

UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA

MAGISTERSKÉ PREZENČNÍ STUDIUM

2011 – 2013

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Barbora Vosátková

Koncept hrdinského eposu a dnešní varianty

Praha 2013

Vedoucí diplomové práce: Prof. PhDr. Michaela Soleiman pour Hashemi,
CSc.

JAN AMOS KOMENSKY UNIVERSITY PRAGUE

MASTER FULL-TIME STUDIES

2011 - 2013

DIPLOMA THESIS

Barbora Vosátková

The Concept of the Heroic Epic and its variants today

Prague 2013

The Diploma Thesis Work Supervisor: Prof. PhDr. Michaela Soleiman
pour Hashemi, CSc.

Prohlášení

Prohlašuji, že předložená diplomová práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracoval(a) samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpal(a), v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použitých zdrojů.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne

Jméno autora/ky

Poděkování

Chtěla bych poděkovat Prof. PhDr. Michaele Soleiman pour Hashemi, CSc., za podporu, odborné vedení práce a neocenitelné rady.

Anotace

Diplomová práce se zabývá pohledem na strukturu příběhu hrdinského eposu a jeho přínosu moderní scénáristické tvorbě. Práce rozebírá synopse několika příběhů slavných hrdinů, na které pak aplikuje teoretické poznatky vědeckých odborníků, kteří se tímto tématem zabývali. Podle studií epických básní stvořili univerzální koncept cesty hrdiny, která je dnes aplikovaná na rozsáhlou část moderní tvorby příběhu.

Klíčové pojmy

Archetypy postav, eposy, hrdinové, hrdinova cesta, koncepty příběhu, monomýtus .

Annotation

This diploma thesis concerns the structures of the heroic epic and its contributions to modern scenarios. The thesis analyzes several stories of legendary heroes and then identifies the theories of experts on this subject. They constructed a universal concept of the hero's journey according to these legends. Nowadays this concept is adapted in many aspects of modern storytelling.

Key words

Character Archetypes, Epic poems, Heroes, The Hero's Journey, Story Concepts, monomyth.

OBSAH

ÚVOD	8
1 SLAVNÍ REKOVÉ A JEJICH PŘÍBĚHY	11
1.1 Odysseus, hrdina člověkem.....	12
1.2 Sigurd a drakobijci.....	21
1.3 Píseň o Béowulfovi.....	27
1.4 Avalone, svatý Avalone.....	33
1.4.1 Pátrání po svatém grálu	38
1.5 Tristan a Isolda, hrdinové jako milenci	39
1.6 Hrdinové spící pod horou	43
2 OSNOVY HRDINSKÉHO TEXTU.....	46
2.1 Monomýtus - život legendárního hrdiny	46
2.1.1 Lord Raglan.....	47
2.1.2 Tisíc tváří hrdiny	48
2.1.3 Campbellových sedmnáct fází monomýtu	50
2.2 Morfologie pohádky a další koncepty.....	63
2.3 Archetypy postav	64
2.3.1 Hrdina.....	64
2.3.2 Mentor	65
2.3.3 Posel	65
2.3.4 Strážce prahu	66
2.3.5 Žena - tři tváře Evy	66
2.3.6 Stín.....	67
3 EPOS A JEHO HRDINA JAKO PŘEDOBRAZ DNEŠNÍ TVORBY	69
3.1 Tolkien a Béowulf	69
3.2 Myšlenka antihrdiny.....	73
3.5 Moderní dobrodružství.....	78
ZÁVĚR	81
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	83
SEZNAM PŘÍLOH	85

ÚVOD

Cílem práce je především seznámit s konceptem hrdinského eposu jako skutečným předobrazem, podle kterého jsou a byly vytvářeny životy hrdinů jak zcela smyšlených, tak i přetvářeny životopisy skutečně žijících historických postav.

Hlavním cílem je navázání myšlenek původních hrdinských písní jako zdroje čerpání novodobého vyprávění.

Moderní člověk se při zmínce slov „hrdinský epos“ poněkud zalekne. Vidí především složité verše a archaickou mluvu namísto fantastických světů a napínavého příběhu. Neuvědomuje si, že jejich strukturu vídá dnes a denně v nespočtu knih, divadelních představení, ale i filmů, her a komiksů. Práce se tedy bude snažit seznámit s hlavními strukturami hrdinského eposu, jak se mu věnovali odborníci podle toho, co v něm viděli, a poukázat na souvislosti s dnešní vizí hrdiny a jeho příběhu. Moderní tvůrci sami se ho nelekají, naopak. Uchopí z něj osvědčené vzorce a vtisknou jim vlastní originalitu.

Prvním skutečným epickým hrdinou byl sumerský král Gilgameš, jehož příběh pochází již 2. tisíciletí před naším letopočtem. Práce se však soustředí především na typ evropského hrdiny, přestože konečné přijaté archetypy příběhu i jeho představitelů jsou směsí všech světových kultur.

Epos samotný se za staletí své existence značně proměňoval a přizpůsoboval potřebám společnosti, ve které fungoval. Lidskost a charakterové vady antických hrdinů tak postupem času nahradila severská neohroženost a romantika rytířského středověku. Prolnutí křesťanského a mytického myšlení se obtisklo i do některých hrdinských písní: vycházejí sice z pohanského vidění světa, jejich obsah je předkřesťanský, ale zároveň se v nich objevují i křesťanské prvky.

První část práce se věnuje představení a synopsím několika nejvýznamnějších hrdinských příběhů, které ovlivnily vnímání konceptu hrdinů, jejich vlastností a neodlučitelných prvků dobrodružství, jak si ho představujeme dnes. První epos, *Odysseyia*, rozebírá příběh ithackého krále šibalů, který je svou lidskou stránkou pro dnešního konzumenta jedním z nejpřístupnějších začátků v oblasti hrdinských písní. Jeho postava i příběh dala vzniknout několika archetypům, které dnes souvisejí především s dobrodružným a akčním žánrem.

Další bod se věnuje příběhu norského reka Sigurda, který vystupoval ve spoustě tamním bájí a legend. Jeho hlavním symbolem je drakobijecký mýtus, kdy se

hrdina postaví nadpřirozené bestii v nerovném souboji. Sigurd je prvním typem ideálního hrdiny, který je v práci jmenován. Představuje několik prvních znaků vize ideálního hrdiny, kterého z cesty svede pouze spleť struktura nechtěné tragédie. Destruktivní forma žárlivé lásky. V norských mýtech je čest a vize pravdy zásadním tématem, takže Sigurdův příběh představuje v tomto smyslu výzvu. Drak a jeho poklad sice jsou stěžejními a nejčastěji zapamatovanými prvky příběhu, ale větší dopad mají intriky mezi postavami, které měla pojit milenecká a bratrská pouta důvěry.

Nejstarší hrdinský epos *Béowulf*, který vznikl v 7. – 9. století nabízí především napětí ve formě bitev se škálou nadpřirozených bytostí starého světa. Prezентuje formu neznámého a nepochopitelného zla. Zároveň se zdejší hrdina stává ideálním archetypem klasického reka. Společně se studii J. R. R. Tolkiena poskytuje základní koncept pro dobrodružnou fantasy, ze které se dnes odvíjí celý tento žánr i díky popularitě oxfordského profesora lingvistiky.

Artušovský mýtus je ikonickou ságou v oblasti života epického hrdiny. Málokdy dnes nalezneme příběh, ve kterém by se nenalézal alespoň jeden z jeho prvků. Král Artuš také patří mezi první bájně hrdiny, u kterých se projevila snaha odborníků přiřadit jeho život skutečným historickým osobám.

Tristan a Isolda jsou dodnes dávným archetypem romantického milostného příběhu. Přestože jejich slávu nakonec zastínila populárnější nástupci, zůstávají první skutečnou tragickou „*love story*”.

Poslední bod, hrdinové pod horou se pak dělí o univerzální představu hrdiny-ochránce, který ani po smrti nikdy neodejde z mysli lidí.

Druhá část práce se věnuje už samotnému konceptu hrdinského eposu, jak byl spojením různých studií nakonec utvořen. Umístění teoretických studií až do druhé části následné srovnání s archetypy vyskytujícími se v rozebraných eposech. Hlavní část kapitoly je zasvěcena práci amerického mytologa Josepha Campbella a jeho vizi hrdinovy cesty v podobě „*monomýtu*”. Právě od něj se totiž odvíjely všechny pozdější studie a inspirovali spisovatele a režiséři novodobé tvorby. Dále kapitola zmiňuje několik konceptů, který *monomýtus* obohacují nebo rozvíjejí a představuje zažité archetypy několika důležitých postav příběhu.

Ve třetí části je popsána forma adaptace konceptů hrdinských eposů na moderní příběhy. Protože jedním z prvních, kdo tuto myšlenku prosazoval byl John R. R. Tolkien, věnuje se první podkapitola srovnání *Písně o Béowulfovi* a jeho vlastní

fantastické tvorbě. Ty nejočividnějším podobnosti sám studoval a srovnával ve svých přednáškách.

Moderní převzetí klasických eposů však konceptu darovalo nejen inovace v příběhu, ale také snahu o obměnu vnímání protagonistů. Vzniká tak myšlenka antihrdiny, který slouží jako protiklad morálním a charakterovým zásadám klasického epického hrdiny.

Poslední část práce pak rozebírá, jak byly tyto moderní inovace adaptovány do scénářů přitažlivých pro současné publikum.

TEORETICKÁ ČÁST

1 SLAVNÍ REKOVÉ A JEJICH PŘÍBĚHY

Co vlastně dělá hrdinu hrdinou? Síla, válečnické umění, odvaha nebo rozhodnost? Mýty a legendy v tom mají překvapivě jasno. Všechny výše uvedené vlastnosti jsou pro hrdinu nepochybně důležité, ale ještě významnější je přínos hrdiny pro jeho lid - vesnici, kmen, království či národ.

Legendárního hrdinu totiž nedělají hrdinou jeho fyzické či povahové vlastnosti, ale činy, a to především ty, které vykoná pro dobro kolektivu. Zabití nestvůry je tedy hrdinským skutkem pouze tehdy, když daná nestvůra sužuje okolní obyvatele a její zabití tak přináší i další užitek než jen demonstraci hrdinova bojového umění či poskytnutí námětu k zajímavému příběhu.

Tento aspekt hrdinství je ukryt dokonce i v samotném označení hrdinů v mnoha evropských jazycích, která většinou vycházejí ze starořeckého slova *hērós*, původně znamenajícího *ochránce* či *obránce*. Ještě starodávnější indoevropský etymologický základ tohoto slova pravděpodobně vycházel ze slovesa strážit. Prapůvodními hrdiny v tomto slova smyslu tak byly ochranné postavy jako starořečtí héroové Héraklés či Orestés, kteří se za své skutky stali uctívanými jako polobohové a střežili svá království i po smrti. Ostatně to je i znakem mnohých dalších hrdinských postav z různých kultur, ovšem k tomu až později. Teprve pozdější věky rozšířily pojetí hrdiny na kohokoli, kdo se nebezpečí a protivenství postaví čelem a je ochoten obětovat život v zájmu vyššího společenského celku.

Prvotní forma hrdinských příběhů se prvotně tradovala ústně. Už tehdy vycházelo najevo že lidstvo má bez ohledu na odlišnosti kultura a víry velice podobnou vizi hrdiny a eposu jeho života. S vynálezem písma pak začaly první pokusy o jejich zdokumentování.

Jednou z nejrozsáhlejších sbírek je Islandská sága původně orální příběhů *Edda*. Vznik většiny eddických písní datovala věda převážně do 9. a 10. století. Podle reálií se usoudilo, že většina z nich pochází z Norska. Odtud je vikinští osadníci vyvezli na Island, kde se písně dále rozvíjely a vznikaly další. Po několik staletí existovaly pouze v ústní podobě, zapsány byly až ve 13. století. Orální tradice je pochopitelně poznamenala, a tak jedna píseň může obsahovat několik různě starých vrstev.

Doba, kdy se tyto poetické útvary rodily a utvářely, byla turbulentní a rozporuplná. Islandská společnost v ní zažila nejprve prudký rozmach a posléze i totální politický rozklad. Právě finální krizi svobodného islandského státu paradoxně provázal bouřlivý rozkvět písemnictví. Je tedy pravděpodobné, že k němu přispělo vědomí dějinného zvratu a zániku nezávislosti země.

Podobně jako eddické písně, plné bájných draků, mocných bohů a statečných hrdinů na pozadí kultura a historie, se sbírky dobrodružných příběhů začaly hromadit i v jiných zemích Evropy.

Nejmoudřejší by bylo začít u nejstaršího evropského zdroje příběhu jednoho hrdiny - eposu *Odysseia*.

1.1 Odysseus, hrdina člověkem

*„Štvaný muž bloudí, Múzo,
sinými moři, ztroskotav svatou Tróji.
Spatřil nesčetná města i mravy,
vytrpěl nezměrné strasti na vlnách,
bojuje se svými druhy o holý život
a návrat do vlasti“¹*

Nejstarší dílo evropské literatury, nesmrtelný epos *Odysseia*, vzrušuje představivost čtenářů již téměř tři tisíce let.. Příběh o Istitivém Odysseovi a jeho dobrodružstvích obklopuje celá řada tajemství. Ačkoli bývá společně s *Íliadou* označován za homérský epos, Homérovo autorství není kánonicky doloženo a podobně jako jeho předchůdci pravděpodobně vychází z ústně tradované epické poezie.

Odysseus, král starořecké Ithaky, je známý především jako tvůrce slavného dřevěného koně, díky kterému byla dobytá mocná Trója. Již tato skutečnost zdůrazňuje základní vlastnosti tohoto legendárního hrdiny, který nevitězí pomocí hrubé síly či válečnického umu, ale svým důvtipem, rozvahou a inteligencí. Odysseus je tak prvním skutečně civilizovaným hrdinou evropské mytologie.

Postavu Odyssea nacházíme ve dvojici nejstarších děl evropské literatury, starořeckých homérských eposech *Ílias* a *Odyssea* z osmého století před naším

¹ ŠRÁMEK, V. a S. FISCHEROVÁ, *Homér - Odysseia*, úvodní verše.

letopočtem. Zatímco *Ílias*, epická báseň o trojské válce, je v první řadě dílem opěvující téměř superhrdinské postavy mocných válečníků, civilnější *Odysseia* je dobrodružným příběhem o putování obyčejného člověka dalekými krajinami osídlenými podivuhodnými bytostmi a národy.

Díky tomu tvoří tento epos předobraz veškeré dobrodružné a fantastické literatury, rytířskými romány počínaje a fantasy ságami konče. Jeho hlavní hrdina Odysseus již totiž není polobožskou postavou zasazenou do starobylého hrdinského řádu, ale obyčejným člověkem soupeřícím s nepřízní osudu jen pomocí rozumu a odvahy. Vedle Hérakla a Thésea je nejznámějším hrdinou řeckých mýtů a bájí. Jeho statečnost, odvaha, vytrvalost a zejména chytrost vešly do přísloví, jež žijí dodnes. „*Odyssea*“ je ještě stále nejvýstižnějším pojmenováním dlouhé a strastiplné cesty. Jako hrdina bez bázně, i když ne vždy bez hany, ožil pak Odysseus v nesčetných dílech řeckých, římských a novověkých umělců; žije v nich vlastně stále. U Římanů, kteří se považovali za potomky Trójanů, ho jeho nepřiliš lichotivé vlastnosti změnilo přímo v zápornou postavu. Zřejmě se mu tak mstili za to, že ze všech řeckých vůdců měl největší podíl na záhubě Tróje.

Své království vyženil Odysseus sňatkem s princeznou Pénélopou, kterou si vzal z lásky. To, že její věno zahrnovalo Ithaku, Kefalénii, Zakynthos a přilehlé pobřeží, také neškodilo. Protože byl stejně moudrý jako vychytralý, vládl spravedlivě, ve shodě se radou sněmu i lidem, a se sousedními králi žili v míru.

Když pak byla útekem Heleny a Parida rozpoutána Trojská válka, snažil se jí Odysseus nejprve zabránit diplomatickou cestou. Když vyjednávání selhala, vyzval Helenin švagr, král Agamemnón všechny řecké krále, aby pomohli vrátit jeho bratrovi Meneláovi ženu a čest. Začal připravovat válečnou výpravu.

Odysseus na výzvu nereagoval. Místo boje za manželku jiného krále chtěl žít v míru a pohodlí po boku své manželky Pénélopy. Byli vysláni poslové, aby ithackého krále přesvědčili k boji, s Odysseem však byla marná řeč. Snažil se Agamemnónovi kurýry obelstít tím, že předstíral duševní chorobu. Aby to dokázal, odešel na pole a začal je orat a osévat solí. Bohužel nastal jeden z mála okamžiků, kdy Odysseova mysl byla přechytračena. Jeden z poslů na zkoušku položil před spřežení s pluhem Odysseova novorozeného syna Télemacha. Ten pluh samozřejmě zastavil, tím však prokázal, že má všech pět pohromadě a měl je poté po celou dobu války, do které se nakonec přece jen vypravil.

S trochou nadsázky můžeme konstatovat, že v legendární trojské válce zvítězili rekové především díky Odysseovi. První velkou službu prokázal řeckému vojsku už před vyplutím do Tróje. Získal pro ně účast slavného reka Achillea. Věštcí prohlásili, že města lze dobýt jen tehdy, zúčastní-li se tažení Achilleus. Jenže Achilleova matka, mořská bohyně Thetis, znala i jinou věštbu. Odejde-li její syn do války, získá před Trójou věčnou slávu, ale ztratí život. Protože pro matku je život dítěte zpravidla milejší než jeho sláva, ukryla Achillea na ostrově Skyru, kde musel žít v ženských šatech mezi dcerami krále Lykoméda. Odysseus tento dvůr navštívil, a protože lest je lepší než násilí, přestrojil se za kupce a bez potíží se dostal do paláce. Mezi šperky a drahé látky, které rozložil před královské dcery, pohodil jakoby náhodou kopí. Když potom jeho druhové na dané znamení zatroubili před palácem na poplach, dívky se bázně rozprchly. Jen Achilleus se nezapřel, shodil své přestrojení a chopil se kopí. Přestrojený válečník byl tak díky Odysseovi odhalen a bez velkého přemlouvání posílil řady řecké armády.

Odysseovi patřila také hlavní zásluha na úspěchu vylodovací operace. Ne že by král Agamemnón nerozuměl válečnému umění, nebo měl zbabělé vojáky. Vědělo se však, že první Řek, který se dotkne trojské půdy, první též padne. Jeden z ochranných systémů patronských bohů Tróje. Všichni řečtí bojovníci proto váhali, vždyť žádný z nich samozřejmě nechtěl jít vstříc jisté smrti bez boje. Když Odysseus viděl, že to umožňuje Trójánům zformovat obranné šiky, rozhodl se povzbudit váhající bojovníky a urychlit vylodování. Vyhodil na břeh svůj štít a obratně na něj skočil. Nadšení vojáci, věřící, že se věštba nevyplnila, jej následovali. Ovšem, bystrost ithackého krále byla zřejmě skutečně jedinečná, neboť povzbuzení vojáci již břehu dosáhli pěším způsobem. První z nich pak sice skutečně zahynul, probodnutý kopím trojského prince Hektóra. Teprve poté se Odysseus dotkl nohou trojské půdy a riskantní vylodovací operace byla zajištěna.

Za dlouhých deset let, na které se protáhlo obléhání Tróje, dokázal Odysseus mnohé hrdinské činy. Bil se vždy statečně a neváhal nasadit život, aby zachránil druhy, jimž hrozila smrt. Stal se nejlepším rádcem vrchního velitele a stejně jako na bitevním poli se osvědčil při výzvědných výpravách a diplomatických posláních. Podařilo se mu například infiltrovat trojské řady, dostat se tak za hradby do jejich chrámu a ukrást odtud posvátnou sochu *palladium*, zasvěcenou bohyni moudrosti, Athéně, která svou moc ochraňovala město před dobytím. Vzhledem k tomu, že Trójáné měli už tak u

Athény vroubek za to, že jí Paris ve svém soudu upřel jablko nejkrásnější bohyně,² narušil tak Odysseus výrazně trojskou morálku, a naopak povzbudil Řeky.

Jeho nápadem byl i proslulý „trojský kůň“. Ačkoli tváří v tvář nepříteli dokázal Odysseus sílu a odvalu, přece se našli řečtí bojovníci, kteří se mu vyrovnali nebo ho dokonce předčili. Nutno podotknout, že ne vždy tento fakt akceptoval zrovna sportovně a dokonce se zasloužil o záhubu řeckého posla, který ho přelstil ohledně jeho předstíraného šílenství. U Tróje ho však nikdo nepřevýšil důvtipem při řešení spletitých otázek a obratností při nesnadných jednání.

Odysseovy skutky v Trojské válce, které představují nejstarší vojenské triky v dějinách, by rozhodně stačily k tomu, aby mu zajistily nesmrtelnost. Odysseus se ale především proslavil dobrodružným putováním z Tróje zpět do rodné Ithaky, které trvalo dalších deset let a patří k nejpozoruhodnějším příběhům v dějinách světové literatury. Během svého dlouhého bloudění zažil hrdina obrovské množství podivuhodných dobrodružství. Vedle setkání s celou řadou bizarních národů, jsou nejzajímavější jeho setkání s dnes již ikonickými nadpřirozenými obyvateli řeckých moří. Souboj s jednookým obrem Polyfémem, záludnými kráskami Sirénami lákajícími kouzelným zpěvem plavce do záhuby, mořskými obludami Skyllou a Charybdou a mnoho dalších tvoří zlatý fond fantastické imaginace, ze kterého později čerpaly desítky dalších mýtů a legend, včetně novodobé dobrodružné literatury.

Trója již deset dlouhých let odolávala všem útokům Agememnónova vojska; muži byli vyčerpaní a u mnohých z nich se čím dál víc projevovala touha pod domov. Více tak u Odyssea, který se tohoto válečného tažení v první řadě vůbec zúčastnit nechtěl. Vzpomínal na rodnou Ithaku, krásnou Pénélope a především svého syna, o jehož celé dětství byl jako otec připraven. Měl už tak po krk řeckých králů a jejich manželek, trojských princů i malicherných bohů. Kvůli sobě a svým druhům se tedy snažil vymyslet nějaký způsob, jak zdolat nedobytné hradby Tróje, které údajně postavil sám bůh slunce Apollón, a moci tak vyrazit na cestu domů. Postavit dřevěného koně a umístit do jeho dutého břicha elitu řeckých vojáků nebylo jeho prvním nápadem; protože ale podplacení trojských spojenců nebylo pravděpodobné, ukázal se jako nejlépe proveditelný. V čem však Odysseus znovu prokázal svou pověstnou lstivost byla zběhlost ve vnímání své vlastní doby, znal pověřivost a úctu k olympským bohům.

