

**UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI**

**PEDAGOGICKÁ FAKULTA**

Ústav pedagogiky a sociálních studií



**Diplomová práce**

Erikson a motiv pouti v knize padlých

Erikson and motive of pilgrimage in books of the Fallen

Autor práce:

Bc. David Holec

Vedoucí práce:

doc. Mgr. Igor Fic, Dr.

**OLOMOUC 2020**

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Erikson a motiv pouti v knize padlých* vypracoval samostatně s použitím zdrojů a literatury uvedených na konci této práce.

V Olomouci dne 19. 05. 2020

.....  
David Holec

## **Poděkování**

Děkuji doc. Mgr. Igoru Ficovi, Dr. za jeho užitečné rady a připomínky k celé práci.

# Obsah

Úvod.....	5
1. Žánr fantasy a jeho moderní pojetí .....	7
1.1. Fantastické prvky jako zdroj fantaskních motivů.....	8
1.2. Důležitost mytických motivů průřezem celé fantasy pop-kultury.....	9
1.3. Inspirace ve stvoření světa.....	10
1.4. Mýtus jako základní kámen příběhu .....	11
1.5. Práce s motivem dobra a zla .....	12
1.6. Všeobecná inspirace mytickými artefakty .....	13
1.7. Mýtus v mýtu aneb síla fantasy žánru .....	15
2. Pouť a Malazská kniha padlých.....	17
2.1. Malazská kniha padlých .....	17
2.2. Božský panteon v Malazu.....	18
2.3. Literární putování fikčním světem Malazu .....	19
2.4. Chápání dobra a zla v knize padlých .....	20
2.5. Odysseus a jeho deset let.....	21
3. Putování mýty i fantasy žánrem .....	24
3.1. Pouť jako motiv obecně .....	24
3.2. Možnosti interpretace pouti v příbězích.....	25
3.3. Pouť jako životní příběh a gradace ve fantasy příběhu .....	26
3.4. První pouť do Malazu .....	29
3.5. Druhá pouť do Malazu .....	39
3.6. Božská pouť Malazem .....	44
4. Čtenářský klub Valmez.....	49
4.1. Výzkumné šetření knihy padlých .....	49
4.2. Výsledky dotazníkového šetření .....	51
Závěr .....	59
Anotace.....	61
Resumé .....	62
Bibliografické citace .....	63
Příloha – mapy Malazu .....	65

## Úvod

Motivy jsou důležitou součástí nejen literárních děl, ale všech různých příběhů už od nepaměti. Bez motivu, jakožto základního kamene vývoje příběhu, by se dílo rozpadalo v syžetové změti prostého textu. Motivy se ukazují přirozeně, postupně a dodávají důležitost určitým prvkům. Říkají nám, na co se máme zaměřit a co si pamatovat. Některé jsou důležité, jiné méně, ale všechny mají svůj význam. Prioritou této práce je prastarý motiv pouti. Motiv putování se objevuje již ve starší literatuře (*Odyssea, Daidalos a Íkaros, Iliada* a další) a pak ve všech literaturách, které tu za dobu své existence byly a jsou. A to jak v žánru historického románu, detektivky nebo fantasy literatury, na kterou se v práci zaměříme.

Kromě motivů nás ale zajímá i mytická inspirace fantasy popkultury celkově. V první části diplomové práce hledáme spojitosti a společné znaky mýtů s fantasy. Snažíme se o komplexní pohled na vybraná díla žánru, která se inspirovala starými mýty, pověstmi nebo bájemi. Na mytickou inspiraci se zaměříme ve směru tvorby celého fikčního světa a fungování určitých témat. Bude nás zajímat i zvláštnost fantasy, kterou je tvorba vlastního mýtu na základě inspirace. Důležité jsou pro nás i mytické artefakty, které fantasy popkultura velmi často využívá k tvorbě příběhů.

Motiv putování je pro nás odrazovým můstkem jak u definování samotného žánru, tak u hledání rozdílů či spojitostí. Ve starší literatuře nás zajímají motivy pouti v dílech jako je *Odyssea*. Oproti tomu z moderní fantasy literatury nám poskytuje zásobu využití tohoto motivu knižní série od Stevena Eriksona – *Malazská kniha padlých* (dále jen kniha padlých). Pomocí heuristického přístupu sbíráme data, analyzujeme je a využíváme při komparaci a zjišťování symboliky určených motivů. Motiv pouti je pro nás důležitý z pohledu jeho historie, využití a velkého množství významů, které se v diplomové práci snažíme odkrýt. Zároveň nás zajímá, jestli se nějakým způsobem během času vyvíjel a měnil.

Knihu padlých považujeme za epickou fantasy, která svým rozsahem a záběrem poskytuje velké množství informací. To byl také jeden z důvodů, proč jsme si na zkoumání motivu pouti, popřípadě putování, vybrali právě zmíněnou sérii. Dalším důvodem je povolání autorů, kteří svět Malazu vytvořili. Jsou to archeologové a antropologové, což evokuje jejich inspiraci v mytologiích. Fantasy literatura je podle

nás svými přístupy a tématy hodně blízká právě starší literatuře, se kterou budeme pracovat. Analýza vede přes definování žánrů, určení specifik a výběru použitelných motivů. Hlavní rozdíl našeho bádání bude v přístupu. Starší literatura má svou definici ustálenou, kdežto fantasy se s časem proměňuje, získává stále větší záběr a je třeba ji neustále aktualizovat. Využívat budeme literární teorie, zavedených pojmů a definic. Naším cílem není nová definice žánrů nebo motivů, ale zaměření se na putování z pohledu starší a novější literatury, které k sobě mají blízko, ať už tématy nebo symboly, které se v nich vyskytují.

K získání celkového obrazu čtenářů o sérii jsme se rozhodli ji přečíst v Čtenářském klubu Valmez. Pomocí dotazníkového šetření hledáme oblíbené postavy, spojitost mezi mýty a fantasy nebo nejoblíbenější a nejkvalitnější díl série.

## 1. Žánr fantasy a jeho moderní pojetí

Fantasy jako žánr má význam ve všech aspektech popkultury, vyskytuje se v literatuře, filmech, seriálech a počítačových či konzolových hrách. Fantasy stojí a padá na umění lidské představivosti, fantazie. Může to být cílený únik z reality všedních dní nebo opravdový zájem o žánr se všemi jeho spojitostmi.

První definici můžeme aplikovat jak na literaturu, tak na ostatní média, která v sobě nesou znaky žánru: „V užším smyslu je fantasy příběhem, kde je přítomen prvek nadpřirozena (magie, spiritismus apod.) Patří sem tedy i ta část hororů, v nichž má hrůza nadpřirozený původ. V širším smyslu zahrnuje i veškerá sci-fi díla a označuje veškerou literaturu, jejíž děj vybočuje z rámce nám známé reality.“<sup>1</sup> Zároveň na nás ale působí jako zevrubné zjednodušení, na které se vztahuje mnoho výjimek. Nadpřirozené prvky v příbězích se vyskytují od nepaměti, přesto je fantasy žánrem nenazýváme. Fantasy nadpřirozeno přijala a využívá ho k vlastnímu vymezení žánru. Paradoxem ale je, že uvedené prvky žánr nestvořil, pouze je cílevědomě a účelně přetváří k obrazu svému. Fantasy zřídka vytváří nové nadpřirozené prvky, spíše je adaptuje z minulosti a beletrizuje do ucelených příběhů.

Ondřej Neff se vyjadřuje ke sci-fi: „Tím, že sci-fi uměle vytváří životní podmínky, liší se od ostatní literatury, která pojímá člověka v podmínkách přirozených.“<sup>2</sup> Připomíná vytváření umělých podmínek, což je důležitou součástí i fantasy žánru. Rozpor mezi reálným prostředím a uměle vytvářených podmínek k životu je aspektem, které ve fantasy žánru vidíme prakticky všude – ať už jde o zemi po katastrofě nebo o úplně jiný fikční (autorem vymyšlený) svět. Další definice se netýká přímo fantasy, ale fantastična, kde se vyzdvihuje váhání čtenáře: „Fantastično je váhání pocíťované bytostí, která zná pouze přírodní zákony, tváří v tvář zdánlivě nadpřirozené události.“<sup>3</sup> Není jasné, jak může váhání ovlivnit žánr a proč je nadpřirozeno pouze zdánlivé – tím přece odpadá jeho nejdůležitější prvek, který ve své definici zmiňuje Adamovič.

---

<sup>1</sup>ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1996. s. 6.

<sup>2</sup>NEFF, Ondřej. *Něco je jinak: Komentář k české literární fantastice*. Praha: Albatros, 1981. s. 8.

<sup>3</sup>TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. Praha: Karolinum, 2010, s. 26.

Spojením definic nám vznikne tvrzení, kterého se budeme v naší práci dále držet. Žánr fantasy tvoří nadpřirozené prvky (jejich původ je věcí dalšího bádání) a uměle vytvořené podmínky, které společně určují povahu motivů i témat. V závislosti na jednotlivých dílech se může vymezení žánru lišit, především z důvodu „volného“ přístupu autorů k žánru a možností si interpretovat fantasy podle sebe. My jsme si alespoň nastínili hranice, mezi kterými se budeme pohybovat.

### **1.1. Fantastické prvky jako zdroj fantaskních motivů**

Spojujícím prvkem žánru je kromě uměle vytvořeného prostředí také přítomnost fantastického (nadpřirozeného) prvku. Mýtus je velmi důležitou součástí našeho bádání, protože se v něm často vyskytují právě ty fantastické prvky, které se pak využívají ve fantasy (a samozřejmě nejen tam). Cesta od okamžiku vyhledání vhodného mýtu až po jeho interpretaci ve fantasy je dlouhá a mýtus svým způsobem degraduje: „protože skutečný mýtus je svou podstatou pro prostředí, v němž vznikl, věc smrtelně vážná.“<sup>4</sup> Naproti tomu, mýtus (nebo jeho motiv) využitý ve fantasy má funkci zábavnou a nesedí do definice mýtu jako takového. Abychom mohli s mýty dále pracovat, je třeba si uvědomit, jak vznikaly a co znamenají.

Definice mýtu podle Puhvela zní: „Mýtus je vyjádření myšlenkových modelů, jejichž prostřednictvím skupina lidí formuluje sebekognici a seberealizaci, získává o sobě znalosti a sebedůvěru, vysvětluje příčiny svého bytí, povahu svého okolí a někdy se pokouší i narysovat svůj budoucí osud. Podle mýtů lidé žili, umírali a – až příliš často – zabíjeli.“<sup>5</sup> a koresponduje s definicí Domermuth-Gudricha: „Mýtus obsahuje kompletní světový názor, podává vysvětlení přírodních sil: objasňuje střídání dne a noci, růst a odumírání vegetace v průběhu ročních období.“<sup>6</sup> Z obou definic je zřejmé, že mýtus měl společenskou funkci, lidé si jím mohli vysvětlovat věci, kterým nerozuměli. A ústní podání mýtu nahrává k mnohotvárnosti a mnohoznačnosti – vždy se našel mýtus, který se zrovna hodil.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup>PUHVEL, Jaan. *Srovnávací mythologie*. Praha: Lidové noviny, 1997, s. 12.

<sup>5</sup>Tamtéž, s. 12.

<sup>6</sup>DOMMERMUTH-GUDRICH, Gerold a Ulrike BRAUN. *Nejznámější mýty: 50 klasických mýtů antického světa*. V Praze: Slovart, 2004, s. 9.

<sup>7</sup>Tamtéž, s. 11.



Naším úkolem je analyzovat jednotlivé fantastické prvky mýtů a pokusit se najít jejich alegorickou podobu v žánru fantasy. Podoba mýtu ve své ryzí podobě je pro nás stále důležitá. Je odrazovým můstkem k hledání podobností ve fantasy a klíčovým prvkem při určování změny. Jak se mýtus proměnil, jak ho uchopil autor a jaké motivy z něj převzal.

## **1.2. Důležitost mytických motivů průřezem celé fantasy popkultury**

Dokázat, že úspěšnost fantasy ve spoustě příkladů závisí na mytických motivech, nám usnadňuje fakt, jakým způsobem se zmíněné motivy využívají. Autoři fantasy k nim přistupují jako k volně dostupným nápadům, které mohou užít při tvoření svého vlastního příběhu. Nabízí se zde otázka, jestli všichni autoři přesně věděli, že jejich způsob tvoření příběhu připomíná nějaký mýtus, nebo si z něj bere určitý motiv. Při tak velkém množství mýtů to nemusí být vždy pravidlem. Inspirace mýty v božských panteonech a nejznámějších motivech dobra a zla či oidipovského komplexu je zřejmá na první pohled, ale motiv válečníka, který chce zemřít hrdinskou smrtí, je vcelku normální záležitost. Nesmíme ovšem zapomínat, že i tady je inspirace v mýtech.

Autor Zaklínače Andrzej Sapkowski v rozhovoru tvrdí, že: „Artušovský mýtus je mezi Anglosasy věčně živý, je svým archetypem pevně vrostlý do jejich kultury. A proto archetypem, pravzorem VŠECH fantasy děl, je legenda o králi Artušovi a rytířích Kulatého stolu.“<sup>8</sup> Dodává, že tento názor je vyloženě udicí nahozenou pro polemiku, ale on na ni nebude reagovat. Polemikou by v tomto případě mohla být skutečnost, proč nebere v potaz i jiné mýty (severských nebo antických zemí) a zaměřil se pouze na jeden.

Nakolik je slovo popkultura všeobjímající, vztáhneme ji pouze na fantasy žánr – fantasy popkultura. Důležitost mytických motivů v průřezu fantasy popkultury je znát nejen v literatuře, ale i seriálech, filmech, deskových či počítačových (popřípadě konzolových) hrách. Zajímají nás komplexní příklady z každého odvětví, kde se budeme snažit najít inspiraci určitým mýtem či jeho motivem. Chceme tím poukázat na

---

<sup>8</sup> Andrzej Sapkowski V šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy. Andrzej Sapkowski CZ [online]. Příbram: Bronec, 2002 [cit. 2020-04-21]. Dostupné z: [http://www.sapkowski.cz/v\\_sedych\\_horach\\_zlato\\_neni.asp](http://www.sapkowski.cz/v_sedych_horach_zlato_neni.asp)

schopnost fantasy přebírat ony fantastické prvky mýtů a na druhou stranu i schopnost mýtu přetrvat v čase.<sup>9</sup>

### 1.3. Inspirace ve stvoření světa

Existují fikční světy<sup>10</sup>, které autoři chtějí co nejvíce přiblížit reálnému, ale zároveň si zachovat smysl a podstatu fantasy žánru. K tomu jim pomáhá vytváření historie a zdůvodnění vzniku světa, ve kterém se odehrávají jejich příběhy. Navodí pocit úplnosti, protože jen svět, který nějak vznikl, může opravdu existovat. Uplatňují tím princip kauzality.

Můžeme rozdělit autory na dva tábory – jedni chtějí, aby jejich svět měl svou vlastní historii, mýty a legendy (svět *Warcraft*, *Diablo* nebo Tolkienův *Silmarillion*) kdežto druzí mají zájem hlavně na svém příběhu a jeho vyprávění – nikoli na historii světa, ve kterém se příběh odehrává (*Zaklínač*, *Legendy o Drizztovi*). Příběhy druhé skupiny autorů nejsou o historii fikčního světa ochuzeny, ale nejdou až k samotnému aktu zrození světa – mýtu o jeho stvoření. Tolkien začíná *Silmarillion* popisem vzniku světa za pomoci hudby a písní, kde stvoří bohy<sup>11</sup> – což může připomínat inspiraci v akkadském mýtu *Énume Eliš*, kde na začátku existuje jen sladká a slaná voda (rozdílných pohlaví) a na základě jejich spojení vznikne skupina božstev.<sup>12</sup> Fantastický prvek zrození bohů a motiv stvoření světa je zde vyjádřen vyšší, transcendentní silou.

Svět *Warcraftu* (známý z filmu, knih i počítačových her) má zrození vesmíru popsáno jako přívál různých energií, tmy a světla a energetických výbuchů.<sup>13</sup> Popisem jev odpovídá spíše velkému třesku než mytickému základu. Ten přichází hned vzápětí, protože kromě jiného se zde objevují bytosti zvané Titáni. *Warcraft* Titány zobrazuje jako gigantické s dušemi světů a „Jejich velkolepá a dlouhá pouť později změní tok

---

<sup>9</sup>Netvrdíme, že fantasy byla první, kdo přišel s nápadem přebírat mýty a jejich motivy – jak píše ve své knize *Srovnávací Mythologie* Puhvel, dělo se to už mnohem dříve, transpozice mýtu do hrdinského příběhu byla vcelku normální věc – všude tam, kde náboženská tradice vytlačila kult a ten se pak stal obětí literární manipulace. Pro nás je ale v práci stěžejní žánr fantasy.

<sup>10</sup>Fikčními světy se ve své knize *Fikčních světů* zabývá Tomas G. Pavel, kde se zdůrazňuje jejich důležitost – u fantasy jsou nedílnou entitou, protože se příběhy odehrávají v jiných (fikčních) světech, nikoli v našem reálném.

<sup>11</sup>TOLKIEN, J. R. R. *Silmarillion: mýty a legendy Středozeemě*. Vyd. 3., V Argu 1., rev. Praha: Argo, 2008, s. 11

<sup>12</sup>Dějovou kostru eposu ve *Srovnávací Mythologii* shrnul Puhvel, v jeho případě ale nešlo o zkoumání fantastických prvků, nýbrž poukázání na třígenerační model.

<sup>13</sup>METZEN, Chris, Matt BURNS a Robert BROOKS. *World of WarCraft: kronika*. Praha: Crew s.r.o. ve spolupráci s nakladatelstvím Fantom Print, 2016, s. 20.

stvoření i běh osudu všeho živého“.<sup>14</sup> Mocní Titánové *Warcraftu* jsou inspirováni řeckou mytologií, kde jsou Titáni potomci země a bohů. Jsou mocní a o důležitosti jejich existence není pochyb.

Mýtus o stvoření světa má několik podob, stejně jako všechny ostatní mýty – ať už kvůli ústnímu předávání nebo migraci národů a míchání kultur. Při využívání fantastického prvku o zrození nového vesmíru nebo světa ve fantasy žánru nám jde o jedno. Dokázat, že autoři dodali fikčnímu světu řád, vysvětlení věcí, pro které by postavy vysvětlení najít nemohly. Stvořili vlastní mýty a legendy, které postavy zmíněných světů berou za alfu a omegu jejich života. Alegorií se dostáváme k znovu naplnění podstaty mýtu, jak zmiňují definice Pohvela i Gudricha – i když pouze v rámci žánru fantasy. Jsme zde svědky malé mytické revoluce, která si i přes alegorickou formu přenosu do fantasy pořád uchovává svůj význam. V příbězích, které mají mytologický základ, se pak setkáváme s narážkami na motivy stvoření světa a díky snaze autora, a inspiraci v dávných mýtech, dávají smysl a fungují jako celistvý fikční svět.

#### 1.4. Mýtus jako základní kámen příběhu

V předchozí kapitole si fantasy od mýtu přebírá motiv – zrození, stvoření světa. Dál může i nemusí fungovat sama za sebe. Jsou ale příklady fantasy příběhů, které stavějí na mytickém základu a po celou dobu ho neopouští. Inspirace mýtem je zřejmá, viditelná a není potřeba hluboké analýzy, abychom zjistili, na čem přesně příběh staví.

Příkladem může být herní fantasy série *God of War* od studia Santa Monica.<sup>15</sup> Celé dílo je silně ovlivněno řeckou mytologií, vyskytuje se zde naprostá většina z řeckého panteonu bohů. Vztah Dia se smrtelnicí nám odhaluje jeho zálibu v nemanželských aférách: „Výsledkem jedné z četných Diových nemanželských afér, tentokrát s Máiou, byl syn Hermés.“<sup>16</sup> Je to jeden ze způsobů, jakým se fantasy inspiruje – nemusí motiv přebrat doslova, ale dále s ním volně alegoricky pracuje

---

<sup>14</sup>METZEN, Chris, Matt BURNS a Robert BROOKS. *World of Warcraft: kronika*. Praha: Crew s.r.o. ve spolupráci s nakladatelstvím Fantom Print, 2016, s. 21.

