

Univerzita Hradec Králové  
Pedagogická fakulta  
Katedra českého jazyka a literatury

**Odraz mytologie ve vybrané young adult  
literatuře**

Diplomová práce

Autor:	Kateřina Jenčková
Studijní program:	N7504 - Učitelství pro střední školy
Studijní obor:	Učitelství pro střední školy - český jazyk a literatura Učitelství pro střední školy - ruský jazyk a literatura
Vedoucí práce:	Mgr. Tereza Šmídová
Oponent práce:	prof. PhDr. Vladimír Křivánek, CSc.



## Zadání diplomové práce

**Autor:** Kateřina Jenčková

**Studium:** P18P0685

**Studijní program:** N7504 Učitelství pro střední školy

**Studijní obor:** Učitelství pro střední školy - český jazyk a literatura, Učitelství pro střední školy - ruský jazyk a literatura

**Název diplomové práce:** **Odras mytologie ve vybrané young adult literatuře**

**Název diplomové práce AJ:** Reflection of Mythology in Selected Young Adult Literature

### **Cíl, metody, literatura, předpoklady:**

Ve své diplomové práci se zaměřím na dystopickou young adult literaturu. Konkrétně se bude jednat o trilogii Hladové hry od Suzanne Collinsové a Povstaleckou trilogii od Veroniky Rothové. Knihy budou analyzovány především z pohledu možné inspirace v mytologii. Diplomová práce bude rozdělena na dvě části. V části teoretické vymezím pojmy spojené s mýty a archetypy postav. V části praktické se zaměřím na konkrétní mýty využití ve vybrané literatuře a postavy děl budou podrobeny analýze z hlediska archetypů. Cílem práce bude poukázat na mytologické prvky, které se odrážejí ve vybraných dílech.

STEBLIN-KAMENSKIJ, Michail Ivanovič. Mýtus a jeho svět. Přeložil Libuše KOZÁKOVÁ. Praha: Panorama, 1984, 268 s. Pyramida. ELIADE, Mircea. Mýtus a skutečnost. Praha: OIKOYMENH, 2011, 157 s. Oikúmené. ISBN 978-80-7298-462-6. JUNG, Carl Gustav. Archetypy a nevědomí. Vyd. 1. - dot. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1998, 437 s. Výbor z díla. ISBN 80-85880-11-3. KALNICKÁ, Zdeňka. Archetyp vody a ženy. 2. vyd. Brno: Emitos, 2007, 185 s. Filozoficko-psychologická edice. ISBN 978-80-903715-5-2. ŠOLC, Vladislav. Archetyp otce: (a jiné hlubinně psychologické studie). Praha: Triton, 2009, 194 s. ISBN 978-807387-281-6. DOGGETT, Danielle. Mytologie: mýty, pověsti & legendy. Praha: Fortuna Print, c2006, 528 s. ISBN 80-7321-184-X.

**Garantující pracoviště:** Katedra českého jazyka a literatury,  
Pedagogická fakulta

**Vedoucí práce:** Mgr. Tereza Šmídová

**Oponent:** prof. PhDr. Vladimír Křivánek, CSc.

**Datum zadání závěrečné práce:** 12.12.2018

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně pod vedením vedoucí práce a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

Prohlašuji, že je diplomová práce uložena v souladu s rektorským výnosem č. 13/2017 (Řád pro nakládání se školními a některými jinými autorskými díly na UHK).

V Hradci Králové dne:.....

.....

Kateřina Jenčková

## **Poděkování**

Zde bych velmi ráda poděkovala především vedoucí své práce Mgr. Tereze Šmídové za trpělivost, ochotu, pomoc a odborné vedení mé práce. Dále bych velmi ráda poděkovala svému manželovi za pomoc s naším malým synkem a zbytku mé rodiny za trpělivost v průběhu celého mého studia.

## **Anotace**

Diplomová práce se zabývá vybranými díly young adult literatury, a to konkrétně díly *Hunger games* od spisovatelky Suzanne Collinsové a *Divergence* od spisovatelky Veronicy Rothové. Teoretická část se zaměřuje na charakteristiku žánru young adult literatury a literaturu sci—fi. Fantastická a fantasy literatura zde bude zmíněna pouze okrajově. Teoretická část dále vysvětluje pojem dystopie. Uvádí jeho definici, popisuje hlavní motivy a výstavbu dystopického románu. Dále zmiňuje definici mýtů a teorii archetypů podle Carla Gustava Junga. V praktické části je kladen důraz na rozbor děl. Ten je zaměřen především na mytologii, která se v dějových linkách objevuje. Je zde stručně nastíněn děj vybraných knižních titulů, následně jsou popsány mýty a jejich zrcadlení v příbězích. Hlavní protagonisté knih jsou podrobeni analýze z hlediska archetypů.

**Klíčová slova:** *Divergence*, *Hladové hry*, mýty, Collinsová, Rothová, archetypy

## **Annotation**

This thesis deals with selected novels of young adult literature, which are *The Hunger Games* by Suzanne Collins and *Divergent* by Veronica Roth. The theoretical framework is based on characteristic of young adult and sci-fi literary genres. Fantastic and fantasy literature will be mentioned there only briefly. Furthermore, theoretical part explains the concept of dystopia. This part contains its definition, describes main motives and structure of dystopia novel. The definition of myths and theory of archetypes by Carl Gustav Jung is also mentioned there. Practical part is based on analysis of selected novels. Analysis is primarily focused on mythology, which is noticeable in story lines. Stories of selected novels are briefly outlined there. Afterwards, myths and their mirroring in stories are described. Main characters of novels are analysed according to archetypes.

**Keywords:** *Divergent*, *The Hunger Games*, myths, Collins, Roth, archetypes

## Obsah

1.	Úvod.....	9
2.	Young adult literatura .....	10
2.1.	Definice .....	10
2.2.	Oblíbené žánry .....	10
3.	Science fiction literatura .....	12
3.1.	Definice fantastické literatury .....	12
3.2.	Literatura fantasy .....	12
3.3.	Science fiction literatura .....	13
3.3.1.	Hlavní motivické okruhy .....	15
3.3.2.	Rozdělení science fiction.....	18
3.4.	Dystopie .....	19
3.4.1.	Definice .....	19
3.4.2.	Motivy .....	21
3.4.3.	Výstavba románu.....	23
4.	Mýty a archetypy .....	26
4.1.	Mytologie .....	26
4.2.	Mýty .....	26
4.3.	Archetypy .....	28
4.3.1.	Archetypy postav.....	29
5.	<i>Hunger games – Hladové hry</i> .....	35
5.1.	Nástin příběhu .....	35
5.2.	Mýty jako inspirace.....	37
5.2.1.	Mýtus o Minoturovi a Théseovi a jeho zrcadlení v příběhu.....	37
5.2.2.	Mýtus o Pýramovi a Thisbé a jeho zrcadlení v příběhu.....	39
5.2.3.	Mýtus o rohu hojnosti a jeho zrcadlení v příběhu .....	40
5.2.4.	Kraje .....	41
5.3.	Archetypy .....	43
5.3.1.	Katniss Everdeenová .....	43
5.3.2.	Peeta Mellark.....	44

6.	<i>Divergence</i> .....	46
6.1.	Nástin příběhu .....	46
6.2.	Mýty jako inspirace .....	48
6.2.1.	Mytologie čísel .....	48
6.2.2.	Bohové a postavy .....	53
6.2.3.	Mýtus o Prométheovi a jeho zrcadlení v příběhu .....	53
6.2.4.	Mýtus o Pandořině skřínce a jeho zrcadlení v příběhu .....	55
6.2.5.	Mýtus o Héraklovi a jeho zrcadlení v příběhu .....	56
6.3.	Archetypy .....	57
6.3.1.	Beatrice Priorová .....	57
6.3.2.	Čtyřka – Tobias .....	58
7.	Závěr .....	60
	Literatura .....	62
	Primární .....	62
	Sekundární .....	62



# 1. Úvod

Vybrat téma diplomové práce pro mě nebylo vůbec jednoduché. Dlouhou dobu jsem se nemohla rozhodnout, kterým směrem se vydám. Nakonec u mě zvítězilo téma young adult literatury spojené s mytologií a archetypy osobností.

Tato diplomová práce tedy bude zaměřena na odraz mytologie v současných dílech young adult literatury. Žánr jsem si zvolila z důvodu čtenářské popularity a atraktivity, což dokazuje i množství publikovaných děl v dané oblasti a jejich autorů i počet prodaných výtisků.

Práce bude rozdělena na dvě části, a to část teoretickou a praktickou. V části teoretické se pokusím o definice jednotlivých pojmů. Nastíním definici young adult literatury a zmíním se o oblíbených žánrech daného typu. Druhá kapitola bude věnována science fiction. Zde se okrajově dotknu pojmů fantasy a fantastické literatury. Zmíním hlavní motivické okruhy a rozdělení science fiction. Celou jednu kapitolu věnuji rozboru pojmu dystopie. Uvedu definici a motivické zaměření dystopických románů, budu se věnovat také jejich výstavbě. Tématem další kapitoly budou mýty a archetypy postav podle Carla Gustava Junga. Zmíním definici mytologie a mýtů. S ohledem na rozsah práce se zaměřím pouze na řeckou a římskou mytologii. Uvedu i základní archetypální osobnosti.

V praktické části diplomové práce se již budu věnovat samotným dílům. První část bude věnována trilogii *Hunger games*. Z důvodu rozsahu diplomové práce bude analýze podroben pouze první díl, a to tedy *Hunger games: Aréna smrti*. Zmíním zde nástin dějové linie příběhu a následně zrcadlení mytologie, a to i v popisu jednotlivých krajů Kapitoly. Hlavní protagonisty příběhu, Katniss a Peetu, podrobím archetypální analýze Carla Gustava Junga. Druhá část bude věnována také trilogii, a to *Povstalecké trilogii*. Budu se zabývat pouze prvním dílem, který nese název *Divergence*. Zmíním nástin dějové linie příběhu a následně mýty, které se i zde vyskytují. V první části se budu věnovat mytologii a symbolice čísel, která je s daným dílem spojena. Následně se zaměřím na řeckou mytologii a její odraz v díle. Podobně jako u *Hunger games*, i zde podrobím hlavní protagonisty, Tris a Čtyřku, archetypální analýze postav.

Cílem diplomové práce bude poukázat na to, do jaké míry autorky používají ve svých dílech mytologii, jak s ní pracují, zdali se zde objevují archetypy a jak jsou využity.

## 2. Young adult literatura

Tato kapitola bude zaměřena na specifika young adult literatury, jelikož vybraná díla k tomuto typu patří. Nejprve se pokusíme definovat danou literaturu. Pozornost budeme věnovat jejím rysům a žánrům, které se v dnešní době často objevují.

### 2.1. Definice

V českém prostředí je young adult literatura označována také jako literatura pro mládež nebo literatura pro dospívající. Nejprve byla psána pro věkové rozmezí mezi 12 až 18 lety. V dnešní době se však tato hranice proměňuje a young adult literatura je určena dětem již od 10 let a je stále čtena čtenáři až do věku 25 let. Hlavní protagonisté bývají dospívající od věku 15 do 18 let.<sup>1</sup> Většinou se v příběhu dostávají do náročných situací, které jsou pro ně životně důležité. V ději je vyobrazen vnitřní svět prožívání daného hrdiny, který během příběhu dospívá. Hrdina bývá velmi často vypravěčem svého příběhu.<sup>2</sup>

Pokud bychom chtěli zmínit hlavní rysy, nebo také znaky, young adult literatury, jednalo by se především o zaměřenost děje na hlavního protagonistu a jeho strádání. Děj se odehrává převážně na střední škole. Asi nejvýznamnějším tématem je zde řešení problémů s rodiči, nebo také s nějakou vyšší autoritou. Nesmíme opomenout, že se zde vyskytuje také tematika sexuální, ale autor zde nezmiňuje žádné fyzické detaily. Hlavní protagonisté příběhů jsou často popisováni jako bezstarostní. Možná i z daného důvodu se mohou cítit určitým způsobem neporazitelní, protože ještě neznají zklamání, se kterým se mohou v životě setkat. Můžeme zde ale pozorovat první seznamování s láskou a s tím spojené určité rozčarování. Dané zkušenosti se samozřejmě mohou odrazit v jejich dospělosti.<sup>3</sup>

### 2.2. Oblíbené žánry

V dnešní době se young adult literatura velmi rozvinula. Nyní se zaměříme na nejoblíbenější žánry.

---

<sup>1</sup> CART, M. The Value of Young Adult Literature. In: *Young Adult Library Services Association* [online]. Chicago: American Library Association, 2016 [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <http://www.ala.org/yalsa/guidelines/whitepapers/yalit>.

<sup>2</sup> NEUMIER, R. (2016). Middle Grade vs. Young Adult [online]. In *Rachel Neumeier: Fantasy and Young Adult Author*. [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <https://www.rachelneumeier.com/2016/10/26/middle-grade-vs-young-adult/>.

<sup>3</sup> PEARL, M. Young Adult vs. New Adult: What's the Real Difference. In *Indies Unlimited*. [cit. 2019-03-10]. 2015. Dostupné z: <http://www.indiesunlimited.com/2015/01/23/youngadult-vs-new-adult-whats-the-real-difference/>.

Prvním z nich je zřejmě literatura detektivní. V současné době velmi oblíbený žánr, který je hojně vyhledávaný.

Dalším typem je fantasy literatura. Nesmíme opomenout J. K. Rowlingovou, která napsala knihy o mladém kouzelníkovi Harry Potterovi. Další velmi populární sérií je *Stmívání* od Stephanie Meyersové. V tomto typu literatury se často vyskytují mytologické prvky. Dá se říci, že je zde stavěna pohádkovost do kontrastu s realitou. Hlavní důraz je kladen na magii a mystiku. Nejzásadnějším motivem je cesta. Ta má představovat dobrodružství, během kterého se ale musí vyplnit úkol.<sup>4</sup>

Nesmíme opomenout young adult literaturu, která se zaměřuje na horor. V těchto knihách je velmi častý motiv upírů, krve, kostlivců, démonů a nadpřirozeného světa.

Science fiction literatura se také objevuje v současné nabídce. Do tohoto typu můžeme zařadit například knihy *Hunger games* od Susan Collinsové a sérii *Divergence* od Veronicy Rothové, které budou podrobeny analýze v této diplomové práci. V románech se objevuje vědecký i technologický pokrok. Časté jsou zde prvky lepší společnosti, která dostává řád. V rámci young adult literatury se jedná povětšinou o dystopie.

Mezi další žánry young adult literatury patří deníky, příběhy s humornou tematikou, povídky, historické romány, romantické příběhy, které se velmi často promítají do dalších žánrů, ale také komiksy.<sup>5</sup>

Literatura pro dospívající je v této době velmi oblíbená a očekává se, že její popularita bude dále stoupat.

V této kapitole jsme se zaměřili na pojem young adult literatury. Definovali jsme ji jako četbu pro mládež od 10 až do 25 let. Hlavními protagonisty jsou zde dospívající okolo 15 let, a tak se děj většinou odehrává na střední škole. Young adult literatura je v současné době velmi populární, velmi čteným žánrem je science fiction.

---

<sup>4</sup> MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha; Litomyšl: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 187—188.

<sup>5</sup> Genres and forms for young adult and young fiction. *National Library of New Zealand [online]*. New Zealand, 2017 [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <https://natlib.govt.nz/schools/reading-engagement/childrens-and-youth-literature/genres-andforms-for-young-adult-and-young-fiction>.

### 3. Science fiction literatura

V této kapitole bychom se zaměřili na pojem science fiction literatura. Zmíníme zde definici vědeckofantastické a fantastické literatury. Dále se dotkneme pojmu dystopie, který je nezbytný pro tuto diplomovou práci.

#### 3.1. Definice fantastické literatury

Abychom se mohli věnovat vědeckofantastické literatuře, tedy science fiction, musíme nejprve zmínit fantastickou literaturu. Je velmi nesnadné podat ucelené vymezení, jelikož i jednotliví odborníci se ve vymezeních liší. S ohledem na téma diplomové práce se zaměříme především na vědeckofantastickou literaturu.

Pojem fantastická literatura vychází z řeckého slova *fantastikon*, což se překládá jako lichá představa. Podle Lederbuchové se jedná o velmi různorodý žánr, který je rozsáhlý a patří do něj lidská představivost, ale i nereálnost. V širším slova smyslu pod tento žánr můžeme zařadit literaturu s náboženskou tematikou, mýty i pohádky. Lederbuchová zmiňuje, že sem můžeme zahrnout i díla s mystickými motivy,<sup>6</sup> což je například román *Golem* od Gustava Meyrinka.<sup>7</sup>

V užším slova smyslu podle Lederbuchové označuje termín fantastická literatura díla s tajemnými náměty, které si neumí člověk vysvětlit.<sup>8</sup>

Ivan Adamovič, stejně jako většina vědců, uvádí, že do daného žánru patří také díla vědeckofantastická. Společně s fantasy literaturou jsou klíčovými žánry fantastické literatury. V užším významu ho specifikuje jako příběhy s nadpřirozenými prvky, kde se mohou objevovat i prvky hororové. Příkladem by mohl být Edgar A. Poe s dílem *Zánik domu Usherů*.<sup>9</sup>

#### 3.2. Literatura fantasy

Nyní se zmíníme o fantasy literatuře, ale pouze okrajově. Pro tuto diplomovou práci bude důležitý spíše pojem science fiction literatura.

---

<sup>6</sup> LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem: výkladový slovník základních pojmů literární teorie*. Jinočany: H&H, 2002. ISBN 80-7319-020-6, s. 92.

<sup>7</sup> MEYRINK, Gustav. *Golem*. Přeložil Jiří MLÍKOVSKÝ. Praha: Československý spisovatel, 2010, 266 s. ISBN 978-80-87391-42-6.

<sup>8</sup> LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem: výkladový slovník základních pojmů literární teorie*. Jinočany: H&H, 2002. ISBN 80-7319-020-6, s. 92.

<sup>9</sup> ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1995. ISBN 80-85364-57-3, s. 6.

Dagmar Mocná pojednává o fantasy literatuře jako o populárním žánru iracionální fantastiky, který čerpá tematiku v mýtech a středověkých romancích. Zároveň také říká, že fantasy tvoří protipól k sci-fi literatuře.<sup>10</sup>

Naopak Lederbuchová označuje fantasy za akční zábavnou prózu, která se vyvíjí ve 2. polovině 20. století, a to především v americké a anglické literatuře. Fantasy neodděluje reálný svět od světa kouzelného, ale slučuje ho v jeden jediný obraz.<sup>11</sup>

Dle mého názoru není možné s Lederbuchovou souhlasit. Jak je již uvedeno, fantasy literatura by byla vymezena pouze na akční zábavnou prózu. Daný žánr ale má velmi široké rozpětí. Patří sem sice tzv. triviální literatura, ale také díla literatury klasické, například J. R. R. Tolkiena.

V naší práci budeme pracovat s definicí iracionální fantastiky, která hledá inspiraci v mýtech a není zde zřetelně oddělen svět reálný a smyšlený. Danou literaturu nemůžeme vymezovat pouze v jedné kategorii, ale musí počítat s velkým rozpětím a stíráním hranic mezi jednotlivými literárními žánry.

### **3.3. Science fiction literatura**

Původ termínu můžeme nalézt v angličtině. Autorství je přisuzováno americkému vydavateli Hugo Gernbackovi, který daný pojem použil v polovině 20. let 20. století, a to jako „scientific fiction“ neboli „vědecká beletrie“. V Evropě tento termín zdomácněl až v období po 2. světové válce. Do té doby se daná díla označovala jako fantastické, technicko-dobrodružné nebo utopické příběhy. Po poválečném období se ve Velké Británii objevil název *speculative fiction* – přívrženci byl prosazován návrh, aby se místo dosavadní zkratky sci-fi používala pouze zkratka SF.<sup>12</sup>

Českým ekvivalentem je označení vědeckofantastická literatura, které se začalo používat v socialistické literatuře.<sup>13</sup>

Pokud bychom se zaměřili na definice, brzy dojdeme k poznání, že opět nebudou jednoznačné, podobně jako u fantastické literatury.

---

<sup>10</sup> MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 188.

<sup>11</sup> LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem: výkladový slovník základních pojmů literární teorie*. Jinočany: H&H, 2002. ISBN 80-7319-020-6, s. 92.