² Proto byla Athéna ve válce na straně Řeků, navzdory tomu, že ji Trójané vždy zodpovědně uctívali a bohyně si město kvůli jeho kultuře a umění dříve oblíbila. Vypadá to, že ani bohyně moudrosti není prosta ješitnosti.

Proto zanechal spolu s koněm na břehu i „dezertéra“, který měl Trójaný přesvědčit, že se řecká armáda vzdala, odplula zpět za moře a koně zde nechala jako oběť bohům. Poradil pak králi Agamemnónovi zapálit řecký tábor, nalodit vojsko a odplout s ním na západ. Neodpluli však domů, jak se Trójané domnívali, ale skryli se s celým loďstvem ze blízkými ostrovy. Tam potom vyčkali do soumraku a za tmy se vrátili k trojským břehům. Všechno pak proběhlo přesně podle Odysseova plánu. Když Trójané spatřili vzdalující se řecké lodě všichni věřili, že Agamemnón své obléhání vzdal. Údajný dezertér, zanechaný na trojské pláži u dřevěné „modly“, pak na otázku co je dřevěný kůň zač odpověděl slovy, které ho naučil Odysseus: koně Řekové postavili na radu svých věštců, aby tak odčinili Odysseovu loupež Athéniny posvátné sochy z hlavního trojského chrámu. Je prý proto tak velký, aby ho Trójané nemohli vtáhnout do města, protože by je pak chránil namísto řeckého loďstva. Jedině trojský věstec Láokón namítal, že by měli koně raději spálit a nic neriskovat, v té chvíli však v prospěch Řeků zasáhla sama Athéna. Poslala na Láokóna z moře velkého hada, který ho zahubil. Trójané si to přeložili jediným možným způsobem: je to znamení toho, že bohyně se mstí za zneuctění koně. Pak už všichni souhlasili, že vtáhnou dřevěnou obětinu do města. Samozřejmě museli kvůli tomu zbořit část svých legendárních hradeb, protože přesně jak bylo řečeno, a jak Odysseus zamýšlel, kůň byl tak obrovský, že by jinak branou neprošel. Pak už jen celé město mohutně slavilo vytoužené vítězství nad Agamemnónovým vojskem a zmoženo vínem pak spalo tvrdým spánkem nic netuše, že nepřítel je za branami. Řečtí válečníci, ukrytí v dřevěném koni, pak pobili tu hrstku stráží, která zůstala bdělá a dali signál svým vyčkávajícím druhům. Armáda vtrhla do Tróje skrze zničené hradby a nastalo strašné vraždění. Teprve poté, co bylo vítězství Řeků už jisté, se masakr změnil v bitvu. Trójané, kteří nebyli zabiti ve spánku se konečně zmohly na nějakou obranu, tím však vše jen urychlili. Je zajímavé, že i sám Homér v *Ílias* líčí chování řeckých vojáků s neskrývanou brutalitou, včetně slavných hrdinů. Zahynuli všichni trojští válečníci, včetně většiny královské rodiny. Zachránila se jen hrstka mužů a žen, kteří pod vůdcovstvím trojského hrdiny Ainea uprchli z hořících trosek Tróje. Aineás pak zbytek svého lidu podle eposu *Aenea* odvedl přes moře do nových končin, kde založil město, z něhož později vznikl Řím.

Po dobytí Tróje nepřekvapivě propukly mezi řeckými králi spory o ukořistěné poklady a otroky. Odysseus se hádek o kořist v podstatě neúčastní; ze zrušení krásného města má radost pouze z důvodu vidiny návratu do vlasti. Mnozí z řeckých hrdinů se z vítězství příliš dlouho neradovali; buď zahynuli v mořských hlubinách na cestě zpět, nebo, jako Agamemnón, padli rukou zákeřných vrahů hned po vstupu na

rodnou půdu. I jiným bylo souzeno dlouhé bloudění po neznámých mořích a dalekých zemích, ale žádný z nich však nemusel tak dlouhou pouť a překonat tolik strašlivých útrap jako Odysseus. Příčinou všech těchto strastí byl hněv boha moří Poseidóna. Jednou z prvních překážek, na kterou Odysseus narazil téměř na začátku své plavby. Jeho loď zakotvila u neznámého ostrova kvůli doplnění zásob, ukázalo se však, že se jedná o říši lidožravých jednookých obrů Kyklopů. Hned první z nich, kterého Odysseus potkal, jej pozval k sobě do jeskyně a ithacký král, věřící v zákon pohostinnosti, nabídku přijal. Polyfémos ho však i s jeho muži ve své jeskyni uvěznil a zatarasil vchod obrovským balvanem. Hned ten večer zabil několik Odysseových mužů a udělal si z nich večeři. Během této příšerné hostiny se Odyssea zeptal na jméno. Rozzuřený ithacký král již začal spřádat pomstu za své druhy a způsob, jak dostat přeživší v pořádku zpět k lodím, proto lživě odpověděl: „*Jmenuji se Nikdo.*“ Polyfémos mu na to škodolibě odpovídá, že ho za zdvořilost tedy sní jako posledního. Kdyby věděl, jak dopadla většina Odysseových nepřátel, jistě by své plány změnil. Každé ráno Kyklop odvalil balvan, aby vyvedl své stádo ovcí na pastvu. Vchod za sebou pak znovu zatarasil a večer se vrátil a snědl další nešťastníky k večeři, dokud se jednoho večera nepodařilo Odysseovi obra opít, rozpálil jeho vlastní kyj v ohni a pak mu jím ve spánku vypíchl jediné oko. Ostatní Kyklopy uslyšeli obrův křik a přispěchali mu na pomoc. Na jejich otázky, kdo že mu to udělal, mohl odpovědět jediným jménem které znal: Nikdo. Obři si mysleli, že se snad zbláznil, protože skrytého Odyssea a jeho muže neviděli.

Když pak ráno oslepený Polyfémos pouštěl ovce opět na pastvu, ohmatával každé z nich hřbet, aby mu žádný ze zajatců neproklouzl. Ithacký král však zachránil zbytek svých druhů tím, že je uvázal ovcím na břicha a sám se rovněž pověsil pod posledního berana. Jakmile se dostali šťastně na loď, neodpustil si pyšný Odysseus poslední výsměch. Z plných plic se Kyklopy vysmál a navíc na něj hrdě zavolal své skutečné jméno, aby věděl, kdo že ho to napálil. To se samozřejmě ukázalo jako obrovská chyba, neboť Polyfémos byl synem boha Poseidóna a ve vzteku po svém otci žádal odplatu. Kdokoli, kdo zná trochu řecké mýty, ví, že Poseidón se umí mstít strašlivě a žádný rodič nevidí rád, když se ubližuje jeho potomkům; včetně situací, kdy si za to mohou sami. Nebýt přistání na ostrově Kyklopů, nikdy bychom epický příběh *Odysseia* neznali. Ironií tedy stává, že zatímco za své hanebnější činy během Trojské války ho žádný trest bohů nestihl, nyní Odysseus pykal ze akt sebeobrany. Nejdřív ho Poseidón nechal spatřit břehy Ithaky a pak jeho naděje zdrtil prudkým poryvem větru, který ithacké loď zahnal zpět do neprobádaných moří. Bůh moří pak Odyssea

pronásleduje a celých deset let mu brání vstoupit na rodnou půdu. Doma na Ithace se mezitím stačí rozpoutat spory o nového krále, přece jen, trůn nemůže zůstat bez vládce věčně, nebo by zavládl chaos. Na Odysseově dvoře se usídlí zástup nápadníků, z nichž si má královna Pénélopa vybrat nového manžela, který bude Ithace vládnout. K té se mezitím dostávají zprávy ze sousedních království, že jejich armády a vládci se již z trojského tažení vrátili. Přesto však neztrácí naději a snaží se nápadníků zbavit veškerou diplomatickou cestou, kterou je schopna vymyslet, a snaží se získat především čas. Když pozbudou výmluvy na účinnosti, a nápadníci nabudou směrlosti, prohlásí, že se znovu provdá, až utká pohřební rubáš pro Odysseova otce. Nápadníci souhlasili a tak se dala do tkaní. Co utkala ve dne, pak v noci zase vypárala a dařilo se jí takto dotěrné rádoby krále klamat několik let. Ti si dlouhou chvíli krátili zneužíváním pohostinnosti královského dvora a svým hodováním přivedli Ithaku téměř na mizinu.

Pro Odyssea znamenala jeho rodina i vlast zdroj vůle pokračovat dál, ale na rozdíl od své Pénélopy se podobnou věrností tolik chlubit nemohl. Prvním skluzem pro něj byl ostrov národa Lotofágů³, kteří se živili ovocem zapomnění a pohostili jím vřele každého hosta. Když u jejich břehů přistálo ithacké loďstvo, zůstali tam necelý rok, dokud Odysseus ze sladké apatie, které lotosové plody způsobovaly, neprobudil sebe i své muže. Během pobytu na ostrově si všichni užívali společnosti krásný Lotofánek.

Další pokušení na Odyssea čekalo na Aiaie, ostrově čarodějky Kirké. Když na něm Odysseus přistál, netušil, že je mu souzeno zůstat tam celý rok. Muže, jež vyslal na průzkum, změnila totiž Kirké svým kouzelným prutem na zvířata. Aby tedy své muže zachránil, vydal se Odysseus do paláce čarodějky. Jeho smělost se zalíbila bohu Hermovi.⁴ Ten mu daroval bylinu, která ruší Kirčina kouzla. Když Kirké poznala, že její magie na hrdinu nezabírá, došla k názoru, že musí být vyvolený samotnými olympskými bohy. Slíbila mu, že vrátí jeho družině lidskou podobu, ovšem pouze pod podmínkou, že s ní rok na ostrově zůstane a potěší ji v její osamělosti svou společností. Odysseus souhlasil a za ten rok, co s ní strávil, se více než spřátelili. Přesto však byl rád, když přišel den, kdy mohl požádat o svolení odplout. Kirké svůj slib splnila a Odyssea i jeho druhy propustila; navíc s dobrými radami.

Po další dlouhá léta se Odysseus stětoval na mořích a ostrovech s nepřáteli, spojenci a bestii řeckých mýtů. Sálh si až na dno zoufalství, kdy v návrat na Ithaku již nedoufal a navíc přišel o všechny své lodě, přátele a vojsko. Zůstal nakonec sám, když čelil největšímu zdržení, které zakusil u nymfy Kalypsó, kde žil celých sedm let.

³ Řecky „pojídači lotosu.“

⁴ Bůh obchodníků, důvtipu, vynalézavosti a zlodějů.

Pravda, i kvůli tomu, že Poseidón mu bránil mořeplavbě a nymfa ho nechtěla pustit. Toužil sice vrátit se k věrné Pénélopi, ale intimní vztah s Kalypsó, po dobu svého pobytu u ní, neodmítal. Až po sedmi letech se bohové slitovali a přinutili jak nymfu, tak boha moří, aby Odyssea pustili domů. Prostřednictvím voru, dvoudenního plavání a nakonec na propůjčené spojenecké lodi se hrdina, po dlouhých deseti letech, na které se jeho odyssea díky Poseidónovým zásahům protáhla, konečně vrací na milovanou Ithaku. Právě včas, neboť Pénélopina lest byla vyzrazena a nápadníci ji donutili rubáš dotkat. Navíc začali hrozit smrtí Odysseovu synovi, Télemachovi, který již dospěl v možného nástupce trůnu, a rozhodli se stejně počastovat i otce, kdyby se nakonec skutečně vrátil. Télemachos neměl dost sil, aby matku před dotěrnými nápadníky sám ubránil, a tak se rozhodl vydat do světa sám a otce najít. Naštěstí nemusel putovat příliš daleko, protože Athéninou pomocí se s Odysseem setkal zrovna, když ten se vrátil na Ithaku. Syn otce tedy v podstatě viděl poprvé v životě; když Odysseus odplouval do Trojské války, byl Télemachos ještě v plenkách a slyšel o něm pouze z vyprávění. Společně se vydali zpět do ithackého paláce, Odysseus v přestrojení za žebráka.

Pénélopa vyčerpala všechny prostředky, ale měla ještě poslední trumf. Vyhlásila soutěž o svou ruku. Dala přinést Odysseův těžký luk a dvanáct seker s podmínkou, že kdo by prostřelil šípem skrze ucha všech, měl se stát jejím novým manželem a králem Ithaky. Věděla totiž, že jediný, kdo kdy dokázal napnout tětivu tohoto luku, byl sám Odysseus. Mezitím Télemachos propašoval svého otce do královského paláce. Nikdo, kromě jeho starého psa a chůvy jej nepoznal, a poprvé po dvaceti letech strávit noc ve svém domově, obhlédnout celou situaci a připravit plán. Ráno se, podle královnina očekávání, nikomu z nápadníků nepodařilo luk napnout, natož z něj vystřelit. Když pak požádal o svůj pokus i přestrojený Odysseus, muži se otrhanému žebrákovi vysmáli, ale Pénélopa se za něj přimluvila. Bez námahy napjal tětivu a prostřelil hned na první pokus ucha všech dvanácti seker postavených za sebou. To však nebylo jediné překvapení. Odysseus ze sebe strhl žebrácké hadry a stanul před uzurpátory ve své pravé podobě. Obrátil luk proti nim a s Télemachovou pomocí všech 108 nápadníků pobil jako odplatu za hrubost a povýšenost, se kterou se chovali k jeho ženě, království i lidu.

Po tomto vítězství musel však Odysseus podstoupit ještě jednu zkoušku. Pénélopa, v níž se za dlouhá léta jeho nepřítomnosti utvrdila nedůvěra, nechtěla uvěřit, že před ní stojí její muž. Navíc dvacet let tvář milovaného člověka poznamenají. Nenaléhal, pouze požádal o nocleh. Královna tedy nařídila, aby bylo, dle zákona

pohostinství, hostovi nabídnuto nejlepší lůžko: tedy její vlastní. Z královské ložnice ho sluhové měli přestěhovat do rezervních komnat. Odysseus poznal lest své manželky a překvapeně poznamenal, že přestěhovat jejich lože je nemožné. On sám přece vyřezal nohy postele z kmene olivovníku, který ponechal zakořeněný v zemi. Protože Pénélopa nikdy do své ložnice nikoho kromě svého manžela nevpustila, konečně se s radostí s ním uvítala; jenom skutečný Odysseus mohl tento fakt znát.

Nyní už Odysseovi nic nebránilo, aby se ujal vlády ve svém domě i v celém království. O dalším Odysseovu osudu se od Homéra nedozvídáme, podle některých pozdějších autorů umírá nešťastnou náhodou rukou svého syna, kterého zplodil s čarodějkou Kírké. *Odysseia* však končí, jak klasický heroický příběh má: triumfem hrdiny, odměněným za jeho čestné skutky. V Odysseově případě tedy trochu „s odřenýma ušima“.

Ve všech svých příhodách vítězí Odysseus především díky své inteligenci a notné dávce štěstí; jen výjimečně mu pomáhá válečnické umění nebo přízeň nesmrtelných bohů. Přestože prochází podobnými zkouškami jako ostatní mytičtí hrdinové, tam kde se oni spoléhali na božské schopnosti či pomoc, on všechny situace řeší pověstnou Istivostí, rozvahou a umírněností. Pokud se nějaký bůh rozhodne ho podpořit, je to většinou proto, že je sám zaujme. Dává tak vzniknout archetypu hrdiny - dobrodruha, který se v nebezpečných situacích nespolehá ani na své zbraně, ani na společníky, ale především na sebe samotného. Používá svůj šarm a důvtip, aby se z každé situace dostal pokud možno hladce.

Odysseus bývá navíc popisován jako obyčejný člověk, už jeho samotný vzhled se od zbožštěných starodávných válečníků dost liší; Odysseus je líčen jako pomenší, byť urostlý, zrzavý muž se zarudlou tváří. Stejně jako jeho fyzický vzhled trpí neduhy i hrdinova povaha; to je především jeho pýcha. Věděl o sobě, že je Istivý a věřil, že se svými schopnostmi z každého problému dostane. Pokud byl tento stav ohrožen, reagoval ješitně a hněvivě a nemálo ho také jeho pýcha dostala do zbytečných problémů. Odysseus byl ale velmi lidský především ve svých chybách, což je ostatně případ většiny hrdinů a bohů antické mytologie. Tento první civilní hrdina je dnešnímu člověku blízký i motivací - není jí touha po vítězství v boji či hrdinské slávě, ale prostá snaha vrátit se domů.

Až později, kdy ideál hrdiny ovládl ve středověku rytířský romantismus, se hrdinové projevovali jako soubor těch nejvyšších lidských a božských ctností, ke kterým mohli vzhlížet. Doba netoužila po ztotožnění se s protagonistou, chtěli

obdivovat heroické činy a věrnou lásku. Je to však právě jeho lidská stránka, která z Odyssea dnes dělá nejlepšího kandidáta na archetyp šibalského hrdiny; ve stopách, po kterých kráčeli Han Solo, Jack Sparrow. Možná proto není představa třebaš původního znění eposu *Odysseia* pro moderního čtenáře tolik děsivá.

1.2 Sigurd a drakobijci

Válečník vítězí nad neporazitelnou dračí stvůrou patří k nejvýraznějším hrdinským postavám mýtů a legend. Fantastické příběhy o drakobijcích si vyprávěli téměř všechny národy světa, kterým v temných dobách dodávaly naději, že je možné přemoci i to nejmocnější zlo. Drakobijce tak možná představuje nejdůležitější archetyp mytického hrdiny vůbec.

Dánský folklorista **Axel Olrik** definoval na počátku 20. století takzvané epické zákony ústní slovesnosti, kterými se řídí mýty, legendy a pohádky celého světa. Jedním z nich je takzvaný *zákon monumentality klíčové situace* (orig. *Hauptsituationen plastischer Art*), podle kterého musí být finální scéna každého takového vyprávění vizuálně přitažlivá. Dramatický závěr každého správného eposu či mýtu musí nutně být tak sugestivní, aby zůstal navěky vtisknut do mysli posluchačů. A co víc, jeho monumentalita musí být tak silná, že dá vzniknout i četným fyzickým zpodobněním: rytinám, dřevořezbám, malbám či knižním ilustracím. Vzpomeňme jen na stovky soch, ikon či kostelních obrazů svatého Jiří zabíjejícího draka, skandinávské kamenné plastiky Sigurda či Thóra bojujících s drakem, či starořecká zobrazení Jásona a draka na keramických amforách.

Jen těžko bychom našli sugestivnější mytickou klíčovou situaci, než je boj legendárního hrdiny s drakem. Mýtus o drakobijci je prostě tak silný, že v kolektivním nevědomí lidstva přetrval po celá dlouhá staletí, a to až do dnešní doby.

Archetypálním představitelem hrdiny drakobijce je germánský **Sigurd**, v Německu zvaný Siegfried, hlavní postava cyklu heroických ság a písní zpívaných jak ve Skandinávii, tak i střední Evropě. Sigurd, syn krále Sigmunda podle severských vikingů poslední ze slavného rodu Völsungů, se totiž stal hrdinou příběhu, do kterého byli zapleteni nejen lidé s nestvůry, ale i samotní bohové. Příběh o válečníku Sigurdovi, valkyře Brynhildě a královské dceři Gudrún je součástí Ságy o Völsungích, která je staroislandskou parafrází eddických písní. Mytologické a hrdinské písně sbírky Edda

se shromažďovaly ve Skandinávii již od devátého století. Sága o Völsunzích pochází asi z počátku 13. století.

Vychovatelem mladého Sigurda byl moudrý trpaslík Regin, zručný kovář a čaroděj, jenž toužil získat obrovský poklad, který střežil jeho bratr **Fáfnir**. Tři bohové, Ódin, Hönir a Loki tento poklad kdysi vyzvedli z hlubin vod, z Niflheimu, což znamená prasných vod i říši mrtvých: podle nich se později vlastníci poklady nazývali „Niflungar“ - Niflungové či Nibelungové. Bohové jej věnovali trpaslíkově rodině darem jako odškodné za to, že omylem zabili bratra Fáfnira a Regina.

Lakomý Fáfnir si ale celý poklad ponechal pro sebe a Reginovi z něj nedal ani jedinou minci. Poklad ukryl v jeskyni na Gnitské pláni a aby zajistil, že ho o něj nikdo nepřipraví, nasadil si na hlavu magickou přilbu děsu. Díky její kouzelné moci se proměnil ve strašlivého jedovatého draka, kterého se žádný z hrdinů jeho věku neodvážil vyzvat na souboj. Zhrzený Regin proto vychoval ze Sigurda mocného válečníka, a to za jediným účelem - aby Fáfnira proměněného v draka zabil a získal pro Regina vysněný poklad. Jakmile Sigurd dosáhl dospělosti, trpaslík pro něj vykoval kouzelný meč Gram, tak ostrý, že když jej položil do řeky Rýna a nechal proti němu plout chomáč vlny, rozřízl vlnu stejně jako vodní hladinu. Sigurd se s ním poté vydal na Gnitskou pláň utkat se s Fáfnirem. Jelikož mu bylo jasné, že musí draka překvapit ze zálohy, vykopal na cestě, kudy se drak každý den plazil k vodě hlubokou jámu a ukryl se do ní. Když se pak Fáfnir plazil nad ním, bodl jej Sigurd kouzelným mečem přímo do srdce a smrtelně ho zranil. Umírající Fáfnir si ještě stihl se Sigurdem promluvit, než vydechl naposledy. Všem, kdož si toto zlato přivlastní přivodí zkázu. Fáfnir kvůli němu zavraždil svého otce a nyní sám platí za zaslepení pokladem životem a ve smrtelné křeči prorokuje, že to zlato bude i Sigurdovou zkázou.

