickém světě zná a téměř každý jej obdivuje. Neville je oproti tomu téměř zapomenutým dítětem odvážných rodičů, kteří po mučení Smrtijedy přišli o rozum. Harryho i Nevillovo dětství bylo zastánci zla ovlivněno téměř totožně.⁶⁶ Proč je tedy Harry všeobecně považovaný za hrdinu? Tou odpovědí je jednoduše nutnost. Zatímco Neville žije se svou babičkou, Harry doslova přežívá v rodině, která mu velmi jasně dává najevo, že do ní nepatří. Zatímco Neville je na cestu do Bradavic svou babičkou-čarodějkou připraven, Harry se pouští na naprosto neprobádané území. Zatímco Neville má na vybranou, zda se k Harrymu v boji proti Voldemortovi a Smrtijedům přidá, Harry je vždy tím, na koho je útok směřován. Aby Harry přežil, musí být jednoduše hrdinou, a to vše pouze proto, že jej Voldemort vybral jako toho nebezpečnějšího.

⁶⁴ Církevní organizace, prosazující svou ideologii nemorálním a drastickým způsobem. Kdyby Lyra uspěla, Magisterium by se ukázalo v pravém světle.

⁶⁵ Rowlingová 2004 :770

⁶⁶ Přestože Nevillovi rodiče žijí, svého syna nepoznávají. Rowlingová 2004: 431-455

Věštby obecně jsou tím, co zástupcům zla nahání strach. Nebýt věštby, Voldemorta by ani nenapadlo pokusit zabít Harryho a vytvořit si tím velmi odhodlaného nepřítele. Stejně je to i v případě Jadis, královny Narnie.

„Tehdy se štěstí obrátí

a radost se nám navrátí,

až Adamův rod nazpátek zas vládu uchvátí.“⁶⁷ Proroctví hovoří jasně a dělá z lidských návštěvníků Narnie lovnou zvěř. I v tomto případě se zástupce zla projeví dřív, než vůbec hrdiny stihne napadnout, že je v Narnii něco špatně, a co víc, že by s tím možná dokázali něco udělat. V příbězích, jejichž součástí je nějaká věštba, se setkáváme s touto nerozvážnou praxí zla s železnou pravidelností. Jistě, morální povaha hrdiny by se dřív nebo později stejně projevila a on by se pravděpodobně přidal na stranu dobra, přesto by mu chybělo potřebné odhodlání a především osobní zaujetí. Vždyť Frodo dokáže deset let spokojeně čekat, dokud se neobjeví Gandalf a neujistí ho, že zděděný Prsten skutečně představuje nebezpečí, a to vše jen proto, že Sauronovi žádná věštba nenapověděla, kdo má Prsten v držení, tudíž dosud proti Frodovi nijak nezasáhl.

Věštby a proroctví fungují jako první a zdaleka nejrychleji působící spouštěč dobrodružství. Zároveň se stávají počátkem konce zla. Skoro se může zdát, že věštby slouží ve fantasy literatuře k tomu, aby se hrdina zrodil, nikoli z pouhého proroctví, ale především z padouchovy snahy prorokovaného hrdinu co nejrychleji zničit. Prvek svobodné vůle a možnosti volby je proto třeba nehledat na straně vyvoleného hrdiny, ale v první řadě na straně zla. To svým rozhodnutím uvěřit věštbě a nedat jí šanci na vyplnění, hrdinu tvoří a jako sudička mu dává do vínku odhodlání postavit se zlu, které jej nějakým způsobem ohrožuje či omezuje.

⁶⁷ Lewis 1950: 60

4 Tenká hranice mezi dobrem a zlem

4.1 Stín

Jako Stín označuje Carl Jung jeden z archetypů, který se vždy objevuje v nevědomí každé osobnosti. Archetypy podle Junga existují ve dvojicích, kdy jeden reprezentuje vědomí a druhý nevědomí. Stín pak definuje jako nevědomou část naší osobnosti, představující její temné stránky, které si zpravidla nejsme schopni připustit. Ve dvojici s nevědomým stínem vystupuje zřetelné vědomé já, které obsahuje veškeré vědomé aspekty naší osobnosti. Jejich uvědomování si s sebou nese také možnost ovlivňovat je a tedy bránit v prosazení těm, které jsou nějakým způsobem nežádoucí. Stín naopak zůstává skryt a vystupuje napovrch prostřednictvím snů či fantazií. Je souborem všech pudových a živočišných vlastností, všeho co vědomé já vytěsnil jako nežádoucí. Uvědomění si takové stránky naší osobnosti, tedy přenesení stínu z nevědomí do vědomí, vyžaduje upřímné zacházení se sebou samým a s tím, kým jsme. Připustit si existenci naší nemorální stránky vyžaduje morálně pevný přístup.

4.2 Temná součást hrdiny

Každá osobnost má podle Junga svou temnou stránku, která si však z hlubin našeho nevědomí dokáže najít cestu na povrch. Stejně tak je tomu i u moderních hrdinů. Jak už jsme několikrát psali, dnešní hrdina je lidský a přestože je v první řadě nositelem morálních vlastností, jsou situace, v nichž jejich temná stránka promlouvá zřetelněji. Patrně nejspornějším hrdinou je Edmund, který zradí své sourozence, aby vzápětí litoval a snažil se svou chybu napravit. Přesto v prvním okamžiku nedokáže odolat a poddá se touze po nadřazenosti a ovládnutí jiných. Když mu Bílá královna slibuje trůn výměnou za jeho sourozence, jistě mu dochází, že s jeho bratrem a sestrami se nebude dít nic hezkého, nicméně na okamžik zvítězí jeho chamtivá stránka, jeho Stín.

Stejným vítězstvím Stínu, byť mnohem fatálnějším, je také Frodova neochota hodit Prsten moci do útrob Hory osudu. Prsten funguje jako magnet, jímž je Stín přitahován. Vzpomeňme na Gluma, který v touze po Prstenu uškrtil svého bratrance. Prsten vytahuje na povrch součásti Frodova nevědomí a nutí ho zařadit je zpět do své osobnosti a to i přesto, že si je Frodo vědom, že k tomu dochází, viděl přece co Prsten s Glumem udělal. Přesto se mu nedokáže bránit a v samotném závěru, kdy podlehne

moci Prstenu, a opakuje tak chybu jeho dvou předchůdců,⁶⁸ se stává stejně chamtivým, jako Glum, kterým zpočátku opovrhoval. Frodo si je naprosto vědom moci, kterou na něj Prsten působí – uvědomuje si, koho z něj dělá, ale i přesto se podvolí a svou temnou stránku přijme: „*Přišel jsem,‘ řekl. ‘Ale nyní volím tak: neudělám to, proč jsem přišel. Nevykonám ten čin. Prsten je můj!’ A náhle si jej nasadil na prst a zmizel Samovi z očí.*“⁶⁹ V tu chvíli však zasahuje Glum, hnán stejnou chamtivostí, jaká se právě probudila ve Frodovi. Finále šestisvazkového díla se tedy stává souboj Stínů, z nichž ani jeden nejedná v zájmu dobra. Když pak konečně dochází ke zničení Prstenu, je to v první řadě dílem náhody a Frodo, byť podnikl nebezpečnou cestu, nemá na výsledném splnění úkolu téměř žádnou zásluhu. Opět jsme svědky omylu a v tomto případě především selhání obyčejného hrdiny. Frodo zůstává hrdinou, a to i přesto, že se nechal přemoci chamtivostí a ohrozil tak tolik národů, kolik jich jen Středozemí obývá. Opět na chvíli využijeme rytířského hrdinu Aragorna. Kdyby byl úkol zničit Prsten svěřen jemu, působilo by selhání naprosto odlišně. Vzpomeňme na Boromira, příslušníka lidské rasy a syna Gondorského správce, který chtěl Prsten Frodovi vzít. Podlehl stejně jako Frodo, přesto je Frodo hrdinou a Boromir ztělesněním slabosti, a to i přes to, že zatímco chtěl Frodo Prsten sobecky pro sebe, Boromir jej chtěl získat pro Gondor. Od počátku slabému hrdinovi jsme podle všeho schopni prominout leccos. Na závěr ještě jedna krátká poznámka: Boromir si své selhání velmi rychle uvědomuje, lituje a upřímně se za ně omlouvá. Frodo Prsten prohlašuje za svůj a snaží se od úkolu utéct, aniž by měl pocit, že nejedná správně.

Se zcela jiným zobrazením temné stránky se setkáváme u Sama Elánia. Elánius vyrůstal na ulicích Ankh-Morporku, města, ve kterém existuje cech zlodějů i cech vrahů, a v němž charakter dětí určuje příslušnost k pouličnímu gangu. Přesto byl Elánius schopen vytříbit si velmi jasné morální zásady, které však prosazuje často velmi drsným způsobem. Přestože zpravidla jedná ve jménu hesla: „úcel světlí prostředky“, zůstává nepodplatitelným zastáncem práva a mužem s pevnými zásadami. Přesto má i Elánius v sobě svou temnou stránku, byť v tomto případě není součástí jeho samého, ale pochází zvenčí. V knize nazvané *Buch!* Se Elánius dostává při řešení vraždy do trpasličího dolu, kde se k jeho osobnosti připojuje „přivolaná temnota“, rozdmýchávající vztek a nutící ho k pomstě. Této své součásti si je Elánius vědom a

⁶⁸ Jako první k Hoře osudu vyrazil Isildur. V poslední chvíli však převážila touha Prsten vlastnit a k jeho zničení nedošlo.

⁶⁹ Tolkien 1992: 196

snází se jí za všech okolností držet pod kontrolou. Jako připomínku má v místě kudy temnota do jeho těla vstoupila, vypálenou značku, kterou trpaslíci pro přivolanou temnotu používají. „*A Elániovi se znovu vybavila ta temnota a žízeň po pomstě, vlastně sama pomsta, která zmoudřela a dostala hlad. A ten malý prevít se ho dotknul na té paži. Všechno se mu vrátilo a on si přál, aby to tak nebylo, protože i když většina policistů v sobě má kus zločince, žádný polda by se po světě neměl potulovat s kusem démona místo tetování.*“⁷⁰ Elániova temná stránka však nemá pouze charakter temnoty pocházející zvenčí. To, čemu Elánius nechtěl dát průchod, jeho Stín jak by řekl Jung, byl přivolanou temnotou znásoben, a tím odhalen. Elánius si do té doby svůj Stín neuvědomoval. To temnota změnila. Zatímco zmiňovaní hrdinové si převládnutí Stínu uvědomili pozdě, Elánius temnotě podlehnout odmítá: „*Temnota byla vždycky mou přítelkyní, ale nemohu jí dovolit, aby se stala mým pánem, protože dříve nebo později budu muset přísahat, a kdybych lhal, já, nejvyšší policajt, tak čím bych byl? Jak bych pak mohl ještě někdy zpražít policistu za to, že se v příhodnou chvíli díval jinam?*“⁷¹ Elánius, jako jeden z mála moderních hrdinů si je dokonale vědom přítomnosti své temné stránky. Svým způsobem se podobá vlkodlačici Angui, stejně jako ona si uvědomuje přítomnost Stínu a díky tomu je schopen svým temným stránkám nepodlehnout. To je schopnost, kterou tváří v tvář pokušení tolik postrádá Edmund, Boromir a především Frodo.