<sup>12</sup> MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 621.

Speculative fiction vzniklo jako nové označení Roberta A. Heinleina. Pojem můžeme charakterizovat jako příběhy, které mají za cíl prozkoumat, objevit a pochopit podstatu vesmíru, reality a člověka. Zkratka SF tak může znamenat science fiction i speculative fiction.

<sup>13</sup> Tamtéž, s. 621.

Dagmar Mocná ve své publikaci uvádí, že se jedná o žánr fantastické literatury, kde je vyobrazen určitý hypotetický svět, ve kterém se objevují vědecko – technologická paradigmata.<sup>14</sup> Ve *Slovníku literární teorie* nalezneme téměř shodnou definici, a to tedy, že jde o žánr fantastické literatury, který čerpá poznatky z techniky a moderní vědy.<sup>15</sup> Lederbuchová ve své publikaci uvádí definici, ve které je uvedeno, že je to realistická část literatury fantastické, v níž se pracuje s hypotézami spojenými s budoucností vědy a také techniky. Je zde zmíněn i vliv na společenský vývoj a styl života člověka.<sup>16</sup> Poslední definicí, kterou zde zmíníme, je definice Ondřeje Neffa, který říká, že se jedná o část fantastické literatury, jež se odehrává v realitě, s níž se lidé ještě nesetkali. Nemají s ní tedy zkušenost.<sup>17</sup>

Pokud bychom se pokusili o shrnutí, jedná se tedy o fantastickou literaturu, která souvisí s technikou a vědou. Podle *Průvodce literárním dílem*<sup>18</sup> nemůže být vědeckofantastická literatura realistická. Důležité je si uvědomit, že žánr je založený na vysvětlitelných hypotézách a také věrohodnosti.

Pokud bychom se chtěli zaměřit na kompozici, musíme zmínit, že je daný žánr založen na postupech ostatních žánrů. Důraz je kladen na akčnost a rychlý spár děje. Již výše jsme se dotkli tematiky vědeckofantastické literatury, a tak víme, že tématem je existující svět v daleké budoucnosti, ve kterém člověk řeší problémy lidské civilizace.<sup>19</sup>

Časoprostor je typicky posunutý, jedná se o čas mimo naši současnost, nejčastěji je tedy děj zasazen do budoucnosti, ale může být i v minulosti. Stejně změněný je i prostor. Velmi často je dějištěm vesmír, nebo také zemské hlubiny, nebo dno oceánu. Dalším místem je odlehlé město, které se vyvíjelo nezávisle na zbytku světa.<sup>20</sup>

Jsou zde změněny také postavy. Lederbuchová charakterizuje postavy jako „ztělesnění lidské touhy“. Tato touha vede hrdiny k překračování všemožných mezí: nejvíce se zde vyskytuje postava vynálezce, který je většinou zobrazován jako osamělý

---

<sup>14</sup> MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 621.

<sup>15</sup> VLAŠÍN, Štěpán, ed. *Slovník literární teorie*. 2. rozš. vyd. Praha: Československý spisovatel, 1984, s. 338.

<sup>16</sup> LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem: výkladový slovník základních pojmů literární teorie*. Jinočany: H&H, 2002. ISBN 80-7319-020-6, s. 299.

<sup>17</sup> NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995. ISBN 80-85390-33-7, s. 32.

<sup>18</sup> LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem: výkladový slovník základních pojmů literární teorie*. Jinočany: H&H, 2002, 355 s. ISBN 80-7319-020-6., s. 299.

<sup>19</sup> NEFF, Ondřej. *Tři eseje o české sci-fi*. Praha: Československý spisovatel, 1985. Puls (Československý spisovatel), s. 50.

<sup>20</sup> MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 622.

génius, jenž trpí touhou po porušení etických norem, nebo cestovatele v podobě astronauta mířícího do jiného světa. V diplomové práci se budeme zabírat dystopickými postavami, mezi nimiž se nejčastěji objevují archetypy povstalce, diktátora apod., výjimkou není ani vyobrazení postav mimozemšťanů, robotů, mutantů a klonů. Můžeme si toho všimnout například v díle Stephenie Meyerové *Hostitel*.<sup>21</sup>

### **3.3.1. Hlavní motivické okruhy**

Pokud bychom chtěli hovořit o motivech, bylo by jich nespočetné množství. My se proto zaměříme na nejpodstatnější z nich. Mezi nejčastější motivické okruhy bychom mohli zařadit: absurditu, astronomii, cesty časem, klonování, kolektivní vědomí, válku, techniku a ztracené i paralelní světy.

#### **3.3.1.1. Absurdita**

Dané téma bývá často předmětem sporu, jestli je možné ho zařadit k žánru science fiction literatury, či nikoli. Jedná se o mezní formu. Absurdní literatura se vyznačuje „vytvářením nelogických, nesmyslných vztahů mezi jednotlivými prvky skutečnosti – tedy vytváření neexistující reality.“<sup>22</sup> Pokud se podíváme na vědeckofantastickou realitu v širším slova smyslu, tak základem je vytvoření neexistujícího světa. Je zde ale podmínka možnosti. To znamená, že by se daná neexistující realita mohla v budoucnu stát skutečností.

V počátku vývoje SF se toto téma téměř neobjevovalo. Počátky jsou znatelné až v 60. letech. Jako hlavní představitele můžeme jmenovat bratry Strugacké, Stanislava Lema nebo autory tzv. anglické Nové vlny.<sup>23</sup>

#### **3.3.1.2. Astronomie**

Termín astronomie vznikl z řeckého *astér* tedy hvězda. Jedná se o vědní obor, jehož předmětem je zkoumání vesmíru. Tento obor přispěl k rozvoji science fiction. V žánru se objevuje často cesta do vesmíru, jeho kolonizování. Objevuje se zde idea existence života mimo naši planetu.<sup>24</sup>

Astronomie se stala inspirací. Neustálé objevy a vynálezy na poli hvězdářství a vesmíru daly nové poznatky a motivy literatuře. Například Ital Giovanni Schiaparelli

---

<sup>21</sup> MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 622.

<sup>22</sup> NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995. ISBN 80-85390-33-7, s. 125.

<sup>23</sup> Tamtéž, s. 125.

<sup>24</sup> MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 622.

objevil roku 1877 kanály na Marsu a domníval se, že se jedná o umělé stavby. Tímto objevem dal podnět pro romány a povídky zaměřené na mimozemské civilizace a jejich život.<sup>25</sup>

Významnými představiteli této tematiky jsou například Fred Hoyle, který napsal *Černý mrak, nebo* Larry Niven a jeho povídka *Neutronová hvězda*, která byla inspirována objevením neutronových hvězd.

### **3.3.1.3. Cesty časem**

Pokud mluvíme o hlavních motivech, nesmíme opomenout cestu časem. Mocná ji označuje jako fantastickou.<sup>26</sup> Motiv cestování v čase se objevuje již ve fantastických cestopisech, například u L.S. Merciera v díle *V roce 2440*. Tento motiv je spojen s vynálezy,<sup>27</sup> především se strojem na cestování časem.<sup>28</sup>

Cesty časem můžeme dále dělit:

#### **1. Podle směřování**

Můžeme směřovat do minulosti nebo budoucnosti. Toto dělení pochází ještě z dob před vznikem science fiction. Tedy díla, která bychom nyní řadili do fantasy literatury.

Příkladem mohou být díla Svatopluka Čecha a hlavního hrdiny jeho knih pana Broučka (*Pravý výlet pana Broučka do měsíce*).<sup>29</sup>

#### **2. Podle východiska cesty**

Podle východiska cesty můžeme dělit cesty směřující k nám z minulosti nebo z budoucnosti. Autorem inspirovaným tímto dělením je John Wyndham, především v jeho povídce *Steh v čase* se objevuje cesta z minulosti do přítomnosti. Cesta z budoucnosti do přítomnosti je promítnuta v povídce *Pawleyovy výlety*.<sup>30</sup>

#### **3. Podle intence cestovatele, dopravního prostředku**

Většina cest začíná například spánkem, nebo také pádem. Cesta může být realizována pomocí imaginární techniky. V tomto případě jde o nukleární reakce, oživování zemřelých, dilatace času při letu.

---

<sup>25</sup> NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995. ISBN 80-85390-33-7, s. 112.

<sup>26</sup> MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 622.

<sup>27</sup> Tamtéž, s. 622.

<sup>28</sup> NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995. ISBN 80-85390-33-7. 131.

<sup>29</sup> Tamtéž, s. 131.

<sup>30</sup> Tamtéž, s. 131.



H. G. Wells napsal *Stroj času*. Dalšími autory jsou A. C. Clarke, G. Klein nebo I. Asimov.<sup>31</sup>

#### **3.3.1.4. Klonování**

Termín vychází z řeckého slova *klón*, což v překladu znamená větévka nebo výhonek. Klonování by se dalo charakterizovat jako metoda vytváření geneticky identických jedinců. Do daného motivu můžeme zahrnout snahu o nalezení alter ega. V SF se často řeší problematika reprodukce. Můžeme si toho povšimnout v díle *Příběh služebnice*, v němž je lidstvo odsouzeno k záhubě, ale je pouze pár vyvolených, které mohou počít děti. V případě ekologické katastrofy (další motiv SF) by se mohla populace rozmnožit opět pomocí klonování. Autory láká i možnost vytvoření jedince, který by od začátku získal schopnosti potřebné pro přežití nebo správnou adaptaci. Možným důvodem vytvoření klonu je i nesmrtelnost.

Autorem je například I. Levin, který napsal román *Hoši z Brazílie*, v němž jeho hrdina chce vytvořit klon Hitlerů.<sup>32</sup>

#### **3.3.1.5. Kolektivní vědomí**

Neff o daném motivu říká, že „o něm lze uvažovat jako o absolutní formě života ve vesmíru. Je to dokonalý stav, který odstraňuje společenské problémy, mizí konflikty jedince s jedincem, ale i s celou společností.“<sup>33</sup>

Mezi autory píšící o tomto motivu můžeme zařadit S. Lema s dílem *Nepřemožitelný* a A. C. Clarka s díly *Konec dětství* a *Vesmírná odysea*.<sup>34</sup>

#### **3.3.1.6. Válka**

Tématem SF je i politika. Válku bychom mohli specifikovat jako její pokračování násilnými prostředky.<sup>35</sup> Daný motiv je zobrazen ve válce pozemšťanů, ale také ve válce mimozemšťanů s obyvateli Země.

Tato tematika se objevila v roce 1895, a to v díle H. G. Wellse *Válka světů*. Zde je vyobrazena právě válka pozemské civilizace s mimozemskou. Objevuje se i tematika atomových i laserových zbraní. Je nutné zmínit i další zbraně, které se ale spíše považují

---

<sup>31</sup> NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995. ISBN 80-85390-33-7, s. 132.

<sup>32</sup> Tamtéž, s. 140–141.

<sup>33</sup> Tamtéž, s. 141.

<sup>34</sup> Tamtéž, s. 141.

<sup>35</sup> Tamtéž, s. 141.

za imaginární: paprskomet, blastery, dezinfikátory a stunguny. Zbraněmi se mohou stát i kyborgové a roboti.<sup>36</sup>

#### **3.3.1.7. Technika**

Technika je neodmyslitelnou součástí daného typu literatury. Termín pochází z řeckého slova *techné* a znamená v překladu řemeslo. Technika byla vždy součástí pokrokového světa.

V začátcích SF byla tato tematika velmi oblíbena. Nejprve byla ovlivněna edisonovským mýtem. Tímto mýtem rozumíme osamělý boj vynálezce, který byl pronásledovaný nespravedlivostí a díky technice danou nespravedlivost porazí. Po traumatech 2. světové války se začíná objevovat einsteinovský mýtus. Tím chápeme koncepci odpovědnosti vědce. Hlavní hrdina je vědec, který může dosáhnout zásadního objevu pro lidstvo. Lidstvo tím může získat, ale objev ho také může uvrhnout do záhuby. Objevuje se zde i pochybnost o významu techniky.

Z autorů můžeme uvést například A. C. Clarka a S. Lema.<sup>37</sup>

#### **3.3.1.8. Ztracené a paralelní světy**

Specifickými motivy jsou ztracené a paralelní světy. Pod pojmem ztracený svět většinou rozumíme svět, který je ukryt pod povrchem našeho světa, nebo na jeho povrchu. Tento svět bývá většinou odříznut od zbytku, a proto se zde objevuje jiná kultura nebo ekosystém.

Za zakladatele motivu ztraceného světa je považován Jules Verne s dílem *Cesta do středu země*. Dalšími autory jsou H. R. Haggard a E. R. Burroughs.

Paralelní světy jsou světy, které existují souběžně. Paralelní světy se objevují i ve fantasy literatuře. Asi nejtradičnější je pohádkový paralelní svět. S ním se můžeme setkat v díle *Alenka v říši divů* od Carolla. V tomto případě se brána otevřela s pomocí otvoru v zemi. Autoři pro vstup do paralelního světa využívají také mimořádné smyslové schopnosti. Protagonisté se mnohou do světa dostat i s pomocí přírodních úkazů, jako jsou cyklóny, tornáda nebo bouřka.<sup>38</sup>

### **3.3.2. Rozdělení science fiction**

Vlašín rozděljuje science fiction literaturu na dvě linie. První z nich označuje jako anticipační. Tato linie se zabývá optimistickou představou o člověku. Věří v jeho

---

<sup>36</sup> NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995. ISBN 80-85390-33-7, s. 161.

<sup>37</sup> Tamtéž, s. 159.

<sup>38</sup> Tamtéž, s. 152–153.

charakter a tvořivost. Druhá linie je naopak prodchnutá pesimismem a obavami z budoucnosti lidí. Ta je označována jako kriticko-reflexivní.<sup>39</sup>

Dagmar Mocná ve své publikaci rozděluje vědeckofantastickou literaturu na dvě skupiny. První skupinou je hardcore science fiction. Tento typ zdůrazňuje především technické a vědecké prvky. Nenaležeme v něm však hlubší poslání. V Americe je známa ještě vesmírná opera, jak jsme se již zmiňovali výše, zde je vyobrazen konflikt mezi planetami. Druhým typem podle Dagmar Mocné je speculative fiction. Jedná se o linii, která potlačuje dobrodružné a technické prvky a vyzdvihuje informativní spekulace. Můžeme také vydělit větev s technicko-dobrodružnou tematikou. Tato větev byla určena především dětským příjemcům. V ruském prostředí byla napsána kniha o *Neznámkovi*.<sup>40</sup>

Posledním dělením, kterého se dotkneme, je dělení podle Ondřeje Neffa. Ten rozděluje SF na dvě větve. První z nich je větev vernovská, která je pojmenována podle Julese Verna. Verne je považován za zakladatele technologického proudu science fiction, který nemá žádné vážnější společenské poslání. Druhou větví je větev wellsovská, podle H. G. Wellse, který bývá označován za zakladatele fantastických děl zaměřených především filozoficky a sociálně.<sup>41</sup>

### **3.4. Dystopie**

V této podkapitole bychom se zaměřili na definici pojmu dystopie. Daný pojem je velmi podstatný pro diplomovou práci. Zmíníme charakteristické motivy a témata. Pozornost budeme věnovat také výstavbě románu.

#### **3.4.1. Definice**

Pokud bychom chtěli definovat pojem dystopie, musíme přiblížit také pojem utopie. Podle Dagmar Mocné je utopie charakterizována jako určitý model alternativního společenského uspořádání v nějaké smyšlené zemi.<sup>42</sup> Utopie představuje harmonický a určitým způsobem dokonalý svět. Lidé by si měli být v dané společnosti rovni. Dagmar Mocná zmiňuje souvislost s výchovným a iniciačním románem. Dystopii popisuje

---

<sup>39</sup> VLAŠÍN, Štěpán, ed. *Slovník literární teorie*. 2. rozš. vyd. Praha: Československý spisovatel, 1984, s. 338.

<sup>40</sup> MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 622—623.

<sup>41</sup> NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995. ISBN 80-85390-33-7, s. 26.

<sup>42</sup> MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 666.

autorka jako varovně laděnou negativní variantu utopie. V této variantě se objevují rizika společenského vývoje v budoucnosti a příznačná je pro literaturu spadající do 20. století. Mocná také říká, že je označována antiutopie nebo dystopie a v některých případech je považována za samostatný žánr.<sup>43</sup>

Ondřej Neff považuje dystopii/antiutopii za samostatný žánr. Říká, že se jedná o vědeckofantastický příběh, který popisuje možnou civilizaci horší, než je naše společnost. Cílem dystopií je předat varování před špatným vývojem společnosti.<sup>44</sup>

Dále se můžeme setkat s názorem Josefa Nováka, že dystopií rozumíme svět, ve kterém vládnou totalitní systémy. Obyvatelé jsou podrobni útlaku a nesvobodě, pokud se pokusí o projevy své vůle, budou násilně potlačeny. Dalo by se tedy říci, že si lidé utrpení způsobují sami právě projevem své svobodné vůle.<sup>45</sup>

Podle Joanny Czaplínské se jedná o určitou vizi, ve které dochází k rozvoji společnosti. Tento rozvoj vychází z nepříznivých jevů současnosti.<sup>46</sup>

Chvíli se pozastavíme nad samotnými definicemi. U tohoto žánru se můžeme setkat s nejednoznačností terminologie. Někteří autoři pracují s pojmem dystopie a někteří spíše s pojmem antiutopie. Například Josef Novák se zmiňuje o tom, že jediný rozdíl mezi těmito dvěma termíny je ve vnímání. Dystopie vidí sklenici jako poloprázdnou, ale antiutopie ji vnímá jako poloplnou.<sup>47</sup>

Vlašín charakterizuje antiutopii jako žánr, který podává pesimistický obraz společnosti.<sup>48</sup>

Kagarlickij ve své publikaci zmiňuje, že od 20. století je možné antiutopii vnímat jako kritiku přítomnosti. Z dané přítomnosti se odvíjí negativní představa budoucnosti.<sup>49</sup>

---

<sup>43</sup> MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 666.

<sup>44</sup> NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995. ISBN 80-85390-33-7, s. 29.

<sup>45</sup> NOVÁK, Josef. Antiutopie a dystopie: ošklivé světy, za které si lidé můžou sami. In: *Drakkar: pochmurná města*. [online] Říjen 2010, č. 22, str. 6—7, [cit. 2019-10-10]. Dostupné z: [http://drakkar.sk/download/vydani/drakkar\\_2010\\_22\\_rijen.pdf](http://drakkar.sk/download/vydani/drakkar_2010_22_rijen.pdf).

<sup>46</sup> CZAPLIŇSKÁ, Joanna. Proč scifisté nejsou optimisté - znamená konec 20. století konec antiutopie? In: *Česká literatura na konci tisíciletí II*. [online] Praha, 2001. [cit. 2019-10-10] Dostupné z: <http://www.ucl.cas.cz/edicee/data/sborniky/kongres/CLKT2/31.pdf>.

<sup>47</sup> NOVÁK, Josef. Antiutopie a dystopie: ošklivé světy, za které si lidé můžou sami. In: *Drakkar: pochmurná města*. [online] Říjen 2010, č. 22, str. 6, [cit. 2019-10-10]. Dostupné z: [http://drakkar.sk/download/vydani/drakkar\\_2010\\_22\\_rijen.pdf](http://drakkar.sk/download/vydani/drakkar_2010_22_rijen.pdf).

<sup>48</sup> VLAŠÍN, Štěpán, ed. *Slovník literární teorie*. 2. rozš. vyd. Praha: Československý spisovatel, 1984, s. 398.

<sup>49</sup> KAGARLICKIJ, I. Julij. *Fantastika, utopie, antiutopie*. Přel. Zdeněk Kubeš. Praha: Panorama, 1982. ISBN: 11-087-82, s. 351.

Jak již bylo zmíněno výše, podle názoru Josefa Nováka je antiutopie opakem termínu utopie. V antiutopistickém díle se setkáme s radostnou atmosférou. V dystopickém díle naopak narazíme na atmosféru pochmurnou až temnou. Na základě rozboru atmosféry v knize, můžeme tedy zjistit o jaký žánr se jedná.<sup>50</sup>

V této práci budeme pracovat s pojmy dystopie a antiutopie jako se synonymy.