*Fáfnir pěl:
"Radím ti, Sigurde,
- radu tu přijmi:
odjed' odtud domů!
Zvonivé zlato
A žhavé rudé zboží,
prsteny budou ti zhoubou!"⁵*

⁵ *Starší Edda, Písně hrdinské*, cca 9.-10. stol., přel. L. Heger a H. Kadlečková.

Když tu se na scéně objevil trpaslík Regin, dosud sledující celý boj ukrytý v houštích. Dožadoval se svého podílu na pokladu, protože přeci jen to byl jeho meč jenž Fáfnira usmrtil. Vyřízl triumfálně drakovi srdce a přikáže je Sigurdovi upéct na rožni. Sigurd na ně po chvíli sáhl, zda je již upečené a spálil si přitom prst. Strčil si jej do úst a když se krev z drakova srdce poprvé dotkla jeho jazyka, zjistil, že náhle rozumí řeči ptáků. Hrdina se od nich dozvěděl, že se jej Regin chystá zavraždit a zmocnit se dračího pokladu. Sigurd na nic nečekal, Regina zabil sám a odjel do Fáfnirovy jeskyně střežené železnými vraty, kde získal jak dvě truhly zlata, tak i zlaté brnění a slavnou přilbu děsu. Stal se tak vlastníkem největšího pokladu germánské mytologie, později nazývaného pokladem Nibelungů.

Cestou zpět spatří na jednom kopci veliké světlo, září, jako by se tu oheň k nebi vzpínal. Když přijde blíž, spatří v třaslavém plápolu hradbu ze štítů a nad nimi korouhev. Pronikne plameny a najde tvrdě spícího ozbrojence. Sejme mu přilbici a spatří, že je to žena. Když jí pak svým ostrým mečem rozřízne těsné brnění, dívka procitne a poví mu, že je valkýra⁶ **Brynhilda**, jíž nejvyšší bůh Ódin uspal trnem zato, že proti jeho vůli přišla v bitvě vítězství straně, jež "*od valkýr pomoci marně jen žádala*".⁷ Rozzlobený otec bohů jí pravil, že ona již nikdy v boji nezvítězí a že se provdá leda za smrtelníka. Brynhilda si však Sigurda hodlá vzít jen tehdy, až pro sebe získá království a dokáže tím tak svou odvahu a důvtip. Darovala Sigurdovi roh s božskou medovinou, aby nabyl moudrosti, naučila ho rozumět runám a jiným vědomostem a oba si přísahali lásku a věrnost, kterou naplní, až se k ní vrátí.

Odtud pak přichází Sigurd se svým prokletým pokladem ke králi Niflungů (Nibelungů) na Rýně, jehož synové s ním uzavírají svazky přátelství a jsou okouzleni vyprávěním o spanilé valkýře, kterým Sigurd rozhodně nešetří. Drakobijce je přizván jako host na hrad. Jednoho rána se králově dceři **Gudrún** zdál zlověstný sen: na radu své matky Grimhildy, vědmy a čarodějky, která by si tu hrdinu ráda ponechala, podá Sigurdovi jednoho večera roh s nápojem zapomnění. Ten od této chvíle zapomněl na krásnou Brynhildu, a pak pojal Gudrún za manželku. Gudrúnin bratr Gunnar se chce naproti tomu o valkýru ucházet a Sigurd ho na jeho námluvách doprovází. Brynhildin hrad je obklopen plamenným kruhem a míní dát svou ruku pouze tomu, kdo projde touto ohnivou výhňí. Tak doufá, že pouze její statečný Sigurd projde zkouškou a ona se

⁶ Podle severské mytologie nižší bohyně-válečnice, sloužící Ódinovi. Vybírají na bitevních polích duše statečných padlých válečníků hodných Valhally, posmrtní hodovní síně, kde čekají, aby po boku bohů bojovali v poslední bitvě Ragnarök

⁷ TOLKIEN, J.R.R. *The Legend of Sigurd and Gudrun*, 2009.

tím zbaví nechtěných nápadníků. Gunnar popožene svého koně vpřed, ale nakonec před plameny ustoupí. Pomocí Grimhildiných čarů si vymění tedy podobu se Sigurdem a hrdina chráněn taseným kouzelným mečem pro přítele proskočí ohnivým valem. V Gunnarově podobě stane před Brynhildou, která váhá, ale on ji upomíná, že se zapřísáhla následovat toho, kdo se k ní dostane přes ohnivý kruh. Po tři noci u ní zůstane a sdílí s ní lože, ale mezi ně položí svůj meč. Ráno si vymění prsteny a Brynhilda konečně souhlasí, že si „Gunnara” vezme za muže. Na svatbě nevěsta zahlédne Sigurda usazeného vedle Gudrún. Až při pohledu na její zhrozenou tvář se v Sigurdovi probudí vzpomínka na přísahu, utlumená kouzelným nápojem zapomnění. Uvědomuje si však, že ji už nemůže se ctí splnit, proto mlčí a je vůči Brynhildiným pohledům chladný a nevšímavý.

Během lovu se jde Gudrún s Brynhildou vykoupat k Rýnu. Brynhilda se škodolibostí prohlásí, že voda, ve které se Gudrun koupe, již brzy omyje někoho více hodného, tedy valkýru samotnou, přeci jen, ona je bohyní. Rozzuřená Gudrún prohlásí, že ona je tou, která má vznešenější postavení odvolává se na Sigurdovo vítězství nad Fáfnirem. Zhrzená Brynhilda, na kterou to nijak nezapůsobí, se sama chlubí svým manželem, který pro ni projel ohnivým kruhem. Vyvolá to trpkou hádku o ceně obou mužů a Gudrún ve zlosti přizná, že to Sigurd projel ohněm za Gunnara a vyměnil si s ní prsten. Gudrún jí ukáže tento klenot na své ruce, Brynhilda smrtelně zbledne a poté sedm dní leží bez hnutí jako by spala, ale nespí; pomýšlí na pomstu. Znechuceně svého manžela obviňuje, že ji donutil zlomit slib vzít si Sigurda. Když k ní váhavě přistoupí sám drakobijce, který už poznal, že nemá cenu dál předstírat zapomnění, prokleje valkýra v žalu jeho i Gudrún k brzké smrti. Sigurd jí poví vše o nápoji zapomnění a že jeho jedinou útěchou po navrácení vzpomínek bylo, když ji mohl alespoň vidět v Gunnarově síni. Znovu ji ujistí o své vřelé lásce. Přesto, že dojatá Brynhilda lituje svého vzteku, nicméně praví, že její kletba se již nedá vzít zpět. Zajistí však, že Sigurd zemře čestnou smrtí na hrotu meče. Oba se v hlubokém zármutku loučí a připravují se na svůj osud.

Brynhilda žádá svého manžela, aby Sigurda zabil, jinak že opustí jeho i jeho síně. Gunnar nejprve odmítá, citujíc jejich pouto přátelství avšak valkýra praví, že to sám Sigurd vlastně jejich pouto porušil, když ji "svedl" pro Gunnara za ohnivým kruhem. Gunnar dlouho ztrápeně přemýšlí co udělat. Nakonec si nechá předvolat své bratry. Gunnar prohlašuje, že Sigurd porušil svou část přísahy přesně, jak tvrdila Brynhilda a pochybnosti bratrů rozežene vidinou Fáfnirova pokladu, který po drakobijci zůstane. Nejmladší z bratrů má čin pomsty provést. Nazve Sigurda zlodějem manželek, ale

první pokus na lovu selže, když se na něj slavný drakobijce a potomek Völsungů jen zadívá plamenným pohledem. Vrah tedy čeká na vhodnější příležitost. Za úsvitu příštího dne vstoupí do Sigurdova pokoje s taseným mečem a probodne jej. Zraněný Sigurd stačí tasit svůj kouzelný meč Gram a skolí svého útočníka na místě, sám však podléhá svým ranám v náručí nešťastné Gudrún.

Brynhilda ve své zášti za lstí vymámené manželství a tím následující ztrátu své lásky prokleje Niflungy za vraždu a přizná, že slova o jejím "svedení" byla nepravdivá neboť ji a začarovaného Sigurda na lůžku odděloval meč Gram. Sama se pak probodne mečem a umírajíc žádá, aby bylo její tělo spáleno na Sigurdově hranici s Gramem položeným mezi nimi jako během jejich jediné společné noci. Její přání je splněno a oba jsou na plamenech pohřební hranice přeneseni do Valhally, kde bohové hrdinu vřele vítají. V den konce světa Ragnarök pak Brynhilda Sigurda vyzbrojí, aby se postavil v bitvě na straně bohů.

"Dopustil se Sigurd zrady? Nikoliv, on nepodvedl, byl sám jen podveden. Kouzla mu zmatou jeho jednání, vloží mu meč obráceně do ruky, ale ruka byla zdvižena v poctivém úmyslu. U něho je všechno věrností, pravdivostí a nefalšovaným bojem ve službě ryzí životnosti. Také Brynhilda zůstane - svým způsobem - věrna své lásce k němu. Zůstává Průvodkyní jeho duše, jeho valkýrou a jeho osudem. Tak je oba stráví plamen hranice, sžehne jejich vnější temný osud, zatímco nám se zdá, jako by pokračovala nepsaná báseň o tom, jak stoupají z hranice, spojení v jedinou bytost. Zrada se dokonala, věrnost zvítězila. Život byl ztracen, života bylo dobyto. Tak stojí Sigurd jako vítěz nad svým osudem. A v Brynhildině postavě je celý osud sigurdské pověsti soustředěn, její temná moudrost, její divoká síla a její extatická, nikdy neselhávající věrnost k neniternějšímu citu životnímu, žár věrnosti skrze proradné mámení života." ⁸

Tím končí příběh o Sigurdovi, přemožiteli Fáfnira, archetypu postavy drakobijce, jeho život zmařený hněvem zhrzené ženy, prokletým pokladem či obyčejnou lidskou nedůvěrou, záleží na čtenáři, co si vybere. Zda se opravdu dočkal důstojné smrti, jak mu slíbily Brynhilda, závisí na úhlu pohledu. Dračí zlato zůstalo v rukou Niflungů a nutno podotknout, že i u budoucích majitelů dostalo své neblahé pověsti. To je však už jiný příběh.

⁸ HRYCH, E. *Velká kniha bohů a bájných hrdinů*.

Legendy o drakobijcích

Vyprávění o drakobijci je prastarého původu a pravděpodobně vychází z představy patriarchálního hrdiny bojujícího proti starým matriarchálním kultům uctívajícím temná podzemní božstva reprezentovaná právě hrozivým drakem. V době, která tento mýtus zrodila, už nebyly pravidelné lidské oběti zemským božstvům vnímány jako nutnost, ale jako kruté zabití nevinné osoby.

Právě tehdy se zřejmě zrodil příběh o válečníkovi zachraňující nevinnou princeznu ze spárů dračí obludy, a osoba, která by byla předtím opovrhovaným vyvržencem, jenž překazil důležitý rituál, se stala uctívaným a zbožňovaným hrdinou.

Drakobijecký mýtus se ukázal tak silným, že se postupně stal nutnou součástí životopisu téměř každého epického hrdiny. Mezi nejslavnější drakobijce tak můžeme řadit jak antické postavy Hérakla, Persea, Kadma či Jásona, tak i středověké hrdiny rozsáhlých eposů jako byl Béowulf, rytíř Tristan, král Artuš či bohatýr Dobryňa Nikitič.

Nejslavnější čeští drakobijci jsou poněkud méně aristokratičtí a heroičtí. Jejich příkladem může být brněnský řeznický tovaryš, který zabil draka nikoli v rovném boji, ale Istí, popřípadě kníže Bruncvík, kterému ale v boji s drakem pomohl lev. Čestný souboj s drakem byl tak v zemích českých vyhrazen spíše hrdinům z pohádek, jako byli princ Bajaja či statečný kovář Mikeš.

Sigurd nebyl jediným slavným evropským drakobijcem, i když nepochybně patří k těm nejznámějším. Důkazem jeho obliby jsou jak desítky vyobrazení, tak například i fakt, že ještě docela nedávno byl až ve Finsku oblíbený lidový tanec zvaný *Sigurdsvaket*, během kterého tanečníci přezpívali děj ságy o Sigurdovi. Z germánského prostředí pochází i píseň o mocném válečném králi Béowulfovi, který se ve stáří utkal se strašlivým ohnivým drakem, jenž pustošil jeho království rozzuřený krádeží poháru z pokladu ukrytého v pohanské mohyle.

Souboj Béowulfa s ohnivým drakem patří k nejdramatičtějším popisům boje hrdiny s drakem ve středověké literatuře; nepostrádá napětí ani překvapivé zvraty včetně tragického závěru, kdy hrdinný král sice bestii přemůže, ale zmožený jejím žářem a ostrými zuby nakonec sám zahyne. Béowulfův souboj je tak typickou ukázkou uplatnění Olrikova *zákona monumentality klíčové situace* v praxi.

Svého hrdinského drakobijce mají samozřejmě i křesťanské legendy; jím nikdo jiný než svatý Jiří, původně římský voják a člen gardy císaře. Ten se při svých cestách dostal do města, u kterého se v prameni zásobujícím obyvatele pitnou vodou uhnízdil strašlivý drak. Aby nebozí lidé města získali přístup k vodě, museli bestii každý den vylákat z doupěte. Činili tak pomocí lidských obětí, náhodně vybíraných losem.

Jednoho dne padl los na samotnou královu dceru. I když král prosil o milost, byla princezna odvedena k drakově doupěti. V pravou chvíli se ale na scéně objevil svatý Jiří, strašnou nestvůru zabil, zachránil princeznu a odvedl ji vítězně zpět do města. Vděční obyvatelé se v důsledku tohoto hrdinského činu zřekli pohanské víry a přijali křesťanství. Prastarý archetyp drakobijce tak v legendě o svatém Jiří získal křesťanský nádech. Drak už není chápán jako svébytná negativní nestvůra z germánských písní, ale jako symbol poraženého pohanského náboženství, případně samotný ďábel.

Křesťanský výklad drakobijeckého mýtu jako souboje křesťanství s pohanstvím, popřípadě lidské duše se Satanem, je samozřejmě jen jedním z možných. Mezi historiky je oblíbený alternativní výklad tohoto mýtu jako alegorie vpádu nepřátelských kmenů či národů; "drakem" v ruských bylinách tak mají být Mongolové a jiné stepní národy ohrožující slovanské obyvatelstvo - výklad podpořený některými asijsky znějícími jmény ruských draků.

Psychologové pro změnu poukazují na souvislost boje hrdiny s drakem se zráním lidské osobnosti a překonáváním jejích starších vývojových fází, které nestvůra ztělesňuje. Antropologové oponují teoriemi o vztahu drakobijeckého s archaickými přechodovými rituály, popřípadě s instinktivním lidským strachem z hadů a plazů.

Shody nad tím, proč nás hrdinové zabíjející draka nepřestávají fascinovat, se asi nedobereme nikdy. A to až do dnešní fantasy tvorby. Možná má nakonec přeci jen na své straně nejvyšší pravdu Axel Olrik s tvrzením, že představa válečníka bojujícího s dračí nestvůrou je prostě jen neobyčejně vizuálně přitažlivá.

1.3 Píseň o Béowulfovi

*„Sluší se mladíku,
štedrým být dárcem,
aby mu co vládcí
po boku zůstali,
věrní druhové,
již přinášejí činy,
než na stolec sedne
konat dobrodiní,*

*zralému věkem
vzplane-li boj,
Vždy jen chválou,
povznese se muž!*⁹

Husí brk namáčený v duběnkovém inkoustu spíš kreslil než psal původní znění těchto slov na pergamen v kterémsi anglosaském klášteře koncem 10. století. Bylo to ruka mladého písaře, který na opatův příkaz věrně opisoval dvě století staré verše, v nichž se mu otevíral dávný, neznámý svět hrdinských činů, bitevních výřevů a nadpřirozených bytostí, tolik vzdálený netečnému tichu klášterních zdí? Byla to ruka muže, kterému při skládání veršů tanulo na mysl vyprávění o statečném drakobijci, a jeho slova lovená z nejhlubších zákoutí lidové paměti se nyní začínala vinout po bílé stránce? Nevíme.

Z jednoho jediného zachovaného rukopisu písně o *Béowulfovi* se toho dá zjistit o původu a době vzniku díla jen žalostně málo. Hrdinové tohoto eposu se v jiných písemných pramenech prakticky nevyskytují, a pokud ano, pak většinou v jiném kontextu než v *Béowulfovi*. A tak si vědci už několik generací kladou tytéž otázky: Kdo byl *Béowulf*? Je celá báseň smyšlenkou, pokleslým mýtem, anebo jen pokřiveným zrcadlem ústní tradice odrážející nějaké historické události? Pokud ano, jak k nim došlo? *Béowulf* je v podstatě prvním hrdinským eposem či písní, který se snažili historici, lingvisté a mytologové prozkoumat nějak z historického hlediska. Rozhodně je tím, který v tomto směru získává nejvíce pozornosti, snad kromě legendy o králi Artušovi. Těžko říct kolik zásluhy mají na tom pozdější, více známé křesťanské verze, které v podstatě splňovaly roli náboženské propagandy. Faktem však zůstává, že *Píseň o Béowulfovi* fascinuje badatele dodnes, třebaže z různých hledisek a pohnutek.

Bratrovražděné boje o trůn, krevní msty a bitvy tvoří jediný spleťový rámec odboček a reminiscencí, které hlavní děj pramálo ovlivňují. Všechno to, co dělá napínavý hrdinský příběh dobrým - i dle dnešního vkusu - zde nalezneme.

Začátek básně nám představuje dánskou královskou dynastií od jejího zakladatele až po nynějšího vládce, krále Hróthgara, který spravuje svou zemi jako moudrý vládce. Nechá zbudovat majestátní hodovní síň Heorot jako symbol slávy a

⁹ ČERMÁK J. *Béowulf*, Torst, 2003.

hojnosti svého lidu. Jak lépe pokrýt nové útočiště radosti, než velkolepou hostinou plnou hudby. Hlasitá radost Dánů doléhá až k domovu obra Grendela v bažinách a on ve své zášti kuje pomstu. Tak jednou v noci vtrhne do hodovní síně a zabije třicet bojovníků. Noc co noc se Grendel vrací znovu, až se o událostech dovídá mladý válečník z říše géatského¹⁰ krále Hygeláka, Béowulf, který ihned vyplouvá na pomoc.

Nejrozsáhleji se rozboru eposu *Béowulf* věnoval anglický profesor, lingvista a spisovatel **J. R. R. Tolkien**. Přednášel na toto téma rozsáhlé studie a odporoval kritikům, kteří vynechávali fantastické prvky eposu, jako byli Grendel a drak, ve prospěch použití *Béowulfa* čistě jako zdroje pro studium anglosaské historie a kultury. Argumentuje, že namísto, aby se přehlížely, poskytují tyto prvky klíč k celému vyprávění a měla by jim tudíž být věnována největší pozornost. Tím upozornil na dříve zanedbávané literární kvality eposu a byl přesvědčen, že by se měl zkoumat jako umělecké dílo, nikoli jako pouhý historický záznam. Tyto své poznatky shrnul do jediné významné přednášky pod názvem *Beowul: The Monsters and the Critics*. Ta se později stala součástí sbírky jeho studijních esejí, která vyšla po jeho smrti pod názvem *The Monsters and the Critics and Other Essays* v roce 1983. Do své vlastní literární práce, při tvorbě svého fantastického světa Ardy, se Tolkien *Béowulfem* mohutně inspiroval a nikdy se tím netajil. Použil z něj jména i myšlenky a založil na něm základy vlastní dračí mytologie.

Obvykle se píseň o Béowulfovy dělí na dvě části - bitva s Grendelem a matkou a bitva s drakem. Podle Tolkienova názoru je bitva s matkou naprosto odlišně strukturovaná než s Grendelem, tudíž jí připisoval individuální význam a dělil druhou část eposu od tohoto úseku. Tolkienovi profesorští kolegové jako třetí část doplňovali boj s drakem a toto trojí rozdělení je dnes nejpoblárnější interpretací.

Pouze osoba hlavního hrdiny, Béowulfa, spojuje části písně, tedy boj s obrem, jeho matkou a boj s drakem. Všechny tři události jsou více než pohádkové, a přesto se staly stěžejními motivy celého díla.

Bitva s Grendelem

Píseň o Béowulfovi tedy začíná příběhem krále Hróthgara, který pro svůj lid nechal zbudovat síň Heorot. V ní, společně se svou královnou Wealhtheow, hostil své válečníky a poddané medovinou a hudbou. Hlomoz, který při tom tropili, dráždil nedaleko usídleného obra Grendela, který do Heorotu vtrhnul a pobil a sežral spoustu

¹⁰ Původem severogermánský kmen, který obýval území dnešního Švédska. Dnes ztotožňovaní s Góty.

Hróthgarových mužů. Krále a jeho trůnu se však nemohl dotknout, protože ten byl chráněn nejmenovaným mocným božstvem. Grendel byl považován za potomka zkaženého plémě Kaina, bratrovraha, takže ho svatá moc odpuzovala. Hróthgara se tedy dotknout nemohl, to mu však nebránilo se každou další noc vracet a vraždit dál jeho lid. Král nakonec se svými poddanými síň opustil a dal zapečetit.

Poslové tyto chmurné zprávy o Hróthgarově hanbě roznesli ke všem sousedům. Nyní přichází na scénu statečný Béowulf, který, když se dozvěděl o problému s obrem, si od svého krále vyžádal svolení a loď a vydal se na pomoc.

Hróthgar je vřele uvítá, ale mnozí z jeho dvora jsou vůči géatům nedůvěřiví; mezi nimi především uznávaný dvořan Unferth, který se svou nelibostí nijak netají a častuje Béowulfa kritikou a záští. Géatský hrdina však prokáže dostatečnou umírněnost, aby dokázal Unferthovy poznámky obrátit proti němu. Hróthgar nechá otevřít znovu Heorot, aby obra nalákali. Béowulf a jeho muži strávili v síni noc za hlasité hudby. Grendel sápal své oběti holýma rukama, proto se i Béowulf zřekl svého meče, aby nebyl vůči obrovi v nevýhodě a zachoval čestného ducha souboje. Ulehli ke spánku, ale Béowulf ten svůj pouze předstíral. Grendel vtrhnul hlavní branou a rovnou jednoho z válečníků pozřel. Nezaskočený Béowulf vyskočil a ihned se pustil s rozzuřenou bestií do boje. Jeho muži se mu pokoušeli pomoci, ale jejich meče Grendelovi nijak neškodily. Jejich vůdci se podařilo uvěznit ruku netvorovi v drtivém sevření a nakonec mu ji u ramene holýma rukama utrl. Zraněný Grendel se odplazil do svých bažin, kde po chvíli svým ranám podlehl.

