

Technická univerzita v Liberci
FAKULTA PEDAGOGICKÁ

Katedra: filosofie
Studijní program: 2. stupeň
Kombinace: český jazyk – občanská výchova

Mytické motivy v díle J. R. R. Tolkiena
a A. Sapkowského
Myth Patterns in The Pieces of J. R. R. Tolkien
and A. Sapkowski
Mythische Motive in dem Werk von J. R. R.
Tolkien und A. Sapkowski

Diplomová práce: 2006–FP–KFL– 129

Autor:
Petr Stříbrný

Podpis:

Adresa:
Bělá 40
514 01, Jilemnice

Vedoucí práce: PhDr. Lud'ka Hrabáková, Ph.D.

Konzultant:

Počet

stran	slov	obrázků	tabulek	pramenů	příloh
104	29 889			61	4

V Liberci dne: 28. 4. 2006

Prohlášení

Byl(a) jsem seznámen(a) s tím, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Diplomovou práci jsem vypracoval(a) samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím diplomové práce a konzultantem.

V Liberci dne: 28. 04. 2006.

Petr Stříbrný

Poděkování

Rád bych poděkoval všem, kdož se podíleli na vytvoření této práce. Děkuji především vedoucí diplomové práce PhDr. Luděce Hrabákové, Ph.D. za moudré rady, trpělivost, důvěru a nadhled. Dík patří rodičům za všestrannou podporu. Přátelům, kteří už budou vědět za co. Profesoru Tolkienovi za všechny draky, hobity, elfy a čaroděje.

Anotace

Diplomová práce se zabývá situací mýtu v současné době. Za tímto účelem porovnává klasické mýty zejména z řecké a germánské oblasti s literárními díly J. R. R. Tolkiena a A. Sapkowského. Zaměřuje se především na tři důležité mytické motivy – stvoření světa, putování hrdinů, smrt a zmrtvýchvstání hrdiny. Na příkladu Sapkowského a Tolkienových knih zkoumá modifikaci těchto motivů do moderní podoby při zachování jejich neměnné podstaty. Jako základní východiska jsou použity teorie Z. Neubauera, M. Eliadeho a J. Campbella. V závěru je stručně nastíněn vliv Tolkiena a Sapkowského na vybrané oblasti kulturního života od konce šedesátých let do současnosti.

Summary

The diploma thesis deals with the myth situation of contemporary time. It confronts classical myths, to be more specific, ancient Greek and German ones with the J.R.R. Tolkiens and A. Sapkowski literary pieces. The diploma thesis is mainly devoted to three crucial themes – creation of the world, hero's journey, his death and resurrection. On the Sapkowski and Tolkiens piece of writing the thesis studies the modification of mythic themes into modern forms on the basis of their unchangeable nature. As the basic recourses Z. Neubauers, M. Eliades and J. Campbells theories are used. In the conclusion, there is a brief outline of Tolkiens and Sapkowski impact on culture life from late sixties till here and now.

Zusammenfassung

Die Diplomarbeit befasst sich mit der Stellung vom Mythos in der gegenwärtigen Zeit. Zu diesem Zwecke werden klassische Mythen vorwiegend aus den griechischen und germanischen Gebieten mit den literarischen Werken von J. R. R. Tolkien und A. Sapkowski verglichen. Die Arbeit behandelt vor allem die drei wichtigen mythischen Motive – Entstehung der Welt, Wanderfahrt der Helden, deren Tod und Auferstehung. Am Beispiel von Sapkowskis und Tolkiens Büchern werden Modifikationen dieser Motive in moderne Form bei der Erhaltung ihres unveränderlichen Sachverhaltes untersucht. Als Ausgangspunkte dieser Arbeit werden die Theorien von Z. Neubauer, M. Eliade und J. Campbell angenommen. Zum Schluss ist die Einwirkung von Tolkien und Sapkowski auf einige Bereiche im Kulturleben vom Ende der 60er Jahre bis zur Gegenwart im kurzen umrissen.

Klíčová slova: Mytologie – motivy mytické – Sapkowski – Tolkien – dílo literární

Obsah

1 Mýtus a mytologie Chyba! Záložka není definována.

1.1 Definice základních pojmů **Chyba! Záložka není definována.**

1.1.1 Mýtus.....Chyba! Záložka není definována.

1.1.2 PohádkaChyba! Záložka není definována.

1.1.3 Mythopoiésis.....Chyba! Záložka není definována.

1.2 Historie zkoumání mýtů .. **Chyba! Záložka není definována.**

1.3 Předpoklady **Chyba! Záložka není definována.**

2 Mýty Středozemě a příběh zaklínače.....Chyba! Záložka není definována.

2.1 Stvoření Středozemě **Chyba! Záložka není definována.**

2.1.1 Paralelní mýty o stvořeníChyba! Záložka není definována.

2.1.1.1 Oheň a led **Chyba! Záložka není definována.**

2.1.1.1.1 Edda..... **Chyba! Záložka není definována.**

2.1.1.1.2 Germánský mýtus o stvoření světa..... **Chyba! Záložka není definována.**

2.1.1.2 Bůh a Dábel **Chyba! Záložka není definována.**

2.2 Cesty tam a zase zpátky. **Chyba! Záložka není definována.**

2.2.1 Putování hobitůChyba! Záložka není definována.

2.2.2 Cesta zaklínačeChyba! Záložka není definována.

2.2.3 Prostor pohádky a mýtu.....Chyba! Záložka není definována.

2.2.4 Putování hrdiny.....Chyba! Záložka není definována.

2.2.4.1 Podivuhodný začátek dobrodružství **Chyba! Záložka není definována.**

2.2.4.2 V pohádkové říši **Chyba! Záložka není definována.**

2.2.4.3	Návrat z cest.....	Chyba! Záložka není definována.
2.3	<i>Smrt a zmrtvýchvstání</i>	Chyba! Záložka není definována.
2.3.1	Umírající bůh	Chyba! Záložka není definována.
2.3.1.1	Ódin	Chyba! Záložka není definována.
2.3.1.2	Dionýsos	Chyba! Záložka není definována.
2.3.2	Kováři a alchymisté	Chyba! Záložka není definována.
3	Tolkien a Sapkowski jako inspirační zdroje ...	Chyba! Záložka není definována.
3.1	<i>Filmová zpracování</i>	Chyba! Záložka není definována.
3.2	<i>Hry karetní, deskové i počítačové</i>	Chyba! Záložka není definována.
3.3	<i>Umění vážnější a váženější</i>	Chyba! Záložka není definována.
4	Závěrečné úvahy	Chyba! Záložka není definována.
	Seznam literatury a použitých zdrojů.....	- 90 -
	Přílohy.....	- 93 -

1 Mýtus a mytologie

1.1 Definice základních pojmů

Abychom mohli danou problematiku řádně uchopit, potřebujeme na úvod vymezit některé pojmy. Zejména u pojmu mýtus je to úkol nadmíru obtížný, už pro ohromné množství existujících definic. Proto budou uvedeny jen ty nejpodstatnější charakteristiky uvedených pojmů. Podrobnější analýza není při rozsahu této práce možná a zřejmě ani žádoucí.

1.1.1 Mýtus

S jistou mírou nadsázky by se dalo říci – kolik existuje antropologů, historiků náboženství a psychologů, tolik najdeme názorů na to, co je to mýtus. Při pokusu o uchopení mýtu narazíme totiž na jeden problém. Mýtus je specifický pohled na svět, vzniklý dříve než kategorie světa racionální vědy. Při snaze zařadit mýtus do příslovečné „vědecké škatulky“ dochází tedy často k narušení samotné podstaty mýtu. Mýtus nemůžeme změřit, zvážit ani rozdělit na malé části a ty pak zkoumat pod mikroskopem. Mýtus musíme vnímat v jeho celistvosti a navíc v intencích dané kultury a doby.

Začneme etymologií, ta bývá matkou moudrosti častěji než opakování. Slovo mýtus pochází z řeckého slova mythos, což znamená vyprávění, řeč, mluvení. Původně se toto slovo užívalo k označení jakéhokoli příběhu. Až postupem času začalo být využíváno k označení příběhu o počátcích, bozích a hrdinech. V současné době můžeme nalézt dva významy slova mýtus. První z nich je právě ono vyprávění o bozích a hrdinech, tento význam je pro nás pochopitelně klíčový. Druhým rozumíme většinou nepravdivé představy a smyšlené vlastnosti některých jevů, jako např. mýtus pokroku a jiné. Tento význam je pro nás irelevantní.

Obecně přijímanou charakteristiku mýtu asi nejlépe vystihl J. Puhvel: „Mýtus je vyjádření myšlenkových modelů, jejichž prostřednictvím skupina lidí formuluje sebepoznání a seberealizaci, získává o sobě znalosti a sebedůvěru, vysvětluje příčiny

svého bytí, povahu svého okolí a někdy se pokouší narýsovat i svůj osud.“¹ Stručně řečeno slouží mýtus jako prostředek k vnímání světa na základě nějakých minulých událostí. Dobré by bylo ještě dodat, že se mýty odehrávají ve svém specifickém čase, tedy „někdy dávno, předtím než začal čas, když spolu mluvili lidé i zvířata“. Puhvel možná zapomněl zdůraznit ještě jednu nesmírně důležitou náležitost mýtu, a to jeho narativní formu. Mýtus je vyprávěním, z tohoto důvodu budeme v naší práci používat slova mýtus a vyprávění v synonymním významu. Samozřejmě ne každé vyprávění je mýtem. Za mýtus můžeme považovat pouze to vyprávění, které má archetypální povahu a váže se k počátkům, cestám tam a zase zpátky, činům bohů, dobrodružstvím hrdinů a dalším klasickým mytickým prvkům.

Problém nastane v okamžiku, kdy si položíme otázku po smyslu a funkci mýtu. V povědomí většiny lidí bývá mýtus redukován na primitivní vysvětlení přírodních jevů. Když člověk, žijící v dávné době, viděl bouřku, musel si ji vysvětlit nejlépe pomocí boha metajícího kopí, blesky, kladiva či jiné adekvátní nástroje. Toto pojetí je příliš zjednodušené, schematické a pro nás nedostačující. Dopouští se totiž jedné zásadní chyby. Na mytické vnímání světa aplikuje kategorie světa dnešního, poznamenaného osvícenstvím a racionální vědou. Mytické vnímání je odlišné od vnímání našeho. Člověk uvažující v mytických kategoriích necítil pravděpodobně potřebu vše za každou cenu vysvětlovat a chápat.

Daleko originálnější a nutno podotknout, že i kontroverznější vysvětlení funkce mýtu nabízí Z. Neubauer: „Předvědecký člověk si svět vůbec nevykládal, nýbrž sjednával si porozumění světu tím, že vyprávěl příběh světa spolu s příběhem svým... Tak uváděl svou duši v soulad s vlastní povahou skutečnosti.“² Mýtus v Neubauerově pojetí představuje vztah ke světu a způsob jeho vnímání. „Mýtus je původní, přirozená, bezprostřední zkušenost světa.“³

Mýtus uvádí člověka do souladu se světem. Svět sám je zde ukázán jako výtvar vyprávění. Koncepce světa, který vznikl z vyprávění, se může na první pohled jevit poněkud podivně. Při hlubším zamyšlení ale objevíme její přínos. Stačí se podívat na to, jak člověk interpretuje vlastní dějiny. Většinou se nejedná o pouhé hromadění faktů. Fakta bývají až nezvykle často řazena do více či méně pravdivých příběhů. Příběh je

¹ PUHVEL, J.: *Srovnávací mythologie*. 1. vyd. Praha: Lidové noviny, 1997, s. 12.

² NEUBAUER, Z. *Mythus*. Prostor, 1. vyd., 1991, sv. 15, s. 52.

³ Tamtéž, s. 39.

totiž schopen dát událostem dynamiku, takřkajíc je oživit, souhrn fakt to nedokáže. V určitých situacích se může stát, že v jedné době vznikne takových příběhů i několik. Kupříkladu lze najít příběh o revolučním válečníkovi a chudém zemanovi Žižkovi, který svou odvahou ukázal Evropě, kdo jsou Čechové, a příběh o krvelačném lapkovi, sužujícím České království i Evropu, samozřejmě se také jedná o Žižku.

Na tomto jednoduchém příkladu snad můžeme ukázat, že i v dnešním světě se příběh podílí na utváření naší skutečnosti. Je-li počátek světa zachycen v příběhu a můžeme-li k němu přidat i příběh našeho života, získává náš život smysl, neboť se tak řadí k vyššímu a trvalejšímu celku. Velmi zjednodušeně se dá podle Neubauera říci, že místo pouhého vysvětlení přírodních jevů, náleží k základním funkcím mýtu přiřknutí smyslu lidskému životu i světu.

Podobný názor zastával i jeden z největších odborníků na antickou mytologii Karl Kerényi. Tvrdil, že mýtus a potažmo i celou mytologii musíme považovat za jev tak hluboký, trvalý a univerzální, že snese srovnání jen se samotnou přírodou. V mýtu viděl Kerényi jistý paradox. Mýtus sice funguje, jako prostředek k vysvětlení světa, ale není to jeho primární účel. Primárním účelem mýtu je i v této koncepci vnesení smyslu do světa i života. Vypravěč mýtů se totiž vrací k počátkům. Nehledá odpověď na otázku proč - tak jako my - ale na otázku odkud. Mytické počátky jsou zárukou pravdivosti. Děje v předčasi zasahují i život člověka v době vyprávění mýtu. Život člověka, vnímajícího svět z pohledu mýtu, tvoří pokračování toho, co se stalo na počátku. Mírnou oklikou se opět dostáváme k Neubauerovi – příběh lidského života je spojen s příběhem světa, a tím získává smysl.

Z výše uvedeného vyplývá, že k mýtu budeme tedy v naší práci přistupovat se zřetelem k názorům Z. Neubauera, J. Puhvela a K. Kerényiho. Mýtus budeme vnímat jako mnohvrstevný komplexní jev, který není dost dobře možné svázat do několika pouček. Závěrem řekněme spolu s Kerényim: „Správný postoj k mytologii vyplývá z kombinace jejího obrazového, významového a hudebního aspektu. Znamená to nechat hovořit samotné mytologémy a prostě naslouchat.“⁴

⁴ KÉREYI, K.; JUNG, C. G.: *Věda o mytologii*. 1. vyd. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 2004, s. 11.

1.1.2 Pohádka

V naší práci se vedle mýtu setkáme i s pohádkou. Hranice mezi mýtem a pohádkou není často příliš zřetelná. Navíc Tolkien a Sapowski ve svých dílech tuto hranici překračují a smývají. Popsat pohádku není tak obtížné jako se snažit charakterizovat mýtus. Není to ovšem proto, že by se jednalo o pojem méně složitý a rozporuplný. I definic pohádky existuje celá řada. Nejklasičtější praví zhruba toto: „Pohádka je prozaický žánr lidové slovesnosti s poutavým dějem, v němž dobrý, statečný a obětavý hrdina překonává nástrahy a nebezpečí, aby splnil obtížný a záslužný úkol, a to s pomocí nadpřirozených bytostí nebo kouzelných předmětů.“⁵

Pohádka není vázána k žádné historické události ani epoše. Prostředí, ve kterém se pohádka odehrává, bývá nejčastěji vymezeno představou středověkého rytířského světa, případně představou světa venkovského. Samozřejmě existuje i celá řada dalších variant. Rámec pohádky je tvořen tzv. vstupními a závěrečnými formulami. Například za devatero horami, bylo nebylo, žil jednou jeden král, zazvonil zvonec a pohádky je konec, jestli neumřeli žijí tam dodnes atd. Právě tímto rámcem se pohádka snad nejvíce liší od mýtu. Zatímco mýtus přesahuje až do současnosti, pohádka je přesně vymezena a ohraničena.

Podle typu hrdinů, prostředí a původu rozeznáváme několik druhů pohádek. První a zřejmě nejrozšířenější typ byl nazván pohádka kouzelná, v ní vystupují postavy lidské a postavy kouzelné (skřítki, víly, hejkalové, vodníci, čarodějnice). Hrdina v kouzelné pohádce překonává nástrahy pomocí magických sil. Klíčová je právě přítomnost kouzelných sil v boji dobra se zlem. Dalším typem pohádky je pohádka legendární. Jak už z názvu vyplývá, inspirovány se tyto pohádky legendami a pověstmi, ať už biblickými, nebo jinými. Pravděpodobně nejstarší typ pohádky představuje pohádka zvířecí, občas zaměňovaná s bajkou. Jedná se o pohádku se zvířecími hrdiny, kteří se chovají jako lidé. K novějším typům náleží pohádka novelistická, pro niž je příznačný odstup od kouzel a přiblížení situacím běžného, reálného života. Zatím poslední podobu získal žánr v pohádce moderní či autorské, ta je psána přímo pro děti, často má dětského hrdinu, vyhýbá se drastickým scénám, to ale nemusí být vždy pravidlem. Prostředí tvoří většinou svět moderní civilizace.

⁵ KARPATSKÝ, D.: *Malý labyrint literatury*. 3. vyd. Praha: Albatros, 2001, s. 425.

Pohádky byly dlouhou dobu šířeny ústně, až v 18. a 19. století začaly vycházet první tištěné sbírky pohádek.

Pohádkami se zabýval i Tolkien. Jeho přístup byl poměrně originální a značně se lišil od přístupu klasického. Své úvahy shrnul do eseje, který nazval příznačně *O pohádkách*. Jeho teorie je v mnoha ohledech klíčová i pro pochopení samotného Tolkienova díla. Jak už to u velkých myšlenek bývá, nevyhnula se tato teorie některým rozporům a názorům přinejmenším problematickým. Přesto stojí za to ji zde alespoň v základních bodech shrnout.

Tolkien považoval za pohádku jediné příběh odehrávající se v pohádkové říši, kterou nazval v souladu s anglosaskou tradicí *Faerie*. „Říši pohádek nelze polapit do sítě slov, vždyť jednou z jejich vlastností je nepopsatelnost, i když ne nepostřehnutelnost.“⁶ Toto pojetí se dá možná dobře vztáhnout na pohádky z anglosaského prostředí, kdybychom použili toto dělicí kritérium na pohádky naše, museli bychom z pohádkových knížek vykázat mnoho zajímavých postav. Počínaje Honzou, který se chtěl naučit latinsky, přes Rumcajse, jehož Řáholec přeci jenom není ve Faerii, konče Krakonošem, neboť Krkonoše mají k Faerii také poněkud daleko. Bezesporu by šlo o ztrátu nenahraditelnou, a proto budeme k tomuto bodu Tolkienovy teorie přistupovat s rezervou. Přesto ale zůstává toto tvrzení zajímavé. Nastoluje totiž otázku po tom, kde začíná kouzelný prostor pohádky. Této problematice se budeme věnovat v kapitole o putování hrdiny, a proto ponecháme otázku prozatím nezodpovězenou.

Co se týče původu pohádek zachovával Tolkien zdrženlivost. Nepřiklonil se přímo ani k teorii, podle které vznikly pohádky nezávisle na sobě na několika místech, ani k teorii šíření pohádek z jednoho zdroje. Významné místo přiřkl Tolkien při vzniku pohádek fantasií. Fantasie byla tím hlavním a úhelným kamenem, díky němuž vznikly pohádky. Klíčové bylo zaujetí člověka tvořením světů, v nichž se po nebesích prohánějí draci, na paloucích tančí víly a z lesů zní elfí zpěv. Tento akt dokonce nazval druhotným stvořením.

Zajímavé je, že Tolkien nepokládal pohádky za primárně vhodné pro děti. Pohádky byly podle něho určeny všem lidem bez rozdílu. Hlavní funkcí pohádek je totiž únik, obnova a útěcha. Dalo by se říci, že tyto funkce nacházel i v mýtech. V eseji *O pohádkách* Tolkien vůbec příliš nerozlišoval mezi pohádkou a mýtem. Proč obnova?

⁶ TOLKIEN, J. R. R.: *Příběhy z čarovné říše*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1997, s. 95.

Pohádky nám umožňují pohlédnout na svět z jiného úhlu. Zabraňují světu, aby upadl do šedi. Nejlépe to jistě vystihne sám autor: „Ukování Gramu odhalilo chladné železo, stvoření pegasa zušlechtilo koně, ve Stromu Slunce a Měsíce je oslaven kořen i kmen, květ i plod.“⁷ Obyčejné věci získávají v pohádkách kouzlo. Ve skutečném světě je lhostejné, kdo vyrobí zbraň a jaký postup k tomu použije. Ve světě pohádek a mýtů je nebetyčný rozdíl mezi mečem, ukutým elfy, kterým v očích září světlo Valar, a meči černých skřetů. V pohádkách získávají obyčejné věci opět důležitost a do světa se s touto důležitostí vrací i kouzlo tajemství.

Další funkcí pohádky či mýtu je podle Tolkiena únik. Únik samotný souvisí s útěchou. A opět nechme promluvit mistra: „Představa, že automobily jsou živější než kupříkladu kentauři a draci, je podivná; že jsou skutečnější než třeba koně, je žalostně absurdní... nemyslím si, že by se čtenář či tvůrce pohádkových příběhů měl kdy stydět za to, že „unikne“ do starých časů: že bude dávat přednost nejen drakům, ale i koním, hradům, plachetnicím, lukům a šípům, nejen elfům, ale i rytířům a králům a kněžím.“⁸

K pohádce tedy bude v naší práci přistupováno v intencích klasické definice, obohacené o některé Tolkienovy názory, zejména na roli jakou hrála při vzniku pohádek fantazie a na jejich obnovitelskou funkci.

1.1.3 Mythopoiésis

Do oblasti mytické můžeme podle Neubauera zařadit i jistý druh mytologií, které vznikly uměle, jako literární útvar. Jedná se především o díla dvou spisovatelů J. R. R. Tolkiena a C. S. Lewise. Potažmo o celý literární žánr fantasy, který svými autorskými počiny založili. Jistě by bylo chybou přijímat jako mythopoiésis celý žánr, který byl donedávna označován nepříliš vybíravě jako brakový. K Neubauerově výběru bychom mohli připojit pouze několik jmen špičkových autorů, jako například R. E. Howarda, A. Sapkowského, R. E. Feista a s jistými výhradami i T. Prattcheta. Kromě Howarda, který tvořil ještě dříve než Tolkien a Lewis, musíme brát díla těchto spisovatelů jako více či méně odvozená právě od Tolkiena a Lewise.

⁷ Tamtéž, s. 132.

⁸ Tamtéž, s. 134 - 135.

Co tedy tito autoři dokázali tak výjimečného? Lewis a Tolkien stvořili svými příběhy celý mytický svět. „Látku k jejich dílu nedodaly nějaké určité mythy, nýbrž obecná struktura mythů a mythologií vůbec.“⁹ To bylo dáno především tím, že oba autoři dosáhli vynikajícího vzdělání, zejména v oboru filologie. Jejich celoživotním zájmem bylo studium mýtů, ať už germánských nebo keltských. Sami tito autoři označili žánr, který založili, za *mythopoeisis*, tedy mýtotvorbu.

Jejich psaní překročilo hranice pouhé fikce a stalo se objevným dobrodružstvím a poznáváním nových světů – Středozemě a Narnie. U Tolkiena se překročení hranic běžných fiktivních dobrodružství objevuje už v knížce původně určené dětem, v *Hobitovi*. Cesta Bilbo Pytlíka tam a zase zpátky byla ještě pohádkou, ale v jejím pozadí už čekal mýtus. Příběh o putování malého hobita, několika trpaslíků a čaroděje Gandalfa za dračím pokladem vyrostl z příběhu daleko hlubšího, totiž ze *Silmarillionu*. O Bilbovi, Gandalfovi a *silmarilech* bude samozřejmě ještě řeč.

Mezi klasickými mýty a mýty Tolkienovými a Lewisovými existuje podstatný rozdíl. Předně nejde o mýty našeho světa. Samo dílo těchto autorů vytváří svět vlastní, včetně jeho mytologie. „Nám, kteří jsme vlastní mythy ztratili a kteří jsme spíše čtenáři než posluchači, dává tato literatura možnost vstoupit do mythického světa.“ (Z.N. Prostor s. 44) Pomocí těchto, řekněme umělých, mýtů možná můžeme obnovit náš vztah k mýtům původním.

1.2 Historie zkoumání mýtů

Mýty tvoří objekt nejrůznějších zkoumání už od starověku. V nejstarších dobách se zkoumání mýtů vyznačovalo nejčastěji negativními a odmítavými reakcemi. Jako první podrobili kritice mýtus Řekové. Z nového pohledu na mýtus a ze snah o jeho obnovu či přehodnocení se vlastně zrodila filosofie. Pravděpodobně nejznámějším kritikem mýtu byl Xenofanés. Podle Platóna mohou mýty sloužit jen k tomu, aby ulehčily těm, kteří nejsou schopni naslouchat logu, přijetí pravdivých mínění a správných názorů. Aristoteles dovedl spor mýtu a logu ještě dál a filosofii nasměroval k vědě. Překvapivé ovšem je, že Aristoteles na sklonku života poznamenal: „že čím je osamělejší, tím více

⁹ NEUBAUER, Z. *Mythus*. Prostor, 1. vyd., 1991, sv. 15, s. 43.

se z něj stává filomýthos – milovník mýtů.¹⁰ Pro antiku byly typické dva přístupy k mýtu, které přetrvaly i dávno po zániku říše Římské. První přístup označoval mýtus jako symbolické vyjádření pro přírodní živly nebo etické principy. Mýtus byl představen jako jistý druh alegorie. Druhý přístup tvrdil, že mýtus zachycuje historické události, které jsou jenom trochu překroucené. Tento názor předpokládá, že původní králové byly později vyliční jako bohové a hrdinové. Podle sicilského filosofa Euhémera, žijícího ve 3. stol. př. n. l., dostal tento směr název euhemerismus.

Euhemerismus posloužil jako ochranné maskování mýtům v dobách, které byly nakloněny pouze jedinému pravému zjevení. V raném středověku upoutaly poprvé pozornost učenců mýty jiných národů než antických. Například Saxo Grammaticus sepsal *Gesta Danorum*, jakousi kroniku Dánů, ve které se zachovalo mnohé z dánské mytologie. Snorri Sturluson napsal tzv. mladší Eddu, nebo také Snorriho Eddu, tedy prozaické ztvárnění severských mýtů. Jako správný křesťan vyličil Odina, Thora a ostatní bohy, jako dávné krále – do každého detailu využil euhemeristického přístupu.

Ve 14. století sestavil Giovanni Boccaccio, slavný autor *Dekameronu*, rukověť řecké mytologie – *De genealogia deorum*. Tato příručka se stala na několik století dopředu naprosto nepřekonatelnou autoritou. Boccaccio přistupoval k mýtu jako k alegorii a používal i astrologické interpretace, stručně řečeno, nenabídl nic nového. Jeden z největších podnětů v dějinách poskytly v oblasti mytologie objevné plavby a tažení conquistadorů. Křesťanští misionáři byli konfrontováni se zcela novými světy mýtů. V roce 1724 vyšlo jedno z prvních děl teoreticky se zabývajících mýtem. Jeho název zněl *O původu pohádek* a autorem byl Bernard Fontenelle. Fontenelle poprvé poukázal na obsahové souvislosti mezi antickými a americkými mýty. Na základě podobnosti pak vypracoval teorii o universálních kořenech mýtu. Jak je vidět, Fontenelle předběhl svou dobu minimálně o století.

Novou kapitolu zkoumání mýtů otevřela druhá polovina 18. století. Přesněji nástup preromantismu a následující vlna romantismu ve století 19. Romantičtí literáti, filosofové a učenci se k mýtu postavili s naprosto nekritickým obdivem. Mezi největšími vzdělanci jmenujme Johanna Gottfrieda Herdera, který usiloval o porozumění duchovnímu vývoji lidstva na základě sloučení mytologie, poezie a jazyka. Schelling odmítl v díle *Filosofie mytologie* a zjevení všechny snahy připisovat mýtům

¹⁰ NEUBAUER, Z.: *Golem a jiná vyprávění o symbolech a podivuhodných setkáních*. 1. vyd. Nové město pod Smrkem: Sus liberans, 1998, s. 9.

druhotné významy, lhostejno zda euhemeristické nebo alegorické. Místo toho je třeba chápat mýtus jako produkt lidského ducha s vlastní autonomií a obsahem. Mýtus není možné podle Schellinga převést do rozumových kategorií a zachovat jeho původní sílu. Z Schellingovy teorie vycházejí někteří badatelé dodnes. Renesancí prošlo v době romantismu i sběratelství mýtů a pohádek. Vzpomeňme kupříkladu bratří Grimmů, Boženy Němcové či Karla Jaromíra Erbena.

Pro zkoumání mýtů v 19. století byl klíčový ještě jeden objev. Britští úředníci se v kolonizované Indii seznámili se sanskrtem. V důsledku poznání sanskrtu a archeologických nálezů v oblasti Malé Asie a Mezopotámie bylo zjištěno, že jazyky Indie, Evropy a Iránu jsou příbuzné. Společně tvoří rozsáhlou indoevropskou jazykovou rodinu. Bohužel mytologii nepřinesl tento objev po celé 19. století téměř nic. Spíše rozložil mytologii na nepřiliš plodné jazykově srovnávací výzkumy. Pro 19. století je také typický spor o solární mytologii. Max Müller přišel s myšlenkou, že indická mytologie je totožná s mytologií řeckou a že všechny mýty mají solární původ. Podle jeho učení je jazyk pouhým prostředkem a vlastně i překážkou, která zakrývá původní sílu čisté myšlenky. Mýtus je obranným mechanismem, který právě čistotu myšlenky zachovává. Tento názor našel celou řadu oponentů i stoupenců. Koncepce solárního mýtu nebyla nikterak nová. Už na začátku století prohlásil Dupuise křesťanský mýtus za sluneční – Kristus byl přirovnán ke slunci, apoštolové za alegorii znamení zvěrokruhu. Vtipná reakce na sebe nenechala dlouho čekat. Jean-Baptiste Pérès vydal spisek Velký omyl – Napoleonova neexistence prokázána. V něm dokazoval, že Napoleon byl jen obrazem slunečního boha, že šlo o satiru, není ani třeba zdůrazňovat. Indoevropská srovnávací mytologie byla spory o solární mýtus na nějaký čas zdiskreditována.

Dvacáté století bylo spojeno s mohutným rozvojem nejrůznějších směrů zkoumajících mýtus. V první polovině století vynikly především dva přístupy – přístup ritualistický a psychoanalytický. Ritualismus v podstatě vychází z názoru, že „mýtus není nic jiného než verbalizace rituálu.“¹¹ Bez rituálu tedy nemůže existovat ani mýtus. Rituál časem zanikl a mýtus je jen jakousi slovní degradací. K stěžejním ritualistickým dílům patří Frazerova Zlatá ratolest, Uvedení do studia řeckého náboženství od J. E. Harrisonové či Hrdina od barona Raglana. Raglán kupříkladu zastával tvrzení, že stará

¹¹ PUHVEL, J.: *Srovnávací mytologie*. 1. vyd. Praha: Lidové noviny, 1997, s. 28.

rituální formule je důležitější než sama historie. Například pravý historický původ Robina Hooda není podstatný, podstatnější je podle Raglana to, že se typ hrdiny, jakým byl Robin Hood, shoduje s hrdinu typu Thésea, Jásóna či Siegfrieda.

Archetypem hrdiny se zabývala samozřejmě i psychoanalytická škola, kupříkladu J. Campbell v knize *Tisíc tváří hrdiny*, s kterou se ještě setkáme. Ovšem naprosto klíčové dílo představují *Archetypy a kolektivní nevědomí* C. G. Junga. Velmi zjednodušeně řečeno mýtus vznikl jako produkt kolektivního nevědomí, v kterém se odráží celý duchovní a historický vývoj lidstva.

Další vlivný směr zkoumání mýtu ve dvacátém století představuje strukturalismus. Nejznámějším představitelem tohoto směru je C. Lévi-Strauss. Mýtus pro Lévi-Strausse představuje nástroj k řešení konfliktů. Je také zprostředkovatelem mezi odlišným světem kultury a přírody. Zajímavě popsal Lévi-Strauss proces vzniku mýtu: „Nuže, pro mytické myšlení je typické, podobně jako je to ve sféře praktické typické pro domácí kutilství, že vypracovává strukturované soubory, nikoli přímo z jiných strukturovaných souborů, nýbrž tak, že zužikovává zbytky a pozůstatky událostí.“¹² Tedy různé varianty mýtů jsou vytvořeny z mýtů předchozích. Mýtus ve svém celku je prostým součtem všech svých variant. Dílo C. Lévi-Strausse našlo celou řadu oponentů a kritiků. V jeho přístupu se silně odrazil dobový požadavek na uplatnění strukturalismu ve všech vědních oborech, ke kterému nemalou měrou přispěl i náš Pražský lingvistický kroužek. Zařazení mýtu do škatulky přesně vymezených struktur nepočítalo s mýtem jako celistvou skutečností. Celek prostě není pouhým součtem jednotlivostí a u mýtu to zřejmě platí obzvlášť. Strauss však poněkud suchopárny přístup zjemnil tím, že se zhlédl v hudbě a poezii. Kupříkladu mytický jazyk pokládal za protiklad jazyka básnického. Což dokládal na překladech do cizích jazyků. Báseň tímto trpí, kdežto mýtus přežije tento proces bez úhony. Lévi-Strauss za sebou zanechal veliké dílo, nevyhnul se však některým omylům. Z nichž zdaleka ne nejmenší představuje určitá generalizace a universalismus jeho teorií.