### **3.4.2. Motiv**

Nyní se již zaměříme na charakteristiku a motivy žánru dystopie. Pro tento žánr je typická především prozaická forma. Jedná se o romány.

Hlavním motivem je motiv systému a totality. Systém, tedy stát, zde funguje na principu totality. Převážně se jedná o diktátorský režim. Tento druh režimu je nastolen po nějaké tragédii nebo události, která vyžaduje změnu. Daný motiv můžeme nalézt například v díle *1984* George Orwella.<sup>51</sup>

Významným motivem je také motiv války. S nadhledem můžeme říci, že se vyskytuje prakticky ve všech dystopiích. Hrdina se však války neúčastní. Daný boj bývá popsán na začátku knihy, kde se dozvídáme o jeho průběhu, nebo probíhá mimo hrdinovu dějovou linii. Právě válka se stává důvodem nastolení totalitního režimu a ve společnosti je zdrojem všech nesnází, například prisouzení potravin podle přidělů nebo i delší pracovní doby. Proti danému uspořádání hrdina často revoltuje.<sup>52</sup>

Novák ve svém článku zmiňuje motiv apokalypsy. V současné době se můžeme setkat i s označením světa po apokalypse jako synonymem pro dystopii. Na apokalypse je vystavena nová společnost, ve které se objevuje právě totalitní režim. Často je důvodem apokalypsy válka, která zničila společenství. Jen pár vyvolených se zachránilo a jejich úkolem je vytvořit novou společnost. Následkem toho opět dochází k nedostatečnému množství potravin, objevují se nemoci, viry a také experimenty prováděné na lidech. V článku se setkáváme s názorem, že degenerace lidstva (duševní i fyzická) může být chápána jako apokalypsa.<sup>53</sup>

Věda a technika se v dystopických dílech také vyskytuje jako jeden z motivů. Samotný motiv je charakteristický pro science fiction literaturu. Prvky zde slouží k varování pro lidstvo, aby se věnovalo životu a nejen technice. V dílech se často objevují

---

<sup>50</sup> NOVÁK, Josef. Antiutopie a dystopie: ošklivé světy, za které si lidé můžou sami. In: *Drakkar: pochmurná města*. [online] Říjen 2010, č. 22, str. 7, [cit. 2019-10-10]. Dostupné z: [http://drakkar.sk/download/vydani/drakkar\\_2010\\_22\\_rijen.pdf](http://drakkar.sk/download/vydani/drakkar_2010_22_rijen.pdf).

<sup>51</sup> Tamtéž, s. 9.

<sup>52</sup> Tamtéž, s. 10.

<sup>53</sup> Tamtéž, s. 10—11.

výplody nejmodernější techniky a vědy. Například v trilogii *Hunger Games* můžeme techniku vidět během příprav arény pro vyvolené.<sup>54</sup>

Ve většině dystopií i antiutopií se setkáváme s tématem kastovního systému. Samotné rozdělení společnosti je dáno režimem. Skupiny jsou buď jasně diferencované, anebo se jedná o skrytou stratifikaci. Ve společnosti je zvolen vůdce, v některých případech se jedná o celou skupinu lidí. Druhou skupinou jsou lidé, kteří zajišťují provedení požadavků vůdce. Jsou k němu loajální a často z tohoto plynou nějaké benefity. Vůdce může být zastoupen pouze symbolicky, v příběhu bývá často skryt. Proti vůdci stojí skupina lidí, kteří mu odporují. Často ale bývá i celá společnost rozdělena do podskupin podle funkce. Daný princip můžeme vidět v díle *Divergence* i *Hunger games*.<sup>55</sup>

Děj dystopických příběhů se často odehrává ve městě. Můžeme ho chápat jako symbol lidstva a také úpadku. Město může být pochmurné, zničené například válkou, nebo může získat sterilní podobu. Pod tím si můžeme představit geometricky pravidelné město, které je čisté. Cílem vůdce je vždy celé lidstvo koncentrovat do jednoho místa. V případě *Hunger games* se jedná o rozvržení do 12 krajů, které jsou pod správou Kapitola.<sup>56</sup>

Potlačování vzdělanosti a pohled do cizí mysli se staly dalším motivem. Pokud lidé nebudou vzdělaní, nemohou využít svůj intelekt pro plánování povstání vůči vůdci. Proto je nevzdělanost považována za prostředek sloužící k ovládnutí společnosti. Symbolem manipulace s obyvatelstvem se často stává chemická látka. Pomocí dané látky mohou představitelé vyšších vrstev pronikat do podvědomí lidstva, tím, že je látka aplikována do krevního oběhu. V *Divergenci* taková látka sloužila k ovládnutí lidí.<sup>57</sup>

Významným motivem je také rodina. Rodina zde představuje zranitelnost hlavního hrdiny a místo, kam bude vůdce útočit nejdříve. Rodinou se rozumí psychická podpora, odtud hrdina čerpá své znalosti i hodnoty. V dnešní době se objevují také motivy spojené s malými dětmi. V případě *Příběhu služebnice* se jedná o nemožnost zplodit potomka a také je zde vidět nerovnoprávnost ženy a muže.<sup>58</sup>

---

<sup>54</sup> NOVÁK, Josef. Antiutopie a dystopie: ošklivé světy, za které si lidé můžou sami. In: *Drakkar: pochmurná města*. [online] Říjen 2010, č. 22, str. 10 [cit. 2019-10-10]. Dostupné z: [http://drakkar.sk/download/vydani/drakkar\\_2010\\_22\\_rijen.pdf](http://drakkar.sk/download/vydani/drakkar_2010_22_rijen.pdf).

<sup>55</sup> Tamtéž, s. 11.

<sup>56</sup> Tamtéž, s. 11.

<sup>57</sup> Tamtéž, s. 11—12.

<sup>58</sup> Tamtéž, s. 12—13.

V neposlední řadě zmíníme motivy ekonomické, mediální a náboženské. Pokud se zaměříme na ekonomické motivy, nalezneme v dílech kontrasty mezi bídou a bohatstvím. Pro udržení materiálních podmínek se setkáváme s černým trhem. Například v díle *Hunger games* je to velmi patrné, když hlavní hrdinka prodává chycené maso na černém trhu a mezitím v Kapitole probíhají bujaré oslavy. Média zde mohou sloužit jako zbraň vůdce, který jejich prostřednictvím komunikuje s civilizací. V knihách často dochází k jejich zneužití. Méně častým je již motiv náboženství, které je považováno za citlivou oblast člověka.<sup>59</sup>

Podle Patrika Ouředníka můžeme shrnout pět tematických celků, které se v dystopiích často objevují.

Prvním tématem je materialismus. Jak jsem již zmínila výše, s tímto motivem souvisí rozvoj průmyslu a technologií. Zánik individuality a manipulace jsou druhým hlavním tématem. Většinou je spojován s vědci a jejich diktaturou, nebo se státním totalitarismem, který je třetím tématem. Čtvrtým a neméně významným je svět, jenž se vzpamatovává z katastrofy. Již výše je popsán motiv katastrofy, ta může mít atomový, radioaktivní nebo chemický charakter. V neposlední řadě musíme zmínit téma chudoby a blahobytu, které je stavěno do kontrastu.<sup>60</sup>

### **3.4.3. Výstavba románu**

Pro popis výstavby dystopického románu jsem se rozhodla opírat o Josefa Nováka, kterému se v článku *Antiutopie a dystopie: ošklivé světy, za které si lidé můžou sami*<sup>61</sup> podařilo zachytit a popsat hlavní rysy, na nichž autoři staví své romány. Výstavbu románu strukturoval do čtyř celků. Druhým zmíněným autorem je Aleš Langer, který se zabýval také výstavbou dystopických románů ve své knize *Průvodce paralelními světy: nástin vývoje české sci-fi 1976–1993*.<sup>62</sup> Ten rozdělil strukturu románu na šest tematických celků.

Román je dělen do několika částí, v první části se čtenář seznamuje se světem. Josef Novák využívá označení „vhození do světa“. V prvních kapitolách je tedy vykreslen

---

<sup>59</sup> NOVÁK, Josef. *Antiutopie a dystopie: ošklivé světy, za které si lidé můžou sami*. In: *Drakkar: pochmurná města*. [online] Říjen 2010, č. 22, str. 13–15, [cit. 2019-10-10]. Dostupné z: [http://drakkar.sk/download/vydani/drakkar\\_2010\\_22\\_rijen.pdf](http://drakkar.sk/download/vydani/drakkar_2010_22_rijen.pdf).

<sup>60</sup> OUŘEDNÍK, Patrik. *Utopus to byl, kdo učinil mě ostrovem: pokus o vymezení jednoho žánru*. Vyd. 1. Praha: Torst, 2010. ISBN 978-80-7215-395-4, s. 201-202.

<sup>61</sup> NOVÁK, Josef. *Antiutopie a dystopie: ošklivé světy, za které si lidé můžou sami*. In: *Drakkar: pochmurná města*. [online] Říjen 2010, č. 22, [cit. 2019-10-10]. Dostupné z: [http://drakkar.sk/download/vydani/drakkar\\_2010\\_22\\_rijen.pdf](http://drakkar.sk/download/vydani/drakkar_2010_22_rijen.pdf).

<sup>62</sup> LANGER, Aleš. *Průvodce paralelními světy: nástin vývoje české sci-fi 1976-1993*. Praha: Triton, 2006. ISBN 80-7254-857-3, s. 232–233.

svět, ve kterém se hrdina pohybuje. Recipient se dozvídá o fungování systému ve společnosti. Setkává se zde s politickými a sociologickými motivy. Tím rozumíme fungování ideologie, způsob kontroly pořádku a občanů. S tím souvisí psychologické motivy, tedy nesvoboda, frustrace, bezmoc a bída. Nemůžeme se divit, že je hrdina ve společnosti nespokojený a bude hledat možnosti úniku. V této části knihy však zůstává nestranným a pasivním.<sup>63</sup>

Druhou fází je podle Josefa Nováka tzv. fáze „odhalování pravdy“. V této části se hrdina začíná zamýšlet nad fungováním společnosti, nad vším, co se děje. Nové otázky do děje vnáší sám hlavní hrdina, nebo jeho dobrý přítel. V některých dystopických dílech se setkáváme s postavou zvenčí, převážně ženou, která hrdinovi předkládá zpochybňující dotazy. Podobně se objevuje motiv knih, které jsou samozřejmě zakázány.<sup>64</sup>

Hlavní část příběhu je nazvána „odhalení pravdy“. Podle Nováka se v dané části vyskytuje mnoho úvah. Hrdina zde začíná odhalovat zřůdnosti systému a také jeho cíle. Dlouho přemítá a uvažuje, než se odhodlá k činu.<sup>65</sup>

Poslední částí příběhu je „trest“, který přichází bezpodmínečně po prohřešku hrdiny. Častým trestem je mučení, sugesce a v některých případech pomocí různých látek dojde k výplachu mozku. Většinou je hrdinovi předkládáno, že to, na co přišel, není reálné. Nejedná se o pravdu.<sup>66</sup>

Jak jsme již uvedli výše, Aleš Langer rozděluje román na šest tematických celků. Ty se shodují s rozdělením Josefa Nováka, jsou však více propracovány. První část je označována jako základní představení hlavní postavy a prostředí, což se shoduje s Novákem.

Ve druhé části nazvané pochybnosti hlavní postavy protagonista začíná pochybovat o fungování systému a společnosti. Třetí část je spojena s pátráním hlavní postavy. Můžeme si tedy povšimnout, že Josef Novák tyto části spojil dohromady. Zde začíná hrdina pátrat po indiciích, které mají odhalit pravdu.

Čtvrtou část označil Langer jako akci hlavní postavy namířenou k nápravě. Protagonista se zde snaží podniknout kroky, které by mohly pomoci upravit stav věcí.

---

<sup>63</sup> NOVÁK, Josef. Antiutopie a dystopie: ošklivé světy, za které si lidé můžou sami. In: *Drakkar: pochmurná města*. [online] Říjen 2010, č. 22, str. 8, [cit. 2019-10-10]. Dostupné z: [http://drakkar.sk/download/vydani/drakkar\\_2010\\_22\\_rijen.pdf](http://drakkar.sk/download/vydani/drakkar_2010_22_rijen.pdf).

<sup>64</sup> Tamtéž, s. 8.

<sup>65</sup> Tamtéž, s. 9.

<sup>66</sup> Tamtéž, s. 9.



Například si jde promluvit s vedením. Podle Langerera může být daný tematický celek v díle vynechán.

V páté části hrdina získává další důležité indicie, které se v šestém celku pokusí zveřejnit. Na to samozřejmě reaguje poslední část románu, která je věnována jeho vítězství, nebo neúplné porážce.<sup>67</sup>

V této kapitole jsme se pokusili postihnout definici dystopie. Narazili jsme na řadu problémů s interpretací pojmu. Nastínili jsme zde hlavní motivy a témata dystopických románů, kterými jsou především absurdita, cesty časem, válka a kolektivní nevědomí. Během popisu výstavby románů jsme se opírali především o Josefa Nováka a Aleše Langerera. Oba se v popisu výstavby shodují. Aleš Langerer ji pouze rozdělil na více částí.

---

<sup>67</sup> LANGER, Aleš. *Průvodce paralelními světy: nástin vývoje české sci-fi 1976-1993*. Praha: Triton, 2006. ISBN 80-7254-857-3, s. 244.

## 4. Mýty a archetypy

V této kapitole se zaměříme na pojmy mytologie, mýtus a archetyp. Zmíníme základní definice daných pojmů. U archetypů budeme věnovat pozornost především jejich druhům.

### 4.1. Mytologie

Pokud bychom hledali původ slova, najedeme ho v řečtině. Doslovně se překládá jako *vyprávění příběhů*.<sup>68</sup>

Podle Puhvela je možné mytologii interpretovat dvojím způsobem. Za prvé ji můžeme chápat jako vědu, která se zabývá mýty a jejich studiem. Za druhé ji ale můžeme považovat za pouhé pojmenování pro mýty všech kultur.<sup>69</sup>

V knize *Mytologie* maďarského spisovatele Imreho Trencsényi-Waldapfela můžeme nalézt definici, které je spojena s mýtem. Autor uvádí, že se jedná o pohádky, jež zobrazují bohy a bohyně, kteří mají vlastnost nesmrtelnosti. Mají samozřejmě božský původ a nadpřirozené schopnosti. Dále je zmiňována věda zkoumající pohádky, tedy mytologie.<sup>70</sup>

Pokud bychom chtěli označit zdroj, pravděpodobně bychom zmínili pověsti národů, které se v průběhu věků zanesly do literární formy.

V odborné literatuře se s pojmem mytologie mnoho nesetkáme. Velmi často splývá s pojmem mýtus, nebo bývá dokonce zaměňován. Jak jsme již uvedli výše, může to být způsobeno dvojím pojetím termínu.

### 4.2. Mýty

Dagmar Mocná ve své publikaci definuje mýtus jako „*symbolické vyprávění vyjadřující víru v plnost a celistvost nadčasového řádu*.“<sup>71</sup> Autorka zdůrazňuje, že mýtus vypráví o dálných dobách a událostech, které mají předcházet našim dějinám. Měl by být jakýmsi ztělesněním neměnných pravd, které jsou zároveň stálé. Neuznává rozdíl mezi fikcí a pravdou.

---

<sup>68</sup> PUHVEL, Jaan. *Srovnávací mytologie*. Praha: Lidové noviny, 1997. Mythologie. ISBN 80-7106-177-8, s. 12.

<sup>69</sup> Tamtéž, s. 12.

<sup>70</sup> TRENCSENÝI - WALDAPFEL, Imre. *Mytologie*. 1. vyd. Praha: ODEON, 1967, s. 7.

<sup>71</sup> MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 400.

Původ pojmu opět nacházíme v řečtině, kde znamenal řeč, slovo nebo také smyšlené vypravování.<sup>72</sup>

Dagmar Mocná ve své publikaci podrobně rozebírá druhy mýtů. Mýty zde rozděluje do několika skupin. Prvním typem je mýtus archaický, který podle Mocné vzniká v ústní lidové tradici a je nadále ústně šířen. Proto autory neznáme. Z toho tedy vyplývá, že se mýty mohly během let měnit, každý vypravěč do nich mohl přinést část své fantazie.<sup>73</sup> Přesto můžeme říci, že právě mnohotvárnost a mnohoznačnost mýtů přináší velké množství příběhů, ve kterém se vždy našel jeden hodící se pro určitého člověka nebo situaci. Také způsob vyprávění záležel na konkrétních situacích. Můžeme si to ukázat na řecké mytologii, v níž například Hermés je bohem pocestných a obchodníků, ale také zlodějů. Vychází to ze situace, ve které byl zrovna potřebný. A právě s dlouhou historií mýtus přibíral nové prvky, které mohly odrážet historické souvislosti a události, ale i dlouhodobý kulturní rozvoj.<sup>74</sup>

Mýtus dává odpovědi na dotazy týkající se především vzniku vesmíru nebo světa (kosmogonický mýtus), původu božstva (teogonický mýtus), založení kultury (heroický mýtus) a o původu a podstatě jevů (etiologický mýtus). Proto si troufáme tvrdit, že měl mýtus sociální i kulturní význam.<sup>75</sup> Důležitá je také společenská funkce mýtu. Například u Řeků mýty dodávaly zvláštní význam jednotlivým náhrobkům, místům, ale také chrámům. Takovým způsobem bylo vytvořeno místo, u něhož se lidé scházeli a tím byl udržován pocit sounáležitosti.<sup>76</sup> Jak je již zmíněno výše, zdrojem mýtů a tím pádem i mytologie je především ústní podání, které je v průběhu let zaznamenáváno. Existuje také tzv. literární mýtus, který se nedrží ústního podání, ale je pokusem o dosažení vlastností starého ústního mýtu s pomocí poetiky a fabule autora.<sup>77</sup>

Pokud bychom se chtěli zmínit o nejčastějších tématech, na prvním místě bychom zmínili konflikt. Ten může být například mezi lidmi, nebo mezi generacemi. Dalšími tématy jsou láska, neštěstí, zrada, nevědomost, válka nebo například osud. Mnohdy se také setkáme s motivem nějakého úkolu nebo trestu. Často jsou to bohové, kteří přináší

---

<sup>72</sup> MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 400.

<sup>73</sup> Tamtéž, s. 400–403.

<sup>74</sup> DOMMERMUTH-GUDRICH, Gerold a Ulrike BRAUN. *Nejznámější mýty: 50 klasických mýtů antického světa*. Praha: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-579-X, s. 11–12.

<sup>75</sup> MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 400–406.

<sup>76</sup> DOMMERMUTH-GUDRICH, Gerold a Ulrike BRAUN. *Nejznámější mýty: 50 klasických mýtů antického světa*. Praha: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-579-X, s. 14.

<sup>77</sup> MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 400–406.

lidem rozřešení. Můžeme také říci, že se zde objevují nadpřirozené síly, zkoušky a motivy cest.<sup>78</sup>

Každá kultura má svou vlastní mytologii. V jednotlivých kulturách se mnohdy vyskytují podobné postavy, jejichž životní osudy si jsou z části podobné. Mohlo by se tedy zdát, že mýty vychází z historických událostí, které se staly, anebo jsou spojeny s existující postavou či náboženským rituálem, jak je již zmíněno výše. Například mnoho řeckých mýtů má spojitost s Biblií, respektive připomínají biblické příběhy. Můžeme si uvést vyprávění o stvoření světa, o potopě, o první lidské dvojici, zlatém věku a ráji.<sup>79</sup>

Asi nejznámější mýty jsou spojené s antickou kulturou, tedy s kulturou Řecka a Říma. Však i někteří řečtí a římské bohové mají jména shodná. U řecké mytologie hovoříme o souboru bájných vyprávění, který tvořil součást náboženství.

Povšimněme si, že k mýtům se lidé vrací i v dnešní době. Jsou schovávány především do fantastické a sci-fi literatury. Podle Auerbachové a Cotterella jsou mýty jakýmsi univerzálním dědictvím, které se dědí z generace na generaci a mohou chránit lidstvo proti chaosu, jenž může být vnitřní i vnější.<sup>80</sup>

V této diplomové práci se budeme zabývat především antickými mýty a křesťanskou mytologií.

### **4.3. Archetypy**

V následující podkapitole se zaměříme především na archetypy spojené s nevědomím. Budeme se věnovat archetypům podle archetypální kritické školy Carla Gustava Junga.