Bitva s Grendelovou matkou

Celý Hróthgarův dvůr slavil a v osvobozeném Heorotu byla uspořádána mohutná oslava, která trvala až do příští noci. Když zmoženi veselím a medovinou všichni ve velké síni usnou, přichází rozzuřená Grendelova matka, toužící pomstít synovu porážku. Zaútočí na síň a zabije mimo jiné králova rádce a blízkého přítele Áescherat, jako odplatu za Grendelovu smrt.

Král truchlí, Béowulf však, i když už obdarován a dostal svého slibu, nabízí opět pomoc. Hróthgar, Béowulf a jejich bojovníci vystopují matku do jejího doupěte u jezera. Béowulf se připravuje na bitvu a od Unfertha dostává jako gesto přátelství a vděku meč Hrunting. S králem se domluvil na podmínkách v případě své smrti a pak se ponořil do hlubin jezera. Dole u dna nalezne vchod do podvodní jeskyně a v ní Grendelovu matku truchlící nad mrtvým synem. Když ho však spatří, ihned zaútočí. Není však schopna ho zranit jen holýma rukama skrze Béowulfovou zbroj. Vtáhne ho hlouběji do svého

doupěte, kde spočívá Grendelovo tělo a nespočet pozůstatků mužů, které zahubil; zde se spolu Béowulf a Grendelova matka nelítostně bijí. Z počátku to vypadá, jako že má bestie navrch; Béowulf totiž zjistí, že i přes jeho nepochybné kvality, jí meč Hrunting nijak neškodí. Vlastně žádná obyčejná zbraň. Nebyl by to fascinující epos hrdiny, kdyby se občas nenaskytla vhodná zázračná náhoda. V pokladu, který Grendel a jeho matka v doupěti nashromáždili, je také kouzelný meč, a teprve s ním se mu po těžkém boji povede utnout jí hlavu. Béowulf pak přistoupí k Grendelovu tělu a čepel magického meče se mu až po jílec roztaví v obrově jedovaté krvi. Tento jílec je to jediné, co si z celého pokladu Béowulf přivlastní a odnese na povrch. Obdaruje jím krále Hróthgara při svém návratu do Heorotu. Za svůj druhý hrdinský čin, a záchranu Hróthgarova království, obdrží mnohé dary; mezi nimi i králův vlastní meč Naegling. Triumfálně se vrací do Geátska.

Bitva s drakem

Po smrti geátského krále Hygeláka, se z Béowulfa za jeho skutky stal následník trůnu. Padesát let uběhne od bitvy s Grendelem a jeho matkou, když mladý otrok ukradne z hnízda bezejmenného draka zlatý pohár. Když ohnivý drak zjistí, že byl okraden, opustí v zuřivosti svou jeskyni a rozpoutá pekelné běsnění. Pálí na popel vše, co mu přijde do cesty, včetně měst a lidí. Starý král Béowulf chvíli vzpomíná na minulost, čeho dosáhl a poté, následován několika druhy, se vydává draka hledat. Když dorazí k dračí sluji, oznámí Béowulf svým mužům, s ohnivou bestii bude bojovat sám. Podle vlastních slov vykoná jako ochránce svého lidu poslední slavný čin. Pak naposledy pozdraví své drahé bojovníky, kteří na něj pění slova chvály. Rozhodnou se počkat u východu. Béowulf se opět pouští do hlubiny země. Na rozdíl od bitvy s Grendelem si není už tak jistý svými silami. Čeká páru a oheň, takže vychloubání jde stranou a vydává se na draka v plné zbroji, se štítem a mocným Neaglingem tasaným v ruce. Pak statečný válečník, který prošel mnohými bitvami, vyzval draka mocným hlasem na souboj, avšak brzy se ocitá v nevýhodě. Drak na něj chrlí oheň, Naegling se o jeho pancíř zlomí jako kus starého železa, je zraněný, a pouze jeho štít ho dělí od jisté smrti v plamenech.

Jeho rytíři, synové urozených mužů, kteří při něm jindy neochvějně stáli, nyní při pohledu na draka prchli do okolních lesů. Neodvážili se přijít svému panovníkovi na pomoc, i když z dálky viděli, že prohrává. Je to mladý člen družiny Wígláf, který, plný úzkosti při pohledu na Béowulfův stav, se snaží své druhy přesvědčit, že musí zasáhnout. Nakonec se sám vydává za svým králem skrze oblaka kouře a přispěchá

na pomoc. S pomocí statečného, horlivého Wígláfa se Béowulfovi nakonec podaří draka skolit. Béowulfovo tělo je však pokryto ranami a spáleninami; cítí jak mu do žil proniká dračí jed. Obdivuje se nádheře dračího pokladu, je vděčný, že umírá při obraně svého království a lituje pouze jediného: že nikdy neměl syna, kterého však nyní spatřuje v statečném Wígláfovi, a určuje ho svým následovníkem. Jeho posledním přáním je, ať mu vystaví mohylu na útesu u moře, kde ji všichni mořeplavci spatří, jen co vyplují. Dračí poklad si v ní přeje pohřbít také, protože ze zlata, ze kterého vzešlo tolik neštěstí, nemůže být ani v budoucnu nic dobrého. Pak umírá truchlícímu Wígláfovi v náručí.

Béowulf je pohřben přesně podle svých přání, oplakáván všemi Géaty. Zbudují mu obrovskou pohřební hranici s přebytkem obětí a darů, včetně prokletého pokladu. Když je královo tělo pohlceno plameny, je na popelu postavena majestátní mohyla.

Kdo však Béowulf je? Hrdina, udatný válečník, král, drakobijce - jistě. Nepříliš nadějný mladík, který všechny překvapí statečnými činy a daleko to dotáhne - snad. V eposu samotném je vyobrazen jako ideální hrdina, téměř nadčlověk. V mládí překypující sebevědomím, silou a odvahou, ale zároveň plný soucitu, empatie a ochranných pudů. Mnohdy jsou jeho ctnosti v textu vyzdvihovány; jeho druhové ho nazývají milovaným vůdcem a dobrým králem - hrdinou, který by pro dobrou věc položil vlastní život.

Ale proč je v básni tajeno jeho jméno? Béowulf je totiž *kenning*, básnický opis, tak častý v severské skáldské poezii, v níž bylo loď „*hřebec moře*“ a meč „*havran boje*“. Béowulf znamená „vlk včel“¹¹, tedy ten, kdo škodí včelám, kdo jim vybírá med: medvěd. Běžné severské jméno Björn.¹²

Proč tedy není hrdina v básni uváděn tímto jménem? Nesmí snad být jeho jméno vysloveno? Ale taková tabu se týkala pouze nadpřirozených nebezpečných bytostí, které mohly být vyslovením jména přivolány. Znamená to snad, že Béowulf nebyl člověk? Každý vědecký rozbor přináší více nových otázek, kolik přináší odpovědí na ty staré.

Jedinými nadpřirozenými bytostmi v básni jsou přitom Grendel, jeho matka a drak. Motiv boje s drakem lze i zjednodušeně vyložit jako boj dobra se zlem, byť v případě Béowulfově s pochybným výsledkem, protože představitel dobra sice draka

¹¹ Překlad podle lingvistické teorie anglického fonetika a gramatika Henry Sweeta.

¹² TOLKIEN, J.R.R. *The Monsters and the Critics and Other Essays* - část *Beowulf*, 2006.

zabije, ale sám zahyne. V germánské tradici je tento koncept dochovaný v řadě pramenů.¹³ S Grendelem a jeho matkou je to složitější. Je třeba si uvědomit, že v síni Heorot sice řádí obr Grendel, ale ten představuje prvoplánové, snadno přemožitelné zlo - o tom svědčí jednak to, že je zranitelný obyčejným mečem, jednak fakt, že jeho jméno je právě bez obav vyslovované. Nečekanou, obrovskou a temnou moc představuje jeho matka. Zjevuje se v e chvíli, kdy se všichni radují, že zlo je zažehnáno a udeří s mnohem větší silou. Nemůže být přemožena na zemi, ve světě lidí a nedotkne se jí čepel běžného ostří. Béowulf za ní musí sestoupit do jejího světa a porazit ji její vlastní zbraní. Stejně jako skutečnému Béowulfovu jménu se báseň důsledně vyhýbá i jménu Grendelovy strašné matky. Znamená to, že si jsou Béowulf a Grendelova matka rovni hrůzou, kterou budili? Snad - jejich souboj si totiž lze opět vyložit jako již dříve zmíněný souboj patriarchálního „nového“ božstva - představovaného Béowulfem - a matriarchálního božstva starých věků. Došlo k prolnutí náboženských představ.

Přestože jádro písně o Béowulfovi je mytologické, k vlastní dějové linii je připojeno tolik odboček líčících vojenské a politické události kmenů žijících v oblasti dnešního Dánska a jižního Švédska, že si je nikdo jen tak pro osvěžení děje nemohl vymyslet; musejí alespoň zkrásně zachycovat skutečnou historii. Bohužel neexistují spolehlivé prameny, jejichž pomocí by se daly objasnit.

Někdy v té době odcházeli Anglové a Sasové ze severního Německa na Britské ostrovy a odnášeli si s sebou také pověst o Béowulfovi, kterou jednou, změněnou věky a vírou, pečlivým písmem zapíše na pergamen anglosaský mnich.

1.4 Avalone, svatý Avalone

„Kdo z tohoto kamene a kovadliny meč vytáhne, bude králem Anglie podle práva i rodem.“¹⁴

Nesmrtelná slova vyrytá do kamenného podstavce s mečem tolikrát již zaznamenaná v různých o příběhu legendárního krále Británie. Království za získaný meč, Kamelot a Kulatý stůl a především milostný trojúhelník mezi Artušem, Guineverou a sirem Lancelotem, jsou hlavními body, které si většina vybaví, když uslyší výraz „*artušovský epos*.” Přitom celkový příběh je bohatě rozvinut záznamy o činech

¹³ Obě sbírky *Edda, Sága o Völsunzích* či *Píseň o Fáfnirovi*.

¹⁴ STEINBECK, J. *Činy krále Artuše a jeho vznešených rytířů*, 2009.

Artušových rytířů a doplňujících postav. Jméno svatého grálu znají všichni, ale význam legendy o jeho hledání, nebo co grál symbolizoval, už tuší málokdo.

V postavě krále Artuše badatelé poprvé hledali historické ukotvení na skutečnou žijící osobu. Historická událost či osoba se považuje za ověřenou, pokud o ní informují nejméně dva na sobě nezávislé zdroje. Král Artuš, nebo správněji Arthur, není podle tohoto klíče doložitelná postava. Pokud totiž máme věřit historickému datování souvisejícímu se vpádem saských hord do Británie, tak všechny historické prameny a kroniky, uvádějící jeho jméno, jsou napsány nejméně pět set let po jeho smrti. To znamená, že jsou pravděpodobněji ovlivněny legendami, tradovanými mezi lidmi.

Může se jednat o postavu krále Artoria ze sedmého století, jehož jméno se však v seznamech králů nevyskytuje, a tak se nejspíš jednalo o nějakého „válečného náčelníka“, jehož moc skončila s nastolením míru. Artorius je však jen jednou z mnoha možností. Někteří vidí krále Artuše v Riothaimovi, který v letech 469-470 bojoval na straně Římanů proti Vizigótům. Dalším kandidátem na historicky skutečnou identitu bájného krále Artuše je Abrosius Aureliánus, který v 5. století skutečně vedl Brittony proti Sasům poté, co se římská vojska stáhla z Británie. Právě jeho většina historiků považuje za Artušův předobraz. Jiní badatelé jsou dokonce toho názoru, že samotná Artušova postava je spojením několika skutečných panovníků. Ať již však byl slavný král skutečným žijícím mužem nebo mytickou postavou, pravdou zůstává, že činy krále Artuše a jeho vznešených rytířů Kulatého stolu zanechaly nesmrtelnou stopu na představě hrdinského příběhu o statečnosti, věrnosti, lásce, magii, temnotě a zradě, kterou ovlivňují až dodnes.

Postava legendárního Artuše se dostala do mezinárodního povědomí především díky populárnímu dílu **Geoffreyho z Monmouthu** *Historie Britských králů*, dokončena přibližně v roce 1136. Slouží jako kronika životů britských králů

V jeho díle je Artuš vyobrazen jako král, který porazil Sasy a vytvořil impérium ovládající Velkou Británii, Irsko, Norsko a Galii. Ačkoliv se náměty, události a postavy zachycené v jednotlivých zpracováních artušovské legendy často zásadně liší a neexistuje její kanonická verze, Monmouthův král Artuš často sloužil jako vzor pro pozdější příběhy.

Z oficiálně přijímaného znění však víme toto: Igraina, vévodkyně cornwalská, sledovala zadumaně z hradeb postavu svého muže Gorloise. Nepřekvapilo ji, že se k ní vrátil uprostřed válečného tažení, aby se s ní pomiloval. Ale Gorlois byl této noci

někdo jiný. Královna znala svého muže dobře, vždyť mu porodila několik dcer, snad doufala, že dá svému muži konečně syna. V tom měla pravdu. Ve tmě neviděla, jak se mizejícímu jezdcí vrací jeho podoba, podoba Uthera Pendragona.¹⁵

Ano, budoucí legendární král Artuš byl počat Istí a pomocí kouzel. V indoevropské mytologii takový precedens máme, je jím řecký hrdina Héraklés. Jeho matka Alkméné se tehdy zalíbila dokonce samotnému Diovi a vládce bohů se uchýlil ke stejné Isti jako Uther: vzal na sebe podobu jejího muže Amfitryóna, který, podobně jako Gorlois, někde válčil. Amfitryón se ovšem z bitvy vrátil, ostatně Zeus neměl ve zvyku se ženit se svými milenkami. A oba plody nevěry věrných manželek čekaly hrdinské činy, o nichž se vypráví dodnes. Dítě počaté pomocí nadpřirozených sil nemůže čekat tuctový osud.

Uther Pendragon, čerstvě korunovaný právoplatný vládce Británie se právě učil za pochodu břemeno vlády. Sasové využili nezkušenosti nového krále a znovu zaútočili na britské území. Utherovi se je podařilo porazit a na oslavu vítězství a své korunovace uspořádal hostinu pro všechny velmože své říše. Na slavnost byl samozřejmě pozván i králův věrný spojenec vévoda Gorlois z Cornwallu, který přijel se svou manželkou Igrainou, údajně nejkrásnější ženou Británie. Král se do ní okamžitě zamiloval a prokazoval jí různé pozornosti. To neušlo jejímu manželovi, takže ihned po hostině odjeli, aniž by požádali krále o propuštění. Když druhý den Uther zpozoroval zmizení milované ženy, poslal za Gorloisem posly, aby se okamžitě vrátil. Vévoda odmítl a králi nezbylo nic jiného, než proti němu zahájit válku.

Gorlois zanechal manželku na svém nedobytném hradu Tintagel a sám vyrazil do bitvy proti Utherovi. Pendragon oblehl Gorloisovo ležení, ale samou touhou po Igraině se ani nedokázal účastnit bojů. Jeho první rytíř mu navrhl, aby vyhledal kouzelníka Merlina, ten určitě situaci vyřeší. Merlin uzavřel s králem dohodu - umožní mu strávit jednu noc s Igrainou a král mu za to dá do výchovy chlapce, který bude té noci počat. Král okamžitě souhlasil a ještě té noci byl proveden jejich plán.

Merlin dal králi podobu Gorloise a společně dojeli na mořské pobřeží, kde stál vysoko na skále hrad Tintagel. Byl bez obav vpuštěn. Té noci byl počat budoucí král Artuš. Vše by proběhlo bez problémů, kdyby vévoda Gorlois nezpozoroval nepřítomnost krále a nerozhodl se zaútočit. V boji byl však zabit a několik jeho vojáků

¹⁵ V původním cornwallském jazyce znamená toto jméno „Dračí hlava“. Proto je Artušův rod často heraldicky spojován s drakem, znakem rod Pendragonů.

okamžitě vyrazilo oznámit smutnou zprávu manželce. Jaké bylo jejich překvapení, když našli na Tintagelu svého pána zdravého po boku Igrainy. Vévoda se jejich zprávě vysmál a rychle odjel z hradu, aby se za chvíli vrátil ve své skutečné podobě jako král a vítěz.

Byl uzavřen mír a na jeho upevnění se Uther Pendragon oženil s čerstvou vdovou po Gorloisovi. Když se jejich společné dítě narodilo, bylo ihned odevzdáno Merlinovi. Nikdo nevěděl o jeho skutečném původu a tak byl opatrován Merlinem mimo dosah intrik královského dvora.

Artušův příběh, alespoň jeho základní dějová linie, je velmi dobře znám. Artuše tedy vychoval Merlin, prokázal svůj původ i hodnotu vytažení meče z kamene¹⁶ a po Pendragonově smrti nastoupil na trůn Británie. Kolem Artuše se následně shromáždila družina nejlepších rytířů, s nimiž hodoval u Kulatého stolu, který dostala jako věno jeho manželka Guinevera. Ten nejlepší rytíř, Lancelot, mu nakonec Guineveru svedl. Během válečného tažení proti Lancelotovi se pokusil vlády zmocnit Artušův synovec a syn, Mordred. V tomto případě byl při plození dítěte kouzly ošálen otec, tedy Artuš, a incestu se dopustil nevědomky; Morgana, Mordredova matka, byla dcerou Igrainy a Gorloise. Artuše tedy nenáviděla jako syna muže, který jejímu otci přivodil smrt.

Případ Mordreda a Morgany je vůbec dokonalou ukázkou toho, jak lidské jazyky dokážou změnit původní vyprávění v temný epos. Postava Morgany prodělala v artušovských legendách snad nejvíce proměn, dokonce dala vzniknout dalším osobám. Původně byla onou Paní z jezera, která Artušovi propůjčila Excalibur a v pozdějším podání vychovala Lancelota. Také byla vílou¹⁷, která po králově poslední bitvě u Camlanu převáží smrtelně zraněného Artuše na ostrov Avalon, kde se může uzdravit. Podle keltské tradice je tedy zpodobnění mateřské bohyně, ale její válečné stránky, která je aktivní v bitvě - a podle toho se také její postava v legendách vyvíjela. Nakonec se od Jezerní panny odštěpila a stala se nevlastní Artušovou sestrou s čarodějnými sklony, která krále Istí svedla k incestu a zplodila s ním syna Mordreda, budoucího otcovraha. Dokázala pobláznit i Merlina, který se do ní na stará kolena zamiloval a prozradil jí všechna svá kouzla, s jejichž pomocí ho zaklela pod zem.¹⁸ Mordred býval

¹⁶ Navzdory populární mínění se nejednalo o Excalibur, ten Artuš získal až později od Paní z jezera poté, co se mu meč vytažený z kamene zlomil v souboji. Ovšem, podobná historka o meči vytaženém z kamene se vypráví i o rytíři Kulatého stolu Galahadovi.

¹⁷ Odtud pochází význam jejího „titulu“ Morgana le Fay. Překlad z původně starofrancouzského slova *fae* znamenající víla.

¹⁸ Podle jiných verzí se stala Merlinovou zhoubou Nimue, „nová“ verze Paní jezera.

velšský kníže, s Artušem měli poměrně alergické vztahy a k dovršení všeho urazil Mordred královnu Guineveru. Byla z toho bitva u Camlanu, kde oba muži zahynuli. Pozdější legendy už Mordreda uvádějí jako Artušova synovce, jemuž král po dobu svého tažení na pevninu svěřil pod ochranu nejen svou říši, ale i manželku. Mordred toho samozřejmě zneužil, zradil vlastního strýce a zmocnil se obojího: království i Guinevery. A Mordredova postava je očerňována ještě dál. Stane se z něj plod krvesmilstva Artuše a jeho sestry, což je asi ten nejhorší původ jaký si středověk mohl představit. Mordred Artuše nenávidí, škodí mu kudy chodí, je to on, kdo odhalí milostný poměr Lancelota a Guinevery. V bitvě u Camlanu si s Artušem navzájem zasadí smrtelné rány. Poptávka po hrdinském výjevu souboje dobra se zlem je uspokojena. Mordred se stal v artušovských legendách personifikací všech negativních myšlenek, je temnou, zkaženou postavou, silou smrti.

Artuš tedy umírá proklán kopím svého syna. Co se stalo s králem, poté legenda popisuje jen velmi skromně a právě Artušova smrt, či jeho zmizení je jedním ze stále záhadných prvků příběhu. Přece jen, na konci slavného života si hrdina zasluhuje důstojný pohřeb se všemi poctami, jež mu náleží. Všichni známí hrdinové se jich dočkali, proč tedy místo odpočinku nejslavnějšího krále Británie není jedním z nejoslavnějších částí celého příběhu jako u Béowulfa, jako u Sigurda? Jednou možností je opět rozvětvenost různých znění legendy o králi Artušovi. Ani historikové, snažící se příběh zasadit do skutečného reálií, nemají na čem stavět. Kromě poněkud pochybného tvrzení mnichů z opatství Glastobury¹⁹ o nalezení Artušova hrobu ve středověku, neexistují žádné spolehlivé důkazy. Mystičtější verze pak praví, že zraněný Artuš je převezen přes posvátné jezero na mystický ostrov Avalon, kde byl ukován Excalibur. Zde Artuš podle jedné teorie umírá a je pohřben, podle jiné zde spočine, dokud vyléčen ze svých ran nepovede avalonské vojsko na pomoc Británii, až jej bude nejvíce potřebovat. Je to možná právě tato vize hrdiny - nikoliv poraženého, padlého, ale bdícího strážce nad bezpečím svého lidu, pro které tolik znamená, která činí Artušovskou legendu úmyslně neurčitou ohledně konečného osudu svého reka

Tak se artušovské legendy tradují od středověku, tak je zapsali **Geoffrey z Monmouthu** ve dvanáctém století a sir **Thomas Mallory** v patnáctém století. Oba je pochopitelně vyšperkovali „vedlejšími“ dobrodružstvími Artušových rytířů a samozřejmě vyprávěním o svatém grálu, které ale jako by s hlavní osnovou rytířského románu nesouviselo. Samozřejmě poskytuje Artušovým rytířům obrovský prostor pro konání

¹⁹ Údajně spočívající na břehu posvátného jezera, v jehož středu se nachází Avalon.

hrdinských činů, ovšem zároveň okatě rozděluje hlavní nit příběhu. Co tedy vedlo středověké autory k tomu, že zdánlivě nesouvisející část legendy ve vyprávění ponechali? Mohlo to být tak, že hlavní osnovou artušovských legend není milostný příběh, který je dnes tolik zpopularizován, ale právě hledání grálu, a Mallory a Geoffrey pouze zdůraznili ty motivy, které odpovídaly dvorské kultuře. Je-li tomu tak, nezbyvá než si položit otázku: proč Artušovi rytíři hledali svatý grál? A co vlastně svatý grál představuje?