Rehabilitace se dočkala ve dvacátém století indoevropská srovnávací mytologie. Z vědců, kteří se hlásí či hlásili k srovnávací mytologii, jmenujme Georga Dumézila a Jaana Puhvela. Postupně se srovnávací mytologie zaměřila i na jiné kulturně-historické okruhy a jejím cílem se stalo hledání společných motivů v mýtech nejrozličnějších kultur

¹² LÉVI-STRAUSS, C.: *Myšlení přírodních národů*. 2. vyd. Liberec: Dauphin, 1996, s. 39.

a snaha vysvětlit jejich původ. V mytologiích celého světa nalezneme mnoho společného a snad i naše práce ukáže, že společná mytologémata můžeme nalézt i v mýtech uměle vytvořených.

1.3 Předpoklady

Formy mýtu se od pradávna měnily. Jen obsah mytologémat zůstával stejný. V mýtech paleolitických lovců můžeme nalézt shodné prvky s mýty Řeků. A řeční hrdinové jakoby opět oživali v drsných severských ságách. I samo křesťanství bylo ovlivněno nespočtem mýtů mezopotamských.

Uvědomíme-li si tuto skutečnost, musíme si nutně položit otázku, jaká je situace mýtu v současnosti? Zvítězil nad ním logos a zahnal ho definitivně do zaprášených vědeckých knihoven? Nebo snad s mýtem skoncovala francouzská revoluce a osvícenství? A když už ne osvícenství, tak alespoň marxismus? Co když mýtus přetrvál? Tato otázka může znít poněkud kacířsky, a přesto se stane základním kamenem této práce. Samozřejmě nepředpokládáme, že přežil v naprosto nezměněné podobě a se stejnými významy jako v dobách, kdy mýtus tvořil stěžejní součást života.

Kam jinam se mohl mýtus uchýlit, než do oblasti umělecké. Umění oproti vědě staví spíše na emocích, citech a subjektivním prožívání, což představuje poměrně dobrou půdu pro život mýtu. Navíc mnozí umělci chápali mýtus jako nevysychající zdroj invence. A jaká jiná oblast umění má k mýtu blíže než literatura? Neb látkou mýtu jsou slova, příběhy. Vzpomeňme některá, dnes již klasická literární díla inspirovaná mýtem – Odysseus J. Joyce, nezapomenutelný Bulgakovův román Mistr a Markétka, mnohá díla D. H. Lawrence, a takto bychom mohli pokračovat velmi dlouho. Ale nesmíme zapomenout ani na takzvanou brakovou literaturu, v postavách comicsových superhrdinů přežilo dávné mytologéma o udatných hrdinech válčících se zlem v téměř čisté podobě. Lucasovy Hvězdné války otevřely novu studnici dávných mytických témat – boj dobra se zlem, mytičtí sourozenci, iniciace hrdiny, moudrý senex Yoda atd.

Pro potřeby zkoumání této práce byly vybráni dva autoři, kteří vytvořili své vlastní mytické světy, tedy J. R. R. Tolkien a A. Sapkowski. Tolkien byl zvolen na základě nesmírného obdivu autora diplomové práce ke Středozemi a jejím příběhům a Sapkowski proto, že jako jeden z prvních využil ke své práci slovanských mýtů. Budeme se snažit poukázat na souvislost mezi některými skutečnostmi ze světů,

vytvořených těmito autory a klasickými mytickými motivy. Souvislosti mezi klasickými mýty a neubauerovskými mythopoiésis by se možná mohly stát klíčem k pochopení toho, jak se mytická látka transformuje a přibližuje vnímání současného člověka.

Samozřejmě není možné omezovat zejména Tolkienovo dílo jen na pouhou směs mytických motivů, proto bude vnímáno jako svébytný celek, jehož všechny významy nelze postihnout v práci tohoto rozsahu. Omezený prostor je také důvodem k tomu, proč budou vybrány jen skutečně nejvýznamnější mytické motivy. V závěru práce bude věnován prostor působení Tolkienova a Sapkowského světa na ostatní oblasti kulturního a intelektuálního života, jako je výtvarné umění, literatura nebo film. Závěrem úvodní stati snad už zbývá jen vyřknout dávná magická slova:

„Zdar tomu, kdo pěl

zdar tomu, kdo pochopil!

Sláva těm, kdo slyšet chtěli.“¹³

¹³ *Edda*. 1. vyd. Praha: Argo, 2004, s. 72.

2 Mýty Středozemě a příběh zaklánače

Ještě než se plně ponoříme do hledání mytických motivů v Sapkowského a Tolkienově díle, musí zde být načrtnuto několik základních skutečností o inspiračních zdrojích, z kterých oba autoři čerpali.

Začněme tedy u pramenů, z kterých se zrodila inspirace pro vytvoření Tolkienovy Středozemě a Sapkowského Zaklánače. Tolkien působil dlouhý čas jako profesor filologie na univerzitě v Oxfordu. Byl tudíž dobře obeznámen s mytologií severských národů a Keltů. Ba dokonce se tyto mytologie staly jeho celoživotním koníčkem. Není proto divu, že k sepsání svého díla využil mnohé z mýtů starých Germánů a Keltů. Skvělý základ pro zpracování příběhu o prstenech moci a jejich nositelích nacházel Tolkien jak v eposu o Beowulfovi, tak i eddických příbězích či ve finské Kalevalě. Samozřejmě čerpal i z mytologií a příběhů jiných národů, neboť jeho znalosti v oblasti mytologie a lingvistiky byly obrovské.

Andrzej Sapkowski využil, stejně jako Tolkien, inspiračních zdrojů z mnoha oblastí. Jako nejlépe patrný a nejsilnější zdroj inspirace posloužila Sapkowskiému mytologie slovanská. Důvodů existuje pravděpodobně několik. Za prvé v době, kdy vznikal Zaklánač, už dávno nabyl svět severských mytologií v literatuře fantasy podobu klišé. A za druhé je Sapkowski Polák a prostředí slovanských mýtů mu bylo zřejmě blízké. Samozřejmě se neomezil jen na slovanský okruh. V Zaklánači se objevují elfové a další detaily příznačné pro severskou a keltskou mytologie. Nezanedbatelnou roli hrají i legendy o rytířích kulatého stolu a o Merlinovi.

Co je tedy podstatou náboženské tradice dávných Slovanů a Germánů? V čem se liší a v čem naopak shodují?

Nejzávažnější rozdíl bývá spatřován v rozsahu a množství pramenů, v kterých se zachovaly informace o obou náboženstvích. Základní zdroj informací o náboženských představách Slovanů představují písemné památky. Jejich autory byly většinou křesťanští kněží a misionáři, někdy také muslimští cestovatelé. Tito autoři pak hodnotili pohanské praktiky Slovanů s krajním despektem, vedoucím často k mnoha nedorozuměním. Kusé informace, které zaznamenávali, mívaly charakter sdělení o počtu vykácených svatých hájů a spálených model. Bohužel se nedochovala žádná původní písemná památka, zachycující původní obsah slovanského pohanství.

Nejstarší zpráva o náboženství Slovanů pochází od Prokopia z Caesareie z 6. stol. n. l. „Prokopius se zmiňuje ve 3. knize své Války gótské o úctě Slovanů k jedinému bohu – vládci blesku, jemuž přinášejí oběti včetně dobytka; dále o uctívání řek a nymf, rovněž spojenému s obětmi a věštěním...“¹⁴ Další zprávy pocházejí až z přelomu 9. a 10. století. Přináší je například Kristiánova legenda. Konkrétnějším pozorovatelem byl v 10. století muslimský cestovatel Ibn Fadlán, který popsal pohřeb ruského velmože. Nejobsáhlejší prameny pocházejí z 11. – 12. století. Patří k nim hlavně kronika Thietmara z Merseburgu. Thietmar působil jako biskup ve slovanském prostředí. Informace získával především od účastníků tažení proti doposud nepokřtěným slovanským kmenům.

Mnoho informací je možné nalézt i v Dějinách Dánů Saxona Grammatica. Určité náznaky týkající se bohů pobaltských Slovanů obsahuje severská Knytlingasága, tedy sága o rodu Knutovců. Sága vypráví o dějinách Dánska, které byly poznamenány častými boji právě s pobaltskými Slovy.

Ještě horší je situace týkající se dochovaných zpráv o pohanství v Čechách. Kromě zmíněné Kristiánovy legendy, hovoří o pohanských zvycích Kosmova kronika, která mimo jiné zmiňuje i některé zákazy pohanských zvyklostí, které vydal kníže Břetislav I. a později i Břetislav II.

V čele slovanského pantheonu stál Svarog. Kromě jména a kusých zmínek v různých kronikách nevíme o Svarogovi téměř nic, ostatně jako o všech slovanských bozích. Svarog byl pravděpodobně bohem světla a tepla. Zřejmě vystupoval jako nebeský kovář, tvůrce mnoha věcí a mnoha zákonů. K mladší generaci bohů patřil Svarožic, Svarogův syn. Svarožic byl bohem viditelného slunce, tedy jakýmsi zprostředkovatelem mezi lidmi a nejvyšším bohem Svarogem. Jako nejznámějšího slovanského boha můžeme označit Peruna. Perun bývá řazen do rodiny klasických hromovládců typu Dia či Thora. Postupem času vystřídal Svaroga a stal se vládcem bohů. K dalším významným bohům náleží Veles, bůh stád a do určité míry i bůh spojující v sobě válečnictví i hospodářství Svantovít.

Daleko více informací se zachovalo o kultu přírodních duchů a démonů. „Člověk spjatý s přírodou se sice snadno zřekl bohů a nahradil je svatými, tvrdošíjně však lpěl na bytostech, jež atavisticky vnímal v přírodních jevech a s nimiž se stýkal pomocí

¹⁴ VÁŇA, Z.: *Svět slovanských bohů a démonů*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1990, s. 27.

magických praktik“¹⁵ Křesťanským misionářům se nikdy zcela nezdařilo vymýtit kult bytostí nižšího řádu, neboť s nimi byli lidé spjati daleko těsněji než s bohy.

A jsou to právě slovanské magické bytosti nižšího řádu, které ožívají v Sapkowského příbězích. Slovanské duchy a démony je možné rozdělit do několika kategorií. Předně jsou to duchové jednotlivých elementů. Se zemí jsou svázáni duchové skal, hor a jeskyní. Vždy když Slované považovali nějakou horu, kámen či výšinu za posvátnou, nebylo to kvůli danému objektu, ale kvůli bytosti, která ve skále či hoře přebývala. Ještě Kosmas zmiňuje ve své kronice uctívání horských nymf v Čechách. Srbové uctívali gorjanina, léčitele nemocí. Slovenským jeskyním vládl kovlad s permoníky. A samozřejmě nemůžeme zapomenout na legendami opředeného vládce Krkonoš, Krakonoše.

Nejuctívanějším elementem ale byla voda. I přes nejrůznější zákazy přinášeli lidé oběti studánkám a pramenům ještě dlouho poté, co slovanští bohové upadli v zapomnění. S vodou byly samozřejmě nejčastěji spojovány rusalky a víly. Rusalky vypadaly jako krásné dívky, tančící v blízkosti vodních ploch. Jejich síla spočívala v nádherných vlasech. Rusalky i víly znaly umění přeměny ve zvíře, uměly léčit i věštit. Vztah rusalek a vil k lidem býval kladný, a to hlavně v případech, kdy šlo o mladé statné muže. Mužský prvek vodního elementu byl reprezentován vodníkem, který byl znám pod různými jmény (hastrman, vodní chlap, vodovík, nykus, topielec, muk, gestrin,...) v mnoha zemích obývaných Slovany. „Zatímco vodní žínky, víly, a rusalky jsou bytostmi skupinovými, vystupuje vodník individuálně, ve svém prostředí působí obvykle sám, vůči lidem většinou nepřátelsky.“¹⁶ Popisy vodníka se velmi různí, od malého, holohlavého, zavalitého staříka ruských legend až po českého štramáka s červeným kabátkem a kloboukem s pentlí.

Velmi zajímavé byly i nejrůznější větrné bytosti. Větrní démoni se navzájem liší. U Rusů byl vítr představován starým mužem, u Slovinců to byla skupina mužů s dlouhými vlajícími plášti, u Bulharů bílý kůň. K bytostem větrného elementu je možné zařadit i mráz. Mráz byl bratrem větru, vlastnosti a podobu této bytosti dokonale ilustruje ruská pohádka Mrazík. Nejen slovanskou bytostí byla Meluzína. Zmínky o ní je možné nalézt v celé Evropě, zejména ve Francii. Meluzína naříkala za komíny, v křovinách i na

¹⁵ Tamtéž, s. 105.

¹⁶ Tamtéž, s. 114.

čerstvě vykopaných hrobech. Její nářek nevěstil většinou nic dobrého. Byl předzvěstí brzké smrti, přírodní katastrofy, případně pádu ctné dívky.

Posledním a nikoli nejméně významným elementem je oheň. U Slovanů se oheň těšil zvláštní úctě. Některé rituály s ohněm spojené se zachovaly až do dnešních dnů. V Čechách působila ohnivá bytost jménem zmok, misionáři a kazateli zaměřovaná s ďáblem. Do domu vnikal zmok komínem. Jeho činy měly dvojakou povahu. Nosil totiž hospodáři do domu zrní, případně peníze, které ale předtím někomu ukradl. Podobné vlastnosti měl i rarášek či plivník. Poněkud jinou úlohu měl ohnivý muž, který se zjevoval v podobě ohnivého sloupu, draka a podobně. Ohnivý muž se vyskytoval v oblasti bažin a společně s bludičkami zaváděl pocestné na jistou smrt do nejhlubších mokřadů. Někdy naopak ztraceným poutníkům pomáhal, ovšem pouze za předpokladu, že mu projeví vděčnost. Ke klasickým ohnivým bytostem bývá řazen pták ohnivák a ohnivý drak.

Zvláštní místo ve slovanské mytologii příslušelo duchům a démonům rostlin, ať už pěstovaným, nebo divoce rostoucím. Úlohou bytostí pobývajících na polích a zahradách byla většinou ochrana plodin před škůdci a nenechavci. Někteří duchové jako například ruský Bělun dokonce pomáhal při žních. Podstatně zajímavější skupinu duchů tvoří lesní bytosti. Nejdůležitější byl pán lesů, jakási obdoba řeckého pana. Pán lesů chránil zvěř, hlavně medvědy a poutníkům prováděl nejrůznější zlomyslnosti. U západních Slovanů figuroval mezi lesními bytostmi i divý muž, porostlý mechem a kůrou, s kapradím ve vlasech. O divých mužích se dokonce zmiňuje ještě J. A. Komenský.

Velkou skupinu tvořili duchové času a osudu. K nim příslušela notoricky známá polednice, případně sudičky a podobně. Kult nižších bytostí doplňoval úcta k mrtvým předkům, kteří plnili roli ochránců domova.

O mytologii germánské se zachovalo, na rozdíl od slovanské, poměrně velké množství informací. Popis života Germánů, a tedy i jejich legend, podal už kolem roku 100 po Kr. slavný římský dějepisec Tacitus ve spisku Germania. Písemné svědectví o oslavných básních a mýtech starých Germánů se zachovalo ve zprávě římského vyslance u Attilova dvora Prikose z 5. století. Výhodou těchto zdrojů je skutečnost, že jejich autoři byli pohané. Proto se na tradice Germánů dívali s podstatně větším pochopením než pozdější křesťanští misionáři na tradice Slovanů. Velká část germánské mytologie byla věnována hrdinům. Hrdinské písně měly v germánském prostředí

dlouhou tradici. Mnoho se jich zachovalo ve staré angličtině. Například fragment Bitva na Finnsburgu, vytvořený někdy kolem roku 700 n. l., pojednávající o bitvě dánského prince s fríským králem.

Klíčovou pozici v germánských hrdinských příbězích zaujímá staroanglický epos o Béowulfovi. Ač sepsaný vzdělaným křesťanem, pravděpodobně mnichem, obsahuje ozvěny dávných severských mýtů. Určité náznaky starých germánských mýtů se objevují i ve staroanglických elegiích Deorův nárek a Poutník. Nejhodnotnějším pramenem starogermánské mytologie zůstává Edda Starší i Mladší, o které se podrobněji zmíníme níže.

Na rozdíl od slovanské mytologie se v mytologii germánské dochovala celá řada příběhů a vyprávění o bozích a hrdinech. Hrdinská vyprávění se v germánské tradici, ostatně jako u většiny národů (u Slovanů například ruské byliny) těšila maximální míře pozornosti. Severská mytologie představuje poměrně komplexní celek, počínající mýty o stvoření, končící propracovanou eschatologickou částí.

Jak tedy vpadal svět severských mýtů? V jeho středu stál pevně posvátný jasan Yggdrasil, kolem jehož kmene se rozprostíralo několik světů. Midgard – svět lidí, Asgard – svět bohů, Jotunheim – země obrů, Helheim – podsvětí atd. Jako Ariadnina nit tímto světem prolínal konflikt bohů a obrů, který se započal na úsvitu času a skončí až v poslední bitvě, v níž zahyne svět. Bohové sídlili v nádherném paláci zvaném Valhala. Země bohů a lidí spojoval bájný most Bifröst, tvořený duhovým obloukem. Po Bifröstu převážely Valkýry, služebnice nejvyššího boha Ódina, válečníky padlé v boji. Most střežil bůh Heimdall, vládce rohu. Tento roh se ozve jen jednou, až budou svolávání bohové do poslední bitvy s obry. Starogermánským bohům vládl moudrý, avšak nevyzpytatelný Ódin, vládce blesků, bůh bitev a básníků. Ódinovi se přezdívalo mnoha jmény například otec padlých, neboť k němu putovali válečníci padlí v bitvách a v jeho síních trávili čas hodováním a zábavou. Ódina věrně provázeli dva vlci a dva havrani, za zbraň mu sloužilo posvátné kopí Gungi, které nikdy neminulo cíl. K Ódinovi se váže mnoho příběhů, s některými z nich se ještě setkáme.

Druhé nejvýznamnější místo náleželo Ódinovu synovi Thorovi, hromovládci. Zatímco Ódina uctívala spíše válečná aristokracie, Thor byl bohem sedláků a chudších válečníků. K Thorovi neodmyslitelně patřilo kladivo Mjöllni, magická vrhací zbraň,

která se vždy vrátila do ruky svého pána. Když se blížila bouřka, věřili staří Germáni, že přijíždí Thor ve voze taženém dvěma kozly a způsobuje bouřku.

Mezi další významné bohy můžeme počítat bohyni lásky Freyju, vládce moří Njörda a mnohé další. Zajímavé postavení zaujímal mezi severskými bohy Loki. Dalo by se říci, že Loki je v podstatě ztělesněním archetypu šprýmaře. Často bohům pomáhal, ale vždy byla jeho pomoc zapříčiněna spíše shodou okolností, než vlastní snahou. Prvotním záměrem Lokiho bylo škodit, lhostejno zda bohům, či lidem. Byl otcem mnoha nestvůr a strůjcem mnoha intrik. V závěrečné bitvě Ragnaroku se postavil na stranu obrů a v lítém boji porazil strážce mostu Bifröstu Heimdalla.

2.1 Stvoření Středozemě

O stvoření Středozemě, tedy světa, ve kterém se odehrávají Tolkienovy příběhy, pojednává kniha jménem *Silmarillion*. *Silmarillion* vydal v roce 1977, 4 roky po autorově smrti, Tolkienův syn Christopher. Tato kniha tvoří rámec *Pána prstenů* a *Hobita* a zasazuje příběhy války o prsten a vše, co jí předcházelo do širšího kontextu. Zajímavé je, že *Silmarillion* začal vznikat pravděpodobně dříve než *Hobit*. První zmínka o něm se objevila v časopise *The Observer* už v roce 1938. První zápisky, týkající se *Silmarillionu* se datují k roku 1917. Příčiny vedoucí k tomu, že Tolkien dílo nedokončil, zůstávají stále zahaleny tajemstvím, velkou roli snad hrálo jisté nedorozumění s vydavateli.

Silmarillion vypráví o Starých časech Středozemě. Zachycuje původní prastaré legendy o úsvitu věků ve Středozemi, zvané někdy souhrnně Arda. Barvitě líčí prvotní souboje mocností dobra s temnými silami prvního z temných pánů Melkora. A ve své hlavní části sleduje tragické osudy bájných klenotů *Silmarilů*, ukrývajících v sobě světlo hvězd.

Jak tedy vznikla mytická Arda, Tolkienův svět? Příznačně byla stvořena slovem, přesněji zpěvem mocností, ale nepředbíhejme kroky stvořitelů světů. Jako první se objevila nejmocnější bytost ve vesmíru Eru, ve Středozemi později zvaný Ilúvatar. Jako své pomocníky vytvořil bytosti nezměrné moci a krásy - *Ainur*. Po dlouhé věky k nim mluvil a vytvářel pro ně hudební témata, která pak bytosti *Ainur* rozvíjely.

Jednoho dne svolal Eru, nejvyšší z mocností, všechny Ainur a nabídl jim hudební téma nevidané krásy a síly. V tom tématu rozžal svůj oheň a dal mu moc tvořit světy. Bytosti Ainur začaly zpívat doposud nejkrásnější píseň. „A vzlétl zvuk nekonečných proměnlivých melodií utkaných v souzvuk, který v hloubkách i výškách překračoval hranice slyšitelnosti, a Ilúvatarovy příbytky se naplnily, až přetékaly, a hudba a ozvěna hudby vycházely do Prázdna a ono nebylo prázdné.“¹⁷

Hudba byla dlouho dokonalá. Po určitém čase se ale v srdci jedné z mocností zrodil pocit pýchy a touha po moci. Byl to Melkor, nejmocnější z Ainur, kdo se postavil proti svému stvořiteli. Melkor začal zpívat a rozvíjet své vlastní téma. Tak vnášel chaos a strach do hudby ostatních Ainur. Eru si povšiml nesouladu, s úsměvem zvedl levou ruku a v bouři nesouladu se zrodilo nové téma nesmírné krásy. Melkor také zvýšil úsilí a pomalu získával převahu. Eru vstal ze svého trůnu a stvořil nové nejsilnější téma, téma tiché, křehké, jemuž dodávala krásu přichuť nezměrného žalu. Toto téma postupně pohltilo zpupnou Melkorovu hudbu a vstřebalo ji to svých tónů. Pak hudba umkla.

„Pak Ilúvatar promluvil a řekl:>>Mocní jsou Ainur a nejmocnější mezi nimi je Melkor, ale aby on a všichni Ainur věděli, že jsem Ilúvatar, to vše, co jste zpívali, ukáží, abyste věděli, co jste udělali. A ty Melkore, uvidíš, že nelze hrát žádné téma, které nemá svůj nejhlubší zdroj ve mně...<<“¹⁸

Poté, co Ilúvatar promluvil k bytostem Ainur, ukázal jim nový svět, který vznikl z jejich hudby. Každý z Ainur vnesl něco ze sebe do tohoto světa. Svět ale ještě nebyl dotvořen. Proto se do něj rozhodly některé mocnosti vstoupit a stát se Valar – Mocnostmi světa. Jejich moc byla od té chvíle uzavřena v hranicích světa a stala se součástí osudů Ardy. Do Ardy vstoupil i Melkor. Mezi Valar, Mocnostmi světa, a Melkorem panovalo nepřátelství a od počátků zuřila válka. To, co Valar udělali na zemi, se Melkor snažil zničit, nebo alespoň změnit ke svému obrazu. Avšak vše se dělo v souladu s vůlí Ilúvatara. Takto Ilúvatar promluvil k jedné z Valar Ulmovi, pánu vod: „Vymyslel si nesmírný, řezavý chlad a přece nezničil krásu tvých pramenů ani tvých čirých tůní. Hle, sníh a krajkové dílo mrazu! Melkor vymyslel bezuzdný žár a oheň, a nevysušil tvou touhu, ani docela neutlumil hudbu moře. Pohlédni naopak na výšku a slávu oblaků a na proměnlivé mlhy;poslechni si, jak na Zemi padá déšť.“¹⁹

¹⁷ TOLKIEN, J.R.R.: *Silmarillion*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 11.

¹⁸ Tamtéž, s. 13.

¹⁹ Tamtéž, s. 14.

Po nekonečných bojích s Melkorem byla Země dotvořena a připravena pro příchod Ilúvatarových dětí – elfů a lidí, ale o tom už vypráví jiný příběh.

V bohaté látce Tolkienova mýtu o stvoření Středozemě nacházíme hned několik klasických mytických motivů. Pro naše pátrání budou nejdůležitější dva z nich. V prvním motivu se hovoří o vzniku světa z protikladů. Na úsvitu Ardy stál konflikt dobrých mocností vedených Ilúvatarem a Melkora, který toužil po vládě nad stvořeným světem. Už do samotné materie Ardy byl vetkán souboj dobra se zlem. Velkou roli při utváření Ardy hrál i led a oheň a jejich vzájemné střetávání, o čemž se zmiňuje Tolkien ve výše citované ukázce.

Ve druhém klíčovém mytickém motivu hraje roli Stvořitel, který ke své práci využije zlou mocnost, ať už jako v našem případě Melkora, nebo Ďábla či Kojota. Negativní mocnost pak vykoná práci, ke které není Stvořitel způsobilý, nebo kterou z nějakých důvodů prostě vykonat nemůže. A nyní se zaměříme na jednotlivé motivy podrobněji a pokusme se je objevit i v jiných mytických tradicích.

2.1.1 Paralelní mýty o stvoření

2.1.1.1 Oheň a led

Mýtus o stvoření světa z protikladů ohně a ledu, můžeme nalézt v tradici, která byla Tolkienovi velmi blízká, v tradici skandinávských Germánů. Studnici germánských mýtů představuje Edda, a to jak Edda Starší, tak i Edda Mladší. Protože se při našem putování za mýty budeme s eddickými příběhy ještě mnohokrát setkávat, vyvstává nutnost zmínit alespoň základní fakta o pozoruhodné a fascinující literární památce, jakou Edda bezesporu je.

2.1.1.1.1 Edda

Hned v úvodu je nutné konstatovat, že Eddy existují dvě. Edda Starší, neboli Písňová a Edda Mladší, neboli Snorriho Edda. Náš výklad začneme chronologicky, tedy Eddou Starší. Starší Edda pochází z Islandu, písně v ní obsažené byly zaznamenány ve 13. století. Jejich ústní podoba je ovšem mnohem starší. Fakt, že pohanské písně byly zapsány v době, kdy v Evropě už vládlo pevnou rukou křesťanství, se dá vysvětlit specifickou situací, která na Islandu panovala.

Island totiž osidlovali emigranti, kteří prchali ze své vlasti před železnou rukou norských králů. Po přestálých útrapách a negativních zkušenostech se snažili uprchnuvší Norové zabránit koncentraci moci v rukou jediného panovníka. Jako vládní orgán si ustanovili takzvaný alting, tedy jakýsi sněm s volenými zástupci. Na tomto altingu se kolem roku 1000 rozhodli přijmout křesťanství, ale poklidnou cestou. Po mnoho let tedy žily vedle sebe tradice křesťanská s tradicí pohanskou. Přejít ke křesťanství probíhal velmi pozvolna a s pohanskými památkami nebylo nakládáno tak barbarsky jako v ostatní Evropě.

Edda objevil v 17. století biskup Brynjólfur Svenisson. Měla podobu pergamenové knížky o 45 listech, které byly popsány doposud neznámými básněmi. Původně nikdo netušil, že pod nevzhlednou maskou ohmatané knížečky je ukryt básnický poklad. O tom, kdy a kde eddické písně vznikly, se doposud vedou spory. Eddické písně jsou epické a mají volnou formu. „Základním stavebním prvkem verše je v nich aliterace (náslovný rým), která není pouhou zvukovou ozdobou, nýbrž podpirá rytmičnou a významovou strukturu verše a má svá pevná pravidla.“²⁰

Postupem času se ustálil zvyk dělit eddické písně na devět mytologických a osmáct hrdinských písní. Nejprve jsou v Eddě zařazeny písně mytologické, počínaje Vědminou věštbou, dále následují písně hrdinské. V písních mytologických je zachycen vznik světa z protikladů ohně a ledu, dávní vypravěči v nich popsali stvoření lidí a do příběhů vetkali dobrodružství bohů, tolik blízkých vznětlivé a tulácké duši Vikingů. V neposlední řadě je významné místo věnováno i germánským představám o chmurném konci světa – Ragnaroku, soumraku bohů a poslední bitvě s obry.

Hrdinské písně, na rozdíl od písní mytologických, nalézáme i v jiných oblastech obývaných germánským etnikem. Mimo jiné jmenujme například epos o Beowulfovi či Píseň o Nibelunzích. V eddických hrdinských písních můžeme objevit dávný svět válečníků. Osud hrdinů bývá tragický a většinou se uzavírá v boji. Hrdinské písně spoluvytvářeli étos starých válečníků, jejichž největší hodnotou byla odvaha v boji, oddanost vládci a štědrost k druhům. Spojovací postavu eddických hrdinských písní představuje Sigurd Fáfnisbani, zhoubce draka, někdy bývá též označován jako Siegfried.

²⁰ Edda. I. vyd. Praha: Argo, 2004, s. 10.

Autor Mladší Eddy je na rozdíl od Eddy Starší znám. Je jím v mnoha ohledech pozoruhodná postava středověkého Islandu Snorri Sturluson. Odtud také jiný název pro Mladší Eddu – Snorriho Edda. Snorri Sturluson pocházel po matce z norské královské krve. V mládí studoval v Oddi na jižním Islandu, centru tehdejší skandinávské vzdělanosti. Po studiích se výhodně oženil a stal se velmi vlivným a mocným mužem. Záhy však zvítězila jeho povaha divokého válečníka a nechal se vtáhnout do třenic mezi drobnými velmoži. Snorri prožil dlouhý život vyplněný tuhými boji, zradami a intrikami, do kterých byl mimo jiné zapojen i sám norský král. Jeho sudba byla stejná jako sudba hrdinů, jejichž jména zvěčnil ve svých knihách. Pradávné norny, tkadleny osudů, přetrhly vlákno Snorriho života v 70 letech, tedy ve věku na tehdejší dobu naprosto ojedinělém. Jako by autor Mladší Eddy ani nemohl zemřít na lůžku, sťal Snorriho jeden z jeho nejzavilejších nepřátel Gissur ve sklepení jeho domu.

Snorrimu bývá přičítáno autorství tří knih a to Eddy, Ságy o Egilovi a Hemiskringly. Snorriho Edda se zachovala ve třech různých rukopisech ze 14. století. Eddu sepsal Snorri zhruba v roce 1230. Snorriho hlavním cílem bylo pravděpodobně sestavit příručku skaldské poetiky. Mladší Edda se skládá z prologu a třech oddílů, které byly ve středověku pojmenovány jako Gylfiho oblouzení, Jazyk básnický a Výčet meter. Nejzajímavější část tvoří Gylfiho oblouzení. Jazyk básnický a Výčet meter sloužily jako jakási učebnice pro pěvce, byly v nich zachyceny nejčastěji používaná básnická přirovnání a opisy, tzv. kenningy, a podobně. V Gylfiho oblouzení je naopak systematicky zpracován celý náboženský systém Germánů. Obsahově je Gylfiho oblouzení blízké mytickým písním ze Starší Eddy. Snorri se v Gylfiho oblouzení nechal unést svou bezbřehou fantazií, a proto je nutné z objektivního hlediska konstatovat, že se jedná pouze o literární zpracování mytické látky a názory na jeho hodnotu se velmi různí.

Tato skutečnost se nejvíce projevuje v Prologu knihy, který je sepsán zcela v intencích euhemerismu. Germánští bohové jsou zde vyliceni jako staří králové, putující po stezkách slávy od ruin města Tróji až po věčné ledy severských fjordů. Důvod k tomuto popisu je poměrně zřejmý, církve daleko lépe snesla vysvětlení, že bohové jsou jen obrazy prastarých králů, na místo úvah, které by mohly zpochybnit výsadní postavení Hospodina jako jediného, pravého boha. Snorri díky své moci a majetku nebyl zcela závislý na církvi a navíc nemělo křesťanství na Islandu pevnou pozici. Pravděpodobně byl ale ovlivněn křesťanským vzděláním, kterého se mu dostalo

v Oddi. Největším rozdílem proti Starší Eddě je prozaická forma Snorriho Eddy, jen občas proložená veršem. Což ovšem není na překážku vyznění příběhů, forma prózy poskytla autorovi prostor pro zachycení detailů a příběhům dodala jistou živost.