<sup>15</sup>Hlavní hrdina Kratos je utajeným synem Dia, protože jeho matka je smrtelnice. V rámci neměnného proroctví se Zeus dozví, že umře rukou svého syna. Pošle Arese, boha války, aby mu syna přivedl. Ten místo toho ale přivede jeho bratra. Kratos se pak zapřísáhne, že se bohům pomstí a vydává se na cestu, která bude lemována smrtí všech olympských bohů.

<sup>16</sup>PUHVEL, Jaan. *Srovnávací mythologie*. Praha: Lidové noviny, 1997, s. 158.

a může ho rozvíjet v závislosti na potřebách příběhu. Vyskytuje se zde i Gaia, která je ochotna Kratosovi pomoci a Dia zabít. Ve výsledku je Kratos „zabijákem“ bohů, stane se bohem války, když zabije Arese – dál už to není o inspiraci v mýtech jako na začátku, ale prosté vyprávění příběhu, který má mít zábavnou funkci.

V nejnovějším pokračování *God of War* z roku 2018 museli autoři přejít k něčemu jinému. Kratos všechny zabil, země se bez bohů rozpadla a všude byl jen chaos. Příběh nás ale přenáší o dvacet let dopředu, do severských zemí a jejich mytologie. Objevuje se zde Baldur, had Jormungandem a dokonce Kratosova zbraň, sekera Leviathan připomínající nápadně kladivo Mjollnir.

Ve výsledku je to postupné využití dvou známých mytologií a jejich panteonu bohů, příběhově vedená rozhodnutí, která pak už s originálním mýtem nemusí mít mnoho společného. Svět *God of War* funguje díky možnosti inspirovat se v mytologii, využívá jejich postav a artefaktů, některým nechává jejich klasickou podobu, jiné zase přetváří a mění.

Na severské mytologii staví i příběh *Hellblade: Senua's Sacrifice*.<sup>17</sup> Inspirací je zde opět panteon bohů a známá místa jako Helheim – říše mrtvých.

## 1.5. Práce s motivem dobra a zla

Důležitým motivem, který se objevuje v naprosté většině fantasy příběhů, je dobro a zlo. Jak ho fantasy přejímá a jak s ním dále pracuje? Je bezpochyby, že má základ v mýtu. Motiv dobra a zla, pravdy a lži, nebe nebo pekla v jakémkoliv podání má své místo ve všech mytologiích. Adam a Eva a jejich zkouška od Hospodina<sup>18</sup> nebo Zarathuštova teorie duší a jejich chování za života, dobré chování je odměněno krásnou duší, špatné chování zase naopak<sup>19</sup> – připomíná to i keltský způsob, kdy se duše dostane tam, kam si zaslouží, podle svých činů. Nebe, peklo, dábel, Valhalla, Helheim, pravda a lež – fantasy příběhy pracují se všemi mytickými obměnami motivu.

Příkladem může být *Pán prstenů* – kde je dobro a zlo znázorněno hobity a Sauronem, který jim brání odnést prsten do Hory osudu. Setkáváme se zde se „zlou“

---

<sup>17</sup>Příběh o dívce z keltského klanu, která se vydá do Helheimu hledat svého přítele. Kromě mytického základu zde příběh také rozvíjí duševní chorobu hrdinky v zajímavém konceptu šílenství spojeného s hledáním Helheimu.

<sup>18</sup>NOVOTNÝ, David Jan. *Úvahy o mýtu*. Praha: Karolinum, 2014, s. 71

<sup>19</sup>PUHVEL, Jaan. *Srovnávací mytologie*. Praha: Lidové noviny, 1997, s. 158.

entitou, která svým počínáním potírá dobro a jde ji o světovou nadvládu. Sauron a jeho vojska mohou připomínat i nacistickou říši – symbol zla, vezmeme-li v potaz, kdy bylo dílo napsáno.

Svět *Diabla* pracuje s dobrem a zlem svým způsobem, přejímá peklo i nebe, anděly i démony. Svět lidí stojí ve středu konfliktu zmíněných dvou mocností. Slouží jako jejich bojiště a obyvatelé jsou donuceni se přizpůsobit. Mytická inspirace je v nekončících bitvách, které sužují svět po staletí<sup>20</sup>, protože na rozdíl od lidí nemají andělé a démoni život ohraničený věkem – je to jako soupeření bohů.

### 1.6. Všeobecná inspirace mytickými artefakty

Fantasy žánr využívá mytických inspirací v celé řadě případů. Od motivů přes témata až k fyzickým artefaktům, zvykům a obyčejům. Není třeba kopat moc hluboko, aby fantasy odhalila své tajemství ve využívání mytických prostředků. Nepovažujeme to za problém žánru, naopak tím chceme potvrdit důležitost mýtů a jejich možné využití i v dnešní popkultuře.

Svět *Skyrim*<sup>21</sup> je zasazen do severského prostředí. Fikční svět obsahuje nadpřirozené prvky magie, kouzelných předmětů a dalších úkazů, které jsou pro fantasy typické. Nás zajímají podobnosti, které nejsou na první pohled tak zřejmé a je potřeba alespoň minimální znalosti mytologie k jejich rozšifrování. Ve *Skyrimu* se bojovník, který vedl dobrý život, dostane do Sovngardu. Zde vidíme podobnosti s Valhallou, kam odcházejí padlí bojovníci severské mytologie. Rozdíl je ale v tom, jak zemřou. Nordové ze *Skyrimu* mají možnost se do Sovngardu dostat, pokud byl jejich život čestný a spravedlivý. Vikingové musí padnout v boji, aby je Valhalla přijala. Duše, které nežily život dle pravidel, jsou odsouzeny k nekonečnému bloudění, ani mrtvé, ani živé – ve *Skyrimu* na ně narazíme jako na protivníky s názvem Draugr. Příznačný název má svůj základ v germánském mýtu, kde vstávají z mrtvých přízraky živých lidí pojmenovaní draugr.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup>BURNS, Matt a Doug ALEXANDER. *Book of Tyrael*. California: Insight Edition, 2013, s. 5.

<sup>21</sup>*Skyrim* je počítačová a konzolová hra od studia Bethesda, rok vydání 2011.

<sup>22</sup>PUHVEL, Jaan. *Srovnávací mytologie*. Praha: Lidové noviny, 1997, s. 223.

Na přepracování artušovského mýtu je založena desková hra Tainted Grail.<sup>23</sup> Hráči prochází světem Avalon, který adaptovali rytíři kulatého stolu (v popředí s Artušem a Merlinem) a odkrývají příběh, který stojí za jeho pádem. Ve hře se setkáme s odkazy na kouzelníka Merlina, Paní jezera, ale i s bájným Excaliburem, který se zde vyskytuje. Oproti Skyrimu je Tainted Grail přímo založen na inspiraci zmíněným mýtem, a co se příběhu týče, vnáší sem méně své vlastní invence a spíše čerpá z mytických pramenů.

Dalším fantasy fikčním světem, který se inspiruje v mýtech, je Warhammer.<sup>24</sup> Jeho obsáhlost a složitost nám nahrává ve výzkumu mytické inspirace, která se zde vyskytuje. Chceme znovu upozornit na důležitost mýtu o Valhalle a životě válečníka, který s ním je spjatý. Ve Warhammeru tento mýtus parafrázuji válečníci krvavého boha Khorna, kteří hledají smrt v boji (nejlépe v tom nejkrvavějším), aby tím boha uctili a mohli mu sloužit i po smrti.<sup>25</sup> Vystupuje zde i postava Valkia the Bloody, která po bitvě hodnotí, kteří válečníci jsou hodni dalšího postupu k bohovi krve – což je příznačné pro Valkýry, které zase zásobovaly Valhallu.<sup>26</sup>

Zajímavým procesem je práce fantasy s bohy. Panteonem v knize padlých se budeme zabývat v druhé kapitole, ale průřezem celého žánru se vyskytuje množství zajímavých božstev, které stojí za zmínku – protože bohové jsou základem nejstarších mýtů.

Ve Warhammeru najdeme nejrůznější druhy božstev, ale základní rozdělení je na bohy řádu, bohy chaosu a něco mezi tím (záleží, k jaké straně se zrovna přikloní). Řád a chaos nemůžeme zjednodušeně přenést na dobro a zlo, protože oba motivy najdeme jak u řádu, tak u chaosu. Mytická inspirace je zakořeněná v uctívání jednotlivých bohů a neustálé potřebě se jim zavděčit a přinášet obětiny.

Pokud chceme najít určitou spojitost s bohy antickými, můžeme využít Tolkienův Silmarillion. Pro antické bohy je typické, že se každý z nich specializuje na

---

<sup>23</sup>Tainted Grail je příběhová desková hra od studia Awaken Realms.

<sup>24</sup>Historie a fungování světa Warhammer sahá až do 80. let 20. století, v dnešní době je komplexním a rozšířeným světem pro počítačové hry, knihy a wargaming.

<sup>25</sup>Khorne. *Warhammer wiki* [online]. Fandom [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://warhammerfantasy.fandom.com/wiki/Khorne>

<sup>26</sup>PUHVEL, Jaan. *Srovnávací mythologie*. Praha: Lidové noviny, 1997, s. 228.

něco jiného – bůh slunce, bůh klamu, osudu, větru a tak dále. U Tolkiena je princip specializace bohů obdobný, ale záleží zde spíše na tom, co jednotlivého boha zajímalo. Kdo přemýšlel o vodě, byl do ní nejhloběji zasvěcen, kdo hloubal o vzduchu a větru, stal se jeho patronem.<sup>27</sup>

Kapitola o využití mytické inspirace z pohledu artefaktů nám podala ucelený přehled toho, co všechno fantasy žánr využívá a jak z toho těží. Mýtus Valhally a věčné slávy po smrti se ujal v několika provedeních. Rozhodně by se dala vyhledat spousta dalších spojitostí, ale naším záměrem je zaměřit se na určitý segment, ne obsáhnout všechna díla daného žánru. Inspirace fantasy žánru v mýtech je totiž nekončící proces přepracovávání, parafrázování a dalšího využívání všech různých motivů.

### **1.7. Mýtus v mýtu aneb síla fantasy žánru**

Síla, s jakou může fantasy žánr s mytickými motivy pracovat, se promítá právě v epických a mnohadílných sériích, které jsou ovlivněny tokem času. Rozumíme tím možnost postavy v příběhu stát se mýtem, nebo si své mýty vymyslet a na ně navazovat vyprávění. Dvě knižní série nám do zmíněného popisu zapadají, jedná se o *Mistborn* od Brandona Sandersona a vše kolem Cthulhu od H. P. Lovecrafta. Každý přistupuje k problému svou cestou a analýzou chceme ukázat další možnosti využití práce s mýty.

*Mistborn* je knižní série, která se odehrává ve fikčním světě a vystupuje zde postava boha – nesmrtelného pána Vládce, který je obyčejným člověkem, co přišel na způsob, jak si prodlužovat život. Svým způsobem v něm můžeme vidět stejnou touhu, jakou měl Íkaros, když chtěl letět až k nebesům, kde sídlí bohové.

Hlavní pointou naší analýzy je fakt, že série *Mistborn* je rozdělena na tři díly, které se odehrávají v určitém časovém úseku a tři další díly, které se odehrávají mnoho století po událostech z první trilogie. Postavy zde mluví o mytických postavách, jejich rozhodnutí a životech, které čtenář zná z první trilogie a nejsou pro něj pouhými mýty, ale postavami, co skutečně ve fikčním světě *Mistbornu* figurovaly a ovlivnily jeho budoucnost. Dostáváme se zde do zajímavého paradoxu živého literárního mýtu, který

---

<sup>27</sup>TOLKIEN, J. R. R. *Silmarillion: mýty a legendy Středozeemě*. Vyd. 3., V Argu 1., rev. Praha: Argo, 2008, s. 11

Brandon Sanderson vytvořil a nechal žít svým vlastním životem i v následujících knihách. Způsob, jakým se příběh vyvíjí, závisí z velké části na skutečnosti, jak lidé chápou minulost a události, které postupem času mytizovaly.

Způsob, jakým pracuje s mytickou inspirací Lovecraft, je trochu jiný: „Slova samotného Lovecrafta to potvrzují – všechny moje povídky, jakkoli spolu nesouvisejí, jsou založeny na základní báji nebo legendě, že naši Zemi kdysi obývaly jiné bytosti, které se však oddávaly černé magii, a proto ztratily domovské právo a byly ze Země vyhnány. Žijí však někde mimo náš prostor a jsou kdykoliv připraveny Země se opět zmocnit.“<sup>28</sup> Otevřeně se přiznává ke způsobu, jakým své povídky, příběhy a vize (jak bývá s oblibou psáno) vede a z mytické inspirace se dostává k tvorbě vlastního mýtu – Cthulhu. Motiv dobra a zla je zde netradičním způsobem vyobrazen pomocí dobrých bohů a zlých Velkých Starců.

Aby mohl Lovecraftův mýtus Cthulhu fungovat, bylo třeba mu vytvořit historii, věrné pozadí. Tím se zabírali i lidé kolem Lovecrafta, výsledkem bylo spousta nalezených knih, které doopravdy neexistovaly, ale dodávaly mýtu potřebnou základnu (rozumějme, že mýtus vytvořený ve 20. století takovou základnu potřeboval). Všechny aspekty kolem Cthulhu jsou kombinací mytického základu, který přechází ve svůj vlastní mýtus za podpory a invence lidí – což by teoreticky mohlo svým popisem sedět i na klasické mýty.

---

<sup>28</sup>LOVECRAFT, H. P. a Ondřej MÜLLER. *Hrobka: příběhy a vize z let 1917-1920*. V Praze: Plus, 2010, s. 203.



## 2. Pouť a Malazská kniha padlých

Analýzu pouti v knize padlých budeme nejčastěji srovnávat s poutí Odyssea v knize Odyssey. Je to z důvodu velmi patrného motivu, který se v obou knihách vyskytuje. Využíváme nejen klasickou verzi eposu, ale i přepracované verze od Beye nebo Joyce. Malazská kniha padlých čítá stovky postav, kdy se každá může nějakým způsobem přiblížit motivu putování Odyssea, nebo mít svůj vlastní.

### 2.1. Malazská kniha padlých

Steven Erikson a Ian C. Esslemont vytvořili původně svět Malazu pro své vlastní potřeby na hraní RPG Dungeons and Dragons<sup>29</sup>. Steven Erikson se potom rozhodl napsat scénář na filmové zpracování série, který byl ale nad možností filmového průmyslu té doby. To vedlo k sepsání knižní podoby Malazské knihy padlých.<sup>30</sup> Ian C. Esslemont do světa Malazu přispívá svým dílem, které na původní sérii nenavazuje, ale bere si z ní inspiraci, postavy i prostředí. Steven Erikson po dopsání Malazu dále pokračuje v psaní knih ze série, ať už detailnější pohled na zajímavé postavy nebo vysvětlení dějových zvrátů, na které v původní sérii nebylo místo.

*Malazská kniha padlých* je epickou fantasy, která má svůj vlastní fikční svět, náboženství, magii a národy. Erikson nevyužívá klasických národů fantasy žánru (elfové, trpaslíci), ale vytváří si vlastní (Jaghuti, Imassové, Azathanai a další). Historie a evoluce těchto ras je ponechána klasickému způsobu vývoje, ve kterém může mít slovo i magie. Hlavní děj série s počtem několika stovek postav, které v knihách reálně vystupují a mají každá svou dějovou linku, je obtížně definovatelný. Ve zkratce se dá říci, že každý si řeší své problémy, bojuje se o území, vládu, přežití a nad tím vším se formuje velký problém celého světa Malazu, což je dávné spoutání jednoho z bohů. Vyskytují se zde stovky motivů a témat, které je třeba správně uchopit a rozebrat.

---

<sup>29</sup>Hra na hrdiny ve vymyšleném prostředí.

<sup>30</sup>Postavy [online]. ČR: Boardog, 2015 [cit. 2020-02-28]. Dostupné z: <https://www.postavy.cz/svet/malaz/>

## 2.2. Božský panteon v Malazu

Božské panteony mají své místo ve všech kulturách a jejich základ je ve starých mýtech. David Pringle píše: „K nejstarším postavám literatury s fantastickými prvky patří antická božstva, jako byl Neptun, protějšek řeckého Poseidona.“<sup>31</sup> Nejsou to ale pouze antická božstva, která jsou inspirací pro autory fantasy. Existují panteony bohů ostatních kultur (severští bohové, védští bohové), kteří jsou z pohledu fantastických prvků na stejné pozici jako bohové antičtí.

Postavení a funkce bohů v knize padlých závisí na více faktorech. Za určitých okolností se tu může stát bohem i obyčejný člověk, pokud ve svém životě vykoná, co je třeba. Ascendence (tak se v knize nazývá proces, kdy se smrtelník stane bohem) přijde sama. V závislosti na principu světa, kde může být božskou silou „kdokoliv“, je přímo úměrná i božská odolnost a moc. Bohové a jejich síla mají základ ve věřících. Čím více jich je, tím je bůh silnější a jistější. Na druhou stranu ale ztráta přísluhovačů může znamenat i smrt. Svým způsobem se panteon bohů v Malazu přibližuje spíše chápání starověkému Blízkému východu, kdy bůh nebyl považován za něco naprosto jiného.<sup>32</sup>

Aspekt podmíněnosti lidské pozornosti, a na tom závisející osud bohů, svým způsobem zabraňuje božské aroganci a nezdolné jistoty v tom, že jejich jednání je dogma. Bohové nejsou zvyklí na pocit ohrožení nebo bezmoci, v příbězích jsou spíše popisováni jako nezranitelní a nesmrtelní – možná i z toho důvodu si lidstvo potřebovalo dokázat, že na bohy bude něco platit. Ať už to jsou indičtí askétové, kteří svým odříkáním v sobě hromadili žár, který pak mohl být pro bohy hrozbou<sup>33</sup>, nebo obři, které zase odháněl Thor se svým kladivem.<sup>34</sup> Erikson zde využívá prvek obyčejného člověka jako hrozbu bohům, což koresponduje s indickou verzí mýtu.

Když se může kdokoliv stát bohem, dělá to z božského panteonu Malazu nestálou množinu. Bohové se rodí, umírají, jsou vězněni nebo ztrácí svůj vliv. Funguje zde motiv obětiny, obětování se i různých rituálů. Každý bůh má svůj způsob, jak se nechat uctívat. Bohové v Malazu nejsou transcendentní silou, naopak se mezi smrtelníky pohybují, interagují s nimi a často odkrývají svou identitu. Dokonce dochází

---

<sup>31</sup>PRINGLE, David. *Fantasy: encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003, s. 9.

<sup>32</sup>PUHVEL, Jaan. *Srovnávací mythologie*. Praha: Lidové noviny, 1997, s. 37.

<sup>33</sup>Tamtéž, s. 92.

<sup>34</sup>Tamtéž, s. 234.

k propůjčení síly smrtelníkům, aby ve jménu boha šířili jeho víru. Bůh si je vědom problému ztráty své síly – proto je nucen komunikovat a smrtelníky navštěvovat: „Hraj dál, smrtelníče. Každý bůh padne rukama smrtelníka. Jedině tak může skončit nesmrtelnost.“<sup>35</sup> Bůh se v rozhovoru zmiňuje i o rozporuplném vztahu se smrtelníky, je jako dvojsečná zbraň.

Celkový obraz božského panteonu v knize padlých je stavěn na jakési symbióze se smrtelníky, která musí být naplněna, jinak dojde k jejich rozkladu. Panteon nemá ani boha „vůdce“, za kterého by mohl být považován třeba Zeus nebo Ódin. Moc bohů je dána jejich šikovností, nikoliv tím, jak vznikli.

### **2.3. Literární putování fikčním světem Malazu**

Série *Malazské knihy padlých* čítá deset knih, několik stovek postav, stejné množství dějových linek a jeden spojující prvek – fikční svět Malazu. Fikčním světem nás provádí (nebo chceme, aby nás prováděl) modelový autor.<sup>36</sup> Charakter série a autorův styl psaní in abstracto, kdy je čtenář doslova vhozen do fikčního světa plného nejasností a zvláštností, vyžaduje pozornost a nutnost stát se modelovým čtenářem.<sup>37</sup>

Při literárním putování knihou padlých narazíme na skutečnost opravdu rozsáhlého fikčního světa. Má svá území, rozložení, náboženství, rasy a problémy. Postupné chápání fungování fikčního světa Malazu je nezbytné pro jeho následnou analýzu, vyhledání funkčních motivů putování a jejich detailnější rozbor.