1.4.1 Pátrání po svatém grálu

Podle křesťanské tradice je svatý grál nádoba nebo pohár, z něž pil Ježíš při poslední večeři a do něhož byla zachycena Kristova krev prolitá na kříži. Pohár se pak, dle některých verzí, dostal do Británie. Z tohoto hlediska má grál samozřejmě mimořádné schopnosti, legendami doložené jsou minimálně dvě. Dokáže nasycit hladovějící a uzdravuje, případně dává věčný život. Ostatně Artušovi rytíři se s grálem seznámili tak, že se zjevil u Kulatého stolu, sám kolem dokola a před každým z nich se náhle objevilo jemu nejchutnější jídlo. Pochopitelně, že středověký člověk nechápal tyto funkce grálu doslovně, věděl, že grál sytí a léčí především duši, nikoliv tělo. Významnou postavou pátrání po grálu je rytíř Galahad. Jeho otcem byl Lancelot, jako matka se většinou uvádí Elaine. Vychováván byl v ženském klášteře, a když vyrostl, pasoval ho na rytíře sám Lancelot. Jednoho dne Artušovi rytíři zahlédli v kameni v řece zaražený meč. Nápis vytesaný do kamene pravil, že meč vytáhne pouze nejlepší rytíř na světě. Jediný komu se to podařilo, byl právě Galahad. Byl také jedním z rytířů, kteří se vydali hledat grál a podle některých legend byl také jediným dost ryzího srdce, myslí a odvahy, aby ho našel. Na svých cestách se dostal až do pohanského království Sarassu. Tamní král ho uvěznil v hladomorně, ale Galahad přežil, protože ho živil grál. Po králově smrti se sám stal vládcem Sarassu.

Jenže to je středověká interpretace. A je známo, že artušovské legendy jsou mnohem starší, tudíž musel grál představovat něco jiného než pohár z poslední večeře Páně.

V roce 1891 byly na jutských vykopávkách archeology nalezeny střepy stříbrného rituálního kotle, bohatě zdobeného výjevy válečníků topených nejvyšším bohem války Teutatisem. Ale bojovníci na reliéfu hynou jen zdánlivě, vzápětí z kotle vyjíždějí na koních znovuzrození. Zrodili se tedy do lepšího života. Několik

mytologických keltských králů takové kotle vlastnili také. Když se do nich večer vložil zabítý válečník, ráno byl živ a zdrav.²⁰

Ano, takové kotle, uzdravující a oživující, keltská mytologie zná. Podobný motiv nalezneme i u našich germánských sousedů. Aby se mohl napít z kotle moudrosti, byl nejvyšší bůh Ódin ochoten obětovat vlastní oko. Samozřejmě, že v keltské mytologii existují i kotle neustále plné buď božské medoviny nebo kouzelných nektarů, ale ten nejneobyčejnější vlastní otcovský král bohů Dagda. Jeho kotel dodává osvěžující vitalitu a sílu, neponechá nikoho hladového. Každý v něm najde jídlo, které mu je nejvíc po chuti. Ne náhodou to připomíná první zjevení svatého grálu u Kulatého stolu krále Artuše. Dagdův kotel byl skutečně předobrazem poháru Páně. Dagda, ač byl mimo jiné také bohem válečníků, byl především tvořivou silou a v kombinaci s mateřskou bohyní dárce všeho života. Odpovídá tím bohu Teutatisovi, který, jak bylo uvedeno výše, pomocí svého kotle provádí reinkarnaci zemřelých, samozřejmě do lepšího života.

Původ legendy o grálu tedy sahá až hluboko do keltského dávnověku a je s podivem, jak málo se jeho pohanské a křesťanské pojetí liší. Sytí, uzdravuje a oživuje, samozřejmě i v keltském pojetí ve spirituálním smyslu. Rozdíl je pouze v tom, že keltská tradice ono oživení chápe cyklicky, jako řetěz reinkarnací, zatímco křesťanská lineárně jako přechod ze života pozemského v život věčný.

Hledání svatého grálu je tedy třeba chápat spíš symbolicky jako hledání smyslu života. Velmi případné z tohoto hlediska je, že ve chvíli, kdy sir Galahad, který grál našel, zemřel, se otevřelo nebe a grál v něm opět zmizel. Ve chvíli, kdy si člověk myslí, že má všechno pevně v rukou, je najednou všechno jinak.

Legenda o králi Artušovi leží v základech našeho povědomí a s odkazy na Artuše, Merlina, svatý grál či rytíře Kulatého stolu se setkáváme téměř denně, a to nejenom v souvislosti s žánrem fantasy tvorby. Představila tolik osnov a archetypů, že se jí jako jedné z mála podařilo naplnit svůj odkaz a z myslí lidí nikdy nezmizí.

1.5 Tristan a Isolda, hrdinové jako milenci

Nejsilnější lidský cit, který dokáže překonat všechny nástrahy světa, je láska. Tedy alespoň podle některých mýtů a legend. U těch nejstarších nehrála milostná

²⁰ Dokument *Digging for the Truth: The Holy Grail*, televizní stanice History, 2005.

tematika výraznější roli. Situace se změnila ve 12. století, kdy se milostný vztah dvou lidí stal oblíbeným tématem rytířských eposů a dvorské poezie. Na počátku této změny stáli Tristan a Isolda.

Zatímco v písni o Sigurdovi se setkáváme s láskou sice upřímnou, však destruktivní, s příchodem dvorného rytířského smýšlení nabyla myšlenka lásky v hrdinských příbězích mnohem romantičtějšího tónu, byť nemálo taktéž tragického.

Příběh o Tristanovi a Isoldě postrádá klasické znaky heroických písní, přesto si plně zaslouží své místo mezi eposy, které stvořily vzor, zachovaný až do dnešní tvorby.

Nesmrtelný příběh Tristana a Isoldy je první z nekonečného množství dobrodružných romancí, které prostupují světovou literaturu jako červená nit. Starší milostné příběhy bychom sice našli již nejen v starověké antice, ale ačkoli slávu Tristana a Isoldy později zastínili *Romeo a Julie* Williama Shakespeara, je nutné konstatovat, že to byl právě jejich příběh, který do galerie hrdinských archetypů zasadil dvojici milenců předurčených jeden druhému osudem a strádajících nuceným odloučením. Ve svém původním znění je epos ničím nespojený s dnešní klasickou artušovskou literaturou, ale nejzachovalejší verze již odkazy na Artuše a jeho dvůr do svého příběhu zahrnují. Spojení mezi *Tristanem a Isoldou* a artušovskou legendou bylo časem rozšířeno a po dokončení příběhu Lancelota a svatého Grálu přibližně ve třináctém století, byla stvořena rozsáhlá *Prose Tristan*, která pevně stanoví Tristana jako rytíře Kulatého stolu, který se dokonce pátrání po svatém Grálu účastní. *Prose Tristan* se poté stala všeobecně přijímanou středověkou verzí příběhu o Tristanovi a Isoldě a především pak slouží jako vzor inspirace pro artušovského autora sira **Thomase Malloryho**. Původní epos časově přechází a pravděpodobně inspiroval artušovskou verzi s romancí Lancelota s Guineverou, a měl značný dopad na evropské umění a literaturu jako ideál romantické lásky, od dob, kdy se poprvé objevil.

Před-artušovské vyprávění o Tristanovi a Isoldě je francouzský rytířský epos vycházející ze starodávných keltských pověstí a jeho děj, odehrávající se v Irsku a britském království Cornwall, je na poměry podobných romancí poměrně komplikovaný.

Prvním z jeho hrdinů je ušlechtilý rytíř Tristan, původem z rodiny vládců Cornwallu, kterému tragicky zemřou oba rodiče. Je vychován v cizí zemi a nic přitom netuší o svém královském původu. Jednou ho vlny náhodou zanesou do Cornwallu, kde vstoupí do služeb zdejšího krále Marka. Po nějaké době vyjde na jevo, že je on sám synovcem samotného krále, který si jej velmi oblíbí a Tristan se stane vítanou posilou jeho dvora.

Jednoho dne vyhlásí mocný král Irska Donnchadh veliký turnaj o ruku své dcery, krásné Isoldy. Tu král Mark touží pojmout za ženu a Tristan se proto nabídne, že Isoldu pro svého krále vybojuje. Odpluje do Irska a díky svým skvělým válečnických schopnostem hravě porazí všechny protivníky. Stane se ale něco, co nikdo nečekal - do pohledného mladého rytíře se zamiluje sama Isolda.

Její naděje jsou však zhašeny, když se dozví, že ji nechce pro sebe, ale pro cizího krále, a že je navíc z Cornwallu, země tradičních nepřátel jejího lidu. Z respektu ke svému otci, který ji zaslíbil vítězi turnaje, se ale rozhodne city překonat. Vyžádá si proto od své služebné kouzelný nápoj lásky, který chce společně s králem vypít a tak se do něj nuceně zamilovat.

První milostný trojúhelník

Zatímco Tristan a Isolda putují na lodi zpět do Cornwallu, jejich životy se kvůli náhodě osudově propletou. Omylem totiž společně vypijí onen kouzelný nápoj, díky němuž se do sebe zamilují nerozdělitelnou a věčnou láskou. Isolda se přesto musí vdát za Marka, kterého nemiluje, je nešťastná a tajně se s Tristanem schází ve svých komnatách. Právě v tuto chvíli začíná hlavní dějová linka příběhu, díky které získal svoji oblibu a nesmrtelnost. Isolda se náhle ocitá uprostřed neřešitelného milostného trojúhelníku; na jednu stranu ctí svého manžela, dobrého krále Marka, na druhou stranu ji srdce neustále táhne k milovanému Tristanovi. Podobně rozpolcený je i Tristan, který je zmítán mezi loajalitou ke svému králi a příteli Markovi a vášnivou láskou k nové cornwallské královně, a koneckonců i samotný král Mark, který vidí v Tristanovi střídavě svého syna a v Isoldě ženu, kterou miluje, a jindy milence zrazující jeho důvěru.

Následují četné peripetie tohoto středověkého milostného trojúhelníku, kdy muž střídavě získává a ztrácí víru ve svoji manželku. Situace eskaluje do podoby kdy zatrpklý Mark odsoudí Trsitana k smrti a Isoldu do lazaretu. Milencům se podaří společně uniknout, avšak nedlouho poté jsou králem nalezeni. Isolda je nakonec odvedena zpět do králova manželského lože. Láskou se soužící Tristan je ponechán osudu a raněný, nemocný nakonec kvůli nenaplněné lásce umírá. Jakmile Isolda spatří jeho mrtvé tělo, políbí jej a zemře s ním.

Nesmrtelná legenda

Příběh o Tristanovi a Isoldě známe v mnoha různých verzích+ liší se jak jejich děj, tak výslovnost jmen hrdinů - vedle Tristana a Isoldy se tak setkáváme s Tristramem

či Iseult. Staročeská romance ze 14. století, jediné veršované zpracování této látky ve slovanském jazyce, pak tyto hrdiny označuje jako Tristrama a Izaldu. Kostra příběhu však zůstává stejná.

Ať už jsou nazýváni jakkoli, pravdou zůstává, že jejich osudy v sobě nesly tak silné archetypální poselství, že ovlivnily prakticky veškerou pozdější milostnou literaturu. Důkazem mohou být jak tisícepodobných příběhů, které se objevují dodnes, tak i fakt, že to byl právě milostný trojúhelník Tristana, Isoldy a krále Marka, který inspiroval dnes daleko známější trojúhelník rytíře Lancelota, královny Guinevery a krále Artuše. To, že je toto vyprávění skutečně nesmrtelné, dokládá i slavná opera Richarda Wagnera *Tristan und Isolde* z roku 1865 a množství jeho pozdějších filmových zpracování.

Nejnovější bádání dokonce ukazují, že příběh Tristana a Isoldy nevychází jen z keltského folkloru, jak se odborníci původně domnívali, ale může být daleko starší. Jeho prapočátek je totiž možné hledat v archaickém příběhu o krásné Vis a udatném Ráminovi, vyprávějším o lásce dvou milenců z navzájem znepřátelených rodů, který pochází ze staré Persie z prvního století našeho letopočtu. Do Evropy jej zřejmě přinesli potulní minstrelové, kteří se s ním seznámili od Saracénů během křížových výprav. V Evropě se pak propojil s místní keltskou tradicí o rytíři Tristanovi a princezně Isoldě a dal tak vzniknout našemu vyprávění.

Dnes již těžko pochopíme, proč naše osudy Tristana a Isoldy tolik fascinovaly. Hlavní příčinou byl možná fakt, že jejich příběh přinášel lidem poselství, že nejdůležitější věcí na světě je láska - a to nikoliv abstraktní křesťanská láska k Bohu či bližnímu svému, ale pozemská, romantická láska k osobě druhého pohlaví. Toto poselství, které dnes nevnímáme jako nové či jakkoli zajímavé, muselo ve středověku, řídícím se přísnou křesťanskou morálkou, působit doslova jako zjevení.

Prvotní verze příběhu proto jejich "hříšnou" lásku vysvětluje motivem kouzelného nápoje, který oba milenci omylem vypili; jednali pak mimo svoji vůli pod vlivem mocné magie a nebyli za své činy zodpovědní.

Touto berličkou se zpěváci a vypravěči příběhu snažili omluvit jejich vztah před církví a Bohem; novější verze vyprávění o Tristanovi a Isoldě už ale motiv nápoje lásky opouštějí a nechávají oba milence do sebe zamilovat se jen tak, přirozenou cestou. Možná toto nakonec představuje největší vítězství tohoto příběhu v dějinách mýtů, legend a literatury.

V období následujícím po vzniku vyprávění o Tristanovi a Isoldě se ve světové literatuře objevuje celá řada podobných milostných příběhů. Jen málokterý z nich se stal podobně populární jako tento. Se stoupající úlohou milostné literatury v evropské kultuře se pak podobné příběhy rozšířily natolik, že motivy z nich pronikly i do lidových písní a pohádek - tedy tam, odkud prastarý epos o Tristanovi a Isoldě kdysi dávno vzešel.

Lidový folklor si oblíbil především závěrečný motiv příběhu. Podle něj nad hrobem obou milenců vyrostla dvojice dvojice stromů, jejichž větve se nad náhrobní deskou vzájemně propletly. Právoplatný manžel Isoldy král Mark nechal větve obou stromů několikrát ořezat, ale ty vždy znovu vyrostly, připomínající propletené ruce milenců. Před silou věčné lásky ztělesněné přírodou nakonec ustoupil a Tristan s Isoldou tak alespoň symbolicky spočinuli ve věčném objetí.

1.6 Hrdinové spící pod horou

Památka na významné osobnosti nemůže nikdy nadobro zmizet z povrchu zemského. Jejich dědictví připomínají náhrobky, dílo a legendy, tradované v kronikách, písních či lidové slovesnosti. Někteří hrdinové byla ale natolik významní, že vlastně nikdy doopravdy nezemřeli. Podobně jako je to v některých verzích o králi Artušovi, pouze odpočívají v úkrytu, aby v nejtěžší chvíli přispěchali svému lidu na pomoc. Postupem času se stejně jako meče v kameni a hrdinní drakobijci stávají součástí monomýtu.

Důvody přítomnosti hrdiny v čele spícího vojska se mohou různit; podle většiny pověstí se hrdina ocitne v hoře až po své smrti, ale nemusí to být pravidlem.

Tak například srbský neporazitelný bohatýr Marko Kraljevič, předmět četných tamějších epických písní. Obdivovaný válečník, dokázal během jediné bitvy pobít stovky nepřátel, ale ze světa odešel kvůli zklamání z vývoje společnosti. Ke sklonku života se totiž dozvěděl o vynálezu palných zbraní využívajících střelný prach. Zklamaný prohlásil, že ve světě tak zbabělých zbraní, kterými může mocného hrdinu zabít i pouhé malé dítě, nechce už dále žít a od té doby o něm nikdo neslyšel.

Další hrdinové se v hoře ocitli kvůli záhadnému zmizení či náhlé smrti; lid prostě nevěřil že by někdo tak veliký mohl neočekávaně zemřít a vysnil si legendu o tom, že je stále naživu.

Typickým příkladem může být miláček lidu císař Josef II., oblíbený především kvůli zrušení nevolnictví, o kterém začaly podobné příběhy kolovat okamžitě po jeho

smrti. Několik desítek let poté už se Josef II. objevuje v pověstech jako mesiáš, který se vrátí a přinese prostým lidem vytouženou definitivní svobodu.

Mýtus o nikdy neumírajícím hrdinovi je tak silný, že přežil i do dnešní doby. Příkladem mohou být moderní hrdinové nečekaně umírající v relativně mladém věku, jako byli americký herec James Dean, rockový zpěvák James Morrison či prezident John F. Kennedy. I o nich dnes kolují moderní legendy tvrdící, že ve skutečnosti nezemřeli a jednoho dne se znovu vrátí, aby potěšili své věrné.

Pověst o blanických rytířích

Nelze zde opomenout jednu z asi nejznámějších legend u nás. Bez ohledu na každého individuální pohled na příběhy o hrdinech, natož těch českých, téměř každý někdy slyšel o rytířích spících v hoře Blaník. Stala se totiž natolik univerzální, že je odkaz či zmínka na ni používána v příslovích běžného života od humoru přes sport až po klasický patriotismus.

Není divu, historek o setkání s tajemnými obyvateli Blaníku je hojně a kolují již po staletí. Například ještě v roce 1868, kdy byl z hory lámán jeden ze základních kamenů Národního divadla, se údajně záhadně ztratil kamenický pomocník, kterého příliš brzy odpálený výbuch odhodil dolů z kopce. Jeho tělo nebylo nalezeno. V kamenické dílně se ukázal až po dlouhých osmnácti letech, kdy zažaloval mistra za nevyplacenou mzdu a překvapeným soudcům vyprávěl, že celou dobu strávil uvnitř hory, kde se setkal s přízračným vojskem. Zda se jednalo o dobře promyšlený podvod s vidinou příhodného zisku, fantastický jev nebo je Blaník obdobnou záhadou na úrovni bermudského trojúhelníku. Nicméně faktem zůstává, že muž spor vyhrál.²¹ Obyvatelé okolních vsí a měst tvrdí, že se zde podobné události dějí až do dnes.

Kdo jsou vlastně tajemní rytíři z Blaníku a kdo je jejich záhadným vůdcem? Pověsti se shodují na jediném - v nitru hory odpočívá vojsko starodávných válečníků, které v době, kdy bude české zemi nejhůře, vyrazí utiskovanému lidu na pomoc. Svoji mocí porazí všechny nepřátele českého národa a nastolí věčný mír a pořádek. Znamením k jejich zásahu budou uschlé stromy u říčky Blanice či na vrcholu Blaníku, které se najednou zazelenají.

Vůdcem blanického vojska odpočívajícího v nádherných síních z křišťálu je svatý Václav, patron české země, který dává o každé půlnoci rozkaz k otevření hory. Přízračná armáda tehdy vyjíždí na blízké pláň, kde se cvičí v boji, a s prvními

²¹ Oblíbená pověst v okolí Blaníku, která dnes nabyla takřka lidového postavení.

paprsky slunce se vrací zpět do nitra hory. Zde tiše spí, s neustále osedlanými koňmi, připravená v případě potřeby ihned vyrazit do boje. Ta nastane v okamžiku největší nouze českého národa, kdy bude ve válkách srovnáno i hlavní město.

Čechové ale nemusí zoufat; v hodině nejvyšší se hora otevře, vyjede z ní mocné vojsko se svatým Václavem na běloušovi v čele a připraví nepřítelům takovou krvavou lázeň, že se vyschlý rybník na úpatí Blaníku naplní krví zabitých.

Příběh o blanických rytířích není nikterak výjimečný; podobných pověstí o spících hrdinech nalezneme v českých zemích několik desítek. Blanická pověst je z nich rozhodně nejznámější, protože byla v době národního obrození zpopularizována českými buditeli. Z obecného povědomí tak vytlačila ostatní lokace spícího vojska, jako byla hora Říp, vrch Svídník na Tábořsku, Turov na Náchodsku, Vyšehradská skála či Bílá hora. Pokud tomu máme věřit, má naše vlast skutečně štědrú zásobu vojenských sil. Všechny tyto lokality spojovala představa spící apokalyptické armády vedené mocným národním hrdinou. Tím ale rozhodně nebyl jen svatý Václav.

Na mnoha místech byla za velitelku spícího vojska považována mytická kněžna Libuše, její manžel Přemysl Oráč, či dokonce husitský vojevůdce Jan Žižka; původním vůdcem blanické armády měl pak být renesanční šlechtic Zdeněk Zásnecký, či dokonce jihočeský velmož Oldřich z Rožmberka.

Samotný mýtus o vojsku spícím v hoře je pravděpodobně orientálního původu a je rozšířený po celé Evropě. Z východu jej přinesli křižáci vracející se z křížových výprav. Největší oblibu zaznamenal v podobě takzvané *Kaisersage* (císařské pověsti) vyprávějící o císařovi Fridrichu Barbarosovi spícím v hoře Kyffhäuser, která ovlivnila celou řadu podobných vyprávění, včetně české blanické pověsti. Svoji povahou je tento mýtus velice blízký původní antické představě o hrdinách, kteří střeží svoji zemi a lid i po smrti.

Další ideový základ mýtu dodala keltská mytologie, která zná posvátné kopce, kudy mohou lidé vstoupit do jiného světa nadpřirozených bytostí. Příběh o spících ochráncích je tak svébytnou kombinací vlivů mnoha kultur, včetně křesťanské představy světce - zemského patrona, bdícího nad osudem svého národa.