Běžným čtenářům se začala staroislandská literatura dostávat do rukou až ve dvacátém století s rozvojem překladatelství. Průkopníky překladů ze staré islandštiny byli u nás Karel Vrátný a Emil Walter, který jako první přeložil v roce 1929 do češtiny Snorriho Okouzlení krále Gylfa. Od konce padesátých let působí v této oblasti Ladislav Heger, který přeložil mimo jiné Písňovou Eddu, či Ságu o svatém Olavu od Snorriho Sturlusona. V současnosti je nejvýznamnější překladatelskou osobností Helena Kadečková, která revidovala překlady Eddy Starší i Mladší.

2.1.1.1.2 Germánský mýtus o stvoření světa

Po nutném teoretickém exkurzu přejdeme nyní k pravé látce mýtu a zahledme se přes dávná staletí do hlubin vikingských příběhů. Vědmína píseň ze Starší Eddy praví:

„V úsvitu věků
jen Ymi vládl,
nebylo moře
ni mohutných vln,
nebyla země,
ni nahoře nebe,
jen pustá, bez trávy
zela propast.“²¹

V našem putování se ale musíme vypravit ještě o kousek dále, zjistit, kdo to vlastně byl onen v písni zmiňovaný Ymi, a také si odpovědět na otázku, jak se dostal na svět. Jako první se z prázdnoty vynořila země zvaná Múspell. Byla to země ohně, která do prázdnoty neustále vyvrhovala proudy lávy a celé snopy jisker. Druhá země vynořivší se v prázdnotě nesla jméno Niflheim. V jejím středu stála studně a z té vytékalo několik řek. Řeky vytékaly do prázdnoty, a jak se vzdalovaly od Niflheimu, měnily se v led. Ledu neustále přibývalo, až dosáhl oblasti žaru, který vycházel z Múspellu. A v prázdnotě v místě střetávání dvou naprosto protikladných živlů vznikl život.

Z kapek roztaveného ledu povstal obr jménem Ymir.²² V kontextu světových mytologií je poměrně zajímavým úkazem to, že Ymir nebyl bytostí dobrou a tvůrčí, ale

²¹ Tamtéž, s. 25.

bytostí spíše zlou a pasivní. Ymir byl otcem pokolení obrů, prvních obyvatel světa a nesmiřitelných nepřátel pozdějších bohů. Obři se zrodili v čase Ymirova spánku z jeho potu. Za mytologickou „perličku“ můžeme označit původ posledního z Ymirových potomků, kterého počala Ymirova pravá noha s nohou levou.

Štěstím pro vývoj věcí příštích bylo stvoření ještě jednoho tvora, krávy Audhumly. Jejím mlékem se živil Ymir i jeho potomstvo. Stravou Audhumly se stal všudypřítomný led. Jednoho dne olízala kráva led do podoby muže. Ten muž dostal jméno Búri. Po nesmírném množství příbuzenských peripetií se stal praotcem pokolení bohů. Jeho vnuci, mezi nimiž už potkáváme Ódina, budoucího vládce bohů, zahubili Ymira a z jeho těla stvořili zemi. Z kostí učinili skály, z krve moře a jezera, z lebky měsíc, z mozku oblaka. Takto zní ve zkratce vypovězený starogermánský mýtus o stvoření světa.

Při porovnání s Tolkienovým mýtem o stvoření Středozemě vyvstane na první pohled několik podobností a samozřejmě také mnoho rozdílů. Základní spojující prvek tvoří střetnutí ohně a vody při vzniku světa. Ovšem v Tolkienově vyprávění se jedná o střetnutí jaksí úmyslné, vedené konkrétními bytostmi, s téměř jasným účelem. Navíc je v jednání mocností přítomna i vůle nejvyššího Ilúvataru. Vše směřuje k stvoření světa a k přivedení Ilúvatarových dětí, tedy elfů a lidí, do nádhery stvořeného. V Eddických písních se oheň a led střetávají ještě v pradávném chaosu. O tom, za jakým účelem a kým jsou vedeny, se můžeme jenom dohadovat. Nejspíše se však jedná o slepé vyvržení ničivých sil přírody, jejich vedlejším produktem je život v podobě obra a krávy.

Pozoruhodná paralela vyvstává v okamžiku, kdy porovnáme způsob stvoření obou světů. Ač vznikla Tolkienova Arda z písní, přeci je i v ní přítomen prvek boje. Základ Ardy byl sice utkán z hudebních témat mocností, ale do své skutečné, ohromující krásy byla Arda dotvořena v průběhu velké války mezi Valar, mocnostmi dobra a pyšným Melkorem. A skutečně boj obrů s bohy posloužil i k získání materie potřebné pro stvoření země v mýtu germánském. Válka mezi obry a bohy vedla k úmrtí prvního obrů Ymira, z jehož těla, jak už bylo zmíněno výše, vybudovali bohové zemi.

²² V případě psaní koncovky v nominativu maskulin došlo ve staroislandštině v průběhu času k několika změnám. V důsledku toho bývá někdy koncovka *r* vypouštěna. Jméno *Ymi* a *Ymir* tedy označuje jednu a tutéž osobu. Obdobný případ může nastat ve jménech *Tý* - *Týr*, *Sigurd* - *Sigurdr* a podobně.

2.1.1.2 Bůh a Dábel

Ještě větší pozornost si jistě zaslouží druhý mytický motiv přítomný v Tolkienově příběhu. Pracovně bychom ho mohli nazvat spoluprací antagonistických sil, nadaných božskou mocí, při stvoření světa. Vzpomeňme na vzpouru zpupného Melkora, která byla zmíněna výše. Melkor se postavil nejmocnějšímu bohu Ilúvatarovi a pokusil se zmařit jeho hudební témata, z kterých povstal svět. Melkorova vzpoura byla předvídána a sama pomohla stvořit věci nesmírné krásy a od počátků se stala součástí příběhů světa. Ač to nemusí být na první pohled patrné, jedná se o poměrně časté mytologema, které je zastoupeno v nejrůznějších podobách v mnoha oblastech počínaje Severní Amerikou přes Írán, až k rozsáhlým oblastem východní Evropy.

V obecné rovině nacházíme v tomto mytologematu určité schéma. Nejzákladněji bývají v tomto mýtu rozlišovány dvě části. V první se jedná o tzv. kosmogonický skok do vody. To znamená, že určitá bytost se na rozkaz či přání Boha potopí do prvotních vod a po několika nezdařených pokusech dopraví na hladinu hlínu, z které Bůh stvoří svět. Druhá, pro nás klíčová část obsahuje onen motiv, který jsme výše nazvali spoluprací antagonistických sil při stvoření světa.

Mircea Eliade vymezil tento mýtus poněkud konkrétněji, a to zhruba sedmi body. Samozřejmě ne všechny epizody musí být v mýtu vždy přítomny. Existují jisté rozdíly dané především geografickým rozšířením mýtu. Prvním bodem schématu je popis prvotních vod, který pravda není v Tolkienově příběhu přítomen, a proto se jím nebudeme zabývat tak podrobně, jak by si bezesporu zasloužil. Další body už jsou pro nás podstatně zajímavější. Ve druhém a třetím bodě se Bůh setkává s Dáblem, případně jinou nepřítelí pozitivně naladěnou bytostí, představovanou například Kojotem, Potápkou, a tak podobně. Ve čtvrtém až šestém bodě je zmíněno vyzdvižení hlíny negativní bytostí. Vyzdvižení hlíny provází celá řada peripetií, které způsobí jistá revolta ze strany negativní bytosti. Celý mýtus vrcholí stvořením země a z mytologického hlediska velmi zajímavou únavou boží.

Mýtus ale není stroj, abychom ho mohli rozložit na schémata, a ta poté zkoumat pod mikroskopem. Proto musíme uvést i některé konkrétní příklady mýtu, v kterých vynikne jeho krása a půvab. Začneme mýtem z oblasti, která není z mytologického hlediska ani tak známá, ani tak populární jako například oblast řecká, přesto v ní nacházíme cenný zdroj mytického materiálu. Jedná se o oblast východní a jihovýchodní Evropy.

Bulharská legenda zaznamenaná Eliadem praví: „Na počátku nebyla země ani lidé, nýbrž jen voda, existoval pouze Bůh a Satan. Jednou se Bůh obrátil na Satana se slovy: „Stvořme zemi a lidi.“ – „Kde ale najdeme hlínu?“ zeptal se Satan – „Hlína je pod vodou“ odpověděl Bůh.“²³ Dále následuje scéna, v níž se Satan potápí do hlubin oceánu. Od Boha dostal za úkol vylovit hlínu a hlavně při jejím nabírání vyslovit magickou formuli znějící: „Z moci boží a mé!“ Nebyl by to Satan, aby se nepokusil Boha poškádlit a získat víc moci. Proto při potápění vykřikl: „Z moci mé a boží!“ Ale s tímto zvoláním se nemohl potopit až ke dnu. Potřetí, když viděl, že se ke dnu vskutku nedostane, vyřkl formuli správně. Potopil se ke dnu a za nehty se mu zachytilo něco málo bláta. Z tohoto zbytku stvořil Bůh zemi. Z vyčerpání po tvůrčím aktu Bůh usnul. A opět přišla Satanova chvíle. Přikradl se k Bohu a pokusil se ho shodit do vln a utopit. Samozřejmě neuspěl. Jak valil boží tělo, země se neustále rozšiřovala, až dosáhla dnešní rozlohy.

V této verzi existují Bůh s Dáblem od počátků. Jejich setkání není věnována žádná pozornost. V nevyčerpatelné pokladnici mýtů východní Evropy nalézáme i odlišné způsoby setkání Boha s Dáblem. Poutavé vysvětlení jejich shledání nabízí mýtus sedmihradských Cikánů. Opět byla na počátku pouze voda. A také Bůh. Ten sice chtěl stvořit svět, ale nevěděl si s tímto úkolem rady. Nejvíce boha trápilo, že nemá bratra ani přítele. „Rozhněván hodil do vody svou hůl, ta se proměnila ve velký strom a pod ním Bůh spatřil Ďábla, který mu se smíchem pravil: „Dobrý den, bratříčku! Nemáš bratra ani přítele, tak Ti budu bratrem i přítelem já!“ Bůh s potěšením opáčil: „Nebudeš mým bratrem, ale přítelem. Bratra mít nemusím.“ Devět dní putovali po vodní hladině, až Bůh pochopil, že Ďábel ho nemá rád.“²⁴ Ďábel po čase navrhnul Bohu, aby společně stvořili svět a jeho obyvatele. Dále už víceméně následuje klasický příběh o potápění Ďábla, tentokrát pro písek. V závěru mýtu odhaluje Bůh Ďáblovy nekalé úmysly a vyhání ho z nově stvořené země. V podobném duchu se nesou i další verze mýtu - například polská, baltská, mordvinská či rumunská. Liší se od sebe pouze v dílčích detailech. V polské verzi například potkává Bůh Ďábla v podobě pěnové koule. Ve verzi estonské uschová po vynoření z vln Ďábel špetku jílů v ústech, a tak dále.

Za zmínku jistě stojí i některé zvláštnosti spojené s tímto mýtem. Na první pohled je patrné, že má tento mýtus pramálo společného s příběhem biblickým, ač v něm

²³ ELIADE, M. *Od Zalmoxida k Čingischánovi: srovnávací studie o náboženstvích a folkloru Dácie a východní Evropy*. Vyd. I. Praha: Argo, 1997. str. 74.

²⁴ Tamtéž, str. 75.

vystupují stejní aktéři - Bůh a Dábel. „Bůh, který má tolik potíží se stvořením světa, přece nemá nic společného s Bohem-Stvořitelem ze Starého zákona ani s bohy stvořiteli a vládci z řeckého bájesloví.“²⁵ Podivná je i sama krajina mýtu, prostá a beztvará, představující opak vznešené krajiny biblické. Navíc postavy jsou zobrazeny stejně jednoduše jako krajina. Tato - řekněme - prostota mýtu neubírá nic na jeho živosti a místy mu spíše dává úsměvný podtón. Hlavní příčinou je bezesporu lidovost tohoto mýtu, který tvoří jednu z hlavních linií folklóru v oblastech, kde se vyskytuje.

Věnujme se ještě na okamžik rumunské verzi mýtu, která má ještě poměrně nezvyklé, ale o to zajímavější pokračování. Když se Bůh probudil ze spánku, zjistil, že je jím stvořená země příliš rozsáhlá a není v ní místa pro vodu. Proto vyslal včelu za ježkem, který byl podle všeho nesmírně moudrý, aby zjistila, co dělat. Včela dosáhla po počátečních problémech úspěchu a zjistila, že je třeba vytvořit na ploché zemi údolí a horstva. V některých jiných verzích nahrazuje ježka opět zlomyslný Dábel, průběh je však stejný.

Tento poutavý příběh patří do skupiny mýtů, ve kterých je hlavní Bůh po stvoření světa nesmírně unaven, případně směřuje k jiným cílům, a proto ponechává stvořený svět v rukou jiných nadpřirozených bytostí, které ho sami dokončí. Můžeme zde tedy hovořit o *deus quiescens*, odpočívajícím bohu. Pokud se zaměříme na příběh Tolkienův, zjistíme, že i Ilúvatar po stvoření světa svěřil vládu nad jeho magickými siněmi do rukou mocností Valar a do běhu událostí už sám přímo nezasahoval.

Po krátké odbočce se ještě vraťme k stvoření světa dvěma protikladnými silami. Ač je tento mýtus v oblasti východní Evropy hojně přítomen, není východní Evropa jediným místem jeho výskytu. Jako kolébka dualismu bývá někdy označován Írán. Někteří badatelé dokonce tvrdili, že se mýtus o protikladných silách tvořících svět dostal do východní Evropy právě z Íránu. Toto tvrzení poměrně přesvědčivě vyvrátil M. Eliade. Íránská verze mýtu se od předchozích verzí liší zejména nepřítomností kosmogonického ponoru do vody. Ostatní náležitosti mýtu jsou však zachovány. Pro nás důležitou pasáž o setkání dvou prvotních duchů nalezneme v Avestě, posvátné knize mazdaismu. Konkrétně tvoří tato pasáž třicátou kapitolu neboli Jasnu Avesty. „To jsou ti dva původní duchové, kteří jako dvojčata dali o sobě vědět snovým viděním, to dvojí, lepší a špatné, a z toho obojího dobře vybrali dobří dárci. A tak když se ti dva duchové spolu utkali, nejdříve si stanovili žití a nežití a jak to bude nakonec s životem, nejhorší

²⁵ Tamtéž, str. 79.

bude stoupenců Lži, ale nejlepší mysl bude spravedlivému.“²⁶ V tomto textu se shledávají dva prvotní duchové a ve vzájemném zápase stanovují osudy a zákony budoucího světa.

Samozřejmě to není mýtus jediný. Vždyť mazdaismus je přímo založen na souboji antagonistických sil Ahury Mazdy a Ahrimana. V jednom z mýtů kupříkladu Ahura Mazda netuší, jak stvořit slunce a měsíc. Tuto informaci však zná kdo jiný než zlý Ahriman. V nestřežené chvíli ji prozradí démonům a ti ji ihned sdělí Ahura Mazdovi. A tak opět vzniká svět za přičinění sil dobrých i zlých.

Z výše uvedeného vyplývá, že mezi Tolkienovým příběhem a mýty o stvoření světa existuje celá řada souvislostí. Zlý Melkor jako by z oka vypadl Ďáblu, který se vzpouzí proti svému stvořiteli. Z Melkorovy i Ďáblovy vzpoury však vzniká svět. Svět bohatší o divy, které by bez součinnosti dobré a zlé mocnosti nikdy nevznikly. I sám Ilúvatar se v závěru začíná podobat odpočívajícímu bohu. Vždyť po stvoření Ardy se částečně vytrácí z jejích osudů. Tak jako můžeme vystopovat souvislosti, můžeme najít i rozdíly.

Tolkienovy postavy mají v sobě daleko větší hloubku. Jejich činy jsou majestátní s příděchem patosu. Tolkienova krajina je svou vznešeností, velikostí a prvotní divokostí podobna spíše krajinám biblickým či eddickým. To je samozřejmě způsobeno rozdílnou formou příběhů - lidovým mýtem a uměleckým dílem. Jádrem příběhu zůstalo zachováno. Proto nechme v závěru kapitoly promluvit odborníka nejpovolnějšího M. Eliadeho: „Je třeba znovu konstatovat, že tento pomyslný svět je ve velké míře zabydlen symboly, postavami a scénáři, které přicházejí z nejvzdálenější prehistorie. Kontinuita na úrovni představy a mytologického scénáře se udržela přes nesčetné zvraty v rovině příběhu a změny v rovině náboženské a mravní ideologie. Toto zjištění je důležité, neboť právě snahou o pochopení takovýchto souvislostí mezi současným světem a dávno zaniklými světy pravěkými se modernímu bádání v oblastech paleontologie, dějin náboženství i hlubinné psychologie podařilo obnovit znalost o člověku.“²⁷

²⁶ *Duchovní prameny života: Stvoření světa ve starých mýtech a náboženstvích*. Vyd. 2. Praha: Vyšehrad, 1997, str. 167.

²⁷ ELIADE, M. *Od Zalmoxida k Čingischánovi: srovnávací studie o náboženstvích a folkloru Dácie a východní Evropy*. Vyd. 1. Praha: Argo, 1997, str. 112.

2.2 Cesty tam a zase zpátky

Cílem této kapitoly bude popsat nádherný a velmi častý mytický motiv putování hrdiny. V úvodu se musíme zastavit u putování Tolkienových a Spkowského hrdinů, abychom se k jejich popisu nemuseli později složitě a komplikovaně vracet. V rozsáhlém Tolkienově díle je motiv hrdinské cesty poměrně běžný, nejlépe a nejdůsledněji je však zpracován v jeho díle nejznámějším, v trilogii Pán prstenů.

2.2.1 Putování hobitů

První díl trilogie s názvem Společenstvo prstenu vyšel v roce 1954. V témže roce následoval díl druhý - Dvě věže a v roce následujícím byl vydán poslední díl - Návrát krále. Knihy vyšly v anglickém nakladatelství Allen a Unwin v nádherném vázaném vydání. Po uvedení na trh se román hned nedočkal úspěchu. Zlom nastal až počátkem 60. let, když bylo ve Spojených státech na trh uvedeno brožované vydání knih. V té době se stal Pán prstenů skutečným fenoménem. Dějům Pána prstenů předcházela půvabná pohádková kniha Hobit aneb cesta tam a zase zpátky vydaná v roce 1937. Zde se poprvé objevil motiv hrdinské cesty popsany však v pohádkových intencích. Jakýsi rámeček vytvořila Pánu prstenů i Hobitovi výše zmíněná kniha Silmarillion.

Bohužel musí být příběh války o Prsten vyličen stručněji, než by si zasloužil, neboť nelze v rozumném rozsahu popsat všechny osudové zvraty a odbočující, spleť linky dobrodružství. Děj Pána prstenů se odehrává mnoho let po stvoření Ardy, které jsme rozebírali v kapitole o kosmogonických mýtech. Arda už byla dávno dokončena. Uspořádána byla takto - na západě se rozkládala bájná země Valinor, kde sídlili božské mocnosti Valar a původně i elfové. Větší část elfů později odešla, ale to je jiný příběh. Na východ od Valinoru leželo ostrovní království Númenor, které bylo kvůli své pýše zničeno, a ještě dále na východ Středozem, dějiště románu. Do síní Ardy vešli elfové, lidé i trpaslíci. Mnoho válek vybojovaly mocnosti bdící nad bezpečím Ardy proti zpupnému Melkorovi. A v bitvě největší ho nakonec svrhly z černého trůnu. Jeho zlo ale nebylo poraženo a žilo dál. Dědicem Melkorovy moci se stal jeho nejvěrnější služebník Sauron.

A věky plynuly, království povstávala z vln oceánů omývajících Středozem a umírala v požárech pýchy. Sauron procházel mezi lidmi a elfy ve Středozemi a do jejich

srdci vléтал zášť. Sladkými slovy přiměl elfy k vytvoření magických prstenů, které uchovávaly kouzlo Středozemě a chránily neumírající elfy před smutkem nekonečně ubíhajících let. Nejmocnější prsteny byly tři Narya, Nenya a Vilya. Prsteny ohně, vody a vzduchu. Byly ukuty vznešenými elfy, nedotkla se jich zkažená Sauronova ruka, a proto nekazily srdce svých nositelů. Sauron ve své touze po moci vytvořil v hlubinách Hory osudu prsten nejmocnější, který vládl ostatním prstenům. Skrze tento prsten se zmocnil vlády nad ostatními nositeli prstenů, kromě třech mocných, jejichž nositelé se ale museli skrývat. Sauron se díky Jednomu prstenu stal nesmírně mocnou bytostí ohrožující samotnou existenci Středozemě. A opět proběhlo mnoho válek, Sauron byl poražen i vítězil. Prsten mu zaručoval nesmrtelnost. Po Sauronově nejtěžší porážce se zdálo, že je ze Středozemě definitivně vypuzen a Prsten definitivně ztracen.

Prsten se ale objevil, a to za takových okolností, které nepředvídali ani moudří čarodějové, kteří připluli přes oceán, aby stanuli po boku lidí a elfů v boji se Sauronem. Objevitelem prstenu se stal odvážný hobit Bilbo Pytlík. Jeho dobrodružství jsou zachycena v románu Hobit. Mocná relikvie, po které toužili největší vládci Středozemě, se tak dostala do Kraje, země malého národa hobitů. Dodnes není jasné, odkud hobiti do Středozemě přišli. Celá staletí stáli mimo pozornost mocných i moudrých, zřejmě proto, že jejich zájmem nebylo dobývat a válčit. Hobiti jsou bytostí malého vzrůstu, ale velkého srdce. Holdují dobrému jídlu, pivu a tabáku. Nikdy netoužili po dobrodružství ani hrdinských činech. Řízením osudu se stalo, že právě několik hobitů zachránilo Středozem před Sauronovými spáry.

První kniha trilogie s názvem Společenstvo prstenu začíná v okamžiku, kdy se Bilbo Pytlík, objevitel Prstenu, rozhodl opustit Kraj a vyrazit na svou poslední cestu. Bilbo už byl velmi starý hobit a své poslední dny chtěl dožít v Roklince, sídle moudrého půl elfa Elronda. Na rozloučenou se rozhodl uspořádat velikou hostinu na oslavu svých stojedenáctých narozenin. Oslava skutečně patřila k nejkrásnějším, jaké kdo v Kraji pamatoval. Měla jen jeden háček, hlavní oslavenec uprostřed přípitku zmizel. A skutečně Bilbo neodolal a naposled si nasadil Sauronův prsten, který mimo jiné činil svého nositele neviditelným. Po oslavě předal Bilbo s jistotou nevolí Prsten svému synovci Frodovi.

V Kraji to zatím nebylo znát, ale z východu se začala šířit temnota. Sauron se vrátil do své tvrze v zemi Mordor a ihned začal shromažďovat armády skřetů, zlobrů i odpadlých lidí. Okamžitě také vyslal děsivé posly, aby našli Jeden prsten. Po Prstenu

pátrali i tajemní čarodějové, poslové Valar, které vedl Saruman Bílý. Touha po moci zkazila jeho srdce. Saruman zradil a přidal se k Sauronovi. Významnou postavou, která zasáhla už do putování Bilba Pytlíka v knize Hobit, byl další z čarodějů Gandalf Šedý. Gandalf se počítal k přátelům hobitů i dobrých národů Středozemě. V časech tísně přinášel podporu i dobré rady. Když se Gandalf objevil v Kraji, uběhl již nějaký čas od oslavy Bilbových narozenin. Ani Bilbo, ani jeho synovec Frodo, který se stal novým nositelem Vládnoucího prstenu, totiž netušili, jak mocný předmět vlastní. Gandalf vyhledal Froda a vyjevil mu tajemství Prstenu. V té době se ke Kraji blížili poslové černé moci z Mordou. Gandalf poradil Frodovi, aby se vydal pryč z Kraje, nejlépe aby následoval Bilba do Roklinky, kam byla svolána velká rada moudrých, elfů, lidí i trpaslíků, aby se poradila, jak se postavit Sauronovým vojskům.

Frodo dlouho váhal s odchodem. Jedné noci nebylo vyhnutí, po cestách Kraje už dupala kopyta Černých jezdců, Sauronových vyslanců. V doprovodu tří přátel – mladých hobitů Samvěda Křepelky, Smělmíra Brandoráda a Peregrina Brala – opustil Frodo svůj domov. Pronásledováni Černými jezdci dospěli hobiti až na hranici Kraje. Pak následovala svízelná pout' do sídla moudrého Elronda. Během cesty zdolali hobiti mnohá dobrodružství. Získali také nové spojence. Hlavně tajemného Chodce, který se k jejich výpravě přidal. Později se ukázalo, že Chodec byl potomek dávných králů říše Númenoru Aragorn. Jeho dědictvím byla vláda nad Středozemí. Díky své krvi patřil k největším nepřátelům Saurona.

Elrondova Rada se shodla na možném řešení. Prsten bylo nutné zničit. Jediné místo, kde se dalo něco takového provést, byla Hora osudu v Sauronově království Mordor. Jen na místě vzniku Prstenu byly plameny tak horké, že ho mohly roztavit. Frodovým úkolem se stalo donést své břímě až do srdce temného Sauronova království. Nešel sám, na Elrondově Radě se zrodilo Společenstvo prstenu. S Frodem se na cestu vydali jeho hobití přátelé, dále sličný elf Legolas, šlechtný trpaslík Gilmi, vznešený hraničář Aragorn, moudrý Gandalf Šedý a vyslanec království Gondor, statečný Boromir.

Cesta Společenstva byla plná nástrah. Největší tragedie se odehrála v podzemních síních Morie, kdysi bohatého království trpaslíků, které však padlo pod náporu skřetů a draků. Družina se v podzemí střetla s nejstrašlivějším démonem ze starých časů Balrogem. Gandalf Šedý se s monstrem utkal na můstku nad propastí. Oba bojující se zřítili z můstku a v titánském zápase zmizeli v tmách. Družina ochromená ztrátou vyvázla z Morie a na čas našla útočiště u královny elfů Galadriel v Lórienu, kouzelné

zemi čarokrásných lesů. Brzy však museli hrdinové, tíženi svým úkolem, odejít. Blízko vodopádu Rauros došlo k další tragédii. Boromira ovládla touha po Prstenu. Dokonce se ho pokusil zmocnit silou. Frodo se Samem, jedním z hobitů uprchl a sám se vydal čelit nástrahám Mordou. V tomto místě končí kniha Společenstvo prstenu.

Druhá část trilogie nese název Dvě věže. Její začátek není povzbudivý. Boromir svůj zlý čin vykoupil smrtí. Hrdinně bránil hobity, kteří neodešli s Frodem, při útoku skřetů. V epickém souboji podlehl Boromir přesile. Hobiti byli ale přesto zajati. Zbývající členové Společenstva se pustili do pronásledování skřetích válečníků. Cesty Společenstva se tedy rozešly. Zajatým hobitům se nakonec podařilo na pomezí prastarého hvozdu Fangornu uprchnout vlastními silami. Záhy se rozehrál celý ohňostroj setkání s bytostmi přátelskými i zlými. Hobiti se ve Fangornu potkali s pastýřem stromů Stromvousem. Aragorn, Legolas a Gimli narazili na Rohanské jezdce, svobodný národ statečných válečníků. Dokonce se z království smrti vrátil i čaroděj Gandalf, už ne Šedý, ale Bílý, daleko mocnější než dřív.

Vše směřovalo k bitvě se zrádným kouzelníkem Sarumanem, nejsilnějším spojencem temného pána Saurona. Bitva byla vybojována na dvou místech. Rohanští jezdci, v jejichž řadách stáli i Gandalf, Legolas, Aragorn a Gimli, zvítězili v krvavé bitvě u Helmove Žlebu. Rozlícené vojsko ožvlých stromů zničilo Sarumanovu pevnost Železný pas. Sarumanova moc byla zlomena. Skutečný nepřítel čekal na východě.

Co se však stalo s nositelem Prstenu Frodem a jeho putováním? Frodo s věrným přítelem Samem pokračovali v cestě na východ sami. Po čase se k nim přidal nový podivný společník Glum, který sám dlouhý čas nosil Prsten. Právě od Gluma ho náhodou získal Bilbo Pytlík. Glum už byl dávno zkažený mocí Prstenu, ale byl jediným tvorem, který znal tajnou, nestřeženou cestu do Mordoru. I na této nejtemnější z cest našli naši hobiti přátele. V krajině blízko Mordoru, téměř zkažené Sauronovým zlem, se setkali s bratrem nešťastného Boromira, Faramirem a oddílem jeho vojáků. Ti jim na nějaký čas poskytli úkryt a zásoby na další cestu.

Vedeni Glumem, dorazili hobiti strastiplnou cestou přes zakleté močály až k temné bráně Mordoru. A zrovna v tu chvíli se strašlivá brána otevřela a z ní vyrazily nesčetné hordy skřetů a jiných stvůr. Temný pán vyzval kapitány západu k rozhodující bitvě. Hobiti museli změnit plán, přes vojska temného pána nebylo možné se do Mordoru dostat. Zvolili tedy tajnou cestu, kterou znal jen Glum. V nejkritičtějších místech cesty

zvítězila v Glumovi jeho touha po Prstenu a oba hobity zradil. Vydal je strašlivému pavoukovi Odule, monstru staršímu než sám Sauron. Po souboji byla Odula zahnána zpět do hlubin země, ale Frodo byl velmi vážně raněn. Navíc se jeho těla zmocnili skřeti a zavelekli ho do vězení Sauronovy hraniční pevnosti. Osud výpravy zůstal v rukou Sama, malého hobita z Kraje. Jeho rozhodováním končí druhá část románu.

Rozuzlení příběhu přináší třetí díl, Návrat krále. Situace nevypadá pro západní království příliš nadějně. Na Gondorské království zaútočila Sauronova vojska. Město Minas Tirith bylo obleženo. Naštěstí před počátkem útoku dorazil do města Gandalf a tato vítaná posila pozdvihla ducha obránců. Bitva o Minas Tirith trvala dlouho a už se zdálo, že dávná strážní věž padne pod strašlivým náparem. Kapitán Faramir, kterého potkal Frodo poblíž hranic Mordoru, byl při obraně města těžce raněn. Správce království ochromen Sauronovými kouzly se stáhl z boje. Brány města byly vyraženy a průlomem vjížděl do města nejstrašnější Sauronův válečník, král prstenových přízraků. Pak v dálce zazněly rohy a země otřásla kopyta svobodných koní. To Rohanští jezdci přijeli na pomoc svému dávnému spojenci Gondoru. Bitva ale nebyla ještě vyhrána. Skřetů a zlobrů bylo příliš a ani příjezd Rohanských nevyrovnal síly. Ještě jeden spojenec se blížil k Minas Tirith. Aragorn, pravý dědic Gondorského trůnu, prošel stezkami mrtvých a přivedl s sebou dávné vojsko přízraků. Útok Temného pána byl odražen.

Po krátkém odpočinku vyrazila zbylá vojska západních království proti branám Mordoru v naději, že odvrátí pozornost strašlivého Sauronova oka od Froda nesoucího břímě Prstenu. Před černou branou Mordoru na Pelenorských polích se strhla poslední bitva.

Mezitím vysvobodil věrný Sam svého přítele Froda ze zajetí skřetů. Oba se potom vydali skrze nehostinnou šedou poušť Sauronova království k Hoře osudu. Froda čím dál tím víc tížil Vládnoucí prsten. Zlá moc vložená do artefaktu nabírala na síle. Snad jen zázrakem dorazili oba hobiti až k puklinám v Hoře osudu. V posledním okamžiku ovládla moc Prstenu Froda a způsobila, že se odmítl Prstenu vzdát. Opět zasáhl osud. Proradný Glum sledoval hobity přes celou poušť a nyní v rozhodujícím okamžiku se na Froda vrhnul ve snaze ukrást mu Prsten. Během krátkého zápasu Glum uklouzl a zřítíl se do planoucích ohňů Hory osudu i s Prstenem. Sauronova moc byla definitivně zlomena. Vysílené hobity zachránil až Gandalfův příchod.

Armády zápasící před branami Mordoru udržovala v poslušnosti jen Sauronova vůle. Když Sauron padl, rozpadla se i jeho vojska a vojáci západních království tísnění děsivou přesilou byli zachráněni. Po bitvě se Argon ujal vlády nad Gondorem. Všichni členové výpravy spolu nějaký čas zůstali. Společně se radovali z míru a obnovy království. Ale poslední bitvu zbývalo vybojovat na místě nejméně očekávaném, a to doma v Kraji. Když se hobiti vrátili z hrdinské výpravy, našli Kraj téměř zpustošený, ovládaný zlotřilými lidmi. Jaké bylo jejich překvapení když zjistili, že se vlády v Kraji ujal kouzelník Saruman poražený v Železném pasu. Ovšem zvítězit v Kraji netrvalo dlouho, spojenými silami hobitů bylo i toto poslední zlo poraženo.