Původ slova nalezneme v řeckém jméně *archetypos*. Doslovně bychom to přeložili jako *pravzor*.<sup>81</sup> Pod pojmem archetyp je možné si představit symbolická místa, příběhy, představy a také postavy.

Archetypální kritickou školou rozumíme směr bádání západního směru, který zkoumá hlubinnou psychologii. Jedná se o literárněvědný, teoretický a kritický směr. Zaměřuje se především na to, jak jsou uchovávány symboly, modely, motivy

---

<sup>78</sup> *Mytologie: ilustrovaný průvodce světovými mýty a legendami*. Bratislava: Perfekt, 2006. ISBN 80-8046-333-6, s. 10.

<sup>79</sup> DOMMERMUTH-GUDRICH, Gerold a Ulrike BRAUN. *Nejznámější mýty: 50 klasických mýtů antického světa*. V Praze: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-579-X. S. 13.

<sup>80</sup> AUERBACH, Loren a Arthur COTTERELL ed. *Mytologie: bohové, hrdinové, mýty*. Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-778-4, s. 12.

<sup>81</sup> VLAŠÍN, Štěpán, ed. *Slovník literární teorie*. 2. rozš. vyd. Praha: Československý spisovatel, 1984, s. 28–29.

a symbolické struktury, které existují v mýtech, pohádkách, literatuře, divadle i dramatu.<sup>82</sup>

Podle Junga je archetyp charakterizován jako prvopočáteční typ. Tím můžeme rozumět, že od pradávna existují jeho obrazy v kolektivním nevědomí.<sup>83</sup>

Archetypy mají také emoční hodnotu. Uvádíme proto ukázkou příběhu. Carl Gustav Jung pobýval nějaký čas v Africe, kde se setkal s lidmi, kteří každé ráno vycházeli ze svých obydlí už s východem slunce. Během toho si lidé drželi ruce před obličejem a foukali do nich či plivali. Jung se jich ptal, proč tyto činnosti provádí, ale oni mu nedokázali odvětit. Nejčastěji říkali, že to již dělali jejich předci. Junga poslali za kouzelníkem, ale ani ten nedokázal na otázku odpovědět. Jeho odpověď byla totožná s odpovědí lidí, a to že k tomu docházelo už od pradávna. Daný příběh Jung srovnává i s tradicí vánočního stromečku. Má pro nás citovou hodnotu, jelikož jsme to tak dělali od pradávna. Podle Junga jsou archetypy nefalšovanou a čistou přirozeností.<sup>84</sup>

Pojem archetyp je úzce spjat s pojmem kolektivní nevědomí. Pod tímto termínem si můžeme představit něco, co není možné ovlivnit. Hovoříme o nevědomí, které získáváme. Nerodíme se tedy s ním. Tvoří jakýsi základ společný všem lidem. Jedná se o celosvětové nevědomí, které je v nás hluboce zakořeněno, přestože se s ním nerodíme, ale je získáváno.<sup>85</sup>

Jung také hovoří o tom, že existuje velké množství archetypů, které vychází z typických životních situací. Dané situace vstoupily zkušenosti do psychiky člověka, ale ne v obrazové formě, nýbrž jako pouhé formy, které představují určitý způsob reakce, jednání a chování. Archetypy tedy rozumí obecné rysy, které jsou přijímané a tyto rysy my automaticky aplikujeme ve svém životě, v literatuře, v umění a podobně.<sup>86</sup>

### **4.3.1. Archetypy postav**

Pod pojmem archetyp postavy si můžeme představit typ osobnosti. Tyto typy se velmi často opakují, proto tvrdíme, že jsou vytvořeny podle nějakého vzorce. Objevují se v mýtech, pohádkách i ve fantastické literatuře. V dnešní době je podle dané typologie

---

<sup>82</sup> VLAŠÍN, Štěpán, ed. *Slovník literární teorie*. 2. rozš. vyd. Praha: Československý spisovatel, 1984, s. 29.

<sup>83</sup> JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí*. Vyd. 1. - dot. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1998, 437 s. Výbor z díla. ISBN 80-85880-11-3, s. 99.

<sup>84</sup> Tamtéž, s. 64—66.

<sup>85</sup> Tamtéž, s. 120.

<sup>86</sup> Tamtéž, s. 155.

navržená marketingová strategie, jejíž typy postav si zde také uvedeme, jelikož vychází z psychologie Carla Gustava Junga.

Pro naši diplomovou práci se zaměříme na archetypální postavy z hlediska typologie Carla Gustava Junga.

#### **4.3.1.1. Archetyp stínu**

Jak již samotný název archetypu napovídá, jedná se o temnou stránku naší osobnosti. Mohli bychom říci, že je nazvána stínem, jelikož je přítomna vždy, podobně jako je tomu u stínu ze světla. Daný archetyp je námi neuvědomovaný, a přesto nás provází stále. Každý člověk se snaží navenek prezentovat jako dokonalý, proto se ve stínu mohou objevit vlastnosti, které máme tendenci potlačovat. Tím je odkazujeme do našeho nevědomí, a tím vidíme sebe dokonalejšími. Spadají sem také představy o tom, jakými bychom chtěli být a jak chceme, aby nás vidělo naše okolí. Opět se to vztahuje k naší touze po dokonalosti.<sup>87</sup>

Jung ve své práci rozlišuje dva typy. První nazývá osobní stín a druhý je podle něj součástí nevědomí, především tedy kolektivního.<sup>88</sup>

Archetyp stínu můžeme také označit za archetyp temnoty. Jung říká, že projekce stínu může vyústit do podezíravosti, ztráty blízkosti a důvěrnosti. Naše projekce může ovlivnit naše chování k druhým lidem. Jelikož ho považujeme za archetyp temnoty, v kolektivním nevědomí musí existovat jeho protějšek. Tím rozumíme absolutní dobro.<sup>89</sup>

#### **4.3.1.2. Archetyp persony**

Archetyp persony bychom mohli označit za sociální masku. Dalo by se říci, že si tuto masku navlékáme v různých sociálních interakcích, kdy chceme skrýt svou pravou osobnost. Důležité je si zdůraznit, že se jedná o vědomou masku, kterou nastavujeme okolí, aby naše vlastní osoba, tedy její podoba, dostala nějaký smysl. Carl Gustav Jung říká, že persona nám pomáhá zprostředkovat kontakty mezi světem a egem. Jelikož se jedná o určitý typ masky, můžeme říci, že je to jakýsi ochranný obal naší duše, kdy se snažíme skrýt například naši zranitelnost.<sup>90</sup>

Archetypem persony tedy rozumíme určitý typ masky, kterou nasazujeme během naší komunikace se světem.

---

<sup>87</sup> HOPCKE, R. H. *Průvodce po sebraných spisech C. G. Junga*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1994, s. 76.

<sup>88</sup> Tamtéž, s. 77.

<sup>89</sup> Tamtéž, s. 78.

<sup>90</sup> Tamtéž, s. 80—81.

#### 4.3.1.3. Archetyp animy a anima

Tyto archetypy odpovídají vždy opačnému pohlaví. To znamená, že archetyp animy odpovídá mužskému pohlaví a archetyp anima naopak ženskému pohlaví. Mohli bychom zjednodušeně říci, že každý muž má v sobě určitý obraz ženy. Je to nevědomé, pocházející již z pradávných dob a muž si to nevybírám. Žena má v sobě také vždy určitou část muže, tedy anima, jedná se o vrozený obraz. Tyto obrazy, ať to jsou obrazy muže či ženy, jsou vždy promítány do milované osoby a jsou jednou z nejdůležitějších příčin vášnivé nenávisti nebo přitažlivosti. Dalo by se tedy zjednodušeně říci, že si dané obrazy promítáme do našich vysněných partnerů a očekáváme, že se podle nich budou chovat. V některých případech to může vyústit v krizi.<sup>91</sup>

Jung říká, že dané archetypy jsou průvodci do nevědomí. V tomto případě se setkáváme i s určitým rizikem. Pokud se u muže objevuje ve větší míře archetyp animy, muž se může stát přecitlivějším, náladovějším, ješitnějším, vznětlivějším a nepřizpůsobivějším. Převládají v něm tedy spíše ženské energie. Podobně je tomu u ženy. Ta se stává více agresivní až maskulinní, je posedlá mocí, odmítá jakékoliv vztahy a může také působit zasněně.<sup>92</sup>

#### 4.3.1.4. Archetyp hrdiny

Tento archetyp nás asi nejvíce odkazuje k mytologii. V mytologii je považován za ústřední postavu. Jung dokonce říká, že bychom mytologii mohli pojmenovat legendou hrdinskou.<sup>93</sup>

Hrdina podle Junga musel projít božským zrozením, v určité části svého života sestoupil do tzv. podsvětí, podstupuje různé hrdinské činy, často se obětuje. Jeho činy jsou často velmi nebezpečné, i proto se v těchto příbězích objevují motivy znovuzrození, smrti i porážky. Mohli bychom tedy říci, že se jedná o archetyp, jehož hlavní náplní je určité překonávání nesnází a překážek.<sup>94</sup> Hopcke uvádí jako jede z hrdinských činů odpoutání se od matky, tedy osamostatnění se.<sup>95</sup> U ženských postav se zde často setkáváme s velkým vlivem archetypu anima, který představuje dokonalé mužství.

---

<sup>91</sup> JUNG, Carl Gustav. *Duše moderního člověka; Stati vybral a z něm. orig. přel. Karel Plocek; Předml. naps. Ludvík Běťák*. Brno: Atlantis, 1994. ISBN 80-7108-087-X, s. 309.

<sup>92</sup> JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí*. Vyd. 1. - dot. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997, 437 s. Výbor z díla. ISBN 80-85880-11-3, s. 183.

<sup>93</sup> HOPCKE, R. H. *Průvodce po sebraných spisech C. G. Junga*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1994, s. 103.

<sup>94</sup> Tamtéž, s. 103.

<sup>95</sup> Tamtéž, s. 104.

#### 4.3.1.5. Archetyp matky

Pod archetypem matky si můžeme představit několik osobností. V naší kultuře tím můžeme rozumět matku, babičku, nevlastní matku, tedy macechu i tchýni.

Nejzákladnější vlastností je především „to mateřské“. Pokud bychom mluvili o archetypu hrdiny jako o klasickém mužském představiteli, archetyp matky bude představitelem ženského pohlaví. Můžeme z něj cítit ženskou autoritu, emocionalitu, moudrost, ale také vše, co považujeme za pečující, dobrotivé, potravu a plodnost. Vše, co nám nějakým způsobem umožňuje růst a opečovává nás. Často se zde promítají i negativní vlastnosti, tedy to, co můžeme označit za kryté, tajné, temné, patřící do jiného světa, především světa mrtvých, co nás nějakým způsobem svádí nebo v nás vyvolává pocity strachu a neodvratitelnosti.<sup>96</sup>

Archetyp matky může být negativní i pozitivní, jak je již naznačeno výše. Působí také jinak na dceru a na syna. Syn bude nevědomě hledat matku ve svých potencionálních partnerkách. Dcera naopak může ztratit mateřský instinkt či pud, anebo u ní naopak dojde k jeho zveličení.<sup>97</sup>

Archetyp matky je také někdy označován za pramen života a také smrti. Někdy se stává, že matka začíná bránit jedinci v dospívání, může ho dokonce odradit od života. Zde hovoříme o stínovém archetypu matky.<sup>98</sup>

Jung zkoumal také archetyp otce, ale v jeho publikacích o něm nezískáme mnoho informací, přestože je protikladem, nebo spíše doplňujícím archetypem matky.

#### 4.3.1.6. Archetyp panny/kory

Tento archetyp nalézá opět svůj původ v mytologii. Přesněji řečeno v řecké. Kora<sup>99</sup> je zde dcerou bohyně Déméter a Hádova unesená nevěsta. Jedná se o mnohotvárný archetyp, který je společníkem archetypu puera, tím přebírá jeho potencialitu, heroičnost i hravost. Tímto způsobem získává také některé rysy animy, které mu umožňují přechody mezi nevědomím a vědomím. Jungem je archetyp kory označován za mytologickou královnu podsvětí.<sup>100</sup>

---

<sup>96</sup> JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí*. Vyd. 1. - dot. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997, 437 s. Výbor z díla. ISBN 80-85880-11-3, s. 192.

<sup>97</sup> Tamtéž, s. 196.

<sup>98</sup> JUNG, C. G. *Hrdina a archetyp matky: symboly proměny II*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 2009, s. 217.

<sup>99</sup> Kora je označována v řecké mytologii za Persefonu.

<sup>100</sup> HOPCKE, R. H. *Průvodce po sebraných spisech C. G. Junga*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1994, s. 101—102.



V mýtech bývá zobrazována jako mladičká dívka, která je bezmocná. Často je obludami trhána na kusy, nebo je dána na oltář jako oběť. Někdy bývá stavěna do role hrdiny, v níž sestupuje do nitra a podsvětí, aby hledala „těžko získatelné“.

Archetyp kory je spojen s matkou. V tomto případě s Déméter. Mohli bychom je chápat jako protiklady, nebo určité spojení „slabší a silnější“, nebo „mladé a staré“. Jung říká, že matka má v sobě vždy kousek dcery a dcera část matky. Dané části se budou stále ovlivňovat.<sup>101</sup>

#### **4.3.1.7. Archetyp božského dítěte/puer**

Daným archetypem rozumíme proměnu. Puer je touha po aktualizaci a proměně života. Dává nám naději, nové začátky, spasení a budoucí úplnost. Zároveň v sobě nese zranitelnost a bezradnost, která se objevuje u dítěte s božstvím a nadlidskou silou. Jelikož hovoříme o dítěti, můžeme zde očekávat jeho vývoj a proměnu, která by měla přispět ke sloučení nevědomých a vědomých osobnostních prvků.<sup>102</sup> Přesto se v archetypálním pojetí stává, že božské dítě nikdy nedosáhne dospělosti, ale zůstane dítětem.

Jak jsme již zmínili výše, puer je především symbolem budoucnosti, proměny a naděje, proto se s ním můžeme často setkat ve vizích a snech. Jung hovoří o odvrácené stránce daného archetypu, který má nerealistické sny a naděje. U mužů často dochází k identifikaci s dítětem, později muž není schopný k přesunu pozornosti od sebe samého a není schopen činu. Často musí hledat rovnováhu u archetypu matky a také u ní nalézá únik před svou odpovědností a bolestí z odloučení.<sup>103</sup>

Ve folklóru bývá často reprezentován trpaslíkem, elfem či skřítkem. Bývá také spojen s opuštěným nebo pohozeným dítětem. Tomuto motivu bychom mohli porozumět jako symbolu pro absolutní bezvýchodnost a ztrátu naděje.<sup>104</sup>

#### **4.3.1.8. Archetyp moudrého starce**

Jung říká, že stařec je symbolem jakéhosi hlasu, který bývá mnohdy tajemný a vydává soudy. Velmi často je zobrazován jako lékař, učitel, mág, kněz, dědeček nebo profesor. Podmínkou je autoritativní postava.<sup>105</sup>

---

<sup>101</sup> *Slovník základních pojmů psychologie C. G. Junga*. Vyd. 1. Překlad Věra Stavová. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 2005, s. 82—83.

<sup>102</sup> JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí*. Vyd. 1. - dot. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997, 437 s. Výbor z díla. ISBN 80-85880-11-3, s. 241.

<sup>103</sup> HOPCKE, R. H. *Průvodce po sebraných spisech C. G. Junga*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1994, s. 98—99.

<sup>104</sup> JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí*. Vyd. 1. - dot. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997, 437 s. Výbor z díla. ISBN 80-85880-11-3.244, s. 244.

<sup>105</sup> JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí*. Vyd. 1. - dot. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997, 437 s. Výbor z díla. ISBN 80-85880-11-3, s. 275.

Hlavním znakem daného archetypu je, že se objeví v situaci, kdy je potřeba udělat těžké rozhodnutí, získat nadhled, pochopení nebo radu. Postava v příběhu si se situací neumí poradit sama, proto přichází stařec, který tím vyplňuje jakousi duchovní nedostatečnost.<sup>106</sup>

S moudrým starcem se můžeme setkat také ve snech, jeho hlavní úlohou je přinést poznání, bystrost, intuici, rozvahu i vědění. Mohli bychom říci, že se stává symbolem jakési pomoci a morální podpory v těžkých životních situacích. Nelze ale říci, že by se jednalo pouze o pozitivní archetyp. Negativní stránku můžeme vidět například u šamana nebo elfa. Šaman uzdravuje, ale zároveň umí také vzít život. Podobně jsou na tom i skřítkci nebo elfové, kteří konají zlo, aby pomohli zlu. Často můžeme vidět i proměnu starce v mocnou starou ženu. Příkladem by mohla být královna v pohádce *O Sněhurce a sedmi trpaslících*.<sup>107</sup>

V této kapitole jsme se zaměřili na pojmy mytologie, mýty a archetypy. Mytologii je možné chápat dvěma způsoby. Můžeme ji považovat za vědu, která se zabývá mýty, nebo za samotné označení pro mýty určité kultury. Zmínili jsme zde i historii mýtů, které nám dávají odpovědi na dotazy týkající se především vzniku vesmíru. Mýtus jsme definovali jako neměnnou pravdu, která se předává z pokolení na pokolení. Dále jsme se věnovali archetypům podle Carla Gustava Junga. Pro potřeby diplomové práce jsme rozebrali několik podstatných archetypů, které se objevují v literatuře.

---

<sup>106</sup> UNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí*. Vyd. 1. - dot. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997, 437 s. Výbor z díla. ISBN 80-85880-11-3, s. 277.

<sup>107</sup> Tamtéž, s. 287.

## **5. Hunger games – Hladové hry**

V této kapitole se již budeme zabývat samotným rozbořem díla. Suzanne Collinsová napsala trilogii se souhrnným názvem *Hunger games*. První díl vyšel roku 2008 v Americe, česky vychází roku 2010 pod názvem *Hunger games: Aréna smrti*. Druhý díl trilogie vychází roku 2009. V České republice vychází roku 2010 pod názvem *Hunger games: Vražedná pomsta*. Třetí závěrečný díl vyšel v Americe roku 2010. Nazývá se *Hunger games: Síla vzdoru* a do češtiny byl přeložen roku 2011. Podle trilogie byly také natočeny čtyři filmy. V diplomové práci se zaměříme pouze na první díl z důvodu rozsahu práce a nedostatečné inspirace v mytologii v následujících dílech.

### **5.1. Nástin příběhu**

V úvodu se setkáváme s hlavní postavou příběhu, a to s Katniss Everdeenovou. Celý příběh začíná Dnem sklizně k 74.ročníku Hladových her. Během tohoto dne jsou z osudí vylosována dvě jména – jméno chlapce a dívky, kteří budou reprezentovat svůj kraj.

Kapitol je nejvyšší správní jednotkou Panemu, ve kterém je nastolen totalitní režim, kvůli povstání třináctého, nyní již neexistujícího, kraje. Každý z dvanácti krajů má na starost určité odvětví průmyslu, zemědělství nebo výroby, aby mohly zásobovat především Kapitol a v menší míře ostatní kraje. Jako připomínka povstání třináctého kraje se každý rok pořádají tzv. Hladové hry.

Hlavní hrdinka Katniss Everdeenová žije se svou matkou a sestrou Primrose ve Dvanáctém kraji. Žijí na pokraji chudoby, a tak je Katniss nucena lovit zvěř a prodávat ji na černém trhu, aby svou rodinu uživila. Další možností získání více potravin je si vzít poukázky na jídlo od Mírotvorců. To ovšem znamená, že se její jméno v osudí během Dne sklizně ocitne vícekrát. O otce přišla při výbuchu dolu a její matka se z toho stále nevzpamatovala, proto Katniss zastává úlohu živitelky rodiny.

Hladové hry si vyžádaly již několik obětí. Každý rok jsou posláni dva zástupci z jednoho kraje do centra Kapitolu, kde se utkají v aréně na život a na smrt. Během Dne sklizně jsou oni dva nešťastníci vylosováni z osudí. Tento rok je jako první vylosována Primrose Everdeenová. Všichni jsou zaskočení, jelikož její jméno bylo v osudí pouze jednou. V tomto okamžiku se v Katniss probudí ochránitelství a přihlásí se do her místo své mladší sestry. Tím si u všech lidí získá obdiv. Tento obdiv je vyjádřen pozdvihnutím prstů k nebi. Nejedná se tedy o žádný potlesk, ale tiché vzdání díky. K ní je vylosován

Peeta Mellark. Katniss s Peetou se již znají, jelikož Peeta jí hodil chléb, když její rodina hladověla.