2 OSNOVY HRDINSKÉHO TEXTU

Téma hrdinského eposu je univerzální, vyskytuje se v každé kultuře, každém období. Je tolik neomezeně pestrý a přizpůsobivý jako člověk sám, přitom ve svém základě zůstává stejným. Neuvěřitelně houževnatým systémem prvků, které se objevují ve věčných reprízách v hlubinách lidských myslí.

2.1 Monomýtus - život legendárního hrdiny

Badatelé si již v devatenáctém století všimli překvapivé podobnosti hrdinských příběhů jednotlivých světových kultur. Uvědomili si, že tato vyprávění spíše než o reálných historických osobnostech a událostech vypovídají o kolektivních a archetypálních představách o tom, jak by měl život správného hrdiny vypadat.

Poznávání těchto identických rysů se brzy stalo středem zájmu mnohých folkloristů, mytologů i spisovatelů. Samotná myšlenka na definici *monomýtu* jako univerzálního dějového konceptu se zrodila až o trochu později v teoriích **Josepha Campbella**, který této myšlence věnoval vyčerpávající porci své tvorby. Samotný termín *monomýtus* si vypůjčil od irského básníka James A. Joyce. Vyjadřuje model tzv. „*hrdinovy cesty*“, což bylo podle Campbella základní schéma hrdinského příběhu, které většina následovala. Nebyl ve svých objevech prvním ani posledním a po něm i další navazovali na jeho i starší myšlenky, rozvíjeli a přizpůsobovali je své době.

Dle těchto představ tak byly vytvářeny jak životy hrdinů zcela smyšlených, tak i přetvářeny životopisy skutečných historických osobností. I příběhy nepochybně existujících postav, jako byli Mojžíš, Ježíš či Mohamed, tak byly postupem času v ústním podání vylepšeny, aby co nejlépe vyhovovaly požadovanému hrdinskému archetypu.

První kdo se pokusil hrdinský archetyp detailně popsat, byl rakouský psychoanalytik **Otto Rank**. A to již v roce 1909. Podle jeho teorie je život každého mytického hrdiny lemován šesti základními přelomovými událostmi: *1. Hrdinovo narození je předpovězeno proroctvím. 2. Jeho rodiče jsou božského, královského nebo šlechtického původu. 3. Od rodičů je hrdina v brzkém věku odloučen či odveden. 4. Hrdina je zachráněn nebo vychováván náhradními rodiči - pěstouny. 5. Hrdina se vrací*

do země rodičů a dokazuje zde svoji cenu. 6. Odhaluje svůj původ a obdrží za něj odměnu, často královský trůn.²²

Tento archetypální hrdinský životopis, který můžeme aplikovat především na velké množství mytických, pohádkových i fantastických hrdinů - od Persea až po Plaváčka a Aragorna - v roce 1936 rozšířil britský folklorista a major **FitzRoy Richard Somerset**, čtvrtý baron z **Raglanu**.

2.1.1 Lord Raglan

Britský folklorista lord Raglan z teorií Otta Ranka vytvořil rozšířenější životopis legendárního hrdiny, jak se odráží ve stovkách legend a mýtů, *The Hero, a Study in Myth, Tradition and Drama* (poprvé publikována 1939). Raglanův životopis ideálního hrdiny obsahuje celkem dvaadvacet přelomových životních událostí, (viz příloha A) zdá se ale, že zcela všechny nedokázal prožít žádný z legendárních hrdinů. Nejvíce shod se podařilo získat náboženským postavám Krišny (21 bodů) a Mojžíše (20 bodů), v těsném závěsu za nimi pak králi Artušovi a zakladateli Říma Romulovi (oba 19 bodů).

Následuje Ježíš s Perseem (18 bodů), pak Mohamed a Héraklés (17 bodů). O něco hůře si vedou Buddha s Béowulfem (18 bodů) a Achilles (10 bodů). Na pomyslném konci žebříčku ideálních hrdinů překvapivě najdeme jak Odyssea, tak kouzelnického učně Harryho Pottera (oba osm bodů).

To on ve své knize poprvé vyslovil myšlenku, že tradiční eposy a legendy, ve všech svých formách, nejsou založené z části na historických faktech a z části na vlastní lidské představivosti, ale na jakémsi rituálu dramatu. Věnoval se srovnání a prokázání, že u většiny z nich neexistuje důkaz historické souvislosti. Předvedl pouto mezi lidovým vyprávěním a mýtem a usoudil, že příběh hrdiny je důsledkem archetypů představ o heroickém eposu. Nutno podotknout, že lord Raglan se ve svých studiích věnoval především rozboru antických a severských legend.

²² Překlad z online publikace *The Myth of the Birth of the Hero : A Psychological Interpretation of Mythology (1914)* od Otta Ranka.

Raglanovský hrdina

Většina Raglanových pokračovatelů byla fascinována spíše vyobrazením epického putování už od dob prvních zmínek pátrání po svatém grálu. Většina hrdinských eposů přece zobrazuje hrdinovo osudové pátrání či cestu. Na rozdíl od nich věnuje lord Raglan velkou část svého konceptu hrdinova života okolnostem jeho zrodu a původu a dobytí slávy následuje období míru, kdy si může vychutnat svou odměnu. To může, ale nemusí trvat věčně. Na rozdíl od svých nástupců se věnoval přímo struktuře příběhu a to mu neposkytovalo příliš prostoru pro identifikaci rysů postav.

2.1.2 Tisíc tváří hrdiny

Na výše uvedené teorie navázal v roce 1948 americký mytolog **Joseph Campbell** s představou monomýtu, podle které hrdinové všech kultur procházejí třemi základními fázemi životního příběhu. Jedná se o alternativní, více duchovně zaměřený životopis mytického hrdiny možný rozdělit do tří kategorií, dohromady o sedmnácti bodech. Odchod (*Departure*), vlastní dobrodružství (*Initiation*), a návrat (*Return*). „*Odchod*“ se věnuje zážitkům před samotnou výpravou; „*vlastní dobrodružství*“ obsahuje mnohá hrdinova dobrodružství během putování. „*Návrat*“ je pak hrdinova cesta domů s vědomostmi a silou, kterých dosáhl během cesty.

Teorie monomýtu, který se podle Campbella skládá z celé řady dílčích aktů, byla s úspěchem aplikována nejen na celou řadu tradičních mýtů, legend a pohádek, ale i na četná díla fantastiky a žánrově různorodé filmové tvorby. Optikou monomýtu tak můžeme vnímat nejen životní příběh Persea, krále Artuše či Ježíše Krista, ale i hobitů z Tolkienova *Hobita a Pána prstenů*, Nea z filmu *Matrix* či Luka Skywalkerera ze série *Star Wars*, která byla ostatně teorií monomýtu inspirována. Nehledě na jeho dopad na budoucí představu o postavě hrdiny.

Campbellova cesta hrdiny

Joseph Campbell ve své teorii monomýtu čerpal podklady především z mytologie, náboženských textů s prorockým a světeckými postavami a samozřejmě hrdinských písní. Svou práci a myšlenky shromáždil především v publikaci ***Tisíc tváří hrdiny*** (*The Hero with a Thousand Faces*), prvně vyšla v roce 1949. Představuje to nejryzejší vyjádření o jeho pozorování přetrvávajícího tématu ve všech orálních tradicích a známé literatury - mýtu, či eposu hrdiny.

Popisuje v *Hrdinovi* sedmnáct fází nebo kroků hrdinovy cesty. Jen málo původních mýtů či hrdinských eposů obsahuje všech sedmnáct bodů, některé se mohou věnovat většině z nich, zatímco další zahrnují jen pár; některé mýty si hledí jen jediného z nich a rozvíjejí příběh a postavy kolem něj. Další možností je, že se legendy s těmito body zacházejí v různém pořadí. V průběhu

Těchto sedmnáct fází může být uspořádáno do tří podkategorií: v první z nich, **odchodu**, hrdina na výzvu z venčí opouští běžný každodenní svět a vstupuje do druhé fáze **vlastního dobrodružství**, nadpřirozeného světa, plného nebezpečných protivníků, ale i magických pomocníků. Zde postupně překonává celou řadu překážek a po finálním souboji získává cenný dar. Poté se může během třetí fáze **návratu** odebrat zpět do svého každodenního světa, který pomocí nově získaného daru zachrání, nebo výrazně zlepší.

Myšlenky, které Campbell předkládá v této, a dalších svých publikacích, jsou znamenitým složením analytických nástrojů. S nimi lze téměř vždy ustanovit, co příběhu chybí nebo jej brzdí, a umožňuje nalézt nejlepší řešení pro téměř každý vypravěčský problém rozbořením v knize lýčených vzorů. Jeho přínos nelze popřít, i když se věnoval převážně duchovním kvalitám a zkouškám hrdinova charakteru, takže bylo třeba jej s proměnou doby přetřídit, zjednodušit a neustále obměňovat, aby byl schopný uspokojit poptávku. *Tisíc tváří hrdiny* má dodnes podstatný dopad na psaní a sdělení příběhu, ale především také na filmařskou tvorbu. Režiséři jako, Francis F. Coppola (*Kmotr*), George Miller (*Šílený Max*), Steven Spielberg (*Jurský park*), John Boorman (*Excalibur*) a George Lucas (*Star Wars*, viz příloha B) vděčí za část svého úspěchu nestárnoucím strukturám, které Joseph Campbell identifikoval. Že se v dnešní filmové a knižní tvorbě shoduje s jeho strukturou více bodů, než v původních mýtech a eposech jen dokazuje, nakoľik se jeho teorie stala zásadní pro vypravěčské umění.

V podstatě se nejedná o nic nového. Campbellovy poznatky jsou starší než pyramidy, starší než první nástěnné jeskynní malby. Jeho přínosem bylo shromáždit tyto poznatky, prozkoumat je, rozčlenit a pojmenovat. Jako první tuto strukturu odkrývá, strukturu, která je za každým kdy vyprávěným příběhem. Ve svých studiích světa hrdinského eposu objevil, že všechny jsou v základě stejným příběhem, nekonečně přepravěným v bezpočtu variacích. Tvrdí, že veškeré příběhy, ať vědomky či ne, následují odvěký vzor mýtů a legend, a že každý z nich, od primitivních braků po

nejvyšší literaturu, lze chápat v jako odnož hrdinského mýtu: „*monomýtus*“ jehož principy vykládá právě v *Hrdinovi*.

Campbellova cesta smýšlení je shodná s teoriemi švýcarského Psychologa Carla Junga, který poprvé popsal a nazval „archetypy“ - neustále se opakující rysy, ke kterým dochází ve snech všech lidí a mýtech všech kultur. Jung konstatoval, že tyto archetypy jsou odezvou aspektů lidské mysli. Naše osobnosti se do těchto rysů rozčlení, aby sehrály dramata našich životů.

2.1.3 Campbellových sedmnáct fází monomýtu

Výzva k dobrodružství

Hrdina začíná ve známé situaci či prostředí všednosti, když obdrží informace, které pak hrají roli výzvy vydat se do neznáma.

Tato první fáze cesty, kterou Campbell nazývá „výzvou k dobrodružství“, stanovuje, že osud hrdinu povolal a vtiskl jeho duchovní jádro z šedé běžnosti jeho každodenní existence do neznáma. Daroval mu výjimečnost. Takto je mu souzená nová končina, plná odměny i nebezpečí.²³ Může být všelijak prezentována. Jako vzdálená země, prastarý les, království pod zemí, na dně moře, nebo vysoko nad mraky. Utajený ostrov, majestátní horské vrcholy či živoucí snový stav, ale vždy se jedná o místo plné plynulých a mnohotvárných bytostí, nepředstavitelných hrozeb a půvabu, nadlidských výkonů. Nese označení „**nový svět**“. Hrdina může dobrovolně pokračovat směrem do tohoto neznámého světa, aby se dobrodružství mohlo uskutečnit. Jako se to stalo Odysseovi, jehož loď byla nepřízní mořského boha Poseidona svedena z rutinní plavby směrem domů na Ithaku, vstříc neznámým mořským větrům. Tak jednal řecký hrdina Théseus, když se po návratu do důvěrně známého rodného města doslechl o hrůzném příběhu krétské nestvůry Minotaura a rozhodl se vydat do tajemného labyrintu. Stejně jako rytíř Galahad, okouzlen zjevením svatého Grálu opouští známé prostředí Kamelotu.

Dobrodružství může přitom začít jako pouhá náhoda. Budoucí rek se může jen náhodně procházet místem, kde se mihne nějaký jedinečný fenomén, který upoutá jeho pozornost. Neznámo pak svádí z všední cesty obyčejných lidí. Případy se pak množí z různých koutů světa. V legendách popisujících putování Gautamy Buddha za osvícenstvím, to začíná stejně. Vymění svůj běžný život ničím nevýjimečného člověka

²³ CAMPBELL, J. *The Hero with a Thousand Faces*, 2012.

za usilování o získání spirituálního prozření poté, co pozoruje trojici mužů. Starého, nemocného a mrtvého, kteří vedou spor o tom, proč je na světě bída a utrpení. Mrtví pochopitelně nemluví, alespoň ne ve realitě prostého lidského života, což samo poukazuje na spiritualitu celé události. Ta slouží jako Buddhova výzva k dobrodružství a základní pohnutka o dosažení stavu fyzické, ale především duchovní úplnosti, která posléze inspiruje vznik celého nového náboženství.

Odmítnutí výzvy hrdinou

Často se stane, že když se výzva uskuteční, budoucí hrdina nejprve odmítne volání uposlechnout. Toto může plynout ze smyslu pro čest nebo povinnost vůči třetí osobě; ze strachu, nejistoty nebo nedostatku víry v sama sebe. Libovolné množství důvodů, fungující jako „kotva“, která jej drží nebo radí hrdinovy zůstat ve své současné situaci.

Odmítnutí výzvy přemění dobrodružství v negativum. Uvězněný ve všednosti těžké práce, nudy nebo kulturní povinnosti, subjekt příběhu ztrácí schopnost individuální aktivní činnosti a stává se z něj oběť vyžadující záchranu. Jakmile okusil jedinečnost a škálu možností, které „výzva“ nabízí, starý život nabude šedivé bezvýznamnosti. Jeho dříve květnatý svět se stane vyprahlou pouští a jeho život mu připadá bezvýznamný. Cokoli nyní dokáže, v čemkoli uspěje, bude pouze sloužit jako kompenzace šance, kterou si nechal protéct mezi prsty. Veškeré budoucí činy budou pouze vystavenou zdí, bludištěm, ve kterém on sám ukryl před sebou svého Minotaura, svou šanci na dobrodružství.

Vše na co se nyní zmůže, je vytváření nových problémů pro svou osobu a jen očekávat postupný rozpad své osobnosti. Zůstane jedním z mnoha. Pozdější teoretikové, kteří na Campbellovy úvahy navazují, vyzdvihávají fakt, že počáteční odmítnutí nemusí být definitivní. I když hrdina „výzvu“ zprvu nepřijme, je možné, že s emu časem naskytne druhá příležitost. V novodobém vyprávění je velmi vděčné téma pomsty. Protagonistu jeho odmítnutí nevede do hlubin zoufalství a sebereflexe, naopak, je si jist, že jednal správně. Dokud ovšem jeho „kotva“ není nějak ohrožena, či rovnou zdecimována. Pokud navíc odplata souvisí s cílem dobrodružství, tím lépe. Chopí se tedy předchozí nabídky osudu a vydává se na výpravu, opět motivován svým předchozím prostým životem, jako předtím u odmítnutí. Tentokrát však z důvodu pomsty, eventuálně záchrany. Tím se do původního Campbellova seznamů fází hrdinovy cesty dostává nádvkem bod „**konečného přijetí výzvy**“. Mytologie jinak

nabízí bezpočet příkladů, co se stalo s jednotlivci, kteří „výzvy“ neuposlechli a jak dopadli.

Bilbo Pytlík v *Hobitovi* je naprosto proti jakékoli formě dobrodružství, nedostává však příliš na výběr, když se v jeho domove ocitne čaroděj a početná výprava trpaslíků. Mesiáš Neo ze série *Matrix* obdržel svou výzvu doslova po telefonu.

Nadpřirozená pomoc

Někdy také zvaná pomocník s kouzelným talismanem. Jakmile se hrdina výpravě zaváže, úmyslně či podvědomě, zjeví se na scéně jeho průvodce a magický pomocník, nebo o sobě dá nějakým způsobem vědět. V drtivém počtu případů navíc tento nadpřirozený mentor obdaruje hrdinu jedním, nebo více talismany či artefakty, které mu později na jejich dobrodružství přijdou vhod. Do tohoto obohacení se počítají i dosud neznámé vědomosti.

Pro ty, kteří tedy úplně neodmítli „výzvu“ bude jedním z jejich prvních setkání, pokud ne tím zcela prvním, s figurou protektora. Často se bude jednat o starého muže nebo ženu, kteří poskytnou dobrodruhovi amulety proti mocnostem, kterým má čelit, má-li uspět. Takováto postava představuje laskavou, ochrannou moc předurčení. Tato fantazie, představa podpory a ochrany, znamená útěchu. Slib, že vidina míru a spravedlnosti není ztracena, podporuje tuto vidinu v přítomnosti a stejně tak hrdinovu věc. Je znakem, že i když se jedinečné možnosti zdají být v ohrožení, ochranné síly v neznámých zákoutích poznání a překonávání hranic známého světa, jsou všudypřítomné. Je třeba pouze mít naději a víru a dávní ochránci se zjeví.

„Zareagování na volání vlastního osudu a vytrvalým pokračováním v určené cestě, jak se okolnosti začnou skutečně projevovat, shledá hrdina svou odvahu odměněnou tím, že veškeré síly podvědomí jsou na jeho straně. Matka příroda sama je pak nakloněna jeho pozoruhodné úloze. A dokud jsou hrdinovy činy ve shodě s tím, na co je dobré pro jeho společnost, zdá se jakoby se vezl na vznešeném rytmu souladu, který jen upevňuje víru v benevolentní podporu. Připisuje si tak svými činy i zásluhy o vývoj, který umožňuje.“²⁴

²⁴ CAMPBELL, J. *The Hero with a Thousand Faces*, 2012.

Začarované meče, které obdrželi Sigurd, Béowulf, Artuš a další hrdinové. Athéniny dary a rady Odysseovy. Nesčetné otcovské mentorské postavy, které se v příbězích hrdinů objevují. To vše patří do této kategorie.

Rozšiřující teorie opět připojují bod navíc. Nadpřirozená pomoc se nemusí vždy týkat neživých objektů. V některých případech se k protagonistově věci přidá jeden nebo více „**podivuhodných společníků**“, kteří mohou, ale nemusí, fungovat jako záložní výhoda s užitečnou schopností. V opačném případě, tedy že se jedná o postavy ničím nevynikající, představují alespoň pohnutku. V situaci, kde by hrdina propadl zoufalství a ztratil cestu, plní roli morální podpory, umožňující znovu nabytí sil pokračovat. Jindy mohou naopak být břemenem, které pomáhá odkrytí hrdinovy ctnosti nebo negativní vlastnosti.

Strážci před prahem dobrodružství

Zde dochází k situaci, kde subjekt doopravdy přechází hranici značící začátek dobrodružství. Opouští omezení jemu známého světa a vydává se do neznámé a nebezpečné domény, ve které jsou pravidla a limity neznámým faktorem.

Se svým ztělesněným předurčením po boku, aby jej vedlo a podporovalo, tedy výše zmíněným mentorem či nadpřirozenou mocí, pokračuje hrdina ve své cestě. Dokud se nestřetne s takzvanými „strážci prahu“ u pomyslného vstupu na území neznámých sil. Za nimi se nachází temnota, neznámo a nebezpečí. Stejně jako pro dítě představuje neznámý faktor absence rodičovského dozoru, i zde prožívá hrdina míru napětí a situace je vnímána jako jeho první velká zkouška. Běžný člověk je spokojený, dokonce pyšný, že zůstává za vlastní vymezenou hranicí a povaha společnosti, ve které dosud žil, mu poskytuje více než dobré důvody obávat se byť jen prvního krůčku do neprobádaných vod. Dobrodružství je vždy a všude stezkou za závojem mezi známým a neznámým; síly, které tuto hranici střeží, jsou nebezpečné, už jen zabývat se jimi je risk. Pro každého, kdo však prokáže odvahu a způsobilost nebezpečí ustupuje stranou. Znamená jiném, než duchovním smyslu, znamená první konfrontaci s nepřítelem a vlastního sebe ujištění o svých schopnostech a odhodlání.

Veškeré Poseidónovy mořské obludy, které na něj posílá, aby mu zabránil vrátit se domů. Obr Grendel sloužil jako strážce před prahem světa temnějších a mocnějších netvorů.

V bříše velryby

Metaforicky nazvaná fáze představuje poslední separaci od hrdinova starého světa a charakteru. Vstupem do této úrovně prokazuje subjekt ochotu a snahu podstoupit transformaci sama sebe ve všech směrech.

Myšlenka, že překročení pomyslného prahu je přechodem do sféry kompletního obrození v nový svět, je reprezentováno představou nitra velryby. Hrdina, namísto zdolání nebo dosažení souladu s mocí tohoto přerodu, je pohlcen neznámem a působí jako po smrti.²⁵

Tento populární motiv vyjadřuje důraz na poučení, že překročení „prahu“ představuje formu sebedestrukce. Aby zde subjekt přežil, musí rozvinout, či zcela obrodit svůj charakter. Namísto hladkého průchodu, za pomezí známého prostředí, se hrdina ztrácí v útrobách temna, aby se zrodil znovu. Prochází zkouškou. Velryba je symbolem oné zkoušky, ba přímo se dá říct, že onen test ztělesňuje, že přímo velryba je testem samotným. V mytologiích starých národů začíná množství legend právě tím, že hrdinu sežere velryba, v jejímž bříše se pak celé vyprávění odehrává. Hrdina se snaží dostat z jejího břicha. Nezřídka je velryba na konci příběhu hlavním hrdinou zabita, což obvykle značí úspěšné splnění zkoušky. V metaforickém smyslu se jedná o situaci, kdy se od hrdiny čeká, že se prokáže. Pád do velrybích čelistí může být nečekaným testem, nebo iniciován samotným hrdinou jako úmyslnou cestou za nutným zocelením. Po úspěšném procesu transformace nyní stojí nohama na zemi a začíná kráčet po světě. Získává možnost pohybu. Získává spojení s tím novým světem, který už se nezdá tolik neznámý.