Jak říká Elánius, každý policista má v sobě kus zločince. Stejně tak má každý hrdina v sobě svůj Stín – kus padoucha. Ale kde končí hrdinství a začíná řádění Stínu? Elánius je jedním z Pratchettových nejspornějších hrdinů, a to i přesto, že je součástí stejného světa jako přívětivý Smrt'. V první řadě slouží zákonu. Vždy je to však zákon tvořený tím, co je obecně považováno za správné a ne tím, co prosadila vládnoucí autorita. Právě způsob, jakým Elánius slouží svému chápání práva, je mnohdy možné chápat jako přehnaný a v mnohém vyloženě „záporácký.“ Tak například nedílnou součástí každého příběhu, v němž Sam Elánius vystupuje, je jeho vyhrožování – v závěru knihy *Nohy z jílu* se po Elániově návštěvě v Patricijově paláci objeví sekera zaražená v desce stolu, u nějž obvykle zasedá rada města. V zajišťování morálky nemorální cestou nemá Elánius konkurenci.

Poměrně často opomíjenou stránkou hrdinství obecně je schopnost nebo spíše ochota podílet se na něčí smrti. I smrt hrdinovou rukou má jisté parametry, které, aby si

⁷⁰ Pratchett 2012: 163

⁷¹ Pratchett 2012: 326

hrdina zachoval své morální kvality, nesmí být překročeny. Hlavním kritériem je zabít v boji, respektive, abychom použili současný právní termín, usmrcení v sebeobraně. Může se zdát, že při fyzickém střetu dobra a zla není možné jiné východisko, než fatální zneškodnění protivníka, přesto však existují hrdinové, kteří takovou formu boje se zlem neschvalují a odmítají se podrobit všeobecně tolerované „vraždě“. Na okamžik opustíme často morálně sporného Elánia a zaměříme se na zástupce dobra v sérii o Harrym Potterovi. Při všech střetnutích s Voldemortem se opakuje jeden a týž scénář – zatímco lord Voldemort proti Harrymu ve všech případech použije smrtelnou kletbu, Harry bez přemýšlení vždy reaguje pouze kouzlem, které má protivníka odzbrojit. Ve světě Harryho Pottera je vražda něčím, co vraha oslabuje a činí jej zranitelným. Korespondence s poselstvím celé knihy, totiž, že schopnost slitování, morálka a láska jsou tím, co činí hrdinu silnějším, je zřejmá. Harryho morální cítění je tím, co mu brání, byť jen přihlížet vraždě, natož se na ní podílet. Když ve třetím díle Sirius Black touží po pomstě a chystá se zabít zrádce Petra Pettigrewa, Harry zasáhne. I přes to, že Pettigrew zradil Harryho rodiče, rozhodne se jeho život ušetřit. Harry tak jedná o tři roky dříve, než zjistí, že vražda znamená pro kouzelníka rozpolcení duše. Jeho čin, tak vychází z ovládnutí jeho temné stránky a nepodlehnutí touze po pomstě. Přestože Pettigrewa nenávidí, odmítá ho zabít a touží jej předat spravedlnosti. Stejnou spravedlnost se snaží svými pokusy o odzbrojení, nikoli zlikvidování, zajistit také pro Voldemorta. Harry však není jediný. Zelené smrtící kletby přívrženců zla a rudá odzbrojující kouzla zastánců dobra jsou v kouzelnickém světě klasickým barevným schématem každého střetu mezi Smrtijedy a kladnými postavami. Zastánci dobra obecně odmítají zabít: „*Vzduchem se nesly zděšené výkřiky. Bojující Smrtijedi i obránci Bradavic se dali na úprk a rudé i zelené světelné paprsky se zařizly doprostřed valících se nestvůr...*“⁷² Není to tedy jen Harry, kdo má svůj Stín pod kontrolou natolik, že se dokáže neprovinit smrtí, byť proti němu stojí přívrženec zla.

Smrtící kletba, tak často užívána Voldemortem a jeho nohsledy, je jednou ze tří kleteb, které se nepromíjejí.⁷³ Jak jsme v předchozím odstavci psali, není Harry v žádné situaci ochotný použít smrtící kletbu a pomyslně se tak přiblížit k úrovni zla, přesto je však schopný svou hluboce zakořeněnou představu o povaze dobra a správném jednání, „odložit“ ve chvíli, kdy to situace vyžaduje. To se týká především nejmírnější z kleteb, a to kletby *Imperius*, jejímž použitím, je kouzelník schopen ovládat jiného tvora. Harry

⁷² Rowlingová 2008: 539

⁷³ Rowlingová 2001: 168-174

kletbu Imperius použije ve chvíli, kdy hrozí, že jeden z Voldemortových Smrtijedů odhalí, že se pokouší vloupat do jednoho z trezorů u Gringotových⁷⁴ Není to však poprvé, kdy Harry použije jednu z kleteb, které se nepromíjejí. O dva roky dříve se v návalu vzteku pokusí mučit kletbou Cruciatus Belatrix Lestrangleovou po té, co zabije jeho kmotra: „*V Harrym se vzedmula taková vlna nenávisti, jakou dosud v životě nepoznal; vyskočil zpoza fontány a zaburácel: ‘Crucio!’ [...]*

‘Tys ještě nikdy nepoužil žádnou kletbu, která se nepromíjí, že ne, chlapče?’ Ječela Belatrix a na falešný dětský hlas už úplně zapomněla. ‘Musíš ji myslet vážně, Pottere! Doopravdy musíš chtít způsobit bolest, musíš ji vychutnávat, pouhé spravedlivé rozhořčení mi nadlouho neublíží...’“⁷⁵ Belatrix sama nám odhalila důvod Harryho nezdaru. Ze své podstaty není Harry Potter schopen vědomě způsobit bolest jinému člověku. Byť by propadl touze po pomstě, ovládá svůj Stín natolik, že se stává sám sobě překážkou v sebemenším páchání zla. Přesto i pro Harryho v mnohém platí známé heslo: „účel světi prostředky“, které se stalo mantrou hrdiny moderní doby. Jak jsme zmínili, nečiní Harrymu žádné potíže použít kletbu, díky které dokáže ovládat jinou bytost. Nicméně užití kletby, která jinému způsobí fyzickou újmu, není ze své podstaty schopen. To svědčí o jasné hranici, kterou Harrymu autorka vymezuje. Je možné slevit ze svých zásad, pokud je to v zájmu dobra. Toto dobro však v žádném případě nesmí být vykoupené bolestí druhého, byť by to byl sebevětší nepřítel. To je hranice, v níž se Harry Potter ve všech částech svého dobrodružství pohybuje a již se řídí. Právě v dodržování těchto hranic je třeba spatřovat hrdinský aspekt jeho osobnosti.

Sam Elánius je pravým opakem Harryho Pottera: „*Ta chvílička stačila k tomu, aby Elánius uchopil muže za krk a udeřil ze všech sil, které v sobě ještě našel, jeho hlavou o kámen. Měl dojem, že slyšel, jak lebka praskla. [...] Ještě nikdy nikoho nezabil holýma rukama. Abychom řekli pravdu, ještě nikdy nikoho nezabil, pokud to nebylo výjimečně nutné, a to ještě většinou nebylo tak docela z jeho vůle. [...] Zuby mu cvakaly a jasné slunce ho bolestivě oslňovalo, ale cítil se... výborně. Přesněji řečeno měl chuť zabušit se do hrudi a vyrazit hrdelní výkřik.*“⁷⁶ Elániovi nedělá žádný problém někoho zabít. Způsob, jakým k tomu dochází – především v ukázce výše, z Elánia dělá jednoho z nejspornějších hrdinů fantasy. Přesto je zastáncem práva, potažmo dobra. Svou vybroušenou spravedlnost uplatňuje pouze vůči těm, kteří porušují právo. Stejně tak své

⁷⁴ Kouzelnická banka vedená skřety.

⁷⁵ Rowlingová 2008: 742-743

⁷⁶ Pratchett 2010: 361-362

schopnosti „zabijáka“ uplatňuje na ty, kteří se snaží někoho (většinou jeho samotného) zabít. Podobnou rovnici nalezneme ve všech hrdinských příbězích a koneckonců i v každém fantasy díle (nutno dodat, že s výjimkou Harryho Pottera). Se stejným „zabij nebo budeš zabit,“ se setkáváme u většiny našich hrdinů. Schopnost zlikvidovat nepřítele je vlastní jak medvědu Iorku Byrnissonovi, tak rytíři Aragornovi. I mírumilovní hobiti jsou v bitvách poměrně krvelační. Stejně tak si počínají i starší tři sourozenci v bitvě o Narnii, přesto žádný z těchto příkladů nepůsobí stejně jako v Elániově případě. Patrně hlavní rozdíl spočívá ve vyličení události. Například *Pán prstenů* obsahuje líčení bitev ve velkém měřítku a blíže popsány jsou pouze ty boje, v nichž padne obávaný představitel zla.⁷⁷ V Elániově případě je každému protivníkovi věnována pozornost. Důvod je nasnadě; zatímco například Aragorn je hrdina bitev, Elániovo „přirozené prostředí“ jsou ulice Ankh-Morporku. Elánius nikdy nečelí armádě, ale vždy jen omezenému počtu protivníků, z nichž každý vyžaduje alespoň na okamžik jeho plnou pozornost. To, co z Elánia dělá hrdinného zabijáka, je tedy pouze možnost dopodrobna sledovat jeho počínání v boji proti nepřítelům.

Sporných hrdinů se v Pratchettově sérii vyskytuje víc. Jedním z nich je i Vlahoš von Rosret, padělatel smének, zloděj a podvodník, který je dopaden a za své činy odsouzen k smrti. Rosret sám sebe však vnímá jako důvěryhodného člověka, který dokáže vycházet s lidmi a v důsledku toho je schopen bez vynaložení většího úsilí nahromadit slušné peníze. Svou blížící se popravu vnímá jako křivdu: *„Zatímco byl předčítán seznam jeho zločinů, Vlahoš upíral pohled kupředu. Nemohl se ubránit pocitu, že je to všechno nefér. Vždyť v životě nikoho ani neudeřil do hlavy. Nikdy nevylomil jediné dveře. Tu a tam otevřel šperhákem nějaký ten zámek, ale když odcházel, vždycky za sebou zase pečlivě zamkl. Co tak zlého vlastně udělal, kromě všech těch finančních podvodů, bankrotů a náhlých platebních neschopností? Vždyť nedělal nic jiného, než že přesouval nějaká ta čísla sem a tam.“*⁷⁸ Ve srovnání s velitelem Elániem, který jedná ne vždy úplně správně, přesto pokaždé ve prospěch dobra a především práva, se zdá být Rosret daleko za hranicí „hrdinného padoucha“. Rosret nakonec dostane druhou šanci využít své nadání ve prospěch občanů Ankh-morporku. Toto „volání dobrodružství“ však odmítá, přestože má na výběr buď podvolení se, nebo smrt. Rosret se poměrně těžko vzdává naučeného „padoušství“. Díky němu je schopen ujmout se funkce poštmistra a obnovit poštovní úřad, nad kterým se vznáší kletba.

⁷⁷ Například boj Eówyn s králem prstenových přízraků. Tolkien 1999: 100-101

⁷⁸ Pratchett 2005: 15

Rosret tedy alespoň zdánlivě splňuje kategorii padoucha transformovaného v hrdinu. Problém je však v tom, že se nedokáže, anebo spíš nechce vzdát pracně nabytých schopností padělatele a důvěryhodného podvodníka.⁷⁹ Právě Rosretova minulost je tím, co ho činí způsobilým k oživení poštovního úřadu. Rosret je totiž bezednou studnicí nápadů, jak s co nejmenším úsilím vydělat co nejvíc peněz. Stejná schopnost mu v knize *Nadělat prachy* pomůže k vedoucí pozici v Ankh-morporské mincovně, kde je díky Rosretovi nahrazen nákladnější kov levným papírem.

