

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Pedagogická fakulta

Katedra anglistiky

2006

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**Hrdinský ideál a křesťanské poselství v C. S. Lewisových
Letopisech Narnie**

Knihovna JU - PF



3115172710

Vypracovala: Katrin Pflugová

Vedoucí diplomové práce: PhDr. Kamila Vránková, Ph.D.

Anotace

Diplomová práce "Hrdinský ideál a křesťanské poselství v C. S. Lewisových *Letopisech Narnie*" se zabývá interpretací a analýzou jednoho z nejčtenějších fantastických příběhů pro děti. Práce je zaměřena na úlohu dětských hrdinů a jejich roli ve stěžejním konfliktu příběhů (Aslan – Bílá čarodějnice). Dále se věnuje otázce a významu autorovy osobní zkušenosti a jeho pojetím vztahu mezi člověkem a Bohem. V této souvislosti se práce zabývá i využitím křesťanské symboliky v příbězích.

Annotation

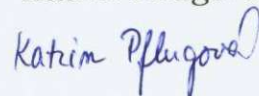
This diploma thesis, entitled "The heroic pattern and Christian message in C. S. Lewis's *The Chronicles of Narnia*", deals with the interpretation and analysis of one of the most popular fantasy works for children. The thesis focuses on the task of the child heroes and their roles in the fundamental conflict of the stories (Aslan – White witch). This work concentrates on the problem and signification of the author's experience and his conception of the relation between man and God. In this connection the thesis deals also with the usage of Christian symbolism in the stories.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma "Hrdinský ideál a křesťanské poselství v C. S. Lewisových Letopisech Narnie" vypracovala samostatně, pod odborným dohledem své vedoucí DP, PhDr. Kamily Vránkové, Ph.D.

V Českých Budějovicích dne 20. 04. 2006

Katrin Pflugová



Obsah

ÚVOD	6
1. Chra Stajica Lev	10
2. Právny ústavny manifest	18
2.1. Úvodná časť manifestu	18
3. Religionetika a náboženstvo	28
3.1. Náboženstvo	28
3.2. Funkcie náboženstva	30
4. Sedm smrteľných hriech	32
4.1. Čaroduj smrť	32
4.2. Lev, najvyšší duchovní	35
4.3. Kto oľutuje smrť	37
4.4. Pápež Karolus	38
4.5. Pápež Ján Pavol II.	39
4.6. Sviatca Sviatca	40
4.7. Posledná večera	41
5. Hrdina a jeho život	44
5.1. Hrdina a jeho život	44
5.2. Hrdina a jeho život	48
5.3. Hrdina a jeho život	50
6. Vechy bol človek	53
6.1. Děkují vedoucí této diplomové práce PhDr. Kamile Vránkové, Ph.D. za cenné rady a doporučení odborné literatury.	56

Obsah:

ÚVOD.....	8
1. Clive Staples Lewis	10
2. Prameny Lewisovy inspirace	14
2.1. Středověký model	16
3. Religionistika a fantasy v Letopisech Narnie.....	20
3.1. Brány do Jiného světa	23
3.2. Fantasy bytosti v Narnii.....	26
4. Sedm smrtelných hříchů	32
4.1. Čarodějův synovec.....	34
4.2. Lev, čarodějnice a skříň	35
4.3. Kůň a jeho chlapec	37
4.4. Princ Kaspíán.....	38
4.5. Plavba Jitřního Poutníka	39
4.6. Stříbrná židle	40
4.7. Poslední bitva.....	41
5. Hrdinství v Narnii	44
5.1. Lucy	46
5.2. Edmund	48
5.3. Eustac.....	50
6. Věčný boj dobra a zla.....	53
6.1. Bílá čarodějnice	54
6.2. Aslan.....	56

7. Biblická podobenství	59
7.1. Stvoření Narnie	60
7.2. Aslanovo zmrtvýchvstání	65
ZÁVĚR	67
SUMMARY.....	69
BIBLIOGRAFIE	71

Úvod

Clive Staples Lewis je jedním z nejvýznamnějších autorů žánru fantasy dvacátého století. Tato práce se bude zabývat interpretací a analýzou jeho fantastických děl pro děti – *The Chronicles of Narnia*. Tyto příběhy jsou určeny zejména dětem, své příznivce však mají i mezi dospělými čtenáři. Lewis je rovněž považován za velkého obhájce křesťanské víry, proto se tato práce pokusí objasnit vliv a význam autorovy osobní zkušenosti a jeho pojetí vztahu mezi člověkem a Bohem.

Úvodní kapitola se zabývá nejen autorovou biografií, ale i konkrétními paralelami mezi Lewisovým životem a dílem. Pokusí se nastínit, jak velký vliv měla víra na autorovo dílo.

Druhá kapitola popisuje zdroje Lewisovy inspirace a prameny, ze kterých čerpal. Ukáže autora jako všestranného a vzdělaného člověka, hluboce ovlivněného severskými ságami. Prostor je věnován i středověkému modelu světa, jež se stal základem i mnohých jiných autorových děl.

Další kapitola zkoumá, zda je možné nalézt společné znaky u fantastických děl a děl s náboženskou tematikou. Zaměřuje se i na způsob cestování a přenosů mezi světy. Rovněž se pokusí poskytnout základní přehled fantastických bytostí, se kterými se čtenář setkává v autorově díle.

Čtvrtá kapitola je věnována otázce hříchu a její úlohou v příbězích. Lewis napsal celkem sedm Letopisů, proto se tato část bude zabývat hledáním možné souvislosti se sedmi smrtelnými hříchy.

Následující dvě kapitoly jsou zaměřeny na charakteristiku jednotlivých postav. Z důvodu velkého množství postav se práce bude soustřeďovat pouze na ty hlavní. Tyto dvě kapitoly popisují úlohu dětských hrdinů a jejich roli ve stěžejním konfliktu dobra a

zla. Druhá z nich se zabývá zejména tímto konfliktem, zosobněným dvěma ústředními postavami (Aslan, Bílá čarodějnice).

Není možné psát o C. S. Lewisovi, aniž bychom zmínili Bibli. Poslední kapitola se proto pokusí poskytnout popis nejzajímavějších biblických podobností a jejich významů v příbězích.

1. Clive Staples Lewis

C. S. Lewis se narodil v Belfastu v Severním Irsku, 29. listopadu 1898. Vyrůstal v domě zaplněném knihami a svět na stránkách knih se mu zdál reálnější než skutečnost. Jako dospívající chlapci byli Jack (jak se sám pojmenoval)¹ a jeho starší bratr Warren více doma ve světě idejí a knih dávných příběhů než v materialistickém a technickém světě dvacátého století.

Jeho zájem o hrdinské příběhy a legendy může souviset také s hledáním jistoty, kterou zažíval v míru a harmonii svého dětství, kdy již vytvářel svá první díla, a kterou brzy ztratil, když mu zemřela matka. Po její smrti, která otrásla poklidným domovem, nacházel Lewis útočiště v psaní. Znovunalezení tohoto míru mělo pramen v radosti, kterou objevil při konverzi ke křesťanství.

V roce 1917 získal stipendium na Oxfordské univerzitě. Po první světové válce se vrátil do Oxfordu, kde působil jako učitel filosofie. O osm let později (20. května 1925) se stal oficiálním členem Magdalen College v Oxfordu, kde dvacet devět let vyučoval anglický jazyk a literaturu. Obklopovala ho zde skupina přátel, jež se po dobu šestnácti let scházela u něj v pokoji v Magdalen College, a to každý čtvrtek večer a v pondělí nebo pátek dopoledne v hostinci "The Eagle and Child". Říkali si "The Inklings" a členové byli např. J.R.R. Tolkien, Warren Lewis, Hugo Dyson, Charles Williams, Dr. Robert Havard, Owen Barfield, C.S. Lewis a další. V Inklings se sdružovali především spisovatelé a učitelé, diskutovali o svých knihách, radili se, ale zároveň si byli navzájem i kritiky svých děl.

¹ Wellman, S., *C. S. Lewis Poutník krajinou fantazie*, Praha, 2000, s. 14.

Roku 1931 se Lewis stává křesťanem: 19. září večer měl Lewis dlouhý rozhovor s přáteli J. R. R. Tolkienem (oddaným římským katolíkem) a Hugo Dysonem. Tato večerní diskuse přinesla své plody v následujících dnech:

Příští týden Jack seděl v sajdkáru Warnieho motocyklu, když se oba bratři vydali z Oxfordu do krásné nové Zoo Whipsnade. Cesta trvala jen něco málo přes třicet minut, ale pro Jacka se ten výlet protáhl na 2000 let. Později nedokázal formulovat žádný důvod nebo proces, který by vysvětloval, co se stalo. Bylo to, jako by Jack dlouho ležel v posteli a najednou si uvědomil, že je vzhůru, protože když vystupoval ze sajdkáru, věřil v Krista.²

Uvěření, přijetí Boha je natolik významným okamžikem, že se mu v křesťanství říká „obrácení“ (conversion) nebo „znovuzrození“. Obrácení, či znovuzrození spočívá v přijetí Boží milosti, Kristovy oběti na kříži pro spasení všech. Spasení ve významu: nemusíme se bát následků za své hříchy (provinění), protože je tu někdo, kdo to dobrovolně vzal za nás na sebe, my tuto oběť můžeme pouze přijmout a žít blízko Bohu. V jiných náboženstvích se takovému hlubokému duševnímu prožitku říká „osvícení“. Člověk je osvícen Boží pravdou a vidí věci, svět a svůj život v naprosto jiném světle. Takové poznání člověka velice změní. Změnilo i Lewise, který dlouho nedokázal přijmout Kristovu oběť a nemohl se s ní vyrovnat. Tento prožitek, který mu přinesl naději a radost, byl tak hluboký, že nemohl zůstat bez odezvy. Projevil se nejen v Lewisově životě, ale i v jeho tvorbě.

Owen Barfield, dlouholetý přítel a literární vykonavatel Lewisovy závěti tvrdil, že ve skutečnosti byli tři C. S. Lewisové. První byl váženým literárním vědcem a kritikem, druhý vysoce

² Wellman, S., *C. S. Lewis Poutník krajinou fantazie*, Praha, 2000, s. 104.

ceněným autorem science fiction a dětské literatury, třetí Lewis pak byl tvůrce a šířitel křesťanské apologetické literatury.

Lewisovo dílo v letech 1919 - 1961 nelze jen tak jednoduše charakterizovat. Svou tvorbu zahájil sbírkami básní *Spirits in Bondage* (Duchové v područí) (1919) a *Dymer* (1926). Brzy však sám poznal, že básníkem se nestane, a tak obrátil svou pozornost k literární historii, středověku a renesanci. V roce 1933 publikoval své první teologické dílo, *The Pilgrim's Regress* (Poutníkův návrat), ohlas na knihu *The Pilgrim's Progress* (Poutníková cesta) Johna Bunyana. Mistrně zde vyličil svou cestu od skepticismu k víře. V roce 1936 Lewis vydal práci, která mu vysloužila pověst vědce: *The Allegory of Love*, hodnotné vědecké pojednání, ve kterém zcela nově představuje úlohu alegorie ve středověké literatuře. Mezi roky 1939 a 1954 pokračoval Lewis v publikování velmi ceněných teoretických děl, z nichž můžeme zmínit *Rehabilitations* – knihu, jejíž název charakterizuje jeho dílo jako celek: snaha rehabilitovat autory, jejichž dílo upadalo v zapomnění, nebo bylo nepochopeno. Avšak obecně je Lewis více znám jako autor beletrie a křesťanské apologetiky. V roce 1936 dokončil první díl své vesmírné trilogie, *Out of the Silent Planet* (Návštěvníci z mlčící planety), v němž uvádí na scénu svého hrdinu Edwina Ransoma, filologa, vytvořeného podle vzoru Lewisova přítele J. R. R. Tolkiena. Následovaly *Perelandra* (1941) a *That Hideous Strength* (Ta obludná síla, 1945), kterou nazval sám autor pohádkou pro dospělé, a románově v ní zpracoval svou kritiku moderního vzdělávání, publikovanou v pojednání *The Abolition of Man* (Zničení člověka).

Lewisova pověst zastánce křesťanství vznikla na základě dvou teologických pojednání: *The Problem of Pain* (Problém bolesti, 1940) a *The Screwtape Letters* (Rady zkušeného ďábla, 1942) - dopisy staršího zkušeného ďábla jeho synovci bojujícímu s

„Nepřítelem Kristem“ o duši člověka. Během války působil Lewis jako rozhlasový komentátor a proslul i eseji obhajujícími a vysvětlujícími křesťanství. Byly publikovány ve Spojených státech amerických jako *Mere Christianity* (K jádru křesťanství, 1952). Jeho vlastní duchovní autobiografie nese název *Surprised by Joy* (Zaskočen radostí: podoba mého dřívějšího života, 1955). V posledních dvou desetiletích života publikoval více než osm knih, které přímo i nepřímo sloužily jako apologie. Největší úspěch jak literární, tak komerční, Lewisovi přinesla sedmisvazková sága *The Chronicles of Narnia* (Letopisy Narnie), která vycházela v letech 1950-56.

Lewis zemřel v roce 1963 o půl šesté večer v Kilns, jeden týden před svými 65. narozeninami, předtím si ale prošel údobím mnoha nemocí, včetně srdečního infarktu a ledvinové choroby.

Lewisovo dílo a život jsou však bohužel skryty za hromadami spisů, které o jeho životě a tvorbě sepsali ostatní autoři. Přitom je třeba si uvědomit, že nejlepším a nejspolehlivějším zdrojem, který umožňuje hluboký vhled do jakéhokoli autora a jeho osobnosti, je dílo samo o sobě. Spolu se svým přítelem J. R. R. Tolkienem dal vyniknout novému literárnímu hnutí fantazijní tvorby, jehož vliv neustále roste. Právě proto je považován za jednoho z nejdůležitějších křesťanských autorů a velkého obhájce křesťanské víry 20. století.