Odyseovo povolání do Trojské války. On sám netouží po ničem jiném, než po míru a rodině. Protože si to ale situace vyžaduje, je donucen se přizpůsobit. Frodo Pytlík přijímá poslání nositele Prstenu. Zbavuje se tak starého pohodlného hobitího pohledu na svět a přijímá své nové já člena společenstva.

Cesta zkoušek

Série testů, úkolů či překážek, kterými hrdina musí projít, aby mohla být transformace kompletní. Často se stane, že dojde k selhání v jednom nebo více z těchto testů, které jsou většinou prezentovány jako trojice.

²⁵ CAMPBELL, J. *The Hero with a Thousand Faces*, 2012.

Jakmile protagonista přejde do nového světa, objevuje se na více méně stále neprobádané půdě. Musí zde přežít sled událostí a zkoušek, často náročné či bizarní povahy. Toto bývá oblíbenou částí hrdinského eposu i mýtů. Vyprodukovala světovou literaturu s pestrými nápady zázračných zkoušek charakteru, odvahy a důvtipu, jakou si lze jen představit. Hrdina je zde podporován zkušenostmi radami, artefakty a tajnými agenty nadpřirozena, se kterým se setkal, před vstupem do této fáze. Stává se také, že až zde se mu poprvé odhalí skutečnost, že existují síly, které mu pomáhaly v této nadlidské výpravě. Původní vstup na území zkoušek představoval pouze začátek předlouhé a skutečně riskantní cesty k vítězství a okamžikům prozření. Je třeba nyní skolit draky, navrátit světlu světa ztracené artefakty a zachránit zpustošená království - znovu, znovu a znovu. Mezitím dojde k pasážím předčasných vítězství, nedlouho trvajícím rozkoším a obdivu vůči odkrytým nádherám nového světa. To vše v pozadí bitev a zkoušek fyzických i duchovních probíhajících v postavě hrdiny.

Kromě klasických případů z básní plných hrdinských činů, lze za podobný sled zkoušek považovat i troje pokušení Ježíše. Vzhledem k tomu, že Kristův příběh dnes i v minulosti mnozí badatelé považují za cestu hrdiny, je situace, kdy je v poušti třikrát pokoušen ďáblem variací jeho vlastní „cesty zkoušek“, ze které vychází s upevněným statutem božího syna.

Setkání s bohyní

Fáze, kdy se osoba protagonisty setká s láskou tak mocnou a významnou, že dále utváří charakter příběhu. Tato bezpodmínečná, všemocná forma citu je Campbellem přirovnávána k lásce, které šťastné dítě obdrhuje od své matky. Jedná se o velice důležitý krok v celkovém procesu a je zpravidla prezentován ztvárněním nalezení své druhé duchovní poloviny v osobě, ke které subjekt cítí bezmeznou lásku. Není to však pravidlem. Jak již název vypovídá, může se jednat o setkání s fascinující ženou, která nemusí v hrdinovi vzbudit zamilované city, ale může představovat ideál. Bytost schopnou neomezené lásky ke všemu živoucímu, poskytující duchovní útěchu a morální podporu v dobách těžkých zkoušek. Eventuelně i citu k negativnímu, čehož jiní nejsou schopni, ačkoliv to je v příbězích vzácností.

Nejvyšším dobrodružstvím, kdy jsou všechny bariéry překonány a všichni draci skoleni, je pak většinou prezentováno jako naplnění mystického manželství triumfální hrdinné duše s královnou-bohyní nového světa. Setkání s bohyní, kterou představuje každá žena, je závěrečným testem hrdinova talentu. Získat nejvyšší možnou odměnu,

vřelou lásku, která je předkládána jako největší potěcha života. A pokud je dobrodruhem žena, je to ona, která si díky svým kvalitám, svou krásou či touhou vyslouží privilegium stát se chotí nesmrtelné bytosti.

Takže když Sigurd potkal Brynhildu, Tristan svou Isoldu, předvádějí sílu ryzí lásky, která by pro ně byla bez krutých zásahů osudu tou nejvyšší odměnou, již si mohli přát. Dokonce i věrná Odysseova Pénélopa se dočká návratu svého manžela, který, ač se podobnou ctností rozhodně chlubit nemohl, se nakonec vzdal všech nabízených fyzických rozkoší během své dlouhé plavby, toužíc se vrátit zpět ke své ženě a domovu.

Koncept mocné lásky však nemusí být představen personifikací v ženě. Obzvláště v pozdějších legendách i dnešní literární a filmové tvorbě, která z tohoto tématu těží, může být tento mocný cit uveden v nefyzické formě. Jako něco, co nás neustále obklopuje a dává naději na lepší svět. Co nikdy nedovolí, aby hrdina zakolísal a temnota zvítězila.

Žena jako svůdkyně

Hrdina je vystaven v tomto bodě pokušením, často fyzického nebo požitkářského charakteru, která mohou způsobit, že sejde nebo rovnou opustí smysl své výpravy. Navzdory výmluvnému pojmenování, nemusí být nutně prezentováno postavou ženy. Žena je zde metaforou pro tělesné a materiální touhy a pokušení života. A že byl hrdina často během své duchovní poutě pokoušen chtíčem, není pochyb.

„Jádrem problému bývá odlišná představa života jaký je, od toho, jak by měl podle nás. Obvykle ve svém nitru odmítáme si přiznat, jak nás podobné touhy naplňují, že jsou naší vlastní fantazií, z obav, co by si myslela druhá strana. Naše touhy uspokojit ty obranné, nejhlubší, neprimitivnější horečnaté sny ukryté hluboko v nás. Hnisající zárodky pochyb a žárlivosti. Namísto toho, máme tendenci přikrášlovat, a překrucovat vše nelichotivé jako vinu někoho či něčeho druhého.”²⁶

²⁶ CAMPBELL, J. *The Hero with a Thousand Faces*, 2012.

Když se je tedy hrdina postaven před podobná pokušení či zrádná našeptávání, musí se sám postavit svému nitru a buď zvítězit, nebo mu podlehnout. Ten, který uspěje, a jde dál za svým cílem, se tím zprostí svých pochybností a povahových chyb. Je schopen se od „ženy svůdkyně“ posunout dál. V příběhu tím překonává překážku, jež nastala kvůli jeho nedostatku či vměšováním třetí strany do hrdinova předurčení.

Gudrúnin nápoj lásky zabránil Sigurdovi splnit slib věčné lásky, který dal Brynhildě, stejně jako valkýřina zášť a jeho vlastní nerozhodnost znemožnila Gunnarovi ctít bratrské pouto k drakobijci.

Tato fáze bývá budoucími teoretiky většinou úplně vypuštěna. Namísto ní mnozí z nich formulují tuto hrdinovu zkoušku raději lépe uchopitelným. V pravém slova smyslu si ale zachovává část svého významu, je však další výzvou, která netestuje pokušení, ale poskytuje další konfrontaci s temnotou zvenčí.

Podstoupení nejvyšší zkoušky

Významný zdroj kouzla hrdinského eposu. Toto je okamžik, ve kterém si hrdina sáhne až na pomyslné dno. Je přinucen čelit možné smrti, často prezentované souboje s nadpřirozenou bytostí. Pro publikum čekající, kdo z této situace vzejde jako vítěz, se jedná o vyvrcholení, kritický okamžik v každém příběhu. Zkoušky, kdy je hrdina postaven před největší neznámo - smrt. Pokud vzejde jako vítěz, je prezentován jako znovuzrozený člověk, který přežil vlastní smrt. Pro středověkou společnost měla tato představa obrovský význam. Hrdina metaforicky umírá a vrací se zpět k životu obnovený jako člověk, který překonal vlastní strach.

Campbell tuto fázi chápal trochu jinak, opět metaforicky. Nazýval ji „**smíření s otcem**“. Věřil, že v této fázi se hrdina musí postavit a být přijat tím, co nad jeho životem má nejvyšší moc. V mnohých mýtech a legendách se skutečně jedná o otce, nebo otcovskou figuru. Ta má nad duševním stavem hrdiny nejvyšší moc. Jeho názor, uznání či naopak zášť. V četných případech je toto ústředním bodem hrdinovy cesty. Jeho největší vnitřní bitva. Veškeré předchozí fáze směřovaly k tomuto východisku, veškeré budou následně z něho vycházet, protože hrdina v něm prochází vnitřní změnou. I když je tento krok nejednou symbolizován setkáním s mužskou postavou, podobně jako u „ženy-bohyně-svůdkyně“, se nemusí skutečně jednat o muže. Pouze o někoho nebo něco, co má velkou moc. Otec tu nemusí vždy představovat opravdový

vztah, ale hrdinovu největší výzvu, která je navíc osobní. Hrdina se tak setká a postaví se svým největším obavám, pozná sám sebe a naučí se akceptovat.

V novověké tvorbě příběhu se obě tyto myšlenky zkombinovaly v jednu a obvykle představující hlavní vyvrcholení. Vždyť co je nejlepší než protagonista čelící smrtelnému nebezpečí, které ale zároveň hrozí, že ho rozerve duševně - je to osobní. Většina tvorby z žánru napětí a akce našla svou bibli.

Když se Běowulf připravuje na bitvu s drakem, znamená to vyvrcholení jeho příběhu. Nebere svého protivníka na lehkou váhu. Jde do dračího doupěte s pochybnostmi a vědomím, že již na něj nemusí stačit, čelí tomu však přímo a je odměněn triumfem nad vlastní hranicí možností.

Apoteóza

Když někdo zahyne fyzickou smrtí, nebo zemře sebeobětováním, aby žil dál ve spirituálním smyslu. V podstatě to znamená zbožštění, přijetí mezi bohy, odměnu za vykonané skutky. Podobné se dočkala řada antických reků i několik hrdinů z legend, například Sigurd. Duše se přesune přes hranici fyzického vnímání a dosáhne božských schopností, síly, prozření, moudrosti a lásky. V řecké a římské mytologii se bohové pokládali za součást světa a od lidí se lišili hlavně tím, že byli nesmrtelní. Může se stát, že tímto způsobem dříve vedlejší postava povýší na „mentora“, který se pak s hrdinou o své nově nabyté vědění a soucit dělí. Dalším, poněkud střízlivějším způsobem, jak apoteózu vnímat je, že se jedná o období zaslouženého míru a pocitu naplnění před, tím, než se hrdina chystá na cestu zpět.

Většina reků antické mytologie Héraklem počínaje. Verze mýtu o Artušovi, kdy čeká v nesmrtelnosti na ostrově Avalon, aby znovu zasáhl v dobách největší tmy. Zakončení Kristova pozemského života nanebevzetím.

„Ti, kdo okusí existenci věčnosti, ale také se dozvědí, že oni a vše živé jsou v souladu. Již věčností jsou. Spočívající v přání plnicích korunách stromů pijí nápoj nesmrtelnosti a poslouchají hudbu nekonečné harmonie. Došly spirituální odměny za své činy”²⁷

²⁷ CAMPBELL, J. *The Hero with a Thousand Faces*, 2012.

Nejvyšší odměna

Nejvyšší odměnou je dosažení cíle cesty nebo úkolu. Je to důvod, proč putování vůbec začalo. Materiální odměna ve formě království, artefaktu, pokladu či ženy. V některých příbězích je „odměna“ něčím nadpozemským, jako mír, láska, elixír života, nápoj nesmrtelnosti či svatý grál, veškeré předchozí kroky sloužily k přípravě charakteru a očištění ducha osoby na tento okamžik. Fyzická příprava na cestu za odměnou je považována také součástí této fáze, vzhledem k tomu, že výzvy, jimž se hrdina postaví, nejsou vždy jen v oblasti ducha. Campbell se soustředí především na tuto spirituální část přípravy, protože ji považuje za mnohem důležitější než fyzickou zdatnost.

Hrdina si zaslouží svou odměnu, hmotnou či nehmotnou, tím že se postaví nebezpečí a zvítězí. Může následovat oslava, ale existuje také možnost opětovné ztráty nabyté odměny. Zůstane pouze v rukou těch, co jsou toho hodni.

Sir Galahad nalézá svatý grál, protože prokázal svou cenu. Po zbytek jeho života mu grál poskytuje moudrost a osvětlení.

Odmítnutí návratu

Dobrodruh dosáhl v novém světě blaha a osvětlení, přizpůsobil se své nové existenci. Netouží se po zakončení cesty nebo splnění úkolu vrátit zpět do běžného života, aby se případně podělil o svůj dar, který získal. Starý svět tu tentokrát hraje roli neznáma, může vzbuzovat nervozitu a pocit odcizení.

Hrdinova cesta je završena. Za pomoci spojenců, benevolentních strážců či jenom díky jeho vlastní síle a charakteru, získal konečně svou trofej. Aby byl kruh uzavřen, vyžaduje monomýtus po hrdinovi započít snahu přinést získanou moudrost, zlaté rouno nebo svou spící princeznu zpět do království všedních lidí. Zde může odměna sloužit obnově a darovat kus své výjimečnosti také „starému světu“. Ovlivní společnost, národ i celé světy. Problém nastává v okamžiku, kdy hrdina tuto zodpovědnost odmítá, klidně i opětovně. Skutečně o mnohých slavných hrdinech, ba dokonce svatých, se vyprávějí příběhy, kdy se navždy usadili v blaženém světě dosažené nesmrtelnosti. V tomto případě hrdinova cesta končí neúplně.

Alternativní možností je že hrdina se neodmítne o „odměnu“ podělit, ale odmítá pouze návrat svojí osoby. Proto trofej svěří do rukou důvěryhodné osoby, která ji do „starého světa“ doručí, aby se mohl stát novým. Může se jednat o postavu mentora

nebo kteréhokoli společníka, který s hrdinou cestu završil. V jiném případě se musí pro hrdinu vypravit „pomoc zvenčí“, aby ho přivedla k rozumu.

V příběhu Buddhova osvícení má on sám, po svém triumfu, pochyby, zda dokáže získané vědomosti a principy předat společnosti, respektive jestli je na to společnost připravena.

Magický útěk

Vítězství dosaženo, cíle dobyt a hrdina si už jen přeje vrátit se domů. Stane se, že se ocitne v situaci, kdy musí s „odměnou“ uprchnout, pokud se jedná o něco, co bylo žárlivě střeženo a oni strážci neutišeni. Tím se může návrat stát stejně dobrodružným a nebezpečným jako byla samotná výprava.

„Pokud hrdina ve svém triumfu získá kýženou odměnu s požehnáním vyšších sil, a je pak přímo pověřen k návratu s ní do „starého světa“, je jeho konečná fáze cesty plně podporována mocí jeho patronů. Na druhou stranu, pokud trofeje nebyl navzdory vůli jejích strážců, nebo pokud si bohové, démoni či jiná stvoření jeho návrat vůbec nepřejí, pak se poslední část mytického kruhu stane živelným, často komickým, pronásledováním.“²⁸

Tento útěk může být zkomplikován všelijakými magickými překážkami a oklikami. Rozšířené studie této fáze zahrnují nutnost „úťeku“ nikoliv kvůli „odměně“, ale jako další způsob ohrožení.

Frodo a Sam jsou před žhavou lávou Hory osudu zachráněni hejnem obrovských orlů. Indiana Jones většinou běží o svůj život i nalezený poklad před formou rozružené stráže.

Pomoc zvenčí

Stejně jako potřebuje hrdina průvodce a pomocníky aby se na „cestu“ vydal, často je také zapotřebí mocných zachránců, kteří by jej přivedli zpět, obzvláště pokud byl tím, čím si prošel zraněn nebo oslaben. V případě spirituální krize hrdina může v

²⁸ CAMPBELL, J. *The Hero with a Thousand Faces*, 2012.

„odmítnutí návratu“ rozhodnout, že po návratu sám netouží. Jeho mysl propadá iluzi blaženosti a je třeba, aby z této představy někdo zachránil.

„Z jeho nadpřirozeného dobrodružství ho vyvede „pomoc z venčí“. To znamená, že sám svět musí pro něj přijít. Protože proč by se ten, jež se od světa odpoutal, toužil do něj vrátit. Tam by pouze přežíval dál, zde je sám sebou.“²⁹

Návrat přes práh do běžného světa

Když se hrdina vrací ze své „cesty“, musí opět překročit pomyslnou hranici oddělující jeho domov od „nového světa“. Nejspíš bude třeba znovu porazit nějakého strážce prahu a během toho utvrdit své postavy nové vyztřelé osoby. Prokáže, že během své metaforické smrti po první překročení prahu sice jeho charakter vospěl, ale nepřišel o svou lidskost. Práh zde slouží hrdinovi jako spojka ke „starému světu“, k domovu. Ideálním způsobem „návratu“ je udržení získané moudrosti či pokladu, začlenění těchto trofejí do lidského života a poté možná zjistit, jak se o jejich výhody podělit se světem.

Vracející se hrdina musí odolat kolizi se „starým světem“ pokud chce svou „cestu“ úspěšně zakončit. Prvním problémem se stává přijmout „starý svět“ zpět jako ten skutečný po zážitcích prožitých na svém dobrodružství. Tyto prožitky nemusejí být vždy pozitivní, jako naplňující pocit vlastního naplnění, ale i negativní změny, které jej potkaly. Jinými slovy, musí se tak postavit i svým traumatům. Hrdina se vrátí do světa všední existence a musí ho přijmout jako ten skutečný.

Pán obou světů

Jakmile hrdina práh překročí, uvědomí si, že již neexistuje vlastně nic, co jeho domovský svět odděluje od toho nového. Nyní už rozumí jejich odlišností a rovnováze mezi pohodlným bezpečím jeho domova a vzrušením „nového světa“. S tímto prozřením také vyvážil svůj vlastní charakter a mysl. Jedná se jak o duševní, tak fyzický stav očisty. Rovnováhu mezi materiální a spirituální formou života.

²⁹ CAMPBELL, J. *The Hero with a Thousand Faces*, 2012.

Tento krok je většinou představený formou nadpozemského hrdiny, jako byl Buddha nebo Kristus. Stejně jako oni se postava stává kompetentní a obeznámená v oblastech svého vnitřního i vnějšího světa. Stává se nadpozemskou.

Svoboda pohybovat se tam a zase zátky mezi oběma říšemi, bez ohrožení narušení principů jednoho z nich. Volnost od svazující perspektivy času a svých vlastních hranic, to jsou znaky pravého pána obou světů.

Frodo Pytlík v této fázi v podstatě selže. Svůj úkol splnil, navrátil se dom, ale s tím co prožil se nedokáže vypořádat. Zvolí si metaforu smrti v zemi elfů namísto, aby oba své světy ovládl.

Svoboda žít

Když je „cesta“ úspěšně zakončena, dosáhl hrdina vnitřního porozumění sebe sama a může teď svobodně žít na pomezí svého domova a „nového světa“. S nově získanými vědomostmi může být své zemi prospěšný. Ovládnutí obou světů vede k osvobození od strachu ze smrti, která na oplátku představuje svobodu žít. Někdy je používán termín „žít okamžikem“; nepředcházet budoucnosti a nelítovat minulosti.

Hrdina je šampionem přítomnosti. Neobává se dalšího okamžiku, ale ani si naivně nemyslí právě proto, že se zbavil svých břemen.

Odysseus se po dvaceti letech konečně ocitá znovu na Ithace. To, co prožil, ho posílilo. Setkává se poprvé skutečně se synem a po odstranění nápadníků vládne opět moudře a v míru svému království.

“Kdykoli jsou mýty nebo poezie interpretovány jako biografie, historie či věda, jsou nenávratně zavražděny.”³⁰

Fáze hrdinovy cesty, jak zde byly prezentovány, a jejich pořadí, jsou pouze kapkou v oceánu možností. Jednotlivé body se dají odstranit, přidat jiné, sloučit, nebo drasticky přeorganizovat. To vše aniž by ztratily něco ze své účinnosti.

³⁰ CAMPBELL, J. *The Hero with a Thousand Faces*, 2012.

2.2 Morfologie pohádky a další koncepty

Ruský lingvista Vladimír Propp nenavazoval sice na předchozí studie, ale analyzoval množství lidových příběhů své rodné země a identifikoval v nich podobný vzor společných témat. Nevěnoval se sice přímo konceptu hrdinského eposu, přesto ale jeho definice pohádek mají mnoho společného. Pod název pohádka se zařazují literární texty, které vznikly na základě rozmanité palety starodávných vyprávění, vstřebávajících při své pouti světem rozličné bájně představy lidstva, nadčasové životní pravdy, zejména věčnou touhu po naplnění dobra, a víru v kouzelnou moc slov Propp rozčlenil příběh do tvarosloví a identifikoval 31 vypravěčských narativních prostředků, ze kterých spočívala struktura většiny pohádek. Ty pak rozdělil do čtyř kategorií: *1.sféra. Představení situace a postav. 2 sféra. Jádro příběhu. 3. sféra. Zkoušky. 4 sféra. Hrdinův návrat.*

Základ čerpaný z legend a lidových pohádek dal vzniknout více příběhům, takže Proppova morfologie je užitečná nejen pro pochopené ruského folklóru, ale, podobně jako Campbell a jemu podobní, umožnila studium nespočtu ostatních příběhů.

Propp byl za svůj strukturální přístup chválen i kritizován kvůli nedostatku vnímání drobných vypravěčských elementů, jako je atmosféra a hlubší smysl. Nicméně, jeho analýza poskytuje užitečný a hlavně dobře srozumitelný nástroj, jak pochopit nejen příběhy minulé, ale i budoucí.

Tolkien stavitele schématu hrdinského příběhu předčil ve svých studiích o *Béowulfovi* ještě, než se fáze hrdinovy cesty vůbec začaly rýsovat. Fakt, že jak *Hobit*, tak *Pán prstenů* se téměř přesně této osnovy drží, je jedním z dalších důkazů její logičnosti. Kromě toho, že vyzdvihoval fantastické elementy dávných eposů, měl také vlastní pravidla pro dobrý příběh. Nepostradatelné vlastnosti, jako jsou fantazie, vysvobození, únik a útěcha. Podle něj musí mít každá dovyprávěná pohádka **dobry konec**. Ke čtyřem prvkům, které popisuje Tolkien, se možná hodí přidat ještě jeden. Rozhodující je rovněž prvek ohrožení – hrozba hrdinově fyzické nebo morální existenci.