Není v našich možnostech definovat všechna témata a motivy, které se v knize vyskytují. Jde nám primárně o motiv putování, který má většinou podtext tématu životní cesty.

Čas hraje v knize padlých roli ukazatele jednotlivých událostí. Série má chronologický postup s jedním retrospektivním návratem do minulosti (díl *Půlnoční vlny*). Zvláštní je pojetí z pohledu celé série, kdy další díl nenavazuje na předchozí, ale zabývá se jinou částí světa, jinými postavami a událostmi. K úplnému spojení děje dochází až v šestém díle *Lovci kostí*.

---

<sup>35</sup>ERIKSON, Steven. *Měsíční zahrady: příběh z malazské Knihy Padlých*. Praha: Talpress, 2002, s. 190.

<sup>36</sup>ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy: přednášky na Harvardově univerzitě*. Olomouc: Votobia, 1997, s. 41.

<sup>37</sup>Tamtéž, s. 41.

Knihy padlých je žánru fantasy – vyskytují se v ní nadpřirozené prvky, přebírá velké množství fantaskních motivů a také vytváří umělé prostředí, ve kterém se celou sérii pohybujeme. Sérii nezařazujeme do žádné užší kategorie (jako meč a magie nebo hrdinská fantasy), protože zde najdeme znaky prakticky všech.

V knize padlých se kromě jiného vyskytují archetypy známých mýtů, je to především z důvodu povolání Stevena Eriksona (archeolog, antropolog) a jeho zájmu v mytologii. Postavy a situace mají nápadnou mytickou inspiraci. Vyskytuje se zde bůh moře Mael, který připomíná Poseidona, o duše mrtvých se v Malazu stará Mistr Kápě, archetypem pro něj by mohl být Hádes. Oba mají svou říši a vládou. Někdy se Erikson uchyluje i k podobnému názvosloví – bůh Fener má zvířecí podobu, stejně jako severský Fenrir. Z pohledu mytické inspirace bychom mohli pokračovat a vyhledat i spojení ve fungování magie. My se ale před motivem putování zaměříme na jeden důležitý archetyp – dobro a zlo, který jsme v minulé kapitole probírali obecně.

#### **2.4. Chápání dobra a zla v knize padlých**

Dobro a zlo pokládáme za jedno z významných klíčů fantasy literatury. Knihu padlých analyzujeme z důvodu zajímavého kontextu s motivem nejstaršího protikladu. Dobro a zlo se v Malazu vyskytuje, série není výjimkou. V čem se liší, je specifický druh práce s motivem. V knize padlých nejde o příběh hrdiny, ale je to zápis dějin světa Malazu, v němž se vyskytují stovky postav, a každá má svůj život. Je zde určitá korelace motivu, kdy postavy mohou inklinovat k dobrému nebo špatnému chování, ve výsledku nám to ale nedá schopnost rozeznat, jak je zde dobro a zlo přímo zastoupeno. V měřítku D'n'D (*Dungeon's and Dragon's*) bychom zvolili termíny chaotické dobro nebo chaotické zlo. Paradoxně nám přijde tento způsob fungování dobra a zla pro reálný svět mnohem více použitelný a vidíme podobnost v mytické inspiraci, kde dobro a zlo nemá pohádkový charakter, ale zastupuje vyšší smysl, chápání a bytí.

Motiv dobra a zla neposkytne čtenáři žádné vodítko, nepomůže mu ve chvílích, kdy se postava rozhodne jinak, než by v rámci dobrého chování měla. Vidíme jistou tendenci si zmíněným motivem zlehčovat vyprávění. Není právě dobro a zlo entitou, která při čtení příběhu pomáhá čtenáři orientovat se v charakterech postav? Dobrý Frodo i přes své duševní stavy zůstal dobrým Frodem, a nakonec prsten do Hory osudu

hodil. Zaklínač nepřemýšlel, jestli zachrání svět před Divokým honem, udělal to. Výše zmíněné chování se v Malazu vyskytuje minimálně.

Erikson neutralizací postav dává čtenáři svobodu se rozhodnout. Čtenář se dostává do nezvyklé pozice, kdy bude soudit chování charakteru ne podle všeobecných měřítek, ale dle měřítek fikčního světa Malazu. Vidíme svět válek, bitev, nelehkých rozhodnutí, mocenských intrik, ale i obyčejných životů a tragických osudů. Vyjmenované motivy mají přímý vliv a dělají rozdělení na dobro a zlo obtížně definovatelným pojmem.

Je to i jeden z důvodů, proč je kniha padlých pokládána za průlomové dílo.<sup>38</sup> A jakkoliv se to zdá originální, ani Steven Erikson není prvním autorem, který se klasického dobra a zla dobrovolně zříká. Stejný jev můžeme jako první vidět i u série Černá Legie od Glena Cooka, kde se Erikson inspiroval.<sup>39</sup> A když půjdeme ještě dál, dostaneme se až k Odysseji.

Tendence k romantizaci, dobrodružnosti a epickému příběhu vedou k zastření mýtu jako takového a vyzdvihují pouze jeho část – proto se z motivu dobra a zla stalo klišé. Autoři, kteří s motivem pracují jinak, se více přibližují jeho podstatě. S tím se setkáváme i u knihy padlých.

## 2.5. Odysseus a jeho deset let

Odysseus a jeho osud, od obléhání Tróje až k návratu na Ithaku, s sebou nese dobře známý příběh. Jeho důležitost je jako archetyp hrdiny, jehož motivy se fantasy žánr inspiroje a jsou často využívány. Příběh válečníka byl několikrát zfilmován<sup>40</sup>, knižně přepracován (Joyce, Beye) a na inspiraci řeckými mýty vznikla od studia Ubisoft i hra *Assasin's Creed: Odyssey*, ve které se můžeme s osudem Odyssea nepřímo setrtnout. Je to důkaz o častém využívání a důležitosti příběhu v několika generacích.

Co činí *Odysseu* tak zvláštní, že společně s dobýváním Tróje je to často využíváný příběh řeckých mýtů a pověstí? Hlavním spojujícím prvkem mezi oběma příběhy je jeden muž – Odysseus. Charles Rowan Beye píše: „I pokud by byl Odysseus skutečně jen narativní postavou, fikcí, antropologickým fenoménem či jakýmsi symbolem, přesto

---

<sup>38</sup>Postavy. *Postavy CZ* [online]. 2008–2020 [cit. 2020-03-03]. Dostupné z: <https://www.postavy.cz/svet/malaz>

<sup>39</sup>Tamtéž.

<sup>40</sup><https://www.csfd.cz/film/10274-odysseus/prehled/>, <https://www.csfd.cz/film/20932-ulisse/prehled/>

je potřeba dokonale pochopit jeho osobnost a význam.<sup>41</sup> K pochopení Odyssea nám pomůže, když se na něj nebudeme dívat jako na hrdinu, ale spíše obyčejného člověka, který se chce dostat domů. A udělá pro to cokoliv. Beye pokračuje: „Osoba natolik významná, jako tento homérovský hrdina, která dokázala jítřit představivost lidstva po celá tisíciletí, předávat své poselství různým kulturám, si nepochybně zaslouží, aby jí byla věnována podrobná bibliografie.“<sup>42</sup>

Knihu *Odyssey* popsal Umberto Eco: „Odysseus opouští hořící Tróju a se svým průvodcem se ztratí na moři. Setkává se s podivnými národy a strašidelnými příšerami – s Laistrygoňany, obrem Polyfémem, Latofágy, obludami Skyllou a Charybdou. Sestupuje do podsvětí, uniká sirénám, a nakonec je lapen nymfou Kalypso. A tu se bohové rozhodnou pomoci mu v návratu domů. Kalypso je přinucena Odyssea propustit, ten se vrací na moře, ztroskotá a vypravuje svůj příběh Alkinoovi. Pak se plaví na Ithaku, kde porazí Penelopiny nápadníky a znovu se s Penelopou sblíží.“<sup>43</sup> Ecoův popis obsahuje nadpřirozené prvky (podivné národy, strašidelné příšery, nymfy) a nepřehlédnutelný motiv pouti, na kterém je příběh postaven. Nutno podotknout důležitost díla z pohledu historického vývoje civilizací, o čemž pojednává Gerold Gomeruth-Gudrich: „*Ílias*, která vypráví o trójské válce, a *Odysseia*, jež opěvuje bludnou cestu Odysseovu, byly nejdůležitějšími díly antické literatury. I Římané se snažili sladit své tradice s Homérovým světem, a tak se *Ílias a Odysseia* staly společným východiskem antické kultury celého středomoří.“<sup>44</sup> Vliv *Odyssey* byl na antickou kulturu značný. Zmiňuje se i Charles Rowan Beye: „Římané, přestože je široký záběr Odysseova životního příběhu znervózňoval, ho adoptovali, jako všechno řecké.“<sup>45</sup>

Nadpřirozené prvky prostupují celým příběhem *Odyssey*. Ať už jde o kyklopy, nestvůrné obry, kteří kovají v hlubinách ohromnými kladivy Diovy blesky<sup>46</sup>, nebo

---

<sup>41</sup>BEYE, Charles Rowan. *Odysseus: jeden životní příběh*. Praha: Beta, 2005, s. 11.

<sup>42</sup>Tamtéž, s. 11.

<sup>43</sup>ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy: přednášky na Harvardově univerzitě*. Olomouc: Votobia, 1997, s. 48.

<sup>44</sup>DOMMERMUTH-GUDRICH, Gerold a Ulrike BRAUN. *Neznámější mýty: 50 klasických mýtů antického světa*. Praha: Slovart, 2004, s. 15.

<sup>45</sup>BEYE, Charles Rowan. *Odysseus: jeden životní příběh*. Praha: Beta, 2005, s. 10.

<sup>46</sup>DOMMERMUTH-GUDRICH, Gerold a Ulrike BRAUN. *Neznámější mýty: 50 klasických mýtů antického světa*. Praha: Slovart, 2004, s. 294.

Sirény, nebezpečné okřídlené ženy či ptáci s ženskými hlavami.<sup>47</sup> Božský panteon, kde můžeme najít bohy jako je Zeus, Athéna, Hermés a další, je také silnou inspirací fantasy žánru. Rozdíl božského panteonu v *Odyssey* a Malazu je v postavení jednotlivých bohů. Antičtí bohové měli prakticky neomezenou moc, vládli nad lidem, byli uctíváni, a pokud se jim někdo vzepřel, vedl si opravdu těžce (proto byl také Odysseus na cestě tak dlouho, když se znelíbil Poseidónovi). Byla zde jasná hierarchie, nikdo si nedovolil odporovat Diovi, nejmocnějšímu z bohů. A už vůbec ne nějaký smrtelník.

*Odyssey* je příběhem o válečníkovi, který se chce vrátit domů. Odysseus není tradičním hrdinou a nezařadíme ho do žádné kategorie (snad kromě mytického hrdiny) – není čestný, není spravedlivý a pro své vlastní zvýhodnění je ochoten i lhát a krást. V příběhu je mnoho situací, které si úskočné jednání vyloženě žádají (když je zajat Kyklopem), ale na druhou stranu i případy, kdy jeho krutost nebyla přímo nutná (oslepení Kyklopa).

Zde vidíme podobnost s knihou padlých, kde by Odysseus mohl být archetypem pro spoustu z nich. Řeší životní situace z pohledu obyčejného člověka, ne hrdiny, a snaží se přežít a dojít na konec své pouti.

---

<sup>47</sup> DOMMERMUTH-GUDRICH, Gerold a Ulrike BRAUN. *Nejznámější mýty: 50 klasických mýtů antického světa*. Praha: Slovart, 2004, s. 248.

### 3. Putování mýty i fantasy žánrem

Naše putování žánry je přímo závislé na motivu pouti. Zabýváme se putováním z mytického, náboženského i ateistického hlediska, v závislosti na jeho využití. Eco píše: „Můžeme si představit nějaký narativní text postrádající syžet, ale text nemůže dost dobře existovat bez fabule či diskurzu.“<sup>48</sup> Motiv je důležitým prvkem příběhů, najdeme jich v každém z nich desítky, ale práce se zaměřuje výhradně na motiv putování, pouti a životní cesty. Některé z nich jsou viditelné hned, po jiných se musí pátrat a nějaké zůstanou skryty až do samého konce příběhu.

Motiv pouti je z pohledu knihy padlých a mytologické inspiraci spojníkem mezi dvěma odlišnými světy. V jednom z nich se pomocí zvláštních prvků vysvětluje chod světa, střídání dne a noci nebo zvláštní lidské chování. Druhý svět má naopak nadpřirozené prvky k obohacení příběhu, epickému vyústění a pobavení čtenáře – jako primární složky.

#### 3.1. Pouť jako motiv obecně

Pro správné uchopení motivu pouti je třeba definice, která nám pomůže ho analyzovat a zařadit. Pouť se často kříží a dotýká i ostatních motivů, které se v příběhu vyskytují. Nemůžeme se odkazovat na pouť v „ryzím“ náboženském slova smyslu: „Řekne-li se slovo pouť, mnozí z nás si představí atrakce pro děti, kolotoče nebo všudypřítomné obchody s nejrůznějším zbožím. Hlavní rozměr pouti je však především duchovní. Při putování, kdy se člověk vymaní ze všedních stereotypů, se člověk snáze podívá na svůj život s odstupem. Je tak lépe disponován k modlitbě i přemýšlení o vlastním životě. Poutě jsou často příležitostí k hlubšímu setkání s Bohem, změně života, smíření. Poutníci čerpají na posvátných místech sílu k životu podle víry nebo nějakému světci svěřují svou konkrétní starost či úmysl.“<sup>49</sup> Teorie o pouti a potřebě modlitby nám do konceptu fantasy nezapadá, ale můžeme ji využít k hledání nebo řízení se určitou životní filozofií. Definice od Ultrei nám zase poskytuje hmotnou

---

<sup>48</sup>Eco, Umberto. *Šest procházek literárními lesy: přednášky na Harvardově univerzitě*. Olomouc: Votobia, 1997, s. 51.

<sup>49</sup>Poutě. *Církev* [online]. Česká biskupská konference, 2020 [cit. 2020-03-05]. Dostupné z: <https://www.cirkev.cz/>



podobu putování: „Už slavný básník Dante, jenž pouť do Compostely podnikl, tvrdil ve „Vita Nuova“, že poutník je jen ten, kdo navštívil Santiago. Přitom rozlišuje dva druhy poutníků – nejprve v užším slova smyslu ty, kdo se ubírali do nějakého svatého místa, a potom ty, kdož prodlévali mimo svou vlast, podle místa návštěvy i tři. Jinak ovšem za skutečné cestovatele se obvykle považují ti, kdož se vydali na delší, alespoň několikadenní cesty.“<sup>50</sup> Druhá část definice je pro nás podstatná. Motiv pouti budeme zkoumat jako motiv někoho, kdo je na cestě nebo se na ni vydává. Ani v *Knize padlých*, ani v *Odyseji* nemá motiv putování význam klišé obsahující modlitbu a odříkání, ale je parafrázován do pouti ve smyslu putování po cizích zemích, a hlavně vlastním životem.

### 3.2. Možnosti interpretace pouti v příbězích

Motiv pouti lze interpretovat různými způsoby, důkazy o tom najdeme průřezem celého fantasy žánru. Velká část příběhů se odehrává za podmínek, kdy jedinec nemá moc velkou šanci cestovat rychle nebo za pomoci dopravních prostředků. Vyjímaje draky, na kterých se mohou někteří prohánět nebo možnosti různých teleportů a přesunů. To je ovšem zpřístupněno jen malému počtu postav, zbytek musí po svých nebo na koni. Putování za nějakým účelem, na nějaké místo nebo s určitým přesvědčením má tedy delší časový úsek.

První způsob interpretace putování je v *Zaklínači*. Zaklínač je speciálně upravený člověk, který prošel v mládí zkouškou trav (což je složitý proces, který přežije jen několik lidí z mnoha) a je vycvičen k zabíjení nestvůr. Lidé si zaklínače najímají za peníze, aby je zbavil problémů. Zaklínač nemá domov (když nepočítáme Kaer Morhen – hrad, kde byl vycvičen) a celý život se pohybuje tzv. „na stezce“. Stezka nemá význam cesty jako takové, není to hmotná silnice, po které může někdo jít nebo jet. Stezka je druh zaklínačovi pouti, jeho smysl a v neposlední řadě styl života. Jeho putování zahrnuje i aspekty církevní pouti, náboženský podtext je ale upozaděn. Zaklínač na své stezce medituje, prochází nesčítaným počtem míst a jeho životní poutí je zbavovat svět nestvůr.

---

<sup>50</sup>Putování, poutnictví a poutníci. *Ultreia* [online]. Praha: Ultreia, 2020 [cit. 2020-03-05]. Dostupné z: <https://www.ultreia.cz/svatojakubska-cesta/historie/putovani-poutnictvi-a-poutnici>

Známou poutí je i Frodova cesta s prstenem do Hory osudu. Pověstné společenstvo, vydávající se na pouť s Prstenem moci, aby zabránilo vzrůstajícímu vlivu Saurona ve světě. Legendární Frodova věta: „Ponesu prsten“, řekl, „ačkoliv neznám cestu.“<sup>51</sup> Motiv pouti zde koreluje s motivem dobra a zla, ovlivňuje ji i symbolika: „Družina Prstenu bude mít devět členů; devět pěších bude stát proti devíti Jezdcům, kteří jsou zlí. S tebou a tvým věrným služebníkem půjde Gandalf, neboť to bude jeho velký úkol a tím možná dokoná své skutky.“<sup>52</sup>

I když se společenstvo musí rozdělit, nebo někdo z jeho členů padne, putování a jeho cíl je vývoji příběhu nadřazeno. Na Froda a jeho pouť s prstenem za jeho zničením se klade největší důraz. Důvod je zřejmý, na úspěchu cesty Froda závisí celý příběh.

Posledním z příkladů interpretace pouti je knižní série od R. A. Salvatora *Legedna o Drizztovi*. Drizz je Drow – což je, dá se říct, další odnož temných elfů. Drizzt je z části nucen a z části chce opustit domov své rasy, protože se neztotožňuje s jejich stylem života, který mu je odporný (nevyznává jejich filozofii, životní cestu – odmítnutí pouti za jeho vlastními zvyky). Vydává se na povrch země (Drowové žijí v podzemí) a tím pro něj začíná nový život, který je poutí, poznáváním nepoznaného a zjišťováním, jak to chodí v jiných částech světa. V neposlední řadě jde také o nalezení nových přátel i nepřátel: „Teď už vím, že můj pobyt na slunci, mé každodenní pokání, nepramenilo jen z touhy přizpůsobit se světu na povrchu. Slunce se pro mě stalo symbolem odlišnosti mého nového domova od Temných říší. Společnost, z níž jsem utekl, svět úkladů a tajných spiknutí, by v otevřeném světě denního světla nemohla přežít.“<sup>53</sup>

### **3.3. Pouť jako životní příběh a gradace ve fantasy příběhu**

Pouť, putování, cesta, stezka – ať už nazveme tento prvek jakkoliv, bude mít více významů. Eco píše: „Jestliže se v literárním světě cítíme tak dobře, proč nezkusit číst reálný svět tak, jako by byl dílem fikce? Anebo naopak – jsou-li literární světy tak malé a zdánlivě pohodlné, proč nevytvořit fiktivní světy, které by byly stejně složité,

---

<sup>51</sup>TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů* Praha: Mladá fronta, 2001, s. 240.

<sup>52</sup>Tamtéž, s. 244.