Tím, co však z Rosreta dělá hrdinu je jeho protivník. Poštovní úřad není pod vlivem kletby, jak se všeobecně myslelo. Tou kletbou je pan Tragoječ, bánší, která na příkaz Nadosaha Pozlátka vraždí poštmistry. Pozlátko totiž konkuruje poštovnímu úřadu semaforovými věžemi, které předávají zprávy po celé Zeměploše. Rosret se však útoku bánší ubrání a doslova znovu vystaví poštovní úřad z popela. Souboj techniky proti pošťákům nakonec vyústí v sázku, kterou Rosret, jak jinak než podvodem, vyhraje. Fantasy literatura obecně je přehlídkou různých charakterů a dokladem, že i podvodník se může změnit. Rosret však toto pravidlo dokonale nabourává, když uvnitř stále zůstává podvodníkem, který však pozměnil svou specializaci a podvádí ve prospěch dobra. Pratchett touto postavou zakládá zcela nový druh hrdiny – hrdinu s postraními úmysly.

⁷⁹ V úvodu knihy *Nadělat prachy* se v noci plíží po střeších a vloupává se do své vlastní kanceláře, aby zažil ten známý pocit a nevyšel ze cviku.

5 Antihrdina

„Zlí lidé umějí plánovat. Je to, dalo by se říci, součástí jejich specifikace. Každý zlý tyran má plán, jak ovládnout svět. Nezdá se, že by takový dar měli i hodní lidé.“⁸⁰

Hrdinu jsme o několik kapitol výše charakterizovali jako postavu, u níž převládají kladné vlastnosti nad zápornými, a která tyto vlastnosti využívá ve prospěch konání dobra, či jinak řečeno, potírání zla. Představa hrdiny je jednotná a poměrně jasně definovatelná. S antihrdinou je to však o něco složitější.

Antihrdina bývá definován dvěma různými způsoby. Buďto se jedná o postavu, vesměs kladnou, která však nevykazuje známky hrdinství, nebojuje tedy z přesvědčení se zlem, ani se nesnaží o své vůli do boje někoho jiného zasahovat. Potom je tu však druhý a o poznání častější způsob chápání antihrdiny, a to jednoduše vykládající antihrdinu jako padoucha, tedy hrdinova nepřítele a obecně postavu, u níž převládly špatné vlastnosti nad těmi dobrými. Ani to však není definice, která by byla úplně vyhovující. Padouch coby přehlídka špatných vlastností by neměl příliš dlouhou životnost. Pro schopnost postavy napadnout nebo zotročit nějaký národ, vynalézt předmět, který ovládne svět, popřípadě excelovat v černé magii je nezbytně nutná již zmíněná schopnost plánovat, cílevědomě svůj plán plnit, ale především mít pronikavý intelekt a schopnost logického uvažování. Nezbytná atmosféra strachu je výsledkem spojení těchto čtyř „antihrdinských kvalit“, které žádný z antihrdinů nesmí postrádat.

Ve spojitosti se spornými hrdiny jsme krátce přiblížili Stín, tedy nevědomou součástí každé osobnosti, která v některých situacích může vystoupit na povrch. V té chvíli záleží jen na hrdinovi, zda se svému Stínu poddá, či si zachová morální zásady svého vědomí a upřednostní všeobecné blaho nad svým vlastním. Ale jak je to se Stínem u antihrdiny? Na první pohled se může zdát, že antihrdina zvolil svůj Stín a ztotožnil s ním své vědomé já. Přesto Jung hovoří o Stínu jako o nevědomé součásti, do které automaticky odsouváme to, co našemu vědomí nevyhovuje – všechny vlastnosti, které nechceme mít, všechny touhy nebo pudy, jejichž naplnění by bylo v rozporu s požadavky společnosti, jejíž jsme součástí.

Ale jak je tomu u antihrdiny? Ze zkušenosti víme, že padouch vždy upřednostňuje své blaho nad blahem většiny. Stejně tak je nepravděpodobné, že by se snažil vytěsnit své špatné vlastnosti a podrobit se společenskému zvyklostem. Padouch

⁸⁰ Pratchett 2007: 395

bývá většinou přehlídkou zavrhaných vlastností. Jestliže však Stín u kladné postavy znamená přítomnost temné stránky, znamená totéž i u antihrdiny? Nebo přijetím zla do vědomého já, odsouvá do svého nevědomí nežádoucí zbytky dobra, které jeho osobnost má? „Zlo samo o sobě opravdu neexistuje; je to jen nedostatek něčeho, co má být. Je to nepřítomnost toho, co je dobré.“⁸¹ Uvažovat o zlu jako o nedostatku něčeho dobrého přímo koresponduje s poselstvím, které je obsažené například v sérii o Harrym Potterovi. Poddát se zlu znamená ochudit se o něco a tím se stát zranitelným. Voldemort se spoléhá jen sám na sebe. Nevěří ani svým stoupencům a není schopen pochopit, že tím, co Harryho chrání a zároveň mu propůjčuje odhodlání postavit se mu, je láska. Důvodem, proč Voldemort není schopen zvítězit je, že sám sebe ochuzuje o kladné vlastnosti jako je schopnost lásky, či přátelství a v důsledku toho především sebeobětování. Sám sebe tedy odsuzuje k nevyhnutelnému nezdaru, v důsledku vlastní volby zavrhnout své dobré stránky.

Ale skutečně pochází zlo z nás samotných? Manicheismus vychází z představy, že dobro i zlo je ve světě neustále přítomné v podobě dvou sil, které mezi sebou ustavičně svádějí boj. Oba póly jsou však natolik vyrovnané, že dosud žádná moc nebyla schopna zvítězit nad druhou. Ve světě je tedy do určité míry nastolena rovnováha mezi dobrem a zlem, která ale automaticky nutí rozdělovat vše na dobré, zlé a to, co se nalézá někde uprostřed. Toto chápání světa by připouštělo, že nejen lidé mohou „od přírody“ náležet jedné či druhé straně. Toto předurčení ke zlu by bylo možné vztáhnout na kterýkoliv předmět. Vzpomeňme na Tolkienův Prsten moci. Během celého příběhu se objevují náznaky, že Prsten jedná o své vlastní vůli, že se touží dostat zpět ke svému pánovi. To by však znamenalo, že zlo není otázkou volby jedince, že může být přítomno prakticky ve všem, aniž by na tom jakýkoli tvor nesl sebemenší zásluhu. Právě v tom tkví, alespoň z pohledu fantasy literatury, největší problém manicheismu. Prsten moci, byť není Sauronem přímo ovládán, není tím, co jedná samo o sobě. Tím, co se snaží svést zastávce dobra na temnou stranu, je moc, kterou do Prstenu Sauron vložil při jeho výrobě. Pokud by byl svět rozdělen na dobré a špatné části, znamenalo by to, že něco, popřípadě někdo, je od počátku zlý sám o sobě. Zlo by tedy bylo v zájmu zachování sil ve světě přiřknuto tvorům a věcem, aniž by bylo možné tuto nezávislou sílu jakkoli ovlivnit. Přesto ze zkušenosti víme, že jsme schopni

⁸¹ Bagget, Klein 2009: 207

zlu nepodlehnut, nebo naopak nejsme schopni dát se plně do služeb dobra. To, co má rozhodující hlas však není vrozené zlo, či vrozené dobro, ale vždy naše vůle.

V posledním dílu série o Harrym Potterovi zjišťujeme, že to, o co Voldemort usiluje, je trojice předmětů, které mají být schopny oklamat Smrt. Tyto *relikvie smrti*⁸² mají za sebou krvavou cestu napříč kouzelnickými dějinami. Nalézt všechny tři předměty a stát se „pánem smrti“ je natolik lákavé, že tyto relikvie – neviditelný plášť, bezová hůlka a kámen vzkříšení, představují pro svého majitele neustálé ohrožení a často i rozsudek smrti. Ani jedna z těchto žádaných relikvií není však ze své podstaty nijak zlá ani nijak dobrá. To co nabízejí, je možnost využít jejich schopnosti. Zda budou tyto schopnosti využity k dobru či ke zlu, to už záleží na jejich majiteli. Podobné je to i s *viteály*⁸³, předměty, do kterých Voldemort ukryl části své duše ve snaze stát se nesmrtelným, a které se svým způsobem brání, když je chce Harry se svými přáteli zničit. Jeden z těchto Voldemortových zlomků je ukrytý v obrovském hadovi, který je Voldemortovým společníkem. Výsledek je prakticky stejný jako u propojení Saurona a Prstenu moci, přestože ve Voldemortově případě se jedná o živého tvora. V obou případech není Prsten ani had ze své podstaty zlý. Stejně jako u Prstenu vystupuje Sauronova moc, kterou do něj sám vložil, v případě hada Naginiho je to Voldemortova duše, která hada v určitých situacích ovládá. Sauron i Voldemort si zvolili zlo. Aby zajistili své moci stabilitu, uzavřeli část sebe samých do předmětů, či jiných tvorů, skrze které jejich vlastní existence promlouvá. Zlo a dobro tedy nejsou otázkou vrozených dispozic, ale vždy jen osobní volbou každého jedince. To je také důvodem, proč dříve či později každý hrdina alespoň na okamžik zaváhá, zda si vybral dobře. Stejně tak má možnost volby dopad na sporné postavy. Především postava Severuse Snapea⁸⁴ je dokonalým důkazem toho, že je možné zvolit si stranu, za kterou budeme bojovat. Nutno dodat, že zlo či dobro, které by bylo nezávislé na svobodné vůli, by poměrně značně narušilo podobu fantastické literatury.

Přesto však manicheismus není z hlediska dělení literárních postav na ty zastupující dobro, ty sloužící zlu, a ty, nalézající se někde uprostřed, zcela zanedbatelný.

⁸² Rowlingová 2008: 345-359, kapitola *Příběh tří bratří*.

⁸³ Rowlingová 2005: 405-422, kapitola *Viteály*

⁸⁴ Severus Snape se ve škole zamiloval do Harryho matky. Po skončení studia se přidal k Voldemortovým Smrtijedům. Poté, co se Voldemort dozvěděl o věštbě (viz podkapitola proroctví, věštby a předurčení), Lily Potterovou zabil, přestože slíbil Snapeovi, že její život ušetří. Snape se po tomto zklamání do Voldemortových služeb vrátil jako Brumbálův špion. Stal se členem Fénixova řádu a pomáhal Voldemortovým odpůrcům odhalit jeho plány. Přestože v závěru sedmého dílu zemře, do poslední chvíle chrání Harryho a zájmy dobra.

Zredukujeme-li všeobjímající rámec a vztáhneme jej pouze na jednu postavu, má jistě co nabídnout. Jak píše Jung, každá osobnost je utvářena vědomím a nevědomím – tedy zpravidla tím, co považujeme za žádoucí a tím, co Jung označuje jako Stín. Za tyto dva póly naší mysli můžeme v duchu manicheismu dosadit dobro a zlo. Tyto obě síly jsou téměř rovnocenné – tedy běžně není člověk ani úplně dobrý ani úplně zlý, ale je spojením obou. Boj, který uvnitř osobnosti zlo a dobro svádějí, je tedy nekonečný a zůstává bez vítěze. To však platí pouze v případě, není-li jedinec nijak ohrožen, či naopak sváděn. I v tomto případě však koncept manicheismu přestává platit a opět plně podléhá osobní volbě jedince. Dobro a zlo je tedy třeba spatřovat jako dvě misky dokonale vyvážených vah. Ve chvíli, kdy je jedinec okolním děním nucen zvolit, sám o své vůli přidá na jednu misku rozhodující závaží.