Zdálo by se, že zničení Prstenu přineslo celé Středozemi radost a pokoj. Vítězství v sobě ale neslo hořkou příchut' smutku. Po zlomení moci Vládnoucího prstenu musely ze Středozemě odejít i tři mocné prsteny elfích králů a s nimi odcházela i magie. Definitivně končil věk kouzel a dny Středozemě zešedly. Jednoho dne odešel i Frodo Pytlík, nositel Prstenu. Společně s půl elfem Elrondem, královnou elfů Galadriel i Gandalfem, jehož úkol ve Středozemi byl také u konce, se nalodili na krásnou bílou loď v Šedých přístavech a jako poslední z elfů vypluli vstříc legendární zemi za mořem. „V podzimním soumraku vyplula z Mithondu, až pod ní klesla dolů moře Zakřiveného světa a vítr kulaté oblohy ji dál neznepokojoval. Nesena na ve vysokém povětří nad mlhami světa odplula na Starodávny západ a pro Eldar nastal konec příběhu a písně.“²⁸ Jen jediná elfka Arwen zůstala ve Středozemi a z lásky k Aragornovi obětovala svou nesmrtelnost. Aragorn vládl dlouho v Gondoru a během jeho vlády a vlády jeho potomků nebyly staré časy docela zapomenuty. A tak se naplnily osudy třetího věku Středozemě.

2.2.2 Cesta zaklínače

Motiv putování hrdiny je přítomen i v prózách A. Sapkowského, zřejmě nejvýznamnějšího polského autora fantasy. Sapkowského svět se poněkud liší od Středozemě zejména tím, že Sapkowski nevěnoval tolik pozornosti zpracování pozadí svých příběhů jako Tolkien. I hrdinové jsou trochu drsnějšího ražení než ušlechtilí členové Společenstva prstenu. Zkrátka Sapkowski není Tolkien, avšak rozhodně náleží

²⁸ TOLKIEN, J.R.R.: *Silmarillion*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 261.

k autorům, kteří se k nepřekonatelné metě ztělesněné právě Tolkienem dostali velmi blízko. I přes drobné nedostatky patří Sapkowského dílo k tomu nejlepšímu, co bylo v žánru fantasy napsáno. Na naší cestě za mytickými motivy se zastavíme hlavně u Sapkowského próz o zaklínači Geraltovi.

Geralt spatřil světlo světa poprvé v povídkové knize s názvem Zaklínač – Stříbrný meč, v českém překladu vyšla v nakladatelství Leonardo v roce 1993. Následovaly další dvě knihy povídek Zaklínač – Meč osudu a Zaklínač – Věčný oheň, v českém překladu byly vydány také v roce 1993. Jak rostla popularita Geralta a jeho přátel, stávala se čím dál zřejmější skutečnost, že pouhé povídky už nestačí. V roce 1994 vyšla v Polsku první část románového cyklu Sága o zaklínači s názvem Krev elfů. Možná ani autor sám tehdy netušil, že se celý cyklus dočká úctyhodných pěti dílů (Krev elfů [česky 1995], Čas opovržení [česky 1996], Křest ohněm [česky 1997], Věž vlaštovky [česky 1998] a Paní jezera [česky 2000], všechna česká vydání opět v nakladatelství Leonardo). V současné době pracuje Andrzej Sapkowski na románové trilogii, v které si pohrává s alternativní minulostí husitských válek. Motiv putování hrdiny nalezneme v nejkomplexnější podobě v románovém cyklu Sága o zaklínači. Shrňme si proto základní fakta o příběhu zaklínače Geralta.

Příběh se odvíjí ve zcela fiktivním světě, jehož mapa existuje pouze v mysli autora a čtenářů. Hlavní role přísluší zaklínači Geraltovi, jak už jsme zmínili výše. Než se úplně ponoříme do víru dobrodružství, je třeba zodpovědět základní otázku, kdo je to zaklínač. K jeho profesi patří především ochrana lidí před monstry a bájnými zvířaty všeho druhu, vlkodlaky počínaje a mantichorami ani zdaleka nekonče. Už od mládí se zaklínači cvičí v boji i základní magii. Výcvik končí závěrečnou zkouškou, iniciací při níž se mladí zaklínači dotknou bran království smrti. To, jak si Sapkowski pohrává s pohádkovými motivy, dokumentuje způsob získávání adeptů zaklínačského řemesla. Vždy když zaklínač někoho zachrání ze spárů netvora a zachráněný u sebe nemá nic, čím by se zaklínači odvděčil, vyžádá si zaklínač podivný slib. Zachráněný musí slíbit, že dá zaklínači to, co má doma a neví o tom. Ani není nutné dodávat, že to ve většině případů bývá dítě, dítě překvapení.

Zaklínač Geralt nebyl v tomto směru žádnou výjimkou. V mládí prošel náročným výcvikem na Kaer Morhen, ponurém hradě zaklínačů. Jeho osud by se určitě nikterak nelišil od osudů jiných zaklínačů. Toulal by se světem a zabíjel zlá stvoření, dokud by nebyl sám zabit. Snad náhoda změnila jeho sudbu. Geraltovým dítětem přání se stala

malá princezna Cirilla z hrdého království Cintra. Zaklínačův svět nebylo nijak klidné místo. Hašteřiví králové se přeli mezi sebou a místo toho, aby pečovali o své poddané, hnali je do nekonečných válek. Elfové a trpaslíci byli utlačováni lidmi a často sahalí po zbraních v marné touze po svobodě. Blouzniví kazatelé hlásali konec světa a příchod věčné zimy. Pyšní mágové intrikovali proti všem. A na jihu povstal nový nepřítel. Království Nilfgaard. Černí Nilfgaardští nájezdníci vtrhli do jižních království. Zaklínač rozhodně neměl v úmyslu zaplést se do války. Ale Nilfgaardané napadli i Cintru, království, z kterého pocházela dívka osudem spojená se zaklínačem, princezna Cirilla z Cintry.

Krev elfů, první kniha cyklu, začíná v okamžiku, kdy zaklínač zachránil princeznu Cirillu z hořících trosek jejího království. Ukryl se s ní v zaklínačském sídle, tehdy už poněkud rozpadlém, neboť zaklínačská sláva postupně upadala. Na místě opředeném legendami podrobil Geralt Ciri zaklínačskému výcviku. Před dobrodružstvím se nedá ukryt, na zaklínačský hrad přijela čarodějka Triss Ranuncul a přivezla s sebou špatné zprávy. Po Ciri začaly pátrat tajné služby všech království i neznámí muži v černých kápích s ostrými dýkami. Starý zaklínačský hrad přestal jako útočiště vyhovovat. Zaklínač se s malou Ciri vydal na cestu a po nepříjemnostech se vzbouřenými elfy dorazili zdárně do svatyně bohyně udržující rovnováhu v přírodě. Ve svatyni Ciri objevila hloubku svých magických schopností. Aby mohla Ciri nově nalezenou magii zvládnout, přijela jí na pomoc nová postava příběhu - dávná Geraltova láska - kouzelnice Yennefer.

Zatímco se Ciri věnovala studiu magie, pustil se Geralt do pátrání po těch, kdož tak usilovně hledají jeho chráněnkou. Po krátké době zjistil, že jsou to téměř všichni - mágové, králové i válečníci nebezpečného Nilfgaardského království. Cirilla totiž nebyla osudem spojena jen s Geraltem, ale i s celým světem. Cirilla byla dívkou, která měla podle starého proroctví zapříčinit příchod velké zimy a pád světa. A ni svatyně Bohyně nebyla dost bezpečným místem. Následoval celý kolotoč osudových zvrátů, Cirilla byla postupně unášena nejrůznějšími frakcemi, procházela magickými portály, stala se členkou skupiny loupežníků, až nakonec ovládla magii, která sídlila v jejím srdci, a stala se paní časů a míst. Geralt věděl pouze to, že je jeho chráněnkou v nebezpečí, a proto se vypravil na dlouhou cestu za záchranou princezny.

Samozřejmě necestuje sám. Postupně se k němu přidává skupinka nejrůznějších dobrodruhů - trubadúr Marigold, lučištnice Milva, Nilfgaardský zběh Cahir a postava

nejtajemnější - upír Regis. Nesourodá družina putovala světem zmítaným válkou a chaosem. Přes bitevní linie zamířili dobrodruzi nejprve do království Nilfgaard. Na cestě museli čelit celé řadě nebezpečí. Jen náhodou se dozvěděli, že Ciri v Nilfgaardu není, a tak zamířili ke svatyni moudrých Druidů, aby moudré muže poprosili o radu. U Druidů se dozvěděli jen to, že princezně nemůže pomoci nikdo, jen ona sama musí projít bojem s nepřáteli i se svou kletbou. To Geralta ani jeho přátele samozřejmě neodradilo a zoufalé pátrání pokračovalo dále.

V poslední části Ságy o zaklínači s názvem Paní jezera dorazila družina konečně k cíli. Geralt našel Ciri, z které se během pátrání stala mocná čarodějka a válečnice, které se podařilo zvítězit nad nepřáteli i nad sebou. Ještě jeden úkol bylo třeba vykonat. Postupně spadly i ty nejrafinovanější masky a pravda vyplula na povrch. Za vším zlem stál mág Vilgefortz, který z pozadí jako šedá eminence tahal za nitky světové politiky i nejrůznějších spiknutí. V posledním hrozném boji byl Vilgefortz za cenu bolestných ztrát poražen. Proroctví slibující konec světa se nenaplnilo, svět se pomalu vracel do vyježděných kolejí. Přeživší členové družiny, která pátrala po Cirille, se rozešli do všech koutů země.

I Cirilla s Geraltem se museli rozloučit. Rozdělila je smrt. Po skončení dobrodružství se Geralt náhodou zapletl do konfliktu lidí s trpaslíky, při ochraně trpaslíků podlehl přesile. Zemřel? Kdo ví. Možná odešel s čarodějkou Yennefer na kouzelný ostrov, na kterém se neumírá. A tak se uzavřely příběhy zaklínače Geralta.

2.2.3 Prostor pohádky a mýtu

V tomto okamžiku vyvstává nutnost zodpovědět otázku, proč se kapitola 2.2 jmenuje Cesty tam a zase zpátky. Na první pohled je odpověď jednoduchá. Jedná se prostě o narážku na titul Tolkienovy knihy Hobit aneb cesta tam a zase zpátky. Samozřejmě je to pravda, ale jen částečná. Druhý důvod je poněkud složitější a souvisí s pojetím prostoru v pohádkách i v některých mýtech.

Tolkien ve své mírně kontroverzní stati O pohádkách nastolil závažnou otázku, v jakém prostoru vlastně začíná pohádka. Jak už bylo řečeno v kapitole 1.1.2 je podle Tolkiena pohádka příběh, odehrávající se cele v pohádkové říši Faerii. Tato teze má ale několik slabín. Valná většina pohádek se totiž odehrává spíše kdesi na hranicích mezi

řekněme skutečným světem a pohádkovou říší. Hrdina pohádky a často i mýtu musí nejprve vystoupit z prostoru, který je mu důvěrně známý, a objevit svět nový, Tolkienovu Faerii. Pohádky jsou potom „jakési zprávy o cestách tam a zase zpátky“²⁹

Prostor pohádky i mytického putování hrdiny je tedy možné rozdělit na dvě části. První částí je prostor domácí, jehož pravidlům hrdina rozumí a kde se cítí v bezpečí. I když pocit bezpečí může být občas zpochybněn kupříkladu zlou macechou. Drobnou ilustrací tohoto prostoru nám budiž začátek půvabné pohádky Boženy Němcové Jak Jaromil k štěstí přišel: „Před dávnými a dávnými časy stála v malém údolí skromná chaloupka, v níž bydlel uhlíř se ženou a sedmiletým synáčkem... Jaromil (tak se jmenoval jejich syn) pásal skoro celý den několik koz a ovcí po lesnatých vrchách... Když s nimi přišel až na tučnou lučinu, nechal je volně pást a sám bloudil po lese.“³⁰ Malý Jaromil se v lesích a loukách kolem rodné chaloupky vyzná, v tomto prostoru nehrozí žádné nebezpečí. Podobnou lokaci nalezneme v nespočetných pohádkách, může jí být královská zahrada v Erbenově Zlatovlásce, do které teprve vetřelec z venkovního světa, pták Ohnivák, vnáší chaos, nebo kupříkladu místo za pecí českého Honzy.

V klasické mytologii pak představuje tento prostor jakousi baštu řádu. A samozřejmě zde platí totéž, co v pohádkách, hrdina je v bezpečí a pohodlně se ve svém světě orientuje. Krásný příklad poskytuje Artušův hrad Kamelot, vzor pořádku a práva. V řeckých mýtech je to Odysseova Ithaka či bájná jeskyně kentaura Cheirón, kde bylo vychováno dokonce několik heroů: Achilles, Iasón, vůdce Argonautů, Asklépios a další. Jedná se pouze o skromný výčet, dalších příkladů existuje celá řada. Z takových klidných míst se hrdina vydává, hnán nejrůznějšími pohnutkami, do prostoru druhého, který můžeme pracovně nazvat prostorem dobrodružství či chaosu. Jak by řekl Zdeněk Neubauer, hrdina vyrazí na zkušenou.

A tady zřejmě začíná ona Tolkienova Faerie, v našem prostředí spíše pohádková říše. „Říše pohádek leží daleko a hluboko a vysoko a je plná mnoha rozličných věcí: lze tu nalézt všeliká zvířata a ptáky, bezbřehá moře a nespočetně hvězd, krásu jež očarovává, a na každém kroku nebezpečí, radost i smutek, ostré jak meč.“³¹ V této říši se lze ocitnout mnoha způsoby, mnohdy musí hrdina projít dlouhou cestu přes „sedmero kopců a

²⁹ NEUBAUER, Z. *Do světa na zkušenou, čili, O cestách tam a zase zpátky*. Liberec: Skauting. 2001, s. 8.

³⁰ NĚMCOVÁ, B. *Pohádky*. 2. vyd. Praha: Albatros. 1972, s. 5.

³¹ TOLKIEN, J. R. R.: *Příběhy z čarovné říše*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta. 1997, s. 90.

sedmero řek“, jindy použije kouzlo a někdy stačí pouhá náhoda. Náhoda zavedla do neznámého světa i našeho Jaromila z pohádky Boženy Němcové. Jaromil jednoho dne spatřil na pastvě podivného ptáka a jal se ho pronásledovat. „Když ho již kolik hodin tak honil, tu se mu pták před očima ztratil. Ohlíží se po něm, ale pták byl tentam; tu teprv viděl, že se zaběhl. Chce se zpátky vrátit, ale tím více bloudí; najednou se octne v údolí, z něhož neví kudy kam.“³²

V tomto prostoru je vše jinak. Hrdina nezná jeho pravidla. Žijí tu draci, obři a krásné princezny. Na cestě potkává nejrůznější průvodce a jen na jeho dobrém srdci záleží, zda mu pomohou či ne. Příznačné je, že národy žijící blízko moře umísťují chaotický prostor právě k moři. Národy vnitrozemské pak nahrazují moře lesem. Vzpomeňme jen na Červenou karkulku; les je místo, kde žije vlk a často i ježibaba. Odysseus a Achilles museli vyplout z Aulidy, aby získali nesmrtelnou slávu pod branami Tróje. Rytíři Kulatého stolu vyjížděli z Kamelotu trestat bezprávi a hledat svatý grál.

Hrdina si s sebou příliš často nepřiváží bohatství či moc. Když si z pohádkové říše přivede nevěstu, valkýru či mořskou vílu, končí příběh tragicky. Hlavním statkem, který si přiváží, je výše zmíněná zkušená. „Řekněme, že tato zkušená je porozuměním řádu skutečnosti, jež vzešlo ze zážitku zázvěti, tj. světa za tímto naším světem. A hrdina se v něm osvědčil jako věrný a dobrý, navzdory propastné různosti světa onoho a tohoto.“³³ Hrdina tedy prohází jakousi iniciací či zasvěcením. Do světa, z kterého vyšel, se vrací změněn a občas v něm nastoluje nový řád, ale o tom později.

Také v prózách Sakowského a Tolkiena je prostor rozdělen na bezpečný se známými pravidly a chaotický, plný dobrodružství a nevidaných zázraků. Geralt se s princeznou Cirillou ukryl na zaklínačském hradě. Tedy na místě do jisté míry bezpečném, ve kterém se každý správný zaklínač umí pohybovat. Až pátrání po unesené Cirille ho zavedlo do podivných končin, ve kterých musel čelit nejrůznějším nebezpečím a z kterých se vrátil s opravdovou zkušeností.

Tolkienův prostor je rozdělen ještě poněkud klasičtěji. Jednoznačnou oázu klidu, která jakoby ani nepatřila do Středozemě, představuje Kraj, země hobitů. Neubauer dokonce pokládá Kraj za místo daleko bližší našim končinám než Středozemi. S tímto názorem se dá s drobnými výhradami souhlasit. Skutečně, povaha hobitů je taková, že se příliš nezajímají o dění ve Středozemi ani o strašlivé války mezi elfy a temnými

³² NĚMCOVÁ, B. *Pohádky*. 2. vyd. Praha: Albatros. 1972, s. 8.

³³ NEUBAUER, Z. *Do světa na zkušenou, čili, O cestách tam a zase zpátky*. Liberec: Skauting. 2001, s. 9.

přisluhovači Morgotha. Kraj je příjemné místo, zdánlivě nezasazené velkými událostmi, které předcházely válce o Prsten. Ale ani s izolací Kraje to není tak jednoduché, jak by se mohlo na první pohled zdát. Jeho hranice totiž před nástrahami temného pána chrání mocní čarodějové a hraničáři, aniž by o tom měli hobiti tušení. „V krajní situaci si „zásvěti“ samo vyžádá hrdiny z jejich řad, aby přinesli záchranu světu tam – a při svém návratu obnovili pořádek doma.“³⁴ Teprve, když hobiti opustili hranice Kraje, zažili skutečná dobrodružství, která je zcela proměnila.

Z výše uvedeného vyplývá, že oba prostory jsou legitimní součástí pohádkového či mytického příběhu. Bylo by zřejmě chybou omezovat pohádky jen na dobrodružství odehrávající se ve Faerii či pohádkové říši. Vždyť pohádky i mýty bývají často vyprávěním o cestách tam a zase zpátky.

2.2.4 Putování hrdiny

Přejdeme k samotnému mytlogematu putování hrdiny. Jako základní pramen informací nám poslouží kniha J. Campbella *Tisíc tváří hrdiny*. Ač je tato kniha bezesporu poutavá a plná cenných informací, nevyhnuly se jí jisté neduhy. K některým tezím bude nutné přistupovat s rezervou. Autor byl totiž při psaní knihy silně ovlivněn teoriemi Sigmunda Freuda, které sice znamenaly zlom v oblasti psychologie, ale, alespoň dle skromného mínění autora této práce, je dobré v jejich případě zachovat jistou míru zdravého odstupu. Každé setkání hrdiny se ženou tak nebude interpretováno jako setkání s matkou ani každá překážka nebude vnímána jako překonávání potlačeného Oidipova komplexu. Campbell ve své knize velmi přesně vymezil cestu hrdiny. Na této cestě vytyčil několik důležitých mezníků, z nichž první je sám odchod z bezpečného místa.

2.2.4.1 Podivuhodný začátek dobrodružství

Žádné dobrodružství nezačíná překvapivě jako blesk z čistého nebe. Vždy mu předchází určité varování či upozornění. Hrdinův svět, který byl doposud bezpečný, zpochybní nějaká událost. Za příklad si vezmeme výše zmíněného Jaromila, jeho svět rázem změnil příchod macechy, proto trávil čím dál více času mimo domov, na lukách a v lesích. Můžou se objevit znamení, která zvěstují příchod mocných sil. Ještě než

³⁴ Tamtéž, s. 10.

Buddha dosáhl osvícení, žil v přepychu jako mladý princ. Otec se neustále snažil mladého Gautamu ochránit před jakýmkoli náznakem stáří, smrti nebo utrpení. Přesto se princ při svých projížďkách setkal postupně se starcem, s nemocným mužem, s mrtvolou a mnichem, které mu do cesty nastražili bohové. Campbell hovoří o volání dobrodružství.

Toto volání úzce souvisí s postavou posla, který hrdinovi přináší výzvu, aby se vydal na cestu. Posel nabývá nesmírného množství podob. Počínaje stařenou či starcem, přes mladíka v zelené kamizole, Herma v okřídlených botách, až k nejružnějším zvířatům, žábám, jelenům, ptákům. V citované ukázce z pohádky o Jaromilovi jsme si mohli povšimnout ptáka v kraji nevidaného, za kterým se náš hrdina bez rozmyslu rozběhl. Samozřejmě pták nebyl nikdo jiný než posel zvěstující počínající putování. Jako ilustrace nám může posloužit krásný příběh Argonautů a jejich pouti za zlatým rounem. Vůdcem Argonautů byl Iasón. Iasón jednoho dne potkal stařenu, která ho poprosila, zda by jí nepomohl přejít přes rozvodněnou řeku. Mladík nic netuše svolil, při přenášení stařeny ale ztratil jeden střevíc. Ztracený střevíc pak rozpoutal celou řadu dobrodružství Argonautů. Krále Pelia totiž zrovna v tu chvíli varovala věštba před mužem s jedním střevícem. Ani není nutné dodávat, koho Pelias téměř vzápětí potkal. Samozřejmě Iásona, který byl obut pouze v jeden střevíc. Pelias v domněnání zrady vyslal Iasóna na dlouhou cestu za zlatým rounem. Kdo byla ona tajemná stařena na břehu řeky? Nikdo jiný než kouzlem proměněná Héra. Stařena tak splnila funkci posla na výbornou.

Hrdina může v některých případech vyrazit na cestu za dobrodružstvím z vlastní vůle. Daleko častěji bývá ale k cestě jaksi donucen okolnostmi. Do podivných a nebezpečných krajin ho může vyslat laskavá či nepřátelská mocnost. A někdy může být počátek dobrodružství způsoben pouhou náhodou, stačí chvilková nepozornost, kdy je mysl člověka soustředěna na nějaký nezvyklý jev, a nohy už ho zanesou mimo vyšlapané stezky vstříc dobrodružství.

Volání dobrodružství předcházelo i samotné cestě hobitů za zničením Prstenu a temného pána Saurona i cestě zaklánače Geralta za záchranou Cirilly. To, že se ve Středozemi děje cosi nekalého, začínali hobiti tušit už před příchodem Gandalfa. Navíc po té, co záhadně zmizel Bilbo Pytlík z oslavy svých narozenin, se začaly proslýchat i dit podivné věci. „Elfy, kteří dřív jen zřídka procházeli Krajem, bylo nyní za večera vidět, jak míří skrz lesy k západu; mýjeli a nevraceli se; opouštěli Středozem a její starosti už je nezajímaly. Na silnicích však byl nezvyklý počet trpaslíků...Byli

znepokojení a někteří šeptem vyprávěli o Nepříteli a o zemi Mordor.³⁵ Jak je vidět i do Kraje už začaly zasahovat stíny. Blížící se dobrodružství se pomalu ohlašovalo pomocí šeptaných zvěstí a v Kraji dlouho nevidaných bytostí. Poslem dobrodružství par excellence se stal čaroděj Gandalf. Postava přímo přetékající archetypálními a symbolickými významy. Byl to právě Gandalf, kdo hobity varoval před blížícím se nebezpečím a vyzval je, aby opustili doposud bezpečný prostor Kraje. „A teď,“ obrátil se čaroděj zpátky k Frodovi, „leží rozhodnutí na tobě. Ale já ti budu vždycky pomáhat.“ Položil ruku Frodovi na rameno. „Pomohu ti nést to břímě, dokud bude spočívat na tobě. Ale musíme něco podniknout, a brzy. Nepřítel je na pochodu.“³⁶

I zaklínači GERALTOVI se blížící se dobrodružství ohlásilo. I v jeho světě se děly zvláštní věci, které vyvrcholily invazí království Nilfgaard do nic netušících sousedních království. Ani po tom, kdy se se zachráněnou princeznou Ciri stáhl před zuřícím chaosem války na pradávné zaklínačské sídlo, nedosáhl Geralt pokoje. Volání dobrodružství zesílilo. Na hrad přijela krásná čarodějka Triss Ranunculi. Zcela správně v ní tušíme posla dobrodružství. Pravda, Triss měla o něco komplikovanější pozici než Gandalf. Zaklínač totiž nebyl ušlechtilým hobitem, byl spíše cynickým válečníkem zakaleným v nespočetných bitvách. Z čehož vyplývá, že nebylo tak jednoduché ho přesvědčit, aby zasáhl do osudů světa. „Triss,“ vydržel její pohled bělovlasý zaklínač. „Co ode mne očekáváš? Aktivní účast v boji o záchranu hroutícího se světa? Mám se nechat naverbovat do armády a pochodovat na Nilfgaard?“³⁷ Po určité námaze se Triss podařilo Geraltovi přesvědčit.

V některých příbězích může nastat situace, že volání dobrodružství nemusí být vyslyšeno, případně je vyslyšeno pozdě. Obě varianty směřují k tragédii. Jako příklad nevyslyšeného volání uvádí Campbell mýtus o Apollónovi a nymfě Dafné. Apollón se jednoho dne procházel po zemi, když spatřil překrásnou Dafné, okamžitě se do ní zamiloval. Dafné se zářícího boha polekala a začala před ním prchat. Po dlouhém pronásledování doběhli k řece, sídlu otce Dafné. Dafné se jala prosit otce o pomoc. Ten ji před zamilovaným Apollónem ochránil zřejmě ne úplně šťastným způsobem – proměnil ji ve vavřínový strom. Dívka tak byla - podle Campbella - svým způsobem potrestána za to, že neuposlechla volání dobrodružství.

³⁵ TOLKIEN, J.R.R.: *Pán prstenů I., Společenstvo prstenu*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, 1993, s. 49.

³⁶ Tamtéž, s. 66.

³⁷ SAPKOWSKI, A.: *Krev elfů*. I. vyd. Ostrava: Leonardo, 1995, s. 106.

Přijmout výzvu vzdáleného světa a mocností v něm žijících není nic snadného. Většinou to znamená definitivní změnu dosavadního života a hlubokou proměnu vlastního nitra. O nebezpečí a nepohodlí ani nemluvě. I hobiti a zaklínač mají problémy s voláním dobrodružství. Hobiti odkládají odjezd tak dlouho, až se jim to téměř stane osudným. Odcházejí teprve ve chvíli, když už jim jsou na stopě strašliví služebníci Temného pána. U zaklínače není odchod tak dramatický, přesto prochází těžkým vnitřním rozhodováním, zda volání uposlechnout či nikoli.

Když už je hrdina rozhodnutý, že vyrazí na cestu a uposlechně volání dobrodružství, zasahuje do jeho pouti další postava. Aby mohl překročit hranici dělící jeho svět od světa dobrodružství, potřebuje hrdina průvodce. Průvodcem se často stává sám posel dobrodružství. Za hranicemi pohádkového či mytického světa se k hrdinovi připojuje celá řada dalších průvodců a společníků, ale o nich bude řeč až později. Nyní nám jde o průvodce, který pomáhá hrdinovi překlenout hranici jeho světa a prvotně se orientovat ve světě druhém. O jeho podobách platí víceméně totéž, co o podobách posla. S průvodcem se může hrdina setkat téměř kdekoli. V srdci svého světa, v oblasti okolo hranic světa dobrodružství i po jejich překročení. Obecně můžeme říci, že se průvodce vyznačuje naprostou obeznameností s pravidly pohádkové říše či Neubauerova zázvěti. Přesně ví, kde sídlí drak, jak získat princeznu a kde nalézt kouzelný meč či mocné kouzlo. Za jistých podmínek se pak s hrdinou o své vědění ochotně podělí. Průvodce sám nemusí být pouze srdečný altruista, hrdina může narazit na průvodce, jehož povaha je mírně řečeno poněkud ambivalentní.

Skupinu klasických průvodců tvoří celá škála nerůznějších kouzelných dědů a bab kořenářek. Vzpomeňme jen notoricky známých příhod hloupého Honzy. S průvodcem se Honza setkává těsně před překročením hranic svého kraje, někdy i po něm. Kouzelný kmet ihned po tom, co se s ním Honza rozdělí o obsah svého ranečku, poskytne našemu hrdinovi množství cenných rad, jak dojít na zámek potažený černým sukem, jak jeho obyvatele osvobodit z područí čaroděje, draka či libovolného jiného zla a jak v konečném důsledku přijít k princezně a polovině království. Průvodci pocházejí i z říše zvířecí. Ani nemusíme sáhodlouze pátrat, abychom narazili na lišku Ryšku. „Když začal jíst, viděl taky lišku Ryšku, přicházela pořád blíž a blíž, a pak nedaleko něho zůstala stát: „Prosím, prosím, mladý panáčku, jsem tuze hladová, dej mi taky něčeho zakousnout.““³⁸ Výjimkou nejsou ani mluvící koně, jeleni, hadi a podobně.

³⁸ ERBEN, K. J. *Zlatovláska*. 4. vyd. Praha: Albatros, 1987, s. 13.

Abychom se neustále nepohybovali jenom v pohádkové říši, podívejme se na průvodce ze světa mýtů. Mytičtí průvodci se projevují komplikovaněji než jejich pohádkoví kolegové. Daleko běžnější je pro ně ona zmiňovaná ambivalence. Konec konců ani vděčnost hrdinů občas není taková, jaká by měla být. I když extrémní případy se objevují jen zřídka. Hrdinské písně Starší Eddy jsou vystavěny kolem mýtu o Sigurdovi a jeho souboji s drakem Fáfnim. Malého Sigurda vychoval trpaslík Regin, postava spojující v sobě úlohu posla i průvodce. Když Sigurd dospěl, vydali se spolu s Reginem zahubit draka Fáfního. Regina totiž s Fáfnim spojoval nejen příbuzenský vztah, ale i zášť, vztahující se k nedořešenému dědictví. Regin řekl Sigurdovi vše o zvycích draka i jeho slabínách a dovedl ho k jeho sídlu. Když byl drak mrtev, posedla Regina touha po celém jeho pokladu. Komplikaci představoval Sigurd, který by přeci jen rád dostal svou polovinu pokladu. Proto se Regin rozhodl, že se Sigurda zbaví. Ovšem Sigurd byl rek kalený v soubojích a také byl rychlejší než Regin:

„Sigurd:

„Sotva mi osud

tak zlý je určen,

by Regin mě ubil,

neboť brzo odtud

oba bratři

v podsvětí půjdou“³⁹

Samozejmě i v mytických příbězích existuje celá paleta dobrých a laskavých průvodců. Za všechny uvedme například božského Herma, který doprovodil Orfea do podsvětí za jeho milovanou Eurydikou. Převědł tak vlastně hrdinu přes hranice nejzazší, hranice Hádu. Campbell uvádí jako příklad Pavoučí ženu indiánů z amerického jihozápadu. Pavoučí ženu se svou podstatou rovná obdobě matky děda Vševěda.

U Tolkiena a Sapkowského postava průvodce zpočátku splývá s postavou posla. Jedná se tedy o Gandalfa, který, ač přímo hobity nedoprovází, jim poskytne cenné rady, a o Triss Ranuncul, která sama vyvede zaklínače a Cirillu do světa dobrodružství. V příběhu zaklínače je časem Triss jako hlavní průvodkyně vystřídána čarodějkou Yennefer, GERALTOVOU DÁVNOU LÁSKOU. Za hranicemi mytického světa se k našim

³⁹ *Edda*. I. vyd. Praha: Argo, 2004, s. 309.

hrdinům přidá mnoho dalších společníků a průvodců, o nich bude řeč dále. Když se objevil posel i průvodce, vše je připraveno k ukončení počáteční fáze hrdinského putování, k překročení první hranice dobrodružství.

Jako každá hranice bývá i hranice dobrodružství strážena. I když nemusí to být pravidlem. Campbell uvádí hned několik příkladů strážců první hranice, kterou nazývá prahem dobrodružství. Zmiňuje nejružnější druhy obrů, vodníků, džinů i boha Pana. V podstatě bychom mohli říci, že za strážce první hranice dobrodružství můžeme považovat všechny tvory, kterými si lidé v mýtech zabydlili odlehlá a nepřístupná místa v okolí svých dávných sídlišť. Téměř v každé tůni pobýval vodník, na blatech sváděly poutníky z cesty bludičky a po horách kráčeli dávní duchové s dlouhými vousy. S kým jiným by se měl hrdina v začátku putování setkat než právě s těmito postavami.