Peeta s Katniss odjíždí do centra, tedy do Kapitolu. Zde mají všichni účastníci možnost se před vstupem do arény naučit základní věci, které potřebují pro přežití. Katniss se zdokonaluje především ve střelbě z luku. Peeta se věnuje spíše umění se ukrýt a využívá tedy stanoviště, kde se učí pokrýt své tělo barvou. Katniss ví, že nemá moc velkou naději přežít, přesto se jí však před zahájením her podaří oslnit publikum a získat si obyvatele Kapitolu a dalších krajů na svou stranu, protože například splátcí z Prvního kraje jsou cvičeni v boji už od útlého věku, a dokonce se hlásí jako dobrovolníci. Před vstupem do arény dojde k několika vystoupením, během jednoho z nich Peeta přizná dlouhou a neopětovanou lásku ke své spolusplátkyni, ta se však domnívá, že se jedná pouze o snahu získat přízeň sponzorů.

Katniss v aréně přežívá převážně díky své znalosti lovu a orientaci v terénu. Peeta se v prvních dnech drží u skupinky favorizovaných splátců z Prvního a Druhého kraje vedené Catem. Jejich cílem je zlikvidovat Katniss, jelikož se stala jedním z favoritů. Peeta se jí snaží chránit, proto se připojil ke Catovi. Chce získat informace o jejich plánech. Brzy je jeho záměr odhalen a Peeta je vážně poraněn. V této chvíli se jeho postava dostává do určitého zapomnění. Katniss se během boje stará o splátkyni Routu, která je mladší a pochází z jiného kraje. Ta bohužel umírá a Katniss jí vystrojí pohřeb. Na konci aktu pozvedne tři prsty směrem k nebi, tímto gestem vzdá hold své přítelkyni i její rodině. Tím si vyslouží obdiv v krajích a stane se symbolem revolty proti síle. Není totiž obvyklé, aby se během her spolupracovalo. Katniss se však o Routu stará i po smrti. Porušila tím pravidlo, nezabila slabšího protivníka, spíše naopak. Podobně se symbolem revolty stane také pták reprodrozd. Jedná se o zvíře, které dokáže opakovat zvuky, které slyší. Katniss ho využívala právě s Routou, když chtěly vědět, že jsou v pořádku, nebo si dát signály.

V průběhu hry se mění pravidla a vítězem se mohou stát dva splátcí z jednoho kraje. Katniss se tedy rozhodne jít Peetu hledat. Nachází ho zraněného a zde je prostor pro její přetvářku. Díky předstírané lásce se Katniss a Peetovi dostává darů od sponzorů. Katniss se vydává k rohu hojnosti pro léky, které Peeta potřebuje, aby přežil. Kapitól se snaží celou hru uspíšit, a tak do arény vloží mutanty. Jsou to zmutovaní vlci, kteří v sobě však mají DNA padlých splátců. Zbývající splátcí jsou nahnáni do středu arény, kde se mají pozabíjet. Katniss s Peetou se zde setkávají se splátcem z Prvního kraje, tedy s Catem. Cato je nakonec poražen a shozen mezi mutanty, kteří ho zabijí. Katniss s Peetou

se již radují ze své výhry, ale Kapitol se rozhodne, že opět může vyhrát jen jeden. Nejprve to vypadá, že se oba budou schopni obětovat pro toho druhého. Později se rozhodnou sníst otrávené bobule, aby Kapitol nedostal svého vítěze. To však tvůrce her nemůže připustit a oba vychází z arény jako vítězové. Katniss se vrací ke své rodině. Od této chvíle se opět chová k Peetovi velmi chladně. Pravidla jsou stanovena tak, že vítězové Her již nejsou zařazováni do osudí pro losování splátců. Jenže Kapitol to nemůže nechat jen tak. Tvůrce her je na konci knihy donucen spáchat sebevraždu stejnými bobulemi, které chtěli vítězové sníst, proto se dá očekávat další zrada.<sup>108</sup>

## **5.2. Mýty jako inspirace**

V této kapitole se zaměříme se na inspiraci v mytologii. S ohledem na rozsah diplomové práce se zmíníme pouze o řecké a římské mytologii. Čerpat budeme především z knihy Grega Baileyho *Mytologie*.<sup>109</sup> Pokusíme se také nastínit zrcadlení bohů ve výstavbě jednotlivých krajů Panemu.

### **5.2.1. Mýtus o Minotaurovi a Théseovi a jeho zrcadlení v příběhu**

Prvním mýtem, o kterém se zde zmíníme, bude mýtus o Théseovi, Ariadně a Minotaurovi. V Athénách jsou obyvatelé souženi strachem a smutkem, kvůli válce s Krétou. Příčinou války byla smrt syna krále Mínoa během her v Athénách. Král následně uvalil na Athéňany povinnost posílat na Krétu sedm dívek a sedm chlapců jako oběti pro Minotaura (lidská bytost s hlavou býka). V tomto okamžiku přichází do Athén Théseus. Ten se přihlásí jako dobrovolník. Slíbil, že se vrátí se všemi rukojmími a hlavou Minotaura v ruce.

Minotaurus byl uvězněn v labyrintu, aby se odsud nedokázal dostat ven. Byl velmi lačný po krvi. Ariadné, dcera krále Mínoa, vymyslela způsob, jakým Théseus najde cestu zpět z bludiště. Dala mu klubko nití a radu, aby konec přivázal ke dveřím. Poté půjde podle nitě a dostane se zpět ven. Odtud také pochází slovní spojení Ariadnina nit jako symbol pomoci. Théseus ji poslechl. Vydal se hledat Minotaura, který čekal, až jeho oběti zachvátí panika a začnou křičet. Théseus svedl boj holýma rukama a Minotaura porazil. Nakonec se všemi rukojmími a Ariadnou prchají zpět na loď.<sup>110</sup>

---

<sup>108</sup> COLLINS, Suzanne. *Hunger games*. Praha: Fragment, 2010. ISBN 978-80-253-1110-3.

<sup>109</sup> BAILEY, Greg. *Mytologie: mýty, pověsti & legendy*. Praha: Fortuna Print, c2006. ISBN 80-7321-201-3.

<sup>110</sup> BAILEY, Greg. *Mytologie: mýty, pověsti & legendy*. Praha: Fortuna Print, c2006. ISBN 80-7321-201-3, s. 158—160.

Tento mýtus se stal inspirací pro dílo *Hunger games*. První zrcadlení můžeme vidět v příběhu krále Mínoa, který přišel o svého syna během her v Athénách. Pod vlivem emocí uvalil na Athéňany povinnost posílat své splátce. Bylo to jednou za devět let. Podobně se tak stalo v Panemu, tedy zemi, kde se odehrává děj díla. Kraje se zde spojily a chtěly bojovat proti nadvládě, ale prohrály a každý rok na Den sklizně musely přivádět své oběti. Z každého kraje chlapce a dívku. V mýtu o Minotaurovi zemřely všechny oběti, vyhrává pouze Minotaur. V případě *Hladových her* byl vždy jeden přeživší. V našem díle konkrétně dva.

Druhé zrcadlení můžeme vidět v přivádění obětí. Théseus se přihlásil jako jedna z obětí zcela dobrovolně. Chtěl jednoho chlapce ušetřit smrti. Katniss se přihlásila do Arény smrti místo své sestry, která byla vylosována osudím. Nicméně Katniss se stala dobrovolníkem především pro svůj pocit zodpovědnosti k sestře. Jak je již zmíněno výše, Katniss žila pouze se svou sestrou Prim a matkou, o otce přišla v útlém věku. Vždy tedy měla pocit, že musí svou sestru chránit. Théseus se přihlásil spíše z důvodu hrdinství. Chtěl se stát velkolepým hrdinou jako jeho bratranec Herkules, proto hledal složitější úkoly, aby se stal nesmrtelným v paměti lidu a dostal svou slávu. V románu i v mýtu se daný projev slávy a úcty objevuje. Athéňané okamžitě Thésea obdivují a podobně je tomu u Katniss, které vzdá hold celý dvanáctý kraj. Dají jí to najevo pozvednutím tří prstů levé ruky k nebi, poté co se prsty dotknou rtů. Dané gesto se objevuje i v případě pohřbu Routy. Mohli bychom říci, že gesto znamená „děkuji“, loučení se s někým, koho milujeme a obdivujeme za činy.

Další zrcadlení můžeme najít v představení jednotlivých krajů během zahajovacího ceremoniálu v Kapitolu. Všichni splátci z krajů jsou zkrášleni a předvedeni občanům celého Panemu. Podobně je tomu i v mýtu, kdy jsou oběti pro Minotaura krásně oblečeny a upraveny. Když jsou vedeny k Minotaurově labyrintu, prochází kolem Krét'anů. Jedná se tedy o podobný ceremoniál. Během tohoto dojde k zamilování Thésea do Ariadny. Do Katniss se zamiloval celý Panem, oslovovali ji jako „dívku v plamenech“.

Podobnost můžeme nalézt také v místě, kam jsou oběti přiváděny. Théseus vchází do labyrintu, ten byl postaven na příkaz krále Mínoa právě pro jeho zmutovaného syna. Katniss a dalších 23 splátců se dostává do arény, která byla speciálně připravena pro další ročník Hladových her. Je nemožné se z této arény dostat. Na splátce v románu i mýtu v těchto končinách čeká nevyhnutelná smrt. Rozdílem však je, že z labyrintu se dá za určitých okolností uprchnout. Oběť si může pamatovat cestu, nebo použít zmiňovanou nit.

Zrcadlení si můžeme všimnout i v mutantech. Minotaura za něj můžeme také považovat. Je synem Pásifaé, kterou svedl bílý býk. Zrodila se jakási stvůra, která je popisována jako napůl člověk a napůl býk. Má tedy lidské rysy. Podobně je tomu i v *Hladových hrách*. Když se v aréně rozhoduje pouze mezi Peetou, Katniss a Catem, k tzv. rohu hojnosti doběhne smečka vlků. Jedná se však o mutanty. Katniss si je během napadení neustále prohlíží a dojde k názoru, že mají lidské rysy. Pravděpodobně by se tedy jednalo o mutanta z člověka a vlka. Collinsová ve svém díle pracovala s mutanty záměrně. Například reprodrozda, který je symbolem povstání a revoluce, by bylo také možné považovat za mutanta. Brož s daným symbolem měla Katniss celou dobu u sebe i v aréně smrti. Podobně jsou na tom i vosy, které člověka svým bodnutím přivádí k šílenství a halucinacím.

### **5.2.2. Mýtus o Pýramovi a Thisbé a jeho zrcadlení v příběhu**

Pýramos a Thisbé byli sousedy v Babylonu a jejich domy byly odděleny pouhou zdí. Zamilovali se do sebe a chtěli se vzít, jenže jim nebylo přáno jejich rodiči a svatba byla zakázána. Mýtus bychom mohli přirovnat k Romeovi a Julii. Jejich rody byly kvůli dávnému sporu znepráteleny a Pýramos s Thisbé spolu nemohli promluvit na veřejnosti, ani v soukromí. Oni ale našli ve zdi otvor a skrze něj spolu promlouvali. Vyznávali si lásku a často také hovořili k samotné stěně a vyčítali jí, že se pro ně více neotevře. Jednoho dne se rozhodli, že uprchnou, že bez sebe nemohou žít. Měli se sejít pod stromem moruše u hrobky krále Nina. Thisbé na Pýrama čekala, ale během jejího čekání přišla lvice, která se chtěla napít z řeky. Thisbé se schovala v jeskyni, ale při svém úprku ztratila závoj, který objevila lvice. Ta si s ním hrála a ušpinila ho krví ze svého předchozího úlovku. Tak ho objevil Pýramos a ze zoufalství se probodl svým mečem. Thisbé ho našla. Ještě naposledy se setkali pohledem a Pýramos zemřel. Thisbé vzala jeho meč a také se probodla, od této doby jsou všechny plody moruše zbarvené barvou krve.<sup>111</sup>

V románu jsou Peeta s Katniss označováni za „milence pronásledované osudem“. Což je podobné vztahu Pýrama a Thisbé. Ti pykali za spor mezi jejich rodinami. Katniss s Peetou pykají za Hladové hry. V tomto případě se také jednalo o opravdovou lásku. Peeta pomohl rodině své vyvolené tím, že spálené bochníky chleba hodil místo prasatům do rukou Katniss. Zde je také jakési zrcadlení mýtu. Mezi rodinami nepanoval dobrý

---

<sup>111</sup> BAILEY, Greg. *Mytologie: mýty, pověsti & legendy*. Praha: Fortuna Print, c2006. ISBN 80-7321-201-3, s. 88–89.

vztah a Peeta pomohl Katniss sám od sebe. Pro ni spálil chleba, ale nemohl jí ho donést přímo do rukou právě kvůli své rodině. Když stála dívka na pódiu a vybrali Peetu, Katniss tomu nechtěla věřit. Nechtěla, aby to byl on, kdo tam zemře. K lásce se první přiznal Peeta během rozhovoru pro Kapitol. Vyznal jí nehynoucí lásku. Katniss tomu nevěřila. Myslela si, že se jedná pouze o pózu kvůli získávání sponzorů, až později pochopila, že to Peeta myslel vážně. Během boje v aréně se jí snažil chránit tím, že se přidal k Catovi a ostatním splátcům, kteří se jí pokoušeli nahánět. Její stopy vždy zahladil a varoval ji. Katniss ho později našla zraněného. Společně se nějaký čas schovávali v jeskyni a dávali najevo svou zamilovanost. Díky tomu získali tak potřebné léky pro Peetu, ty ale nestačily a Katniss pro svého milence byla schopna obětovat svůj život, když se vydala k rohu hojnosti pro léky.

Pýramos a Thisbé se měli potkat pod stromem moruše. V závěru boje v aréně a vyhlášení toho, že se nemohou stát výherci dva, se Katniss s Peetou rozhodli sníst plody rulíku. Nejprve se oba chtěli obětovat pro toho druhého. Nakonec se rozhodli zemřít oba. Bylo to prezentováno tak, že bez sebe žít nemohou. Kapitol opět povolil vítězství dvěma z jednoho kraje.

### **5.2.3. Mýtus o rohu hojnosti a jeho zrcadlení v příběhu**

Nyní se již zaměříme na mýtus o tzv. rohu hojnosti. Ten je spojován s mýtem o jednom z nejvyšších bohů, tedy o Diovi. Jeho otcem byl Kronos, který byl stejně krutým vládcem jako jeho otec Úranos. Jednoho dne mu předpověděla jeho matka Gaia, že bude svržen jedním ze svých dětí. Kronos a Rhea měli tři syny – Poseidona (Neptuna), Háda (Pluta) a Dia (Jupitera), a tři dcery, Hestii (Vestu), Héru (Juno) a Démétér (Ceres).<sup>112</sup> Jakmile se děti narodily, byly spolknuty jejich otcem. Děti však nezemřely, ale zůstaly uvězněny v břiše svého otce. Rhea tomu chtěla zabránit u svého syna Dia. Když ho porodila, do kolébky ukryla kámen a ten dala k pozření svému muži. Ten nic nepoznal a kámen spolkl. Zeus byl ukryt v jeskyni Dikté. Zde se o něj starala božská koza Amaltheia, která mu dávala své mléko a nymfy, které ho krmily medem. Zeus měl již jako malý velkou sílu a během hry koze náhodou ulomil jeden z jejích rohů. Roh tím získal magickou moc a byl neustále naplněný jídlem.<sup>113</sup>

---

<sup>112</sup> Jména bohů v závorkách pochází z římské mytologie.

<sup>113</sup> BAILEY, Greg. *Mytologie: mýty, pověsti & legendy*. Praha: Fortuna Print, c2006. ISBN 80-7321-201-3, s. 21.



Roh hojnosti je tedy symbolem bohatství a hojnosti. Mohli bychom říci, že se jedná o určitou nádobu, která má tvar rohu a je naplněna různými produkty. Může se jednat o zemědělské produkty, tedy o produkty sklizně, ale také o zlaté mince.

V románu se objevuje také roh hojnosti. Je umístěn ve středu arény. V tomto rohu může každý splátce nalézt to, co potřebuje. V okamžiku vstupu do arény je naplněn vším, co mohou splátci použít k zabíjení, ale také k jídlu, proto je mnoho splátců zabito již při vstupu do arény, jelikož se snaží dostat právě k rohu hojnosti. Když objeví Katniss zraněného Peetu, vydá se pro léky také na toto místo. V neposlední řadě se zde odehrává také závěrečné zúctování s mutanty a Catem.

Ve filmové i knižní verzi má roh hojnosti podobu rohu božské kozy, která pomohla zachránit Dia. V tomto případě roh zachránil „milence pronásledované osudem“.

#### **5.2.4. Kraje**

Celý děj dané trilogie je zasazen do prostředí nové země, která je zde nazývána Panem. Tato země se rozkládá na území původních Spojených států amerických, které byly zničeny občanskou válkou, po níž došlo ke změně struktury a rozdělení země do třinácti krajů. Kapitol, hlavní město nové země, pod sebou zaštituje všechny kraje. Přestože měl Kapitol zajistit v zemi mír, došlo zde ke vzpouře a Třináctý kraj byl vyhuben. Jako forma připomínky slouží pro ostatní kraje Hladové hry, které jsou povinné. Jsou prezentovány především jako trest a také prevence před dalším povstáním.

Nyní se již dostáváme k dalšímu odrazu mytologie. Každý kraj je specializován na určité průmyslové odvětví, nebo vyrábí výrobky, které jsou dováženy do Kapitolu. V řecké a římské mytologii je každý hlavní bůh nebo bohyně strážcem určitého průmyslového odvětví nebo výroby.

Kraj 1 je považován za nejbohatší. Vyrábí pro Panem luxusní předměty jako jsou šperky, diamanty a drahokamy. Jelikož je daný kraj nejbližší Kapitolu a jejich tradice jsou s ním úzce spjaty, patří mezi největší favority na vítězství v Hladových hrách. Děti obyvatel trénují na Hry již od mala a účast v nich je pro ně velkou poctou. Mohli bychom tedy říci, že je První kraj spojen s bohyní Afroditou. Afrodita, jejíž římským ekvivalentem je Venuše, je bohyně lásky, chtíče, manželství, plodnosti a také krásy. Afrodita byla zrozena z bílé pěny. Do této barvy byli oblečeni zástupci prvního kraje během úvodního ceremoniálu.

Kraj 2 je jedním z největších krajů a druhým nejbohatším. Jeho hlavním posláním je výroba zdiva a výzbroje pro panemské mírotvorce. Ti jsou zde také cvičeni, aby zajistili ochranu země, což způsobuje pocit vlastenectví. I v tomto okrese se můžeme setkat s dětmi, které jsou vycvičeny, aby se dobrovolně přihlásily do Her. Během Her se často spojují s prvním krajem a tvoří tak koalici. Řeckým bohem zdiva, kovářů, řemeslníků a ohně je Héfaistos. Jeho římským ekvivalentem je Vulkán. Héfaistos byl donucen k manželství s Afroditou. V tomto můžeme vidět také určitou spojenost s Prvním krajem.

Kraj 4 je zaměřen na rybolov a další produkty spojené s mořem. Opět jsou dané produkty dodávány do Kapitolu. Během hostiny se můžeme setkat s rybím bochníkem, který je zabarven do zelena s mořskými řasami. Obyvatelé tohoto kraje dokáží vyrábět rybářské háčky a také umí výborně plavat. Voda je jejich přirozeností, projevuje se to v druhém díle trilogie v aréně. Obyvatelé také dokáží manipulovat s trojzubcem. Mohli bychom tedy tvrdit, že autorka trilogie se inspirovala u boha Poseidona. Poseidon je vládcem moře, jeho ekvivalentem je Neptun. Jeho síla je spojena především s oceánem. Velmi často je vyobrazován s trojzubcem a oštěpem.