Antihrdina je vnímán jako ztělesněné zlo, přesto však ve svých očích zlý není. Lord Voldemort sám sebe vnímá jako osvoboditele čistokrevných kouzelníků, Magisterium odřezává dětem součást jejich duše v podobě *daemon*⁸⁵ „pro jejich vlastní dobro.“ Právě vnímání sebe sama je pro zlo rozhodující. Páchání zla ve prospěch domnělého vyššího dobra je stále častější „padoušskou praxí“. Antihrdinovi prostě chybí schopnost nepodlehnout svému Stínu, a to pouze proto, že není schopen rozlišit hranici dobra a zla, čímž ztrácí zábrany. Již u sporných hrdinů jsme si vypomohli pořekadlem: „účel světí prostředky“. Platilo-li to u hrdinů, u padouchů to platí dvojnásob.

Žádný antihrdina nikdy není zlý čistě proto, že ho samotné páchání zla nějakým způsobem uspokojuje. Antihrdina vždy o něco usiluje a neváhá k úspěchu použít všechny prostředky. Především poslední věta se zdá být nejbližší současnému chápání antihrdiny ve fantasy.

Zatímco u moderních hrdinů bylo možné obrátit se k mýtu, u antihrdinů příliš obsáhlou minulost nenajdeme. Hrdinův protivník v mýtu vystupuje jako cílevědomý zástupce zla jen zřídka. Mytický hrdina častěji prokazoval odvahu překonáváním překážek. To je také důvod, proč mytickým hrdinům chybí skutečný antagonista, se kterým by se mohli utkat. Buďto jsou jim z nepřízně některého z bohů kladeny různé překážky, antihrdina je tedy bůh, který je ovšem z hlediska boje tvář v tvář nedosažitelný, nebo se vydávají na cestu za získáním magického artefaktu, v tom

⁸⁵ Daemon je v sérii Jeho temné esence v jednom ze zobrazovaných světů nedílnou součástí každého člověka. Je to vnější součást duše, která na sebe bere podobu zvířete nejvčetněji odrážejícího povahu člověka. Lyra toho svého popisuje jako „její duši, milovaného společníka v pocitech i myšlenkách.“ Pullman 2007: 280.

případě musí sice zabít nějaké monstrum, přesto se nejedná o protivníka, jak ho chápeme dnes. Dnešní hrdina bojuje s inteligentním a promyšleným zlem, které ohrožuje jeho blízké, či hodnoty, v něž hrdina věří.

Dnešního protivníka oproti tomu v mýtu nestačí přemoci fyzicky. V první řadě je třeba nalézt původce zla. Cesta za svržením zla se v mýtu prakticky nevyskytuje. Hrdinova antihrdinská překážka se vynořuje náhle a bez nutnosti zdlouhavého pátrání. Současní představitelé zla nejsou sesláni shůry, aby potrápili hrdinu a znepríjemnili mu plnění úkolu. Dnešní antihrdina je v první řadě obklopen svými přívrženci a dostat se k němu samotnému je velmi nelehké. Svým způsobem je to totéž jako u mytických bohů, kteří hrdinovi posílají do cesty různé překážky. Stejně tak současný hrdina nejprve musí čelit těm, kteří slouží zástupci zla. Rozdíl je však zřejmý. Zatímco moderní hrdina je s vypětím sil schopen překonat antihrdinovi „překážky“ a nakonec se utkat s ním samotným, mytickému hrdinovi se nikdy nepodaří stanout v boji přímo proti původci svých potíží. Již dříve jsme psali, že zatímco mytický hrdina často vyrážel za dobrodružstvím čistě v důsledku vlastního rozhodnutí, moderní hrdina byl do dobrodružství nějakým způsobem vtažen. Právě antihrdina je tím, kdo zajišťuje jiné postavě možnost zachovat se hrdinsky. Zatímco v mýtu nebyla přítomnost zla nezbytná, fantasy literatura, především ta současná, nemůže zástupce zla úplně vypustit. Jak jsme již psali výše, současný hrdina je mnohem více zranitelný a „lidský“ než hrdina mýtu. Nebezpečí nijak nevyhledává, nehodlá riskovat pro čest a slávu, jako tomu bylo u hrdinů mýtu. To je důvod, proč současný hrdina nutně vyžaduje zástupce zla. Zatímco hrdina mýtu naráží na překážky zastupující dnešního antihrdinu, v průběhu plnění úkolu, současný hrdina potřebuje antihrdinu jako počáteční impulz.

Svatý Augustin ve svém díle *O milosti a svobodném rozhodování*⁸⁶ mimo jiné uvádí, že dobro a zlo nejsou protiváhy, jak je chápe manicheismus, ale že existuje pouze dobro. Odstraněním dobra tedy nepřevažuje zlo, a to proto, že zlo jako takové neexistuje. Existuje-li pouze dobro, zbude po jeho odstranění jen nicota. Zlo tedy podle tohoto „augustiánského“ pohledu nutně parazituje na dobru, protože samo o sobě existovat nedokáže. Přeneseme-li však toto pojetí na fantasy literaturu posledního století, zjistíme, že v prostředí hrdinů a antihrdinů fantasy platí pravý opak. V britské fantasy literatuře, a to je třeba zdůraznit, je dobro (zrod hrdiny) zcela závislé na zlu (projevení antihrdiny). Bilbo by nebyl přizván k dobrodružné výpravě, kdyby drak

⁸⁶ Sv. Augustin 2000

neobsadil trpasličí říši a nepřivlastnil si jejich poklad. Frodo by nikdy nevyrazil do Mordoru, kdyby Sauron ve svém pátrání po Prstenu a především v touze po moci neohrožoval celou Středozemi. Pro Harryho Pottera by největším dobrodružstvím zůstala cesta do Bradavic, kdyby ovšem Voldemort nezabil jeho rodiče a neoznačil ho „jako sobě rovného,“ a tedy jediného, kdo se mu může postavit. Sourozenci Pevensiovi by nebojovali s Bílou čarodějnicí, kdyby je na základě proroctví nepronásledovala. Lyra Belacqua by neplnila svůj slib, že Rogera zachrání, kdyby Magisterium nezačalo najímat Vrahouny ve snaze pochyťat co nejvíce dětí a zbavit je jejich daemonů. Jediný z našeho „vzorku hrdinů“, jehož hrdinství není závislé na projevu zla, je Tristran Thorn, protagonista *Hvězdného prachu*. Tristran se odhodlá požádat Viktorii o ruku. Ta se Tristranovi vysměje, ale nakonec mu slíbí, že si ho vezme, pokud jí přinese hvězdu, kterou zrovna viděli padat. To je Tristranův prvotní impulz, na jehož základě se rozhodne opustit vesnici a překročit hranici do nebezpečné a magií nasáklé Elfie. Může se zdát, že Tristran se k dobrodružství rozhoduje sám, bez nutnosti antihrdinského zásahu jiné postavy, přesto je to Viktorie, kdo trvá na Tristranově cestě za spadlou hvězdou. I v *Hvězdném prachu* je tedy hrdinova cesta výsledkem jednání jiné postavy. Viktorie podléhá povrchnosti a chamtivosti, tedy své temné stránce, což donutí Tristrana tomuto Stínu zvenčí nějakým způsobem čelit, v tomto případě přistoupit na Viktoriin požadavek a vydat se na cestu.

Stejně jako v pohádkách, je i ve fantasy přítomnost zla jednou z nutných složek. Ať už je toto zlo zobrazeno jakýmkoli způsobem, vždy je přítomné a vždy je nezbytné, aby se mu hrdina postavil. Právě konfrontací postav jasně vystupuje dobro a zlo, antihrdina a hrdina, kteří existují jako dva póly, mezi nimiž zuří boj o převahu nad světem.

5.1 Podoby antihrdiny

Antihrdina bývá velmi často označován za ztělesnění zla. Ale jak si takové ztělesnění představit? Obecně ve fantasy převládá popis antihrdiny, coby postavy odpudivého zjevu, která už svou podobou vzbuzuje hrůzu. Zatímco při zobrazování hrdiny se setkáváme s popisem běžného tvora, popřípadě obohaceným o výroky typu: „*na svůj věk byl i tak malý a hubený*“,⁸⁷ v případě antihrdiny je nám představen silný a

⁸⁷ Rowlingová 2001: 24

zdánlivě nepřemožitelný protivník, který má zpravidla už ve svém vzhledu něco nepřírozeného. Výše jsme psali o zlu, coby nedostatku dobra. Tento nedostatek, který je možné vnímat jako určitou duševní deformaci, se projevuje i navenek, jako deformace fyzická. Voldemortova tvář se neustálým štěpením jeho duše začala proměňovat a stále více připomínat hada: „*Vyzáblý muž vystoupil z kotle a upřeně na Harryho zíral... a Harry zíral do tváře, jež ho už tři roky pronásledovala v nejtíživějších snech. Byla bělejší než lebka, s rozšířenýma, nepřičetně rudýma očima a s nosem ploským, jakoby hadím, s úzkými štěrbinami místo nosních dírek...*“⁸⁸ Sauron, který původně mohl libovolně měnit svou podobu, tuto schopnost v souvislosti s pácháním zlých skutků ztratil, takže nebyl schopen proměnit se v cokoli krásného. Byť Tolkien Saurona nikdy úplně nepopsal, nejčastěji o něm ostatní postavy mluví jako o ohnivém oku bez víčka s úzkou svislou zorničkou, opět se tedy objevuje spojitost s nějakým zvířetem. Stejně je to i se zobrazováním služebníků zmíněných antihrdinů. Smrtijedi měli tváře zahalené děsivými maskami a Sauronovi skřeti a následně i obři byli různě zdeformovaní a už svým zjevem děsiví. Antihrdina však nemusí být nutně člověkem, popřípadě tvorem, který svým vzhledem, alespoň vzdáleně, člověka připomíná. Protivníkem trpaslíků a Bilba Pytlíky byl drak Šmak, který, nejen že byl velmi inteligentní, ale zároveň byl i téměř nezranitelný: „*Můj pancíř je jako deset štítů na sobě, moje zuby jsou meče, moje drápy oštěpy, úder mého ocasu hrom, moje křídla uragány a můj dech smrt!*“

‘Vždycky jsem si myslel,‘ zašeptal Bilbo ustrašeně, ‘že draci jsou měkčí vespod, zvlášť v krajině – ehm – hrudníku; ale někdo tak obrněný jako vy na to jistě myslel.’

Drak se zarazil ve svém vychloubání. ‘Tahle tvá informace je zastaralá,’ utrhl se. ‘Jsem obrněný nahoře i vespod železnými šupinami a tvrdými drahokamy. Žádná čepel mě nemůže probodnout.’“⁸⁹ Změřit síly s takovým protivníkem se zdá být naprosto nesmyslným způsobem sebevraždy.

Důvodem, proč jsou antihrdinové obecně zobrazováni jako hroziví a často neuvěřitelně mocní protivníci, je snaha vyjádřit co největší rozdíl mezi dobrem a zlem. Antihrdina musí být zdánlivě nezranitelný a v mnohém převyšovat hrdinu, aby jeho přemožení znamenalo co největší triumf dobra. Tento hrdinův handicap ve srovnání s antihrdinou je vždy podpořen ještě jedním velmi důležitým faktem. Zatímco hrdina často tápe, padouch na rozdíl od něj vždycky přesně ví, co dělá a to až do posledního okamžiku, kdy si těsně před svým koncem uvědomí, že prohrál.