<sup>53</sup>SALVATORE, R. A. *Temný elf*. Ostrava: Fantom Print, 2008, s. 17.

plné protikladů a provokativní jako svět reálný?<sup>54</sup> *Malazská kniha* se dá řadit do druhé kategorie, co Eco napsal. Sám zdůrazňuje, že takové knihy už existovaly: „Dovolte mi odpovědět nejprve na druhou otázku: Dante, Rabelais, Shakespeare, Joyce to zajisté učinili. Také Nerval. Když píšete o otevřených dílech, mám na mysli právě literární díla, která usilují o to být stejně záhadná jako život.“<sup>55</sup>

Motiv pouti simuluje pocit reálného života v příběhu. Postava má nějaký cíl, chce něco změnit, něčeho dosáhnout. Vede ji určitá životní filozofie tolik potřebná k tomu, aby vdechla postavě život. Postavy jsou díky motivu pouti jedinečné, osobité a mají smysl. Nebavíme se pouze o putování s náboženským podtextem, ale o všech možných cestách, které jsme si naznačili v předchozí kapitole. Putování má vyšší smysl i přes nadpřirozené prvky. Otázka, zdali nemají autoři fantasy žánru těžší úděl v navození atmosféry reálných problémů, je na místě. Přesvědčit čtenáře o důležitosti putování hrdiny ve světě draků a nadpřirozených sil může být výzvou.

Stejně tak jako v *Odyseji* – pouť nemá náboženský význam (Odysseus ji nepodniká za účelem vnitřního popudu). Na druhou stranu putování Odyssea je protkáno bohy a jejich rozmary. Odysseus se ocitá na své pouti kvůli bohovi, ale z úplně jiného důvodu, než za jakého se konají poutě dnes. Je přinucen cestovat s útrapami, které na něj bůh nachystal – jako trest za křivdu. Při zpětném pohledu si za to Odysseus mohl sám, o jeho pouti se dá psát jako o životní: „Poseidón, který moři objímá svět, ještě svou zarytou pomstou, že Polyfémovi, Kyklópu nejsilnějšímu, vypálil zrak.“<sup>56</sup> A proto se Odysseus, ať chtěl nebo ne, dostal na svou pouť. Zavedl ho tam život. V klasické *Odyseji* ale tolik střetnutí s reálným životem nevidíme, nebyl to účel ani úkol mytického vyprávění.

Co se týče Ecova přirovnání k fiktivnímu světu, který je stejně rafinovaný a uvěřitelný jako svět reálný<sup>57</sup>, *Malazská kniha padlých* se pokouší zapadnout všemi aspekty. Představuje svět, který má svá vlastní pravidla, ačkoliv se neliší tolik od našeho. Střídání dne a noci, narození a smrt člověka, dýchání jako základní životní

---

<sup>54</sup>ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy: přednášky na Harvardově univerzitě*. Olomouc: Votobia, 1997, s. 49.

<sup>55</sup>Tamtéž, s. 49.

<sup>56</sup>HOMÉROS. *Odyseia*. Praha: Evropský literární klub, 1940, s. 7.

<sup>57</sup>ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy: přednášky na Harvardově univerzitě*. Olomouc: Votobia, 1997, s. 49.

potřeba a vedení válek a mocenských bojů. Všechny velké i menší role postav v knize padlých ovlivňují příběh – buď hlavní, nebo svůj vlastní. Knihy jsou plné magie a dalších nadpřirozených prvků, které v našem světě neexistují, ale jsou součástí fantasy žánru. Může to být překážkou pro člověka, který se bude snažit o reálné chápání světa Malazu.

Využívání obrátů a prvků z reálného světa usnadňuje jeho chápání: „Nakonec, po dlouhé a klikaté cestě, dorazil k hostinci U fénixe. Na schodech se zastavil, aby poklábosil s osamělým hrdlořezem, jenž tam postával, a z rukávu vyndal medovou kuličku s polevou. Kousl si do cukrovinky, otevřel dveře a zmizel uvnitř.“<sup>58</sup> Nic zvláštního na hostinci ani na cukrovinkách. Dalším stupněm gradace vyprávění je prvek, co zdánlivě vypadá, že do reálného světa patří, ale není to úplně pravda: „Paran otevřel oči do jasného horkého slunečního světla, ale obloha nad ním byla... divná. Neviděl slunce. Žlutá záře byla jasná, ale neměla žádný zdroj. Horko na něm leželo jako ohromná tíha.“<sup>59</sup> Postava se probudí do horkého dne, ale zdrojem není slunce. V tom už je mezi naším reálným světem a místem, kde se právě nachází postava Paran, rozdíl. Poslední fází reálnosti – nereálnosti příběhu je pak něco, s čím se v našem světě setkat nemůžeme, fyzicky to není možné: „Drak vyplňující komnatu byl neuvěřitelně velký, křídly bušil do stěn. Vrč v té chvíli pochopil, že ten tvor byl lapený – prastarým těžkým kamenem jeskyně. Potřeboval vypustit kouzlo – aby roztříštil tyto hranice, aby otevřel cestu stovkám dalších draků tlačících se v bráně.“<sup>60</sup> Přítomnost klasického nadpřirozeného prvku reálnost světa stírá.

Motiv pouti a absence klasického využití dobra a zla je jedním z aspektů, který umožňuje autorovi držet příběh na pomezí reálného a fantastického. I přes množství nadpřirozených prvků a zvláštností jsou právě postavy a jejich motivy (putování především) důvodem, že i charakter přítomný na několika stranách může ovlivnit následující dění příběhu.

---

<sup>58</sup>ERIKSON, Steven. *Měsíční zahrady: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2002, s. 299.

<sup>59</sup>Tamtéž, s. 117.

<sup>60</sup>ERIKSON, Steven. *Chromý bůh: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2012, s. 617.

### 3.4. První pouť do Malazu

Steven Erikson začíná příběh knihy padlých prvním dílem *Měsíční zahrady*. Jeho začátkem otevírá motiv putování pro stovky postav. Smysl putování, jeho průběh a konec jsou důležitou součástí analýzy. Motiv putování je všudypřítomný, příběh spojuje, ale na druhou stranu také rozděluje a definuje postavu od postavy. Budeme se snažit o zkoumání motivu, objevovat jeho příčiny a celkový smysl v knižní sérii. Snažíme se o komplexní rozbor zmíněného motivu na sérii Malazské knihy padlých a příležitostnou komparaci s *Odysseou*.

První pouť do Malazu ukazuje život poručíka Malazské armády, později člena Paličů mostů – Ganoese Parana, pobočníci Lorn a celé skupině Paličů mostů – později někteří Lovci kostí.

„Jednou ze mě bude voják,“ zopakoval Ganoes. Muž zabručel. „Jenom jestli se ti nezadaří nic jiného, synku. Připnout si meč je poslední čin zoufalých lidí. Dej na má slova a najdi si sen, který bude stát za víc.“<sup>61</sup> Rozhovorem mladého Ganoese Parana a seržanta Whiseyjacka odstartuje příběh Parana. Jeho touha stát se vojákem je neoddiskutovatelná, nechal se naverbovat i po výše zmíněné radě zkušeného a ostříleného velitele, který mu svým osobitým způsobem řekl, že být vojákem není žádná výhra. Nepřímo označí vojáky za zoufalce, ačkoli sám jedním je. A Paran se vydá stejnou cestou – voják, kterého posílají z místa na místo, poslouchá rozkazy a nechává si život řídit ostatními. Až do určité chvíle, kdy se jeho neurčitá životní stezka promění v putování mezi smrtelníky i bohy.

Po řadě zvláštních, nadpřirozených situací a jednom souboji s protivníkem ze světa mrtvých, se Paranova cesta proměňuje. Místo smrti, za pomoci osoby s obrovskou mocí, ascenduje, stane se vyšší bytostí, kterou je složitější zabít a má velkou moc: „Muž se podíval na kapitána. „Ano, já jsem Kotilion. Stínupán lituje, že tě nechal před branou mistra Kápě – stálo ho to dva ohaře. Uvědomuješ si, že ti drahocenní tvorové žili tisíc let? Uvědomuješ si, že nikdo – ať smrtelník či ascendent – ještě nikdy ohaře nezabil?“<sup>62</sup> O své velké moci zatím netuší, je spíše zmatený, neví co se děje a potřebuje navést: „Tiste Andii došel ke kapitánovi a položil mu ruku na prsa.

---

<sup>61</sup>ERIKSON, Steven. *Měsíční zahrady: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2002, s. 117.

<sup>62</sup>Tamtéž, s. 522.

Paran necítil nic nepříjemného a Anomander ustoupil. „Oponn v tobě možná byli v minulosti, ale zřejmě se chvatně stáhli. Vidím jejich znamení, ale nyní tě žádný bůh neovládá, smrtelníče.“<sup>63</sup> Zde je zásadní zlom v životě Parana – doteď ovládán a nucen se řídit rozmary bohů (jedni z nich jsou právě řečení Oponn), nyní kráčí vedle nich, ne-li nad nimi, protože se dostal do situace, kdy je může i ovládat.

Situaci smrtelníka ovládaného bohem vidíme i v cestě Odyssea, který musí trávit deset let na cestě právě kvůli jednomu z nich. Odysseus však nedostane žádnou moc, někdy mu bůh požehná, zasadí se o jeho štěstí, ale nikdy se nedostane na jejich úroveň moci. Paran je v jiné situaci. Před jeho ascencí si s ním ale také pohrávají a nemají v úmyslu se k němu chovat jinak: „Stvoření zabručelo a přiblížilo se k Paranovi. V očních důlcích mu svítilo slabé světýlko, jako by se ve stínu ukrývaly perly. „Co Oponn,“ zeptalo se, jak si prohlíželo Parana, „chtějí od mého pána?“ „Já nic,“ řekl bratr. „Sestro?“ „I na bohy,“ odpověděla žena, „čeká smrt, nejistota skrytá hluboko v nich.“ Odmlčela se. „Takže jsou nejistí.“ Stvoření se znovu zasmálo a znovu se náhle odmlčelo. „Vzájemná výměna.“ „Ovšem,“ odpověděla sestra. „Najdu jiného, předčasnou smrt. Docela bezvýznamnou.“<sup>64</sup> V textu můžeme rozpoznat rozhovor vyšších bytostí, které se baví nad tím, že má Paran zemřít, ale nechtějí to dopustit. Nabízí vzájemnou výměnu, někoho, kdo umře místo něj. Arogantnost božských bytostí je zřejmá: „Zjevení se odmlčelo, pak vrzla hlava při kývnutí. „Samozřejmě ve stínu tohoto smrtelníka.“ „Platí.“ „V mém stínu?“ zeptal se Paran. „Co to přesně znamená?“ „Žel, velký zármutek,“ řeklo zjevení. „Někdo tobě blízký projde branou smrti... místo tebe.“ „Ne. Vezmi si mě, prosím.“ „Buď zticha!“ štěklo zjevení. „Z dojemnosti se mi dělá zle.“<sup>65</sup>

Postupná Paranova proměna osobnosti je obrovskou změnou v jeho dosavadním životě a úplně mění smysl jeho životní pouti, který dostává s jeho schopnostmi nový rozměr. On totiž bude tím, kdo bude bohy usměrňovat, dohlížet na to, aby hráli férově a pomocí ovládnutí entity balíčku draků (určitý způsob věštění toho, co se bude dít) má velké možnosti. Paran je v knize padlých asi jediným zástupcem klasického románového hrdiny, jakého známe z jiných příběhů (*Aragorn z Pána prstenů*

---

<sup>63</sup>ERIKSON, Steven. *Měsíční zahrady: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2002, s. 377.

<sup>64</sup>Tamtéž, s. 119.

<sup>65</sup>Tamtéž, s. 119.

například). Navíc pořád zůstává člověkem v běžném slova smyslu, takže jeho rozhodnutí a činy pomáhají v životě jiných lidí.

Životní pouť Parana je v přirovnání k reálnému světu přívlastkem ovládnutí svých vlastních bohů – démonů a možnosti práce s nimi. Paran se ničeho netázal, ničeho se nedožadoval a přesto se musí potýkat s ascendencí a být něčím úplně jiným, než byl předtím. Je to pouť člověka, který se stal důležitou postavou v celé knize padlých, a který má teď před sebou velká rozhodnutí. Na rozdíl od jiných postav (o kterých se budeme bavit později) tento úkol přijal a zhostil se ho s důstojností sobě vlastní.

Souběžně se začínající poutí Parana se objevuje pobočnice Lorn (pravá ruka císařovny), která je jeho opakem. Lorn je cílevědomá a velmi ctižádostivá žena, která věří, že dobytí zbývajících svobodných měst ji zajistí slávu a u císařovny velkou službu. Na své putování za dobýváním svobodných měst je vyslána rozkazem, ale příkaz vezme okamžitě za svůj a stane se jejím posláním. I ona ovšem na své pouti trpí pochybnostmi: „Jak ubíhal čas, pobočnici Lorn se vracela bystrá mysl a vyčerpání a sklíčenost se vytrácely. Pomyšlení, že tak snadno sklouzla k neopatrnosti, jí otřásl, což byl pocit, který neznala. Nevěděla, jak to zvládnout, a díky tomu byla vyvedená z míry a nebyla si jistá svou výkonností.“<sup>66</sup> Podobné vysvětlování pocitů, které nejsou postavě známé, měl i Odysseus: „Možná to byl jen způsob obrany proti celému zážitku – jinými slovy, Odysseus byl natolik zaražený a vyděšený čtyřicetiosmihodinovou noční můrou v kyklopské jeskyni, že si své pocity potřeboval nějak zdůvodnit.“<sup>67</sup> Naděje, beznaděje a další pocity velkou měrou ovlivňují životní pouť postav. Lorn věřila ve své poslání, ačkoliv to bylo mnohokrát vykoupeno krví a mrtvými bezbrannými civilisty. I když to není hrdinka v klasickém slova smyslu, měla touhu zemřít se slávou, v bitvě, s velkým publikem, ačkoliv se jí to nepovedlo: „Zmohla se na chabý úsměv. „Nevím. Dvě ženy. Vypadaly jako... zlodějky. Lupičky. Vidíte tu... ironii, Ganoesi Parane?“ Se stisknutými rty kývl. „Žádný... slavný konec... pro pobočnici. Kdybys přišel... o pár minut dřív...“ Kapitán neříkal nic. Díval se, jak z Lorn vyprchává život, a necítil nic.“<sup>68</sup> Místo hrdinské smrti byla zabita obyčejnými lupičkami v uličce beze jména. Stejný strach

---

<sup>66</sup>ERIKSON, Steven. *Měsíční zahrady: příběh z malazské knihy Padlých*. Praha: Talpress, 2002, s. 354.

<sup>67</sup>BEYE, Charles Rowan. *Odysseus: jeden životní příběh*. Praha: Beta, 2005, s. 87.

<sup>68</sup>ERIKSON, Steven. *Měsíční zahrady: příběh z malazské knihy Padlých*. Praha: Talpress, 2002, s. 534.

z nehrdinské smrti měl i Odysseus: „Zdalo se, že Odysseus tolik nepodléhá požadavkům hrdinského chování, i když musíme prozradit, že když se při návratu z války dostal na moři do bouře a zuřivé větry s ním smýkaly sem a tam, až ho nakonec velká vlna srazilá z prámu, křičel a zlořečil osudu za to, že mu odepřel slavnou smrt na bojišti v Troji, jen aby ho tu nechal hanebně utonout v moři, kde ho nikdo neuvidí ani neuslyší.“<sup>69</sup> Ona hrdinská smrt je pro spoustu postav vyvrcholením jejich pouti, velmi důležitý aspekt, který musí být naplněn, jinak pro osobu v její poslední chvíli ztrácí celá věc smysl a umírá s nenaplněným potenciálem toho, co ji čekalo: „Utopí se jako krysa a sám jako ten příslovečný kůl v plotě. Stejně jako ostatní achájské hrdinové potřeboval Odysseus publikum, aby si připadal úplný, přinejmenším v okamžiku, kdy měl sejít ze světa násilnou smrtí.“<sup>70</sup>

Životní pouť pobočnice Lorn celou dobu směřuje k cíli, ať už je to uznání, splnění rozkazu nebo úspěch v kariéře. Na postavě Lorn můžeme vidět nenaplnění potenciálu životní pouti, nesplnění jejich tužeb a přání a předčasný skon, který její pouť ukončuje.

Příkladem motivu kolektivní pouti je vojenská skupina Paličů mostů (název odvozen od pálení mostů vyjadřující zapomenutí dávných křivd a semknutí se v novém společenství). Přijímají rozkazy, které musí plnit, ale časem se rozhodnou pro vzpouru a začátek vlastní pouti, která každého dovede jinam. Jejich putování provází smrt některých členů, což je paradoxně ještě více semkne. Tento „armádní“ druh putování je zvláštní svým přístupem k postavám, které se rozhodly být vojáky. Přijímají za svou životní pouť něco, čemu věří a za co chtějí bojovat: „Ale to, co ji přimělo zůstat až do konce, bylo víc než jen obnovený pocit lidství – koneckonců Paliči mostů znovu a znovu dokazovali, že se o své záležitosti dokážou postarat.“<sup>71</sup>

Zajímavou postavou z jednotky Paličů mostů je Šumař. Jméno je odvozeno od toho, že má často „šumy“ v hlavě. Předtuchy, které se plní. Díky nim několikrát zachránil svou jednotku. Jinak je ale Šumař úplně obyčejným vojákem. Jeho putování je zvláštní v jeho jednoduchosti. Alespoň takové, jaké si on přeje. Když jsme výše psali o Paranovi, který ascendoval, aniž by se o to prosil, tak to dopadlo přijetím té úlohy, protože pokládal za správné se role zhostit. Šumařův přístup je jiný, jeho pouť se dá

---

<sup>69</sup>BEYE, Charles Rowan. *Odysseus: jeden životní příběh*. Praha: Beta, 2005, s. 50.

<sup>70</sup>Tamtéž, s. 50.

<sup>71</sup>ERIKSON, Steven. *Měsíční zahrady: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2002, s. 138.



považovat za pouť člověka, který od života čeká jen život. Odmítne božství proto, aby mohl sedět v baru a rybařit. I přes to, že se snaží jen žít, je v Malazu jednou z nejnápadnějších postav, která přímo ovlivňuje její průběh a konec. Muž, který není bohem, ale pouze dobrým vojákem: „Vezmi si je,“ rozkázal Whiskeyjack. „Šumaři, byli jste z nás ze všech nejlepší. Pořád jste.“ Šumař se podíval na Rychlýho Bena a Kalama. Ti kývli, a pak i Křovák, který váhal, jako by chtěl něco namítat, ale nakonec jenom pokrčil rameny. Šumař se podíval Whiskeyjackovi do jeho nadpozemských očí. „Děkuju, pane.“<sup>72</sup>

Životní pouť Šumaře obsahuje i nepřímé odmítnutí ascendece, nesmrtelnosti. Stejnou událost vidíme i v *Odyssey*, kdy se Odysseus musí vyrovnat s nabídkou nesmrtelnosti od nymfy Kalypso: „A vzápětí vytáhla svůj poslední trumf – nabídla Odysseovi nesmrtelnost, pokud s ní zůstane na ostrově.“<sup>73</sup> Ve chvíli před postavou stojí zásadní problém, lákadlo nesmrtelnosti, které by navždy přerušilo dosavadní životní pouť a dostalo by ho do opakujícího se cyklu života, ze kterého není úniku: „Život nám byl dán proto, abychom ho žili, a on cítil nutkání jít dál a utkat se s tím, co na něj ještě čeká.“<sup>74</sup> Odysseus odmítá, stejně jako odmítl Šumař. Každý má trochu jiný důvod (Odysseus chce žít, Šumař chce klid), ale odmítnutí mají společné. Chtějí si zachovat lidství: „Co se týče daru nesmrtelnosti, poděkoval jí, ale byl nucen odmítnout. Chce se totiž dostat domů, vysvětloval jí, aby viděl svého syna, svou zemi a svého otce.“<sup>75</sup> Důležitost smrti zdůrazňuje dále: „Obyčejný člověk obdařený nesmrtelností může jen přežívat, stane se bytostí uměle udržovanou při životě, protože smrt je základním smyslem lidského života od prvního dne, od narození.“<sup>76</sup> Smrt je společným prvkem konce životní pouti všech smrtelných postav. Jakkoliv může být pouť spletitá a zamotaná, smrt je pevným bodem, kterého se ne každý chce vzdát.

Zobák (mág 14. Malazské armády), je nepříliš inteligentní muž, který ale co nemá do rozumu, to má do magie. Je velmi dobrým čarodějem, čehož si ale během jeho života nikdo nevšimá, protože jeho vzezření a hloupé chování to zakrývá. Je to typická ukázka hrdiny, který i přes svou indispozici zachová v důležité chvíli chladnou

---

<sup>72</sup>ERIKSON, Steven. *Chromý bůh: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2012, s. 1012.