2. Prameny Lewisovy inspirace

Je třeba připomenout, že jméno C. S. Lewis se v obecném povědomí takřka stalo synonymem pro zastánce křesťanství a žánru fantasy. Jeho osobnost se v mnoha ohledech stala skutečným fenoménem. Možná právě proto najdeme poměrně málo objektivních studií, které by se jím zabývaly. Na jedné straně najdeme práce plné obdivu, na druhé zcela kritizující. Přesto jeho dílo vzbudilo okamžitý ohlas mezi čtenáři, a to jak dětskými, tak i dospělými. Jeho dílo je plné zvláštních kouzelných motivů, které působí na čtenáře a získává si jejich přízeň. Proto si tato kapitola klade za úkol sestavit jakýsi přehled toho, co inspirovalo Lewise, odkud bral své nápady a na jakých základech je jeho práce vybudována.

Víme, že Lewis byl velkým zastáncem pohádek. Láska k nim se zrodila již v útlém dětství a později hluboce ovlivnila jeho dílo. Šestiletý Lewis objevil v knihách od Elisabeth Nesbit³, jak mohl svět vypadat hluboko v minulosti. Tam také umístil svou první zvířecí zemi, která se už v mnohém podobala Narnii. Nesbit byla Lewisovi velkým vzorem, motivy z jejích příběhů se objevují především v Letopisech. Například skříň v příběhu *The Aunt and Amabel*, jež hlavní hrdinku zavede do jeskyně, byla podobná té, která Lucy v knize *The Lion, the Witch and the Wardrobe* zavedla do zasněženého lesa.

Lewise známe rovněž jako obdivovatele severských ság a mýtů. Tento zájem o „severskost“⁴ v něm probudila báseň *Sága krále Olafa*, amerického básníka H. W. Longfellowa. Čím více se

³ Wellman, S., *C. S. Lewis Poutník krajinou fantazie*, Praha, 2000, s. 17.

⁴ Wellman, S., *C. S. Lewis Poutník krajinou fantazie*, Praha, 2000, s. 22.

zabýval norskou mytologií, tím více se prohlubovala láska právě k „severskosti“. Inspirován tímto tématem napsal hru v klasickém řeckém verši, kterou nazval *Loki v poutech*. V té době byl však stále více přesvědčen o tom, že jeho hlavním povoláním je poezie, začal proto sbírat své lyrické básně ve svazku *Spirits in Bondage*. Mezitím vznikla další dlouhá výpravná báseň *Dymer*. Hrdinou básně byl snílek, který si nakonec uvědomil, že jeho sny způsobily chaos a že se může zachránit pouze bojem s příšerou, která ho chce zabít. Jejímí tématy byly např. odmítání fantazie, nesmyslnost snění, smrt a vykoupení, strach z neznáma a další. Lewisův nakladatel však uvedený rukopis odmítl. Tento moment rozhodl o tom, že se Lewis básníkem nestane, jeho láska k severským mýtům však přetrvávala. Rozhodl se proto soustředit na literární historii, středověk a renesanci.

Lewisovým prvním cílem po zahájení studia na Oxfordu bylo naučit se starou angličtinu. Chtěl si přečíst *Beowulfa* a *Sen o kříži* v originále. Také (kvůli okouzlujícím středověkým legendám) studoval středověkou angličtinu. Později se chtěl naučit islandštinu, aby se mohl zabývat norskou mytologií. Jedním z prvních děl, které pročítal, byla *Mladší Edda*. Zcela určitě si byl vědom toho, že číst dílo v originále je jedinečným zážitkem. Každý překladatel do díla, na kterém pracuje, vkládá kus sama sebe. Proto se překlad nikdy nedá srovnat s původním textem.

Když Lewis začal pronikat do prostoru Tolkienova *Silmarillion*, užasl. Tolkien vytvořil ohromný starý svět: Středozem. Nebyl to svět cizí, ale předchůdce toho našeho. Nacházel se v temném starověku a hemžil se skřítky, trpaslíky a zlými obry. Tento svět (stejně jako svět E. Nesbit) opět ovlivnil ten Lewisův, který se stále rozšiřoval a proměňoval.

2.1. Středověký model

Lewis věřil, že středověk je prototypem počestnosti křesťanství. Proto měl v úmyslu použít středověký model pro svou tvorbu mýtů. Pro něj byl tento model útěšnou směsí křesťanství, platonismu, aristotelismu, stoicismu a nakonec také pohanství.⁵ V případě nějakého konfliktu, křesťanství vždy převládne nad ostatními prvky. (Tato směs prvků ovlivnila některé z největších světových spisovatelů: např. Dante, Shakespeare, Milton a další.)

Tento model ukazoval, že ačkoli je vesmír nekonečný, není všechno relativní. Nahoře je nahoře a dole je dole. Země je středem ptolemaiovského vesmíru, avšak je to koule, v jejímž středu je peklo. Proto ve středověkém modelu představuje země nejen střed vesmíru a veškeré existence, ale současně i tu nejnižší ze všech existencí. Zemi obklopuje devět „nebeských sfér“, někdy označovaných jako kola. Uvnitř této sféry se pohybuje měsíc, slunce a různé planety. Všechny mají své atributy. Měsíc je nebezpečný, Slunce je blahodárné, Venuše představuje lásku a krásu, Mars válečtivost. Velký Jupiter – nejlepší planeta, symbolizuje klid, velkodušnost a srdečnost. Saturn – nejhorší, ztělesňuje stárnutí, chorobu, nemoc a proradnost. Osmá sféra nese hvězdy s jejich různými konstelacemi, nositeli různých významů. Nejvyšší hybatel nebo První příčina deváté sféry neobsahuje žádná tělesa, ale je průvodcem síly, která uvádí do pohybu tělesa všech vnitřních sfér. Nad ní je Desáté nebe, absolutní skutečnost. Nemá žádný pohyb, žádné trvání, je však věčné a nekonečné. Každá sféra vydává dokonalý zvuk. Tato harmonie se nazývá „hudbou sfér“.

⁵ Wellman, S., C. S. Lewis *Poutník krajinou fantazie*, Praha 2000, s. 115.

Středověký model uctíval Trojici Boží. Bůh není židovským Bohem, bezprostředním, vášnivým a hrozivým. Bůh je vznešený. Nejblíže z Trojice je Kristus. Vše pronikající mezi křesťany je Duch svatý. Stvoření duchové jsou středověkými autory podrobně popsáni. Každá ze tří hierarchií se skládá ze tří druhů. Nejvyšší hierarchie, která hledí na Boha, se dělí na serafy, cherubíny a trůny. Další, též hledící na Boha, jsou mocnosti, vlády a moci. Nejníže hierarchií tvoří poslové: knížata, archandělé a andělé.

Ve středověkém modelu existuje také několik stupňů stvořených hmotných podstat. Nejníže je neživá hmota. Další je živá hmota beze smyslů: rostliny. Následující je živá, s pěti smysly, ale bez schopností usuzovat: zvířata. Nejvyšší ze všech stvořených hmotných bytostí je člověk.

Lidstvo má schopnost rozhodování. Rozum ovládá pět důmyslů: obecný smysl, paměť, představivost, fantazii a instinkt. Důmysly mají ovládat zvířecí chutě a sklony. Smrtelným konfliktem je tedy konflikt mezi rozumem a vášní. Na jedné straně je lidstvu svěřena vláda nade všemi živými věcmi. Na druhé je lidstvo pod vládou Boží. Z celého modelu je patrné, že odkazuje lidstvo do patřičných mezí.

Na zemi a ve vzduchu však žije ještě jeden druh hmotných bytostí se smysly a schopností úsudku. *Longaevi*.⁶ *Longaevi*, ačkoli jsou smrtelní, žijí velmi dlouho. Nespádají pod lidskou vládu. Mohou být dobří nebo zlí a jejich shromáždění zahrnuje např. satyry, skřítky, obry, víly, nymfy, trpaslíky a další. Tyto bytosti se lidem vyhýbají, protože lidstvo nebylo vždy zajedno v tom, zda *longaevi* jsou zdrojem hrůzy nebo potěšení.

⁶ Kolár, J. (ed.), *Tři knížky lidového čtení: Meluzína, Magelona, Jenovefa*, Praha, 2000, s. 8.

Lewis tomuto modelu nevěřil doslova, použil ho ale při vytváření svých vlastních mýtů. V jeho vesmírné trilogii (*Out of the Silent Planet*, *Perelandra*, *That Hideous Strength*) zastupuje Maleldil kristovskou roli uvnitř Trojice. Maleldil je duch, současně však živý a imanentní. Jeho otec, vzdálený Bůh je hrozivý. Tento strach budící Bůh je nepostižitelný. Ne proto, že je neomezený, ale proto, že lidé nejsou schopni popsat takovou skutečnost. Každá planeta je řízena andělskou bytostí zvanou *oyarsa*. *Oyarsové* odpovídají přibližně knížatům, pod kterými jsou hierarchicky *eldilové*. Všechny tyto duchovní bytosti se volně pohybují po Arbolském poli (žijícím vesmíru) a hovoří staroslunečtinou. Nižší bytosti – ne duchovní, ale hmotné, mají své vlastní jazyky. Při oslavných bohoslužbách se zapojují do velkého tance – harmonie sfér. Země je výjimečná. Její *oyarsa* (Křivý) se bouří a jeho zlo je morálním zlem. Protože Bůh dovoluje zlo přirozené (jako mezi zvířaty), nikoli však zlo morální, země se stává izolovanou – „mlčící“ planetou.

V Lewisově fikci bylo křesťanské východisko mnohem patrnější než např. v Tolkienově. Přesto si jen dva z velkého počtu recenzentů domysleli, že Křivý je ďábel. Lewis poté sám tvrdil, že *lze do lidských myšlenek pod záminkou dobrodružného příběhu propašovat jakoukoli dávku teologie, aniž by to věděli.*⁷

Jedním z největších vlivů na tvorbu kteréhokoli autora má jeho vlastní život. Lewise inspirovalo znovunalezení víry, které se promítá do všech jeho děl. Víra v Kristův život a skutky, s kterými se dlouho nedokázal vypořádat, se objevila především v *The Chronicles of Narnia*. Uvedl na scénu Krista v podobě nádherného

⁷ Wellman, S., *C. S. Lewis Poutník krajinou fantazie*, Praha, 2000, s. 120.

lva Aslana. Aslan žil stejným životem jako Ježíš a prošel si stejně těžkým údobím plným křivd a bezpráví. Ježíš v Bibli po svém zmrtvýchvstání fyzicky nevystupuje, přetrvává však jeho duchovní odkaz. Lewis naopak po Aslanově zmrtvýchvstání svůj příběh dále rozvedl.

Všechny postavy se v těchto příbězích vypořádají s různými nástrahami, s hledáním vlastní víry, její ztrátou a znovunalezením, stejně jako Lewis.

Každého autora neovlivňují jen životní události, ale i lidé, kteří jej obklopují. V roce 1939, po vypuknutí druhé světové války, přijely do Lewisova domu děti z Londýna. Byl to prvotní impuls, který dal vzniknout dílu *The Chronicles of Narnia*. Lewis, starý a vážený profesor, zaznamenal část příběhu, jehož hlavními hrdiny byly čtyři děti, které opustily domov kvůli válce. O šest let později, v roce 1945, se z dětí staly Susan, Lucy, Edmund a Peter. Lewis začal přetvářet a rozšiřovat svůj již dříve vytvořený svět a pojmenoval jej Narnie, kam děti procházely kouzelnou skříní (viz E. Nesbit) v profesorově domě.

První kniha *Letopisů (The Lion, the Witch and the Wardrobe)* sklídila příznivé, ale opatrné recenze. Recenzenti připouštěli, že Lewisův styl je jako obvykle skvělý. Tvrdili však, že moderní děti, které chtějí vědět, jak se vypořádat s problémy skutečného života, nemají rády moralistické pohádky. Kritikům připadaly postavy příliš přímočaré a jednoduché. Nepředpokládalo se, že by se tato kniha mohla líbit moderním dětem. Kritici se nesmírně mýlili, počet prodaných výtisků se vyšplhal do závratných výšin a Lewisovy knihy se prodávají dodnes.

3. Religionistika a fantasy v Letopisech Narnie

Fantasy (z anglického slova pro fantazii) je moderní literární, filmový a výtvarný žánr, který se formoval zejména od třicátých let dvacátého století v anglicky mluvícím prostoru, především na stránkách časopisů publikujících tzv. nenáročnou literaturu. Rozhodujícím způsobem vývoj fantasy ovlivnili J. R. R. Tolkien a C. S. Lewis zveřejněním svých děl v padesátých letech.

Fantasy se většinou odehrává v paralelních (imaginárních) světech či v dávné minulosti našeho světa. Mylně bývá směřována se svou „sestrou“, vědecko-fantastickou literaturou, science-fiction. Ve skutečnosti se svým obsahem podobá mnohem více těm žánrům, ze kterých tématicky čerpá (přímo i nepřímo): pověstem, bájím, eposům nebo pohádkám. V dílech žánru fantasy se setkáváme s draky, válečníky, vlkodlaky, čaroději či s kouzelnými předměty.