⁸⁸ Rowlingová 2001: 502

⁸⁹ Tolkien 2005: 187-188

Přesto je třeba hledat za fyzickou podobou antihrdiny něco víc než pouhý obraz nepřemožitelného zla. Boëthius tvrdí, že lidské bytosti se od zvířat nejen schopností logicky uvažovat, ale především schopností zaměřit se na dobro, pro lidskou bytost plně zastoupené štěstím, kterého mohou dosáhnout, a tomu přizpůsobit své chování. Zároveň Boëthius zastává názor, že štěstí, které je ekvivalentem dobra je možné dosáhnout opět pouze dobrem. Ve chvíli, kdy lidská bytost (my se pohybujeme v oblasti postav fantasy, toto omezení tedy pro pole našeho zájmu nutně neplatí) na své cestě za štěstím vymění principy dobra za zlo, sama sebe od štěstí vzdaluje a sama sebe také do určité míry deformuje. Právě tato deformace je tím, co je pro nás podstatné. Boëthius ve své *Filozofii utěšitelce* píše: „Tak tedy i zlí přestávají býti tím, čím byli kdysi. Že však byli lidmi, to dosud dosvědčuje zbytek jejich lidského těla, jeho vnější podoba; ale protože propadli špatnosti, ztratili i svou lidskou přirozenost. Poněvadž jen šlechtnost jediná může člověka povznést nad lidskou přirozenost, nešlechtnost naopak, jakmile někoho vyvrhla ze stavu lidství, nutně jej sráží hluboko pod lidskou důstojnost. [...] Tak se stává, že ten, kdo opustiv šlechtnost přestal být člověkem, mění se v netvora, protože ve stav bohu podobný přejít nemůže.“⁹⁰

Boëthius píše o změně v netvora uvnitř. Přesto je ve fantasy literatuře nežádoucí účinek zla na jeho původce patrný v první řadě ve fyzické podobě antihrdiny. Sauron ztrácí schopnost podobu měnit, jeho vzezření se ustaluje na temné a děsivé formě. Voldemort se s každým zlým skutkem čím dál tím více vzdaluje své původní podobnosti s pohledným otcem. U obou představitelů zla se zároveň mění jejich oči. Lidské kulaté zornice se protahují, až připomínají oko plaza. Tato symbolická změna pohledu na svět přímo koresponduje s Boëthiovým popisem proměny v netvora. Jestliže Boëthius společně s dalšími významnými filozofy klasifikuje člověka jako bytost, která se od zvířat liší schopností upřít své jednání k dobru, příklon ke zlu, tedy podlehnutí pudové stránce, lidskou bytost degraduje a přibližuje jí zvířeti. Ve chvíli, kdy člověk podlehne zlu, spadne o pomyslnou příčku mezi zvířata, která nedokážou vědomě zvolit mezi dobrým a zlým. Tato degradace s sebou nese zvířecí neschopnost rozlišit hranici, jinými slovy zvířecí vidění světa.

Tato vnitřní proměna se objevuje ve fantasy i v celkovém vzezření záporné postavy. Zatímco hrdina, byť malý a slabý, je vždy z fyziologického hlediska týž, antihrdina je svými zlými skutky proměňován a zohyzďován. Zlo se zdá být

⁹⁰ Boëthius 1995: 149-150

dvousečnou zbraní, přestože na jedné straně umožňuje antihrdinovi přiblížit se tomu, po čem touží, je také vlastním zlem proměňován v nelidského tvora. Nejvíce patrné je to u lorda Voldemorta. Ve chvíli, kdy Voldemort zabije Potterovi a pokusí se zabít i naprosto bezbranného Harryho, je jeho kouzlo odraženo proti jemu samotnému. Z mocného čaroděje se stává naprosto bezbranná bytost, pouhé vědomí, které musí parazitovat na jiných tvorech. Voldemortův pád se nese v ryze Boëthiově duchu, ze kterého se Voldemort zcela nevymaní ani o třináct let později při svém návratu.

Znovuzrození Voldemorta, coby bytosti nezávislé na druhých, je podmíněno dalšími několika akty zla. Rituál spočívá v koupeli v jakémsi lektvaru, který je složen z kostí Voldemortova otce, masa jeho služebníka a krve nepřítele. Až na maso služebníka, tedy Pettigrewovu ruku, kterou si sám urízne, jsou další dvě složky získány přímým aktem zla. I v případě „služebníkova masa“ je však Pettigrew k poranění sebe sama donucen na jedné straně strachem, na straně druhé pak příslibem, že dostane novou kouzelnou ruku. Byť Voldemort nakonec získá zpět tělo, není toto tělo plně lidské, to se týká především obličeje (viz citace výše), který dostává hadí rysy. Opět tedy tato nová Voldemortova inkarnace přímo podléhá „podobě vnitřního zla“. Stejně jako u draka v *Hobitovi*, či Sauronova ohnivého oka s úzkou svislou zornicí v *Pánovi prstenů*, jsme i u Voldemorta jeho vzhledem předem varováni, kdo před námi stojí. Není náhodou, že všichni tři antihrdinové mají v sobě něco hadího.⁹¹ Plazi obecně jsou vnímáni jako útoční a smrtelně nebezpeční, zkrátka dokonalý symbol zla.

S velmi podobným vnějším odrazem zlovolné duše se setkáváme také u jedné ze záporných postav v Gaimanově románu *Hvězdný prach*. Čarodějnice Lilim, jejíž bytí je rozděleno do tří těl, tedy tří různých na sobě nezávislých „schránek“, je schopna uchovat si mládí a krásu některého z těl v případě, že pozře srdce hvězdy. Užívání magie však z této zlem nabyté krásy ukrajuje, až se opět promění v ohyzdnou čarodějnici. Byť je tedy dopad zla možné nějakým způsobem potlačit, není nově nabyté tělo ničím trvalým. Fyzická podoba antihrdiny je, jak se zdá, přímo úměrná zlu, které se skrývá pod ní.

Přestože v této práci hovoříme především o hrdinovi i antihrdinovi jako o jednotlivci s jasným cílem, podoba antihrdiny není nutně svázána s jednou postavou. Dokonalým příkladem je Magisterium z Pullmanovy série *Jeho temné esence*. Organizace, která se snaží udržet svou moc nad masami za jakoukoli cenu je

⁹¹ Svým způsobem je možné řadit draka mezi plazy.

představována jako jednotné seskupení, v němž každý hraje svou úlohu. Přestože se Lyra v první knize setkává s jednotlivými postavami, které jsou součástí Magisteria, žádná z nich není veskrze zlá. Magisterium jako celek, je jeho členy a přísluhovači chápáno jako zajišťovatel vyššího dobra, využívající pro své cíle momentální nesprávné činy. Přesto sahá Magisterium k mnohdy trýznivým praktikám, které mají pro jejich oběti trvalé následky.

Magisterium je v Lyřině světě obdobou křesťanství, jak ho chápe Pullman, jako instituci, která omezuje jedince a snaží se jej udržet v nevědomosti, aby bylo snazší svázat ho vírou v to, co Magisterium schválí jako obecně prospěšné. Přestože ve všech třech knihách vystupují jednotliví vykonavatelé moci Magisteria, vždy se jedná pouze o jednotlivce plnícího svůj úkol. Paní Coulterová by byla dokonalým padouchem, avšak role, kterou v příběhu hraje, přímo závisí na pozici, kterou jí přisoudilo Magisterium. Samotná organizace je vnímána jako celek podléhající zlu a představuje tak jednoho z mála kolektivních antihrdinů ve fantastické literatuře.

5.2 Původ antihrdiny – Jak se rodí padouch

Zrod antihrdiny bývá ve fantasy literatuře zobrazen jen zřídka. S padouchem se většinou setkáváme ve chvíli, kdy začne realizovat svůj temný plán a tedy ohrožovat hrdinu, popřípadě to na čem hrdinovi záleží. Výjimkou je lord Voldemort. Poslední čtyři díly série o Harrym Potterovi se zabývají mimo jiné právě Voldemortovým původem a jeho cestou od sirotka s podivuhodnými schopnostmi k obávanému čaroději, který se před ničím nezastaví.

Srovnáváme-li Harryho a lorda Voldemorta, nebo Toma Raddla, jak se jmenoval, než zavrhnul svůj původ a začal užívat jméno nahánějící strach, zjistíme, že v jejich minulosti není mnoho odlišného. Jak už jsme psali výše, Harry Potter je sirotek, vyrůstající bez lásky u příbuzných, kterým je spíš na obtíž. Stejně tak Tom Raddle vyrůstal bez rodičů – po smrti matky zůstal v sirotčinci, kde se narodil. Oba tedy dospívají v prostředí prostém kouzel, a to až do chvíle, kdy je jim oznámeno, že jsou kouzelníky. V tomto momentu je nejvíce patrná odlišnost obou protipólů kouzelnického světa. Zatímco Harry, přestože si uvědomuje, že má zvláštní schopnosti, odmítá věřit, že je kouzelníkem, Tom Raddle informaci okamžitě přijme a učiní z ní potvrzení své výjimečnosti. Podobné je to i s užíváním kouzel předtím, než se oba mladí kouzelníci dozvídají pravdu. Zatímco Harry podvědomě využívá kouzla, aby učinil svou existenci

v blízkosti Dursleyových alespoň trochu snesitelnou, Raddle, vědom si svých schopností, se baví tím, že trýzní ostatní děti v sirotčinci, čímž se snaží jejich život učinit nesnesitelným. Přestože ani jeden netuší, že se jedná o kouzla, oba je využívají způsobem, který je jim vlastní.

Voldemort má s Harrym Potterem mnoho společného. Avšak v jejich vnímání vlastního původu je zcela patrná odlišnost. Zatímco Harry ke svým rodičům vzhlíží, Voldemort nedokáže vystát, že je zčásti potomkem člověka bez kouzelnického nadání. To je také jeden z důvodů, proč odmítá jméno Tom Raddle a vstupuje ve známost jako lord Voldemort: „*Vidiš ten dům nahoře na kopci, Pottere? Tam žil můj otec. Má matka, čarodějka, bydlela tady ve vsi a zamilovala se do něj. On ji však opustil, když mu přiznala, kdo je... čáry a kouzla můj otec neměl rád... Opustil ji a vrátil se ke svým mudlovským rodičům ještě před mým narozením, Pottere, a ona mě porodila a umřela a já vyrůstal v mudlovském sirotčinci... Přisahal jsem ale, že ho najdu... a pomstil jsem se mu, tomu hlupákovi, po němž jsem dostal jméno... Tom Raddle.*“⁹² Na tomto Voldemortově proslovu je však zajímavá jedna věc. Zatímco otce, který nebyl kouzelník, ztrácuje, v případě matky zapomíná zmínit jednu podstatnou věc, a to, že lásce Voldemortova otce k ní napomohla kouzly. Časem jí však tato vynucená forma lásky přestala stačit, kouzly přivolané poblouznění nechala odeznít a doufala, že jí bude Voldemortův otec milovat z vlastních pohnutek, to se však nestalo. Jak se zdá, láska je tím, co Voldemorta i Harryho předurčuje k jejich výběru zla či dobra. Harry si dokonale uvědomuje, že jeho existence je výsledkem lásky jeho rodičů. Oproti tomu Voldemort žije s vědomím, že existuje jenom díky sobeckému užití kouzel. Svou matku, čarodějkou, do jisté míry lituje, je-li toho schopen, a vyzdvihuje zároveň, zatímco poblouzněného otce najde a zavraždí, aby svou matku a částečně i sám sebe pomstil. Voldemortův původ do jisté míry může být považován za jistý způsob předurčení ke zlu. Lidská bytost, která nevznikla z lásky rodičů a zároveň bez lásky alespoň jednoho z nich vyrostla, je svým způsobem tímto trvalým a naprostým nedostatkem vřelých citů „pokroucena“. Přestože hlavní vina spočívá v jednání Voldemortovy matky, je to jeho mudlovský⁹³ otec, který zaplatí za to, že Voldemort vyrůstal v nuzných podmínkách sirotčince. Jak jsme psali výše, malý Tom Raddle okamžitě přijme existenci kouzel a

⁹² Rowlingová 2001: 504

⁹³ Mudla je označení pro člověka, který neovládá kouzla. Mudlovský kouzelník je ten, jehož jeden či oba dva rodiče jsou mudlové, mezi tyto zdánlivě méněcenné kouzelníky patří i sám Voldemort, který hlásá návrat studia kouzel výhradně čistokrevným potomkům kouzelnických rodů.

sám sebe označí jako výjimečného. To, co z něj tohoto výjimečného tvora udělalo, je odkaz jeho stejně nadané matky. Zavrhnul-li by Voldemort svou matku, zavrhnul by tím i jedinou věc, která ho v jeho vlastních očích nadřazovala nad ostatní. Voldemortovo opovržení jeho naprosto obyčejným a slabým otcem je ještě podpořeno zjištěním, že Voldemortova matka a tedy i on sám, pochází z jednoho z nejstarších a nejmocnějších kouzelnických rodů. Svého mudlovského otce vnímá jako narušitele „čistokrevné“ linie. Voldemortovu cestu ke zlu tedy ještě dříve než se vůbec narodil, dláždilo několik faktorů, nepřítomností lásky mezi jeho rodiče počínaje a představou dědičné výjimečnosti konče. Přesto, jak už bylo několikrát řečeno výše, volba mezi dobrem a zlem je vždy závislá na svobodné vůli jedince.