Kraj 6 je orientován především na dopravní průmysl. Jejich zástupcům se ale v druhém díle říká morfionisté. Pojmenování je převzato podle léku, tedy morfia, které je podáváno i matkou Katniss pro tlumení bolesti. Daný lék ale vyvolává také halucinace a uživatelé se na něm mohou stát závislí. V řeckém božstvu můžeme najít Boha Morfea. Mohli bychom ho nazvat bohem snů.

Kraj 7 je specializován na těžbu dřeva. Je tedy spojen s lesy. V řecké mytologii má bůh Pan na starosti ochranu stád a je také spojen s lesy. Proto bychom mohli říci, že v něm našla Collinsová inspiraci.

Kraj 8 je orientován především na textil. Jedna továrna je uzpůsobena pro výrobu uniforem mírotvorců. Více se o tomto kraji nedozvídáme, přesto je to kraj, který vždy podporoval Katniss. Jako první se vzbouřil proti Kapitolu a poskytl jí útočiště, když byl její kraj bombardován. Podobenství můžeme vidět u bohyně Athény, která se zrodila z hlavy Dia. Athéna je bohyně moudrosti, odvahy, ale také spřádání a tkaní, což se objevuje i v osmém kraji. Athéna také podporuje hrdinské snahy a příznivce těchto hrdinů. Mohli bychom tedy říci, že se jedná o charakteristické rysy daného kraje.

Kraj 9 je v celé knize nejméně prezentován. Dozvídáme se, že je zaměřen na obilí, především tedy na výrobu chleba, kterým zásobují Kapitol. Zde bychom mohli hledat inspiraci u bohyně Déméter, která je bohyně obilí, kukuřice a sklizně. Velmi často bývá zobrazována s kukuřičným věncem kolem krku. S. Collinsová se inspirovala římským

protějškem bohyně Déméter, tedy Pomonou, která se stala bohyní Jedenáctého kraje. Pomona je na rozdíl od Déméter spojena s ovocnářstvím, ovocnými stromy a ovocem, podobně je Jedenáctý kraj zaměřen na zemědělství, konkrétně na pěstování ovoce. Mohli bychom tedy říci, že oba kraje jsou propojeny.

Kraj 10 je zaměřen na chov hospodářských zvířat. O daném kraji se toho také více nedozvídáme. V řecké mytologii je mnoho bohů spojeno se zvířaty, jedním z nich je Hermes, který bývá spojován s ochranou skotu a ovcí.

V této kapitole se nezmiňujeme o krajích 3, 5, 12 a 13. Je to způsobeno tím, že jejich zaměření se v mytologii neobjevuje. Kraj 3 je orientován na továrny a elektroniku, tedy na jakési technologie. Kraj 5 se zabývá především energií – solární, větrnou, jadernou. Kraj 12 je krajem uhlí a Třináctý kraj byl oddán těžbě grafitu. Jak již bylo zmíněno výše, tento kraj byl zničen při povstání proti Kapitolu.

### **5.3. Archetypy**

#### **5.3.1. Katniss Everdeenová**

Hlavní protagonistkou je Katniss Everdeenová, která je v příběhu označována také jako „*dívka v plamenech*“. Toto přízvisko získala od Cinny, který se stal jejím osobním vizážistou po vstupu do Hladových her. Po tragické smrti otce zůstala pouze se svou matkou a mladší sestrou. Aby její rodina netrpěla hladem, musela se naučit lovit zvířata. Mohli bychom ji označit za velmi silnou osobnost, která se stará o svou matku a sestru. V Aréně se podobným způsobem stará o Routu, která jí v mnoha ohledech připomíná sestru. Katniss je pro svou rodinu schopna obětovat vše. Proto se během průběhu Hladových her nechává vtáhnout do předstírání románcu s Peetou. Je to pro ni jediná možnost, jak může přežít. Zároveň se zdá, jako kdyby byla oproštěna od všech emocí. Dokáže je skrývat.

Z hlediska archetypu bychom mohli říci, že v charakteristice Katniss převládá mužský prvek. Usuzujeme tak právě díky emocím a určité tvrdosti v povaze osobnosti. Může to být způsobeno ztrátou otce, kdy se Katniss snaží převzít jeho roli. Otec je v naší kultuře považován za živitele rodiny, a právě tato funkce přešla na protagonistku příběhu. Z pohledu archetypu osoby si můžeme povšimnout, že Katniss se snaží tvářit tvrdě před okolím. Nechce ukazovat svoji zranitelnost, ale právě chce působit dojmem toho, že vše zvládá a nepotřebuje žádnou pomoc. Když je ovšem sama, sundává svou masku. Dokáže odhalit své pocity, strach a také určitou slabost. V knize se setkáváme s obrazem, kdy se archetyp osoby vytratil. Je to v okamžiku, kdy jí Peeta hodil spálený

chleba. Zde se nesnažila tvářit jako hrdinka, ale ukázala svou tvář, tedy to, že i ona si může dovolit být slabá, což poukazuje na její ženskou stránku.

Archetyp hrdiny je zde zastoupen také velmi silně. Katniss se stane reprodrozdem, který má být symbolem budoucí revoluce. Během své cesty musí překonávat překážky. Archetyp hrdiny je spojen také s obětováním. Obětování můžeme vidět již v Den sklizně, kdy se Katniss dobrovolně přihlásí místo své sestry. V Aréně se snaží zachránit Peetu, který je zraněný a potřebuje léky. Přestože Katniss ví, že při cestě k rohu hojnosti může zemřít, udělá vše proto, aby Peetovi pomohla. Je schopna za něj položit svůj život.

Zajímavě je v charakteristice Katniss zobrazen archetyp matky. Můžeme ho vidět v obětování se za sestru. Katniss po smrti otce převzala roli otce i matky současně. Matka propadala depresím a o své dcery se vůbec nestarala. Jako matka vystupuje také ve vztahu k Routě, kterou ovšem nedokázala zachránit. Routa jí také ukázala již výše zmíněného reprodrozda. Katniss si uvědomuje, že zklamala, když ji nedokázala ochránit, alespoň jí tedy vystrojí pohřeb, čímž si opět získá obdiv krajů. Symbol zvednutých prstů se stane také symbolem pro povstání. Svým způsobem se jako matka chová také k Peetovi. Partnerskou lásku k němu pouze předstírá, přesto je pro něj schopna obětovat vše.

### **5.3.2. Peeta Mellark**

Peeta Mellark je synem pekaře. Jeho rodina netrpí hladem, jelikož si pečce pečivo a to, co neprodá jim zůstane. Na rozdíl od Katniss se tedy nemusí stát lovcem zvířat ani chodit na černý trh, kde by své úlovky prodal. Má otce i matku, tudíž jeho život není poznamenán ztrátou některého z rodičů. Během celého příběhu se vyvíjí. Pravděpodobně se do Katniss opravdu zamiloval a nic nepředstíral. Snažil se jí chránit, i když to vypadalo, že se jí snaží zabít již v úvodu Hladových her. Proto aby ji ochraňoval, se přidal k „profíkům“, aby znal jejich plány a Katniss tak udržel v bezpečí. Jeho záměr byl však odhalen a Peeta byl těžce zraněn. Kapitola nakonec ohlásil, že vítězi mohou být dva, ale musí pocházet ze stejného kraje. Díky tomuto ho Katniss šla hledat. Celou dobu k němu předstírala lásku a ke konci příběhu se k němu opět chovala chladně.

Z hlediska archetypu u Peety převládá ženská stránka. Je velmi milý a citlivý. Nechce nikoho zabít. V knize je sice psáno, že zabil jednu dívku, ale ta již byla zraněna, tudíž by stejně zemřela. Během příprav do Arény se věnuje spíše nácviku rozdělení ohně a malování. To se mu velmi vyplatí v okamžiku jeho zranění. Peeta je opravdu zamilovaný a své emoce dává najevo, i zde se tedy projevuje jeho ženská stránka. Archetyp persony je zde také zcela viditelný. Peeta se přidá k „profíkům“ a snaží se je

přesvědčit, že mu na Katniss nezáleží, že ji chce zabít, přesto ji miluje. Dokonce lže i o zavraždění jiných, aby získal potřebnou přízeň. Pro publikum se okamžitě stává zrádcem, ale tím získává pro Katniss důležité body a sponzory, kteří se jí snaží pomoci. Archetyp hrdiny je u něj velmi málo viditelný. Možná bychom ho mohli hledat ve vztahu ke Katniss. Jak jsme již uvedli výše, snažil se ji ochránit a tím vystavil sám sebe nebezpečí. Byl by ochoten se pro ni obětovat v okamžiku, kdy Kapitol opět změnil pravidla a vítězem se mohl stát jen jeden z nich. Věděl, že Katniss její rodina potřebuje, aby se jí opět starala o obživu. On je pro svou rodinu v tomto ohledu nepotřebný. Archetypem stínu u něj může být žárlivost, kterou cítí k Hurikánovi.

V této kapitole jsme se věnovali prvnímu dílu *Hunger games* od spisovatelky Suzanne Collinsové. Nejprve jsme nastínili příběh, ve kterém jsme zmínili hlavní pasáže důležité pro naši analýzu. V druhé části jsme se věnovali inspiraci v mytologii. Jednalo se především o mytologii řeckou a římskou. Collinsová se inspirovala u jednotlivých bohů, podle kterých vytvořila jednotlivé kraje Panemu. Ne všechny kraje však byly vytvořeny podle božstva. Dějová linie byla obohacena příběhy řeckých hrdinů. Zmínili jsme Pýrama, Thésea anebo mýtus o rohu hojnosti. V neposlední řadě jsme se věnovali archetypálnímu rozboru dvou hlavních protagonistů. Zde jsme si mohli povšimnout především archetypů animy a anima a také archetypu hrdiny, který je prostoupen celým dílem v obrazu Katniss Everdeenové.

## **6. Divergence**

Nyní se již zaměříme na dílo Veroniky Rothové, *Divergenci*. Dílo je napsáno jako trilogie, které se říká Povstalecká. Kromě prvního dílu, *Divergence*, který vyšel v Americe roku 2011 a v českém prostředí roku 2012, vychází roku 2012 v americkém i českém prostředí díl druhý, *Rezistence*, a díl třetí *Aliance*, jež byl vydán roku 2013 v Americe a v České republice roku 2014. Nejprve připomeneme zásadní okamžiky v dějové lince. Později se zaměříme na odraz mýtů v této knize a v neposlední řadě se budeme věnovat rozboru hlavních postav z hlediska archetypů podle Carla Gustava Junga.

### **6.1. Nástin příběhu**

Děj se odehrává v post-apokalyptickém Chicagu, ve kterém jsou obyvatelé rozděleni do pěti frakcí. První z těchto frakcí je frakce Odevzdaných. Jak již samotný název napovídá, vyznačují se nesobečností. Neohrožení mají typickou vlastnost statečnost. Mírumilovní jsou charakterističtí především klidem, který z nich vyzařuje. Sečtělí se vyznačují intelektem a Upřímní poctivostí. Existuje však ještě jedna frakce, a to tedy Odpadlíků. Do této skupiny patří obyvatelé, kteří byli vyloučeni ze svých frakcí.

Dějová linka sleduje osud Beatrice „Tris“ Priorové, které je šestnáct let. Všichni šestnáctiletí podstupují testy, jež jim řeknou, která frakce je pro ně ideální. Během této zkoušky mají v simulaci na výběr z několika možností. Podle toho, jak se rozhodnou, ukazují se předpoklady pro frakce. Výsledek by měl být vždy jednoznačný. Beatrice se narodila v Odevzdaných i se svým bratrem Calebem. Sama Beatrice se necítí být právoplatnou členkou své frakce. Domnívá se, že nemá dostatek potřebné nesobečnosti. V den zkoušky je velmi nervózní a její obavy se potvrdí. Její výsledek je neprůkazný, jelikož má vlohy hned pro tři frakce – Sečtělé, Neohrožené a Odevzdané. Její instruktorka ji varuje, ať se o tom nikde nezmiňuje. Beatrice je tedy divergentní a v této společnosti by byla zabita. Den před Dnem volby se zmítá v nerozhodnosti, kterou frakci si má vybrat, navíc o tom nemůže s nikým mluvit.

V Den volby si bratr Caleb vybere Sečtělé. V tomto okamžiku začne Tris pochybovat o své volbě. Nechce nechat rodiče samotné. Tím se projevuje jeden z jejích rysů – tedy nesobečnost. Nakonec se však rozhodne opustit svou rodnou frakci a vstoupit do frakce Neohrožených.

Beatrice odjíždí vlakem ke své nové frakci. První zkouškou je naskočení do jedoucího vlaku. Jeden z tzv. „nováčků“ to nezvládne a tím vypadává z frakce a řadí se

k Odpadlíkům. Beatrice skok zvládne, a tak se dostává na základnu Neohrožených, kde se seznamuje s instruktorem Čtyřkou. Ten jim vysvětluje, že ne všichni „přeběhlíci“ zde zůstanou. Musí projít iniciačním procesem a do frakce se dostane pouze deset nejlepších. Beatrice zde mění své jméno pouze na Tris. Někteří z členů ji nazývají Škrobem. Je to způsobeno šedým škrobovým oblečením, které musela nosit ve své rodné frakci.

Iniciace se zde skládá ze tří dílčích částí. V první části se musí naučit bojovat, a to jak se zbraněmi, tak i s pěstmi. Tris nemá dobré fyzické předpoklady. Nakonec skončí šestá, když jí pomůže její instruktor, který jí dá rady, jak porazit dívku Molly. Když jsou oznámeny výsledky, jeden z nováčků Peter neunese, že je druhý a vypíchne během noci svému protivníkovi oko. Ten nakonec opouští frakci i se svou přítelkyní a připojuje se k Odpadlíkům. Během návštěvního dne Tris zjistí, že její matka pochází z frakce Neohrožených. Mezitím stoupá napětí mezi Odevzdanými a Sečtělými kvůli vedení města. Sečtělí obviní vedoucího frakce Odevzdaných z týrání syna.

Druhá fáze iniciace je založena na simulaci. Je velmi podobná té, která byla přítomna u testů předpokladů. Nováčci jsou nuceni prožívat situace, kterých se nejvíce bojí. Jelikož je Tris divergentní, dokáže si zapamatovat fakt, že se jedná pouze o simulaci a tím se dostane do čela výsledků. To opět nemůže unést Peter, také Al a Drew, kteří se pokusí Tris shodit do propasti. Tomu zabrání Čtyřka. Al, dobrý kamarád Tris, ji prosí o odpuštění. Tris mu ale neodpustí a on spáchá sebevraždu.

Třetí fáze je zaměřena na krajinu strachu. Každý z nováčků musí projít všemi svými strachy. Tris jich má sedm. Během této fáze se snaží skrývat to, že je divergentní. Zde se vyvíjí vztah mezi Čtyřkou, má pouze čtyři strachy, a Tris. Čtyřka zavede do své krajiny strachu právě Tris, ta zjistí, že Čtyřka je vlastně Tobias, syn vedoucího frakce Odevzdaných, který také přestoupil. Po skončení všech fází je Tris stále na prvním místě. Zůstává tedy ve své nové frakci. Do ramene dostává injekci nového séra. Později pochopí, že dané sérum má přimět Neohrožené k boji proti Odevzdaným. V noci se všichni nováčci začnou oblékat. Tris je však pouze napodobuje, jelikož na ni neúčinkuje sérum. Stejně tak ani na Čtyřku. Tímto způsobem zaútočí Neohrožení na Odevzdané, mnoho lidí z této frakce zemře. Umírá také matka a otec Tris. Přeživší prchají do frakce Mírumilovných.<sup>114</sup>

---

<sup>114</sup> ROTH, Veronica. *Divergence*. Praha: Cooboo, 2012. ISBN 978-80-7447-549-8.

## 6.2. Mýty jako inspirace

V této kapitole se již zaměříme na samotné mýty. S ohledem na rozsah diplomové práce opět zmíníme inspiraci pouze v řecké a římské mytologii. Čerpat budeme především z Baileyho knihy *Mytologie*.<sup>115</sup> Jelikož se v daném díle velmi pracuje s čísly, budeme se věnovat také symbolice a mytologii čísel podle knihy Otty Betze *Tajemný svět čísel: mytologie a symbolika*.<sup>116</sup>

### 6.2.1. Mytologie čísel

Veronica Rothová ve svém díle využívá mytologii a symboliku čísel. Čísla se prolínají celým příběhem. Můžeme si jich povšimnout již v úvodu knihy, kde se dozvídáme, že zde existují frakce. Je jich pět, ale jsou tu ještě tzv. Odpadlíci. Frakcí je tedy šest. Dalším příkladem čísla je jméno *Čtyřka*. V příběhu také probíhá iniciace, ke které je nutné splnění tří úkolů. Tris musí zvládnout svých sedm strachů. Nyní se již podíváme na samotnou symboliku a mytologii jednotlivých čísel.

#### Číslo 3

Trojka se podle Betze vyjadřuje svou harmonií a souladem k celku.<sup>117</sup> Hlavní hrdinka příběhu musí projít třemi fázemi výcviku u Neohrožených, aby byla přijata do frakce. Jedná se o iniciační cestu a tzv. triádu. V příběhu jsou tři dobří přátelé Will, Tris a Christina.

Číslo tři je velmi symbolické. Můžeme ho chápat jako trojrozměrné. Teprve to, co má tři rozměry můžeme vnímat svými smysly. Triádu tvoří i muž, žena a dítě, trojka je tedy symbolem původní trojice rodiny, která nám zaručuje přežití. Tím se stává symbolem plodnosti a života. Z pohledu křesťanství se dostáváme k rozdělení světa na tři části – nebe, peklo, ráj (země). Bohové jsou většinou zobrazováni v triádách v hinduismu je to trojice Brahma – Višnu – Šiva, přičemž Brahma je první osobou, co vše stvořila, Višnu vše zachovává a Šiva je považován za ničitele. Velmi nápadná je triáda v křesťanství, kde je zachována trojjedinost Otec – Syn – Duch svatý. Otec je uznáván jako původní bytí a Stvořitel vesmíru. Syn je Spasitel a Vykupitel, který přichází zvěstovat o Otci a aby svou obětí na kříži smířil Boha se světem. Duch svatý je Obnovitel a Utěšitel, který přináší sedm darů k proměně srdce a přípravě na dovršení světa. Bohyně

<sup>115</sup> BAILEY, Greg. *Mytologie: mýty, pověsti & legendy*. Praha: Fortuna Print, c2006. ISBN 80-7321-201-3.

<sup>116</sup> BETZ, Otto. *Tajemný svět čísel: mytologie a symbolika*. Praha: Vyšehrad, 2002. ISBN 80-7021-546-1.

<sup>117</sup> Tamtéž, s. 44.



se velmi často objevují v triadické podobě. Například řecká bohyně měsíce byla vzývána jako „*Selené tří tváří*“, pravděpodobně to bylo kvůli třem fázím měsíce. Hekaté byla uctívána jako bohyně země, moře a nebes. Hekaté bývala také spojována s bohyní Artemis a Afrodité.<sup>118</sup>

Mýty jsou také velmi propojené s číslem tři. Tři moiry – Atropos, Lachesis, Klóthó jsou sudičky určující život. Thalló, Karpó a Auxó jsou bohyněmi hodin a určují tři fáze – počátek života, růst a sklizeň.<sup>119</sup>

Není nezvyklé, že je číslo tři velmi využíváno v pohádkách. Například tři oříšky pro Popelku, tři prasátka, tři zlaté vlasy. V pohádkách často musí hrdina splnit tři úkoly, nechat se trápit tři noci, uhádnout tři hádanky apod.<sup>120</sup>

V díle *Divergence* vidíme triádu především v přijímání Tris do nové frakce, kde se musí vypořádat se třemi úkoly. Pokud by nějaký nesplnila, stihl by ji trest, jak již tomu bývá v pohádkách. Také to můžeme vidět v jejím předpokladu hned pro tři frakce.