<sup>73</sup>BEYE, Charles Rowan. *Odysseus: jeden životní příběh*. Praha: Beta, 2005, s. 118.

<sup>74</sup>Tamtéž, s. 118.

<sup>75</sup>Tamtéž, s. 119.

<sup>76</sup>BEYE, Charles Rowan. *Odysseus: jeden životní příběh*. Praha: Beta, 2005, s. 119.

hlavu a bude užitečnější než hrdina v nablýskané zbroji, který prošel perfektním tréninkem. Jeho bezprostřednost a až dětské chování je zdůrazňováno často: „Narodil jsem se jako hlupák velmi bohatým a urozeným rodičům,“ bylo obvykle to první, co sděloval každému, koho potkal. A dodával: „Proto jsem se stal vojákem, abych mohl být se sobě rovnýma.“ Krátce nato obvykle rozhovor odumřel, z čehož byl Zobák smutný.<sup>77</sup>

Zobákův příběh je příběh o pouti člověka, který může jen překvapit, protože od něj vlastně nikdo nic neočekává. Je smutnou postavou hlavně z důvodu nezájmu ostatních: „Odkud jste, Zobáku, že jste tak přesvědčený o své hlouposti?“ Nebyl si jistý, co má otázka znamenat, nicméně se pokusil odpovědět. „Narodil jsem se ve velkém městě Quon v Quon Tali v Malazské říši, kterýžto říši vládne malá císařovna a je to nejcivilizovanější místo na světě. Všichni mí učitelé říkali, že jsem hloupý, a oni by to měli vědět. Taky s nima všichni souhlasili.“<sup>78</sup> Smysl života Zobákovi přinese právě magie, protože je to jediné (aspoň si to myslí), v čem vyniká: „A kdo vás naučil čarovat?“ „O stáje se nám starala jedna setijská čarodějka. Na venkovském panství. Říkala, že pro mě je čarování jako osamělá svíčka v temnotě. Osamělá svíčka v temnotě. Říkala, že můj mozek všechny ostatní svíčky zhasil, aby tato jediná zářila jasněji a jasněji.“<sup>79</sup>

Zobákovo putování není o hledání smyslu života, o nesmrtelnosti nebo hrdinských skutcích. Je o bezprostřednosti, čisté nevinnosti a zranitelnosti člověka, kterému bylo dáno méně rozumu na obyčejné, lidské věci. Čeho se ale v armádě naučí a pochopí, je přátelství, které za svůj celý život nepoznal. Jeho odhodlanost pomoci přátelům ho zabije, když je brání proti cizí magii. Nevýrazná postava neinteligentního Zobáka tímto činem výrazně ovlivňuje celou ságu knihy padlých a dokládá to, o čem jsme psali v předchozích kapitolách (o postavách Malazu a jejich rolích): „Být prostoduchý není žádná výhra. Nebyl tu žádný opar klidu a nepochopení, jak ošetřovat rány zasazované životem, v němž musel setrvat do samotného, nanejvýš nevinného konce.“<sup>80</sup> O důležitosti této zdánlivě nedůležité postavy značí i skutečnost, že Zobáka

---

<sup>77</sup>ERIKSON, Steven. *Vichr smrti: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2009, s. 439.

<sup>78</sup>Tamtéž, s. 440.

<sup>79</sup>Tamtéž, s. 440.

<sup>80</sup>Tamtéž, s. 859.

ke smrtelné bráně přišel přivítat sám bůh smrti: „Ruka svírající jeho paži byla kostlivá a kůže na ní měla podivně nazelenalý odstín. Vysoká postava byla zahalená v černých hadrech a měla nasazenou kápi. Zdálo se, že si prohlíží bránu. „Tam teď mám jít?“ zeptal se Zobák. „Ano.“ „Dobře. Ty půjdeš se mnou?“ Ruka ho pustila. „Není to běžné.“ „A co?“ „Abych se účastnil... příchodů. Osobně.“ „Jmenuju se Zobák.“<sup>81</sup> Zobákova bezprostřednost a nevinnost ho pronásleduje i za bránu smrti. Jeho pouť jako smrtelníka končí, i když si ji sám nikdy neuvědomoval. Dělal to, co považoval za správné, bez požadavků na vyšší hodnost, bohatství nebo slávu.

Další postavou, kterou se z hlediska životního putování budeme zabývat, je Kvítka Berka. Nevýrazná postava malého zlodějíčka, který se ale postupně vypracuje v nájemného vraha, se kterým si hráli „bohové náhody“, ale on se dokázal vlivu zbavit: „Vytáhl ji. Ano, byla to ta mince, kterou našel oné noci plné vraždění. Vzpomněl si, jak se nevysvětlitelně objevila a zazvonila mu u nohou okamžik předtím, než mu nad hlavou hvízdla šipka z kuše.“<sup>82</sup> Vlivu bohů se nevyhnul ani Odysseus, zde je ale rozdíl v tom, že Odysseus se toho vlivu nemohl zbavit, systém božského panteonu to ani nedovoluje. Odysseus mohl mít výhodu, z důvodu požehnání nebo vlivu Athény, která ho milovala. Nikdy se ale nemohl od božského působení oprostít jen tím, že by zahodil jejich artefakt: „Kvítka povzneseně kývl. Zvedl minci a prohlédl si jednu stranu. „Věříš ve štěstí, Kalame?“ „Ne,“ zavrčel vrah. Kvítka se šťastně zazubil. „Já taky ne.“ Palcem minci odcvrkl do vzduchu. Oba se dívali, jak padá do moře, jednou se zablýskla a zmizela ve vlnách.“<sup>83</sup> Dokládá to naši úvahu o zranitelnosti a možnosti bohů v Malazu přelstít, i když je postava jen obyčejný zlodějíček.

Kvítkova postava si projde vývojem od zloděje až po velitele skupiny, člověka s povinnostmi a zodpovědností. Tam ale zjistí, že to není žádná výhra. Jeho životní pouť se proměňuje, jednou má motiv krádeží, jindy velení, ale nakonec to skončí u motivu člověka, který zjistí, že být hrdinou je vlastně k ničemu, že ho to vůbec nenaplnuje: „Všechno, co děláme, má určitý smysl, můj mladý příteli. V každém případě bude nejlepší, když okamžitě vypluji, z důvodů, které se mi nechce vysvětlovat. Už ses

---

<sup>81</sup>ERIKSON, Steven. *Vichr smrti: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2009, s. 842.

<sup>82</sup>ERIKSON, Steven. *Měsíční zahrady: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2002, s. 194.

<sup>83</sup>Tamtéž, s. 552.

rozloučil?“ Pokrčil rameny. „To jsem, myslím, udělal už před lety, Zášti.“ „Nuže dobrá, můžeme odrazit?“<sup>84</sup>

Pro naši práci v knize neexistuje vhodnější jméno, které by charakterizovalo to, co na nich popisujeme a snažíme se analyzovat – Poutník. Motiv pouti u Poutníka je tím nejdůležitějším, co jej obklopuje. Obklopuje ho i motiv nesmrtelnosti, ale má to háček – je nesmrtelný, nikoliv nezranitelný. Pokud se mu něco stane, musí se hojit a dávat do pořádku stejně dlouho, jako obyčejný člověk. Tím je svým způsobem vyslán na nekonečně dlouho trávající pouť. Je to další doklad o tom, že ascendance – být bohem – není v Malazském panteonu na takovém místě, jako třeba v tom antickém: „Vypadáš hrozně, příteli.“ Poutník se usmál, ale s odpovědí se nenamáhal. V Kotilionově tváři se zračilo vyčerpání horší, než když byl ještě smrtelník, když se jmenoval Tanečník, když se dělil o vládu nad říší. Kde jsou dary božství? Jaká je jejich cena, když sáhnout po kterémkoliv z nich znamenalo ucuknout s bolestí a krví crčící z rukou?“<sup>85</sup>

Motiv pouti je zde výjimečný od začátku až do konce, protože Poutník je člověk, který stál u zrodu Malazské říše, jeho pouť je ovlivněna událostmi začátku. Z osobních důvodů se místo zničení vybudovaného rozhodl být poutníkem a jeho cesta ho vede přes celou sérii Malazu: „Kdo vlastně jsi, Poutníku?“ „Kdysi jsem si hrál na civilizaci, Samar Dev. Ale nakonec jsem zůstal takový, jaký jsem – divoch.“<sup>86</sup>

Poutník je ovlivněn změnou, utajením svého pravého jména. Z důvodu opatrnosti, aby se neprozradil – a trochu i úskočně. Podobný úskok vidíme i v *Odysseji*, když Odysseus potká Kyklopa: „Když se zeptal, jak zní jeho jméno, Odysseus odpověděl „Nikdo“ a na oplátku se zeptal, jaký dar mu hodlá obr věnovat.“<sup>87</sup> Odysseus se ovšem nechal zaslepit svým vítězným činem a zvolal: „Ne Nikdo, ale Odysseus, dobyvatel měst, syn krále Laërta, vládce ostrova Ithaky, tě oslepil.“<sup>88</sup> A právě skutek prozrazení své identity započal desetiletou cestu Odyssea domů. Je zde vidět zásadní rozdíl

---

<sup>84</sup>ERIKSON, Steven. *Daň pro ohaře: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2010, s. 1004.

<sup>85</sup>Tamtéž, s. 192.

<sup>86</sup>Tamtéž, s. 280.

<sup>87</sup>BEYE, Charles Rowan. *Odysseus: jeden životní příběh*. Praha: Beta, 2005, s. 90.

<sup>88</sup>Tamtéž, s. 95.

začátku pouti – Poutník ji začíná tím, že si začne říkat jinak, kdežto Odysseus ji začíná tím, že prozradí své pravé jméno.<sup>89</sup>

Jeho putování je ovlivněno touhou po pomstě, která ho žene vpřed. Je to kombinace útěku před následky zla, které by nastalo, kdyby neutekl a smutné cesty za osobní spravedlností. O jeho důležitosti není pochyb, přesto on sám vidí jen své motivy, pro říši už toho udělal dost: „Nabral vodu a vrátil se. „Říkal si Poutník.“ „Já ho znám,“ šeptla Apsalar a otřásla se. „Ne ze svých vzpomínek. Z Tanečnickových. Tanečník ho znal. Znal ho dobře. Byli... tři. Nikdy jenom oni dva – věděl jsi to? Nikdy jenom Tanečník a Kellanved. Ne, on tam byl. Skoro od samého začátku. Před Tayschrennem, před Dujekem, dokonce ještě před Mrzenou.“<sup>90</sup> Postava Poutníka ve svém závěru má dokonce svůj kult uctíváčů, což vede k její ascendenci, o kterou ale nemá zájem. Na rozdíl od Šumaře nebo Odyssea neodmítá ascendenci (v druhém případě nesmrtelnost) z nějakého důvodu, spíše z čirého nezájmu.

První putování do Malazu jsme zaměřili na postavy, které, ačkoliv se nedá přesně určit, jestli jsou dobré nebo zlé, tak mají dobrou „karmu“. Znamená to, že jejich konání většinou vede k obecně prospěšným rozhodnutím, za kterými ale někdy stojí těžké morální dilema. Jejich pouť je ovlivněna něčím, co se jim v životě stalo a musí na to reagovat. V tomto je s *Odyssey* velká podobnost – Odysseus také reaguje na to, že ho osud zkouší a je dalších deset let mimo svůj domov, kde už měl dávno být: „Štvaný muž bloudí, Muso, sinými moři, ztroskotav svatou Troji. Spatřil nesčetná města i mravy, vytrpěl nezměrné strasti na vlnách, bojuje se svými druhy o holý život a návrat do vlasti. Druhů svých nezachrání, marně se o ně s osudem rve, sami se uvrhnou v záhubu svévolným činem.“<sup>91</sup>

Motiv pouti je zde vyjádřen různými způsoby, snažili jsme se najít i ty, které mají společný prvek s *Odysseou*. Jedná se o motiv pouti spojený s nesmrtelností a její odmítnutí, s motivem osobní tragédie nebo velkého vojevůdce. Důležitým prvkem je zde putování samo o sobě – hlavně z důvodu cíle, který postavy většinou mají, nebo na

---

<sup>89</sup>Odysseus začal cestu domů mnohem dříve, ale až v tuto chvíli si ji prodlouží o deset let, což zatím netuší.

<sup>90</sup>ERIKSON, Steven. *Dóm řetězů: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2005, s. 504.

<sup>91</sup>HOMÉROS. *Odysseia*. Praha: Evropský literární klub, 1940, s. 6.

něj během putování přijdou a drží se ho. Ne všechny postavy mají v sérii tolik prostoru, aby jejich pouť mohla být kompletní, u některých nám můžou unikát jednotlivé detaily, ale každá z nich má svůj osud ve svých rukou – i když kolikrát musí překonávat nepřízně osudu, bojovat s bohy a měnit svá jména. Na rozdíl od Odyssey – zde se s božským panteonem nebojuje, uctívá se a je obávanou entitou nad světem obyčejných lidí. Ani Odysseus si netroufá znepřátelit si bohy přímo, ačkoli se mu to u jednoho povede.

### 3.5. Druhá pouť do Malazu

Druhé putování do *Malazské knihy padlých* se týká především postav, které jsou spíše chaotické, nevykonávají přímo skutky dobré pro společnost a svět, ale mohou svým způsobem ovlivnit děj na obě strany. Absence jisté podoby dobra a zla v Malazu vytváří zajímavé charaktery, které se mohou proměňovat, usměrňovat své chování jak zrovna potřebují a nejsou vázány vyšším smyslem, kterým se hrdinové musí řídit. Vede se zde odlišná diskuze o fungování příběhu, i kvůli tomu, že tu neplatí, co říká Beye o *Odyssey*: „A tak byl, díky Athénině benevolenci, v Ithace znovu nastolen mír. Nakonec by se dalo říci, že se Odysseovi všechno dařilo jen proto, že ho milovala Athéna, a jeho protivníkům nezbyvalo než se smířit s tím, že život zkrátka není fér.“<sup>92</sup>

Pouť Karsy Oorlonga, Teblorského válečníka (rasa větší a silnější než lidská – podobají se spíše orkům) je lemována násilím a bojem, protože nic jiného nezná. Karsa je velmi ovlivněn jeho dědečkem: „Karsa Orlong dědečkovými příběhy žil a dýchal. Stály jako legie, vzdorné a divoké, před vybledlým, prázdným odkazem Synyga – Pahlkova syna a Karsova otce.“<sup>93</sup> Na první pohled nepůsobí příliš inteligentním dojmem, což nezmění ani pohled druhý: „Vaše děti měly být zahubeny,“ opáčil Karsa. „Srdce vašich válečníků byla příliš měkká. Pokrevní příbuzenství končí, je-li dokonána zrada. Ty děti přestaly být Sunydy. Já je zabiju místo vás.“<sup>94</sup> Je nasnadě se domnívat nad jistou podobností Karsy Oorlonga a Barbara Conana.<sup>95</sup> Ne v krutosti, ale způsobu vystupování a nepříliš chytrého projevu. V *Odyssey* by Karsa Oorlong byl spíše antagonista příběhu, něco jako Kyklop: „Zrovna, když už se zdálo, že dělá diplomatické pokroky, natáhl se obr dolů, popadl dva z mužů, třískl s nimi, až jim vyrazil mozek z lebky, a snědl je.“<sup>96</sup>

Veškeré násilí a souboje jsou pro putování Karsy velmi důležité. Nazveme to smyslem života, bytí. Udávají mu směr a chování. Zde je zajímavé sledovat jak vývoj postavy, která se z nepříliš inteligentního válečníka mění na uvažující bytost (pořád mu zůstávají jeho rysy, ale ovlivňují ho i lidé okolo), která začne vnímat následky svého

---

<sup>92</sup>BEYE, Charles Rowan. *Odysseus: jeden životní příběh*. Praha: Beta, 2005, s. 168.

<sup>93</sup>ERIKSON, Steven. *Dóm řetězů: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2005, s. 23.

<sup>94</sup>Tamtéž, s. 107.

<sup>95</sup>Postava středověkého válečníka od E. Howarda

<sup>96</sup>BEYE, Charles Rowan. *Odysseus: jeden životní příběh*. Praha: Beta, 2005, s. 89.

chování. Stejně jak se mění postava, mění se i smysl putování, vyššího cíle jeho cesty. Nejdůležitějším prvkem na změně motivu pouti u Karsy Oorlonga je jeho pobyt v zajetí, otroctví. Po jeho útěku se zapřísáhne, že zabije všechny otrokáře – protože to jsou jeho největší nepřátelé: „Karsa se pomalu zadíval na stěží viditelnou hubenou postavu na druhém konci klády. „Torvalde Nome, ani člověk z nížin by neměl být nucen takhle trpět.“<sup>97</sup>

Proměna smyslu putování Karsy Oorlonga je zřejmá – od válečníka, který si pomocí bitev a zabíjení chce vydobýt slávu (i když neví, co mu přinese, co bude potom), po postavu, která dostane jasný cíl v podobě otrokářské genocidy, která pak navazuje na celou otrokářskou společnost. Pokud se má na svém putování dotyčný změnit, dojít k prozření, Karsovi se to povedlo, aniž by si to blíže uvědomoval. Násilí a bitvy na jeho stezce zůstaly, mají ale vyšší smysl: „Karsa se usmál. „To taky udělám.“ Přehmátl na meči a vrazil čepel Silgarovi mezi lopatky, přeťal míchu a prorazil i hrudní kost, až hrot zajel na dlaň hluboko mezi dva kameny. Z otrokáře vytekla ohavná tekutina. Hlava mu udeřila o dlažbu a bylo po něm.“<sup>98</sup>

Proměna putování není v *Odyssey* tak znatelná, přece jen hlavní hrdina má na začátku cíl, kterého se (i přes překážky) drží a dokonce i po několika letech v zajetí u Nymfy ho nemění: „Nebylo to špatné, ale po pěti letech už mu to bylo víc a víc zatěžko. Byla to dřina, práce, uvědomil si, stejná jakou vykonávali ti podřadní v jeho paláci v Ithace.“<sup>99</sup> Odysseova touha dostat se domů má pro něj mnohonásobně větší váhu, než cokoli jiného, co na cestě potká, a co by mu mohlo jeho motiv putování změnit.

Druhou postavou v další vlně putování je bývalý velekrál Kallor. Postava Kallora je zvláštní z pohledu minulosti – což je přímá příčina charakteru jeho putování. Kdysi velký král nechal pobít stovky tisíc poddaných, jen aby naštvál bohy: „Kallor žádný hlupák nebyl. Nakonec přežil všechny své ambice, prožil je všechny do jedné, až se z nich vyplavila všechna barva a zůstalo jen vybledlé vědomí, že v podstatě nic v životě nestojí za námahu. Že odměna je vždy pomíjivá, ba dokonce bezcenná.“<sup>100</sup> Jeho pouť

---

<sup>97</sup>ERIKSON, Steven. *Dóm řetězů: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2005, s. 106.

<sup>98</sup>Tamtéž, s. 712.

<sup>99</sup>BEYE, Charles Rowan. *Odysseus: jeden životní příběh*. Praha: Beta, 2005, s. 115.