Občas nemusí úlohu strážce hranice dobrodružství plnit živá bytost. Přístup ke vchodu do druhého světa znesnadňuje i jeho poloha - například pod hladinou oceánu, v nepřístupné jeskyni. Ve vstupu hrdinovi brání i bludné kořeny či nepřeborná paleta ochranných kouzel, k jejichž překonání je třeba jistých znalostí. Poměrně atypická nesnáz vyvstala na cestě Argonautům. „Fineus Argonauty varoval děsnými skálami, věčně zahalenými v mořské mlze a zvanými Symplégady, Plankty nebo Kyaneai, které střeží vchod do Bosporu. Když se mezi nimi pokusí loď proplout, srazí se a rozdrtí ji.“⁴⁰ Znalci namítnou, že Argonauti prošli mnohými dobrodružstvími ještě před tím, než dorazili k Symplégadám. To je samozřejmě pravda, v této interpretaci by pak bylo lépe považovat za strážce či spíše strážkyně prahu ženy z ostrova Lémnu. Na druhou stranu klíčové dobrodružství celé cesty začíná až v Kolchidě, zemi zlatého rouna. Cestu do ní ochraňují právě ony strašlivé skály. Zůstaneme-li ještě chvíli u antických mýtů, najdeme mnoho dalších strážců první hranice, za všechny jmenujme jen děsivého psa Kerbera, strážce Hádu.

Ani pro hobity a zaklínače s Cirillou nebyl přechod první hranice jednoduchý. Zaklínač Geralt se musel na začátku cesty utkat se vzbouřenými elfy. Jejich ozbrojené jednotky se pohybovaly v lesích poblíž zaklínačského hradu. Pro zkušeného zaklínače to představovalo problém spíše citového rázu, neboť s elfy v skrytu duše sympatizoval. Po překonání elfských bojovníků se dobrodružství zaklínače a Cirilly rozjelo na plné obrátky.

⁴⁰ GRAVES, R.: *Řecké mýty*. Praha: KMa, 2004, s. 598.

Ještě podstatně zajímavější je úvodní dobrodružství hobitů. Na hranicích Kraje stojí od pradávna Starý hvozd. Místo, o kterém si hobiti po večerech vypravují děsivé příběhy. Vedena radou čaroděje Gandalfa, dorazila skupinka našich hobitů právě ke Starému hvozd. Problémy na sebe nenechaly dlouho čekat. Pěšina hvozdem jakoby se stále stáčela opačným směrem, než měli hobiti namířeno, až je zavedla do údolí říčky Opletnice. Nesmírně unaveni usedli hobiti do stínu staré vrby. Po probuzení je čekalo nemilé překvapení. „Obešli strom, a tu Sam pochopil, jaké klapnutí to slyšel. Pipin zmizel. Puklina, k níž si lehl, se zavřela, takže nebylo vidět ani škvírku. Smíšek byl v pasti: jiná puklina se mu sevřela kolem pasu; nohy měl venku, ale zbytek byl v temném otvoru, jehož okraje se svíraly jako kleště.“⁴¹

Hobiti měli tu smůlu, že je Starý hvozd zavedl až do svého srdce k staré vrbě, nevrlému Dědku Vrbákovi, který dva z hobitů uzavřel ve svém kmeni. Ze šlamastyky pomohl hobitům Tom Bombadil, svérázný obyvatel Starého hvozd. Tom Bombadil je nesmírně zajímavou postavou, přímo ztělesňuje pozitivní vlastnosti archetypu šibala. Jedná se o nesmírně mocnou bytost, možná nejmocnější ve Středozemi. Její sílu ale vyvažuje téměř notorická lehkomyšlnost. Tom hobity zavedl do své chaloupky, kde pobýval se svou krásnou ženou Zlatěnkou. Pohostil je, nakrmil a na čas jim poskytl přístřeší a odpočinek.

Ještě jednou pomohl Tom hobitům. Po té, co se spolu rozloučili, vyrazili hobiti dále. Jejich cesta vedla kolem Mohylových vrchů, pohřebiště dávných králů. I přes Tomovu radu se hobiti zdrželi v Mohylových vrších do noci. Duchy králů není radno rušit z jejich staletého spánku. Hobiti se stali vězni mohylových duchů. Zachránilo je až kouzlo, které přivolalo Toma Bombadila.

„Hej Tome Bombadile, Bombadile, hej hou!

Zaklínám tě vodou, lesem, rákosem i vrbou,

při ohni a při měsíci, slyš a dej se vidět!

Přijď, Tome Bombadile, protože jsem v bídě!“⁴²

Tom se vynořil v pravý čas jako další průvodce přes hranici dobrodružství. Díky němu překročili hobiti hranici v pořádku.

⁴¹ TOLKIEN, J.R.R.: *Pán prstenů I., Společenstvo prstenu*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta. 1993, s. 116.

⁴² Tamtéž, s. 138.

2.2.4.2 V pohádkové říši

Jen co hrdina překoná hranici, dostává se do zcela nové situace. Ocitá se ve světě, kde neplatí doposud vžitá pravidla. „Jakmile hrdina překročí práh, vstoupí do snové krajiny podivně proměnlivých a dvojznačných tvarů, kde musí překonat řadu zkoušek.“⁴³ Na hrdinu zde čeká mnoho nástrah a také dlouhá cesta, kterou bude muset absolvovat, aby dosáhl kýženého cíle. Tato etapa dobrodružství většinou směřuje ke kompletní hrdinově proměně, tedy k jakési iniciaci a uvedení do nového způsobu existence. Jedná se vlastně o klíčovou část dobrodružství. Ve světových mytologiích i pohádkách je nejpopulárnějším úsekem příběhu. Pro nás z této skutečnosti vyplývají jisté nevýhody. Zejména pak nespočetné množství nejrozumnějších úkolů, které musí hrdina plnit. Dobrodružství hrdinů má tolik podob, že je nesmírně obtížné, ne-li nemožné, nalézt v tomto bodě určitou možnost zobecnění. Právě z tohoto důvodu bude této etapě dobrodružství věnována poněkud menší pozornost než fázi odchodu a překonání první hranice.

Ve své knize *Tisíc tváří hrdiny* Campbell připisuje této části dobrodružství možná až příliš psychoanalytických významů. Velkou roli u něj hraje setkání s bohyní, potažmo s matkou a usmíření se s bohem, potažmo s otcem. To ovšem není cesta, po které bychom se chtěli vydat. Podívejme se tedy spíše na to, jak si hrdina počíná ve světě dobrodružství, kdo mu pomáhá a co si z kouzelného světa přináší. Hrdina rozhodně pohádkovou říši neputuje sám. K službám jsou mu dobré mocnosti, které ho, pokud si to alespoň trochu zaslouží, ochraňují a ze všech sil mu pomáhají.

Vraťme se k pohádce o Jaromilovi, který se řízením náhody či osudu dostal před úzkou průrvu ve skále, vchod do říše pohádek. Jaromil rozhodně nebyl bojácný a otvorem prošel. Posléze před sebou spatřil nádhernou zahradu, uprostřed níž stál zámek ze slonové kosti. Na zahradě pracovaly a veselily se malé bytosti. Jaromil s chutí pomohl skřítkům se zaléváním. „Když byli s prací hotovi, vzala Narciska Jaromila za ruku a vodila ho po zahradě.“⁴⁴ Narciska byla dcera krále ze slonového zámku a stala se ochránkyní a rádkyní Jaromila v pohádkové zahradě. Postava průvodce už byla poměrně podrobně rozebrána v předcházející podkapitole. Proto jmenujeme jen namátkou některé nejvýznamnější průvodce a pomocníky světových mytologií.

⁴³ CAMPBELL, J. *Tisíc tváří hrdiny : archetyp hrdiny v proměnách věků*. Vyd. 1. Praha : Portál, 2000. s. 95.

⁴⁴ NĚMCOVÁ, B. *Pohádky*. 2. vyd. Praha: Albatros. 1972, s. 10.

V Eposu o Gilgamešovi provází Gilgameše divoký Enkidu, původně vyslanec bohů, který měl Gilgameše ztrestat. Iasónovi byla na jeho výpravě za zlatým rounem krásnou a užitečnou průvodkyní dcera krále Aiéta, Médeia. Šamani se na své cesty do podsvětí vydávají pouze pod ochranou dobrých duchů. V pohádkách je spektrum pomocníků snad ještě širší. Počínaje hejnem holubů, kteří přeberou směs luštěnin a popela, přes kouzelné starce, chudé chasníky až po Dlouhého, Širokého a Bystrozrakého.

A je dobře, že hrdina neputuje sám. Pohádková říše je plná nástrah a na hrdinu tu čeká mnoho náročných zkoušek. Bytosti a mocnosti, které hrdina v pohádkové říši potká, nejsou jen dobré a hrdinovi příznivě nakloněné. Možná ještě více záludných sil se snaží hrdinovi v dosažení cíle zabránit. Po překonání Sympléga dopluli Argonauti zdárně do Kolchidy, země, ve které bylo ukryto zlaté rouno. Král Kolchidy Aiétés se rouna rozhodně nehodlal vzdát. Proto uložil Iasónovi zdánlivě nemožný úkol. S dvěma Héfaistovými býky měl Iasón zorat Areovo pole a pak je osít dračími zuby. Tuto těžkou zkoušku pomohla Iasónovi překonat výše zmíněná Médeia, která se do statečného mladíka zamilovala. Médeia darovala Iasónovi kouzelný nápoj, který ho ochránil před žhavým dechem býků. Ani po splnění zkoušky se nechtěl král Aiétés rozloučit s rounem a chystal se Argonauty zradit. Opět zasáhla láska. Médeia včas varovala Argonauty a dovedla je k zlatému rounu. Obávaného strážce rouna, obrovského draka, uklidnila Médeia kouzly. Argonauti se konečně zmocnili rouna.

Překážky čekají i Jiříka při hledání Zlatovlásky. Nejtěžší zkoušky mu připravil Zlatovlásčin otec. Nejprve posbírat perly poztrácené na louce poté vylovit z moře prsten a přinést živou a mrtvou vodu. Zkrátka, nebezpečí číhá v pohádkové říši na každém kroku. Jak již bylo řečeno výše, platí zde jiné zákony. Snad kvůli tomu mají šanci na úspěch spíše „outsideři“, tedy nejmladší synové, hloupí Honzové, vlnám svěřeni plaváčci, sirotci a tak dále.

Po překonání mnoha zkoušek přichází úkol nejtěžší, za kterým hrdina do pohádkové říše či mytického světa vlastně přišel. Po jeho zdolání následuje vždy odměna. Ta nabývá nejrůznějších podob. A zde se opět vracíme ke Campellovi. Hrdinův úspěch může být ztvárněn setkáním s bohyní či princeznou, kterou hrdina zachrání a případně pojme za manželku. Zmíněná Zlatovláska toho budiž zářným příkladem. Dále může hrdinův úspěch vést až k samotnému zbožštění (apoteóze) heroa. „Blesky strávily Héraklovu smrtelnou část. Tak se již nepodobal Alkméně, ale jako had, který svlékne kůži, zjevil se ve veškeré majestátnosti svého otce. Před zraky jeho druhů ho zakryl

oblak, jak ho za úderů hromu odvážel Zeus do nebe na svém voze taženém čtyřspřežím.“⁴⁵ Tak jako Prométheova krádež ohně může být dobrodružství zakončeno získáním vzácného artefaktu, pokladu či zázračné relikvie. Nebo také porážkou a zničením zlosyna (draka, černokněžníka, hydry...) trápícího kraj.

Všechny jmenované hrdinovy úspěchy možná nejsou tím hlavním. Nejdůležitější je podle všeho ona zkušená, o které se zmiňuje Neubauer. Zkušená se sice netýká žádné uznávané a ceněné praktické dovednosti našeho světa. Ve svém bezpečném světě totiž hrdina těžko potká draka, či Nemejského lva, na kterém by aplikoval získané dovednosti. Přesto je ona zkušená nesmírně cenná. Díky ní pak většinou hrdina a jeho okolí žijí šťastně a spokojeně až do smrti. Přechkané útrapy, zažitá dobrodružství, věrnost přátel, věrolomnost nepřátel a vůbec všechny krásy a zázraky Faerie totiž hrdinu promění jaksi vnitřně. Hrdina se naučí rozumět světu a poznat jeho řád na základě zážitků z druhého světa. Získá základní zkušenost svého světa tak, že ho nahlédne z radikálně odlišné perspektivy pohádkové říše či tolkienovské Faerie.

Cestou zkoušek a dobrodružství prošli i hrdinové Sapkowského a Tolkiena. Zaklínač Geralt musel na své cestě bojovat s nebezpečnými Nilfgaardskými vojáky, vzbouřenými elfy, musel čelit intrikám mágů i králů. Podle dávných zákonitostí příběhu se se zkouškami nepotýkal sám. Jeho společníci už byli vyjmenováni v úvodu kapitoly. Snad nejzajímavějším z nich byl upír Regis. Postava zastupující zřejmě archetyp moudrého starce, i když pravda spíše věkem a zkušenostmi než vzhledem. Regis dokonale znal poměry panující v zemích, kudy družina putovala, a jeho rady bylo vždy radno vyslyšet. Závěr dobrodružství naplňuje mytologema putování hrdiny téměř do puntíku. Co lepšího si představit jako vrchol dobrodružství, než záchranu princezny a porážku zlého čaroděje ve finálním strhujícím souboji? „Zaútočil. Geralt neustoupil, přijal boj. Oba soupeři kolem sebe tančili vražedný tanec. Hůl kmitala jako blesk. Geralt unikal úderům a sám je dával. Vilgefortz je obratně odrážel. Pokaždé, když se ocel srazila s ocelí, kov žalostně zasténal.“⁴⁶ Během dobrodružství prošel Geralt složitou cestou vnitřního vývoje. V skrytu duše zatoužil válečník po míru. Po dlouhé a náročné cestě se ze své zkušené vrátil moudřejší.

A co hobiti? Putování Středozemí nebylo o nic jednodušší. Bylo snad ještě nesnadnější kvůli břemenu, které s sebou nesli. Frodo a jeho přátelé vzdorovali stvůrám

⁴⁵ GRAVES, R.: *Řecké mýty*. Praha: KMa, 2004. s. 568.

⁴⁶ SAPKOWSKI, A.: *Paní jezera*. 1. vyd. Ostrava: Leonardo, 2000, s. 400.

Temného pána, statečně snášeli útrapy dlouhé cesty, procházeli mnoha bitvami, až nakonec stanuli před zkouškou nejtěžší: zničit Prsten v Ohňové hoře, srdci království Mordoru. I jim samozřejmě při překonávání překážek pomáhaly dobré mocnosti. V nejtěžších chvílích se vždy objevil ochránce a přítel. Klasickému mytologematu se poněkud vymyká ztvárnění závěru dobrodružství. Není totiž běžné, že by hrdinovým záměrem bylo zničení nějakého artefaktu, i když i takové příběhy existují. Síla a moc některých mytických obrů či čarodějů bývá občas ukryta ve vejci nebo jiném zdroji, který je třeba zničit, aby mohl být zlosyn poražen.

Konec Jednoho prstenu vedl i k pádu Temného pána. „Je konec Sauronovy říše!“ řekl Gandalf, „Ten, který nesl Prsten, splnil své poslání.“ A jak Kapitáni zírali na jih k zemi Mordor, zdálo se jim, že proti přikrovu mraků vyvstává obrovská stínová postava, neprostupná, korunovaná blesky, vyplňující celou oblohu. Vztyčila se nad světem a vztáhla proti nim velikou hněvivou ruku, strašlivou, ale bezmocnou: protože, jak se nad nimi skláněla, vítr ji vzal a odvál a pominula; a potom padlo ticho.“⁴⁷ Tak byl splněn úkol Froda Pytlíka, nositele Prstenu. Frodo a jeho přátelé přinesli Středozemi mír. Prošli dlouhou cestou zasvěcení a získali dostatek sil, aby po svém návratu ze zkušené dokázali znovu nastolit řád doma v Kraji.

Hobiti i zaklínač prošli světem dobrodružství stejně jako klasičtí mytičtí či pohádkoví hrdinové. Setkali se se zkouškami, které jim nachystaly zlé síly, byla jim poskytnuta kouzlená pomoc sil dobrých. Ve vrcholném bodě dobrodružství byli vystaveni zkoušce nejtěžší, po které následovala odměna. Na základě toho můžeme v závěru této podkapitoly konstatovat, že i v této části zůstalo v Tolkienových a Sapkowského prózách mytologema putování hrdiny zachováno v klasické podobě.

2.2.4.3 Návrat z cest

Ani po splnění nejtěžšího úkolu nenachází hrdina klid. Zákony příběhu jsou neúprosné, hrdina se musí vrátit domů. Cyklus se uzavírá. Návrat ze světa dobrodružství rozhodně není jednoduchou záležitostí. Okolnosti návratu záleží na tom, co hrdina ve světě dobrodružství vykonal. V případě, že získal kouzelný artefakt, poklad či princeznu způsobem, který se tak úplně nezamlouvá silám dlícím v druhém světě, může se návrat snadno proměnit ve spěšný útěk. Ani příběh Argonautů neskončil se získáním zlatého rouna. Král Aiétes se totiž vzácného pokladu nehodlal v nejmenším vzdát. Proto vyplul

⁴⁷ TOLKIEN, J.R.R.: *Pán prstenů III., Návrat krále*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, 1993, s. 200.

s celou svou válečnou flotilou za vzdalující se Iasónovu loď Argó. Nebýt Médeii dopadlo by to s Argonauty zle. V poslední chvíli zachránila princezna loď Argó i svého milence. Zabila svého nevlastního bratra Apsyrtu a rozsekala jeho tělo na kousky. „Svěřovala pak jeden po druhém dravému proudu. Tato krutá lest zdržela pronásledovatele, protože byl Aiétes nucen jeden po druhém kousky lovit, aby je mohl v Tomi pohřbit.“⁴⁸

O poněkud méně drastickém, avšak neméně napínavém příběhu útěku z magické země hovoří finská Kalevala. Mýtus vypráví o třech přátelích – věčném pěvci Vainamoinenovi, kováři Ilmarinenovi a jejich mladém příteli Lemminkainenovi, kteří se rozhodli ukrást zlé čarodějce Louhi mlýnek Sampo. Mlýnek to nebyl ledajaký, protože svému majiteli mlel obilí, sůl i zlato. Dobrodružství se vydařilo a loď hrdinů směřovala i s kořistí ze Severní země, sídla čarodějky, domů. Lemminkainen snad z mladické nerozvážnosti zapěl triumfální píseň, která probudila spící čarodějkou Louhi. Začalo zběsilé pronásledování. Nejprve seslala čarodějnice na moře hustou mlhu. Vainamoinen musel loď z mlhy vysekat mečem. Louhi nebylo tak snadné obelstít. Postupně za hrdiny posílala velryby, silné bouře i loď plnou válečníků. Díky Vainamoinenově umu však dobrodruzi vždy vyvázli. Až nakonec dostihla prchající loď sama čarodějka Louhi. Při divokém souboji byla sice poražena, ale v hlubinách oceánu se ztratil i magický mlýnek Sampo.

Většinou nenabývá návrat z pohádkové říše takto dramatických poloh. Hrdina zlo často poráží a do svého světa se vrací jako vítěz. Nad jeho návratem bdí dobré síly, které díky hrdinově skutku získaly alespoň na čas vládu nad druhým světem. To ovšem neznamená, že je návrat naprosto bez problémů. I když má hrdina plnou podporu dobrých mocností, bývá návrat bolestivý a komplikovaný. Důvodů existuje hned několik. Snad nejprozaičtější z nich je způsoben naprostou rozdílností světů. Tato rozdílnost se totiž občas projevuje i odlišným plynutím času v zemi pohádek a ve světě, který hrdina opustil. Příkladem poutníka, který měl štěstí, je Jaromil z pohádky Boženy Němcové. Zatímco pobýval v kouzelné zahradě s půvabnou průvodkyní Narciskou, uběhlo v jeho světě pouhých 10 let. Což sice představuje jistou komplikaci, ale za prvé Jaromil nezestárnul a za druhé jeho blízcí nezemřeli.

Irský hrdina Oisín by mohl našemu Jaromilovi upřímně závidět. Jak to bývá, potkal Oisín na jednom lovu půvabnou dívku, tedy pomineme-li kančí hlavu, která seděla na

⁴⁸ GRAVES, R.: *Řecké mýty*. Praha: KMa, 2004, s. 606.

něžné šíji. Ošklivá hlava byla výsledkem druidské kletby. Tuto kletbu mohl zrušit jen sňatek. Oisín proto neváhal a s dívkou se oženil. Kletba byla zlomena a Oisín se s dívkou vypravil do země jejího otce, krále země mládí. Zde prožil Oisín několik šťastných let, ale jeho srdce toužilo ještě jednou spatřit rodnou zemi Erin. Od manželky tedy dostal Oisín bílého oře na cestu do rodného kraje a také přísný zákaz z koně sesednout a dotknout se země. Mohlo by se zdát, že podobné příkazy dostávají hrdinové jen proto, aby je mohli porušit. Ani Oisín nebyl výjimkou a z koně sesedl. „V tom okamžiku jeho kůň zmizel a Oisín ležel na zemi jako slepý stařec.“⁴⁹ V jeho zemi totiž, zatímco byl pryč, uběhlo 300 let a ošizený čas si vybral svou daň.

O cestách na zkušenou už bylo řečeno hodně. Hrdina se navrácí modřejší a silnější. Což ovšem může za jistých okolností způsobit komplikace. Zejména proto, že je pro hrdinu velmi těžké přijmout zpět pravidla svého světa. Opětovně se sžít s malými starostmi, malichernými spory a banalitami, které přináší život v běžném světě. Někdy se může stát, že lidé hrdinovi nevěří, případně se mu vysmívají. Takové případy se naštěstí vyskytují jen velmi zřídka.

Ve vyprávění o návratu hrdiny domů figuruje ještě jeden nesmírně důležitý motiv. Konkrétně znovunastolení řádu ve světě, do kterého se hrdina vrací. I když v obou světech ubíhá čas stejně, je přeci jenom hrdina po nezanedbatelnou dobu pryč. Jeho svět zůstává nestřežen a vydán na pospas cizím, nepřátelským vlivům. A tak se někdy může stát, že během hrdinovy nepřítomnosti zavládne v jeho světě chaos. Také nesmíme zapomenout na to, že chaos vpadnuvší do hrdinova světa bývá samotnou příčinou hrdinské cesty. Ať je chaos panující v hrdinově světě jevem novým a překvapivým, nebo jevem očekávaným, vrací se hrdina proto, aby znovu nastolil pořádek.

Snad se dá i říci, že s pomocí báje relikvie, elixíru či „pouhé“ zkušenosti, kterých nabyl ve světě dobrodružství, přispívá hrdina k opětovnému obnovení a obrození svého světa. Už jsme letmo zmínili pohádku Pták Ohnivák a liška Ryška. V základních bodech jde o to, že se z královské zahrady začnou ztrácet zlatá jablka, z čehož starý král onemocní. Nejmladší kralevic zjistí, že zlodějem je pták Ohnivák. Svět hrdiny byl tedy již před začátkem dobrodružství zasažen chaosem. Do pátrání po zloději se pouští všichni tři královští synové. Pouze nejmladšímu se dostalo pomoci ze strany dobrých sil dlících v pohádkové říši, konkrétně manifestovaných liškou Ryškou. Po spoustě

⁴⁹ CAMPBELL, J. *Tisíc tváří hrdiny : archetyp hrdiny v proměnách věků*. Vyd. 1. Praha : Portál, 2000. s. 202.

peripetii se nejmladšímu králevici podařilo získat nejen ptáka Ohniváka, ale i koně Zlatohřiváka a krásnou Zlatovlásku. Skutečné obtíže nastaly nejmladšímu králevici až při návratu z pohádkové říše. Na samých hranicích svého království byl ve spánku oloupen svými bratry o Ohniváka, Zlatohřiváka, Zlatovlásku a nakonec i o život. Za pomoci lišky Ryšky však získal zpět nejprve život a postupně i ostatní výtěžky ze světa dobrodružství. „A potom vypravoval, jak se všechno přihodilo, a panna doložila, že jeho bratři jí pohrozili smrtí, prozradí-li, co učinili... Král se na ně velice rozhněval a dal oba bez milosti odpravit. Potom vzal sobě králevic krásnou Zlatovlásku za manželku, dostal od svého otce hned jednu polovici království a po jeho smrti druhou.“⁵⁰ Hrdina přinesl domů s pomocí sil ze světa dobrodružství, magických nástrojů (pták Ohnivák) i vlastní odvahy opět pořádek. Král se uzdravil, zlatá jablka v zahradě začala opět nerušeně růst, nenechali bratři byli potrestáni.

S jistou nadsázkou bychom mohli jako „vlajkovou lod“ příběhů o spleťtém návratu označit mýtus o Odysseově putování. V této chvíli má pro nás klíčový význam chvíle, kdy Odysseus stane na Ithace. Snad proto můžeme vynechat notoricky známé Odysseovy příhody pod hradbami Tróje i ty, které prožil na své strastiplné cestě domů. Na Odyssea čekalo doma nemilé překvapení. Urození synové vladařů okolních království totiž usoudili, že je Odysseus mrtvý, proto se dostavili na Ithaku, aby se ucházeli o ruku krásné Pénélopy. Na pobřeží rodné Ithaky se Odysseus setkal se svou božskou ochránkyní Athénou, která ho proměnila v žebráka. Pomoc našel u věrného pastevce Eumaia, kde se Odysseus shledal se svým synem Télemachem. Kvůli Athéninu zákazu nemohl ale Odysseus vyjevit Télemachovi svou pravou totožnost. Eumaios zavedl Odyssea v přestrojení za žebráka na výzvědy do královského paláce.

Příběh se blíží ke krvavému finále. Po několika dnech žebravého života v paláci už Odysseus zjistil, jak se věci mají. Při střelecké soutěži vyhlášené Pénélopou se Odysseus s Télemachem chopili zbraní a pobili zpupné nápadníky. „Jatka pokračovala a Athéna, proměněná ve vlaštovku, poletovala po síni a čířkala, až všichni ženiši i jejich pomocníci leželi mrtví, kromě hlasatele Medonta a pěvce Fémia.“⁵¹ Po boji ještě pověsili služky, které nebyly věrné své paní. Po masakru se Odysseus nechal poznat od své ženy, usmířil se s Poseidonem a všichni žili šťastně až do smrti. Pomineme-li morálně poněkud problematické zakončení příběhu, zjistíme, že s návratem Odyssea se

⁵⁰ ERBEN, K. J.: *Zlatovláska*. 4. vyd. Praha: Albatros, 1987, s. 32.

⁵¹ GRAVES, R.: *Řecké mýty*. Praha: KMa, 2004, s. 735.

na Ithaku vrátil i původní řád, který byl narušen během nepřítomnosti hrdiny mladými nápadníky.

Nyní jsme si ukázali, kolik různých podob může mít návrat klasického mytického či pohádkového hrdiny. Nastal tedy čas podívat se na to, jak si při návratu ze svých cest počínal Frodo Pytlík a zaklínač Geralt z Rivie. Už nyní musíme konstatovat, že za svými mytickými kolegy co do dramatickosti návratu rozhodně nezůstali pozadu.

Zaklínačovo dobrodružství bylo u konce. Zachránil mladou princeznu Ciri a porazil zlého čaroděje Vilgefrotze. Přeživší účastníci výpravy se rozešli po svých cestách. Zaklínač, Ciri a čarodějka Yennefer naposledy společně oslavili svátky začínajícího jara. Zdálo by se, že v melancholickém duchu dojdeme až k úplnému konci dobrodružství. Opak je pravdou. Geralt se vydal do města Rivie, pevně rozhodnut se po letech divokého života konečně usadit. „Tak jsme tady,“ potvrdil očividnou skutečnost Marigold, zacláněje si oči dlaní. „Osud nás sem opět zanesl, kruh se uzavřel...“⁵² Zaklínačův přítel Marigold ani nevěděl, jak blízko je pravdě. V Rivii totiž zuřily pouliční nepokoje. Sotva zaklínač našel přátele z dávných válek, musel se podrobit volbě. Buď konečně přestat s bojováním, nebo ochránit slabší. Jeho volba byla jasná, nebyl by to zaklínač, kdyby jeho meč zůstal zahálet, zatímco slabí trpí. V pouliční šarvátce podlehl Geralt z Rivie přesile a byl smrtelně zraněn. Zaklínačovo mrtvé tělo naložili jeho druhové na loďku a světili ho vodám kouzelného jezera Eskalott, v jehož mlhách prý leží kouzelný ostrov, na kterém se neumírá. Kdo ví, zda na ostrov doplul a zda tam dodnes šťastně žije s krásnou Yennefer.

V zaklínačově případě se nejedná o úplně běžný návrat hrdiny. Zaklínač se sice pokusí nastolit řád v domovském světě, ale při pokusu umírá. Tato skutečnost není v tomto kontextu úplně běžná. I když i případy, kdy hrdina umírá v srdci svého království, se objevit dají. Výše byl zmíněn germánský hrdina Sigurd a jeho boj s drakem. Po vítězném souboji s drakem vstoupí do Sigurdova života hned tři ženy. Vlastně jedna smrtelná žena a dvě valkýry. Jen pro upřesnění, valkýry, někdy označované jako ženy se štítem, byly příslušnicemi družiny Ódina, hlavního boha germánského pantheonu. Po bitvách doprovázely duše padlých bojovníků do Ódinova paláce Valhaly. Valhala byla místem bujarých radovánek, duše padlých hrdinů zde očekávaly čas poslední bitvy Ragnaroku v nekonečných hostinách a pitkách.

⁵² SAPKOWSKI, A.: *Paní jezera*. 1. vyd. Ostrava: Leonardo, 2000, s. 522.

Nutno ještě dodat, že v pozdějších verzích příběhu, tak jak byly zaznamenány v eposech 13. století, postavy obou valkýr, Brynhildy a Sigrdrífy, splývají v jedinou postavu Brynhildy. Sigurd záhy zjistil, že několikeré zásnuby, v kterých navíc hrají roli dávné věštby, kletby, nepředstavitelně komplikovaný spletenec příbuzenských vztahů a kouzla, se nevyplácí. I přes to, že se Sigurd nejprve zasnoubil s oběma valkýrami, oženil se nakonec se smrtelnou ženou Gudrúnou, která mu byla určena dávnou věštbou. Uražená Brynhilda zosnovuje pomstu. Sigurda na její popud zavraždili jeho nejvěrnější družiníci v srdci jeho panství.

„Na to jen Hogni

jí odpověděl:

„K smrti jsme ubili

Sigurda mečem,

nad mrtvým hrdinou

kůň hlavu skání.“⁵³

K Tolkienovým hobitům byl osud našťěstí laskavější. Ale ani jejich návrat neproběhl bez problémů. Zatímco byli hobiti pryč a pozornost ochránců Kraje byla upřena k důležitější věci, chopil se vlády nad krajem zlotřilý Saruman. Jeho vláda nebyla příznivá, téměř zotročil obyvatelstvo Kraje, kácel staleté stromy a moc svěřil do rukou zločinců. Jedná se o ukázkový příklad chaosu, který ovládne hrdinovu zemi, zatímco je hrdina pryč. Ale Frodo Pytlík a jeho přátelé prošli dlouhou cestou, na níž získali mnoho zkušeností. Při návratu do Kraje jich bohatě využili. Saruman byl díky spojeným silám hobitů poražen, jeho přísluhovači vyhnáni a do Kraje se začal pozvolna navracet řád. Při obnově a znovuzrození Kraje vydatně pomohly magické artefakty, které si hobiti přivezli ze svých cest. Zejména krabička s hlinou z Lórienu, zlatého lesa elfí královny.

Z výše uvedeného vyplývá, že v Tolkienově mythopoiésis nacházíme takřikajíc učebnicový příklad mytického návratu hrdiny se vším, co k němu patří. Ať už se jedná o znovunastolení řádu v domovském prostoru, nebo obnovou tohoto prostoru pomocí magických artefaktů, kouzel, relikvií, které hrdina získal ve světě dobrodružství. S návratem hrdiny souvisí v Tolkienově románu ještě jeden důležitý mýtický motiv. Už

⁵³ *Edda*. 1. vyd. Praha: Argo, 2004, s. 322.

jsme se zmiňovali o tom, že pro hrdinu, který se vrátil z pohádkové říše, je obtížné opětovně se sžít se svou domovskou zemí.