Stejně jako si Voldemort sám zvolil stranu zla, přiklonil se k ní i Tolkienův antihrdina Sauron. Přestože v Pánovi prstenů není Sauronův původ nastíněn, Tolkien se mu dopodrobna věnoval. Především v *Silmarillionu* je zaznamenána Sauronova zdoluhavá cesta ke zlu.

Sauron vznikl jako jeden z duchů, kteří se objevili, coby „andělští“ potomci myšlenky Erua,⁹⁴ který právě zrozením těchto duchů zahájil stvoření. Sauron zpočátku nebyl zlý, ale nechal se svést Melkorem, nadřazeným duchem, který vnášel mezi Eruovu nastolenou harmonii nesoulad, protože sledoval pouze vlastní zájmy a plány. Výsledná harmonie, na které se podíleli všichni duchové, měla být šablonou pro stvoření světa, působením Melkorova nesouladu se však do výsledného světa promítlo vedle harmonie i zlo toužící harmonii přehlušit a plně nahradit. Původcem zla v nově stvořeném světě Eä, jehož součástí je i Středozemě, tedy není Sauron, ale Melkor, jehož služebníkem a především učedníkem se Sauron stal. Tím začala Sauronova cesta zla. Později však začal sledovat vlastní plán na ovládnutí Středozemě, následně celého světa a konečně i přivlastnění si Eruova místa. Sauron tedy vznikl jako svého druhu andělská bytost, která místo harmonie zvolila nesoulad. Opět se tedy setkáváme s volbou jedince. Přestože Sauron začal svou existenci jako tvor v první řadě náležející dobru, podlehl příslibu moci a přiklonil se ke zlu. Znovu se tedy opakuje stejné schéma jako u všech ostatních antihrdinů a znovu je třeba zdůraznit, že dobro a zlo jsou pouze otázkou volby.

Přestože se může zdát, že jsme ostatní antihrdiny, se kterými jsme na začátku pracovali, poněkud opomněli, důvod, proč byli v předchozí kapitole vynecháni, je

⁹⁴ Eru by se dal označit za Tolkienův ekvivalent Boha. Jedná se o prvotního stvořitele duchů, kteří následně pod jeho vedením vytvořili svět.

prostý. Jak jsme již psali v úvodu, je původ antihrdiny, na rozdíl od toho hrdinova, zobrazován jen zřídka. Zdá se, že zatímco hrdina pro své sebeuvědomění nutně potřebuje vědomí svého původu, antihrdina se více než k minulosti upírá k budoucímu cíli ovládnout svět.

5.3 Přívrženci zla

Výše jsme se zmínili o obvyklém padouchově obklopování se svými sympatizanty. Jak je ale možné, že antihrdina, zcela zjevně zastupující zlo, najde tolik bytostí, které jsou jeho záměrům natolik oddaní, že riskují své vlastní životy v jeho službách?

Možností je hned několik: buďto souhlasí s cíli hlavního zastánce zla nebo chápou svou službu zlu jako jedinečnou příležitost jak dát průchod své krvežíznivosti a, alespoň zdánlivě, nenést následky. Pak je tu však třetí možnost, která značně nabourává představu padouchova přísluhovače, coby vyloženě zlého tvora, který si libuje v působení trýzně druhým. S takovými charaktery se setkáváme především v řadách Voldemortových Smrtijedů. Mnozí se přidali na jeho stranu, protože jít proti Voldemortovi by znamenalo jít proti vlastní rodině⁹⁵, která mu slouží. Nakonec jsou mezi Smrtijedy zastoupeni i ti, kteří se přidali ke zlu ze strachu z pomsty.⁹⁶ To je zcela nový druh padouchových poskoků, se kterým se ve fantasy literatuře příliš často neseťkáváme. Voldemortovi Smrtijedi jsou poměrně zvláštní kategorií zla. Mnozí z nich byli v Bradavicích Voldemortovými spolužáky, byli svědky jeho geniálních schopností a jeho původní záměr přestat se před mudly skrývat, co víc, podrobit si je, se jim zdál přinejmenším jako dobrý nápad, za který je třeba se postavit. Přesto jsou stoupenci lorda Voldemorta po návratu svého pána ve složité situaci. Od Voldemortova pádu uběhlo třináct let. Mnozí podřídili život jiným cílům než snaze vymítit nečistokrevné kouzelníky, najednou je však požadován jejich návrat do Voldemortových služeb. Ti, kteří byli nejvěrnějšími zastánci Voldemortových plánů jsou buďto mrtví nebo strávili

⁹⁵ Nejvýraznějším příkladem je postava Draca Malfoye, který, byť zpočátku sympatizoval s Voldemortovými ideály čisté krve, nakonec zcela nepodleh zlu, nicméně byl nucen svou rodinou setrávat ve Voldemortově blízkosti.

⁹⁶ Takovým případem je i již zmiňovaný Petr Pettigrew, který ze strachu z pomsty raději zradil Harryho rodiče a připojil se ke zlu.

posledních třináct let zavření v Azkabanu,⁹⁷ což si na jejich přičetnosti vybralo svou daň. Mnozí z tehdejších služebníků se tedy vrací do Voldemortových služeb, tentokrát však nejsou Smrtijedy z přesvědčení, ale ze strachu z pomsty, která by nevyhnutelně přišla, pokud by Voldemorta zradili. I přes tyto počáteční rozpaky se však najdou i tací, kteří se velmi rychle dokážou zhodit své původní role a zastávají zájmy zla se stejným odhodláním jako před třinácti lety.

Loajalita Smrtijedů, je neustále podmiňována Voldemortovou hrozbou, což se nakonec stává jednou z příčin jeho zkázy. V konečné bitvě o Bradavice se v souboji dobra a zla ukazuje pravá povaha Voldemortových přívrženců i zastánců dobra, jejichž symbolem je po smrti Albuse Brumbála hrdina Harry Potter. Aby Harry ochránil své přátele, přistoupí na Voldemortovu výzvu a dobrovolně se mu vzdá. Ve chvíli, kdy Voldemort proti Harrymu použije smrtící kletbu a Harry je zdánlivě mrtev, stojí všichni Smrtijedi po boku svého pána v domnění, že zvítězil. Obránci Bradavic se však odmítají vzdát i přes to, že ztratili toho, o němž se Voldemort domníval, že je jejich vůdcem. Voldemortovo podceňování přátelství a lásky se mu brzy stane osudným. V okamžiku, kdy se ukazuje, že Harry Voldemortovu kletbu opět přežil, Smrtijedi zpanikaří. To, co je k Voldemortovi váže, není ve většině případů láska ani obdiv, ale především strach. Ve chvíli, kdy je zřejmé, že Voldemort není schopen Harryho zabít, není tedy schopen zvítězit, téměř všichni opouštějí řady Smrtijedů a utíkají. Voldemort, coby vůdce je všemi opuštěn, protože zklamal. Oproti tomu Harry a ostatní zastánci dobra jsou rovnocennými partnery v boji proti zlu. Ztratí-li obránci Bradavic Harryho, je to pro ně sice citelná ztráta, ale přesvědčení, že konají dobrou věc, je přiměje nadále bojovat. V tom je právě jedno z nejsilnějších poselství současné fantasy. Zatímco hrdina je i přesto, že zdánlivě zklame, vždy obklopen těmi, kteří bojují za stejnou věc, padouch ve svém boji nakonec vždy zůstává sám.

Zatímco ve světě Harryho Pottera se z původních Smrtijedů stávají stoupenci zla „z donucení“, v Pánovi prstenů je Sauron obklopen tvory, které sám vytvořil. Skřeti, jak se tato stvoření nazývají, byly původně elfy, tedy krásnými a ušlechtilými bytostmi, které však v důsledku působení zla ztratily svou schopnost vnímat krásu a dobro a dostaly děsivou pokroucenou podobu. Loajalita skřetů tedy není výsledkem strachu, jako je tomu u mnohých Smrtijedů, ale v první řadě podléhá přirozené touze po páčání

⁹⁷ Kouzelnické vězení, kde funkci strážných plní mozkomorové – stvoření, která se živí štěstím. Většina vězňů se zblázní, protože mozkomorové vysávají ze svého okolí veškeré šťastné vzpomínky i emoce a nakonec nechávají svou oběť zcela podlehnout beznaději a zoufalství.

zlých skutků. Sauronovým mrzačením elfů však šlechtění skřetů neskončilo. Stejným způsobem si své přísluhovače obstarával i Saruman, původně čaroděj sloužící dobru, který se však nechal Sauronem zlákat a ve snaze získat alespoň část jeho moci, se přidal na temnou stranu. Saruman ke skřetímu údělu sloužit zlu, přidal ještě neuvěřitelnou výdrž a odolnost a zároveň i předpoklady k boji. Právě toto „šlechtění“ bojových monster je tím, co Sauronovi i Sarumanovi zajišťovalo zdánlivou ochranu. Armády skřetů obou zástupců zla byly téměř nepřemožitelné. Aby se některý z hrdinů mohl dostat k nim samotným, museli nejprve jeho druzi skřety zabavit. Sarumanovi skřeti, jsou částečně pobiti, když při únosu hobitů vkročí do Rohanské říše. Odpovědí je útok zbytku skřetí armády na Rohan, kde jsou skřeti v bitvě v Helmově žlebu zničeni. Sarumana tak chrání jen hrstka jeho monster, která nedokáže v žádném případě vzdorovat útoku vedenému enty.⁹⁸ Ve chvíli, kdy Saruman ztrácí svou početnou armádu, není schopen svou vlastní mocí nepříteli vzdorovat. Stejně je to i v případě Saurona. Ten po Aragornově výzvě přesouvá vojsko k mordorské bráně a nechává tak svou jedinou slabinu odhalenou Frodovi a Samovi. V obou případech jsou antihrdinové přesvědčeni, že jsou nezranitelní. Totéž se objevuje u výše zmíněného Voldemorta, se stejným pocitem nezranitelnosti jde do bitvy o Narnii i samotná Bílá královna. Stejně tak na zdánlivě neschopného Tristrana Thornova zaútočí čarodějnice. S vědomím vlastní výjimečnosti zaútočí drak Šmak na město Esgarot, přestože Bilbovi při vychloubání se svým pancířem, odhalil jediné slabé místo. Právě arogantní nedůvěra ve schopnosti hrdinského protivníka je tím, co nakonec stojí antihrdinu život. Svou představou nezranitelnosti se činí antihrdina fatálně zranitelným.