<sup>100</sup>ERIKSON, Steven. *Daň pro ohaře: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2010, s. 136.



se nepodobá žádné z těch, co jsme zatím analyzovali. Putuje kvůli svým činům, jeho přítomnost je totiž neustále ovlivňována jeho minulostí. Bohové na něj seslali nesmrtelnost, ale s nemožností ascendovat. Pro Kallora to znamená nekonečnou pouť všemi etapami světa Malazské říše: „Hodláš žít věčně, Kallore?“ „Samozřejmě.“ „Co když tě zabije tvoje hloupost?“ Kallor se krutě usmál. „Zatím nezabila.“<sup>101</sup>

U Kallora a jeho putování panuje jeden velký rozpor. Bohové ho potrestali nesmrtelností, aby navždy bloudil, nenašel klid, neměl žádné pravé přátele. Nemysleli už ale na fakt, že mu nijak neublíží. Osobnost Kallora je natolik houževnatá, že onu „božskou pouť za pokáním“ přemění na putování za uchvácením dalšího trůnu ve vhodný okamžik. Zároveň mu ale jeho konání a skutky vytvořili v Malazské říši jasnou vizitku: „Já vím, kdo jsi, ó pane marnosti. Králi popela. Vládce mrtvých zemí. Zrozený ke slávě a prokletý ji pokaždé zničit. Vrahu snů. Kaziteli.“<sup>102</sup>

Důvod motivu pouti je zde nucený – svým způsobem jako u *Odyssey*. Další podobnost je ve skutečnosti, že oba pykají za své činy, a jejich putování započalo právě kvůli nim. Oba se také snaží svůj osud změnit, udělat něco proto, aby změnili situaci. Odysseus se i přes všechna příkoří snaží dostat domů – to se mu nakonec povede, ale má velkou oporu v božském panteonu. Kallor už takové štěstí nemá, bohy si zneprátelel a zbývá mu tak spolehnout se pouze sám na sebe (můžeme předpokládat, že kdyby to měl udělat Odysseus, nejspíš by byl ještě dnes ztracen v mořích nebo u nymfy). Houževnost Kallora na jeho pouti ale dokládá jeho uvažování: „Ano, a jaký by byl lepší důkaz mého nároku na ten trůn? Sám Kallor se obrátí zády k civilizaci. Pohleď, Padlý, a uvidíš mě stát před tebou. Jen mě a nikoho jiného. Přísahám, že to všechno strhnu. Každou cihlu. A svět může s bází a úžasem přihlížet. Samotní bohové budou vyjeveně přihlížet, užaslí, oloupení a ztracení. Prokleli jste mě, abych pokaždé neuspěl, co? Já si ale vytvořím místo, kde žádný pád není možný. Porazím tu kletbu, konečně ji porazím.“<sup>103</sup>

Věčné putování jako trest od bohů se mine účinkem, pokud postavě nezáleží na čase, ale na budoucnosti a jejích možnostech. Motiv nesmrtelnosti je u Kallora úplně jiný, než nabízí Kalypsó Odysseovi. Pokud by Odysseus měl se svou nesmrtelností

---

<sup>101</sup>ERIKSON, Steven. *Daň pro ohaře: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2010, s. 311.

<sup>102</sup>Tamtéž, s. 313.

<sup>103</sup>Tamtéž, s. 499.

možnost cestovat a vyhrávat další bitvy, možná by jeho odpověď byla jiná: „Jeho minulost byla příliš dobrodružná, než aby byl schopen akceptovat klidný život na Ogygii. Znovu si připomínal vzrušení z bitev, svůj vliv na ostatní důstojníky, pocit triumfu po vyhrané válce a z toho, že ji přežil, nepřetržité hrůzy následujícího putování, úzkost z těch neobvyklých setkání s podivnými bytostmi a uspokojení z toho, že odolal jejich úkladům a zvítězil nad nimi.“<sup>104</sup> Při pozorném čtení zjistíme, že Odysseus na tom všem měl rád jednu věc – moc. Výhry, porážení protivníků, to všechno s ní souvisí. A nesmrtelnost, nekonečný pobyt na Ogygii, by ho o to připravil. Motiv moci převládá nad motivem nesmrtelného života a dál určuje povahu jeho putování.

Můžeme se domnívat, že pro Odyssea by byla nesmrtelnost trestem (i když by tak nebyla mířena) a vážně by to ovlivnilo jeho bytí. Kallor, na druhou stranu, nesmrtelnost jako trest nebere, i když tak byla myšlena (souviselo to i se zbavením jeho magických schopností) a využívá ji ke svým dalším cílům. Není to tak, že by jeho existence byla bez pochybností, ale snaží se z toho získat co nejvíce: „Nenávidíte tedy Kallora, stejně jako on nenávidí sebe. On to nicméně zvládne lépe. Vrozená nadřazenost vyjadřovaná všemi možnými způsoby. Vida, jak svět skřípe zuby – on odpovídá vědoucím úsměvem.“<sup>105</sup>

Zcela jiný charakter motivu pouti nám představuje postava Icaria – zástupce starší rasy, která žije několik desítek tisíc let. Icarium, ačkoliv cestuje po světě od nepaměti, nepamatuje si nic. Jeho prokletí je v zuřivosti, kdy v jejím záchvatu zabíjí všechno okolo a ničí vesnice, města i říše. Vždy, když se ze záchvatu probere, nic si nepamatuje a kolem sebe vidí jen destrukci. Jeho životní pouť je o hledání odpovědí na otázky, které mu nemohou být zodpovězeny, protože jsou v nekonečném kolotoči jeho zuřivosti a ztrátou paměti: „Jestli taková cesta existuje,“ řekl Icarium s očima upřenými na obzor, „tak tam možná najdu i svoje odpovědi.“ Odpovědi nejsou požehnáním, přáteli. V tom mi věř. Prosím.“<sup>106</sup>

Motiv putování je u Icaria zvláštní, protože neví, za čím jít. Chce vědět něco o své minulosti, životě. Není tím určitá entita, které chce dosáhnout. Zmíněné hledání odpovědí není cíl pouti, ale její průběh: „Icarium se k němu obrátil se slabým

---

<sup>104</sup> BEYE, Charles Rowan. *Odysseus: jeden životní příběh*. Praha: Beta, 2005, s. 119.

<sup>105</sup> ERIKSON, Steven. *Daň pro ohaře: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2010, s. 725.

<sup>106</sup> ERIKSON, Steven. *Dům mrtvých: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2003, s. 33.

úsměvem. „Jsem svým vlastním prokletím, Mappo. Žiji již pár století, ale co vím o vlastní minulosti? Kde jsou mé vzpomínky? Jak mám posoudit svůj život, aniž bych to věděl?“<sup>107</sup> Na rozdíl od Kallora je Icarium svázán nevědomostí a to mu nedovoluje dosáhnout naplnění putování, což je svým způsobem tragický osud – který nikdy nekončí.

Nekončící bloudění Icariovo má jeden důvod. Je tím sekta bezejmenných, která pokaždé, když je třeba, posílá k Icariovi svého špeha, který má za úkol být Icariovi nablízku a zároveň se postarat o to, aby nikdy odpovědi na své otázky nenašel. A to je životní pouť postavy Mappo Poříze, který Icaria v *knize padlých* doprovází.

Postavení Mappo Poříze je ve své podstatě ještě složitější a tragičtější než Icariovo. Doprovází Icaria, svého přítele, několik století, aby předešel veškerým násilným setkáním a také mu znemožňoval najít cokoli v své minulost. Je zde zásadní rozpor – svého přítele tím chrání, musí mu ale také neustále systematicky lhát.<sup>108</sup> Mappo je srozuměn s tím, co se stane, pokud se mu Icarium vymkne z rukou. Za ta léta si mezi sebou vytvořili přátelský vztah, o to více Mappo nechce, aby se Icarium dozvěděl cokoli. Nic z toho, proč spolu cestují, nic z toho, jaká je jeho minulost: „Blížíme se k pochopení.“ Tato slova v Mappovi vyvolala hrůzu. Cítil se jako zajíc v mířidlech mistra střelce, kdy je útěk natolik beznadějný, že ho to přimrazí na místě.<sup>109</sup>

Icarium a Mappo jsou postavy zvláštní svým přístupem k motivu pouti. Není to o hledání cílové destinace, ale nekonečném bloudění v těch stejných, nacházení a zapomínání některých odpovědí – to vše století za stoletím. Poutí je o průběhu, nikoliv o cíli, protože je nedosažitelný. Podobná situace by nastala, kdyby se Odysseus nechal zlákat nabídkou nesmrtelnosti, každopádně u něj by pak šlo o motiv pouti v úplně jiném měřítku – na jednom ostrově, do konce života, který neskončí: „Připadala mu mladá, ale přitom zralá a dospělá, jakoby nestárnoucí, věčně mladá, něco, co člověk jasně cítí, ale těžko popisuje; už to jednou zažil, byla jako Kirke – mimo čas.“<sup>110</sup>

---

<sup>107</sup> ERIKSON, Steven. *Dům mrtvých: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2003, s. 34.

<sup>108</sup> Postavy. *Postavy CZ* [online]. 2008–2020 [cit. 2020-04-09]. Dostupné z: <https://www.postavy.cz/mappo-poriz/>

<sup>109</sup> ERIKSON, Steven. *Dům mrtvých: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2003, s. 133.

<sup>110</sup> BEYE, Charles Rowan. *Odysseus: jeden životní příběh*. Praha: Beta, 2005, s. 108.

Vzhledem ke skutečnosti, že důvod pouti obecně je změna – změna životního stylu, chápání sebe sama a další důvody, je tady další rozpor v chápání motivu. Pro Odyssea je jeho pouť změnou – místo jednoduché cesty domů se vydává na nebezpečnou a záludnou cestu. V normálním případě by se dostal do Ithaky: „V tomto okamžiku nastal zřejmě v Odysseově životě významný obrat. O deset let později ho zpátky do Ithaky dopraví posádka mužů z cizí neznámé země a zanechají ho na břehu bezduchého.“<sup>111</sup> Icariova pouť tento smysl nemá, protože cíl není jasný – ani nebude, vzhledem k charakteru postavy a motivu putování. Vidíme v tom ale podobnost s tím, jak ovlivňuje osobnost i samotný průběh pouti. Příkladem je Mappo Poříz, který své putování započal jako vyslanec sekty bezejmenných, která se stará, aby příliš silné bytosti byly ovládnuty, a končí jako přítel Icaria, zlomený tím, že mu nemůže odhalit pravdu: „Mappo ho popadl kolem ramen. Icariovův náhlý výbuch hněvu způsobil, že se všude rozhostilo ticho – jako by celá chodba nabírala dech. Jhag v tom objetí znehybněl, přesto sapér viděl, jak Trelle napíná svaly. Mappo vykřikl takovou bolestí, zoufalstvím a strachem, až Šumaři vyhrkly z očí slzy.“<sup>112</sup>

Druhé putování knihou padlých nás zavedlo k postavám, jejichž pouť a cíle nejsou zase až tak zřejmé – minimálně do podrobnějšího zkoumání. Zatímco Odysseus měl svůj cíl jasný, neměnný, postavy v knize padlých ho často musí přizpůsobit situaci. To Odysseus musel taky, ale nemusel ho úplně měnit, v čemž vidíme zásadní rozdíl. I přes všechny útrapy – žádná nebyla tak rozhodující – aby byla silnější, než jeho touha zase vládnout Ithace, vrátit se domů.

### 3.6. Božská pouť Malazem

Panteon bohů v *Malazské knize padlých* není konečnou entitou, která by si držela svou elitní skupinu a nikoho mezi sebe nepouštěla. Už víme, že ve světě knihy padlých se může za určitých podmínek bohem stát víceméně každý, na druhou stranu ale bůh jako takový může svou moc ztratit a tím o božství „přijít“. Bohové tu jsou buď skrytí, schovávají se nebo jsou přítomní mezi lidmi. I v řecké mytologii se můžeme setkat s tím, že bůh sestoupí mezi lidi, někomu se na krátkou chvíli ukáže nebo mu pomůže překonat nějakou překážku. V Malazu je zásadní rozdíl v tom, že i bohové

---

<sup>111</sup>BEYE, Charles Rowan. *Odysseus: jeden životní příběh*. Praha: Beta, 2005, s. 108.

<sup>112</sup>ERIKSON, Steven. *Dům mrtvých: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2003, s. 567.

někdy potřebují pomoc od smrtelníků, úplně obyčejných lidí. I z tohoto důvodu je vztah mezi nimi úplně jiný, což dokládá i kousek rozhovoru mezi smrtelníkem a bohem: „Ty žádáš, aby tvůj bůh a patron ospravedlňoval své činy?“ „To nebyl požadavek, jenom dotaz.“<sup>113</sup>

Příkladem může být Stínupán (Amannas). Kolem této postavy (společně s jeho společníkem Kotillionem) je spousta otazníků a dohadů. Stínupán je bývalý vládce Malazu, stál u jeho zrodu a byl zavražděn: „Zvláštní, co? Koneckonců, chodba se objevila teprve poté, co Laseen vlastní rukou zabila císaře. O Stínupánovi a jeho společníkovi, patronovi asasínů – Kotillionovi – nikdo před Kellanvedovou a Tanečnickovou smrtí neslyšel.“<sup>114</sup> Zde je vidět počátek jeho nové životní pouti a první rozpor – nechal se zavraždit schválně či nikoliv? Vzhledem k tomu, že po své smrti a ascendenci nijak netají svůj původ, je nasnadě předpokládat, že to byla část jeho plánu: „Lostara mlčela, snažila se vměstnat své myšlenky do slov. Kotilion... je Tanečník. Stínupán... musí být Kellanved, císař! Zamračila se. „Má věrnost patří Malazské říši. Říše –“ „To je dobře,“ pochválil ji. „Jsem potěšen.“<sup>115</sup> Zde se ukazuje, jak postupně lidé v Malazské říši přichází na jeho pravou identitu.

Pouť Stínupána nemůžeme nazývat životní (vzhledem k tomu, že probíhá po jeho smrti), ale pokud se budeme domnívat, že to všechno bylo součástí jeho plánu, jeho motiv započal už v době za jeho života. Ani on jako bůh ale není v situaci, kdy mohl všechny a všechno zvrátit ve svůj prospěch: „Rychlej Ben se zaškaredil. „Špagát se nás nebojí, Šumaři. Vrať se nohama na zem. Pokud něco, tak po nás půjde. Stínupán mu už musel prozradit, kdo jsem byl. Není to jeho věc, ale Stínupán by mohl naléhat. Bohové nemají rádi, když je někdo oklame. Zvlášť když je oklame dvakrát.“<sup>116</sup> Postava zde upozorňuje na skutečnost, že boha už někdy oklamala. Pouť Stínupána naznačuje, že mu nešlo jen o to ascendovat a získat tím nesmrtelnost, moc a sílu. I po ascendenci se dál snaží dosáhnout dalších věcí, pokouší jiné bohy i osud, aby je získal.

Pouť Stínupána s Kotillionem považujeme za pouť o dosažení mezního limitu, neustálého zkoušení, co svět vydrží a kam až se dá pomocí síly, chytrosti a mazanosti

---

<sup>113</sup> ERIKSON, Steven. *Dóm řetězů: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2005, s. 241.

<sup>114</sup> ERIKSON, Steven. *Měsíční zahrady: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2002, s. 114.

<sup>115</sup> ERIKSON, Steven. *Dóm řetězů: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2005, s. 296.

<sup>116</sup> ERIKSON, Steven. *Měsíční zahrady: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2002, s. 422.

dostat. Mají cíl, jen ho neznají – dosáhnout toho, čeho ještě nikdo nedosáhl. Takto pouť je jedinečná – v Odyssey ji nenajdeme, hlavně z důvodu, že bohové tam mají své místo, svou moc a jsou rozdělení podle důležitosti. Což v Malazu chybí a právě díky tomu je moc a síla tak nestálým prvkem.

Dalším zástupcem z řad stálých ascendentů je Anomander – z rasy Tiste Andii. Od analýzy jiných ascendentů se liší tím, že kromě jeho životní pouti má nástroj, kterým nedobrovolně vrhá všechny nepřátele, které porazí, na úplně jinou pouť, než jakou měli doposud. Důvodem je jeho meč – Dragnipúr. Funguje tak, že každého, koho s ním zabije, s mečem sváže a jeho duše se dostane dovnitř. Tam je odsouzena k doživotní pouti, kde za sebou táhne vůz naložený mrtvolami. Jeho meč je tedy „zprostředkovatel putování“ – a všichni se ho právem obávají: „Jmenuje se Dragnipúr,“ sdělil mu K’rul. „A je to meč.“ Kruppe se zamračil ještě víc. „Jak můžou být vůz a otroci mečem?“ „Byl vykován v temnotě a řetězem poutá duše ke světu, jenž existoval před příchodem světla. Kruppe, ten, kdo jím vládne, je mezi vámi.“<sup>117</sup> Postavy řeší moc meče, co dělá a právem se ho obávají. Nikdo nechce zažít osud, který ho čeká, pokud padne právě Dragnipúrem.

Anomander řeší problém své rasy, protože je dlouhou dobu nestálá a nic se mezi nimi neděje. I to Anomandera donutí se vmísit do lidských válek, z důvodů že by mohly jeho lid nasměrovat trochu jiným směrem. Ani on ale neuniká vlastnostem své existence: „Od její poslední návštěvy uběhlo několik měsíců a Barúk pomalu začínal s jistou lítostí věřit, že jeho vztah se Synem noci se blíží ke konci, a to nikoliv pro nějaký spor, ale kvůli chronické znučenosti Tiste Andii. Říkalo se, že věčné šero panující v Černém Korálu jeho obyvatelům, Tiste Andii i lidem, dokonale vyhovuje.“<sup>118</sup> Zde je přímo vysvětleno, co jeho národu vyhovuje a v čem se cítí dobře – věčné šero, nuda, odevzdanost. Domníváme se, že celková znučenost rasy je podmíněna délkou jejich života (několik tisíc let) a nemnožnost si najít nějaký cíl či smysl: „Stříž takové žalostné tvory viděl už dřív, možná to opravdu byl povahový rys Tiste Andii. Žít celá staletí je dřina, neúnosné břímě.“<sup>119</sup> Možná je zde vidět negativní zásah motivu nesmrtelnosti,

---

<sup>117</sup> ERIKSON, Steven. *Měsíční zahrady: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2002, s. 350.

<sup>118</sup> ERIKSON, Steven. *Daň pro ohaře: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2010, s. 49.

<sup>119</sup> Tamtéž, s. 66.

kdy postavy, které se neumí vyrovnat se svým životem, mají velký problém, pokud ten život nemá nikdy skončit.

Putování může mít desítky významů, záleží na mnoha faktorech. Jestli putuje člověk, jak dlouho, kam a kdy – a to nejdůležitější – za jakým účelem. Každá postava Malazu si svým putováním hledá své místo v nebezpečném světě, snaží se udělat něco prospěšného pro společnost nebo pro sebe. Smysl jejich putování je buď v nich samých, nebo v jejich okolí. Tím definujeme i charakter postavy – chybí zde rozdělení na dobro a zlo, nechybí ale jasný motiv putování, který nás může nasměrovat. Odysseus se při svém putování také několikrát uchýlil k činnostem, které by klasický hrdina neudělal – právě proto, že Odysseus klasický hrdina není. Reaguje na situace, které se dějí, a podle toho koná. Snaží se maximalizovat možnost úspěchu jeho pouti z Tróje do Ithaky. A stejně tak postavy v Malazu své chování podřizují tomu, aby dosáhly svého cíle – nebo aby aspoň ten cíl zjistily.

Motiv pouti pokládáme v Malazu za jeden z nejdůležitějších. Ovlivňuje příběh a má velký vliv na každý aspekt knihy. Sám o sobě je zbytečný, ale spojením motivu pouti a jiných motivů (nesmrtelnost, síla, moc, nevědomost) se stává nepostradatelnou součástí knihy padlých. Celá kniha padlých je čtenářova pout' za pochopením a zjištěním osudů v Malazu: „Teď, když už popel vychladl, otevíráme starou knihu. Na stránkách ztuhlých špínou je zapsán příběh Padlých, příběh vyčerpané říše, slova, jež nezahřejí. Oheň uhasl, jeho záře i jiskry života jsou jen vzpomínkami v chřadnoucích očích – co se mi honí hlavou, jakou barvu mají mé myšlenky, když otevírám Knihu Padlých a vdechuji prastarou historii?“<sup>120</sup> Podle povahy a stylu vyprávění autor od začátku zamýšlel čtenáři předat informace pomocí každé postavy, která se v příběhu vyskytuje. Délka jejich putování není přímo úměrná jejich důležitosti – postava, která má v příběhu krátkou pasáž, může mít na celý příběh větší vliv, než postava, která se tam vyskytuje často. Vše záleží na charakteru putování.

Zde je asi největší rozpor s naší komparací s *Odysseou*. Ta pojednává o pouti jednoho – Odyssea. Ostatní postavy (obyčejné), jejich příběhy, poutě a jiné motivy, mohou být zajímavé, ale pro příběh nejsou zase až tak důležité. Na čem opravdu záleží, jsou motivy Odyssea, Athény, Dia a dalších bohů: „Jen Odysseova pohotovost a jeho

---

<sup>120</sup>ERIKSON, Steven. *Měsíční zahrady: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2002, s. 13.

přísloušné štěstí – nebo tu snad opět zasáhla Athéna? – odvrátily katastrofu.“<sup>121</sup> Ti ovlivňují příběh, na jejich rozhodnutí záleží. V Malazu se bůh může k něčemu rozhodnout, ale to ještě neznamená, že se mu to povede a že to ovlivní příběh: „Jen dál, vím, že to chceš. Vezmi mě za ocas, smrtelníku, a dívej se, jak se zmítám, bůh lapený ve tvých rukou, tohle stejně děláš. Všichni to děláte.“<sup>122</sup>

---

<sup>121</sup>BEYE, Charles Rowan. *Odysseus: jeden životní příběh*. Praha: Beta, 2005, s. 158.