Náročná cesta a hlavně temnota Prstenu poznamenala Frodovo tělo i duši. Ač byl Kraj krásným místem a léčil mnohá zranění, Frodovu ránu vyléčit nedovedl. A tak jednoho podzimního dne vyrazil Frodo v doprovodu nejvěrnějšího přítele Sama na západ k Šedým přístavům. Na cestě už na ně čekali Elrond, Galadriel a v Šedých přístavech i Gandalf, nositelé tří mocných prstenů. S nimi odcházela ze Středozemě magie elfů. Frodo s elfy a Gandalfem nastoupil na krásnou bílou loď a vyplul vstříc legendární Západní zemi. „Pak Frodo políbil Smíška a Pipina a posledního ze všech Sama a šel na palubu; plachty byly vytaženy, vítr zavál a loď pomalu klouzala dlouhým šedým zálivem. Světlo Galadrieliny lahvičky, již Frodo pozvedl, se zamihotalo a bylo pryč. Loď vyjela na širé moře a jela dál na západ, až nakonec za deštivé noci ucítil Frodo ve vodě sladkou vůni a zaslechl zvuk zpěvu přicházející přes vodu.“⁵⁴ S určitou nadsázkou bychom snad mohli hovořit o motivu blízkém apoteóze hrdiny, neboť Frodo se vydal do zemí, v kterých se nestárne a blízko nichž sídlí božské mocnosti Valar. Minimálně se tak dostal do blízkosti bohů, i když přímo nevstoupil do pantheonu Středozemě.

Jisté rozdíly, které se při porovnávání mýtů a próz obou autorů vyskytly, mohou být způsobeny jedním důležitým faktorem. Mýtus je totiž živá a mnohdy i žitá skutečnost. Je téměř nemožné najít v tak komplexním jevu cosi jako strukturu, o schématu ani nemluvě. V případě, že se přesto podaří objevit něco takového, bývá objev okamžitě zbaven samozřejmosti nesmírným množstvím variant a verzí mýtů. V průběhu času se struktura mýtu narušuje a zatemňuje. „Mnohé legendy vydělují a zvýrazňují jeden nebo dva typické prvky celého cyklu (motiv zkoušky, útěku a únosu nevěsty), jiné řadí do jedné série několik nezávislých cyklů (například *Odyseia*). Různé postavy nebo epizody mohou splývat, jednotlivé prvky se mohou zdvojovat a objevovat se v mnoha podobách.“⁵⁵

V závěru konstatujeme, že i ze současných příběhů se může ozvat hlas dávného mýtu. Neboť shoda mezi mýty a pohádkami na jedné straně a Tolkienovými a Sapkowského prózami na straně druhé, na kterou bylo skromně poukázáno, snad není jen náhodná.

⁵⁴ TOLKIEN, J.R.R.: *Pán prstenů III., Návrat krále*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, 1993, s. 275.

⁵⁵ CAMPBELL, J. *Tisíc tváří hrdiny : archetyp hrdiny v proměnách věků*. Vyd. 1. Praha : Portál, 2000, s. 222.

Archetypální putování hrdiny tak ožívá sice v nové formě, ale v nezměněném obsahu. Podle Campbella dokonce stále promlouvá k lidskému nevědomí.

2.3 Smrt a zmrtvýchvstání

Poslední kapitola druhé části této práce bude poněkud pochmurnějšího ražení. Motiv smrti a zmrtvýchvstání, ať už boha, nebo kulturního hrdiny, je přítomen snad ve všech světových mytologiích. O tomto motivu by se dalo hovořit i jako o součásti hrdinského putování. Dokonce se zde objevuje i většina zákonitostí, které známe z předcházející kapitoly. Nicméně pro důležitost tohoto motivu v mytologickém kontextu a jeho výlučnost v rámci příběhů o putování hrdinů mu bude věnována samostatná část.

Právě kvůli mnoha shodným prvkům mezi putováním hrdiny a smrtí následovanou zmrtvýchvstáním bude tato kapitola poněkud stručnější než kapitoly předešlé. Vždyť se v obou případech jedná o překročení hranice, i když hranice Hádu či jiných světů, do kterých odcházejí duše, jsou absolutnějšího charakteru než hranice pohádkové říše. Hovořit znovu o strážcích hranic a kouzelných průvodcích by bylo příslovečným nošením sov do Athén. Při zkoumání smrti a zmrtvýchvstání budeme vycházet zejména z prací a teorií M. Eliadeho věnovaných alchymistům, kovářům a šamanským iniciacím.

Nejprve se podívejme v jaké formě se mytický motiv smrti a zmrtvýchvstání vyskytuje u Tolkiena a Sapkowského. Jak jinak začneme Tolkienem. Už jsme se letmo dotkli postavy čaroděje Gandalfa i jeho obrovského podílu na svržení moci temného pána Saurona. Gandalf je jednou z klíčových postav celého románu i samotných dějin Středozemě. Ve Středozemi byl znám pod mnoha jmény – Olórin, Mithrandir, Šedoplášť a tak dále. Jen pro připomenutí – Gandalf se stal vůdcem Společenstva prstenu, jehož posláním bylo zničit Jeden prsten, artefakt ohrožující svou existencí celou Středozem. Po mnohých dobrodružstvích dospěla družina do legendami opředené Morie, podzemního sídla dávných trpasličích králů. V době, kdy členové Společenstva prstenu do těchto míst dorazili, byla sláva Morie zapomenuta. V podzemních sálech sídlil už jen strach z neopatrností probuzeného zla. Tak se stalo, že po dlouhém bloudění zaútočili na družinu nesoucí Prsten skřeti, které vedl strašlivý démon balrog. Gandalf stanul na úzkém můstku nad propastí a v boji se utkal s jedním z nejstrašnějších démonů Středozemě.

„Balrog dorazil k můstku. Gandalf stál uprostřed oblouku, opíral se o hůl v levé ruce, v pravici mu však studeně a bíle zářil Glamdring. Jeho nepřítel se opět zastavil tváří k němu a stín kolem něho se roztáhl jako pár obrovských křídel. Zvedl dűtky a řemínky zakvílely a práskly. Z nozder mu vyšlehl oheň. Gandalf však stál pevně. ‚Nemůžes projít,‘ řekl. Skřeti stáli nehybně a padlo mrtvé ticho. ‚Jsem služebník Tajného ohně, vládnou plamenem Anoru. Nemůžes projít. Temný oheň ti nepomůž, plameni Ůdunu. Vrať se do Stínu! Nemůžes projít.‘“⁵⁶ Z dramatického začátku souboje si zapamatujme hlavně symboliku ohně, o které bude později ještě řeč. Snad nebude příliš vadit, když prozradíme Gandalfovo tajemství. Gandalf byl totiž vlastníkem jednoho ze tří prstenů, které ukuli elfové. Konkrétně prstenu ohně jménem Narya. Proto se nazval služebníkem Tajného ohně a vládcem plamene Anoru. Více podrobností bohužel nemůžeme uvést, neboť v dějinách Středozemě vše souvisí se vším a dokonale odhalit historii prstenů a čarodějů není v možnostech ani v náplni této práce. Můžeme pouze odkázat na Tolkienův *Silmarillion* a celoživotní studium mytologie Středozemě.

Gandalf se balrogovi postavil proto, aby získal čas zbytku prchající družiny. Zdálo se, že boj nebude mít vítěze. Hrozně rány temného balrogova meče odrážel Gandalf svým jasně planoucím mečem Glamdringem. Ale členové Společenstva nemohli nechat Gandalfa bez pomoci. Aragorn s Boromirem vyrazili proti balrogovi. Aby jim Gandalf zabránil v sebevražedném útoku, rozbil můstek, na kterém sváděl titánský zápas. „S hrozným výkřikem padl balrog kupředu a jeho stín se zřítíl dolů a zmizel. Avšak při pádu ještě máchl dűtkami, řemínky šlehly a ovinuly čaroději kolena. Táhly ho ke kraji. Zapotácel se, upadl, marně hmátl po kamení a sklouzl do propasti. ‚Utíkejte, hlupáci!‘ vykřikl a byl pryč.“⁵⁷ Gandalf Šedý padl a mohlo by se zdát, že Temný pán se konečně zbavil nenáviděného nepřítele. Motiv smrti už tu tedy máme, i když Tolkien o smrti nehovoří přímo, všechny indicie nasvědčují, že se Gandalf ocitl když už ne ve smrti, tak alespoň ve stavu smrti nesmírně podobném.

Aby byl motiv úplný, musí přijít i zmrtvýchvstání. A skutečně Gandalfův jasný plamen opět přinesl světlo do potemnělých dnů Středozemě. Zjevil se svým přátelům Legolasovi, Gimlimu a Aragornovi, ale už ne jako Gandalf Šedý, ale jako Gandalf Bílý, nejmocnější z čarodějů. Co se stalo s Gandalfem, když byl stržen balrogem do propasti? Bitva zuřila dál i v pádu si balrog s Gandalfem zasazovali strašné rány. V boji prošli

⁵⁶ TOLKIEN, J.R.R.: *Pán prstenů I., Společenstvo prstenu*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta. 1993, s. 310.

⁵⁷ Tamtéž, s. 311.

hlubinami země, ve kterých sídlily bytosti z počátku světa. Balrog se dal na útěk, Gandalf ho pronásledoval tajnými chodbami až na vrcholek hory Stříbrný špičák v jazyce elfů zvané Celebdil. Tam boj vyvrcholil. „Náhle se Gandalf zasmál. „Co by ale řekli v písni? Ti, kdo vzhlíželi z dálky, mysleli, že horu věnčí bouře. Slyšeli hřímání a říkali, že do Celebdilu bije blesk a odskakuje rozbitý v ohnivé jazyky. Nestačí to snad? Kolem nás se zvedl hustý dým, mlha a pára. Led padal jako déšť. Svrhl jsem svého nepřítele a on spadl z vyvýšeného místa a tříštil horskou stěnu, kde se o ni tloukl ve své zkáze. Pak na mne padla tma a já jsem bloudil mimo myšlení a čas a putoval dalekými cestami, o nichž nebudu vypravovat.“⁵⁸

Z temnot, kterými bloudil a ve kterých poznal mnohé skryté věci, byl Gandalf neznámou mocí vyslán na čas zpět do Středozemě, aby dokončil svůj úkol, tedy stál u porážky Temného pána.

U Sapkowského nemá motiv smrti a zmrtvýchvstání až epický rozměr jako u Tolkiena, to ovšem neznamená, že je méně dramatický. Překvapivě se tento motiv netýká zaklánače Geralta, ale princezny Ciri. Jejich dobrodružství už byla také zmíněna výše, proto bude iniciační přechod ze života do království smrti a zpět - tak jak ho zachytil Sapkowski - načrtnut jen stručně. Mladá Ciri při útěku před Nilgaard'any prošla magickým portálem, který ji nedopatřením teleportoval na nehostinnou poušť. V té době už znala základy magického umění a dovedla čerpat kouzlenou energii ze všech živlů. Tedy kromě jednoho, magie ohně byla zakázaná a ani největší mágové všech království ji neuměli zkrotit. V největší nouzi na pokraji vysílení sáhla Ciri právě po magii ohně jako po jediné možné záchraně.

„Zvedla obě ruce nad hlavu, křičela zakletí, skandovala litanie. Nerozuměla jim, nepamatovala si, kdy se je učila a zda vůbec se je učila. To nebylo důležité. Cítila moc, cítila sílu, planula ohněm. Byla ohněm.“⁵⁹ Uprostřed přívalu magie se Ciri zjevila Falka, dávno mrtvá válečnice, která kdysi uvrhla svět do chaosu a nabídla jí obrovskou moc, vojska, která povede do bitev, kontrolu nad veškerými zdroji magie a v konečném důsledku i vládu nad světem. Moc vynucenou vojenskou silou ale Ciri odmítla. Oheň i příval moci ustal a možná dotlouklo i srdce v princeznině hrudi. Nikdo nesměl beztrestně užít živelné moci magie ohně. „Nemyslela na nic. Byla sama, byla prázdná.

⁵⁸ TOLKIEN, J.R.R.: *Pán prstenů II., Dvě věže*. 2. vyd. Praha: Mladá fronta, 1993, s. 93.

⁵⁹ SAPKOWSKI, A.: *Čas opovržení*. 1. vyd. Ostrava: Leonardo, 1996, s. 283.

Neměla již nic a necítila nic. Hlad ani žízeň, vyčerpání ani strach... Nebe střídalo barvy. Nehýbala se. Cožpak v prázdnotě má pohyb nějaký smysl?“⁶⁰

Ale i Ciri se prošla tuto iniciační zkouškou úspěšně a navrátila se do života. Oproti Gandalfovi se ale nevrátila silnější. Dokonce najednou ztratila všechny své magické schopnosti. Ale tento stav netrval dlouho, jako by v sobě Ciri musela zabít starou magii, aby uvolnila místo nové větší síle. A tak se tato iniciace přeci jen stala klíčem k obrovské magické moci, i když se to neprojevalo hned.

V Sapkowského i v Tolkienových knihách bychom našli i několik dalších příkladů sestupu do podsvětí. V Pánu prstenů projel Aragorn Stezkami mrtvých, aby přivedl vojsko duchů na pomoc obleženému Gondoru. Adepti zaklínačského řemesla prochází závěrečnou zkouškou svých dovedností, při které se dotknou hranic smrti a občas je i překročí. Pro naše potřeby však postačí oba výše zmíněné příklady.

Nyní přejdeme ke konkrétním manifestacím motivu smrti a zmrtvýchvstání ve světových mytologiích. Jak už jsme řekli, je tento motiv poměrně rozšířený a zdaleka se netýká jen křesťanské věrouky, kde se pravda projevil zřejmě s největší silou. Jedná se o nesmírně starý motiv. Týká se jak bohů a hrdinů, tak i některých „povolání“ úzce spjatých s mýtem a mytickými oblastmi, jako jsou například šamani, případně alchymisté, nebo na první pohled překvapivě kováři. Nejprve se zaměříme na některé umírající bohy.

2.3.1 Umírající bůh

Ve světových mytologiích existuje mnoho umírajících a opětovně k životu procitajících bohů. Podle Eliadeho i jiných badatelů to bývají většinou bohové spojení s vegetací či vegetačními cykly, i když to nemusí být pravidlem. Proč právě s vegetací? Zejména proto, že „božská bytost (Žena, Dívka, Muž nebo Dítě) se obětuje, aby zajistila existenci člověka: z jejího těla raší rozličné plodiny skýtající obživu. Mýtus je vzorovým modelem rituálů, které je třeba pravidelně provádět.“⁶¹ Ony rituály se týkají lidských obětí, které byly přinášeny k zajištění úrody. Pro naše potřeby postačí dva příklady z mytologií blízkých naší kulturní oblasti, tedy z mytologie řecké a germánské.

⁶⁰ Tamtéž, s. 286.

⁶¹ ELIADE, M.: *Kováři a alchymisté*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2000, s. 26.

Konkrétně půjde o řeckého Dionýsa, boha vskutku alespoň částečně spjatého s vegetací, a germánského Ódina, který je zřejmě výjimkou potvrzující pravidlo a s vegetací nemá společného vůbec nic.

2.3.1.1 Ódin

Jméno Ódin už bylo několikrát okrajově zmíněno. Nyní nazrál čas věnovat se tomuto nesmírně zajímavému bohu podrobněji. Jak už bylo řečeno, Ódin vládl germánskému pantheonu (nejprve byl pravděpodobně bohem kontinentálních Germánů, do oblastí Skandinávie se dostal až postupem času). Jako ke každému správnému nadřízenému indoevropských bohů náležel i k jeho atributům blesk. Ódin byl znám pod mnoha jmény mezi nejznámější patří Grímnir, Wodan, Wotan, Vysoký, Herjann, Poutník v modrém plášti, Ómi, Váfud, Sídgrani atd. Jeho jméno bývá odvozováno od německého Wut – zuřivost. A skutečně je toto slovo na místě. Ódin totiž patří k bohům s dosti ambivalentní povahou. Byl bohem bitev, padlých, ale také vládcem kouzel, šalby, a dokonce i básníků.

A jak Ódin vypadal? O mnohém vypovídá jedno z jeho jmen – Sídgrani (dlouhý vous mající). Nad oním dlouhým vousem planulo vědoucím ohněm jedno oko. Druhé obětoval, aby se mohl napít ze studně moudrosti. Oděn byl v modrý plášť a široký klobouk, který do bitev vyměňoval za okřídlenou helmici. Vlastnil také několik předmětů nesmírné magické síly. Oštěp Gungi, který nikdy neminul cíl, prsten Draupni a magický meč. Provázejí ho kouzelná zvířata – osminohý kůň Slepnir, havrani Hugin a Munin a dva vlci Geri a Freki. Ač osminohý kůň příliš nesouvisí s naším tématem, je to příběh, jak řekl Snorri, který stojí za vyprávění. Odehrál se na počátku věků, v době, kdy bohové postavili Valhalu. Nádherný palác sice stál, ale chyběla mu hradba, což byl v těch nebezpečných dobách citelný handicap. Jako na zavolání se objevil tajemný stavitel a slíbil bohům, že hradbu postaví do dvou let, ale rozhodně ne zadarmo. Jako odměnu požadoval slunce, měsíc a krásnou bohyni Freyju za manželku. Bohové nakonec svolili, ale lhůtu dostavění hradby posunuli na jeden rok, v domnění, že to stavitel nemůže stihnout.

Rok už téměř uplynul a z hradby zbývalo dokončit jen bránu. Bohové byli krajně znepokojeni, přeci jen vydat neznámému staviteli slunce, měsíc a navrch bohyni Freyju se jim příliš nechtělo. Proto se jednou v noci ukryli poblíž rozestavěné hradby a zjistili, že staviteli pomáhá kůň. Zvíře to nebylo ledajaké, kromě krásy vynikalo

kromobyčejnou silou a zastalo většinu práce za stavitele. Jedinou nadějí bohů se stal šprýmař Loki. Ten se proměnil v klisnu a hřebce staviteli odloudil. Nakonec tedy nebyla hradba po roce dostavěna. Navíc bohové zjistili, že tajemný stavitel byl převlečený obr, tedy jeden z úhlavních nepřátel. Bůh bouře Thor se hrozně rozčílil a stavitele na místě zabil svým kladivem. Lokiho proměna v klisnu měla po určitém čase dohru, Lokimu se totiž narodilo hříbě, malý Slepnrir, který se později stal Ódinovým ořem.

Proč zmiňujeme Ódina v souvislosti se smrtí a zmrtvýchvstáním? Odpověď je jednoduchá. Klíčem k ní je germánské písmo - runy. Ódin byl bohem nesmírně moudrým a pro svou moudrost neváhal mnohé obětovat. Aby našel kouzlo run a poznal jejich tajemství obětoval i vlastní život. Svým magickým oštěpem se přibodnul ke kmeni obrovského jasanu Yggdrasilu, který tvořil osu všech světů. Tak devět dní a nocí visel mezi nebem a zemí a v temnotách hledal taje run.

„Vím, že jsem visel
ve větrném stromu
devět dlouhých nocí,
oštěpem proklát
v oběť Ódinovi,
sám sobě samému,
na onom stromě,
o němž nikdo neví,
z kterých kořenů roste.
Chléb mi nepodali
ani chmelovinu;
dolů jsem se díval:
runy jsem zhlédl,
s nářkem je zvedl,
pak padl jsem k zemi.“⁶²

⁶² *Edda*. 1. vyd. Praha: Argo, 2004, s. 67.

Tento stručný úryvek pochází z eddické básně Výroky Vysokého. Jedná se o jednu z nejstarších básní celé Eddy. V podstatě jde o soubor rad Vikingům v boji i na cestách, dále obsahuje vyprávění o Odinově oběti a končí popisem magických účinků run. Na první pohled by se mohlo zdát, že motiv obětování je v tomto kontextu jen jakousi křesťanskou reminiscencí. Tento dohad je ale velmi nepravděpodobný, neboť mýtus o Odinově sebeobětování je v germánské mytologii příliš silně zakořeněn.

Eliade v této souvislosti poukázal na jinou zajímavou možnost: „V náboženství a mytologii starých Germánů připomínají některé jevy představy a techniky šamanismu v jeho severoasijské podobě“⁶³ Eliade míní především některé iniciační šamanské rituály, související se symbolickou smrtí zasvěcovaného adepta. Některé germánské iniciační rituály byly také spojeny se symbolickým věšením zasvěcovaného. Možná může skutečně jít o ozvěnu dávných šamanských praktik. Sebeobětování není jediným šamanským prvkem, který Eliade u Ódina nachází. K dalším patří Ódinova schopnost měnit se ve zvířata, jeho více než blízký vztah k nekromancii nebo jeho pěvecké a věštecké umění.

Ať už nacházíme v Ódinově příběhu jakékoli významy, můžeme konstatovat, že rozhodně patří do početné skupiny umírajících a znovu procitajících bohů.

2.3.1.2 Dionýsos

Z mrazivého severu nás zavádí naše pátrání až na slunný jih, a hned k rozpustilému bohu vína. Dionýsos je natolik známý bůh, že snad ani nemá význam nějak podrobně ho představovat. Snad jen pro úplnost zmiňme několik jeho atributů. Patřila k nim vinná réva, břečťan a především thyrsos – hůl obrostlá révou. Byl bohem vína, rostlinstva, plodnosti. Zjevoval se v podobě hada, býka i lva. Ač byl bohem, neměl už od početí jednoduchý život. Jeho otcem byl Zeus a matkou smrtelná dívka Semelé. Zeus se jí, jak měl ve zvyku, dvořil v přestrojení. To mělo, kromě výhody utajení před žárlivou Hérkou, i jednu výhodu ryze praktickou, obyčejný smrtelník totiž nesnesl pohled na vládce bohů v celém jeho majestátu. Semelé byla zvědavá, jak její milenec vypadá ve skutečnosti, a tak naléhala a naléhala, až Zeus neodolal a zjevil se jí ve své pravé podobě. Jasný plamen Diovy pravé podoby stál těhotnou Semelé život. Zeus vyňal z jejího umírajícího těla plod a donosil Dionýsa ve svém stehně.

⁶³ ELIADE, M.: *Šamanismus a nejstarší techniky extáze*. Vyd. 1. Praha: Argo, 1997, s. 321.

Ani po narození neměl Dionýsos na různých ustláno. Héra ze žárlivosti poštvála na malého Dionýsa Titány. A zde přichází motiv smrti a zmrtvýchvstání. I přes Dionýsův odpor se ho Titáni zmocnili a roztrhali jeho tělo na kousky. „Ty kousky potom vařili v kotli, ale z půdy, na niž dopadly kapky jeho krve, vyrostla mezitím jabloň s granátovými jablky.“⁶⁴ Dionýsa zachránila až jeho babička Rheia, která složila kousky jeho těla k sobě a znovu jim vdechla život. V pozdější helénistické verzi mýtu Dionýsos také umírá, ale neožívá, nebo alespoň ne přímo. Titáni totiž jeho tělo roztrhají a sní, za což je Zeus spálí na popel. Z toho popela jsou pak stvořeni lidé, a proto je v lidech přítomna složka božská (Dionýsův prach) i titánská.

I po Dionýsově vzkříšení byl jeho život zajímavý. Prošel mnoho zemí a zažil mnohá dobrodružství. Způsobil mnoho radosti i utrpení, tak jak jen bůh opojení dokáže. Poté, co začal být uctíván po celém světě, vystoupil na Olymp a usedl na místě uvolněném Hestií. Jeho smrt a vzkříšení v raném věku nebyly jediným Dionýsovým kontaktem s podsvětí. Potom, co vystoupil na Olymp, se rozhodl vysvobodit svou matku Semelé z Hádu. Sestoupil proto do pochmurné říše smrti, myrtou podplatil Persefonu a ta propustila jeho matku.

Od předchozího mýtu o Ódinovi se příběh Dionýsova vzkříšení poněkud liší zejména tím, že se Dionýsos nevrátil ze smrti zkušenější. Tudiž jeho smrt neměla tak silný iniciační nádech. Přesto znamenala určité potvrzení Dionýsova božství a jeho odpoutání od lidského údělu tím, že překonal smrt.

Porovnáme-li mýty o obou bozích s příběhy Gandalfa a Ciri, zjistíme, že jsou spojeny motivem smrti hlavního aktéra, která ho posune na dlouhé cestě poznání a hledání pravdy o notný kus kupředu. Zajímavé spojení, ba téměř příbuznost je patrná v postavách Ódina a Gandalfa. Tato příbuznost není dána jen jejich iniciační smrtí. Obě postavy jako by byly součástí stejné tradice, nebo stejného archetypu. Oba jsou moudří starci, Ódin božského původu, Gandalf božství se silně blíží, oba vládou magií, jsou známí pod mnoha jmény, oba vlastní magické koně, kouzelné meče a prsteny. Oba mají v rukou provázky vedoucí k trůnům mocných jejich světů a tak dále. Jen Gandalf je přeci jen mírně čitelnější ve svých pohnutkách, ale i jeho hněv je strašlivý. Jako by v Gandalfovi znovu ožíval příběh pána bitev a otce bohů Ódina, jehož kořeny, alespoň podle Dumézila sahají až k indickému bohu Šivovi.

⁶⁴ GRAVES, R.: *Řecké mýty*. Praha: KMa, 2004, s. 101.

2.3.2 Kováři a alchymisté

Další oblastí, ve které se vyskytuje motiv smrti a zmrtvýchvstání, je oblast alchymistických tradic a rituálů. Ale proč se v názvu kapitoly vyskytlo i povolání, nemající na první pohled nic společného s velkým alchymistickým dílem? Odpověď najdeme v odvážné a originální Eliadeho teorii o vzniku alchymie z pradávné tradice hornických a kovářských rituálů, která sahá až do doby železné a možná ještě dále. To je samozřejmě zapotřebí blíže vysvětlit. Vydejme se proto k příslovečnému jádru pudla, v tomto případě ke kovářům.

Klíčem k výsadnímu postavení kovářů v době železné, které dodnes přetrvalo u některých původních národů Afriky, je sama základní látka jejich práce – železo. Předtím, než se lidé naučili dolovat rudu v podzemí, byly prvním zdrojem železné rudy pravděpodobně meteority. Jak ale vnímal člověk, žijící ve společenství založeném na mytickém vnímání světa, kámen spadlý z nebe? Nedá se říci, že jinak, než s posvátnou bází a úctou. Vždyť šlo o součást jiného světa, nebeského posvátna. Kov získaný z meteoritu nebyl jen tak ledajakou surovinou, ve své době byl cennější než zlato. Postupně začali lidé využívat i rudu nacházející se na zemském povrchu. S objevem tavby rudy v pecích se železo začalo postupně stávat nejvýznamnějším kovem. „S počátky této metalurgie ve větším měřítku se setkáváme v období let 1200 – 1000 př. n. l. v arménských horách. Odtud se tajemství tavby rozšířilo na Blízký východ, do Středomoří a do střední Evropy.“⁶⁵

Ať už kovář získával rudu z nebeských meteoritů, povrchových ložisek, která byla často velmi vzdálena od sídla jeho kmene, nebo později přímo z útrob země, vždy vstupoval do oblastí posvátna. Nebe, vzdálená místa a podzemí představovaly pro archaického člověka jakousi pohádkovou říši, svět dobrodružství a chaosu, tak jak byl zmiňován výše. Svět, který má svá pravidla a také své strážce (z nepřeborného množství strážců kovů jmenujme například německého Mistra Hoemmerlinga, Bílou paní, která někdy zvěstuje závaly, nebo naše dobře známé permoníky). Člověk, který do takovýchto oblastí vstupuje, musí znát pravidla této oblasti a dodržovat tamní zákony, jinak se se zlou potáže. A odtud je jen krůček k určité tabuizaci a výjimečnosti kovářského povolání. Kdo přichází do styku s oblastí posvátna, zasluhuje respekt a také

⁶⁵ ELIADE, M.: *Kováři a alchymisté*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2000, s. 20.

vzbuzuje strach, snad proto se kovářovo postavení v archaické společnosti rovnalo svou prestiží minimálně postavení šamana.

Důležitost postavy kováře nepřímo dokumentuje i jeho častý výskyt v legendách a pohádkách. Mnohokrát se stalo, že na kovářovy dveře uprostřed noci zabušil tajemný cizinec s obrovským ořem, který zrovna potřeboval okovat. Až s ránem zjistil udivený kovář, že koval koně některého z mocných bohů. Možná až učebnicovým příkladem mytického kováře je bůh Héfaistos. Kovářem poněkud drsnějšího ražení byl Völund. O Ilmerinenovi z bájí finské Kalevaly už byla řeč výše...

Tato fakta jsou sice zajímavá, ale stále neodhalují souvislost kovářských rituálů s tradicí alchymistickou. Kamének skládačky, který snad vrhne trochu světla na toto záhadné spojení, nese jméno Matka Země. Země byla od pradávna vnímána jako ženský, potažmo mateřský element. Sluje, jeskyně a později i doly byly vnímány jako dělohy Matky Země. Proto zřejmě byly jeskyně prvními posvátnými místy. Pohřeb i iniciační obřad konaný v jeskyni mohly mít nádech velkého mystického návratu k Matce Zemi. Ještě důležitější je skutečnost, že cokoli spočívá v zemské děloze, se nachází ve stádiu jakéhosi postupně zrajícího embrya. Nejmarkantnějším příkladem jsou rostliny, které se každoročně rodí z lůna země. Ale tato víra se týkala i kovových rud. Kdyby byly rudy ponechány v zemi dostatečně dlouho, všechny by uzrály a staly by se dokonalým kovem – zlatem. Kováři a hutníci do procesu zrání kovů zasahovali a na světlo světa vynášeli kovy nezralé – železo apod. To znamená, že na sebe v podstatě brali roli přírody. „Tím, že hutník zrychloval proces růstu kovů, urychloval i časový rytmus: tempo geologické měnil v tempo vitální.“⁶⁶ A v tomto klíčovém bodě už můžeme vycítit kořeny alchymie. Než se ale dostaneme k alchymistům, musíme se ještě letmo dotknout vztahu kováře a ohně.

K tomu, aby kovář mohl urychlit přírodní děje zrání, potřeboval účinný nástroj. Tím nástrojem se stal oheň. Jediný živel, který měl moc vytvářet látky a věci v přírodě předtím nevidané – tedy například nejružnější slitiny, nástroje atp. Oheň se z tohoto důvodu stal zdrojem neskutečné magické síly. Proto patřilo ovládnutí ohně k základním předpokladům k vykonávání povolání zacházejících s magií. Základním kouzlem každého šamana je chození po žhavých uhlicích, případně jejich pojídání, ovládnutí tělesného tepla, dotek s rozžhaveným železem atd. Protože kováři pracovali s látkou obdařenou takovým magickým potenciálem, jakou byl právě oheň, patřilo jim stejně

⁶⁶ Tamtéž, s. 33.

význačné místo jako všem mágům, šamanům a medicinmanům. Magickou spojitost s ohněm nacházíme i u Ódina, základ jeho jména Wut neznamená jen zuřivost, ale i nesmírné teplo, vyvolané kouzelným nápojem, nebo také válečnickou zuřivostí. V této souvislosti vzpomeňme na Gandalfa a na princeznu Ciri. Ten starší z nich byl strážcem Tajného plamene Anoru a ohnivého prstenu. Druhá členka dvojice se pokoušela ovládnout ohňovou magii. Zdá se, že i zde možná zafungoval pradávný archetyp.

Společně s Pánem prstenů snad ještě stojí za zmínku legenda sibiřského etnika Burjatů. Když Burajti ještě neznali železo, zabíjeli svůj dobytek kameny a pojídali ho syrový. Dobří bohové proto seslali na zem Bošintoje – kulturního hrdinu – kováře, který naučil Burjaty zpracovávat kov a rozdělovat oheň. Jeho první žáci se stali předky dnešních kovářských rodin. Ale jako měli Burjatové své bílé a černé bohy, tak měli i bílé a černé kováře. Černí kováři jsou obzvláště obávaní, neboť mohou pojídat lidské duše. „V jakutských mýtech se vypráví, že kováři jeho řemeslo přidělilo ‚zlé‘ božstvo K'daai Maqsin, vrchní kovář v pekle.“⁶⁷ To dokládá, že kovářství, stejně jako jakékoli jiné magické povolání, mělo své světlé i stinné stránky. Prozkoumáme-li důkladně mytologii Středozemě, zjistíme, že největším kovářem byl paradoxně sám temný pán Sauron. Vždyť on ukul v Hoře osudu Jeden prsten, magický artefakt téměř božské síly. Motivy ohně a kovářů je Středozemě vůbec silně prostoupena. Jmenujme jen magické klenoty Silmarilly planoucí světlem hvězd, ohně Hory osudu, ve kterých byl vytvořen i zničen Jeden prsten, ve výše vyličeném souboji Gandalfa s balrogem proti sobě stanuly hned dva ohně – Gandalfův bílý a balrogův temný.

Nyní však nazrál čas věnovat pozornost samotným alchymistům. Běžná představa alchymisty, jak ji už několika generacím sugerují filmy o pekaři a císaři, je naprosto mylná. Alchymie rozhodně nevznikla pouze jako snaha o padělání zlata, jejímž občasným vedlejším výsledkem by bylo leštidlo na parkety. To by bylo ryzím podceněním duchovních schopností a ambicí starověkých národů a také neopodstatněným popřením jejich nesmírných znalostí o kovech a slitinách. Alchymii nelze považovat ani za primitivní předchůdkyni dnešní chemie. Z pohledu alchymisty by dnešní racionální věda – chemie – představovala hluboký úpadek. Alchymie byla spíše než vědou mystickou naukou, která považovala hmotu za posvátnou a hodnou nejvyšší úcty. Všechny pokusy v tomto světle nabývaly netušených duchovních rozměrů.