Ptáme-li se, zda má fantasy něco společného s náboženstvím a spadá-li tedy do zájmu religionistiky, nemůžeme na tuto otázku odpovědět přímo. Musíme především promyslet samotnou otázku, nikoli odpověď. Nemůžeme tvrdit, že bychom fantasy jako celek mohli posuzovat jako náboženskou literaturu. Záleží no tom, jaké představy vkládáme do slova náboženství (hermeneutický kruh). Émil Durkheim považuje za podstatné znaky náboženství víru, kult a církev:

*Náboženství je systém věr a praktik, které se vztahují k oblasti posvátného, tj. vyděleného a zakázaného, systém, který všechny ty, kdož věří a praktikují kult, spojuje v morální celek, v církev.*⁸

⁸ Pavlincová, H., Horyna, B., *Dějiny religionistiky*, Olomouc, 2001, s. 131

Pokud bychom ve fantasy hledali vykoupení nebo spasitele, ztěží bychom ji shledali jako náboženskou. Nemůžeme ale přitom hned tvrdit, že náboženské roviny nemá. Náboženství totiž není nezávislou entitou, ani označení s přesně daným obsahem.⁹ To co ve skutečnosti posuzujeme, je rozdíl či shoda s naší vlastní představou.

Máme-li rozhodnout o tom, jakými texty jsou díla fantasy, musíme vědět, do jakých skupin je můžeme rozdělit.

Prvním typem může být *posvátný text* nebo-li *hieros logos*. Tento text je používán v kultu.

Jako druhý typ můžeme označit tzv. *náboženskou literaturu*, která nemá charakter posvátného textu (tj. neexistuje skupina, která by ji ritualizovaně užívala v kultu), ale její zaměření a převažující tematika úzce souvisí s náboženstvím.

Třetím typem je *nenáboženská literatura s náboženskými prvky*. Převažující tematika se zde netýká náboženství a čtenáři to ani neočekávají.

Fantasy nemůžeme považovat za mytický nebo *posvátný text*, ačkoli programově z mýtů čerpá. Sama o sobě totiž charakter mýtu (tj. posvátného vyprávění) nemá. Nemůžeme ji zařadit ani do *náboženské literatury* (s možnou výjimkou Lewisova díla *The Chronicles of Narnia*), avšak do *nenáboženské literatury s náboženskou tematikou* část děl fantasy spadat může.

Autoři fantasy v naprosté většině nepíší své texty jako náboženská díla a jejich čtenáři si je obvykle jako takové nevykládají. Problém je ve vymezení náboženství a v hermeneutickém kruhu. Je třeba si uvědomit, že fenomén víry je velmi pestrý a nezahrnuje jen víru ve fyzickou existenci Jiného

⁹ Smith, J. Z., *Imagining Religion. From Babylon to Jonestown*, Chicago, 1988, s. 11.

světa. Lidé nevěří nikdy textu samu o sobě, ale určité jeho interpretaci (je třeba zdůraznit, že interpretací kteréhokoli textu je celá škála). Nesmí se rozhodovat na základě volby jediné z nich. Mnoho teologů např. nevěří, že Ježíš konal zázraky popsané v Bibli. Vykládají daná místa jako svědectví doby, jako literaturu obracející se k určitým posluchačům, tedy něco, co se nestalo ve fyzickém světě, ale co nese jisté poselství. Vyléčení nemocných a vzkříšení mrtvých považují například za osvobození od hříchů. Věřit v Ježíše může být chápáno věřícími různě: mohl to být učitel, prorok, který Boha jen hlásal, syn Boží, Boží Slovo nebo posel. Víra může znamenat ztotožnění se s konkrétním tvrzením, či pouze s určitou náboženskou myšlenkou. V křesťanském užším smyslu je víra Bohem vyvolaný, avšak svobodný souhlas člověka s tím, co Bůh (Stvořitel) o sobě sdělil v dějinách spásy završených v Ježíši Kristu.

Náboženství má mnoho úrovní a v různé intenzitě prorůstá každodenními aktivitami, proto si jej nesmíme spojovat pouze s okamžiky nejhlubšího náboženského citu.

Co znamená fakt, že pan Jones chodí každou neděli do kostela? Možná to dělá jen proto, (1) aby uctíval svou představu o nejvyšší bytosti, (2) aby udržoval rodinnou tradici, (3) setkal se s přáteli a popovídal si po mši u kávy, (4) aby se dostal z domu a změnil životní tempo, (5) předvedl se ve svých oblecích, (6) ulehčil pocitu viny za minulé skutky, (7) aby se necítil provinile, kdyby nešel, (8) aby se hudebně projevil při zpěvu ve sboru nebo (9) aby zažil pocit sounáležitosti s velkým společenstvím, které mu poskytuje oporu. A tak dále. Jonesovy návštěvy kostela v sobě mohou všechny tyto aspekty docela dobře spojovat.¹⁰

¹⁰ Paden, W. E., *Bádání o posvátnu. Náboženství ve spektru interpretací*, Brno, 2002, s. 129.

Náboženství je ve většině společností každodenní věcí, prolíná nejrůznější činnosti a tím je činí do jisté míry náboženskými. Prostupuje životem a není vždy jednoduché je od jiných složek oddělit. Zeptáme-li se někoho na toto téma, může nám odpovědět, že věří v Krista proto, že nás vykoupil. Z jiného úhlu pohledu se ale může zdát, že je pro něj důležitější skupinová sounáležitost a integrace.

Budeme-li posuzovat vztah některých příznivců fantasy k určitým dílům jejich oblíbeného žánru, můžeme si vzpomenout na pana Jonese.

Náboženství nejsou jen složité teologické teze, ale i docela malé a obyčejné věci. Vnímat je jako mýtus a rituál udávající identitu určité skupiny je jen jedna z možností. W. E. Paden uvádí pět možných aspektů či typů religiozity, ve kterých též můžeme spatřit souvislost s žánrem fantasy a jejími hrdiny:

- 1) intenzivní emocionální až extatický prožitek
- 2) kontemplativní moudrost a vnitřní usebrání
- 3) očista, oběť, askeze
- 4) důraz na mezilidské vztahy
- 5) přesvědčení, důvěra, podřízenost a věrnost¹¹

3.1. Brány do Jiného světa

Autoři žánru fantasy propojují často prvky science-fiction či paralelní světy se světem naším, avšak mnoha čtenáři je tato činnost vnímána rušivě. Velká část spisovatelů proto užívá ve svých knihách jakýchsi bran (přechodů mezi světy), aby je oddělili.

¹¹ Paden, W. E., *Bádání o posvátnu. Náboženství ve spektru interpretací*, Brno, 2002, s. 136-137.

C. S. Lewis v díle *Mere Christianity* přirovnává křesťanství k dvoraně, odkud vede několik dveří.

Podarí-li se mi do této dvorany někoho uvést, splnil jsem tím o co jsem se pokoušel. Oheň, židle a jídlo se však nacházejí v pokojích nikoli ve dvoraně. Dvorana je místem, kde se čeká, odkud lze vstoupit do různých dveří, ale kde se nedá žít.¹²

Podobný motiv můžeme nalézt například v knize *The Last Battle*. Aslan posílá dětské hrdiny dveřmi do stáje (dvorany), ale oni se ocitají v Narnii nové, lepší. Poté se však ve stáji objeví trpaslíci, kteří jsou jednak nevěřící, nemají (vnitřní) sílu dalšími dveřmi projít a dokonce je ani nevidí. Jsou proto navždy odkázáni setrvat ve tmě – v nevědomosti.

Lewis si byl jako velký zastánce křesťanství a znalec Bible určitě vědom toho, jak často jsou brány či dveře v Novém Zákoně zmiňovány.

Např. *enter [heaven] by the narrow door*¹³

*the door of faith*¹⁴

*wide door for effective service opened*¹⁵

*a door for the world*¹⁶

sám Ježíš je často spojován s dveřmi¹⁷

Jeho znalost Pisma Svatého se odráží v díle *The Chronicles of Narnia*, ve kterém nejen zpracoval biblické příběhy, ale i motiv dveří.

¹² Lewis, C. S., *K jádru křesťanství*, Praha, 1993, s. 9.

¹³ Luke 13:24-25

¹⁴ Acts 14:27

¹⁵ Corinthians 16:19

¹⁶ Colossians 4:3

¹⁷ Revelations 3:20

Lewis používá *dveří a přenosů hrdinů* do Jiného světa za určitých podmínek a tak si můžeme všimnout jistých pravidel, jež stojí za zmínku:

1. Konkrétní (hmatatelné) dveře vedou k dveřím dalším -> Aslanovi
2. Aslan=obousměrné dveře (přivádí hrdiny ze skutečného světa do Jiného a naopak)
3. Průchod dveřmi do Narnie je vždy neplánovaný
4. Všichni hrdinové, kteří dveřmi projdou do Narnie, nejsou nuceni tam zůstat

Dveře sami o sobě mají různou podobu:

- skříň v *The Lion, The Witch and The Wardrobe*
- obraz v knize *The Voyage of the Dawn Treader*
- nádraží v dílech *Prince Caspian a The Last Battle*

Všechny mají za úkol přenést dětské hrdiny ze skutečného světa do světa jiného - z nudného, obyčejného a všedního dne, spojeného s každodenními povinnostmi, do jiné reality, nového bytí, života – k Aslanovi.

V novém světě platí jiné zákony a mění se i perspektiva. V Narnii se například dětem vyprávějí pohádky o jiných světech, o zemích které jsou kulaté (Narnie kulatá není). Když se o světě, ze kterého přišli hrdinové dovídá princ Caspian, je naprosto unesen, ale Edmundovi to nepřipadá nijak zvláštní. Co je fantazií v jednom světě, je realitou v druhém. Skutečný svět je pohádkou v Narnii, mluvící stromy například jsou pohádkou v realitě naší.

Když se Digory vrátil s kouzelným jablkem (*The Magician's Nephew*), které mělo vyléčit jeho těžce nemocnou matku, zpět do reality 20. století a uviděl kolem sebe naprosto všední a obyčejné předměty, už ani v zázrak nedoufal. V okamžiku, kdy si však

vzpomněl na Aslanovu tvář, opět začal věřit tomu, že se jeho matka díky jablku uzdraví.

Aslan a veškeré dveře v Letopisech byly články, které všechny příběhy spojovaly. Sám Aslan existoval ve dvou realitách, což hlavní hrdinové zjistili poté co se s Aslanem setkali v Narnii (proto také byli do Narnie přivoláni). Aslan jim vysvětlil, že ho mohou nalézt i ve svém světě, že tam však má jiné jméno. Pecka, z již zmíněného jablka, byla základem pro další dveře do Narnie. Vyrostla z ní jabloň, ze které byla později vytesána skříň (*The Lion, The Witch and The Wardrobe*).

Moment utváření světů je ve fantasy naprosto zásadní. Je na tomto vytváření paralel je dokonce postavena. Svět ale není vytvořen jako výkladový model pro ten náš, není ani určen k praktické aplikaci na konkrétní situace. Prvky příliš jasně související s naším světem, především tím moderním, působí na většinu příznivců rušivě. Přesto mohou mít díla fantasy u některých svých čtenářů významný a hmatatelný vliv na konkrétní rozhodnutí, interpretaci a řešení životních situací.

3.2. Fantasy bytosti v Narnii

Mnoho bytostí, jež jsou zmiňovány v *The Chronicles of Narnia*, mají původ v antických mytologiích. Následuje seznam a přehled těchto stvoření, jejich význam v konkrétních bájeslovích a jejich úkol v Letopisech.

- a) Bacchus – Římský bůh vína, plodnosti a veselí bývá často zobrazován jako mladý chlapec. Proto je považován za symbol radosti a života. V Narnii se objevuje jen občas, jak je zmíněno v *The Lion, The Witch and the Wardrobe*, a tehdy v řekách místo vody teče víno. Jedná se o krásného mladíka s divokým obličejem, oblečeného v srnčí kůži, ověnčeného révovými listy a stále doprovázeného nespoutanými dívkami (viz menády).
- b) Kentaur – V řecké mytologii je tento čtyřnohý tvor popisován jako napůl muž a napůl kůň. Kentauři byli charakterizováni jako podlí, divocí a lidem nepřátelští, někteří však byli považováni za spravedlivé a moudré (např. Cheirón, vychovatel Achillea, Iásona a Théssea). V Narnii jsou jakým si druhem astrologů, kteří dokáží věštít budoucnost. Jsou vyobrazeni jako velmi moudré a věrné bytosti.
- c) Drak – Tento pohádkový tvor bývá obyčejně zobrazován v podobě hada nebo ještěra s křídly, s jednou i více hlavami a se schopností chrlit oheň. Objevuje se v mytologii celého světa, někdy jako ztělesnění zla (spíše v západních kulturách), jindy dobra (především na východě, kde je uctíván). V Narnii jsou draci sobečtí a chamtiví – je však třeba zdůraznit, že jde především o proměněné lidi, jako byl např. Eustac v *The Voyage of the Dawn Treader*.
- d) Dryáda – Dryády jsou lesní nymfy, jakési nižší bohyně v řecké i římské mytologii. Jejich život bývá spojen se stromem, zemře-li strom, zahynou i ony. Mohou se ale

pohybovat a vyskytovat i mimo strom - v lesích, hájích nebo jeskyních. V antické mytologii jsou popisovány jako plaché bytosti, které se před lidmi ukrývají. V Narnii jsou vyobrazeny spíše záhadné než bázlivé, jsou velmi oddané Narnii a samotnému Aslanovi.

- e) Hamadryáda – Řecká mytologie je popisuje jako lesní víly, které se podobají dryádám, nemohou však opustit svůj strom.
- f) Dufflepud (Tulpod) – Bytosti stvořené Lewisovou fantazií. Jedná se o trpaslíky s jednou silnou nohou, kteří se přemísťují pomocí skoků.
- g) Trpaslíci (Skřítkci) – Trpaslíci jsou podobní lidem, mnoho z nich se zabývá těžbou a hornictvím. V Narnii existují dva druhy skřítků: černovlasí a červenovlasí. Většina z nich je laskavých a dobrých.
- h) Faun – V římské mytologii je Faun považován za boha lesů, polí, dobytka, úrody a plodnosti. V množném čísle se mluví o Faunech, ztotožňovaných s řeckými Satyry. Jsou též napůl lidskými bytostmi jako již zmínění kentauři, na rozdíl od nich však mají tělo a ocas kozy a chodí po dvou. V Narnii je většina faunů hodná a laskavá.
- i) Obři – Bývají zobrazováni jako obrovští lidé. Můžeme se o nich dočíst v řeckých a severských mytologiích, stejně tak v amerických bájích a pověstech. V Narnii žijí tři druhy obrů: hodní a laskaví obrové, barbarští, kteří žijí

v Etinsmoor a lidožraví, kteří pobývají na severu v oblasti hradu Harfang.