#### Číslo 4

O čísle čtyři se říká, že je číslem úplnosti reprezentující uspořádání světa. Bývá považované za posvátné. Betz také uvádí, že čtyřka je číslem pozemskosti, představuje totiž čtyři základní elementy. I proto dodnes stavíme domy se čtvercovým základem jako symbol něčeho trvalého, dlouhodobého.<sup>121</sup>

V Bibli je číslo čtyři také velmi nápadné. Zahrada blaženosti má tvar čtverce. Uprostřed je pouze jedna řeka, ta však vytéká do všech směrů, tedy do čtyřech směrů. „Svatý čtyřúhelník“ je neporušené místo, kde neexistuje hřích ani vina ani smrt. Máme také čtyři evangelia, která vznikla ze čtyř bytostí, tedy z cherubů. Cherubové mají čtyři tváře – lidskou, lví, býčí a orlí. Matouš má tvář lidskou, Marek lví, Lukáš býčí a Jan orlí. S číslem čtyři se setkáváme v křesťanském symbolu – v kříži. Ten je sám o sobě symbolem vykoupení. Jeho trámy ukazují do čtyř stran. Podobně je na tom objetí. Pokud chceme někoho obejmout, rozevíráme ruce, tím pádem zaujímáme pozici na kříži. Rozpažené ruce jsou symbolem sjednocení a lásky.<sup>122</sup>

---

<sup>118</sup> BETZ, Otto. *Tajemný svět čísel: mytologie a symbolika*. Praha: Vyšehrad, 2002. ISBN 80-7021-546-1, s. 44–46.

<sup>119</sup> Tamtéž, s. 48.

<sup>120</sup> Tamtéž, s. 48–49.

<sup>121</sup> BETZ, Otto. *Tajemný svět čísel: mytologie a symbolika*. Praha: Vyšehrad, 2002. ISBN 80-7021-546-1, s. 32.

<sup>122</sup> Tamtéž, s. 54–55.

S číslem čtyři je spojena také tzv. struktura čtvernosti. Pokud chce člověk poznat sám sebe, narazí na čtyři temperameny. Podle Platóna a Aristotela se máme učit čtyřem ctnostem (moudrost, statečnost, uměřenost a spravedlnost). Carl Gustav Jung ve své analytické psychologii mluví o různých funkcích vědomí. Předpokládal také čtvernost v myšlení, cítění, vnímání a intuici.<sup>123</sup>

V díle *Divergence* se čtyřka objevuje velmi často. Nejvýrazněji je však zobrazena ve jméně jedné z hlavních postav. Čtyřka si svou přezdívku vybral podle počtu strachů, které musí v simulacích překonat. Zároveň je zde vykreslen jako sjednotitel. Stojí mezi těmi dobrými a špatnými. Stará se tedy o bezpečí těch utiskovaných, dokáže se za ně postavit, tím pádem nás může odkazovat k symbolice kříže v křesťanství. Bez Čtyřky by frakce Neohrožených brzy skončila. Jak jsme již zmínili výše, musí projít během své Krajiny strachu čtyřmi situacemi, které odpovídají čtvernosti Carla Gustava Junga. Číslo čtyři se vyskytuje i v ringu, ve kterém musí Tris bojovat.

### Číslo 5

S číslem 5 se setkáváme již v samotném úvodu knihy. Tris se zmiňuje o pěti frakcích, ze kterých si má vybrat jednu během Dne obřadu. Jedná se o frakce Odevzdaných, Neohrožených, Mírumilovných, Sečtělých a Upřímných.<sup>124</sup>

V 18. století Louis Claude de Saint Martin zveřejnil dílo o symbolice čísel, které bylo přeloženo do německého jazyka. V knize stojí: „*Dvojka se bere jako počátek sudých čísel, trojka jako počátek čísel lichých. Spojením obou čísel vznikne číslo pět, které je právem ctěno, protože je prvním číslem, které vzniklo z prvního sudého a prvního lichého čísla, a kvůli podobnosti sudých čísel s ženou a lichých čísel s mužem je nazýváno manželstvím.*“<sup>125</sup> Z tohoto citátu je patrné, že číslo pět zde slouží jako prostředek sjednocení. Pro nový svět bylo důležité, aby fungoval, možná proto je zde využito čísla pět, které má za úkol společnost sjednocovat. Můžeme si to ukázat na příkladu Číny. Pro Čínu je pětka rozhodujícím číslem, lidé zde uznávají pět živlů – voda, země, oheň, kov a dřevo. Touto pěticí Číňané nerozumí rozdělení na pět jednotlivých substancí, ale dané substance jsou provázány. Dřevo poskytuje oheň, oheň dává svým procesem hoření zemi,

---

<sup>123</sup> BETZ, Otto. *Tajemný svět čísel: mytologie a symbolika*. Praha: Vyšehrad, 2002. ISBN 80-7021-546-1, s. 56–57.

<sup>124</sup> ROTHOVÁ, Veronika. *Divergence*. Praha: Cooboo, 2012. ISBN 978-80-7447-549-8, s. 10.

<sup>125</sup> CLAUDIUS, Matthias, citováno dle BETZ, Otto. *Tajemný svět čísel: mytologie a symbolika*. Praha: Vyšehrad, 2002. ISBN 80-7021-546-1, s. 64.

země dává kov, kov dává vodu (kapky rosy na kovových předmětech) a voda dává dřevo.<sup>126</sup>

Podobnou sounáležitost můžeme vidět u frakcí, které by jedna bez druhé nemohly existovat. Každá má na starost určitou oblast. Například Neohrožení se starají o bezpečnost všech frakcí, Mírumilovní mají na starosti obživu. Číslo pět je velmi důležité pro všechny. Máme pět smyslů, pět prstů na ruce, pentagram nás chrání před zlem, máme také *Pět knih Mojžíšových* a Ježíšovi bylo při jeho utrpení uštědřeno pět ran.<sup>127</sup>

### Číslo 6

Číslo šest se v knize neobjevuje explicitně. Původně je zde pět frakcí. Jenže vzniká frakce šestá, a to Odpadlíci. Odpadlíky rozumíme lidi, kteří z nějakého důvodu museli opustit svou frakci. Tito lidé žijí v blízkosti frakce Odevzdanosti, jelikož vědí, že se o ně daná frakce postará.

Podle Betze je šestka symbolem dokonalosti. Je součtem čísel 1, 2, 3, a zároveň jejich násobkem. Možná z důvodu touhy po dokonalosti Rothová stvořila ještě šestou frakci. Pokud bychom se zaměřili na mytologii čísla, setkáváme se s ním již v Bibli. Bůh stvořil svět za šest dní od všeho pozemského – světlo, slunce, hvězdy – po rostliny, zvířata a člověka. Šest dní pracoval a sedmý odpočíval. Ježíš byl také pozván na svatbu, když došlo víno a hosté chtěli ještě slavit, proměnil šest džbánů s vodou právě ve víno. Číslo šest je také spojeno s Ježíšovým utrpením. Ježíš byl šestý den přibit na kříž v šesté hodině.<sup>128</sup>

V židovství se objevuje symbolika šestky v hexagramu, tedy v šesticípé hvězdě, která je tvořena dvěma překrývajícími se trojúhelníky. Jeden trojúhelník směřuje špičkou dolů a druhý špičkou nahoru. Jedná se o symboliku spojení.<sup>129</sup>

V díle si můžeme podobného spojení povšimnout. Odevzdaní, Odpadlíci a Mírumilovní tvoří jeden trojúhelník. Neohrožení, Upřímní a Sečtělí tvoří trojúhelník druhý. První skupina je zde prezentovaná jako bezbranná, která se především stará o blaho druhých. Nemá žádné zbraně a žije skromně. Druhá skupina si potrpí na určitý přepych.

---

<sup>126</sup> BETZ, Otto. *Tajemný svět čísel: mytologie a symbolika*. Praha: Vyšehrad, 2002. ISBN 80-7021-546-1, s. 65.

<sup>127</sup> BETZ, Otto. *Tajemný svět čísel: mytologie a symbolika*. Praha: Vyšehrad, 2002. ISBN 80-7021-546-1, s. 60.

<sup>128</sup> Tamtéž, s. 70.

<sup>129</sup> Tamtéž, s. 70.

Vlastní zbraně, ať zbraněmi rozumíme hmatatelné, či nehmatatelné. Zároveň ale musí všechny skupiny fungovat v jednom světě – zde tedy dochází k propojení.

V Číně je šestka posvátným číslem. Člověk by se měl naučit šestero umění – náboženský rituál oběti, hudbu, lukostřelbu, řízení bojového vozu, psaní a počítání.<sup>130</sup> Podobně to můžeme chápat i v *Divergenci*. Lidé jsou zde rozděleni do frakcí a každá frakce se na něco zaměřuje. Jsou zde však divergentní lidé, kteří mají nadání pro více frakcí.

## Číslo 7

Číslo sedm dostalo na celém světě určující funkci, která měla vykládat skutečnosti a lidský život. Podle Betze sedmička symbolizuje sedm životních rolí, kterými musíme v našem životě projít. Nejprve jsme nemluvnátkem, následně se stáváme žáčkem, zamilovaným, vojákem, sudím, dědkem a zapomněním.<sup>131</sup> Podle filozofa Filóna z Alexandrie se lidský život dělí na sedmiletí: „*Na konci prvního sedmiletí přicházejí na místo mléčných zubů zuby pravé, na konci druhého sedmiletí nastává pohlavní zralost, ve třetím raší u mužů vous, čtvrté je dobou květu života, páté je obdobím uzavírání sňatků, šesté přináší zralost a rozum, deváté zkrocení vášní, a v důsledku toho spravedlnost a mírnost. V desátém je však nejlepší zemřít, protože v pozdějším věku je člověk vetším a nepotřebným starcem.*“<sup>132</sup>

V křesťanském prostředí je číslo sedm hojně zastoupeno. U Zachariáše mluvíme o sedmi Hospodinových očích prohledávajících celou zemi. Svátky obvykle trvají sedm dní, stejně jako posvátný svícen má sedm ramen. V Novém zákoně máme v Otčenáši sedm proseb. U Posledního soudu budeme souzeni podle sedmi milosrdenství. Sedm dní trvalo stvoření světa. Sedmička je však i číslem zlým. Z Marie Magdalény bylo vyhnáno sedm démonů, apokalyptický drak byl sedmihlavý.<sup>133</sup>

V díle se setkáváme s číslem sedm ve spojení s Tris, která musí v Krajíně strachu projít sedmi svými strachy. Přeneseně bychom to mohli chápat jako závěrečnou cestu, než se z malé dívky stane opravdová žena, která může vstoupit do nové frakce a přijmout ji.

---

<sup>130</sup> BETZ, Otto. *Tajemný svět čísel: mytologie a symbolika*. Praha: Vyšehrad, 2002. ISBN 80-7021-546-1, s. 71.

<sup>131</sup> BETZ, Otto. *Tajemný svět čísel: mytologie a symbolika*. Praha: Vyšehrad, 2002. ISBN 80-7021-546-1, s. 74–75.

<sup>132</sup> FILÓN, citováno dle BETZ, Otto. *Tajemný svět čísel: mytologie a symbolika*. Praha: Vyšehrad, 2002. ISBN 80-7021-546-1, s. 76.

<sup>133</sup> Tamtéž, s. 78–79.

### **6.2.2. Bohové a postavy**

Během psaní svého díla se Veronica Rothová pravděpodobně inspirovala v řecké mytologii. Můžeme to vidět v charakteru postav.

Beatrice Priorová se narodila, jak jsme se již zmínili, ve frakci Odevzdaných, během Obřadu volby se však připojila k Neohroženým. Už jen v tomto aktu můžeme spatřit vlastnosti typické pro Bohyni Athénu. Athéna je bohyně války, strategie a síly. V tomto případě se můžeme odkázat i k tomu, že se jedná o divergentní postavu. Už jen to, že je divergentní, ji činí statečnou, jelikož si uvědomuje mnoho věcí, které pro ostatní nejsou jasně viditelné. Vidí nebezpečí, které ostatní přehlíží. Musí se skrývat, aby se neprozradila. Athéna se zrodila z hlavy Dia. Ten si povolal Hermése, který palicí prorazil lebku nejvyššího Boha. Z jeho hlavy vyskočila Athéna v plné zbroji. Podobně se Tris neohroženě vrhla skokem do jámy při přijímacím rituálu nováčků frakce. Podobně jako Athéna tedy skočila dolů ve své plné zbroji.

Během svého začleňování k nové frakci se Tris setkává s Ericem, který je vedoucím instruktorem. Erica bychom mohli popsat jako bezcitného člověka. Jde mu především o moc. Své pravomoci se nebojí využívat. Zde se autorka inspirovala u boha války Aréa. Rozdíl mezi Arésem a Athénou spočívá především v jejich způsobu vedení války. Athéna je bohyně strategie, můžeme si tedy dovolit tvrdit, že o způsobu boje přemýšlí. Arés je zaměřen spíše na silovou stránku. Jde mu o to získat vše s pomocí síly. Podobně je na tom i Eric. Ten se připojí k vedoucím frakce. Na nováčky používá veškerou svou moc. Při prvním setkání jim oznámí, že část z nich bude z frakce vyřazena pro nesplnění úkolů. Nebojí se využívat také fyzické násilí.

Bůh podsvětí Hádes se stal inspirací pro postavu Čtyřky. Čtyřka se stane jakýmsi ochráncem nováčků a především Tris. Je stejně jako ona divergentní. Tris se zpočátku zdá jako nebezpečný, vidí u něj především jeho stinné stránky i to, že si ode všech snaží držet odstup. Hádes unesl do podsvětí Persefonu. Zde ji svým způsobem chránil, podobně jako je to v knize, kdy Čtyřka chrání Beatrice. Persefona byla zároveň jeho jediným slabým místem a oním slabým místem se pro hlavního hrdinu v knize stala Tris. Neustále se ji pokoušel chránit a tím proti sobě stavěl vedení frakce a především Erica.

### **6.2.3. Mýtus o Prométheovi a jeho zrcadlení v příběhu**

Prvním mýtem, který zde zmíníme, je mýtus o Prométheovi. V řecké mytologii je Prométheus Titán. Měl dva bratry, oba však předčil svou vychytralostí a mazaností. K bohům neměl žádnou úctu, ale přesto jim pomáhal v boji proti Titánům. Prométheus je

považován za stvořitele člověka z hlíny, kterému Palas Athéna vdechla život. Zeus řekl, že by lidé měli bohům přinášet oběti, protože jim bohové dovolují žít. Prométheus tedy zabil býka a stáhl z něj kůži. Do kůže zabalil maso a dal to na jednu hromadu, druhá hromada byla tvořena kostmi obalenými tukem. Diovým úkolem bylo vybrat jednu z připravených hromad. Ta měla být vždy obětována bohům. Zeus vybral špatnou hromadu a lidé obětovali bohům kosti a maso jim zůstávalo. To se nelíbilo bohům, proto lidem sebrali oheň, aby museli jíst maso syrové. Prométheus však oheň ukradl a navrátil ho lidem. Za to ho stihl krutý trest. Byl přikován ke skále a každý den mu orel (sup) vyrval játra. Ta však do druhého dne dorostla a situace se opakovala.

Prométheus měl však jasnovidcké schopnosti, které zdědil po své matce. Díky těmto schopnostem viděl zánik Olympu a všech bohů. Nakonec byl Prométheus osvobozen Héraklem, který zastřelil orla (supa) šípem. Symbolem připevnění ke skále se pro něj stal prsten s kamínkem.<sup>134</sup>

V díle *Divergence* se můžeme setkat se zrcadlením mýtu. Když se Tris dostává do své Krajiny strachu, musí čelit vranám. Vrány za ní letí a vyklovávají jí vnitřnosti, respektive se snaží proklovat její kůži. Zarývají jí pařáty do kůže, podobně jako své zobáky. Tris před nimi nemůže nikam uniknout, podobně jako nemohl Prométheus. Mohli bychom v tom spatřovat jakýsi trest za provinění, které cítí. Sama útok vran vidí jako svůj trest. Otázkou je, za co si trest zaslouží. V první řadě trpí neustálými pocity viny ke své rodině, kterou opustila, když si vybrala novou frakci. Druhý pocit viny má za svého přítele Ala, který kvůli ní spáchal sebevraždu skokem ze skály do propasti, což můžeme chápat jako Prométheovu skálu.

Další podobnost můžeme vidět v připomínce trestu. Prométheus nosil prstýnek z kamene skály, ke které byl přikován. Tris si nechala na svá záda vytetovat létající vrány. Na začátku jsme uvedli, že je Prométheus vychytralý a nemá úctu k bohům. Tris se odmítá podrobit vedoucím své frakce, zároveň za ni ale bojuje. Stejně jako Prométheus bojoval za bohy i proti své rodině, Tris jde do boje proti své původní frakci. Vychytralost se projevuje i u hlavní hrdinky. V jedné z výzev se nenechává strhnout davem, ale vyleze na staré ruské kolo, aby se mohla rozhlédnout a vymyslet nejlepší strategii pro boj. I to, že je divergentní, vyvolává dojem určité vychytralosti. V simulacích si vždy dokáže uvědomit, že se jedná o pouhou simulaci, ale zároveň to dokáže skrývat před ostatními, aby nebyla odhalena.

---

<sup>134</sup> BAILEY, Greg. *Mytologie: mýty, pověsti & legendy*. Praha: Fortuna Print, c2006. ISBN 80-7321-201-3, s. 26.

Posledním shodným bodem s mýtem je fakt, že Athéně byly jako symbol přiděleny vrány. V předchozí kapitole se zmiňujeme o ztotožnění Tris s bohyní Athénou. A právě vrány si Tris nechává tetovat na záda.

#### **6.2.4. Mýtus o Pandořině skřínce a jeho zrcadlení v příběhu**

Pandora je v řecké mytologii manželkou Titána Epiméthea. Je známá především tím, že přinesla na zem zlo a utrpení. Prométheus přinesl lidem oheň a lidé se naučili různá řemesla, umění. Žili šťastný život a připadali si neohrožení, proto také přestávali své božstvo uctívat. Zeus nařídil, aby Héfaistos vytvořil z hlíny a vody dívku, jejíž krása se nikdo nevyrovná a nikdo jí neodolá. Od bohů dostala jméno Pandora. Kromě jména dostala od bohů dary. Athéna ji naučila ženským pracím, Afrodité jí vdechla touhu po lásce, Hermés ji obdaroval svůdností, lži a lstí. Mezi dary byly i takové, kterých se ostatní bohové chtěli zbavit. Všechny dary byly pečlivě uzavřeny ve skřínce.

Hermés dovedl Pandoru na zem, kde si měla vzít právě Prométhea, ten však odmítl a varoval i svého bratra, ten si ji však za ženu vzal. Pandora nakonec skříňku otevřela a vypustila na svět bídu, nemoci, svízele. Jediné, co zůstalo na dně skříňky, byla naděje.<sup>135</sup>

Se symbolem skříňky se můžeme setkat i v rozebíraném díle. Pokaždé když do děje vchází sérum, je přinášeno ve tvrdých černých skřínkách. Sérum lidem způsobuje halucinace a nechává je s jejich největšími běsy a strachy. Během iniciačního zasvěcení tímto musí všichni nováčci projít. Někteří zůstávají pod vlivem séra i dlouhé hodiny. V tuto chvíli můžeme mluvit o jejich zkáze, podobné té, kterou vypustila na zemi Pandora ze své skříňky. Všem nováčkům se také nedostává naděje, že by se z vlivu séra mohli dostat ven.

Asi nejvýznamnější Pandořinou skřínkou je v příběhu skříňka se sérem, které má za úkol přivést všechny Neohrožené k Odevzdaným, aby je pozabíjeli. V tuto chvíli dochází ke zkáze celé jedné frakce, která nemá žádnou naději na přežití. Neohrožení nikoho nepoznávají a jsou schopni zabít své rodiče i přátele. Pouze na divergentní jedince toto sérum nefunguje. Na rozdíl od mýtu zde přeci jen nějaká naděje zůstala, a to v podobě Tris, která nakonec zvládne zrušit vliv séra.

---

<sup>135</sup> BAILEY, Greg. *Mytologie: mýty, pověsti & legendy*. Praha: Fortuna Print, c2006. ISBN 80-7321-201-3, s. 29.