⁶⁷ Tamtéž, s. 60.

Počátky západní alchymie můžeme nalézt v helénistickém Řecku, kam se dostala z oblasti Mezopotámie a Egypta. Jak ale souvisí s dávnými kováři? Popřeme-li možnost vzniku alchymie jako návodu na padělání zlata či jako předchůdkyně dnešní vědy, musíme původ víry v umělou transmutaci látky hledat jinde. Nejpravděpodobněji se potom jeví vysvětlení, že „k prvním alchymickým operacím pravděpodobně došlo v důsledku setkání se symboly, mytologiemi a technikami horníků, slévačů a kovářů.“⁶⁸ Konkrétně při setkání s mýtem o Matce Zemi a kovech uložených v jejím lůně. Alchymistická teorie o transmutaci hmoty spočívá na domněnce, že kovy vyjmuté z lůna země mohou „uzrát“ v laboratoři a proměnit se v kov nejdokonalejší, tedy ve zlato. Objevuje se zde stejný princip, jaký nacházíme ve víře starých kovářů.

Problematika alchymie, jejích východisek, rituálů a prostředků je natolik složitá a komplexní, že není možné ji na takto malém prostoru zachytit ani v hrubých obrysech, proto musíme učinit velký skok a začít se zabývat věcí pro nás klíčovou – smrtí a vzkříšením látky v alchymickém díle transmutace. Výsledkem transmutace mohlo být jak zlato, tak i známý *Lapis Philosophorum* – kámen mudrců. Jak jsme již konstatovali výše, nešlo při transmutaci kovu ve zlato o prosté padělání či snahu o zbohatnutí. Transmutace měla rozměr především duchovní, s tím jak se nedokonalý kov měnil ve zlato, měnila se i alchymistova duše - ze stavu nedokonalého do stavu blízkého nesmrtelnosti. A jak už víme, žádné překročení hranice, žádná iniciace není zadarmo. Dokonalejší roviny bytí je možné dosáhnout jen za cenu utrpení, možná i smrti a vzkříšení. To se samozřejmě netýká jen lidských bytostí, ale i hmoty.

Už v nejstarší alchymistické literatuře je uvedeno několik stádií, kterými musí hmota projít, aby se její transmutace završila dokonale. Tato stadia jsou pojmenována po barvách, kterými hmota při velkém díle prochází. Základní fáze jsou čtyři, někdy přibývá i pátá. Jejich pořadí se bohužel nedá přesně specifikovat neb se od alchymisty k alchymistovi mění. Jejich jména zní *nigredo* – černá, *albedo* – bílá, *citrinitas* – žlutá, *rubedo* – červená.

Jak sám název napovídá, bude pro naše zkoumání nejdůležitější fáze *nigredo* - černá. Ta totiž symbolizuje smrt látky. Alchymista látku během černé fáze „zabil“, později ji dokonce podrobil i jistému „utrpení“ (tavení, leptání, rozpouštění,...). Při výrobě zlata nebo kamene mudrců představuje *nigredo* rozpuštění materiálu do stavu kapalné a beztvare hmoty. Podle Eliadeho došlo zřejmě v alexandrijské alchymii k přenosu rituálů

⁶⁸ Tamtéž, s. 109.

helénistických mystérií do alchymistického díla. „Alchymista s Hmotou zachází v podstatě tak, jak se v mystériích nakládalo s božstvem: nerostné látky ‚trpí‘, ‚umírají‘ a ‚rodí se‘ k novému modu bytí, tj. jsou přeměněny.“⁶⁹ Iniciační smrt se netýká jenom látky, ale vlastně i alchymisty konajícího přeměnu. A to je možná největší motivace pro výrobu zlata či kamene mudrců – osobní proměna a přechod do jiného způsobu existence.

Během fáze *nigredo* se alchymisté snaží přeměnit látku, se kterou pracují, do stavu jakési původní, prvotní nebo základní látky. Vracejí ji tedy do stavu, ve kterém se nacházela v lůně Země. Z pohledu mytologie se obracejí k počáteční situaci a uvádějí látku do stádia chaosu. Jak již víme, je sestup do chaotických temnot jedním z úhelných kamenů všech iniciací. Dokonce by se dalo říci, že hmotu takto vymaňují z působení času. Jedině z prvotní látky, ve kterou byl proměněn materiál, se kterým alchymista pracoval, se může stát výchozí pozice pro nové stvoření látky. Pro stvoření, které není nijak zatíženo historií, tedy působením času. O tom, že se celý proces týkal i samotné osoby alchymisty, svědčí i známá alchymistická zkratka popisu transmutace – VITRIOL (*Visita Interiora Terrae Rectificando Invenies Occultum Lapidem*). Existují dvě možné verze překladu, i když obě jsou velmi podobné. Sapkowski uvádí překlad: „Zkoumej nižší sféry země, uprav je a nalezněš skrytý kámen.“⁷⁰ Podle očekávání je Eliadeho překlad přeci jen poněkud fundovanější a obratnější: „Navštiv nitro Země, a skrze očišťování najdeš tajný kámen“⁷¹

Fáze následující po *nigredu* se nazývá *albedo* – bílá. Jedná se o vzkříšení, jak látky, tak i alchymisty. Látka v podobě beztvaré kapaliny se nyní sráží a krystalizuje. Alchymistovi se na této úrovni pravděpodobně začínalo dostávat možnosti nahlédnout do nových stavů vědomí. Dále následují fáze *citrinas* a *rubedo*, během nichž už se jenom dále rozšiřuje spektrum duchovních prožitků alchymisty a látka dál a zdárně směřuje k proměně ve zlato či bájný kámen mudrců. Během výkladu o alchymistickém díle samozřejmě vzniká nesmírné množství otázek, na které bohužel nemůžeme odpovědět, neboť to není v možnostech ani v náplni této práce. Jenom namátkou vytanou na světlo naléhavé otázky týkající se počátku i ukončení alchymistického díla. Velká neznámá je spojena s podstatou prvotní látky, ve kterou se hmota proměňuje na počátku díla, o tom, co je to kámen mudrců ani nemluvě. Malou útěchou může být

⁶⁹ Tamtéž, s. 110.

⁷⁰ SAPKOWSKI, A.: *Boží bojovníci*. Vyd. 1. Ostrava: Leonardo, 2005, s. 469.

⁷¹ ELIADE, M.: *Kováři a alchymisté*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2000, s. 119.

skutečnost, že ani sami alchymisté se nebyli schopni a možná ani ochotni na odpovědích na tyto otázky shodnout.

V souvislosti s motivem smrti a zmrtvýchvstání by bylo možné zmínit i iniciační rituály šamanů, či zajímavou rumunskou polobožskou postavu jménem Zalmoxis. Zejména o šamanech už ale bylo napsáno mnohé. Další úvahy by proto zřejmě nepřinesly nic nového. Vhodnější bude upozornit na vynikající knihu M. Eliadeho – *Šamanismus a nejstarší techniky extáze*, vydanou v roce 1997 v nakladatelství Argo⁷², která danou problematiku zpracovává naprosto vyčerpávajícím způsobem.

V této kapitole bylo ukázáno, jak častý a zajímavý může být motiv smrti a zmrtvýchvstání a do jak netušených oblastí zasahuje. Většinou zde platí podobné zákonitosti jako v příbězích o putování hrdinů. Abychom se vrátili na začátek, nacházíme v motivu smrti a zmrtvýchvstání i příchod kosmogonického mýtu, pravda přeneseného na individuální úroveň. Každé vzkříšení, ať už se týká boha, hrdiny, nebo hmoty, je vždy také trochu novým stvořením.

Na základě porovnání motivu smrti a zmrtvýchvstání přítomného v klasických mýtech a téhož motivu v podání Sapkowského a Tolkiena vyvstávají v obou případech zajímavé podobnosti a analogie. Iniciační smrt má v obou prózách stejnou funkci jako v mýtech, vychází z podobných situací a stejných pravidel. Během iniciace Gandalfa a Ciri ožívají i jiné motivy, s klíčovým motivem smrti a zmrtvýchvstání související jen okrajově. Pozoruhodný je především motiv ohně, odkazující k rituálům mágů a hutníků. U Sapkowského i Tolkiena znovu ožívá i tento dávný mýtický motivy jen v poněkud modernějším hávu.

⁷² ELIADE, M.: *Šamanismus a nejstarší techniky extáze*. Vyd. 1. Praha: Argo, 1997

3 Tolkien a Sapkowski jako inspirační zdroje

V této kapitole se podíváme do oblastí kulturního života, které byly ovlivněny dílem obou autorů. Více prostoru bude věnováno Tolkienovi, neboť jeho dílo je přeci jenom významnější a populárnější. Vzhledem k nesmírnému množství uměleckých děl, které byly inspirovány Tolkienem, budou uvedeny jen ty opravdu stěžejní a reprezentativní. Větší rozsah není s ohledem na záměr práce možný, neboť by hrozilo poškození její kompozice.

3.1 Filmová zpracování

Začněme díly, ve kterých je inspirace oběma autory nejzřejmější, tj. filmovými adaptacemi Pána prstenů a Zaklánače. O zfilmování Pána prstenů se uvažovalo velmi dlouho. Problém ale představovala poněkud komplikovaná situace kolem autorských práv, neboť konzervativní Tolkien neměl k „pohyblivým obrázkům“ důvěru, a tudíž natočení filmu za jeho života nepřicházelo v úvahu. Ještě výraznější překážku stavěl před filmaře nesmírný rozsah díla, obrovské množství postav, gigantické bitvy, kouzla a další momenty, které se už svou podstatou brání zfilmování.

V roce 2000 získala licenci společnost New Line Cinema, která jako režiséra vybrala poměrně málo známého Petera Jacksona. K Jacksonovým největším úspěchům do té doby patřil Stříbrný lev z benátského filmového festivalu, kterého získal v roce 1994 za film *Heavenly Creatures*. Původně byly naplánovány dva filmy. Naštěstí bylo posléze rozhodnuto natočit filmy tři. Filmy byly natočeny najednou, což představuje filmařský unikát. Jako lokace, nejlépe odpovídající tématu filmu, byl zvolen Nový Zéland. Za zmínku jistě stojí filmová hudba, jejímž autorem je Howard Shore. Shore patří k uznávaným skladatelům, při natáčení Pána prstenů měl na kontě už hudbu k filmům *Mlčení jehňátek*, *Hra*, *Philadelphia* atd.

Premiéra prvního dílu filmu *Pán prstenů – Společenstvo prstenu* se ve Spojených státech uskutečnila 19. 12. 2001. Premiéry dalších dílů proběhly vždy o rok později, tedy 20. 12. 2002 a 20. 12. 2003. Film sklidil většinou nadšenou až bombastickou kritiku. Nemalou měrou se na ní zřejmě podílela masivní reklamní kampaň, která premiéru předcházela. Filmová verze rozpoutala novou vlnu zájmu o Tolkienovo dílo, leckdy bohužel v poněkud pokroucené formě. Na trhu se objevila celá řada suvenýrů

typu plyšových Gandalfů, ve tmě svítících mečů, prstenů z umělé hmoty a tak podobně, snad není třeba pokračovat dále.

Několik málo obdivovatelů Tolkienových knih, ke kterým patří i autor této práce, ale nesdílelo všeobecné nadšení. Samozřejmě není možné se zavděčit všem. Nejčastěji byla filmu vytýkána absence některých klíčových postav, zejména Toma Bombadila. Tato skutečnost je vzhledem k množství osob pochopitelná. Úloha některých postav byla neúměrně posílena, to se týkalo hlavně Arwen. Z původně něžné elfky se ve filmu stala bojová amazonka, a aby bylo hollywoodskému kliše učiněno zadost, prošla Arwen klasickým milostným románkem s Aragornem. Ani není nutné dodávat, že milostný románěk tohoto typu bychom v knize marně hledali. Peter Jackson odvedl obrovský kus práce, to nelze popřít. Ale také není možné ubránit se poněkud „kacířskému“ dojmu, že vytvořil podivnou vskutku hezkou, odpovídající obecnému vkusu, ale jaksí postrádající původní kouzlo a sílu příběhu literární předlohy.

Zhruba ve stejné době, kdy měl premiéru první díl Pána prstenů, objevil se na plátnech kin film Wiedźmin, tedy Zaklínač. Polská premiéra se uskutečnila 9. 11. 2001. Jestliže Pán prstenů dosáhl ohlasů takřka zbožňujících a ozvalo jen pohříchu málo kritických hlasů, Zaklínač dopadl jako přesný opak. Kritika většinou nebyla nijak laskavá a pozitivní ohlasy by se daly spočítat na prstech jedné ruky. Problém nastal v okamžiku, kdy Sapkowski prodal práva na filmové zpracování společnosti Heritage Films. Od té chvíle neměl nejmenší možnost zasáhnout do natáčení. Režisérem se stal nepříliš známý Marek Brodzki. Herecké obsazení kritizoval i sám Sapkowski, kterému se nelíbila především postava trubadúra Marigolda. Objektivně musíme konstatovat, že Grażyna Wolszczak, představitel Marigolda, vskutku nevypadá jako sličný bard.

Ve filmu bylo zpracováno 5 Sapkovského povídek (Otázka ceny, Hranice možností, Hlas rozumu, Menší zlo, Něco více). Povídky doznaly větších či menších úprav. Nejlépe zásahy režiséra přečkala povídka Hranice možností. Film trpěl především přílišnou zkratkovitostí. Divák, který se nesetkal s knižní předlohou, musel z kina odcházet, mírně řečeno, poněkud zmaten. Ne úplně dobré herecké obsazení už bylo zmíněno. I když Michal Żebrowski v roli Geralta zazářil.

Šťastnějším než film Zaklínač se ukázalo uvedení stejnojmenného třináctidílného televizního seriálu. Seriál v podstatě vzniknul při natáčení filmu a byl v něm použit všechn materiál, který už se do filmu nevešel. Větší časový rozsah seriálu umožnil

tvůrcům rozvinout děj a logicky propojit všechny scény. Díky většímu časovému rozsahu mohla být věrněji dodržena i literární předloha. Polští tvůrci si nemohli, na rozdíl od svých hollywoodských kolegů, dovolit přepychové filmové efekty. Paradoxně to filmu a především seriálu prospělo. Vzhledem k tomu, že nedostatek filmového umění nebylo možné zakrýt dech beroucími scénami, museli se tvůrci plně soustředit na příběh. Nízkorozpočtový vzhled, který byl seriálu mnoha kritiky vytýkán, má uprostřed všech filmů vystavených na počítačových tricích překvapivě osvěžující účinek a dodává seriálu jistou přesvědčivost. Nezbyvá než konstatovat, že seriál Zaklínač je i přes některé nedostatky kvalitním dílem, které se ale bohužel, nebo možná bohudík nemá šanci stát filmovým hitem typu Pána prstenů.

3.2 Hry karetní, deskové i počítačové

O co více komplikací působí fantastické Tolkienovy i Sapkowského světy filmařům, o to více možností nabízejí tvůrcům nejrůznějších her. Od vydání Pána prstenů v roce 1954 vzniklo naprosto nepřeborné množství nejprve stolních, s rozvojem technologií, i počítačových her inspirovaných putováním Společenstva prstenu a velkými bitvami odehrávajícími se ve Středozemi. Film Pán prstenů znamenal obnovení zájmu o Středozem a tedy i o hry s ní spojené. Na trh se tak dostalo množství her, jejichž design byl zpracován podle vizuálního provedení filmu. Zaklínačův svět se doposavad nemůže, co do množství her, se Středozemí měřit. Ale i v jeho případě přeci jenom můžeme několik her z poslední doby najít. Pro náš informativní přehled zvolíme jen hry nejznámější nebo nejoriginálnější.

Začneme jako obvykle Tolkienem. K nejlépe hodnoceným hrám, inspirovaným Středozemí, patří sběratelská karetní hra The Middle Earth: The Wizards. Možná by bylo vhodnější říci patřila, neboť nástup filmu a her s ním spojených znamenal pro tento pozoruhodný projekt v podstatě konec. Nejprve bude nutné vysvětlit pojem sběratelská karetní hra. Pojem karetní hra bývá v našich zeměpisných šířkách nejčastěji spojován s hrami typu Prší, Mariáš nebo Kanasta. Magické slůvko sběratelská posouvá karetní hry naprosto odlišným směrem. Předně je sběratelských karet víc než obligátních 32. U některých sběratelských her se může počet karet vyšplhat až k řádu tisíců. Samozřejmě se nehraje se všemi. Základem bývá nejčastěji takzvaný „balík“ 60 karet. Velký počet karet pak nabízí hráčům nesmírné množství kombinací, strategií a

variací hry. Karty se dělí na vzácné, neobvyklé a obvyklé. Vzácných vydává firma, která hru vyrábí, jen omezené množství, z čehož logicky vyplývá, že se vzácné karty stávají kýženým cílem všech sběratelů. Obecně pro tento typ her platí, že se prodávají v základních balíčcích, které obsahují 60 karet. Ty je pak možné doplnit ještě sadami rozšiřujícími, po 8, 10, 15 kartách, přesný počet se liší podle typu hry.

Ale vraťme se ke hře The Middle Earth. Hra byla uvedena na trh v roce 1995 firmou Iron Crown Enterprises. Tematicky vychází z knih Pán prstenů, Hobit i Silmarillion. Vrací se k příběhu pěti čarodějů, kteří byli vysláni do Středozemě jako mocní nepřátelé Temného pána. Dva čarodějové se ztratili neznámo kam, Radagast Hnědý se vzdálil lidem pro svou lásku ke zvířatům, Saruman Bílý podlehl temné moci Prstenu. Jediný z čarodějů, který vytrval, byl Gandalf Šedý. Hra je určena dvěma až pěti hráčům, z nichž každý zastupuje jednoho z legendárních čarodějů. Jednotlivé karty představují národy Středozemě, silné hrdiny, známé z knih (Aragorna, Legolase, Gandalfa,...), artefakty, kouzla atp. Hráči z karet sestavují vlastní společenstva, která plněním nebezpečných úkolů získávají vítězné body. V tom se jím snaží zabránit protihráči pomocí nestvůr a nástrah Temného pána. Místným kouskem, který se daří jen opravdu zkušeným hráčům, je zničení Prstenu v Hoře osudu.

Hra se ve své době pro svou oblibu dočkala četných rozšíření. K nejvýznamnějším patřila The Dragons, The Dark Minions a The Lidless Eye, která přinesla nové válečníky, hrdiny i úkoly. Na vytvoření karet se podíleli renomovaní umělci - mezi jinými legendární John Howe a Ted Nasmith. I tato hra měla svá slabá místa. K největším patřila poněkud komplikovaná pravidla. Problémy působilo i to, že hra byla distribuována pouze v anglické verzi.

Za určitého nástupce The Middle Earth je považována hra, která nese název The Lord of the Rings: Trading Card Game. Na trh byla uvedena s mírným předstihem před premiérou filmu. V pozadí této hry stojí firma Wizards of the Coast, která je v podstatě držitelem monopolu v oblasti sběratelských karetních her. Hra The Lord of the Rings: Trading Card Game je založena na podobných principech jako The Middle Earth. Jen pravidla doznala zjednodušení. Na kartách byly použity záběry z filmu. Hráči už mají jenom jediný cíl: zničit Vládnoucí prsten. V balíčku mají jak karty dobré, tak karty představující Sauronovy stvůry. Střídavě se snaží dopravit Prsten k Hoře osudu a zabránit tomuž ze strany soupeře. Ke hře existuje opět nesmírné množství rozšíření.

V souvislosti s filmem *Pán prstenů* je nutné zmínit pozoruhodnou deskovou hru. Hra nemá příliš originální název - Strategická stolní hra *Pán prstenů*. Patří také do široké rodiny sběratelských her, tentokrát figurkových. Principy jsou téměř stejné jako v případě karet, jen se jedná o nádherně provedené figurky. Platí pravidlo, že čím vzácnější figurka, tím větší má sílu ve hře, bohužel si ale zájemce musí přímo úměrně připlatit. V případě Strategické stolní hry *Pán prstenů* byly návrhy figurek vytvořeny přesně v souladu s filmem.

Herní partie se odehrávají na speciální herní desce, která bývá upravena po vzoru krajiny Středozemě. Jako pozadí slouží modely chrámů, hradů, soch, stromů a skal. V takto připraveném prostředí se střetávají miniaturní armády figurek. Každá figurka, případně bojová jednotka má svá vlastní pravidla, která udávají množství životů, sílu, počet centimetrů, o které se může figurka během kola pohnout, speciální vlastnosti nebo kouzla, kterými postava disponuje. Skuteční profesionálové používají i nejpodivnější pomůcky, počínaje speciálním malým metrem, kterým přesně určují pohyb figurky, a konče malým periskopem, kterým zjišťují, co figurka přes překážky vidí.

Cílem hry je porazit soupeřovu armádu, což znamená dostat své miniaturní k miniatuře soupeře a zničit je, naštěstí pouze symbolicky. To vše ovlivňuje i náhoda představovaná kostkami, jejichž hody ovlivňují kupříkladu to, jak se zdařil útok, či jakou vzdálenost se jednotce podařilo urazit. Jednotlivé herní partie mohou být sehrány pouze s několika figurkami, výjimkou ale nejsou až desítky miniatur. Základní startovní balení hry obsahuje 24 skřetů a 24 rytířů z Minas Tirith. Během času bylo, jak jinak, vydáno mnoho rozšíření, obsahujících nové figurky, pravidla i kulisy ze všech koutů Středozemě.

Od deskových a karetních her je jen krůček k hrám počítačovým. Zde se konečně setkáme i s hrou z prostředí světa A. Sapkowského. Karetní ani deskové hry inspirované Sapkowským bohužel ještě vytvořeny nebyly. Od doby, kdy se začala stávat počítačová technika přístupnou běžným uživatelům, začaly být vytvářeny i první počítačové hry. Příběhy ze Středozemě samozřejmě nemohly zůstat dlouho stranou tohoto druhu zábavy. Vývoj počítačových her inspirovaných Tolkienovým dílem byl dlouhý a spletitý. Započal se roku 1979 v Norsku textovou hrou *Ring*. Hráči se na monitoru zobrazovaly určité pasáže textu a bylo mu nabídnuto několik možných variant jednání. Na základě jeho rozhodnutí se pak zobrazil další textový úsek, ve kterém se dozvěděl jaké následky jeho volba měla. Hru *Ring* následovala doslova záplava dalších

textových her. S rozvojem techniky byly k textu postupně přidávány i obrázky. Autorská práva byla v této době naprosto ignorována, a tak vyšla první licencovaná hra až v roce 1988 pod jménem *Shadows of Mordor*, která tematicky vycházela z druhého dílu *Pána prstenů*. Stále se jednalo o hru textovou.

Stranou nezůstala ani tehdejší Československá republika. V roce 1989 vznikla u nás první česká počítačová hra inspirovaná Tolkienem. Její název zněl *Belegost*. Na vývoji se podílela i legenda české počítačové scény, František Fuka. Cílem hráče bylo najít kouzelný klenot, jednalo se tedy o původní příběh, který pouze využil kulis Středozemě. O rok později spatřila světlo světa první hra z Tolkienova světa, která využívala počítačovou grafiku. Jmenovala se *The Lord of the Rings: Volume I*. Dodnes panuje názor, že se i přes nedokonalou grafiku jednalo o jednu z nejlepších tolkienovských her.

Devadesátá léta se nesla ve znamení stále lepšího grafického zpracování. Přesto, že vyšlo mnoho titulů, jen málokterý byl natolik kvalitní, aby bylo nutné ho připomínat. Za zmínku snad stojí jen hra *Morgul* zhruba z poloviny devadesátých let. Jednalo se o herní žánr zvaný RPG, což ve zkratce znamená, že úkolem hry je cestovat fantastickým světem, v tomto případě Středozemí, a plnit nejrůznější úkoly. Za každý splněný úkol pak hráčovým postavám přibývají zkušenosti, v důsledku čehož se stávají odolnějšími, zručnějšími, silnějšími a mohou plnit těžší úkoly, za které jim přibývá více zkušeností a tak dále.

Konec devadesátých let byl spojen s herní trilogií *Mines of Moria*. První dva díly trpěly určitými nedostatky. Za zlom bývá považován až díl třetí, který se ve své době setkal s velkým úspěchem. Hrdinou trilogie byl trpaslík Feagwaith. Náplní hry bylo procházení tajuplných podzemních prostor Morie. Příběh byl tedy opět původní, Středozem využíval tedy opět víceméně jako poutavou kulisu.

Hrou *Mines of Moria* skončila jedna etapa počítačových her inspirovaných Středozemí. Od té doby už bylo vydáno jen naprosté minimum her, které by jako předlohu využívaly literární dílo. Všechny následující hry, které pracovaly s Tolkienovými motivy, vycházely především z filmu *Pán prstenů*. Samozřejmě se nejvíce těchto počítačových her objevilo v období kolem premiéry jednotlivých dílů filmové trilogie. Většina herních počínů z té doby byla zřejmě motivována komerční úspěšností filmu, což se projevilo především na jejich kvalitě. Obrat přišel až na podzim roku 2004, kdy byla vydána hra *Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth*, tedy bitva o

Středozem. Jednalo se o strategickou hru ve vynikajícím grafickém provedení. Hráči si mohli připomenout všechny zlomové okamžiky příběhu Pána prstenů. Nechybělo dobývání Helmovy Žlebu, bitva před branami Mordoru, průchod podzemními jeskyněmi v Morii, ani obléhání Gondoru. Tvůrci hry cele využili možností filmové licence, a tak byly postavy hlavních hrdinů namalovány hlasy herců, kteří dané postavy ztvárnili ve filmu, a na mnoha místech bylo využito krátkých filmových sekvencí. Obecně patří Battle for Middle-Earth k nejlépe hodnoceným hrám posledních let.

Na úspěch Battle for Middle-Earth se v současné době snaží navázat druhý díl. Jeho děj už není tolik provázán s filmem, neboť náplň filmu byla vyčerpána v díle minulém. Pozornost tvůrců se přesunula na sever Středozemě, do lokací dobře známých z knihy Hobit. Děj se ale odehrává v době Pána prstenů, z čehož bohužel vyplynulo mnoho nedostatků v logické stavbě příběhu. To, zda hra překoná první díl a zapíše se do herní historie ukáže až čas, vše dosud nasvědčuje tomu, že by se jí to mohlo podařit.

Nyní se konečně dostáváme k Sapkowskiému. Faktická neexistence her, které by byly inspirovány Sapkowskim, má několik důvodů. Především je to zřejmě způsobeno faktem, že za světově úspěšnými hrami stojí většinou společnost ze západní Evropy, případně ze Spojených států. V těchto zemích je Sapkowski stále poměrně neznámý a tudíž nelukrativní. Dalším faktorem může být i to, že vydávání Sapkovského knih je záležitostí zhruba posledních patnácti let, což sice není krátká doba, ale na padesátiletou historii Pána prstenů je to přeci jen málo. K prolomení ledů má dojít v nejbližší době. V polsko anglické autorské dílně vzniká počítačová hra s názvem The Witcher – Zaklínač. Na její příběhové linii se dokonce podílí i sám Sapkowski. Tvůrci slibují výborně vizuálně provedený a rozlehlý svět, vycházející ze Sapkovského knih. Během hry se budou hráči moci setkat i s dobře známými postavami typu Geralta nebo Marigolda. O ději hry zatím není mnoho známo. Jistá je jen skutečnost, že půjde o herní žánr RPG, který skvěle koresponduje s knižním žánrem fantasy. Zůstává otázkou, zda se hra stane pověstným kaménkem spouštějícím lavinu her ze světa Sapkovského, nebo zapadne v nepřehledné řadě jiných titulů.

3.3 Umění vážnější a váženější

Jak už název napovídá bude se tato kapitola zabývat uměním, řekněme, vyšším především malířstvím a literaturou. Platit pro ni bude v podstatě totéž, co pro kapitoly

minulé. Zatímco Tolkien inspiroval nesmírné množství umělců z nejrůznějších koutů světa, Sapkowski se zatím inspiroval málokdo, nepočítáme-li práce některých amatérských nadšenců, o jejichž uměleckých kvalitách ovšem můžeme s úspěchem pochybovat.

Za padesát let své existence byly Tolkienovy knihy vydány nesčetněkrát v mnoha úpravách. Někdy bez ilustrací, jako první vydání Tolkiena v Čechách v nakladatelství Mladá fronta, jedinou výjimku tvořil *Hobit*, který vyšel s ilustracemi autora. Mnoho vydání ale bylo ilustrovaných, ilustrování Tolkienových knih pak dovedlo některé malíře k trvalému zájmu o Středozem, který se promítl i do jejich dalšího díla. K nejuznávanějším ilustrátorům Tolkienových knih patří kanadský malíř John Howe. John Howe vystudoval uměleckou školu ve Francii. Ilustroval *Hobita* i trilogii *Pán prstenů*, mimo jiné se jeho díla objevila v mnoha kalendářích a na tolkienovských plakátech. Obrazy, které Howe maluje, se vyznačují především hrou mezi světlem a stínem, která na plátně vytváří pozoruhodné kontrasty. Zřejmě nejraději má podzimní světlo, plné stínů přicházející zimy. Jeho obrazy asi nejvíce inspirovaly tvůrce filmu *Pán prstenů*.

Zajímavé je, že druhý a stejně významný Tolkienův ilustrátor pochází také z Kanady. Jeho jméno zní Ted Nasmith. „První významná malba se jmenovala ‚Neočekávaný dýchánek‘ (1972) a byla provedena temperou“⁷³ Obraz se týkal knihy *Hobit* a znázorňoval Gandalfa, Bilba a trpaslíky před tím, než vyrazili na cestu za dračím pokladem. Několik jeho obrazů viděl i sám Tolkien, a ač se k nejrůznějšímu reprodukování svých prací stavěl přinejmenším rezervovaně, tyto obrazy pochválil. Nasmith velmi rád ztvárňuje klíčové okamžiky Tolkienových knih, které v sobě navíc obsahují určitý emotivní náboj. Na jeho obrazech nechybí odjezd nositelů prstenů z Šedých přístavů, hobiti opouštějící Kraj, útok Prstenových přízraků na Froda a tak dále. Kalendář na rok 2004 s ilustracemi Teda Nasmithe vyšel dokonce i u nás v Mladé frontě.

Poslední malíř z nepřeberné řady ilustrátorů Tolkienových děl, kterému bude věnována pozornost, se jmenuje Alan Lee. Zatímco se oba předchozí výtvarníci ve svých pracích věnovali klíčovým či nejdramatičtějším okamžikům Tolkienova příběhu, Alan Lee se vydal jinou cestou. Obrazy Alana Leeho se přibližují hrdinům příběhu na poněkud osobnější úrovni a zachycují je například ve chvílích odpočinku nebo

⁷³ *Tolkienovy říše*. Vyd. I. Praha: Mladá fronta, 1996, s. 142.

rozhovoru. Lee se většinou snaží na svých obrazech zachytit jiné výjevy z knih, než jaké by čtenář očekával. Lee se často soustředí na malbu lokací, namaloval např. Theodénovu síň, Roklinku, Mrtvé močály atd. Oproti dramatické hře světla a stínu Johna Howea a emotivní vypjatosti Teda Nasmithe, staví Lee spíše na melancholické zadumanosti.

Od malířského umění přejdeme nyní ještě krátce k literatuře. O Tolkienovi se někdy hovoří jako o zakladateli žánru fantasy. Což je přeci jenom tvrzení poněkud nadnesené. Kdybychom označili Tolkiena za prvního autora fantasy, museli bychom pominout výborné autory typu R. E. Howarda, H. P. Lovecrafta nebo C. S. Lewise. Ovšem vydání Pána prstenů znamenalo pro žánr fantasy klíčový zlom. Mnoho autorů následovalo Tolkiena ve vytváření příběhů inspirovaných severskými mytologiemi. Elfové, trpaslíci i hobiti už se od těch dob doslova zabydleli téměř v každém fantasy příběhu. Dlužno podotknout, že v knihách některých epigonů klesli až na úroveň pustého klišé. Úroveň Tolkienova příběhu ale nikdy překonána nebyla.

O Středozemi bylo napsáno mnoho knih. Počínaje seznamy stvoření obývajících Středozem přes atlasy, obrazové publikace, knihy zkoumající zákulisí příběhů až po seriózní filosofické práce. Jejich kvalita se samozřejmě liší. Existují kvalitní příručky provázející světem J. R. R. Tolkiena, které vychází z autorovy dokonalé znalosti Středozemě, jejích dějin i z rozsáhlého kulturně-historického rozhledu. Typem takové knihy je Zákulisí Pána prstenů od Lyna Cartera, nebo Tolkienův prsten Davida Daye. Na druhou stranu je možné nalézt i odstrašující příklady. Dokonce by se mohlo zdát, že autoři některých průvodců Středozemí nikdy neviděli žádnou Tolkienovu knihu, o nějaké seriózní práci zabývající se mytologií už ani nemluvě.