- j) Menády – Doprovázely Baccha v řecké a římské mytologii. Lidé věřili, že mají magické schopnosti. V Narnii se objevují sice s Bacchem, avšak jejich nadpřirozená síla vymizela.
- k) Marshwiggles (Kývoun bahenní) – Jedná se o další postavu, kterou stvořil Lewis zcela sám ve své fantazii. Kývouni jsou pesimističtí tvorové podobní např. našim vodníkům, mají však malé skoro až trpasličí tělo a neobvykle dlouhé končetiny, s blánami mezi prsty.
- l) Najády – Najády jsou nejpočetnější skupinou nižších bohyň. Jedná se o nymfy vnitrozemských i mořských vod, které inspirovaly ty, jež se z nich napili. Podle antické mytologie uměly věštit a ukrývaly se před lidmi podobně jako dryády. Kult najád přetrval dokonce až do křesťanských dob (rusalky). Nejsou v Letopisech popisovány nijak obsáhle, spíše je o nich jen zmínka v *The Voyage of the Dawn Treader*. Hrdinové se zde právě napili této vody, kterou považovali za to nejlepší, co kdy ochutnali.
- m) Fénix – V Egyptské mytologii se jedná o ohnivého ptáka (pták ohnivák), který se každých 500 let sám spálí a z popela se opět zrodí. Lewis o něm píše v knize *The Last Battle*, kde žije v ovocné zahradě v pravé Narnii.

- n) Satyr – V řecké mytologii se jednalo o bohy lesů, kteří se podobali faunům. Staří Satyři bývají popisováni jako oškliví a líní, na rozdíl od mladých, kteří byli krásní. V Narnii je popsána smrt zlého satyra v knize *The Last Battle*.
- o) Silenus – V mytologii je považován za Bacchova učitele, v Narnii nikoli. Doprovází sice Baccha, vyličen je ale pouze jako tlustý stařík, který přijíždí na oslovi.
- p) Jednorožec – Toto bájně zvíře je popisováno jak v řecké, tak v římské mytologii. Zpravidla je zobrazeno jako kůň s koží bradkou, lvím (kravským) ocasem a dlouhým spirálovitě vroubkovaným rohem, který mu vyrůstá z čela. Ve středověku bývali jednorožci považováni za symbol čistoty a neposkvrněnosti, v Narnii za vznešenou bytost.
- q) Okřídlené koně – V řecké mytologii je Pégasos popisován jako okřídlený kůň, zrozený ze spojení Poseidona a Gorgóny Medúsy. V Narnii byl Fledge prvním ze všech okřídlených koní, po něm však už nebyl zmíněn žádný další.

Toto je jen základním přehledem bájných a pohádkových tvorů, objevujících se v Narnii. Z dalších fantastických bytostí můžeme jmenovat strašidla, vlkodlaky, kostlivce, upíry apod. Z tohoto výčtu je evidentní nejen Lewisova vzdělanost a sečtělост, ale i láska k pohádkám, bájím a ságám. V Letopisech neoživil jen své dětské sny, dokázal navíc přesně odhadnout i přání a tužby svých čtenářů.

Lewisova díla z řady *The Chronicles of Narnia* jsou prostoupena křesťanským symbolismem. Rámcem Letopisů je vždy náš svět, odkud se dětští hrdinové dostávají do Jiného světa, světa fantasy – Narnie. Křesťanství (téma jako takové) se většinou ve fantasy neobjevuje, Lewis je výjimkou z pravidla. V jeho díle jsou teologické záměry naprosto zřejmé a nezastírané. Část příznivců fantasy to nese nelibě. Dále mu vyčítají, že je jeho dílo apologetické a příliš prosáklé didaktismem¹⁸, nebo že v některých věcech plaguje Tolkiena¹⁹ atd. Tolkien nechtěl narušit kouzlo svého světa křesťanskými prvky, ačkoli byl hluboce věřící. Psal spíše po vzoru severských ság, které ho hluboce ovlivnily.

Lewis si svými příběhy vytvářel jakýsi rámec pro symbolické vyjádření základních křesťanských myšlenek. Chtěl tyto myšlenky popularizovat, říci novým způsobem a zpřístupnit je dětem. Přesto je však zřejmé, že bychom *The Chronicles of Narnia* žánrově stěží zařadili někam jinam než do fantasy.

¹⁸ Swinfen, A., *In Defence of Fantasy: A Study of the Genre in English and American Literature since 1945*, London, 1984, s. 105.

¹⁹ Carpenter, H., *J. R. R. Tolkien. Životopis*, Praha, 1993, s. 153.

4. Sedm smrtelných hříchů

Křesťané definují hřích ve smyslu jakési poruchy v chápání světa. Člověk, který se hřichu dopustí, prohlašuje svět za svůj, nikoli za Boží.²⁰ Na Desatero bychom měli v první řadě nahlížet jako na zásady stanovené k užitku samotných lidí. Jinak by se dalo přepokládat, že člověk bude toužit po majetku někoho jiného, příliš namáhavě pracovat, bude se mstít někomu, kdo mu ublížil. Zkrátka že vnese chaos do všeho čeho se dotkne. Každé z přikázání je jakousi ochranou proti tomuto chaosu. Jestliže například bude člověk pracovat sedm dní v týdnu, zaplatí za to jeho vlastní tělo. Každá společnost hodnotí určité jednání jako špatné – vraždu, krádež, znásilnění – a postihuje je sankcemi. Vražda ublíží druhému člověku, ale vybírá si svou daň i na vrahovi. V mnoha ohledech je trestem za hřích opět hřích, jinými slovy zlo plodí zlo. Čím více lidé jednají v rozporu s Desaterem a poddávají se svým pudům, tím více trpí, a to i tehdy, když o tom nikdo jiný neví. Čteme-li o tom, jak Ježíš jednal s podvodníky, hříšníky a prostitutkami, vidíme, že nepřišel jen proto, aby je zachránil před trestem, ale aby je zachránil i před hřichem samotným.

Hřích ve smyslu chyby či omylu je jedním z nejčastějších témat většiny literárních děl vůbec. Autoři románů a povídek zobrazují lidského hrdinu v celé jeho složitosti jako bytost chybuující - hřešící. Není možné si představit jakoukoli beletrii bez bohatého rozvinutí této tematiky. Pochybení nebo provinění proti zákonům, nařízením nebo pravidlům a jejich důsledky jsou klíčovým momentem: čtenář je upoután jakousi magnetickou silou, která ho

²⁰ Yancey, P., *Ohlasy z jiného světa*, Praha, 2003, s. 107-108.

nutí neustále otáčet stránky. Kdyby literáti vynechali v beletrii hřích a jeho konsekvence, četla by se pouze jako nudná a nezajímavá díla.

Původ sedmi smrtelných hříchů není zcela jasný. Středověcí církevní otcové a misijní biskupové (např. Tertullian a Augustin z Canterbury)²¹ prohlašovali, že existují hřichy, které jsou horší než jiné, i když nikdy nevyjmenovali všech sedm. Možná se odvolávali na následující slova Jana Křtitele:

*If anyone sees his brother committing a sin not leading to death, he shall ask and God will for him give life to those who commit sin not leading to death. There is a sin leading to death; I do not say that he should make request for this. All unrighteousness is sin, and there is a sin not leading to death.*²²

Tato slova měla za následek vytvoření bezpočtu seznamů „obzvláště nebezpečných“ hříchů. Ačkoli ten nejdůležitější a dodnes platný byl sepsán papežem Řehořem I. Velikým (540 - 605)²³ (pýcha, obžerství, lakota, smilstvo, závist, hněv, a lenost).

Jedna z mnohých otázek při čtení Lewisových Letopisů Narnie, by se mohla týkat počtu knih. Lewis jich napsal sedm. Zde můžeme spatřit jistou souvislost se sedmi smrtelnými hřichy. Protože se Lewis ve svých dílech sedmi smrtelným hřichům věnoval, (můžeme jmenovat například *Allegory of Love*, *Mere*

²¹ Graham, B., *Sedm smrtelných hříchů*, Praha, 1969.

²² John 5:16-17

²³ Graham, B., *Sedm smrtelných hříchů*, Praha, 1969.

Christianity, Screwtape Letters, The Great Divorce nebo *Poems*, ve kterých věnoval báseň každému z nich) lze předpokládat, že jsou i předmětem Letopisů. Proto bude tomuto tématu na následujících stranách věnována mimořádná pozornost.

4.1. Čarodějův synovec

Tento příběh líčí vznik Narnie na straně jedné a vstup zla na straně druhé. Hlavním motivem tohoto Letopisu by mohl být **hněv** zosobněný především třemi postavami (Digoryův, Digoryova strýce Andrewa a Jadis).

Andrew, který se netají nenávistí k dětem, se zbaví Polly – „odčaruje“ ji z tohoto světa a počítá s tím, že ji bude Digory následovat. Později, když se octne náhodou v Narnii, je rozhněvaný a touží po zbrani, aby zastřelil Aslana.

Digory má také velice vznětlivou a prudkou povahu. Poprvé se zlobí na strýce, který pomocí lstí a lži podvedl Polly, avšak později sám s Polly dokonce ve zlosti zápasí, protože je netrpělivý, tvrdohlavý a zvědavý.

Before Polly's hand reached her pocket, he grabbed her wrist, leaning across with his back against her chest. Then keeping her other arm out of the way with his other elbow, he leaned forward, picked up the hammer, and struck the golden bell a light, smart tap.²⁴

²⁴ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 36.

Právě v důsledku tohoto hříchu se dostane do Narnie Jadis - zosobněné zlo. Jakmile se objeví Jadis, stane se právě ona tou nejvýraznější a nejnegativnější postavou. Nejvíce se to projeví při jejím pobytu v Londýně a v zacházení s tamějšími lidmi. V okamžiku, kdy jí Letty neprojeví dostatek respektu a jedná s ní jako se sobě rovnou, popadne Jadis vztek a použije násilí aby dosáhla svého.

Když se později stane svědkem stvoření Narnie a uslyší píseň „The Song of Creation“, nenávidí ji a nejraději by celý nově vzniklý svět zničila. Opět použije násilí a vrhne po Aslanovi kus železa, který mu však neublíží. Jadis se proto rozhodne „jít vlastní cestou“ a vyhýbat se přitom Aslanovi. Začaruje Narnii, aby zde přetrvávala stále zima a nikdy nebyly vánoce (naděje). Zamrzlá krajina a beznaděj, kterou s sebou přináší, jsou právě důsledkem hněvu a jakéhosi citového chladu ve vztazích mezi lidmi.

Lewis nám ukázal hněv, či neovladatelný vztek jako určitou slepotu a neschopnost vidět pravdu.

4.2. Lev, čarodějnice a skříň

V této knize se Lewis věnuje dalšímu z těchto hříchů, a to **obžerství**, které je obvykle spojováno s velkou chutí až žravostí. Zosobňuje ho sám Edmund, který nemyslí na nic jiného než na to, jak zaplnit svůj vlastní žaludek a zapomene proto všechno ostatní i na své přátele.

*Their destiny is destruction, their god is their stomach, and their glory is in their shame. Their mind is on earthly things.*²⁵

Jadis, která okamžitě odhalí Edmundovu slabost, když ho potká v zasněžených lesích, mu nabídne teplý nápoj a turecký med. Turecký med, Edmundovo nejoblíbenější cukroví, kterému nikdy nemůže odolat, je navíc očarován. Již po prvním soustu je zcela v moci bílé čarodějnice.

Each piece was sweet and light to the very centre and Edmund had never tasted anything more delicious.

*While he was eating, the Queen kept asking questions. At first Edmund tried to remember that it is rude to speak with one's mouth full, but soon he forgot about this and thought only of trying to shovel down as much Turkish Delight as he could, and the more he ate the more he wanted to eat, and he never asked himself why the Queen should be so inquisitive.*²⁶

Tento moment nám navíc připomíná Evu, která v Ráji zatoužila po jablku a vše ostatní v danou chvíli pro ni ztratilo na důležitosti a významu. Můžeme tedy spatřit jistou paralelu mezi hadem, který sváděl Evu, a Jadis, která se pokouší získat Edmunda pro své účely. Oba činy měly nedozírné následky. Adam a Eva byli vyhnáni z ráje a Čarodějnice požadovala Edmundův život.

Lewis se pokoušel popsat důsledky negativních lidských vlastností, tedy nesprávného chování, na člověka i jejich okolí obecně. Dosáhl toho tím, že zveličil především hřích Edmundův. Edmund byl svým jednáním natolik zaslepen, že se stal svým vlastním otrokem a jednal bezmyšlenkovitě a bezcitně, aby dosáhl svého.

²⁵ Philippians 3:19

²⁶ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 125.

4.3. Kůň a jeho chlapec

V této knize můžeme nalézt několik klíčových postav, které personifikují **pýchu**.

První z nich je mluvící, válečný kůň Bree, jenž je příliš hrdý na svůj vzhled a své činy. Při svém návratu do Narnie dělá vše co může, aby se zachoval tak, jak by se zachoval správný válečný kůň a jedná s ostatními povýšeně, protože se považuje za lepšího.

Druhou klíčovou postavou je Calorménská princezna, která není jen namyšlená, ale i hrdá na své postavení. Je z královské rodiny a proto vyžaduje respekt, navzdory tomu, že je ve stejné situaci jako ostatní - na útěku. O této skutečnosti svědčí fakt, že využije kohokoli bez ohledu na to, jaké to pro daného člověka bude mít následky.