### 6.2.5. Mýtus o Héraklovi a jeho zrcadlení v příběhu

Hérakles je jednou z nejméně významnějších a nejstatečnějších postav řecké mytologie. Je to jediný hrdina, který získal nesmrtelnost a stal se bohem síly, vytrvalosti a píle. Oplývá nadlidskou silou, důvtipem a odvahou. Už jako malý chlapec se stal nesmrtelným. Lstí se dostal k prsu bohyně Héry a po napití se z onoho prsu získal nesmrtelnost. Héro to velmi rozzlobilo a poslala na něj dva hady, které ale oba uskrtil. Každého v jedné ruce. Později se učil řídit vůz, šermovat, zacházet se všemi zbraněmi, boxovat, střílet lukem, také se učil strategii, zpěvu a hudbě. Protože Hérakles zabil své děti a Ífiklovy dvě děti pod šílenstvím, které seslala Héra, odešel do Delf, aby se dozvěděl, jak se má od svého činu oprostít. Od krále Eurysthese dostal deset úkolů. Původně jich tedy mělo být deset, ale dva splněné mu nebyly uznány, a to popravení hydry a vyčištění Augiášových chlévů. Hérakles sice dostal dary od bohů, ale více spoléhal na svůj kyj a luk.

Deset úkolů bylo zabít nemejského lva, zabít hydru, chytit kerynejskou laň se zlatými parohy, chytit erymanthského kance, vyčistit Augiášovy chlévy, zahnat stymfálské ptáky, přivést krétského divokého býka, přihnát Dioméduvy lidožravé koně, přinést pás královny Amazonek, přihnát dobytek obra Géryona, přinést tři zlatá jablka ze zahrad Hesperidek, přivést psa Kerbera, strážce podsvětí.<sup>136</sup>

Hérakla můžeme vidět i v díle *Divergence*. Tris se rozhodla pro novou frakci. Aby do ní mohla vstoupit a byla přijata za členku, musela splnit několik úkolů. Svým způsobem se tomu dá rozumět jako odčinění odejití z frakce. Podobně jako Hérakles chtěl odčinit svůj hrůzný čin. Nesměla selhat, jelikož by to znamenalo vyloučení. Kdyby byla vyloučena, nemohla by ochránit svou rodinu. Podobně jako malý Hérakles se v první fázi učila bojovat se všemi zbraněmi. Nejprve se jednalo o střelení z pistole, následovaly nože. Byla velmi obětavá a dokázala přinést oběti pro své kamarády. Například pro Ala, kterého vystřídala před terčem, do kterého se házely nože. Zde můžeme vidět nesmírnou odvalu a odhodlanost, přesně jako tomu bylo u Hérakla, když plnil úkoly. Následně se učila podobně jako Hérakles boxovat. V této fázi nevyňikala. Nebyla tak silná a mohutná, aby dokázala porazit i muže. V tomto ohledu se od antického hrdiny liší. Musela se spíše spoléhat na svou mrštnost a obratnost. Velmi jí v tomto úkolu pomohla strategie, které se musela naučit, stejně jako Hérakles. Podobný byl i počet úkolů, které měli splnit, a to

---

<sup>136</sup> BAILEY, Greg. *Mytologie: mýty, pověsti & legendy*. Praha: Fortuna Print, c2006. ISBN 80-7321-201-3, s. 120—135.



tedy deset. U Tris byly tři v iniciační cestě a sedm v Krajině strachu. Hérakles měl zahnat stymfálské ptáky a u Tris to byly vrány v její simulaci.

Stejně jako bájný řecký hrdina i Tris splnila všechny své úkoly a začlenila se do nové frakce.

### **6.3. Archetypy**

#### **6.3.1. Beatrice Priorová**

Beatrice Priorová se narodila se svým bratrem Calebem do rodiny žijící ve frakci Odevzdaných. Tato frakce je předurčena k tomu, aby její obyvatelé byli obětaví. Jejich povinností je se starat o Odpadlíky. Často působí jako učitelé, zdravotní sestry a sociální pracovníci. Beatrice vyrůstá v rodině, kde platí přísná pravidla. Dokud neproběhne Obřad volby, během večere nesmí děti pokládat otázky svým rodičům. Hrdinka příběhu s tím má problém, projevuje se zde její zvědavost. Když jede autobusem, je si vědoma, že by měla pustit sednout ostatní cestující, ale nemůže si pomoci a zůstává sedět.

Nejvýraznějším archetypem je zde archetyp persony, tedy sociální masky. Tris si je vědoma, že do frakce Odevzdaných nepatří. Přesto se musí neustále tvářit, že ano. Během pobytu ve škole, cesty autobusem, cesty domů, stále musí předstírat předpoklady pro svou frakci. Archetyp persony se projevuje i v okamžiku, kdy je u ní objevena divergence. V tomto okamžiku je pro Beatrice více než nezbytné nasazovat si sociální masku. Snaží se chovat tak, aby k sobě nepřitahovala pozornost ostatních členů frakcí.

Nemůžeme přehlédnout ani archetyp hrdiny, který je v případě ženských postav velmi často spojen s archetypem anima, tedy dokonalého mužství. Tris se musí během své zasvěcovací cesty v nové frakci naučit mužským stránkám. První opravdovou zkouškou je příprava na boj se zbraněmi a později i pěstní souboje. V tomto okamžiku se u hrdinky objevuje právě mužská stránka. Můžeme ji charakterizovat jako odvahu a houževnatost. Přestože je několikrát poražena a zmlácena do krve, odjede s nováčky vlakem kvůli dalšímu úkolu. Mužství se projeví i v okamžiku, kdy musí překonat svůj strach v Krajině strachu a při simulacích. Málokdo mu dokáže čelit. S tím je tedy propojen také archetyp hrdiny. Hrdina musí překonávat úkoly, často se také obětovat, aby dosáhl cíle. Tris na konci příběhu zachrání svou původní frakci. Nepovede se jí však zachránit celou její rodinu. Jako hrdina tedy prochází úkoly, zasvěcováním do nové frakce. Její obětavosti si můžeme všimnout v okamžiku, kdy je ochotna se postavit před terč za svého kamaráda. Jejím úkolem bylo neuhnout a nezavírat oči před letícím nožem, který vypustí Čtyřka. Tris v tomto úkolu obstojí. Podobně se její mužská část projevuje ve stylu

oblékání. Nejrady nosí kalhoty a vlasy pevně stažené do culíku. Své ženské přednosti se snaží schovávat pod neforemným oblečením, nechce na svou ženskost přitahovat pozornost.

Archetyp stínu zde není příliš zastoupen, přesto ho můžeme vidět v touze po odplatě a po ublížení ostatním členům frakce. Pro Beatrice je odplata velmi důležitá, což můžeme právě označit za stinnou stránku osobnosti. Vždy se musela přizpůsobovat. Její původní frakce je považována za tu podhodnocenou. Nemohou sedět, dokud členové ostatních frakcí stojí, dostávají stále stejné staré jídlo, oblečení je z kousavého materiálu a má barvu šedi, do zrcadla se smí dívat jen jednou měsíčně při střihání vlasů a nemohou mít svůj vlastní názor. Možná právě tyto skutečnosti vedly Tris k odplatě.

### **6.3.2. Čtyřka – Tobias**

O Tobiasovi alias Čtyřce se toho ze začátku moc nedozvídáme. Víme jen, že působí velmi chladně na své okolí. Je samotářský a nemá velké ambice. Zdá se být odtažitý, ale zároveň má dobré srdce. V průběhu děje získáváme informace o jeho přestupu k Neohroženým, podobně jako Tris, z frakce Odevzdaných. V dějové lince je často zmiňováno, že velitel frakce Odevzdaných, Marcus, týral svého syna Tobiase, který se nakonec rozhodl odejít do jiné frakce. To že je Čtyřka oním synem se dozvídáme prostřednictvím Tris, která je vzata do Krajiny strachu. Tam spatří Marcuse držícího v ruce bič.

Nejvýraznějšími archetypy jsou zde archetyp stínu, hrdiny a persony. Začneme archetypem persony. Tobias se stane jedním z instruktorů nováčků. Nikomu z nich neřekne, že je synem Marcuse a přestoupil z Odevzdaných. Vytváří si úplně novou identitu. Působí na okolí jako chladný introvert, který nemá potřebu s nikým mluvit, s nikým se stýkat. Ve skutečnosti je však velmi společenský a má několik svých přátel. Ti ho obdivují a rádi s ním tráví čas. Podobně je tomu u Tris. Ta se do něj zamiluje a teprve tehdy proniká pod jeho masku. Vidí i jeho kladné stránky. Například to, že je citlivý, záleží mu na ostatních a pro dobro všech okolo je schopen položit svůj život. Během jednoho z úkolů je nucen házet nožem po Tris. Dokonce ji při jednom výpadu poraní na uchu. Zde se projevuje právě jeho persona. Nejrady by to neudělal, ale aby na něj nepadlo podezření, musí daný úkol dodělat. Podobně je tomu v případě jeho divergence. Musí se tvářit, že je pod vlivem séra, když se všichni ostatní vydají na pochod, aby zničili jinou frakci.

Archetyp stínu je zde velmi výrazný. Dozvídáme se, že byl obětí týrání svým otcem. Odraz daného archetypu vidíme v Krajině strachu. Zde se setkáváme s jeho otcem, který v ruce drží opasek, nebo bič. Je opět ochoten mu ubližovat. Úkolem Čtyřky je zde překonat svou stinnou stránku, svůj strach. Bohužel se nedozvídáme, jak se mu to povede překonat, jelikož je zachráněn Tris, která se před něj postaví, aby mu již nikdo nemohl ublížit. Stinnou stránku si s sebou ale nosí neustále, proto se jeví všem uzavřený. Psychická bolest se u něj nezahojila. Můžeme to vidět v okamžiku jeho setkání s otcem.

Tobiase můžeme také považovat za hrdinu. Podobně jako Tris musel projít zasvěcením do nové frakce. Za záchranu své původní frakce je ochotný položit život. Jeho hrdinství se však také projevuje ve vztahu k Tris. Tím, že se do ní zamiloval, si zneprátelil více lidí. Například Eric si na něj dává větší pozor a když si myslí, že je pod působením séra, chce ho zabít. Tobiasovo hrdinství se projevuje také v okamžiku, kdy zachránil Tris před jistou smrtí. Protože se Tris dařily simulační zkoušky, chtěli ji ostatní nováčci, včetně Ala, shodit do propasti. Čtyřka ji však zachránil. Podobně se o ni postaral, když byla v ringu zmlácena do bezvědomí. Odnosl ji na ošetrovnu a když se rozhodla, že i přes všechna svá zranění podstoupí další úkol, pomáhal jí nastoupit do vlaku, bez ohledu na to, jaké jeho chování bude mít následky. Hrdinství můžeme vidět také v odhodlanosti překonat svůj strach z výšek jen proto, aby mohl být na blízku své vyvolené a chránit ji. Mluvíme o části knihy, kdy se Tris rozhodla vylézt na staré rezavé ruské kolo. Tobias překonává strach a vydává se za ní, aby jí zajistil bezpečí. Objevuje se zde i ženský prvek v podobě pečování o druhé. O tom jsme se však již zmínili výše.

V této kapitole jsme se zaměřili na dílo Veronicy Rothové, a to konkrétně na dílo *Divergence*, které je prvním dílem tzv. Povstalecké trilogie. Nejprve jsme nastínili dějovou linku, kde jsme zmínili hlavní pasáže děje potřebné pro následnou analýzu. Z rozboru díla je patrná inspirace v řecké mytologii. Hlavní postavy nesou božské vlastnosti a můžeme je tedy přirovnat k jednotlivým bohům. Nalezneme zde i řecké mýty, které sloužily jako inspirace, například příběh o Pandořině skřínce, nebo mýtus o Prométheovi. Rothová se ve svém díle opírá také o mytologii čísel, která je v celé knize velmi patrná, nejvíce to můžeme vidět u jména jednoho z hlavních hrdinů. V charakteristice postav se nejčastěji vyskytují archetypy hrdiny, persony a stínu.

## 7. Závěr

Ve své diplomové práci s názvem *Odraz mytologie v současné young adult literatuře* jsem se zaměřila na současný trend na knižním trhu, a to na žánr young adult literatury. Pozornost jsem věnovala především dvěma trilogiím. S ohledem na rozsah diplomové práce jsem vybrala pouze první díly. *Hunger games: Aréna smrti* je prvním dílem trilogie *Hunger games* Suzanne Collinsové a *Divergence* je prvním dílem tzv. Povstalecké trilogie spisovatelky Veronicy Rothové. Kladla jsem si za cíl poukázat na možnost inspirace v mytologii a rozebrat postavy z hlediska archetypů.

V teoretické části jsem nastínila problematiku young adult literatury. Pozornost jsem věnovala charakteristice a populárním žánrům. Taktéž jsem se věnovala science fiction literatuře, zaměřila jsem se na její rozdělení a hlavní motivické okruhy. Zde jsem nastínila také definice fantasy a fantastické literatury, jelikož se dané pojmy často zaměňují. Samostatnou kapitolu jsem nazvala *Dystopie*, jelikož obě díla mnou vybraná můžeme za dystopie označit. Zmínila jsem zde definici, motivy a také výstavbu dystopických románů. Poslední kapitola teoretické části pojednává především o mýtech a archetypech. Zde jsem uvedla definici mytologie a mýtů. S ohledem na rozbor diplomové práce byla pozornost věnována řecké mytologii, ačkoliv se obě autorky inspirovaly i u mytologií jiných národů. Definice a archetypální typy postav byly čerpány z díla Carla Gustava Junga.

Praktická část mé diplomové práce byla zaměřena na rozbor děl. První část byla věnována dílu *Hunger games: Aréna smrti*. Nejprve jsem čtenáře uvedla do děje zmíněním dějové linie. Následně jsem se již věnovala mytologii. Velmi zajímavým zjištěním pro mě byla inspirace při vytváření jednotlivých charakteristik Krajů. Zjistila jsem, že většina Krajů je shodná s charakteristikou určitého boha. Později jsem se pokusila nastínit i jednotlivé mýty, které z mého pohledu mohly sloužit jako zdroj inspirace při vytváření knihy. V neposlední řadě jsem provedla analýzu charakteristiky postav podle Carla Gustava Junga. Nejvíce se zde objevovaly archetypy anima a animy, hrdiny, stínu a matky.

Druhý oddíl praktické části diplomové práce byl věnován dílu *Divergence*. Podobně jako v předchozím případě jsem uvedla čtenáře do děje pomocí dějové linky. Během mého rozboru odrazu mytologie jsem si všimla, že autorka se převážně zaměřovala na mytologii čísel. Přesto jsem zde však našla odraz řecké mytologie, a to především v charakteristice postav, kdy hrdina je vyobrazením řeckého boha. Následně

jsem se pokusila přiblížit mýty, které se mohly stát inspirací při psaní knihy. Při analýze archetypálních charakteristik postav jsem si povšimla nejvíce rozpracovaných archetypů hrdiny, stínu a persony.

Diplomová práce si kladla za cíl podat přehled možné inspirace v mytologii při výstavbě prvních dílů trilogií Suzanne Collinsové a Veronicy Rothové. Obě autorky se opírají především o řeckou mytologii. Collinsová propojila bohy s vytvořením nových krajů země Panemu. Rothová využila bohy jako předobraz svých hlavních hrdinů a na rozdíl od Collinsové se věnovala také mytologii a symbolice čísel. V obou dílech se setkáme s řeckými mýty, které sloužily jako jakýsi podklad pro vznik příběhu. V díle *Hunger games: Aréna smrti* je to více patrné. Obě autorky zároveň do svých děl zahrnuly archetypy postav podle Carla Gustava Junga.

Byla bych velmi ráda, kdyby má diplomová práce přiměla více dospívajících číst knihy a hledat v nich mnohem více, než co je explicitně napsáno.

# Literatura

## Primární

1. BAILEY, Greg. *Mytologie: mýty, pověsti & legendy*. Praha: Fortuna Print, c2006. ISBN 80-7321-201-3.
2. COLLINS, Suzanne. *Hunger games*. Přeložil Zdík DUŠEK. Praha: Fragment, 2012. ISBN 978-80-253-1474-6.
3. ROTH, Veronica. *Divergence*. Praha: Cooboo, 2012. ISBN 978-80-7447-549-8.

## Sekundární

4. ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1995. ISBN 80-85364-57-3.
5. AUERBACH, Loren a Arthur COTTERELL, ed. *Mytologie: bohové, hrdinové, mýty*. Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-778-4.
6. BETZ, Otto. *Tajemný svět čísel: mytologie a symbolika*. Praha: Vyšehrad, 2002. ISBN 80-7021-546-1.
7. CART, M. The Value of Young Adult Literature. In: *Young Adult Library Services Association* [online]. Chicago: American Library Association, 2016 [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <http://www.ala.org/yalsa/guidelines/whitepapers/yalit>.
8. CZAPLÍŇSKÁ, Joanna. Proč scifisté nejsou optimisté - znamená konec 20. století konec antiutopie? In: *Česká literatura na konci tisíciletí II*. [online] Praha, 2001. [cit. 2019-10-10] Dostupné z: <http://www.ucl.cas.cz/edicee/data/sborniky/kongres/CLKT2/31.pdf>.
9. DOMMERMUTH-GUDRICH, Gerold a Ulrike BRAUN. *Nejznámější mýty: 50 klasických mýtů antického světa*. Praha: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-579-X.
10. Genres and forms for young adult and young fiction. *National Library of New Zealand* [online]. New Zealand, 2017 [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <https://natlib.govt.nz/schools/reading-engagement/childrens-and-youth-literature/genres-andforms-for-young-adult-and-young-fiction>.
11. HOPCKE, R. H. *Průvodce po sebraných spisech C. G. Junga*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1994.
12. JUNG, C. G. *Hrdina a archetyp matky: symboly proměny II*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 2009.

13. JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí*. Vyd. 1. - dot. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997, 437 s. Výbor z díla. ISBN 80-85880-11-3.
14. JUNG, Carl Gustav. *Duše moderního člověka ; Stati vybral a z něm. orig. přel. Karel Plocek; Předml. naps. Ludvík Běťák*. Brno: Atlantis, 1994. ISBN 80-7108-087-X.
15. KAGARLICKIJ, Julij I. *Fantastika, utopie, antiutopie*. Přel. Zdeněk Kubeš. Praha: Panorama, 1982. ISBN 11-087-82.
16. LANGER, Aleš. *Průvodce paralelními světy: nástin vývoje české sci-fi 1976-1993*. Praha: Triton, 2006. ISBN 80-7254-857-3.
17. LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem: výkladový slovník základních pojmů literární teorie*. Jinočany: H&H, 2002. ISBN 80-7319-020-6.
18. MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha; Litomyšl: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X.
19. *Mytologie: ilustrovaný průvodce světovými mýty a legendami*. Bratislava: Perfekt, 2006. ISBN 80-8046-333-6.
20. NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995. ISBN 80-85390-33-7.
21. NEFF, Ondřej. *Tři eseje o české sci-fi*. Praha: Československý spisovatel, 1985. Puls (Československý spisovatel).
22. NEUMIER, R. (2016). Middle Grade vs. Young Adult [online]. In *Rachel Neumeier: Fantasy and Young Adult Author*. [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <https://www.rachelneumeier.com/2016/10/26/middle-grade-vs-young-adult/>.
23. NOVÁK, Josef. *Antiutopie a dystopie: ošklivé světy, za které si lidé můžou sami*. In: Drakkar: pochmurná města. [online] Říjen 2010, č. 22, [cit. 2019-10-10]. Dostupné z: [http://drakkar.sk/download/vydani/drakkar\\_2010\\_22\\_rijen.pdf](http://drakkar.sk/download/vydani/drakkar_2010_22_rijen.pdf).
24. OUŘEDNÍK, Patrik. *Utopus to byl, kdo učinil mě ostrovem: pokus o vymezení jednoho žánru*. Vyd. 1. Praha: Torst, 2010. ISBN 978-80-7215-395-4.
25. PEARL, M. Young Adult vs. New Adult: What's the Real Difference. In *Indies Unlimited*. [cit. 2019-03-10]. 2015. Dostupné z: <http://www.indiesunlimited.com/2015/01/23/youngadult-vs-new-adult-whats-the-real-difference>.
26. PUHVEL, Jaan. *Srovnávací mytologie*. Praha: Lidové noviny, 1997. Mytologie. ISBN 80-7106-177-8.
27. *Slovník základních pojmů psychologie C. G. Junga*. Vyd. 1. Překlad Věra Stavová. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 2005.
28. TRENCSENYI –WALDAPFEL, Imre. *Mytologie*. 1. vyd. Praha: ODEON, 1967.

29. VLAŠÍN, Štěpán, ed. *Slovník literární teorie*. 2. rozš. vyd. Praha: Československý spisovatel, 1984.