I přes neuvěřitelnou přesilu nakonec zlo, zůstává v posledním okamžiku samo. Žádné zlo obecně totiž není schopno úplného sebeobětování, protože jakýkoliv zlý tvor, ať už vůdce nebo přívrženec, vždy sleduje pouze vlastní cíle, ze kterých není ochoten slevit. Obětování v zájmu dobra, kterého jsme tak často svědky v případě hrdinů, nemá v prostředí padouchů svou protiváhu. Antihrdinovo obětování sebe sama v zájmu vyššího zla je a v každém případě i zůstává naprostou utopií.

⁹⁸ Enti jsou nejčastěji označováni jako „pastýři stromů,“ je to jedna z nejstarších a téměř zapomenutých ras Středozemě. Tolkien 1991: 55-79 (kap. *Stromovous*)

5.4 Rasismus ve fantasy

„*Neexistuje žádná tak ubohá rasa, že by se o ni nikdo nestaral, pane Elánie.*“⁹⁹

V souvislosti s reprezentací antihrdiny v britské fantasy literatuře, je třeba blíže popsat ještě jednu, v naší práci poslední, zvláštnost, a tou je přítomnost rasismu. Zatímco v americké produkci příliš často náznaky rasismu nezaznamenáváme, pro evropskou a především pak britskou fantasy je podceňování či pronásledování některých skupin lidí, či příslušníků některé fantastické rasy, nosným tématem.

5.4.1 Komise pro registraci čarodějů z mudlovských rodin

Nejvíce patrným zobrazením rasismu se stává postoj Voldemorta a jeho přívrženců k čarodějům z mudlovských rodin a mudlům obecně. Hned v prvním díle se Harry setká s Dracem Malfoyem, který ho okamžitě zasvětil do souboje názorů, který se již při prvním Voldemortově vzestupu rozhořel: „[...] *‘Ale patřili k našim, že ano?’*“

‘Jestli myslíš tohleto, moje matka byla čarodějka a otec kouzelník.’

*‘Já si totiž myslím, že ty ostatní by vůbec neměli brát, co říkáš? Prostě nejsou jako my, nevychovali je, aby znali naše způsoby. Představ si, že někteří o Bradavicích nikdy ani neslyšeli, dokud nedostali ten dopis. Myslím, že by mělo zůstat jen u starých kouzelnických rodin.’*¹⁰⁰ Harry je tímto Malfoyovým proslovem nevědomky, ale dokonale uveden do Voldemortových ideálů. Byť se se samotným Voldemortem setkává až o rok později, jeho učení se k Harrymu neustále vrací. Po Voldemortově návratu se stává pronásledování mudlovských kouzelníků stále častějším. Až po ovládnutí Ministerstva kouzel Smrtijedy, kdy dochází ke zřízení Komise pro registraci čarodějů z mudlovských rodin, dostává však toto pronásledování podobu organizovaného a především oficiálně zajišťovaného zla. Každý „nečistokrevný“ kouzelník je předvolán, aby před touto komisí obhájil své právo nosit kouzelnickou hůlku, kdo neprojde, o hůlku přijde. Voldemortem rozdmýchaná posedlost původem nápadně připomíná politiku „čisté rasy“ Adolfa Hitlera. Podobenství je o to větší, že v čele čistokrevných kouzelníků stojí sice potomek starého kouzelnického rodu, avšak zároveň stejným dílem potomek člověka bez kouzelnického nadání. Jak jsme psali výše, Voldemort se plně upne na představu své výjimečnosti, která se odráží ve schopnosti používat kouzla. Svou mudlovskou stránku naprosto zavrhne, co víc, aby se jí zbavil,

⁹⁹ Pratchett 2012: 363

¹⁰⁰ Rowlingová 2001: 78

všechny žijící mudlovské příbuzné zabije. Svého otce do jisté míry chápe jako poskvrnu na jinak bezchybném čistokrevném rodu. Spor o to, zda mají kouzelníci z mudlovských rodin právo studovat kouzla a vlastnit hůlku, však nepřišel společně s Voldemortem. Dávno předtím, v době, kdy byly založeny Bradavice, se jeden z jejich čtyř zakladatelů Salazar Zmijozel, ne náhodou přímý předek Voldemortovy matky, rozkmotřil s ostatními, když začal prosazovat názor, že by mělo být studium kouzel umožněno pouze kouzelníkům z čistokrevných kouzelnických rodin. Během svých studií Voldemort zjistil, kdo byl jeho předkem a navázal na tuto představu, kterou se samotnému Zmijozelovi prosadit nepodařilo.

Otázka původu v sérii o Harrym Potterovi slouží představiteli zla jako dokonalá záminka, aby do svých služeb nalákal kouzelníky, kteří jsou všichni potomky kouzelnických rodů. Voldemortovi v konečném důsledku o očištění kouzel od „mudlovských šmejdu“¹⁰¹. Jak jsme již psali výše, sleduje Voldemort svůj vlastní záměr dosáhnout nesmrtelnosti a tím i vlády nad světem. Své plány ovšem nesvěřuje ani svým přívržencům. Boj proti milovským kouzelníkům se mu tedy hodí jako jakýsi zástupný cíl, který maskuje skutečnou podstatu Voldemortova jednání a pomáhá mu udržet čistokrevné Smrtijedy ve svých službách.

5.4.2 Pratchettovy stereotypy

Zcela odlišného druhu je rasismus v Pratchettově *Úžasně Zeměploše*. Terry Pratchett zabydlel Zeměplochu celou řadou ras a druhů. Většina z nich je zastoupena i mezi občany Ankh-morporku, čímž je zajištěn nejen zcela specifický druh multikulturní, především multidruhové společnosti, ale především možnost nových a nových konfliktů. Druhy tvorů na Zeměploše mezi sebou vycházejí, či spíše nevycházejí, podle následujícího schématu:

Trpaslíci nemohou vystát trolly, což platí i naopak, a to kvůli bitvě v Koumském údolí, která proběhla před tolika lety, že si nikdo není schopen vybavit, jak vlastně probíhala, ani jak dopadla. Obě strany jsou si však naprosto jisté, že ta druhá bojovala nečestně a vlákala protivníka do pastí. Další spory vyvstávají mezi upíry a vlkodlaky. Tady je důvod o něco více pudový než u první dvojice ras. Vlkodlaci prostě nemohou vystát upíří pach. Svého druhu podobné je to i u lidí a zombie. Lidé jsou z přítomnosti živých mrtvých nesví, aniž by k tomu měli nějaký hlubší důvod. Trpaslíci vedle trollů

¹⁰¹ Smrtijedy často využívané hanlivé označení mudlovských kouzelníků.

nesnášejí ani blízkost vlkodlaků. Jak jsme psali v kapitole věnované hrdinům jiné rasy, vlkodlaci mají na Zeměploše natolik špatnou pověst, že jsou nesnášeni prakticky celou společností. Stejně všeobecně zatracovanou, avšak v Ankh-morporku málo zastoupenou rasou, jsou skřeti, které nemá v oblibě nikdo, aniž by byl schopen udat nějaký rozumný důvod. Tyto vztahy mezi rasami se však postupem času proměňují. Svůj díl na tom nese také Městská hlídka, a to i přesto, že v jejím čele stojí muž, který je stereotypní nesnášenlivostí všech, kteří nejsou lidmi, silně ovlivněn.

Z rozhodnutí Patricije města musí velitel Elánius přijmout mezi své muže zástupce menšin. Velitel po dlouhém vyjednávání nakonec souhlasí, avšak s podmínkou, že v hlídce nikdy nebude sloužit upír. Jak je patrné, má Elánius mezi zeměplošskými druhy nesouměrně rozprostřenou míru nenávisti. Byť postupem času ztrácí stereotypy, se kterými na postu velitele hlídky začínal, úplně se jich zbavit nedokáže. Upíry si poměrně dlouhou dobu ponechává jako poslední objekt svého odporu: „*Elánius otevřel oči. ‘Trpaslíci?’ řekl. ‘Vždycky jsem s trpaslíky vycházel. A vlkodlaci? Ani s těmi jsem nikdy neměl potíže. Tak mi řekněte, proč jediná osoba, která se mě dnes ráno nepokusila odpravit, je mizernej krvavej upír?*“¹⁰² I Elániova protiupířská zarputilost nakonec padá, když mu Patricij vnutí do sboru upírku Sally. Ve finále se však potvrzuje Elániův názor na upíří společnost, když se ukáže, že je Sally špionka.

Elánius, jak jsme již psali, je poměrně zvláštním druhem hrdiny, přesto v tématu rasismu dobře poslouží při dokládání rozdílu mezi dobrem a zlem z hlediska přístupu k jiným rasám. Jak jsme viděli, Voldemortovi Smrtijedi jsou naprosto pohlceni nenávistí vůči mudlovským kouzelníkům, které vnímají jako méněcenné. Draco Malfoy, přestože období Voldemortovy největší slávy nezažil, mluví o nečistokrevných kouzelnících s opovržením a i přesto, že v Bradavicích na vlastní kůži pozná, že jsou milovšší kouzelníci stejně schopní naučit se kouzlům jako čistokrevní, nadále se této představy méněcennosti drží. Elánius, coby zástupce dobra, je schopen své představy založené na všeobecně hláсанých stereotypech podrobit osobní zkušenosti a na jejím základě své vnímání zástupců konkrétní rasy upravit.

¹⁰² Pratchett 2010: 273

6 Závěr

V předchozích kapitolách jsme se pokusili nastínit specifika, která s sebou nese reprezentace hrdiny a antihrdiny v britské fantasy literatuře. První část práce jsme věnovali mytickému předobrazu současného hrdiny, především pak Jungovu pojetí archetypu hrdiny, coby kolektivního nevědomého základu, ze kterého vyvěrá naše schopnost vytvářet i plně chápat současné představy hrdiny, které však vždy zůstávají spjaty s tím všeobecným a neměnným principem hrdinství.

V následující části jsme se věnovali vymezení žánru fantasy. Pokusili jsme se postihnout prvky, vydělující fantasy jako svébytný žánr literatury. Souvisleji jsme nastínili vývoj fantastiky od prvotních náznaků fantasy prvků v mýtech a legendách až do počátku 20. Století, kdy je Británie naprosto okouzlena světem J. R. R. Tolkiena. V poslední podkapitole této části jsme pak stručně popsali specifika děl autorů přelomu 20. a 21. Století, na které jsme se v této práci blíže zaměřili.

Část věnovanou hrdinovi a obecně principům dobra, jsme v jejím úvodu pojali jako hledání všeobecně platné definice hrdinství. Přenesením do oblasti literatury se však naše představa jedné definice, vyhovující všem literárním hrdinům rozpadla. Porovnáváním mytických a současných fantastických hrdinů jsme se dobrali k řadě zásadních odlišností, které jednotnou definici hrdiny neumožňují. Největší z těchto rozdílů vznikl především v důsledku poptávky. Zatímco mytický hrdina byl ideálním ztělesněním morálních i fyzických kvalit, jichž málokterý skutečný člověk dosahoval, současnému recipientovi lépe vyhovuje hrdina, který je nedokonalý. Chybující a mnohdy zdánlivě bezbranný hrdina představuje pro současného čtenáře fantasy možnost identifikovat se. To, co nabízí hrdina mýtu je pouze možnost obdivovat jej. Z této zásadní odlišnosti také vychází další podkapitoly naší práce.