„And what happened to the girl – the one you’ve drugged?“ asked Shasta. „Doubtless she was beaten for sleeping late.“ said Aravis coolly.²⁷

Třetí postavou je princ Rabadash, který (uražen ve své pýše) si chce podmanit celou Narnii. V boji je však zajat pro něj velice nedůstojným způsobem. Když je předveden před radu jako válečný zajatec, nechce i přes Aslanovu výzvu zapomenout na svou pýchu.

Forget your pride (what have you to be proud of?) and your anger (who has done you wrong?) and accept the mercy of these good kings.²⁸

²⁷ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 224.

²⁸ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 306.

Rabadash Aslana nazývá démonem a nepřítelem, vzývá vlastního boha a přes veškerá varování neustává. Při těchto slovech se přemění v osla.

Lewis čtenářům připomněl v postavě Rabadash, že pýchu předchází vždycky pád.

4.4. Princ Kaspián

Ve čtvrté knize kladl Lewis důraz na **smilstvo**. Jelikož se jedná o knihu pro děti, neměl jistě na mysli touhu sexuální, ale touhu obecně. Příběh popisuje Miraze, jenž po smrti Caspianova otce převzal vládu a moc jako „Lord Protektor“.

Později se nechal prohlásit za krále, poté co se obklopil svými vlastními příznivci.

Dr. Cornelius, Caspianův vychovatel, popisuje, jak se Miraz násilně chopil vlády:

And then, one by one, all the great lords, who had known your father, died or disappeared. Not by accident, either. Miraz weeded them out. Belisar and Uvilas were shot with arrows on a hunting party: by chance it was pretended. All the great house of the Passarids he sent to fight giants on the northern frontier till one by one they fell. Arlian and Erimon and a dozen more he executed for treason on a false charge. The two brothers of Beaversdam he shut up as madmen.”²⁹

²⁹ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 342-343.

Sám Caspian později odhalí pravdu a zjistí, že ve skutečnosti to byl Miraz, kdo zavraždil jeho otce.

Lewis měl v úmyslu ukázat Miraze pouze jako člověka dychtícího po moci a zároveň popisoval i dopady, které takové jednání s sebou přináší pro společnost i člověka samotného. Vládce má v případě diktatury neomezenou moc, vládne a rozhoduje sám, a tím se izoluje od svých poddaných. Nese ale veškerou zodpovědnost za svá rozhodnutí, je závislý na své moci a tím ztrácí vlastní svobodu. Příkazy vládce nemusí být a ani nebývají pochopeny, neboť chybí prostor pro diskusi. Časem se vyvine u poddaných nenávist a touha po změně, což může vést až k revoluci. I za Mirazovy vlády zvířata a další bytosti touží po změně a to jakékoli, jsou natolik zoufalí, že jim je v podstatě jedno, kdo by novou vládu nastolil, byť by to měla být Jadis.³⁰ Pravda je zkreslena nebo potlačena, mluvící zvířata se stávají psanci, příběhy o nich jsou zakázány.

4.5. Plavba Jitřního Poutníka

Tento příběh popisuje **lakotu**, hlavně v postavě nepříjemného Eustace, jehož chamtivost nezná mezí. Eustacova hrabivost a její důsledky jsou ústředním motivem tohoto příběhu. Po dlouhotrvající a vysilující bouři jsou hlavní hrdinové zahrnání na ostrov, kde hodlají doplnit zásoby. Eustac skupinu opustí, nejen aby ostrov prozkoumal na vlastní pěst, ale aby mohl být též sám, neboť si s ostatními příliš nerozumí. Objeví přitom umírajícího draka a sleduje jej, jak naposledy vydechne. Náhle v něm vzroste pocit, jako by s drakem sám bojoval. Eustac je záhy deštěm zahrnán do drakovy jeskyně, kde objeví drahocenný poklad.

³⁰ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 351.

V tomto okamžiku zapomene na vše ostatní a začne si plnit kapsy zlatem. Ve snaze pobrat toho co nejvíc, si dokonce navlékne náramek. Poté se rozhodne přečkat déšť v jeskyni a přitom usne. Probudí ho až palčivá bolest v levé paži a zjistí, že se přeměnil v draka.

He had turned into a dragon while he was asleep. Sleeping on a dragon's hoard with greedy, dragonish thoughts in his heart, he had become a dragon himself.³¹

Náramek, který se mu po proměně zařízl do ruky, je připomínkou jeho vlastní chamtivosti. Tato bolest vysvětluje nejen Eustacovu proměnu fyzickou, ale i bolest v jeho srdci. Právě bolest a lítost mu pomohou přeměnit se opět v člověka, dokonce člověka „lepšího“.

Lewis vysvětlil na příkladech negativní vliv lakoty na jedince. Taková osoba vyzdvihuje pouze sama sebe a snaží se využít ostatní ve svůj prospěch.

4.6. Stříbrná židle

Lewis v této knize vylíčil nebezpečí **lenosti**. Jill je na začátku své cesty vyzvána Aslanem, aby „nezapomínala na Znamení“ a jejich časté opakování. Znamení měla pomoci jí a Eustacovi při jejich hledání ztraceného prince Narnie. Důležitost tohoto úkolu byla vyzdvížena slovy:

But first, remember, remember, remember the signs. Say them to yourself when you wake in the morning and when you lie down at night, and when you wake in the middle of the night. And

³¹ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 466.

*whatever strange things may happen to you, let nothing turn your mind from following the signs.*³²

Paralela těchto slov je zřejmá. Stejně jako dal Bůh lidem určitá přikázání a pravidla, kterými se mají řídit a podle kterých mají žít, ukázal Aslan dětem určitá znamení, kterých se mají držet na své cestě.

Jill bohužel neuspěla, stejně jako by i jiní neuspěli, kvůli lenosti. Nejdříve sice vyprávěla Eustacovi o znameních, ale po několika hodinách už na ně skoro zapomněla. Čím je pro ně cesta obtížnější, tím je i Jill línější si je opakovat. Aslan se jí zjevil ve snu a tím opět probudil její svědomitost, a i když první tři znamení nepoznala, poznává to čtvrté, přestože se jedná o to nejtěžší z nich. Rozhodne se jednat v souladu s ním, byť je to velice riskantní.

Jill zosobňuje všechny lidi, kteří se nedrží svých zásad a vzdávají se například kvůli obtížnosti nebo pohodlí svých ideálů.

4.7. Poslední bitva

Poslední bitva líčí zničující sílu **závisti**. Opice Shift se snaží zmocnit Aslanova postavení tím, že podstrčí osla jménem Puzzle, oblečeného do lví kůže. Puzzle, který se za Aslana vydávat nechce, protestuje, ale Shift ho uklidňuje tím, že budou konat pouze dobro. Puzzle se ptá sám sebe, co by se stalo, kdyby se pravý Aslan objevil:

„I may be not very clever but I know that much. What would become of us if the real Aslan turned up?“

³² Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 560.

„I expect he'd be very pleased, „ said Shift. „Probably he sent us the lion-skin on purpose, so that we could set things right. Anyway he never does turn up, you know. Not nowadays.“³³

Shiftova závist a touha zaujmout Aslanovo místo je navíc umocněna faktem, že Aslana už dlouho nikdo nespatriil. Kromě toho Shift v Aslana ani nevěří. Nejistota, málo sebedůvěry a nedůvěra obecně jsou zárodkem závisti u kohokoli, i u Shifta.

Puzzle s sebou nechá manipulovat a nevytvoří si na celou situaci ani vlastní názor. Shift závidí Aslanovi a chce si přisvojit především jeho čest, autoritu a slávu.

Shiftovy podvody a závist mají katastrofální následky pro celou Narnii. Nechá pokácet narnijské mluvící stromy, a stává se tak vrahem.

Sami obyvatelé Narnie jsou zmateni příběhy o Aslanově dobrotě a rozporuplnými požadavky a příkazy Shifta.

It would have been better if we'd died before all this began. But there's no doubt about it. Everyone says it is in Aslan's orders, and we've seen him. We didn't think Aslan would be like that.³⁴

Shift přirovnává Tashe, krutého boha Calormenců, k Aslanovi a vysvětluje, že se jedná o jednoho a toho samého boha.

Shiftovy činy vyústí v rozpad Narnie, a to nejen fyzický. Narnijci, které toto tvrzení rozdělí, jsou poraženi Calormenci a příběh vyvrcholí zánikem celého světa.

Shiftova závist a zkreslování pravdy, mají za následek smrt nevinných lidí a bytostí. Lewis na tomto příběhu ukázal ničivou

³³ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 674.

³⁴ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 689.

sílu smrtelného hříchu. Závist, nezřízená touha po majetku nebo postavení druhých, je jedním z nejčastějších lidských hříchů uvedeným v Deseti přikázáních.

*You shall not covet your neighbor's house. You shall not covet your neighbor's wife, or his manservant or maidservant, his ox or donkey, or anything that belongs to your neighbor.*³⁵

Historie lidstva je plná důkazů touhy po cizím majetku, téměř všechny války se vedly za účelem zisku moci a majetku druhých – i bitva v knize *The Last Battle*.

Z předchozích stran zřejmé, že se hrdinové v každé ze sedmi knih v důsledku svých hříchů dostanou do smrtelného nebezpečí, ale vyvážnou buď vlastní snahou nebo s cizí pomocí. Uznání či poznání vlastních chyb nebo snaha o nápravu vede k záchraně hrdinů. Tam kde vlastní síly nestačí (Eustac, Edmund), dochází k záchraně zvenčí, například třetí osobou (Aslan).

The Last Battle se liší od předchozích Letopisů tím, že Shift svých hříchů nelituje, ani se nesnaží o změnu svého chování, což vede posléze k zániku světa (apokalypsa) - završení celého cyklu.

Lewis chtěl svým čtenářům (v tomto případě především těm mladším) ukázat rozdíl mezi tím, co je správné, a tím, co je špatné, na rozdíl mezi dobrem a zlem a zároveň poskytnout jakousi ukázkou toho, že nikdy není pozdě vše změnit.

³⁵ Exodus 20:17

5. Hrdinství v Narnii

Studium původních textů bylo Lewisovým celoživotním koníčkem a profesí, proto je spojitost mezi jeho dílem a středověkými legendami nepochybná. Středověký model, který byl Lewisovi inspirací při vytváření mýtů, byl popsán výše. V uvedené kapitole bude proto věnována pozornost hrdinům a jejich úkolům v tomto modelu.

Lewis se při vytváření svých hrdinů inspiroval rytířskými příběhy. Rytíři byli ve středověku nositeli důstojenství, udělovaného při obřadu pasování, za projevenou statečnost, resp. věrnost. Povýšení na rytíře nebylo vázáno na rodový původ. Nositel důstojenství se však stával šlechticem, pokud jím nebyl již dříve. Měl povinnost zachovávat soubor rytířských ctností: věrnost (panovníkovi, křesťanské víře), statečnost a obranu chudých, slabých a bezbranných (zvl. žen a dětí).

Stejně znaky můžeme nalézt i u Lewisových postav. Nejen že žili ve světě zasazeném do středověku, ale vykazovali se i vlastnostmi a ctnostmi rytířů: statečnost, obětavost, věrnost (Narnii a Aslanovi = křesťanské víře), apod.

Lewisovy hrdinové se účastnili všech důležitých akcí a událostí a překonávali snadno časové a prostorové distance (vstupy do Narnie a zpět do vlastního světa, ze kterého pocházeli). Moderní děti se přizpůsobovaly snadno novému prostředí (středověk). Stejně vlastnosti hrdinů můžeme nalézt i v popisu kultu všemocného hrdiny.³⁶

³⁶ Hodrová, D., *Hledání románu*, Praha, 1989, s. 139.

Ústředním tématem *duchovního románu*³⁷ (nacházející se v některých středověkých románech), je duchovní vývoj člověka, tzv. mystická iniciace, zasvěcení. Takový typ románu se proto označuje iniciační. Jedná se o jakousi vnitřní očistu hrdiny, vzkříšení a nesmrtelnost, jimž předchází převtělení, spojení s Bohem, nalezení vlastní identity, vnitřní proměna skrze nejvyšší poznání a symbolická smrt. Jednu z vrstev iniciačního románu tvoří *antická mystéria s jejich obřadem mrtvého a ožívajícího božstva, mýty o metamorfózách a znovuzrození, zápasech s netvory, mýty astrální, v nichž hrdina napodoboval svou poutí dráhu Slunce či Měsíce*.³⁸

Iniciační téma se v syžetu rozvíjí ve třech základních fázích:

1. hrdinovy zkoušky a bloudění světem
2. katabáze (sestup), odpovídající symbolické smrti
3. katarze (očista) a průnik do jiných světů, zkoušky a obřad zasvěcení, odpovídající symbolickému znovuzrození.³⁹

Mezi druhou a třetí fází uvádí Hodrová zasvětitel, prostředníka mezi světem, z něhož hrdina přichází a prostorem vyšším, do něhož směřuje. Od zasvětitel se hrdinovi dostává jakéhosi návodu, správného počínání.

Při bližším zkoumání můžeme v Lewisově díle nalézt prvky iniciačního románu. Jeho hrdinové se určitým způsobem vyvíjejí a dozrávají. Pohybují se mezi svým světem a Narnií (bloudění, hledání). Kdykoli se octnou v nebezpečí, nesnázích a nevědí si rady, objeví se Aslan (zasvětitel), který je navede správným směrem

³⁷ Hodrová, D., *Hledání románu*, Praha, 1989, s. 177-178.