<sup>122</sup>ERIKSON, Steven. *Lovci kostí: příběh z malazské knihy padlých*. Praha: Talpress, 2008, s. 344.



## 4. Čtenářský klub Valmez

Čtenářský klub Valmez funguje společně s Klubem deskových her Valmez od roku 2016. Má osmnáct členů a kromě hraní deskových her je spojujícím prvkem fantasy popkultura, která byla důvodem založení. Někteří členové klubu mají své stránky, kde uveřejňují recenze a píší články ohledně fantasy popkultury.<sup>123</sup> Naším cílem je hodnotit knihy fantasy žánru, hledat jejich silná a slabá místa a doporučit je dále.

V diplomové práci analyzujeme *knihu padlých*, která je co do rozsahu jednou z nejdelších sérií žánru – počet stran přibližně 8500 (jsou i výjimky jako *Kolo času*, *Meč pravdy* aj.). Bereme v potaz zvláštnosti knižní série a skutečnost, že sága takového rozsahu nebude pro začínajícího fantasy čtenáře, který vyhledává seznámení s žánrem, úplně vhodná. Pokud ovšem začátečník s fantasy hledá nějaké tipy, nejspíše narazí na klasické knihy žánru, které se doporučují napříč internetovým spektrem – *Pán prstenů*, *Hunger Games*, *Bohatýr*, *Zaklínač* a další.<sup>124</sup>

My se zabýváme čtenářem, který má velký předpoklad stát se čtenářem modelovým (u toho odhalit modelového autora).<sup>125</sup> Stát se modelovým čtenářem u knihy *padlých* je k jejímu pochopení nutné (bereme v potaz její složitost, rozvětvenost, počet postav a charakter světa). Členové čtenářského klubu by se měli chtít stát modelovými čtenáři, pochopit text do podrobností a mít možnost o něm pak diskutovat. To je jeden z hlavních důvodů, proč má čtení knihy v Čtenářském klubu Valmez své opodstatnění.

### 4.1. Výzkumné šetření knihy *padlých*

K získání informací o tom, jestli je kniha *padlých* kvalitním a vhodným dílem do Čtenářského klubu Valmez, jsme zvolili dotazníkové šetření o deseti otázkách, které nám přiblíží vztah čtenáře k sérii a jeho výsledný dojem. Dokládáme vysvětlení jednotlivých otázek – proč mají v dotazníku své místo.

---

<sup>123</sup><http://ctemeoba.blogspot.com/>, <http://livefantasylife.blogspot.com/>,

<sup>124</sup>Knižní série – aneb jedna kniha nestačí (trilogie). *Live fantasy life* [online]. Valašské Meziříčí, 2013, 2013 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z: <https://livefantasylife.blogspot.com>

<sup>125</sup>ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy: přednášky na Harvardově univerzitě*. Olomouc: Votobia, 1997, s. 49.

První otázka se týká celkové kvality série. Vzhledem k čtenářské zkušenosti členů klubu má otázka na kvalitu své opodstatnění – čtenáři mají jistou zkušenost s žánrem a mají s čím porovnávat. Jedná se nám o kvalitu v rámci fantasy, ale i celého knižního segmentu. Hodnocení na desetibodové stupnici jsme zvolili kvůli někdy rozporuplnému hodnocení na různých knižních serverech.<sup>126</sup>

Dalším bodem je nejoblíbenější postava celé série. K odpovědi je nutné si zvolit svého oblíbence/oblíbenkyni, což je náročnější proces (vzhledem k celkovému počtu postav v sérii). Kromě jména postavy chceme vědět, proč byla postava vybrána, jaký k tomu byl důvod – jestli hrál roli charakter nebo určité činy postavy.

Seřazení jednotlivých knih podle oblíbenosti je třetí otázkou v dotazníku. Zajímá nás, jak si jednotlivé knihy vedou v rámci čtenářů klubu a jestli je to ovlivněno tím, že jsou všichni primárně čtenáři fantasy literatury.

Čtvrtá otázka je pro naši práci průlomová, protože se jedná o zjištění nejdůležitějšího motivu, který čtenáře v knize zaujal. Může to být ovlivněno postavou nebo celou knihou, motivů je v knize velké množství, jsou ale takové, které nad ostatními převládají. Čtenářům jsme dali na výběr z několika motivů, ale mají možnost napsat i svůj vlastní, který je zaujal.

V páté otázce se ptáme na skutečnosti, které souvisí se čtenářskou zkušeností, a to jakým čtenářům by mimo klub tuto sérii doporučili. Tak je položena i další otázka, jen je zaměřena na celkovou obtížnost čtení série, což je zaměřeno dost subjektivně, ale vzhledem k menšímu množství odpovědí to není problém.

Jednou z otázek je také podobnost mezi žánrem fantasy a starověkými mýty. Jedná se nám o zjištění, jak to vidí ostatní čtenáři fantasy literatury a jestli se s naší prací v něčem shodují. Chceme také vědět, jestli by sérii jako celek doporučili dalším čtenářům, bez ohledu na to, jací čtenáři to budou.

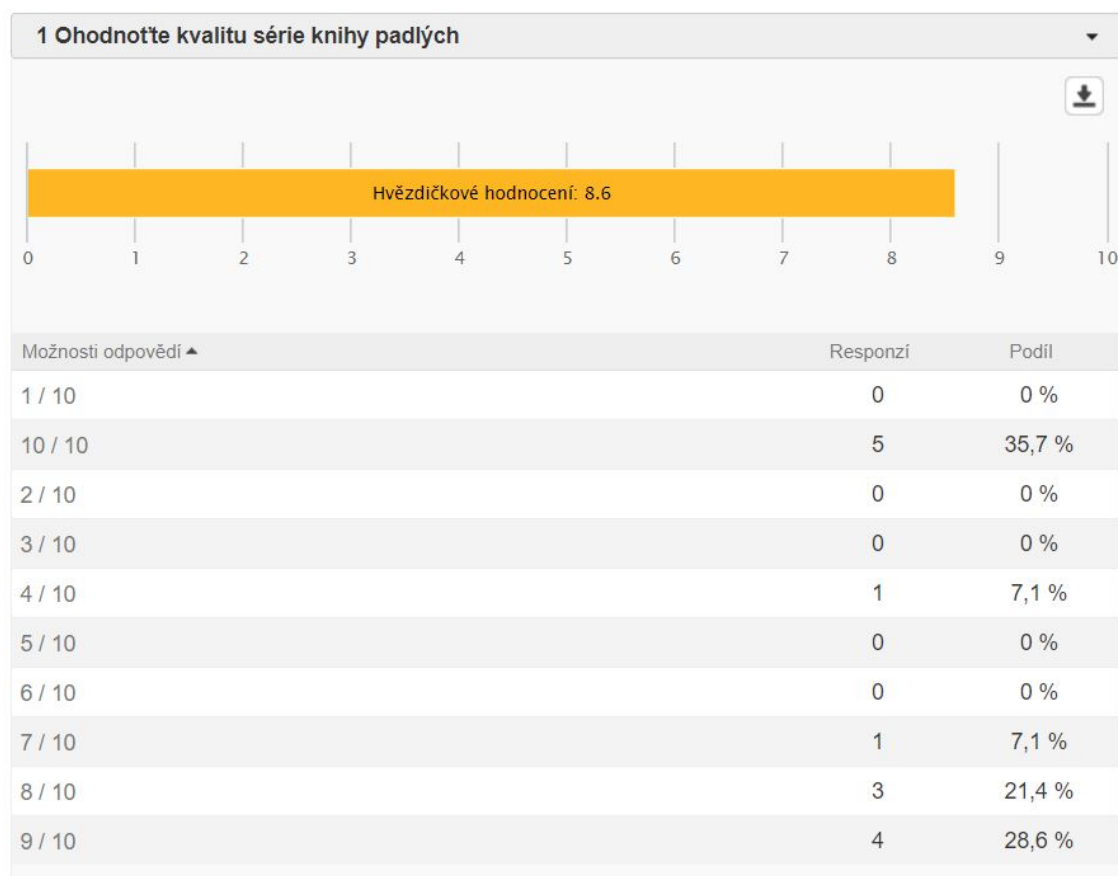
Otázka na nejoblíbenější díl je čistě o výstupu všech odpovědí a zjištění, jestli je nějaký díl oblíbenější než ostatní – jestli se v rámci klubu našli čtenáři se stejným názorem na tuto problematiku. Důležitou informací je pro nás i případné znovu přečtení série – jestli vůbec a proč. Může nám to odhalit čtenářovu zkušenost z prvního čtení série.

---

<sup>126</sup>databazeknih.cz, legie.cz, goodreads.cz

## 4.2. Výsledky dotazníkového šetření

Do dotazníkového šetření se zapojilo celkem 14 čtenářů, kteří odpovídali na uvedené otázky, které jsou rozebrány v předchozí kapitole.



Obr. 1 Hodnocení série

Hodnocení knihy padlých se ve Čtenářském klubu Valmez drží vysoko nad průměrem. Z Obr. 1 je jasné, že většinou se kvalita série hodnotila známkou 8 – 10 a jen v jednom případě klesla pod průměr. Knižní sérii tedy členové klubu pokládají za mimořádně kvalitní. V ohledu kvality série můžeme srovnávat s nejrůznějšími stránkami, kde je série hodnocena (goodreads: 4,31 z 5, legie: 92,4%). Naše hodnocení má úplně jinou vypovídající hodnotu a je spíše subjektivním, protože čtenářů, kteří hodnotili, je 14. Vypovídající hodnota o kvalitě série je ale i v našem případě zřejmá.

Musíme podotknout, že čtenáři jsou orientováni na žánr fantasy a jejich hodnocení je odrazem faktu, jak si série vede v rámci celého žánru.

2 Nejoblíbenější postava a proč?			
Ganoes Paran - ve zkratce z bohaté rodiny, život v luxuse, vydá se za snem stát se vojákem, dostane od života facku, bohové jsi s ním pohrávají a on se tvrdě brání, co ho přivede až na pokraj smrti, v pravý čas se to naučí akceptovat, svůj osud, svůj ukol ve světě - líbí se mi ten vývoj postavy, smíření s "osudem" ale stále ponechání určitého vzdoru - "když to tak musí být, tak o tom rozhodnu já"	Rychlej Ben	Chromý bůh - zajímavý záporak - bůh chycen a násilně stažen do jiného světa lidmi hledajícími nový zdroj moci, při přechodu roztrhan na kusy a po tisíce let žijící v bolestech a utrpení svázan/přikován - no kdo by nechtěl pak všechno zničit	Kalam - neohrožený nájemný vrah
Kruppe. Z počátku působí naprosto obyčejným dojmem, ale jak příběh postupuje, ukazuje se, že je mnohem schopnější. Přesto, že je to velký intrikán, jedná vždy s dobrými úmysly.	Karsa Oorlong - válečník, který si jde za svým	Rychlej Ben. Líbilo se mi, že jeho postava byla opředena spoustou tajemnosti. Sedla mi také jeho cynická osobnost, z kterou jsem se mohl ztotožnit.	Whiskeyjack - protože je to správný chlap i v nejhorších situacích
	Ganoes Paran - pro jeho cestu k sebepoznání a sebefijetí	Anomander. Jde si vždy za svým cílem, má smysl pro spravedlnost a nebojí se udělat radikální rozhodnutí, pokud jsou pro dobrou věc.	Whiskeyjack. Je to čestný a dobrý velitel, ke kterému jeho muži oprávněně vzhlíží. Stará se víc o ostatní než o sebe a snaží se je ochránit i za cenu osobní újmy. Typický příklad kladné postavy, která se i přes všechny své nedostatky, snaží udělat vždy správnou věc.
	Anomander Dlouhý vlas. Silný vůdce a legendární válečník, který je loajální ke svým spojencům. Má obdivuhodné charakterové vlastnosti a zajímavý lore.		Bugg. Zpočátku nenápadná postava, ze které se nakonec vyklubal bůh. To mě opravdu překvapilo a díky jeho vlastnostem jsem si ho o to víc ještě oblíbil.
	Whiskeyjack. Velice charismatická osobnost, která mi byla sympatická už od začátku. Je to typický příklad hrdiny, který si na nic nehraje a je naopak spíše skromný. Nesnaží se všem předhazovat, jak je skvělý, ale naopak své jednání vnímá jako naprosto běžné. Na srdci mu leží především blaho jeho mužů, pro které je schopný spoustu obětovat.		

Obr. 2 Nejoblíbenější postava

Z důvodu vysoké množství postav nás zajímalo, jestli se budou nejoblíbenější postavy opakovat – což se nám potvrdilo, protože v odpovědích jsou některá jména zastoupena víckrát. Některými jsme se zabývali z pohledu jejich putování knihou padlých – na příklad Ganoes Paran, který se stal symbolem pro sebepoznání a akceptaci osudu nebo Anomander, jenž zaujal cílevědomostí.

Na druhou stranu, důležité postavy z hlediska životní pouti se zde nemusí vyskytovat vůbec, ale není to nic zvláštního, protože jde o osobní preferenci čtenáře a každý si vytvoří vztah s danou postavou jiným způsobem. V odpovědích můžeme nalézt některé z nich – ať už jde o neohroženého válečníka, správného chlapa co se zachová dobře v různých situacích nebo tajemného mága.

Důležitým poznatkem je pro nás skutečnost, že si každý našel oblíbenou postavu, charakter, se kterým se může ztotožnit.

3 Seřadte jednotlivé knihy podle kvality		
# ▲	Možnosti odpovědí	Důležitost
●	Měsíční zahrady	3,9
●	Chromý bůh	7,4
●	Dům mrtvých	5,1
●	Vzpomínky ledu	7,8
●	Dóm řetězů	7,1
●	Půlnoční vlny	4,7
●	Lovci kostí	4,2
●	Vichr smrti	3,3
●	Daň pro ohaře	5,4
●	Prach snů	6,1

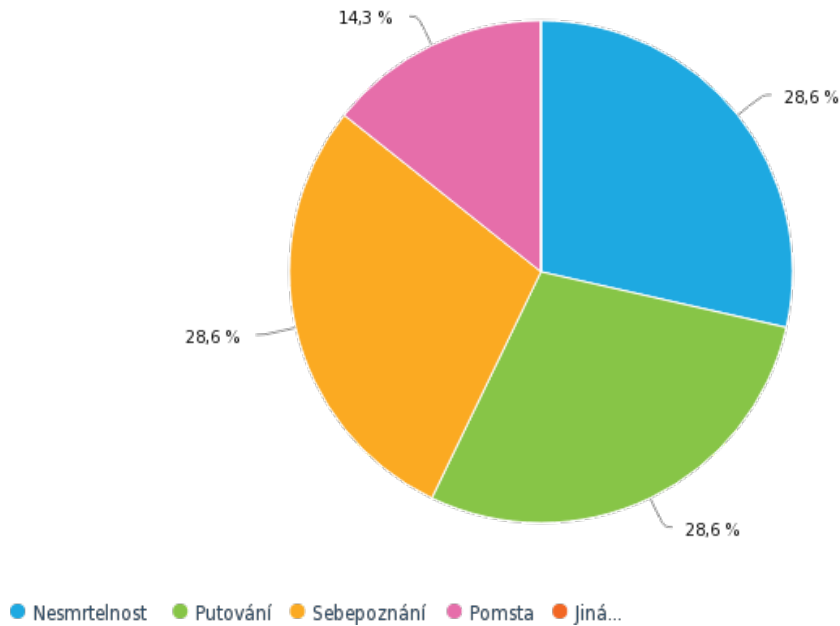
Obr. 3 Kvalita knih

Kvalita jednotlivých děl – výzkum ukázal, že čtenáři za druhý nejméně kvalitní považují první díl, což si vysvětlujeme tím, jak je série ze začátku složitá a nedává moc vodítek k jejímu pochopení. Vichr Smrti je spíše odbočkou z Malazu, na který jsou čtenáři zvyklí, a zajímá se o jiné císařství.

Počet odpovědí nám v tomto případě nedá úplně validní data, co se kvality jednotlivých knih týče, ale udělá obrázek o preferencích Čtenářského klubu Valmez. Po srovnání hodnocení s různými knižními stránkami jsme zjistili, že se hodnocení kvality od obecného mediánu zase tolik neliší.

Kvalita knih je čtenářem hodnocena jako subjektivní záležitost, výsledky ale podkládáme čtenářskou zkušeností fantasy žánru čtenářů klubu, což zvyšuje odpovídající hodnotu šetření.

### Jaký motiv vás v knize zaujal nejvíce?



Obr. 4 Motivy

Nejzajímavější motivy jsou nesmrtelnost, putování a sebepoznání – těch je v knize velké množství a autor na nich staví, jak zobrazuje graf na Obr. 4. Záměrně jsme od čtenářů nežádali vysvětlování motivů, ať už z důvodu jejich množství nebo složitosti. V případě výzkumu nejvýraznějšího motivu nám postačuje výše uvedený graf.

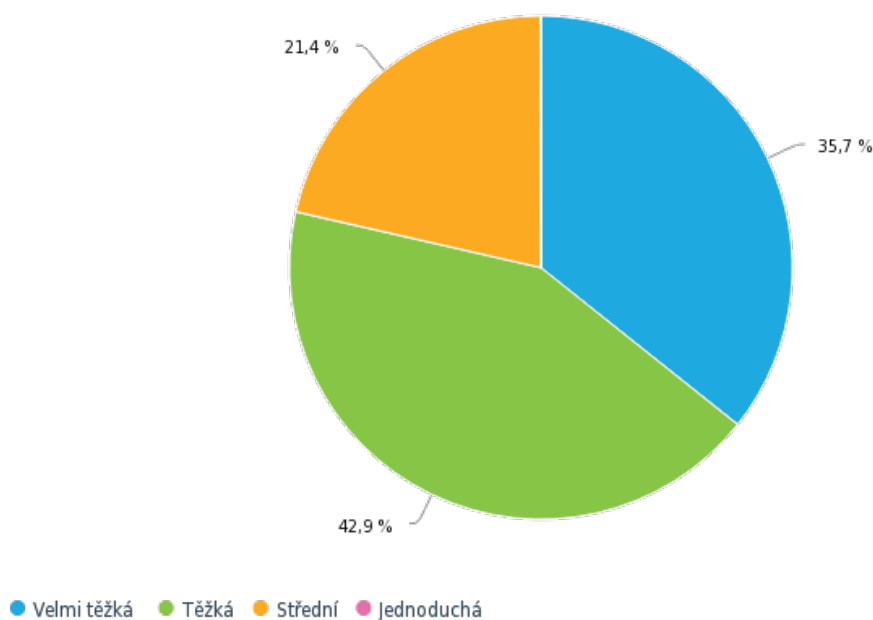
**5 Jakým čtenářům byste knižní sérii doporučili?**

těm který mají v lásce obrovské rozsáhlé série s úžasnými originálními světy	trpělivým, co mají rádi složité promyšlené příběhy	náročným, kteří milují rozsáhlé světy/historie/...	Zkušeným čtenářům s oblibou obrovských fantasy světů
Rozhodně někomu, co už má v rámci fantasy žánru něco načteno a dokáže ocenit propracovaný svět, který Steven Erikson vytvořil.	Všem	všem!	těm kteří mají rádi složitou fantasy literaturu s obrovským světem
Pravděpodobně někomu, komu nevadí rozvleklý styl psaní a dlouhé popisné psaní.	Někomu, komu nevadí strávit hodně času u jedné série a je už zvyklý na podobně hutné čtivo. Čtenáři rozhodně trvá, než se v tomto světě a jeho postavách zorientuje. Ne všichni na to mají trpělivost.	Každému, kdo má zájem o propracovaný fantasy svět a neodradí ho velký počet postav, ve kterých je ze začátku trochu složitější se zorientovat.	Vzhledem k náročnosti textu, někomu kdo už má tohoto žánru už hodně načteno. Rozhodně bych ji nedoporučovala někomu, kdo s fantasy žánrem jako takovým začíná.
Tuto sérii bych bez obav doporučil všem, kteří mají rádi fantasy. Z mého pohledu se jedná v tomto žánru o novodobou klasiku, které by měl dát každý alespoň šanci.		Myslím, že bych tuto sérii doporučila všem, co rádi čtou fantasy. I když uznávám, že série nemusí sednout každému, rozhodně stojí za zkoušku. Každý si tam může najít něco, co má rád. Každopádně bych ji nedoporučovala nikomu, kdo není v tomto žánru alespoň trochu zběhlý a není tak schopný ocenit propracovanost celého díla.	