Věnovali jsme se podobám nedokonalého hrdiny a částečně také jeho zdánlivým slabostem. Popsali jsme specifika, týkající se dětského zastánce dobra, hrdiny středního věku i hrdinských postav jiné než lidské rasy. Rovněž jsme se v jedné z podkapitol dotkli zajímavé otázky hrdinova původu, v níž jsme nabídli vhled do jednoho z poznávacích prvků fantasy literatury. Této problematice jsme se blíže věnovali v části nazvané Siroteci ve fantasy literatuře.

Následující část práce jsme věnovali hrdinným padouchům nebo lépe postavám pohybujícím se na hranici mezi dobrem a zlem. Pokoušeli jsme se postihnout nejasný předěl, který odlišuje recipientovo vnímání postavy jako hrdinské nebo naopak

antihrdinské. Na závěr jsme hranici hrdinova tolerovatelného zla spojili s neprojeveným zlým úmyslem a především se zlem páchaným v obraně.

Současného antihrdinu jsme v poslední části práce popsali jako jedince, který si o své vlastní vůli zvolil zlo nad dobrem. Otázce svobodné vůle při příklonu k dobru či ke zlu, jsme zasvětili celý úvod antihrdinské části. Na cestě k odhalení pravého původu zla, jsme se zaměřili na tři filozofická pojetí problematiky dobra a zla, a to na koncept manicheismu, pojetí zla jako parazita na dobru podle svatého Augustina, a konečně přesvědčení Boëthia., který na zlo pohlížel jako na nedostatek dobra, tedy určitou formu nedokonalosti. Současně jsme do našeho bádání zařadili také Jungův již zmiňovaný koncept vědomé identity, kterou záměrně směřujeme k dobru, a nevědomého Stínu, tedy jinými slovy vědomou kladnou a skrytou temnou stránku každého člověka. Augustinovu i Boëthiovu koncepci jsme však upravili tak, aby byla aplikovatelná na specifické reprezentace antihrdiny v britské fantasy literatuře. Východiskem tohoto zkoumání je antihrdina, který si sám o své vůli vědomě zvolil zlo. Zároveň v souvislosti se zlem, coby nedostatkem dobra, jsme fantasy padouchovi přiřkli určitou nedokonalost, tedy oproti hrdinovi jistý handicap, který si však antihrdina sám nevědomky zvolil.

Dalším bodem, ovlivňujícím reprezentaci fantasy antihrdiny je jeho fyzická podoba, která se proměňuje v závislosti na zlu, ukryvajícím se uvnitř padoucha a vystupujícím na povrch. V této části práce jsme se nechali inspirovat Boëthiovou představou zla jako původce vnitřní deformace antihrdiny a jeho nevyhnutelného propadu z kategorie lidství mezi zvířata. V důsledku této, u Boëthia vnitřní degradace, jsme se zaměřili na zvířecí rysy patrné v antihrdinově podobě, coby příznak vnitřního zla, vyvěrajícího na povrch. Jako poslední ingredienci jsme k pomyslnému „receptu na antihrdinu“ přidali prakticky nejdůležitější funkci ve fantastickém příběhu, když jsme antihrdinovi přiřkli post stvořitele hrdiny v souvislosti s běžným konceptem fantastické literatury, kdy je hrdinovo dobrodružství přímo podmíněno aktem zla, pocházejícím od záporné postavy. Především poslední bod se zdá být hlavním určujícím rysem současného fantasy padoucha.

V jedné z podkapitol jsme se ještě krátce zaměřili na povahu přívrženců zla v dílech J. K. Rowlingové a J.R.R. Tolkiena. Především pak na vztah antihrdiny a jeho přísluhovačů v kontrastu s rovnocennými zastánci dobra. Samotný závěr práce jsme pak věnovali velmi hojně zobrazovanému rasismu ve fantastické literatuře, coby jednoho z častých prvotních konfliktů mezi dobrem a zlem.

7 Seznam literatury

Primární prameny:

GAIMAN, Neil. *Hvězdný prach*. Vyd. 1. Frenštát p.R. [i.e. pod Radhoštěm]: Polaris, 1998c1999, 246 s. ISBN 80-859-1150-7.

LEWIS, C. *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň*. Překlad Renata Ferstová. Praha: Orbis pictus, 1991, 139 s. ISBN 80-852-4004-1.

PRATCHETT, Terry. *Mort*. Dotisk prvního vydání. Překlad Jan Kantůrek. Praha: Talpress, 2007, 305 s. Úžasná Zeměplocha. ISBN 80-856-0955-X.

PRATCHETT, Terry. *Muži ve zbrani*. 1. vyd. Překlad Jan Kantůrek. Praha: Talpress, 1997, 430 s. Úžasná Zeměplocha. ISBN 80-719-7122-7.

PRATCHETT, Terry. *Nohy z jílu*. 1. vyd. Překlad Jan Kantůrek. Praha: Talpress, 1999, 429 s. Úžasná Zeměplocha. ISBN 80-719-7164-2.

PRATCHETT, Terry. *Pátý elefant*. 1. vyd. Překlad František Vrba. Praha: Talpress, 2001, 489 s. Úžasná Zeměplocha. ISBN 80-719-7179-0.

PRATCHETT, Terry. *Strážce! Strážce!*. 1. vyd. Překlad Jan Kantůrek. Praha: Talpress, 1995, 382 s. Úžasná Zeměplocha. ISBN 80-856-0970-3.

PRATCHETT, Terry. *Šňupec*. 1. vyd. Překlad Jan Kantůrek. Praha: Talpress, 2012, 507 s. Úžasná Zeměplocha. ISBN 978-80-7197-454-3.

PRATCHETT, Terry. *Zaslaná pošta*. 1. vyd. Praha: Talpress, 2005, 521 s. Úžasná Zeměplocha. ISBN 80-719-7265-7.

PULLMAN, Philip. *Jeho temné esence: Zlatý kompas*. Vyd. 2., V Argu a tomto překladu 1. Praha: Argo, 2007, 394 s. ISBN 978-80-7203-886-2.

PULLMAN, Philip. *Jeho temné esence: Jantarové kukátko*. Praha: Argo, 2007. ISBN 978-80-7203-963-0.

PULLMAN, Philip. *Jeho temné esence: Jedinečný nůž*. Vyd. 2., V Argu a v tomto překladu 1. Praha: Argo, 2007, 309 s. ISBN 978-80-7203-887-9.

ROWLINGOVÁ, Joanne K. *Harry Potter a Kámen mudrců*. Praha: Albatros 2001. ISBN 80-00-0995-1.

ROWLINGOVÁ, Joanne K. *Harry Potter a Tajemná komnata*. 2. vyd. Překlad Vladimír Medek. Ilustrace Mary GrandPré, Galina Miklínová. Praha: Albatros, 2002, 286 s. ISBN 80-000-1041-0.

ROWLINGOVÁ, Joanne, K. *Harry Potter a věžeň z Azkabanu*. 6. vydání (1. v této úpravě). Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01392-4.

ROWLINGOVÁ, Joanne K. *Harry Potter a Ohnivý pohár*. 1. vyd. Překlad Vladimír Medek. Ilustrace Mary GrandPré, Galina Miklínová. Praha: Albatros, 2001, 570 s. ISBN 80-000-0994-3.

ROWLINGOVÁ, Joanne K. *Harry Potter a Fénixův řád*. 1. vyd. Překlad Pavel Medek. Ilustrace Mary GrandPré. Praha: Albatros, 2004, 795 s. ISBN 80-000-1294-4.

ROWLINGOVÁ, Joanne K. *Harry Potter a princ dvojí krve*. 1. vyd. Překlad Pavel Medek. Praha: Albatros, 2005, 532 s. ISBN 80-000-1819-5.

ROWLINGOVÁ, Joanne K. *Harry Potter a relikvie smrti*. Praha: Albatros, 2008. ISBN 978-80-00-02122-5.

TOLKIEN, J.R.R. *Hobit, aneb, Cesta tam a zase zpátky*. Vyd. 5., V Argu 1., rev. Překlad František Vrba. Praha: Argo, 2005, 250 s. Úžasná Zeměplocha. ISBN 80-720-3722-6.

TOLKIEN, J. R.R. *Pán prstenů: Společenstvo prstenu*. Praha: Mladá fronta, 1990. ISBN 80-204-0105-9.

TOLKIEN, J.R.R. *Pán prstenů: Dvě věže*. Praha: Mladá fronta, 1991. ISBN 80-204-0194-6.

TOLKIEN, J.R.R. *Pán prstenů: Návrat krále*. Praha: Mladá fronta, 1992. ISBN 80-204-0259-4.

TOLKIEN, J. R. R. *Silmarillion: Mýty a legendy Středozemě*. Praha: Argo, 2008. ISBN 978-80-2570-042-6.

Sekundární prameny:

AUGUSTIN. *O milosti a svobodném rozhodování: Odpověď Simplicianovi*. Vyd. 1. Praha: Krystal OP, 2000, 137 s. Thesaurus (Krystal OP), sv. 6. ISBN 80-859-2941-4.

BOËTHIUS, Anitius Manlius Torquatus Severinus. *Filosofie utěšitelka*. Olomouc: Votobia, 1995, s. 135-180. edice Malá díla. ISBN 80-7198-021-8.

CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: Archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-717-8354-4.

CARPENTER, Humprey. *J. R. R. Tolkien – Životopis*. Praha : Mladá fronta, 1993. ISBN 80-204-04090.

Fantasy: encyklopedie fantastických světů. 1. vyd. Editor David Pringle. Praha: Albatros, 2003, 272 s. ISBN 80-000-1126-3.

Harry Potter a filozofie: kdyby Aristoteles byl ředitelem školy v Bradavicích. Editor David Baggett, Shawn Klein. Překlad Daniela Feltová. V Praze: XYZ, 2009, 361 s. ISBN 978-807-3882-112-2.

HARŠOVÁ, Pavlína. *Čas a prostor ve fantasy*. České Budějovice, 2012. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Vedoucí práce Mgr. David Skalický Ph.D.

Hero. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-2014, 05.05.2014 [cit. 2014-05-08]. Dostupné z:<http://en.wikipedia.org/wiki/Hero>

JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí*. Vyd. 1. Editor Helmut Barz. Překlad Eva Bosáková, Kristina Černá, Jan Černý. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997, 437 s. ISBN 80-858-8011-3.

JUNG, Mathias. *Kouzlo sebeuskutečnění: Harry Potter v nás*. Vyd. 1. Překlad Pravoslav Prokeš. Praha: Portál, 2012, 187 s. ISBN 978-802-6201-649.

LACHMANNOVÁ, Renate. *Memoria fantastika*. Praha: Herrmann & synové, 2002.

MELETINSKIJ, Jeleazar Moisejevič. *Poetika mýtu*. Vyd. 1. Praha: Odeon, 1989, 467 s. Ars. ISBN 80-207-0804-9

Pán prstenů a filozofie. Editor Gregory Bassham, Eric Bronson. Praha: XYZ, 2009, 351 s. ISBN 978-80-7388-149-8.

STERN, Jan. *Úvod do teorie hrdiny* in Britské listy: deník o všem, o čem se v České republice příliš nemluví [online]. Karel Dolejší. Šéfredaktor Jan Čulík. 2005, 23. 3. 2005 [cit. 2014-05-08]. 1213-1792. Dostupné z: <http://blisty.cz/art/22573.html>

ZACHOVÁ, Alena. „Topos „jiných dimenzí“ v iniciační a fantasy literatuře.“ *Mýtus jako paměť prózy: Interpretace vybraných textů umělecké literatury*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2002. ISBN 807041880X.

TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. 1. české vyd. Praha: Univerzita Karlova v Praze, nakladatelství Karolinum, 2010, 186 s. Limes. ISBN 978-802-4616-766.