³⁸ Tamtéž, s. 180

³⁹ Tamtéž, s. 180

(očista). Postava Aslana se nalézá na hranici dvojího prostoru (lidského a božského) a dvojího času (života a smrti – věčnosti), ale její úlohou není pouze ukázat postavám správnou cestu, ale i uzdravovat, „očisťovat“ jejich mysl. Hrdinové se v Narnii pokoušejí nejen nalézt své poslání a postavení mezi ostatními, ale i vlastní identitu. Na následujících stránkách bude proto popsáno několik postav procházejících proměnami názorů, postojů a chování. Díky různým zkouškám a především Aslanovi nacházejí sebe sama.

5.1. Lucy

Lucy s typickými vlastnostmi dítěte, jako nevinnost, naivita, zvědavost, důvěřivost, úzkost a soucit, je nejmladší ze čtyř sourozenců a svým dětským chováním, což je často zdůrazňováno (např. napomíná své sourozence, aby se nechovali jako dospělí), si získá ihned sympatie čtenářů. S Lucy se setkáváme od jejího počátečního vstupu do Narnie, o kterém vzápětí vypráví svým sourozencům, avšak z jejich strany je nepochopena, včetně Edmunda, který Narnii rovněž navštívil. Později se Peter a Susan Lucy omluví, když se i oni octnou v Narnii a sami ji následně požádají, aby jim ukázala cestu.

Lucy se ve své prostotě rozhodne následovat červenku, a důvěřovat tomu, že jim pomůže. Lucy, dítě bez zkušeností, předsudků a jakýchkoli zábran, připisuje července lidské vlastnosti. Žije ve svém světě a vnímá okolí svými očima - očima dítěte.

„I wonder, can birds talk in Narnia? It almost looks as if it wanted to say something to us.“ She turned to the Robin and said, „Please, can you tell us where Tumnus the Faun has been taken to?“ As she

*said this she took a step towards the bird. It at once flew away but only as far as to the next tree. There it perched and looked at them very hard as if it understood all they had been saying.*⁴⁰

Stejně jako typické dítě věří všemu, co vidí, a někdy jedná impulsivně. Lewis neustále zdůrazňuje rozdíl mezi ní a jejími sourozenci, kteří jsou daleko rozvážnější než ona. Susan, která je stejně jako Lucy přítomna Aslanově zmrtvýchvstání, jako by ze začátku ani nevěřila v zázrak, který právě viděla na vlastní oči a tak je to právě Lucy kdo zvolá:

*„Oh, you're real, you're real! Oh Aslan!”*⁴¹

V knize *Prince Caspian* je zdůrazněna její nesmírná vnímavost, neboť je to právě ona, kdo uvidí Aslana jako první. Bohužel nebyl nikým jiným spatřen. Ostatní jí dokonce ani nevěří. Je to zároveň důkaz toho, že už pohádkám odrostli, nevěří zázrakům, a že je to naposledy, co jsou v Narnii. Místo toho aby se vydala za Aslanem, rozhodne se podříditi většině – uposlechnout „dospělé“. I to, že se Aslan zjevuje pouze Lucy, podkresluje její věrnost a skromnost.

Kniha *The Voyage of the Dawn Treader* tyto její vlastnosti zdůrazňuje. Když se cestovatelé setkají s drakem, ustoupí ze strachu, ale Lucy mu důvěřuje a věří i v upřímnost dračích slz. Snaží se s ním dorozumět jakýmkoli způsobem (drak neumí mluvit) a i když jsou ostatní nedůvěřiví, pozná jako první, že se jedná o Eustaca.

⁴⁰ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 137.

⁴¹ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 185.

Edmund později Eustacovi vysvětluje, kdo je Aslan a popisuje ho slovy:

*He is the great Lion, the son of the Emperor-over-Sea, who saved me and saved Narnia. We've all seen him. Lucy sees him most often.*⁴²

Pouto k Aslanovi je patrné, neboť se jí zjeví při čtení kouzelné knihy. Lucy si čte zaklínadlo, které by ji mělo učinit nejkrásnější mezi smrtelníky, avšak již při vyslovení prvních slov se objeví Aslan přímo v textu a Lucy ihned přelístuje.

Lucy je ústřední postavou tří knih a tyto knihy a jejich příběhy jsou popisovány z jejího pohledu. Je první ze svých sourozenců, kdo vstoupí do Narnie, postavou která nejčastěji spatří Aslana, a také člověk, který nejvíce touží zůstat v Narnii. Všechny tyto skutečnosti a její vlastnosti z ní učinily jednu z nejoblíbenějších postav Letopisů Narnie vůbec.

5.2. Edmund

Edmund je zřejmě jedna z nejzáhadnějších postav příběhu. Na počátku prvního dílu (*The Lion, Witch and Wardrobe*) se zaplete s Bílou čarodějnici (se zlem), a i když možná nevědomě, chová se záludně a zákeřně.

Jadisin turecký med Edmunda vnitřně svede. Kouzelné cukroví způsobí neukojitelnou žravost a znemožní Edmundovi veškeré myšlení. Později se dovídá, jak je Čarodějnice krutá a zlá, ale její chování si omlouvá a vysvětluje po svém:

⁴² Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 475.

„Because,“ he said to himself, „all these people who say nasty things about her are her enemies and probably half of it isn't true. She was jolly nice to me, anyway, much nicer than they are. I expect she is the rightful Queen really.”⁴³

Oslepen kouzly a příjemnými zážitky zradí svého bratra a sestry a vydá je ženě, o níž v hloubi duše ví, že je nebezpečná. Je však jasné, že ho Čarodějnice uplatila planými sliby a využila jeho slabého místa, čímž byla touha po moci. Tureckým medem se jí podařilo probudit v Edmundovi vše špatné, což bylo jejím záměrem.

Lewis vytvořil postavu Edmunda na základě Jidáše, postavy z bible. Protože se však jedná o velice obtížné téma pro mále čtenáře (děti), zvolil jednoduchý motiv - kouzelný turecký med, s jehož pomocí se Čarodějnice zmocní Edmunda. Tím se mu také podařilo trochu zlehčit závažnost Edmundova činu. Vina tím padla z větší části na Čarodějnici.

Stejně jako Jidáš, který zradil Ježíše, si Edmund své hříchy uvědomí a velice jich lituje. Na rozdíl od Jidáše, kterého lítost a zoufalství dovedou až k sebevraždě, se Edmund dokáže svým činům postavit.

První změna nastane, když s ním Čarodějnice zachází spíše jako s otrokem než jako s princem. Edmund projeví svou přirozenou dobrotu a soucit, když se snaží zastat malé skupinky lesních zvířátek, což Čarodějnice okamžitě potrestá.

„As for you,“ said the Witch, giving Edmund a stunning blow on the face as she re-mounted the sledge, „let that teach you to ask favour

⁴³ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 152-153.

for spies and traitors. Drive on!“ And Edmund, for the first time in this story, felt sorry for someone besides himself.⁴⁴

Nakonec Edmund odhalí její pravé záměry a uvědomí si nesmírnou shovívavost a laskavost lva Aslana. Rozhovor s Aslanem v něm tyto pocity a domněnky utvrdí. Nakonec se i Edmund zapojí do bitvy proti Bílé čarodějnici a dokáže všem svou odvahu. Většinu změn v jeho povaze způsobily vnější faktory, například kruté chování Čarodějnice, přeměna nevinných zvířátek v kámen nebo rozmluva s Aslanem. Je ale na Edmundovi, aby si uvědomil své chyby a udělal poslední krok k dokončení své vnitřní proměny. Taková změna si žádá opravdu ohromně silnou vůli a odvahu, a postupně se Edmund oprošťuje od všech negativních myšlenek a špatných vlivů. Na konci příběhu je spravedlivý a odvážný a je stejně obdivuhodný jako Petr. Na rozdíl od Edmunda není Čarodějnice schopna dobra a během příběhu se nijak nemění, šíří stále jen zlo. Zatímco Edmund, i když byl v jejích službách, nikdy nezašel tak daleko, aby nemohl vše napravit.

5.3. Eustac

S Eustacem se poprvé setkáváme v knize *The Voyage of The Dawn Treader*, kde je nám popisován jako chlapec bez přátel a velký negativista. Je značně namyšlený, povrchní, podezíravý a sobecký. Jeho povrchnost je možná důvodem, že nemá přátele, neboť vyhledává u lidí, kteří jej obklopují, pouze špatné vlastnosti. Nedokáže nahlédnout „pod povrch“ a soudí ostatní podle prvního dojmu. Navíc tyto vlastnosti podtrhuje i fakt, že chybu nikdy nehledá u sebe a viní vždy bez důkazu ostatní. Ze stejného důvodu

⁴⁴ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 163.

se proto snaží vyhnout práci, když přistanou na ostrově, který se mu stane osudným. Opustí své společníky a vydá se najít nejlepší místo pro odpočinek.

*Suddenly it occurred to him that he might have been lying there for hours. Perhaps the others had gone! Perhaps they had let him wander away on purpose simply in order to leave him behind! He leapt up in panic and began the descent.*⁴⁵

Eustac má strach pouze o svou osobu a podle sebe soudí ostatní. Proto si myslí, že ho nechali odejít zcela záměrně, aby se zbavili jeho společnosti (ve skutečnosti jeho zmizení nikdo nezpozoroval). Připisuje jim vlastnosti, jež má on sám, ale kterých si není vědom.

Eustac při sestupu zabloudí a přitom najde umírajícího draka a jeho jeskyni, kde se nalézá drahocenný poklad. Eustac myslí opět pouze na sebe a na své rychle nabyté bohatství. V zápětí je očarován a promění se v draka. Jako takový si začíná uvědomovat své chyby a špatné vlastnosti.

*He wanted to be friends. He wanted to get back among humans and talk and laugh and share things. He realized that he was a monster cut off from the whole human race.*⁴⁶

Je paradoxem, že si Eustac uvědomuje, že byl „netvor“, až když se jím skutečně stane. I ostatní s ním soucítí a sympatizují mnohem více po jeho proměně.

Eustac sám se nedokáže proměnit zpět v člověka bez pomoci, což dokládá moment, kdy si sám třikrát svlékne kůži, avšak bez sebemenší změny. Tuto „práci“ za něj musí odvést Aslan, který vidí

⁴⁵ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 460.

⁴⁶ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 466.

do nitra lidského srdce, a tak zatne drápy hluboko do dračí kůže a strhne ji dolů, což je zároveň i symbolem očisty. Eustac pocítí velkou bolest, bolest, kterou svým chováním způsobil ostatním, a lituje svých činů. Změní se natolik, že dokáže za ostatní nasadit i vlastní život.

Eustac si své chyby uvědomil až příliš pozdě, v okamžiku kdy se zdálo, že už není možnost návratu. Eustac však neodmítl Aslanovu „pomocnou ruku“, díky které se proměnil zpět v člověka. Bylo to důkazem toho, že svůj život změnit chce. Lewis poukazoval na to, že je lepší se chyb vyvarovat, zároveň však i v tomto příběhu, jako i v mnoha dalších zdůraznil, že na nápravu není nikdy pozdě.

6. Věčný boj dobra a zla

Boj dobra proti zlu je tématem většiny literárních děl a u některých žánrů vytváří základní dějové schéma. Mnoho děl končí šťastně, pokořením zla a vítězstvím dobra, byť z komerčních nebo jiných důvodů. V naší společnosti obvykle panuje představa pohádky jako jednoduchého příběhu, který se čte dětem před spaním. Klasické pohádky, pomineme-li např. H. Ch. Andersena nebo O. Wildea, končí dobře. Dochází ke střetu dobra a zla, ve kterém vždy vítězí spravedlnost. Je třeba připomenout, že v pohádkách bývají postavy vykresleny pouze černobíle, což napomáhá dětem pochopit propast a rozdíl mezi dobrem a zlem. Z bližšího pohledu však proto pohádková vyprávění vykazují jistou schematičnost.

Dobro je souhrnný pojem pro všechno prospěšné, hodnotné a vynikající, zkrátka to, co odpovídá nejvyššímu mravnímu ideálu. V křesťanství je za nejvyšší dobro (a zdroj dobra) považován Bůh. Někdy se ale hledání dobra ztotožňuje pouze s hledáním štěstí. Zlo můžeme popsat jako souhrnný rys všeho co škodí, ruší nebo kazí, stručně řečeno je opakem dobra.

Lewis, znalec pohádek, bájí a pověstí, se držel tohoto základního schématu při psaní díla *The Chronicles of Narnia*, které v sobě nezapře knihu pro děti. Nezaujal své čtenáře pouze příběhem věčného boje dobra a zla, ale dokázal ho i bravurně propojit s křesťanskou tematikou. Důkazem mohou být především dvě postavy, které personifikují tyto pojmy. Jedná se o lva Aslana a čarodějnici Jadis, kterými se budu v této kapitole zabývat podrobněji.

6.1. Bílá čarodějnice

Bílá čarodějnice Jadis, je typická čarodějnice, tak jak ji zná většina dětských čtenářů. Je v jádru zlá, nemilosrdná, krutá, touží po moci a je sadistická. Chová se téměř nelidsky. Ačkoli čarodějnice sama tvrdí, že je člověkem, je vlastně napůl obr a napůl džin. Je nadlidsky krásná a neobvykle vysoká. Sám strýc Andrew ji charakterizuje slovy *hardly human*⁴⁷.

Snaží se získat trůn Narnie za každou cenu, i kdyby měla použít hrubé násilí. Očaruje zemi tak, aby byla stále zima a nikdy vánoce, aby chudí Narniané neměli žádnou naději. Čarodějnice ovlivňuje mnoho lidí a získává je na svou stranu pro své účely, tím je rozděluje a nahání jim strach. Čarodějnice má navíc zlatou hůlku, kterou používá, aby proměnila živé bytosti v kámen, je nenáviděna a Narniané se jí obávají, avšak nikdo kromě Aslana nemá moc ji zastavit.