To, že literatura zabývající se Tolkienem nebo se jím inspirující, není jen záležitostí někdy poněkud ztřeštěných fanoušků, svědčí práce minimálně dvou zajímavých autorů. O prvním z nich, Zdeňku Neubauerovi, už řeč byla. Jeho teorie jsou jedním ze základních kamenů této práce. Neubauer se jakožto seriózní filosof věnuje Tolkienovi už dlouho a dokonce o putování Středozemí napsal samostatnou knihu. Ale protože o Neubauerových teoriích už bylo řečeno poměrně dost, zaměříme se na druhého autora. Je jím myslitel z poněkud jiného filosofického spektra než Zdeněk Neubauer, jeho jméno zní Timothy Leary. Leary byl součástí, a v mnoha ohledech součástí určující, intelektuálního kvasu šedesátých let ve Spojených státech. K tomuto filosofovi, občanskému aktivistovi a propagátoru LSD, s obdivem vzhlíželi beatnici i příslušníci

hnutí hippies. Ve svých pracích se zabýval mocí, účinky nově objevovaných rostlinných drog i utopickými vizemi nového společenského zřízení. Otázkou zůstává: co měl tento neúnavný bojovník se všemi formami útlaku společného s Pánem prstenů a konzervativním anglickým profesorem? Odpověď zní: jednu jedinou knihu vydanou v roce 1968.

Ta kniha se jmenovala Velekněz a svým způsobem se stala kultovním dílem. Leary v ní popisuje tehdy populární drogové dýchánky, kterých se účastnil se svými přáteli, většinou s intelektuální elitou šedesátých let, nechyběli Aldous Huxley, Noam Chomsky, William S. Burroughs nebo Allen Ginsberg. Kniha Velekněz má zvláštní téměř kolážovitou stavbu. Drogové vize výše zmíněných osobností se v ní prolínají s pasážemi z klíčových knih lidské historie. Celek pak tvoří jakýsi obraz lidského hledání pravdy, boha, osudu, zkrátka něčeho transcendingícího.

Pozorný čtenář už jistě tuší, kde je ukryto „jádro pudla“. Jedná se o výběr knih, které posloužily jako zdroj ukázek do velké koláže Velekněze. Vedle Bible, Bhagavadgity, Gilgameše, Vyznání sv. Augustina nebo Alighieriho Božské komedie postavil Leary i Tolkienova Pána prstenů. A tak ho sobě vlastním provokativním způsobem ukázal jako knihu s daleko většími přesahy, než by se mohlo na první pohled zdát.

4 Závěrečné úvahy

V úvodu práce jsme si položili otázku: jaká je situace mýtu v současné době? Abychom na ní mohli odpovědět, navštívili jsme rozličná, více či méně vzdálená místa. Nahlédli jsme do dávného Ódinova sídla Valhaly, prošli jsme cestu Argonautů a s Gandalfem jsme stanuli na můstku v Morii. Jaký je tedy výsledek této dobrodružné pouti?

Mýtus se proměňuje v čase. Na základě porovnání klasických mytických motivů s Tolkienovými a Sapkowského mythopoiésis můžeme konstatovat, že se do dnešních dnů některé prvky dávných mýtů zachovaly, sice ve změněné podobě, ale s téměř stejnou podstatou. Netýká se to samozřejmě pouze Tolkiena a Sapkowského, mýtus je pro veškeré umění nevyčerpatelným zdrojem inspirace. Karen Armstrongová dokonce podotýká: „Spisovatelé a umělci se pohybují na stejné úrovni vědomí jako tvůrci mýtů, a proto se přirozeně uchylují ke stejným tématům.“⁷⁴

Mýtus tedy není mrtvou kategorií, jak by se mohlo na první pohled zdát. Našel si jen novou formu vyjádření. Zde se přímo nabízí otázka: proč tomu tak je? Odpověď je možná poněkud kontroverzní, ale konstatujme spolu se Zdeňkem Neubauerem: „Přirozený svět se zračí v mýtu jako základní ontologické zkušenosti, zkušenost vyprávění je branou k povaze bytí a smysl příběhu klíčem k otázce lidské existence.“⁷⁵ Mýtické vnímání světa je pro člověka přirozené. Myslíme skrze příběhy a dokonce jimi potvrzujeme a legitimizujeme svou existenci. Příběhem vyjádříme daleko více než jen nespojitým souhrnem objektivních faktů. Krásný příklad můžeme nalézt ve školním prostředí. Mnoho žáků zná dopodrobna spleť příběhů dějin Středozemě i všechny události války o Prsten. Znají je možná lépe než historii dejme tomu prusko-rakouské války. Přitom pozadí prusko-rakouské války není o nic spleťtější, nebo komplikovanější než děje Pána prstenů a není také o nic méně zajímavější.

Tolkienovy knihy ovšem nabízejí příběh a tajemství. Dobrodružství v nich jsou živá a nesmírně poutavá. Obecně platí, že se všechny znalosti ukládají do naší mysli v podobě příběhů a vyprávění. Proto se v oblasti mythopoiésis cítíme jako doma. Něco takového fakta typu bitva u Sadové – 1866, bohužel nemohou nabídnout. A ještě jednu přednost mají Tolkienovy knihy před strohými školními fakty. Ač nejsou založené na

⁷⁴ ARMSTRONGOVÁ, K.: *Krátká historie mýtu*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2006. s. 139.

⁷⁵ NEUBAUER, Z. *Mythus*. Prostor. 1. vyd., 1991, sv. 15, s. 55.

objektivním poznání, ani jich zřejmě není možné efektivně využít v budoucím pracovním poměru, vychovávají čtenáře k ušlechtilosti, odvaze, toleranci i k tomu, že slabí si zaslouží veškerou ochranu a nečestně jedná jen Sauron. Poněkud kritický osten bude mít otázka, zda k témuž vede i školní vzdělání? Učíme děti žít ve světě racionální vědy, učíme je podávat špičkové výkony, být flexibilními a mnohoučenými, zkrátka učíme je jak pobývat ve světě drobného každodenního shánění a obstarávání. Nebylo by však lépe inspirovat se u Tolkiena a zušlechťovat jejich duše, vést je k hledání pravdy a ke skutečnému přemýšlení o světě? Pro dobré příští, by zřejmě bylo lepší se nad tím alespoň zamyslet.

S mýtem úzce souvisí zasvěcení. Mohlo by se zdát, že o něčem takovém nemůže být v souvislosti s Tolkienem ani se Sapkowskim řeči. Ale zdání bývají klamná. Neubauer hovoří o zasvěcení četbou. Kulturně-společenská výchova náležela dlouhá staletí knižní vzdělanosti. Proč by se potom kniha nemohla stát nástrojem zasvěcení? Nejvyšší obětí četbě se stává - dnes nesmírně vzácný statek – čas. Čtenář je v příběhu proveden magickým světem, a skrze tento svět je mu umožněno nahlédnout podstatu světa našeho. Skrze kouzelné vyprávění o Středozemi nebo o pouti zaklínače Geralta za ztracenou princeznou poznává čtenář sílu příběhu a také to, jak nedílnou součástí života se příběh stává.

Tolkienovy a Sapkowského prózy a další mythopoiésis, či jiná umělecká díla znovuobnovují vztah člověka k mýtu. Pomáhají nazírat svět jako osmyslněný celek a nikoli jako souhrn objektů.

V naší práci jsme jenom nesměle pootevřeli dveře, které dlouho zůstávaly zavřené. Těžko říci zda proto, že byly příliš zarostlé trním, protože jimi dlouho nikdo neprošel, nebo směšně malé pro pozornost velkých vědců. Snad už nazrál čas začít zkoumat mýtus nejen jako muzejní exponát, ale i jako živou a mnohdy žitou skutečnost. Možná je třeba navrátit vnímání světa jeho celistvost. To je možné pokud učiníme příběh součástí naší identity i světa v němž žijeme. Třeba jednou pochopíme, že lesy kácí jen Sarumanovi skřeti a absolutní mocí vládne jen Temný pán v Mordoru. Pak možná objevíme v postmoderním labyrintu světa i ráj srdce.

Seznam literatury a použitých zdrojů

Knižní zdroje

Armstrongová, Karen: Krátká historie mýtu. Vyd. 1. Praha: Argo, 2006. 156 s. ISBN 80-7203-750-1.

Béowulf. Vyd. 1. Praha: Torst, 2003. 343 s. ISBN 80-7215-199-1.

Carter, Lin. Tolkien: Zákulisí Pána prstenů. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002. 180 s. ISBN 80-7203-457-X.

Campbell, Joseph: Mýty. Vyd. 1. Praha: Pragma, 1998. 293 s. ISBN 80-7205-491-0.

Campbell, Joseph: Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000. 339 s. ISBN 80-7178-354-4.

Day, David: Průvodce světem J. R. R. Tolkiena. Vyd. 2. Litomyšl: Paseka, 2003. 271 s. ISBN 80-7185-540-5.

Duchovní prameny života: stvoření světa ve starých mýtech a náboženstvích. Vyd. 2., rozš. Praha: Vyšehrad, 1997. 543 s., 16 s. il., front. ISBN 80-7021-223-3.

Dumézil, Georges: Mýty a bohové Indoevropanů. Vyd. 1. Praha: Oikoymenh, 1997. 263 s. Oikúmené. ISBN 80-86005-25-9.

Edda. 1. vyd. Praha: Argo, 2004. 491 s. ISBN 80-7203-533-9.

Eliade, Mircea: Mefisto a androgyn. Vyd. 1. Praha: Oikoymenh, 1997. 173 s. Oikúmené. ISBN 80-86005-51-8.

Eliade, Mircea: Od Zalmoxida k Čingischánovi: srovnávací studie o náboženstvích a folkloru Dácie a východní Evropy. Vyd. 1. Praha: Argo, 1997. 218 s. ISBN 80-7203-132-5.

Eliade, Mircea: Šamanismus a nejstarší techniky extáze. Vyd. 1. Praha: Argo, 1997. 433 s. ISBN 80-7203-153-8.

Eliade, Mircea: Kováři a alchymisté. Vyd. 1. Praha: Argo, 2000. 158 s. Capricorn. sv. 6. ISBN 80-7203-320-4.

Eliade, Mircea: Obrazy a symboly. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2004. 179 s. ISBN 80-722-6902-X.

Erben, Karel Jaromír: Zlatovláška. Vyd. 4. Praha: Albatros, 1987. 154 s.

Frazer, Lily Grove: Několik lístků Zlatá ratolest. Vyd. 1. Praha: Aurora, 2000. 208 s. ISBN 80-7299-029-2.

Graves, Robert: Řecké mýty. Vyd. 2. Praha: KMa, 2004. 738 s. ISBN 80-7309-153-4.

Horák, Jiří: Oheň na sněhu. Vyd. 1. Praha: Argo, 1998. 116 s. ISBN 80-7203-093-0.

Hrych, Ervín: Velká kniha bohů a bájných hrdinů. Vyd. 1. Praha: Regia, 2000. 663 s. ISBN 80-902484-9-7.

Justoň, Zdeněk: Setkání Lévi-Strausse s Tolkienem. Vyd. 1. Praha: Dauphin, 1997. 194 s., [16] s. obr. příl. Ethnos. sv. 12. ISBN 80-86019-55-1.

Karpatský, Dušan: Malý labyrint literatury. Vyd. 3. Praha: Albatros, 2001. 671 s. ISBN 80-00-00972-2.

- Kerényi, Karl; Jung, Carl Gustav: Věda o mytologii. Vyd. 3. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 2004. 255 s. Megaron. sv. 1. ISBN 80-85880-32-6.
- Kramer, Samuel Noah: Mytologie starověku. Vyd. 1. Praha: Orbis, 1977. 447 s.
- Larsen, Stehen: Dveře šamanů. Vyd. 1. Praha: Volvox globator, 1999. 183 s. ISBN 80-7207-267-6.
- Lévi-Strauss, Claudie: Myšlení přírodních národů. Vyd. 2. Liberec: Dauphin, 1996. 365 s. ISBN 80-901842-9-4.
- Němcová, Božena: Pohádky. Vyd. 2. Praha: Albatros, 1972. 269 s.
- Neubauer, Zdeněk: Přímluvce postmoderny. Vyd. 1. Praha: Hrnčířství a nakladatelství, 1994. 83 s., front. Skripta. Sv. 4. ISBN 80-7111-012-4.
- Neubauer, Zdeněk: Golem a jiná vyprávění o symbolech a podivuhodných setkáních. Vyd. 1. Nové Město pod Smrkem: Sus liberans, 1998. 101 s. Malvern.
- Neubauer, Zdeněk: Do světa na zkušenou, čili, O cestách tam a zase zpátky: malá rukověť k trilogii J.R.R. Tolkiena Hobit, Pán prstenů, Silmarilion. Vyd. 1. [Liberec: Skauting], 2001. 32 s. Semínka.
- Ovidius: Proměny. Vyd. 2. ve Svobodě 1. Praha: Svoboda, 1974. 515 s.
- Puhvel, Jaan: Srovnávací mythologie. Vyd. 1 Praha: Lidové noviny, 1997. 395 s. Mythologie. sv. 2. ISBN 80-7106-177-8.
- Radin, Poul: Mýtus o šibalovi. Vyd. 1. Praha: Dobra, 2005. 217 s. ISBN 80-86459-45-4.
- Sapkowski, Andrzej: Zaklínač – Stříbrný meč. Vyd. 1. Praha: Winston Smith, 1993. 221 s. ISBN 80-900912-5-3.
- Sapkowski, Andrzej: Zaklínač – Věčný oheň. Vyd. 1. Praha: Winston Smith, 1993. 195 s. ISBN 80-85643-22-7.
- Sapkowski, Andrzej: Zaklínač – Meč osudu. Vyd. 1. Praha: Winston Smith, 1993. 217 s. ISBN 80-85643-23-5.
- Sapkowski, Andrzej: Krev elfů. Vyd. 1. Ostrava: Leonardo, 1995. 306 s. ISBN 80-85951-00-2.
- Sapkowski, Andrzej: Čas opovržení. Vyd. 1. Ostrava: Leonardo, 1996. 330 s. ISBN 80-85951-01-0.
- Sapkowski, Andrzej: Křest ohněm. Vyd. 1. Ostrava: Leonardo, 1996. 342 s. ISBN 80-85951-03-7.
- Sapkowski, Andrzej: Věž vlaštovky. Vyd. 1. Ostrava: Leonardo, 1998. 433 s. ISBN 80-85951-07-X.
- Sapkowski, Andrzej: Paní jezera. Vyd. 1. Ostrava: Leonardo, 2000. 561 s. ISBN 80-85951-19-3.
- Sapkowski, Andrzej: Narrenturm. Vyd. 1. Ostrava: Leonardo, 2005. 473 s. ISBN 80-85951-41-X.
- Sapkowski, Andrzej: Boží bojovníci. Vyd. 1. Ostrava: Leonardo, 2005. 479 s. ISBN 80-85951-43-6.
- Sturluson, Snori: Edda a Sága o Ynglinzích. Vyd. 2, v Argu 1. Praha: Argo, 2002. 222 s. ISBN 80-7203-458-8.

Tolkien, John Ronald Reuel: Silmarillion. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1992. 320 s. ISBN 80-204-0336-1.

Tolkien, John Ronald Reuel: Pán prstenů – Společenstvo Prstenu. Vyd. 2. Praha: Mladá fronta, 1993. 384 s. ISBN 80-204-0362-0.

Tolkien, John Ronald Reuel: Pán prstenů – Dvě věže. Vyd. 2. Praha: Mladá fronta, 1993. 320 s. ISBN 80-204-0372-8.

Tolkien, John Ronald Reuel: Pán prstenů – Návrat krále. Vyd. 2. Praha: Mladá fronta, 1993. 416 s. ISBN 80-204-0373-6.

Tolkien, John Ronald Reuel: Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky. Vyd. 3. Praha: Mladá fronta, 1994. 264 s. ISBN 80-204-0506-2.

Tolkien, John Ronald Reuel: Nedokončené příběhy. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1994. 512 s. ISBN 80-204-0453-8.

Tolkien, John Ronald Reuel: Příběhy z čarovné říše. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1997. 240 s. ISBN 80-204-0668-9.

Tolkienovy říše : Obrazy Středozemě. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1996. 57, [22] s. ISBN 80-204-0601-8.

Trancsényi-Waldapfel, Imre: Mytologie. Vyd. 1. Praha: Odeon, 1963. 337 s.

Váňa, Zdeněk: Svět slovanských bohů a démonů. Vyd. 1. Praha: Panorama, 1990. 280 s. Stopy, fakta, svědectví. ISBN 80-7038-187-6.

Ostatní zdroje

Dech draka: časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny. Sdružení Dech draka. 1995-2006. Ostrava: Altar. ISSN 1211-2771.

Pevnost: časopis o fantastice, hrách a historii. 2004-2006. Praha: Pražská vydavatelská společnost. ISSN 1213-8215.

<http://www.cernyrytir.cz>

<http://www.fantasygalerie.cz>

<http://www.fantasyplanet.cz>

<http://www.sapkowski.cz>

<http://shop.fantasy.cz>

<http://www.tolkien.cz>

Seznam příloh

Příloha č. 1 – Obrazy Středozemě - 3 -

Obrázek č. 1 – Mapa Středozemě (Howe, J.: *Tolkien's Middle-Earth* [online]. Cit. 2006-04-11. Dostupné z: <<http://www.fantasygalerie.cz/obr.php?obr=howe45>>.)

Obrázek č. 2 – Gandalf Šedý (Howe, J.: *Gandalf* [online]. Cit. 2006-04-11. Dostupné z: <<http://www.fantasygalerie.cz/obr.php?obr=howe8>>.)

Obrázek č. 3 – Gandalf v Hobitíně (Howe, J.: *Gandalf comes to Hobbiton* [online]. Cit. 2006-04-11. Dostupné z: <<http://www.fantasygalerie.cz/obr.php?obr=howe9>>.)

Obrázek č. 4 – Hobiti na začátku cesty (Nasmith, T.: *Green Hill Country* [online]. Cit. 2006-04-11. Dostupné z: <<http://www.fantasygalerie.cz/obr.php?obr=nasmith35>>.)

Obrázek č. 5 – Roklinka (Nasmith, T.: *Rivendell* [online]. Cit. 2006-04-11. Dostupné z: <<http://www.fantasygalerie.cz/obr.php?obr=nasmith28>>.)

Obrázek č. 6 – Gandalf a Frodo (Lee, A. [online]. Cit. 2006-04-11. Dostupné z: <<http://www.fantasygalerie.cz/obr.php?obr=lee62>>.)

Obrázek č. 7 – Hostinec U skákavého poníka (Nasmith, T.: *At the Sign of the Prancing Pony* [online]. Cit. 2006-04-11. Dostupné z: <<http://www.fantasygalerie.cz/obr.php?obr=nasmith35>>.)

Obrázek č. 8 – Souboj s balrogem (Howe, J.: *Gandalf and the Balrog* [online]. Cit. 2006-04-11. Dostupné z: <<http://www.fantasygalerie.cz/obr.php?obr=howe13>>.)

Obrázek č. 9 – Loučení v Šedých přístavech (Nasmith, T.: *Departure at the Grey Havens* [online]. Cit. 2006-04-11. Dostupné z: <<http://www.fantasygalerie.cz/obr.php?obr=nasmith35>>.)

Příloha č. 2 – Ukázka karet ze Sběratelské karetní hry Pán prstenů - 9 -

Obrázek č. 10 – Gandalf (Cit. 2006-04-14. Dostupné z: <<http://www.cernyrytir.cz/index.php3?akce=4>>.)

Obrázek č. 11 – Saruman (Cit. 2006-04-14. Dostupné z: <<http://www.cernyrytir.cz/index.php3?akce=4>>.)

Obrázek č. 12 – Král Theodén (Cit. 2006-04-14. Dostupné z: <<http://www.cernyrytir.cz/index.php3?akce=4>>.)

Obrázek č. 13 – Sauron (Cit. 2006-04-14. Dostupné z: <<http://www.cernyrytir.cz/index.php3?akce=4>>.)

Příloha č. 3 – Figurky ze Strategické stolní hry Pán prstenů..... - 10 -

Obrázek č. 14 – Prstenový přízrak (Cit. 2006-04-14. Dostupné z:
<<http://shop.fantasy.cz/podrobnosti.php?IDZ=1423>>.)

Obrázek č. 15 – Gandalf (Cit. 2006-04-14. Dostupné z:
<<http://shop.fantasy.cz/podrobnosti.php?IDZ=1906>>.)

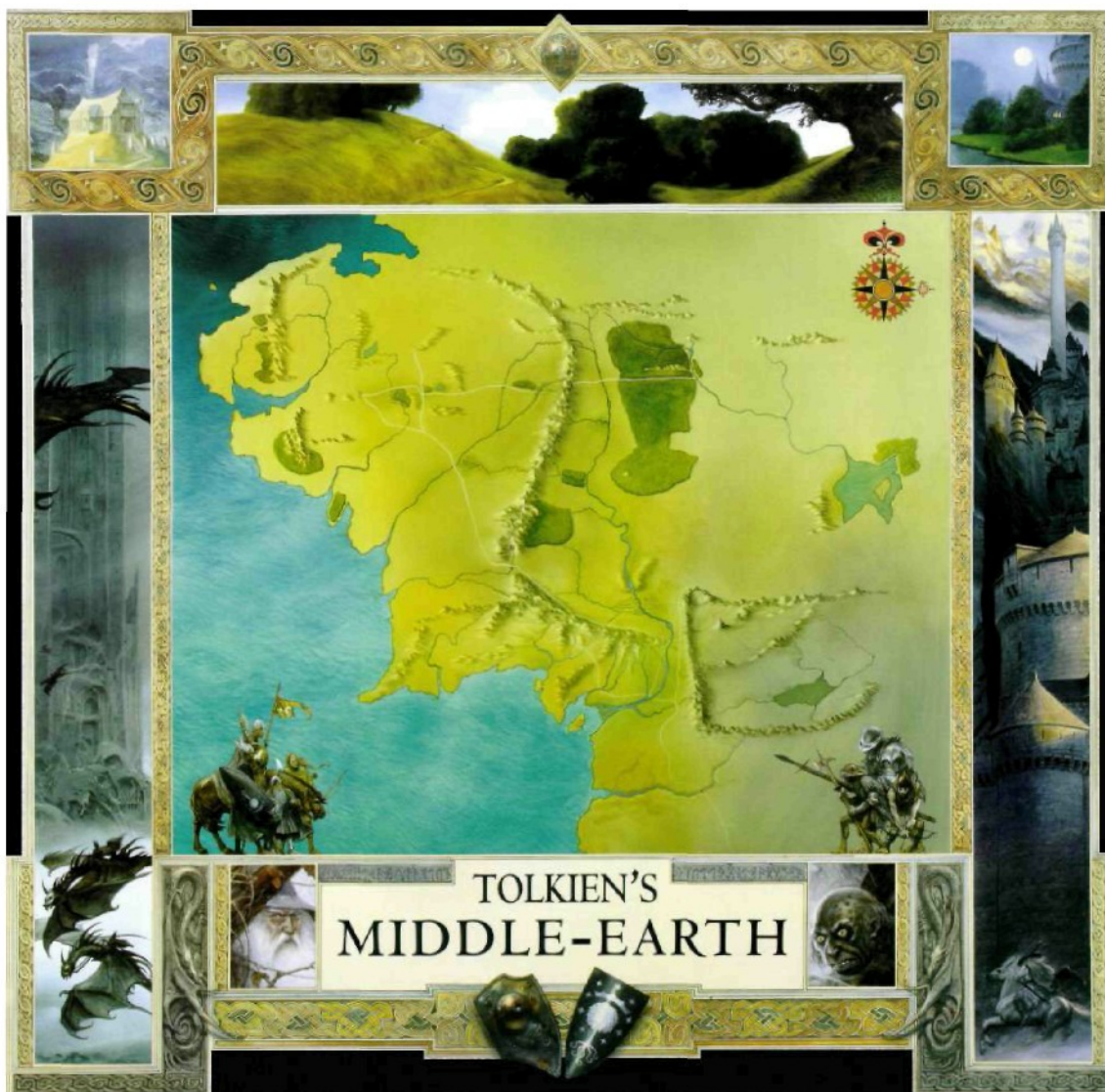
Obrázek č. 16 – Legolas (Cit. 2006-04-14. Dostupné z:
<<http://shop.fantasy.cz/podrobnosti.php?IDZ=1960>>.)

Příloha č. 4 – Zaklínač..... - 11 -

Obrázek č. 17 – Geralt a Ciri (ilustrace Jany Komárkové v knize Čas opovržení
[Sapkowski, A.: *Čas opovržení*. 1. vyd. Ostrava: Leonardo, 1995, s. 198.])

Obrázek č. 18 – Geralt z Rivie (Cit. 2006-04-15. Dostupné z:
<<http://www.sapkowski.cz/gfx/film/fotos/foto02.jpg>>.)

Obrázek č. 19 – Lokace z plánované hry The Witcher (Cit. 2006-04-15. Dostupné z:
<<http://bonusweb.idnes.cz/obrazek.html?obrazek=witcher8scr03.jpg>>.)



Obrázek 1 - Mapa Středozeemě



Obrázek 2 - Gandalf Šedý



Obrázek 3 - Gandalf v Hobitíně



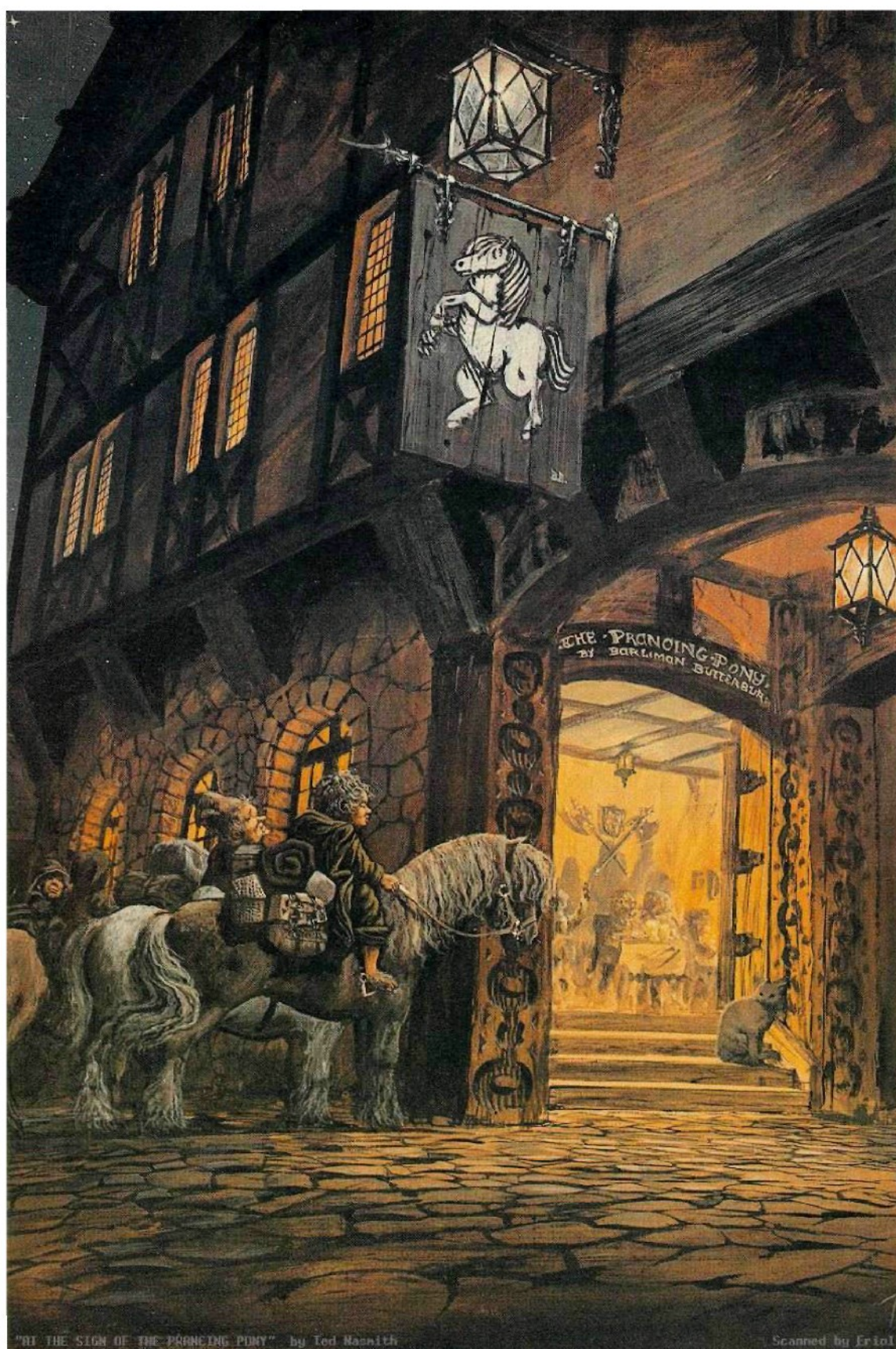
Obrázek 4 - Hobiti na začátku cesty



Obrázek 5 – Roklinka



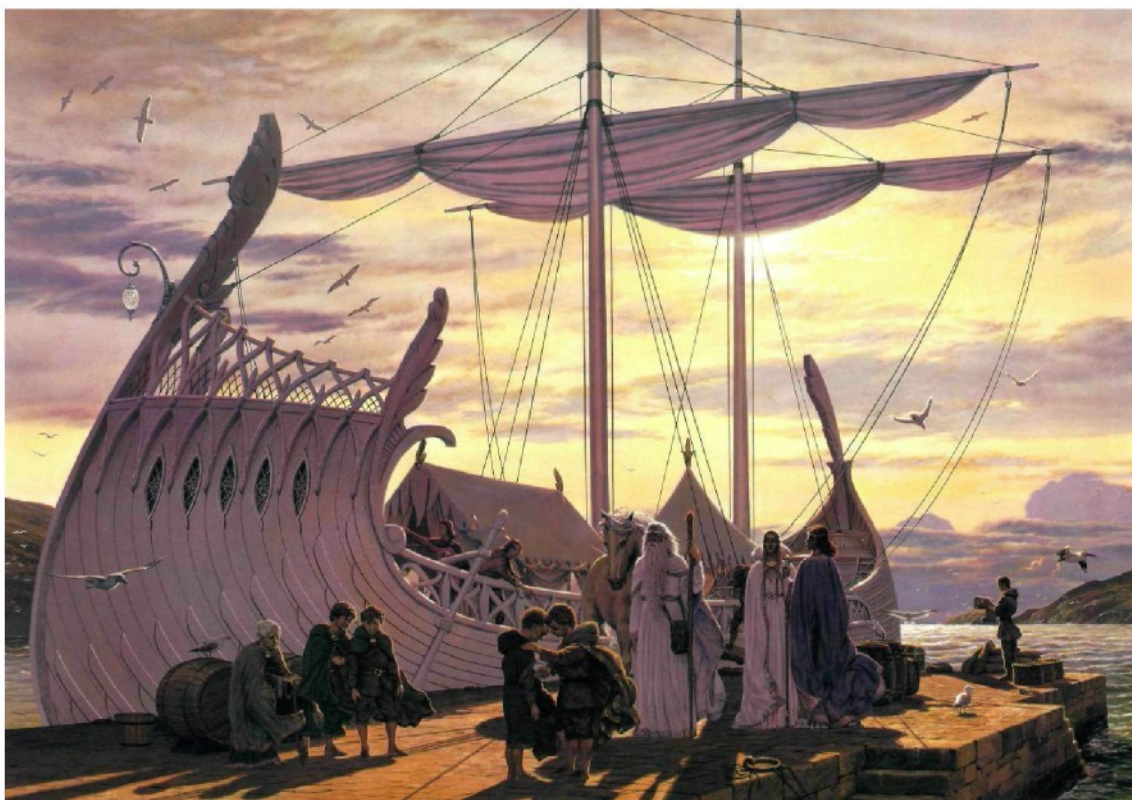
Obrázek 6 - Gandalf a Frodo



Obrázek 7 - Hostinec U skákavého poníka



Obrázek 8 - Souboj s balrogem



Obrázek 9 – Loučení v Šedých přístavech



Obrázek 10 – Gandalf



Obrázek 11 – Saruman



Obrázek 12 – Král Theodén



Obrázek 13 – Sauron



Obrázek 14 – Prstenový přízrak



Obrázek 15 – Gandalf

Obrázek 16 – Legolas



Obrázek 17 – Geralt a Ciri (ilustrace z knihy Čas opovržení)



Obrázek 18 – Geralt z Rivie (Michal Żebrowski – film Zaklínač)



Obrázek 19 – Lokace z plánované hry The Witcher