Obr. 5 Doporučení série

Doporučení pro čtenáře – jak to vidí členové klubu, doporučují všem nebo hlavně lidem, kteří mají rádi rozsáhlé fantasy série a světy. Vidíme ale i zmínky o složitosti série a nevhodnosti pro nováčky žánru nebo četby obecně. Zmiňován je i fakt, že série se nemusí líbit každému – čtenáři jsou si vědomi její složitosti a upozorňují na to nepřímou i zde. Ať už se jedná o vysokou propracovanost, náročnost textu nebo hutné čtivo. U některých ale převažuje spíše entuziasmus a knihu doporučují všem, bez rozdílu.

S ohledem na svou čtenářskou zkušenost, jak hodnotíte obtížnost celé série? (z pohledu složitosti světa, množství postav atd.)



Obr. 6 Obtížnost

Z pohledu složitosti je série hodnocena nejvíce jako těžká a velmi těžká. Za jednoduchou ji neoznačil nikdo. Koresponduje to s názory čtenářů v předchozí otázce o doporučení knižní série. V této otázce se pohybujeme v rámci fantasy žánru, není ale problémem vztáhnout odpovědi na celý knižní segment.

Jak čtenáři chápou otázku složitosti, je čistě subjektivní názor, kde záleží na jejich čtenářské zkušenosti, rozpoložení a celkovému přístupu ke čtení série.

7 Jakou podobnost vidíte mezi fantasy žánrem a starověkými bájemi a mýty?			
základní principy zustávají stejně - putování (za slávou/ bohatstvím/ láskou), záchrana lidí,... jen složitost a originalita se časem více rozvinula	nadpřirozena, hrdinské vlastnosti	přinášejí dobrodružství těm, který v životě žádné nezažijou	Bohové, nesmrtelnost, nadpřirozené schopnosti
Asi ve výskytu božstev, různých proroctví a snaze po dosažení nesmrtelnosti	Vyskytují se tam bohové, jsou to smyšlené příběhy	vidím je jako "duchovní nástupce"	Základ je podobný, i když mýty a báje se většinou snaží držet z části reálných událostí
Vzhledem k tomu, že fantasy žánr z bájí a mýtů víceméně vychází, tak zde vidím velkou podobnost. Ať už se jedná o touhu po dosažení nesmrtelnosti, nebo slávy pomocí nejrůznějších hrdinských činů, nebo o snahu překonání vlastního osudu. Pak je zde samozřejmě výskyt magie, nejrůznějších bytostí a samotných božstev.	Největší podobnost vidím v božstvech a nadpřirozených schopnostech.	V motivu nesmrtelnosti, proroctví a osudu	Podobnost vidím především v putování hlavního hrdiny, čelení vlastnímu osudu a výskytu nadpřirozených bytostí a magie
	V hrdinské cestě vstříc svému osudu. V nejrůznější symbolice, výskytu nejrůznějších legendárních předmětů, které hrdinům propůjčují neuvěřitelné magické schopnosti. A také v existenci božstev, které jsou velmi často důležitou součástí událostí v daném světě (respektive přímo se na nich podílejí).	Ve velkém výskytu nejrůznějších hrdinů, kteří jsou často pocházejí z obyčejného lidu. Taky ve velké míře výskytu různých nadpřirozených jevů a neobyčejných schopností.	

Obr. 7 Podobnost

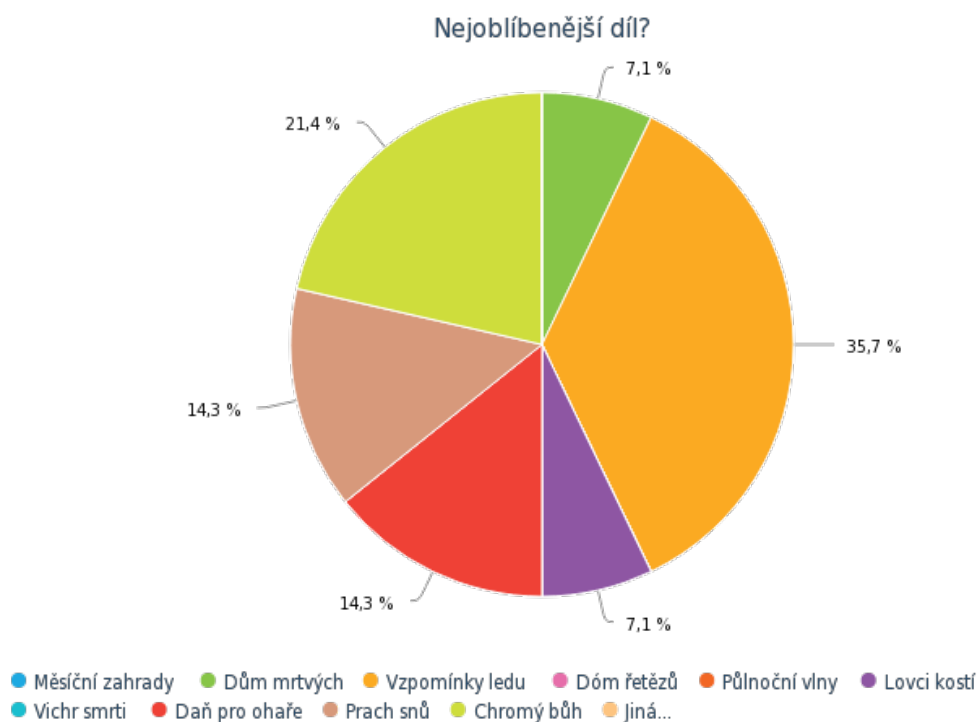
Podobnosti a názory jednotlivých čtenářů na podobnosti – vidíme zmínku o božstvech a poznámku o tom, že fantasy žánr z bájí a mýtů vychází – což potvrzuje náš názor o mytické inspiraci fantasy žánru. Čtenáři klubu Valmez nemají nastudovanou problematiku mýtů, proto se mohou objevit i kontroverznější názory (mýty vycházejí z reálných událostí nebo to, že jde o pouhé příběhy).



Obr. 8 Doporučení série



Doporučení série čtenářem je odrazem skutečnosti, jak se jim knižní série četla a jak je bavila. Musíme vzít v potaz ale i jednu z předchozích otázek, kde se vyjadřovali k problému, pro koho je série určena.



*Obr. 9 Nejoblíbenější díl*

Z pohledu nejoblíbenějšího dílu je zastoupeno šest z celkových 10 knih. Vzpomínky ledu u čtenářů vedou a stejnou tendenci nalezneme i na výše zmiňovaných knižních serverech, kde se jednotlivé díly hodnotí.

10 Přečetli byste si celou sérii znovu? Ano - ne a proč?

Ano - člověk si všimne při re-readingu věci a souvislosti, které předtím neviděl a ve zkratce: ANO PROTOŽE TO ZA TO STOJÍ!	moc ráda, je tam stále co objevovat, ale také je spousta jiných knížek, které čekají na přečtení :)	ano - tam není jiná odpověď	Ano, protože každé další přečtení odkryje další věci, které se při prvním čtení neodhalily
I přes náročnost textu, bych si sérii rozhodně znovu přečetl. Spousta postav jsem si oblíbil a znovu bych s nimi rád prožil jejich osudy.	ano, stojí to za to	Ne, chci si přečíst i jiné knihy	ano co víc potřebujete? je to prostě skvělé
Spíše ne. I když má série mnoho pozitiv, neoblíbila jsem si ji natolik, abych měla potřebu si ji přečíst znovu. Přeci jen se jedná o poměrně dlouhou sérii. Mám ale poznačené některé oblíbené pasáže, které si možná za čas přeci jen přečtu.	Ne. Vzhledem k tomu, že bych si rád přečetl spousta jiných fantasy sérii od jiných autorů, už bych do Malazské knihy padlých svůj čas znovu neinvestoval. Raději bych si od autora přečetl něco jiného.	Ano. Jedná se o jedinečný čtenářský zážitek.	Spíše už ne. I když se mi série líbila, rozhodně nepatří mezi mé nejoblíbenější a nemám potřebu se k ní znovu vracet. Dávám přednost knihám, které jsou napsané trochu jednodušším stylem. Musím přiznat, že prokusat se některými pasážemi pro mě bylo opravdu náročné a díky tomu mi zabralo spousta času, než jsem celou sérii dočetla.
	Ano. Tato knižní série patří rozhodně mezi mé nejoblíbenější fantasy série a za pár let si ji chci rozhodně přečíst znovu. Ještě nikdy jsem se nesetkal s tak detailně propracovaným fiktivním světem. Spousta postav mi opravdu přirostla k srdci a osudu některých mě rozhodně zasáhly. Oceňuji, jakou práci si se svým dílem autor dal.	Ne. Na můj vkus byla série napsaná velice rozvleklým a nezábavným způsobem. Nedočetl jsem ji ani do konce a nemám v úmyslu se k ní ani vracet. Vzhledem k tolika kladným recenzím, mě tato knižní série velice zklamala.	

Obr. 10 Opakované čtení

Opakované čtení neboli re-reading je klasickou metodou, jak se v knize lépe orientovat a odkrýt fragmenty příběhu, které při prvním čtení zůstaly skryty. V knize padlých se naši čtenáři rozdělili na dva tábory, přičemž jeden by knihy opakovaně četl, kdežto druhý nikoliv. Nevysvětlují to ale nekvalitním obsahem, spíše jeho délkou a časovou náročností.

Dotazník nám slouží jako určitá zpětná vazba o sérii, kterou jsme si vybrali k analýze do diplomové práce. Odpovědi jsou spíše subjektivního charakteru, využíváme opory knižních serverů, jestli se čtenáři trefili do názoru většiny (u počitatelných odpovědí). U slovních odpovědí nás zajímá každá odpověď, jak čtenář sérii vnímá, jaké postavy si zapamatoval a jak na něj celá kniha padlých působila. Odpovědi z dotazníku mohou posloužit při výběru příští knižní série, kterou se rozhodneme číst.

## Závěr

Žánr fantasy a jeho inspirace v rozličných mytologiích je zřejmá. Zaměřili jsme se na určité prvky, které si přebírá a zpracovává svým způsobem. Jako doklad našeho tvrzení slouží výčet využívaných motivů, které mají svůj původ v mýtech. Fantasy žánr stojí a padá na využití rituálů, panteonu bohů nebo artefaktů. Ne všichni autoři pracují s motivy stejným způsobem. Vypovídá to o podobnosti i rozličnosti v celkovém pohledu na žánr fantasy.

Nejsou to jen knihy, které se inspirují – jde o příběhy. A ty se mohou vyskytovat v počítačových hrách, komiksech nebo deskových hrách. Přebírání nadpřirozených prvků je jedním ze základních principů. Využívají se i prastaré motivy jako dobro a zlo, putování nebo nesmrtelnost a božství. Právě putování nám v práci pomáhá spojit mytické příběhy s Malazskou knihou padlých. Pro celkový pohled na inspiraci a vznik fantaskních motivů je důležité se na problém podívat i průřezem celého žánru.

Využívání mytické inspirace je ve fantasy častým prvkem. Ať už k tvorbě celého fikčního světa, nebo využití prastarých artefaktů ke gradaci a ozvláštnění příběhu. Zvláštním případem jsou knihy, které si svou délkou a časovou osou vytvořily na základě mýtů své vlastní mýty, které si pak dále žijí svůj život v rámci každého dalšího dílu knižní série.

Motiv putování je proměnná, která se mění s každým charakterem, který analyzujeme. V Odysseji se jedná o muže, který je na cestě domů – po jeho cestě zažije situace fantastické i obyčejné. V Malazské knize padlých jde o větší množství postav, které motiv pouti zasahuje různými způsoby. Ať už vlastním rozhodnutím nebo je vede ruka osudu. Důležitým faktem je, že motiv putování je důležitou součástí příběhu. Dodává charakteru smysl a v knize simuluje vyšší princip, snažení postavy a dosažení cíle. Ať už byl důležitější cíl nebo průběh putování, vždy ovlivňoval příběh svou přítomností.

Přestože je Malazská kniha padlých epickým dílem o několika tisíci stranách a některé motivy se mohou ztrácet, motiv pouti zůstává výjimečnou a rozličnou entitou. Putování najdeme u obyčejných lidí, vládců nebo bohů. Využívání fantaskních prvků pak jen dokládá celkovou závislost žánru fantasy na mytologii.

Dotazníkové šetření nám odhalilo obecný náhled Klubu čtenářů Valmez na knihu padlých a kvalitu série. Důležitou otázkou byla souvislost fantasy a mýtů, kde si čtenáři všimli podobností, jakých fantasy žánr hojně využívá. I přes malý počet respondentů jsou pro nás výsledky dotazníku validní, protože je dále využijeme při práci v Čtenářském klubu Valmez.

## **Anotace**

**Autor práce:** Bc. David Holec  
**Fakulta:** Pedagogická fakulta,  
Katedra českého jazyka a literatury  
**Název diplomové práce:** Erikson a motiv pouti v knize padlých  
**Vedoucí práce:** doc. Mgr. Igor Fic, Dr.

**Počet znaků:** 109 096  
**Počet příloh:** 1  
**Počet titulů použité literatury:** 27

**Klíčová slova:** Malazská kniha padlých, Odyssey, pouť, fantasy

**Anotace:** Diplomová práce se zabývá analýzou nadpřirozených prvků a jejich využití v rámci fantasy žánru, mírou inspirace a motivů. Nejdůležitější z nich je motiv pouti, který zkoumá v knižní sérii Malazské knihy padlých. Na postavách příběhu rozebírá charakter motivu a jeho vliv na příběh. Součástí práce je i dotazník o kvalitě a chápání mytické inspirace ve fantasy žánru obecně.

## **Resumé**

This thesis deals with supernatural themes in mythology and its inspiration in fantasy genre and especially theme of a pilgrimage in any way in Malazan book of the fallen.

In first part of work we analyse fantasy genre and we focus on mythology inspiration that we found in supernatural artefacts, magic and mainly in pantheon of gods. We also use myths to define how deep fantasy goes and where can be inspired. Themes are main thing in stories, especially supernatural themes in case of fantasy. We analyse pilgrimage, but also different important themes, like good and evil.

We used fantasy genre because of countless cases of use. We analyse types of fantasy and looked for the similarity, for instance our material was mainly compared with *Odyssea*, because of the theme of pilgrimage in it.

Next part of thesis deals with theme of pilgrimage in Malazan book of the fallen. Each character has pilgrimage on its own, we analyse type of pilgrimage and see what is going on behind character. The pilgrimage brings all the characters together and, what's more, the whole series together. We analyse and compare some types of the pilgrimage with *Odyssea* and try to capture the similarities.

Last part is about questionnaire, research about quality of *Book of the fallen* and readers experience with fantasy genre inspired in mythology and what theme was the most important to them.

## Bibliografické citace

### Seznam primární literatury

1. BEYE, Charles Rowan. *Odysseus: jeden životní příběh*. Praha: Beta, 2005. ISBN 80-7306-199-6.
2. ERIKSON, Steven. *Daň pro ohaře*. Praha: Talpress, 2010. ISBN 978-80-7197-409-3.
3. ERIKSON, Steven. *Dóm řetězů: příběh z malazské Knihy Padlých*. Praha: Talpress, 2005. ISBN 80-7197-258-4.
4. ERIKSON, Steven. *Dům mrtvých: příběh z malazské Knihy Padlých*. Přeložila Dana KREJČOVÁ. Praha: Talpress, 2003. ISBN 80-7197-218-5.
5. ERIKSON, Steven. *Chromý bůh: příběh z malazské Knihy padlých*. Praha: Talpress, 2012. ISBN 978-80-7197-458-1.
6. ERIKSON, Steven. *Lovci kostí: příběh z malazské Knihy Padlých*. Praha: Talpress, 2008. ISBN 978-80-7197-334-8.
7. ERIKSON, Steven. *Měsíční zahrady: příběh z malazské Knihy Padlých*. Přeložila Dana KREJČOVÁ. Praha: Talpress, 2002. ISBN 80-7197-193-6.
8. ERIKSON, Steven. *Vichr smrti: příběh z malazské Knihy Padlých*. Praha: Talpress, 2009. ISBN 978-80-7197-387-4.
9. KING, William. *Zabíječ bestií*. Přeložila Barbora MATOUŠKOVÁ. Frenštát pod Radhoštěm: Polaris, 2002. Polaris fantasy. ISBN 80-7332-005-3.
10. LOVECRAFT, H. P. a Ondřej MÜLLER. *Hrobka: příběhy a vize z let 1917-1920*. V Praze: Plus, 2010. Sebrané spisy. ISBN 978-80-259-0051-2.
11. METZEN, Chris, Matt BURNS a Robert BROOKS. *World of WarCraft: kronika*. Přeložil Tomáš KRATOCHVÍL, přeložil Zuzana KOMPRDOVÁ. Praha: Crew s.r.o. ve spolupráci s nakladatelstvím Fantom Print, 2016-. Světové komiksy česky. ISBN 978-80-7398-354-3.
12. TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů; (z anglického originálu přeložila Stanislava Pošustová)*. Vyd. 3. Ilustroval Alan LEE, přeložila Stanislava POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ. Praha: Mladá fronta, 2001. ISBN 80-204-0925-4.
13. TOLKIEN, J. R. R. *Silmarillion: mýty a legendy Středozeemě*. Vyd. 3., V Argu 1., rev. Praha: Argo, 2008. ISBN 978-80-257-0042-6.
14. SALVATORE, R. A. *Temný elf*. Ostrava: Fantom Print, 2008. Legenda o Drizztovi. ISBN 978-80-7398-006-1.

### Seznam sekundární literatury

15. ADAMOVIČ, Ivan. Slovník české literární fantastiky a science fiction. Praha: R3, 1996. ISBN 80-85364-57-3.
16. DOMMERMUTH-GUDRICH, Gerold a Ulrike BRAUN. Nejznámější mýty: 50 klasických mýtů antického světa. Praha: Slovart, 2004. ISBN 80-7209-579-X.
17. ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy: přednášky na Harvardově univerzitě*. Olomouc: Votobia, 1997. ISBN 80-7198-248-2.
18. HOMÉROS. *Odyseia*. Praha: Evropský literární klub, 1940.
19. NEFF, Ondřej. *Něco je jinak: Komentář k české literární fantastice*. Praha: Albatros, 1981.
20. NOVOTNÝ, David Jan. *Úvahy o mýtu*. Praha: Karolinum, 2014. ISBN 978-80-246-2557-7.
21. PRINGLE, David. *Fantasy: encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003. ISBN 80-00-01126-3.
22. TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. Praha: Karolinum, 2010. Limes. ISBN 978-80-246-1676-6.

### Elektronické zdroje:

23. Steven Erikson. *Steven Erikson* [online]. 2018: Steven Erikson, 2018 [cit. 2020-03-03]. Dostupné z: <https://steven-erikson.org/>
24. Poutě. *Církev* [online]. Česká biskupská konference, 2020 [cit. 2020-03-05]. Dostupné z: <https://www.cirkev.cz/>
25. Putování, poutnictví a poutníci. *Ultreia* [online]. Praha: Ultreia, 2020 [cit. 2020-03-05]. Dostupné z: <https://www.ultreia.cz/svatojakubska-cesta/historie/putovani-poutnictvi-a-poutnici>
26. Knižní série - aneb jedna kniha nestačí (trilogie). *Live fantasy life* [online]. Valašské Meziříčí, 2013, 2013 [cit. 2020-04-11]. Dostupné z: <https://livefantasylife.blogspot.com>
27. Khorne. *Warhammer wiki* [online]. Fandom [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://warhammerfantasy.fandom.com/wiki/Khorne>