V těchto příbězích si hraje Jadis na jakéhosi kata i boha a přisvojí si právo zabíjet Narniany, které zadrží za zradu. Bílá čarodějnice je alegoricky symbolem ďábla, ke kterému směřují duše hříšníků. Příběh si však neklade za úkol vytvořit dojem jednoty mezi čarodějnicí a ďáblem.

Tradiční, převažující chápání Satana a zlých bytostí je takové, že jde o nešťastné bytosti, které ovšem vinou své svobodné vůle neuposlechly jediného dobrého Boha a vzbouřily se proti němu. Milosrdný, ale spravedlivý Bůh je zato zatratil, svrhnul z nebe do pekla, případně vyhnal z ráje (první lidé, Adam a Eva, jsou též chápáni jako vzbouřené bytosti). Ze svobodné vůle, která má možnost se mýlit, nebýt v souladu s vůlí Boží, se stalo, že se Satan postavil právě proti Bohu. Čím více cítil svou svobodu, tím více chtěl být a bojovat proti němu a tím více setrval ve svém

⁴⁷ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 45.

omylu (zlu). Svobodná vůle sama o sobě ale není a nemůže být nutnou příčinou hříchu. Znamená pouze, že člověk má možnost výběru - volby. Problém „pádu“ Adama a Evy nebyl tedy ve svobodné vůli, ale v neposlušnosti. Bílá čarodějnice se též octla v Narnii, protože Digory neuposlechl Pollyinu prosbu a příkaz.

Jadis může být považována za zobrazení ďábla. Křesťané dříve vykreslovali Satana (ďábla) jako bytost zlou, protože je nešťastná a mýlí se. Podle většiny interpretací se jedná o plnohodnotného protivníka a vládce věčné sféry Zla, který je nešťastný jen tehdy, pokud nemá nepřítele na dosah. Proto jej neustále vyhledává, klade člověku pasti a útočí proti království nebeskému. My nazýváme mír, soulad, přátelství a lásku dobrem, zatímco pro Satana je dobrem trápit nepřítele.

Jadis, stejně jako Satan, převrací pravdu a ukrývá ji před ostatními, aby její moc nad nimi neslábla. Satan udržuje svou moc nad lidmi prostřednictvím jejich vlastních chyb, hříchů, sebeobviňování a účinkem převráceného příběhu, který z viníka činí spasitele a z obětí viníky. Úkolem a náplní Satana je zasévat zlo a pochybnosti mezi lidmi, přesně toto dělá i Bílá čarodějnice. Co ostatní vnímají jako dobro, je pro ní strašlivé zlo a naopak. Jadis (instinktivně) nenávidí Aslana z hloubi duše, tak jako ostatní záporné postavy.

Lewis respektoval tradiční role pohlaví stanovených náboženstvím a pravděpodobně si nepředstavoval ďábla - ženu. Čarodějnice je postava zla, ale postrádá určitou auru dštící oheň a síru, která křesťanský obraz ďábla obklopuje. Přesto však můžeme nalézt společné vlastnosti a rysy těchto dvou bytostí. Lewis nenásleduje tradiční zobrazení postav, které se objevují v těchto příbězích (např. Ježíš je zobrazen v podobě lva). Pravděpodobnější

však je, že Bílá čarodějnice představuje spíše jenom zlou osobu ve službách ďábla, než alegorické znázornění ďábla samotného.

6.2. Aslan

Aslan je úctyhodný, ušlechtilý, trochu děsivý, ale též neobvykle shovívavý a laskavý lev. Jeho síla a доброта jsou bezmezná, v Narnii je ztělesněním spravedlnosti. Jakmile Pevensovi děti poprvé zaslechnou jeho jméno, okamžitě ucítí silné a zvláštní pocity, které samy nedovedou popsat a pochopit. Postupným poznáváním Aslana stále roste mysticita, která jeho jméno obklopuje. Pan Bobr vypráví dětem o Aslanovi jako o králi Narnie, jenž napravuje všechny křivdy a zlé změny v dobré.

Aslan dokonce zachrání Narnii před Bílou čarodějnici a jejím hrozným panováním. Petr, Susan a Lucy si Aslana okamžitě zamilují a věří v jeho nekonečnou dobrotu. Nezdá se jim divné, že Aslana ctí, dokonce ho označují za přítele.

Aslan je vždy o jeden krok napřed, je totiž vševědoucí. Čarodějnice mu sdělí, aby jí vydal Edmunda, v opačném případě hrozí zničením celé Narnie. Očekává, že tím Aslana zaskočí. Aslan není však ani trochu vylekaný, je naopak smutný. Prokáže bezmeznou lásku a dobrotu tím, že obětuje svůj vlastní život, aby Edmunda zachránil.

Logicky tato oběť vypadá hloupě, jak sama čarodějnice vítězně naznačí. Může se zdát, že se sám vzdává svého vlastního života a předává Jadis moc nad Narnií. Aslan je však klidný a trpělivý a snáší veškeré mučení do okamžiku své smrti. Ačkoli by Čarodějnice mohla použít kouzlo za účelem získání moci, nemá ani Aslanovu vizi ani charakter. Aslan si je jistý, že jeho moc je větší,

než její síla, a tak nikdy nemusí předstírat statečnost. Je ochoten umřít, aby zachoval Narnii.

Aslan je alegorické zobrazení Ježíše Krista jako hlavní postavy křesťanského náboženství. I Aslan obětoval svůj život, aby spasil všechny hříšníky a zachránil je tak před trestem a před hříchem samotným. Učinil tak z lásky ke všem obyvatelům Narnie, i (zrádce) Edmunda.

Při Aslanově cestě na popravu je doprovázen Lucy a Susan, stejně jako byl doprovázen i Ježíš.⁴⁸

V okamžiku, kdy se Aslan vydává do rukou čarodějnice, její přívrženci jej bijí, kopou a ponižují. Stejným způsobem zacházeli i vojáci s Ježíšem:

*The men who were guarding Jesus began mocking and beating him. They blindfolded him and demanded, "Prophecy! Who hit you?" And they said many other insulting things to him*⁴⁹

Zobrazení Aslanovy smrti a jeho zmrtvýchvstání připomíná samotný biblický příběh ukřižování a zmrtvýchvstání Ježíše Krista. Postava Aslana se však stala terčem kritiky. Mezi kritiky je například i P. Pullman, který v díle *The Dark Side of Narnia* Lewisovi vytýká Aslana – postavu deus ex machina, která se objeví vždy tam, kde je třeba vyřešit nějaký problém⁵⁰.

Lewis zobrazil starý, známý příběh v novém světle. Chtěl čtenářům pomoci podívat se na příběh z jiného úhlu. V *The Chronicles of Narnia* představil základní pojmy křesťanství, s

⁴⁸ Luke 23:27

⁴⁹ Luke 22:63-65

⁵⁰ *Children's Literature in Education*, Vol. 32, No. 4, December 2001, s. 238.

použitím fantastického světa, se zábavnými postavami a mluvícími zvířaty. Lewis dlouho nedokázal přijmout Kristovu oběť, ale poté, co v ní uvěřil, odrazilo se to i v jeho tvorbě. Díky tomu mohly vzniknout příběhy, ve kterých mohl dětem vysvětlit toto obtížné téma s mnohem větší bezprostředností a živostí, než s jakou by příběh četly v bibli.

Podstatu dobra a zla můžeme chápat jako vzájemně a neodlučitelně spojené protiklady, jako něco, co k sobě vždy patří (např. světlo a tma). Prožíváme-li zlo, neprožíváme zároveň i dobro, ale dokážeme ho díky němu rozeznat.

Lewis postavil proti sobě dvě postavy: Aslan ztělesňující dobro kontrastuje s Jadis, která je zosobněním zla. Obě postavy tedy plní jakési tradiční funkce klasického pohádkového příběhu. Mají vlastnosti a schopnosti, které jsou základem obtížně definovatelného kouzla, jež přitahuje děti i dospělé. Přestože bývá v pohádce upřednostněn děj událostí před charakteristikou jednotlivých postav, právě tyto dvě osoby jsou popsány velice podrobně.

Lewis čtenářům na Aslanovi a Jadis ukázal stěžejní konflikt dobra a zla. Nechtěl však porušit tradiční schéma pohádkového příběhu a proto z tohoto střetu vzešel jako vítěz Aslan, tedy dobro.

7. Biblická podobenství

Víme již, že Lewis v dětství snil o světech plných fantazie a velice miloval pohádky. Zatoužil proto sám takové příběhy vytvářet. Protože byl velice ovlivněn svou vírou v Boha, není možné psát o *The Chronicles of Narnia*, aniž bychom zmínili Bibli. Škála Lewisovy inspirace je však natolik široká, že ji zřejmě ani nelze v plném rozsahu odhalit. V této kapitole budou tedy uvedena ta nejdůležitější a nejzajímavější biblická podobenství, která je možno v Letopisech nalézt. *The Chronicles of Narnia* jsou plné skrytých pravd, hlubokého mysticismu a duchovního bohatství.

C. S. Lewis sám trval na tom, že Letopisy nejsou alegorii, ačkoli mnozí lidé je za takové považovali a považují. V podstatě to však pravdou je. Alegorie je způsob nepřímého literárního nebo výtvarného vyjádření myšlenek, obecných pojmů a událostí. Každý charakter a událost jsou symbol něčeho jiného. Mnoho postav a událostí v Narnii nereprezentují nic specifického, jedná se o prosté a jednoduché prvky Lewisova podivuhodného a fantastického světa. Mnohé znaky a události ale znázorňují něco jiného – něco z duchovní oblasti. Lewis zpočátku nezamýšlel psát příběhy, které by ilustrovaly podstatu křesťanské víry. Učinil však přesný opak.

Právě tak vznikla Narnie, parafráze křesťanství. Protože Lewisovým původním záměrem byl příběh pro děti, vytvořil vlastní svět s mluvícími zvířaty, stromy a dalšími bájnými bytostmi. Stvořil svět, který zároveň odrážel jeho vlastní potřeby a touhy, jeho představu dobra a zla. Tuto představu zpracoval tak, jak ji znal z dětství, když se s ní setkával v příbězích pro děti, později v náboženství. Při *stvoření* Narnie mohl prožívat radosti a naději

dětství a dětských, „černobílých“ příběhů, a zároveň také radost *tvořícího*. Radost Boha, který stvořil Zemi a viděl, že je to dobré⁵¹. Mluvící zvířata jsou dětem nejen blízká a sympatická, ale Lewis mohl díky nim ukázat mnohem srozumitelněji svět Izraele, svět nadpřirozena a zkušenosti víry v Boha.

Lewis napsal v roce 1954 žákům páté třídy tato slova:

*I did not say to myself „Let us represent Jesus as He really is in our world by a lion in Narnia“: I said „Let us **suppose** that there were a land like Narnia and that the Son of God, as He became a Man in our world, became a lion there, and then imagine what would happen.“ If you think about it, you will see that this is quite a different thing.⁵²*

To, že Lewis píše o křesťanství ve formě pohádek (parafrázuje) je navíc zvláštní i v tom smyslu, že sám Ježíš vysvětloval podstatné věci prostřednictvím příběhů a podobností.

7.1. Stvoření Narnie

V knize *The Magician's Nephew* se v Narnii ocitáme právě ve chvíli jejího zrození. Lewis zde vychází z biblického stvoření světa. Když se Digory a Polly se ocitají v Narnii, stojí už na pevné zemi, avšak okolo panuje tma.⁵³

Lewis poté opouští rámec Bible a nechá Aslana jako další stvořit nebe a hvězdy:

⁵¹ Genesis 1:31

⁵² Dorsett, L. W. (ed.), Mead, M. L. (ed.), *C. S. Lewis Letters to children*, New York, 1995, s. 44-45.

⁵³ Genesis 1:1-2

Then two wonders happened at the same moment. One was that the voice was suddenly joined by the other voices; more voices than you could possible count. They were in harmony with it, but far higher up the scale: cold, tingling, silvery voices. The second wonder was that the blackness overhead, all at once, was blazing with stars.²

Lewis v tomto okamžiku změnil pořadí nejspíše proto, aby byl příběh nejen atraktivnější, ale aby byl především pro čtenáře (hlavně děti) srozumitelnější. Proto také nejspíše zvolil obraz zpívajících hvězd.⁵⁴

Může to být i odkaz na zastánce evoluce, kteří popírají stvoření Země v sedmi dnech. Velmi pravděpodobně se nejedná o den ve smyslu 24 hodin. Bůh má pro čas jiná měřítko. Dalo by se říci, že svá, protože čas stvořil spolu s prostorem, a i když tento naplňuje, zůstává zároveň nad ním. O této „nesouměrnosti“ a „relativitě“ se Lewis zmiňuje i v díle *Prince Caspian*, kdy se děti vrací po jednom roce v lidském světě do Narnie, kde mezitím uplynulo mnoho let⁵⁵. Lewisovým úmyslem mohl být náznak toho, že není důležité pořadí, ale samotný akt a výsledek. „Voices“ – hlasy – odkazují k Janově evangeliu:

In the beginning was the Word, and the Word was with God, and the Word was God. He was with God in the beginning. Through him all things were made; without him nothing was made that has been made. In him was life, and that life was the light of men. The light shines in the darkness, but the darkness has not understood it.⁵⁶

⁵⁴ Job 38:7

⁵⁵ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 330.

⁵⁶ John 1:1-5

Mluvíme-li o „hlasech“, čekáme, že budou mluvit – slabiky, **slova**, věty. V Genesis se dočítáme o tom, že každý krok Božího stvoření byl uveden Božím slovem: „I řekl Bůh.. A bylo...“. Téma hlasů (zpěvu) se objevuje i v Tolkienově stvoření Ardy (Země). Může nás napadnout otázka, proč se mluví o *hlasech*, když Bůh je jen jeden. Odpovědí je Janovo evangelium a Genesis. V Janově evangeliu je psáno, že s Bohem byl Ježíš. Z Genesis víme, že s Bohem byl Duch Svatý. Jedná se o již popsanou Trojici Boží, která je důvodem, proč se především v Genesis Starého zákona objevuje Bůh v „plurálu“. Slovo, Světlo a Duch se objevuje i v díle Plavba Jitřního poutníka *The Voyage of the Dawn Treader*, kde doplují ve tmě k Ostrovu splněných snů a nemohou najít cestu zpět. Aslan jim pošle albatrose (symbol Ducha svatého), který jim dává světlo a vyvede je ze tmy.

Podle Genesis bůh stvořil zvířata, která měla obývat zemi, pátý den:

And God said, "Let the land produce living creatures according to their kinds: livestock, creatures that move along the ground, and wild animals, each according to its kind." And it was so.⁵⁷

Slova „*let the land produce*“ Lewise inspirovala k jeho popisu stvoření zvířat. Nejprve se objevily v zemi menší boule, sotva veliké jako krtčí hromádky, z nichž vystoupila zvířata.⁵⁸

Následující obraz, vdechnutí života, připomíná popis v Bibli – moment, ve kterém Bůh vdechuje život Adamovi⁵⁹.

⁵⁷ Genesis 1:24

⁵⁸ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 68-69.

⁵⁹ Genesis 2:7

*The lion opened his mouth, but no sound came from it; he was breathing out, a long warm breath; it seemed to sway all the beasts as the wind sways a line of trees.*⁶⁰

Lewis nechal Aslana vybrat zvířata do páru. Byla to zvířata, kterým dal schopnost mluvit. I Noe vybral takto živočichy do své archy. Bůh sice "vytvořil" prvního člověka z hlíny, avšak je psáno, že ho stvořil k "obrazu svému". Člověk se tedy Bohu podobá po duchovní stránce. Jeho Duch je navíc darem. Může ho odebrat, stejně jako Aslan odebral schopnost mluvit některým zvířatům (a to těm, která byla na straně zla).

Je možné si rovněž všimnout souvislosti mezi Adamem a strýcem Andrewem: oba přivedli do světa smrt. Apoštol Pavel popisoval Adama jako člověka, který vnesl smrt do našeho světa:

*Therefore, just as sin entered the world through one man, and death through sin, and in this way death came to all men, because all sinned.*⁶¹

Strýc Andrew sice nepřivedl smrt ve smyslu skonu, ale myšlenku na ni. Vstoupil do Narnie s pocitem zloby a nenávisti, nedokázal dokonce ani ocenit krásu stvoření nového světa (stejně jako Jadis). Soustředil se pouze na Aslana, ve kterém spatřil hrozbu – zatoužil jej proto zabít.⁶²

Jadis byla rovněž přítomna od začátku celého stvoření Narnie. Později je popisována jako zlo, které vstoupilo, *když byl*

⁶⁰ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 70.

⁶¹ Romans 5:12

⁶² Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 63.

*svět sotva pár hodin starý.*⁶³ Jadis vstoupila do Narnie skrze dvě děti. Děti jsou sice symbolem nevinnosti (stejně jako byli Adam a Eva), přesto se kvůli nim a jejich zvědavosti do Narnie dostalo zlo. (Na počátku však stálo Andrewovo sobectví, zlost, nenávist a ctižádost.) Můžeme mluvit o tzv. „prvotním hříchu“, jehož následkem jsou všichni lidé „hříšní“. Hřích byl důvodem, proč zlo vstoupilo do Narnie. Vstoupilo skrze jednoho a postihlo všechny. Stejně jako na Zemi je taktéž v Narnii úplné vymýcení zla otázkou „příchodu Páně“ a „poslední bitvy“, kdy bude stvořeno vše nově.

Jadisiny další úlohy se nám odkryly v dalším ději příběhu. Nejdříve snědla jablko ze zakázaného stromu. Tento plod, který jí propůjčil trvalé mládí, se pro ni stal spíše utrpením (což ona sama ale ve své zaslepenosti neviděla). Podle Bible byly v Edenu dva stromy. Jeden s plody poznání a druhý s plody věčného života. Bůh se rozhodl, že Adama a Evu pošle pryč dřív, než stihnou pojmít i ze stromu věčného života.⁶⁴ Jadis však ochutnala pouze jablko trvalého mládí, možná právě proto o utrpení, které jí mělo přinést, nevěděla.

Jadis může být považována i za znázornění hada⁶⁵. (Pokoušela se svést Digoryho, aby utrhl jablko pro sebe, ne však pro ostatní.) Samotná zahrada připomíná Eden - se stromem uprostřed.

⁶³ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 72.

⁶⁴ Genesis 3:22-23

⁶⁵ Genesis 3:1-5

7.2. Aslanovo zmrtvýchvstání

Aslanova charakteristika, život a skutky byly předmětem kapitoly „Věčný boj dobra a zla“. Jeho zmrtvýchvstání je ale doprovázeno zvláštními jevy, připomínajícími biblický příběh.

Bible líčí Ježíšovo zmrtvýchvstání následovně:

*On the first day of the week, very early in the morning, the women took the spices they had prepared and went to the tomb. They found the stone rolled away from the tomb, but when they entered, they did not find the body of the Lord Jesus.*⁶⁶

Lucy a Susan, které osvobodily Aslana od pout, uslyšely ránu. Ohlédly se a zjistily, že Kamenný stůl praskl a Aslanovo tělo chybí. „Hrob“ byl stejně jako v Bibli prázdný. Lucy a Susan byly Aslanově smrti přítomny, avšak nesnesly ten hrozivý pohled a otočily se zády. Neviděly tedy, co se ve skutečnosti stalo. Ránu, kterou zaslechly, způsobil Kamenný stůl, který se rozdělil na dva díly, stejně jako chrámová opona v Bibli:

*At that moment the curtain of the temple was torn in two from top to bottom. The earth shook and the rocks split.*⁶⁷

Roztržení chrámové opony je velice významným znamením. V době starého zákona za ni směl jen velekněz, v určenou dobu a s oběťmi. Nikdo další neměl do „Boží blízkosti“ přístup. Situace se ale změnila. Nový zákon, zákon lásky a odpuštění, se naplnil smrtí Ježíše (Aslana) a chrámová opona již nebyla potřeba – k Bohu měl přístup každý. Stejně tak nebyl ani zapotřebí Kamenný stůl, protože se naplnilo něco mnohem staršího a důležitějšího, co Lewis

⁶⁶ Luke 24:1-3

⁶⁷ Matthew 27:51

nazval „*Deeper Magic from Before the Dawn of Time*“⁶⁸ (magie, která je víc než zákon).

Lewis vytvořil zcela unikátní příběh, protkaný biblickými podobenstvími, vědomě i nevědomě. V knize *The Chronicles of Narnia* vyjádřil svou vlastní teorii v praxi. Pod záminkou dobrodružného příběhu „vloudil“ svým čtenářům do myšlenek řadu teologických prvků i poznatků. V Letopisech oživil všeobecně známý biblický příběh a jeho poselství. Dokázal je předat všem svým čtenářům, dětským i dospělým.

⁶⁸ Lewis, C. S., *The Chronicles of Narnia*, New York, 2001, s. 182.

Závěr

Hlavním cílem této diplomové práce bylo představit osobnost a dílo význačného irského spisovatele C. S. Lewise, jeho fantastický svět nesoucí klasické znaky dobrodružné literatury.

Hrdinové opouštějí svoji realitu pomocí magických přechodů a ocitají se tak ve světě jiném (Narnii), kde se setkávají s bájnými tvory a mluvícími zvířaty. Seznamují se s Aslanem, s Božskou bytostí, která existuje i v jejich světě. Aslanovu existenci si ve svém světě neuvědomují. Sám Aslan jim v samotném závěru svou totožnost zcela neodhalí, pouze naznačí. V Narnii prožívají hrdinové podobnou zkušenost vztahu mezi člověkem a Bohem jako sám autor. Lewisovo dílo popisuje změny uvnitř každého člověka, které toto poznání s sebou přináší. Hrdinové a hrdinky vždy nalézají východisko z těžkých životních situací a zkoušek. Pokud jim samotným vnitřní síla chybí, vstupuje na scénu bytost vyšší, postava Aslana. Hrdinům udává opět správný směr, nasměruje je na cestu víry. Lewis ve svém díle opakovaně podtrhuje nutnost vyvarovat se chyb. Přesto jako velký optimista zdůrazňuje, že vždy je naděje na záchranu. Ačkoli se člověk dopouští stále stejných chyb, nikdy není pozdě na nápravu. Tuto obtížnou tematiku dokázal svým dětským čtenářům bravurně vysvětlit nejen na příkladech, ale také na vhodně zvolených hlavních postavách. Rovněž použitý jazyk a styl je zvolen s ohledem na mladší věkovou skupinu a tím je zaručena srozumitelnost a přehlednost tohoto oblíbeného díla.

Charaktery dvou hlavních postav (Aslan a Bílá čarodějnice) jsou dokonale vymezeny. Díky nim je přesně vytyčena hranice mezi dobrem a zlem. Čtenáři je tak poskytnut okamžitý přehled veškerého dění. Dětské hrdinové jsou vyličení převážně kladně, ale mnozí z nich musí urazit dlouhou cestu, aby našli své pravé já.

Mnohé postavy nejsou dokonalé, mají své slabosti a chyby jako každý z nás. Proto jsou čtenářům tak blízké a sympatické.

Lewis poukazoval na to, abychom nehodnotili své okolí vždy pouze podle prvního dojmu. První dojem může sice být mnohdy správný, přesto by si lidé neměli vytvořit ihned pevný názor a uzavírat se novým myšlenkám. Jejich další jednání by se nemuselo vyvíjet správným směrem.

Jednou z hlavních myšlenek Lewisova díla je ukázat sílu a moc přátelství. Žádný z našich hrdinů nebyl na své cestě za poznáním sám, vždy byl doprovázen někým blízkým. Někým, na koho se mohl spolehnout, komu mohl důvěřovat, za koho by mohl obětovat i svůj vlastní život.

Lewis vytvořil postavy, s nimiž se ztotožňovaly nejen děti z poloviny minulého století, ale i děti dnešní, což dokládá nadále se zvyšující obliba tohoto díla.

I přes volbu dnes již tradičního žánru fantasy, dokáže dílo *The Chronicles of Narnia* stále zaujmout nespočet čtenářů po celém světě.

Summary

The primary aim of this diploma thesis is to introduce Clive Staples Lewis as a literary personality. He became famous for one of the most popular works of English children's literature, and his fantastic world has all the classical features of adventure literature.

The heroes leave their own reality with the help of magical doors. They find themselves in another world (Narnia) where they meet mythical creatures and talking animals. They become friends with Aslan – a God-like being. In Narnia the heroes go through an experience of the relation between man and God similar to the author's. Lewis's work describes the changes inside every human being which are brought about by the recognition of God.

The heroes and heroines always find a way out of troubled waters and trials. If they lack the inner strength, a higher being appears: Aslan. He is the guide and points the heroes in the right direction. He shows them the path of faith.

Lewis repeatedly underlines the necessity of avoiding mistakes. Nevertheless, as an optimist, he stresses that there is always the hope of rescue. Although people still make the same mistakes, it is never too late for them to be remedied. Lewis's ability to explain this difficult subject is based not only on examples given in the stories but also on characters chosen appropriately. The language and style were also adjusted to a younger age-group of readers. Due to these facts, the comprehensibility and lucidity of this work is guaranteed.

Two main figures (Aslan and the White Witch) are defined ideally. In them the limits between Good and Evil are set up precisely. The heroes are described mostly in positive terms, though many of them still have to go a long way in learning about

themselves. Many characters are not perfect; they have their weaknesses and faults like each of us. Therefore, readers like them and identify themselves with these heroes.

One of Lewis's main ideas was to show the power and strength of friendship. None of his heroes was on the way to knowledge alone. He is always accompanied by someone close; someone who he could rely on, whom he could trust, who would lay down his life for him.

Lewis created characters that could attract not only the children of the last century, but can still attract children nowadays. This fact is supported by the constantly rising popularity of his works. Even though he had chosen the well-known genre of fantasy, he managed to gain the interest of millions of readers all around the world.

Bibliografie

Primární literatura:

Lewis, C. S.: *The Chronicles of Narnia*, New York 2001.

Sekundární literatura:

Carpenter, H.: *J. R. R. Tolkien. Životopis*. Praha 1993.

Dorsett, Lyle W. (ed.), Mead, M. Lamp (ed.): *C. S. Lewis Letters to children*, New York 1995.

Graham, B.: *Sedm smrtelných hříchů*. Praha 1969.

Hodrová, D.: *Hledání románu*. Praha 1989.

Kolár, J. (ed.): *Tři knížky lidového čtení: Meluzína, Magelona, Jenovefa*. Praha 2000.

Lewis, C. S.: *Čtyři lásky*. Praha 1997.

Lewis, C. S.: *K jádru křesťanství*. Praha 1993.

Lewis, C. S.: *Kosmická trilogie I. – III.* Praha 1995.

Lewis, C. S.: *Rady zkušeného ďábla*. Praha 1998.

Lewis, C. S.: *Velký rozvod nebe a pekla*. Praha 2003.

Paden, W. E.: *Bádání o posvátnu. Náboženství ve spektru interpretací*. Brno 2002.

Pavlincová, H., Horyna, B.: *Dějiny religionistiky*. Olomouc 2001.

Smith, J. Z.: *Imagining Religion. From Babylon to Jonestown*. Chicago 1988.

Swinfen, A.: *In Defence of Fantasy: A Study of the Genre in English and American Literature since 1945*. London 1984.

The Holy Bible. New International Version. 1984.

Tolkien, J. R. R.: *Pán prstenů*. Praha 1982.

Wellman, S.: *C. S. Lewis Poutník krajinou fantazie*. Praha 2000.

Yancey, P.: *Ohlasy z jiného světa*. Praha 2003.