Hrdiny však nemuseli vždy být pouze muži. Existuje značný počet mýtů a legend ze starověku, kde jsou protagonistkami ženy, a často své mužské protějšky heroickými rysy překonávaly. Maureen Murdocková na této myšlence založila svou průlomovou knihu *The Heroine's Journey - Hrdinčina cesta*. Podobně jako Raglan a

Campbell rozebírá koncept příběhu hrdiny, ale soustředěný na ženský aspekt. Věřila, že i ženy jsou schopné projít vlastní hlubokou spirituální poutí a vytvořila profil hrdinky vržené do světa mužů, která se musí přizpůsobit, učit a duchovně zrát, aniž by se musela vzdát své ženskosti. Mnohé budoucí romány na její teorii bazírovaly své protagonistky.

To je pouze několik případů, které se snažily hrdinův příběh obohatit. Každá z nich mu však dávala něco nového, unikátního a tvořivého, z čehož se pak rozvinul koncept dobrodružného příběhu, jak ho známe dnes.

2.3 Archetypy postav

Nejen koncept hrdinova příběhu a témat nabízely starodávné eposy. V mnohých z nich mají původ archetypy klasických postav, které se v příběhu vyskytují. Jejich role, charaktery a důležitost se samozřejmě mění s požadavky na příběh, ale téměř vždy jich lze několik nalézt v každém příběhu

Veškeré vzniklé teorie a postupně tyto postavy přetvářely a hlavně rozvíjely jejich hloubku a přitažlivost pro čtenáře a diváky. Umožňují tak, podívat se na stejný typ hrdinů, antagonistů i spojenců podívat z různých úhlů.

2.3.1 Hrdina

Hlavním aspektem příběhu je samozřejmě jeho protagonista. Esence klasického hrdiny nespočívá v chrabrosti nebo vznešenosti, ale ve schopnosti sebeobětování. Mytický hrdina je ten, který zdolá veškerá odloučení a nesnáze pro dobro svého lidu. Hrdina bude muset zaplatit cenu, aby tohoto cíle dosáhl. Může být zobrazen jako objekt hodný obdivu, nadčlověk, nebo naopak forma ztotožnění za účely aktivního prožívání příběhu.

Podle Campbella se hrdinova cesta se během příběhu proměňuje od jeho prostého já v novou identitu, která zahrnuje zkušenosti získané na putování a konfrontacích ve vyprávění. Tato cesta často zahrnuje oddělení od rodiny nebo skupiny, do nového neznámého světa, aby se nakonec vrátil zpět do toho známého, starý nyní sám obohatil.

Hrdina se musí učit, aby mohl zrát s dospíváním. často je jádrem příběhu nikoli konfrontace s překážkami, kterým čelí, ale schopnost přijmout nové moudro, kterému poskytl mentor, láska nebo i protivník.

I další charaktery mohou mít kromě protagonisty hrdinské kvality. Toto může obzvlášť platit o antagonistovi.

Hrdinové mohou být chrabří dobrovolníci, zdráhaví, nebo vášniví dobrodruzi, kteří na výpravu jdou hlavně kvůli vlastnímu vzrušení. Mohou být společenšší nebo samotáři. Mohou se sami vyvíjet a růst, nebo fungují jako katalyzátor, aby se druzí chovali hrdinsky a rostli. Hrdina může být nevinný, poutník, válečník, mučedník, mstivý ničitel, vládce své vlastní země, šarmantní šibal nebo obyčejný hlupák. Kdo je a kým bude, závisí zcela na představitosti jeho tvůrce, může být originálním výtvozem, souhrnem stereotypů, nebo autorovým avatárem. Právě v této proměnlivosti spočívá jeho hlavní kouzlo.

2.3.2 Mentor

Stejně jako hrdina slouží vzorem svému publiku, tak i on mývá ve svém životě postavu, ke které vzhlíží a respektuje ji. Hrdinův průvodce nebo soubor principů, kterými se řídí. Může se jednat o skutečnou osobu zobrazenou v otcovské figuře, boha, nebo nadpřirozený prvek, který s hrdinou nějak komunikuje. Mentor dohlíží na hrdinovu cestu, učí ho potřebné moudrosti, schopnostem a širšímu rozhledu. Hlídá, že hrdina zachová své zásady a v případě potřeby je schopen se pro život svého svěřence obětovat. Moudré, patronské postavy starých kmetů, kteří slouží jako hrdinův vzor, se objevují už v antických bájích. I Istivý Odysseus dal vždy na rady moudrého krále Nestóra; vládce Tróje Priamos byl jedním z mála mužů, ke kterým choval hluboký respekt sám Achilleus. I král Béowulf se ve starých letech stal vzorem a mentorem pro mladého Wígláfa. Od dob těchto původních velikánů se chápání archetypu mentorského průvodce zobrazovalo od Merlina, přes Gandalfa a Obi-Wana Kenobiho až po Albusa Brumbála.

2.3.3 Posel

Ten, od kterého hrdina obdrží volání k dobrodružství. Může se jednat o osobu nebo událost, která naruší běžný chod života budoucího hrdiny a vytáhne jej z každodenní všednosti. Postavy posla a mentora často splývají v jednu. Rolí posla je

oznámit hrdinovi výzvu, která započne jeho cestu. Poslem tedy může být i přírodní neštěstí, válka, strádání nebo i jen obyčejný článek v novinách.

2.3.4 Strážce prahu

Strážce prahu je většinou první skutečnou překážkou, kterou musí hrdina na své cestě překonat. Práh je bránou do nového světa, kam se musí vydat, aby podstoupil potřebnou změnu a charakterový růst.

Strážce prahu není obvykle hlavní antagonistou příběhu. Pouze pokud projde hrdina první zkouškou, vyslouží si právo postavit se skutečné hrozbě. Mnohdy se jedná o podřízeného nebo žoldáka hlavního padoucha.

Ale strážce může být také naprosto neutrální postavou, nebo dokonce potencionálním spojencem, který přišel, aby prověřil hrdinovy schopnosti. Role strážce funguje hlavně jako test hrdinovy vhodnosti započít cestu a ukázat, že nebude jednoduchá. Hrdina strážce potká v příběhu brzy, obvykle hned poté co putování započne.

2.3.5 Žena - tři tváře Evy

Ženy mají v mýtech a legendách mnoho úloh, nemálo i jako protagonistky. Ovšem většinou jsou jejich role také rozřazené podle potřeby příběhu. V tomto případě často prezentují tři tváře národy ženy. Tyto takzvané „*tři tváře Evy*” pak reprezentují jejich roli v příběhu. Neznamená to však, že každá z nich může reprezentovat pouze jednu stránku. Lze vytvářet kombinace dvou nebo všech tří.

Dívka značí nevinnost, naivitu mládí, čistotu ducha a lásku. Většina žen v mýtech takto začíná a někdy i končí, pokud nenastane proměna ve zbylé archetypy. Nebohá Gudrún přece toužila jen po opravdové lásce, věřila své matce - čarodějnici a svým činem s nápojem lásky odstartovala ryzí tragédii pro všechny zúčastněné.

Matka může splňovat roli mentora nebo posla. Jedná se o duševně vyžralou osobu, která je respektována pro svou moudrost, zkušenosti a ctnosti. Je schopna věrné, ochranné lásky, ale i obdivuhodných činů na válečném poli. Mívá nějaký mimořádný dar, o který se s hrdinou podělí. *Matka* však nemusí vždy představovat zástupkyni kladné strany; v takových případech se prolíná s profilem *svůdkyně*, ale stále si zachovává svou podstatu důstojnosti.

Odysseova Pénélopa je vlastně hrdinkou vlastního příběhu, věrná, důvtipná a soucitná, představuje ideál dokonalé manželské lásky a pevného charakteru, kategoriích, ve kterých hravě předčí svého slavného muže.

Tolkienova elfí paní Galadriel tuto úlohu plní do posledního bodu. Poskytne znavenému Společenstvu útočiště, dary a rady. Funguje jako poslední maják světla ve Středozemí, před kterým se sklánějí i takové mocné bytosti, jako je Gandalf a Sauron.

Svůdkyně, jak již název vypovídá, jedná se o ženu neodolatelného kouzla. Ne vždy se jedná o zápornou postavu, ale přinejmenším velmi konfliktní. Často prezentována v roli nezkrotné válečnice. Výraz svůdkyně nemusí být myšlen doslovně. Tato postava nepotřebuje lákat větší počet cílů fyzickým potěšením, stačí, když bude představovat něco nedosažitelného, těžko udržitelného. V pravém slova smyslu se pochopitelně jedná o subjekt nenaplněné touhy i zvrácených myšlenek, které hrdiny svádějí z pravé cesty. Předobraz dnešního typu „*femme fatale*.”

V klasickém znění artušovského mýtu plní Morgana samozřejmě roli „svůdkyně”, ale je to překvapivě královna Guinevera, která v této oblasti probouzí největší zájem. V původních keltských verzích se totiž jednalo o schopnou bojovnici a respektovanou šlechtičnu. Některé verze jí staví do páru v perverzním vztahu s Morderedem. Jako „*malleryovská*” královna Kamelotu je obdivována pro svou moudrost a krásu, později se jí vyčítá pád království. Moderní adaptace z ní dělají mladou naivní dívku, která se nešťastně zamiluje. V podstatě si tak Guinevera prochází všemi „*tvářemi Evy*” podle toho, jak se její příběh interpretuje.

2.3.6 Stín

Antagonisté a nepřátelé, možná i v hrdinově nitru. Archetyp stínu je negativní postavou, kterou nemáme rádi nebo bychom ji chtěli eliminovat.

Stín na sebe často bere podobu hlavní záporné postavy příběhu, ale ne všichni protivníci jsou ničemové. Někdy se antagonistou stane kladná postava, jejíž cíle se rozcházejí s těmi hrdinovým; je však plnohodnotným stínem, pokud se padoucha bez skrupulí.

Stín je hodným protivníkem, se kterým se hrdina musí utkat. V konfliktu mezi hrdinou a padouchem jde o všechno; boj je až do konce. Jeden nebo druhý musí být zničen nebo zneškodněn. Zatímco stín plní v příběhu negativní roli, je důležité si

pamatovat, že on se ve svých očích jako zlo nevidí. Ve skutečnosti se stín vidí jako hrdina příběhu a protagonista je jeho záporný sok.

Stín však nemusí existovat pouze jako síla zvenčí. Popírané možnosti hrdiny, které se mu nově nabytými schopnostmi otevřely; jeho nebo její potenciální zlo. Temná strana síly, může se jednat o různé druhy přemáhání. Vztek, potlačovaný zármutek, frustrace - to vše je nebezpečné, pokud to nemá volný průchod. Vyniká tak tzv. vnitřní nepřítel, kdy hrdina zápasí sám se svou druhou stránkou.

Tyto archetypy jsou pouze hrstkou z mnoha, které se objevují v příbězích klasických i novodobých. Když se moderní autor snaží u zažitého konceptu hrdinského příběhu o originalitu, začne u postav. Pokud vypravěč dokáže nabídnout zajímavé obsazení, má jednu část úspěchu za sebou. Největším přínosem je pak snaha prohloubit nitra postav a zpestřit jejich různými osobnostmi pozadí příběhu.

3 KONCEPT EPOSU A JEHO HRDINY JAKO PŘEDOBRAZ DNEŠNÍ TVORBY

Stejně jako u každých vzorců tvorby, je třeba se vyvarovat hrozícím propastem. Držet se směrnic hrdinského mýtu příliš přísně může vést k upjaté, nepřirozené struktuře a nebezpečí předvídatelnosti. Heroický epos je kostrou, která by měla být zamaskována mezi detaily originálního příběhu; samotná struktura by k sobě neměla přitahovat zásadní pozornost.

Hodnoty a kvality mýtu jsou to, na čem záleží, hlavní obrazy ze základní verze. Hrdinové ucházející se o magické meče od starých čarodějů, rvoucí se s děsivými draky v hlubinách jeskyní a ochotných pro lásku a dobrou věc nadlidských výkonů, to jsou jen symboly. Symboly, které lze neomezeně měnit, aby vyhovovaly srdci vyprávění.

Mýtus lze snadno přeložit do současných dramát, komedií, romantiky a hlavně akčního dobrodružství a fantastiky. Stačí zaměnit symbolické figury a vzorce, o které se opírá, za moderní ekvivalenty. Moudrý starý mentor někdy zůstává skutečným šamanem nebo čarodějem, ale také se může jednat o jakýkoli druh učitele či rádce, přísného, ale spravedlivého generála, doktora nebo nevrlého, v jádru dobráckého nadřízeného. Současní hrdinové možná nesestoupají do hlubokých jeskyní a labyrintů, aby se utkali s bájnými bestiemi, ale podnikají podobné riskantní výpravy do vesmíru, na dna moří, do vlastní mysli nebo hlubin moderního velkoměsta.

Stává se pak, že publikum je vedeno se s hrdinou identifikovat. Je povzbuzováno, aby s ním prožívalo každý jeho okamžik a účastnilo se ho a bralo každý jeho čin jako svůj.

3.1 Tolkien a *Béowulf*

John Ronald Reuel Tolkien byl známým badatelem v oblasti středověké literatury. Napsal a prezentoval vyčerpávající přednášky na téma eposu *Béowulf*. Tolkienovi se přisuzuje role prvního kritika, který epos o *Béowulfovi* vykládal jako literární dílo, jehož cena zdaleka přesahuje to historickou. Bylo by podivné, kdyby se tedy některé aspekty tohoto díla nepromítly do jeho vlastní rozsáhlé tvorby ze

Středozemě. Ostatně, sám Tolkien se k tomu bez ostychu přiznává.³¹ Považoval báseň o *Béowulfovi* za natolik důležitou, že z ní přímo čerpal pro vlastní tvorbu a několik subjektů přímo adaptoval do *Hobita* (1937) a především *Pána prstenů* (1954–1955).

Grendel a Glum

Grendel byl samozřejmě v *Béowulfovi* velice důležitou postavou. Krom toho, že příběh bez výzvy či lotra nemá náboj, je Grendel uváděn jako potomek bratrovraha Kaina. Technicky vzato by se tedy Grendel dal pokládat za potomka lidí, přestože se v samotném příběhu popisován jako lidožravý obr. Vyjadřuje se tím jeho pokřivená, zatracená forma lidskosti, s mimořádnou dávkou síly a zlovůle. Tolkien pak Beowulf je pak se svou podobně mimořádnou silou, svému nepříteli více příbuzný, než by věřil.

Postava Gluma vykresluje podobné shody. Také se jedná o pokřivenou, zkaženou bytost. Sám čaroděj Gandalf se domnívá, že Glum pochází z linie hobitů. Vzbuzuje to pak otázku, zda není hrdina příběhu, Frodo Pytlík, podobně jako Béowulf a Grendel, s Glumem nějak příbuzný. Ať již jsou spřízněni krví nebo ne, jsou si Frodo a Glum velmi podobní. Oba mají výjimečnou sílu vůle a oba dokážou dlouho odolat moci Prstenu.

Stejně jako nějaká neznámá síla dala Grendelovi ohromnou fyzickou sílu, prodloužil zlá moc Prstenu Glumovu bídnou existenci o staletí a zdánlivě zvýšila stisk jeho rukou. Frodova cesta má sice za cíl zničit Prsten, a tím i velké zlo Saurona, ale jeho hlavním protivníkem je Glum. Stejně jako byl Béowulfův sok Grendel. Tolkien zde vidí výjev konfrontace s vlastním temným nitrem. Považoval ho za jednu z nejvyšších zkoušek charakteru hrdiny, kterým Béowulf prošel.

O dracích

K jednomu z nejočividnějších uplatnění *Béowulfa* Tolkienem dochází v *Hobitovi*. Když Bilbo poprvé čelí dračímu doupěti, nezdrží se příliš dlouho, ale zláká ho touha po části pokladu v podobě krásného poháru. Jakmile se drak Šmak o zmizení kalichu dozví, propadne ohnivému běsnění a spálí nedaleké město Esgaroth na popel. Drak v *Béowulfovi* také propadnul svým pyromanským tendencím, když mu byl neznámým

³¹ TOLKIEN, J.R.R. *The Monsters and the Critics and Other Essays* - část *Beowulf*, 2006.

mužem odcizen z jeho pokladu zlatý pohár. Následkem bylo, že napadl Béowulfovo království a jeho ohnivého hněvu nebylo konce.

Tolkien sám přiznává, že v tomto případě ze starodávné legendy bezprostředně čerpal. Béowulf pro něj znamená významnou, ne-li zásadní inspiraci pro svůj vlastní epos.

„Béowulf patří mezi mé nejcennější zdroje; i když se tak během psaní ne vždy stávalo, epizoda s krádeží v dračím doupěti vyplynula přirozeně a úmyslně.“³²

Béowulf a Beorn

Existuje i další, téměř identická paralela v *Hobitovi*. Postavy Béowulfa a Tolkienova medvědího měňavce Beorna jsou si podobné více než jménem. Pýchou ve svou sílu, kodexem cti, hrozivým hněvem i pohostinností - Beorn je Béowulfem. Dokonce i svým způsobem boje se oba muži podobají. Béowulf trhá končetiny svých nepřátel holýma rukama, zatímco Beorn na sebe hrozivou podobu medvěda, aby drápy a tesáky cáral na kusy hrozbu, nejčastěji skřety a vrčky.

Jména Beorna Béowulfa jsou prakticky identická. Víme, že Beorn je měňavec a může se proměnit v medvěda. Ve staré norštině jeho jméno dokonce i znamená medvěd. Víme již, že jméno Béowulf lze přeložit jako „vlk včel“ - medvěd. Tolkien využívá vlastního talentu lingvisty, aby chytře využil postavy Béowulfa, včetně jeho jména a charakterových vlastností, aniž by tak činil vyloženě okatě. Je zřejmé, že pro něj Béowulf představoval vrcholné zosobnění čestného, ideálního hrdiny. Silný, čestný, obětavý a sebevědomý; a přesně tyto vlastnosti promítnul do medvědího krále. Ostatně, nejspíš to věděla i Libuše Vrbová, která do české verze *Hobita* přeložila Beornovo jméno jako Meddéd .

Muži Rohanu

V Tolkienově Středozemi existovala v dobách Froda a Války o Prsten dvojice království lidí. Gondor a Rohan. Laici v oblasti Tolkienovy tvorby si nejspíš na první pohled nevšimnou podobností rohanského lidu a anglosaských národů žijících v dobách příběhu Béowulfa. Kůň měl pro muže Rohanu nesmírnou hodnotu a jejich armáda se převážně soustředila na kavalérii. V tomto případě se Tolkien inspiroval

³² TOLKIEN, C. a H. CARPENTER, *The Letters of J.R.R. Tolkien*, 1981.

spíše vlastní láskou ke koním a zkušenostmi v britské jízdě za druhé světové války. Béowulfův lid, Geátové, na koňském hřbetě nikdy neválčili; užitečnější pro ně byla loď a mořeplavba. Je třeba se zahledět trochu hloub.

Meduseld, Zlatá síň rohanských, znamená v anglosaském jazyce doslova „medovinová síň.“ Hróthgarův slavný Heorot i Tolkienova Meduseld jsou navíc identicky popisované se zlatou střechou odrážející sluneční paprsky.

Rohanský král Théoden a dánský Hróthgar jsou sužováni podobnými problémy. Hróthgar nedokáže zabránit Grendelovi v požíráání svého lidu. Ve svém letitém věku je proti obrovu řádění bezmocný; budoucnost vláda jeho syna je ohrožena a ztrácí navíc v Grendelových spárech svého nejbližšího rádce. Musí se proto spolehnout na cizince, tedy Béowulfa, aby všechny jeho problémy vyřešil.

Théoden je podobný případ. Jeho věk je navíc kletbou urychlen až do situace, kdy nemůže svému lidu vládnout. Dokud nezasáhne Gandalf. Jako Hróthgar, Théoden je bezmocný proti nedalekému protivníkovi, čaroději Sarumanovi. Stejně tak ztrácí díky tomuto nepříteli svého rádce, i když ne z důvodů smrti. Théodenův syn také ztrácí svou budoucnost, tentokrát však smrt příčinou je.

Mnohá jména vyskytující se v *Béowulfovi* zazní také v *Pánovi prstenů*, většinou v prominentních rolích. Jméno Éomer se v eposu mihne jako syn krále Offa, ale u Tolkiena je Éomer podstatnou postavou, jako hrdina rohanských a dědic Thédonova trůnu. Háma je také v *Béowulfovi* zmíněn a v Rohanu se objevuje jako strážce brány Meduseldu. V poslední řadě stojí za zmínku název lidu, ze kterého pochází Hróthgarova královna Wealhtheow. Jsou jmenováni jako Helmingové a Helm byl ve Středozemí legendární rohanským králem.

Přestože nebyli zrovna milovníky kavalerie, našli anglosasové i tak cestu do Tolkienovy vize mužů z Rohanu. Dokonce i jazyk, který rohanští používají je anglosaštině velmi blízký. Jako profesor lingvistiky si s ním Tolkien láskyplně pohrál. Jména a místa jsou liberálně přejata z *Béowulfa* do *Pána prstenů*. Profily obou národů, jako statečných, štědrých a hrdinných, se také shodují. Všichni sice nejsou „včelími vlky“, ale muži Rohanu jsou Béowulfovým lidem.

Spojitéstí mezi Béowulfem a Tolkienem se lze snadno dopátrat, přesto byl jedním z prvních, kdo věřil v přínos starobylých hrdinských eposů a jejich myšlenek a konceptů současné literatuře. I když nebyl jediným, rozhodně se stal nejslavnějším, protože i před zfilmování jeho práce položil základy pro tvorbu klasické „středověké“ fantastické literatuře. Béowulf však za Středozemí v povědomí široké veřejnosti

rozhodně pokulhává, takže by nebylo od věci připomenout, že Tolkien nevytvořil své postavy, jazyky a hrdinské skutky z ničeho. Obzvláště nyní, po natočení filmových adaptací Tolkienových děl i *Písně o Béowulfovi* jsou podobnosti ještě více zřejmé. Čerpal z legendárního díla o legendárním hrdinovi, stvořeným v prastaré minulosti, ale s obrovským přínosem pro budoucnost. Čerpal z *Béowulfa*.

Spolu s poznáním, že to ve starých příbězích spočívá cesta, a zjištěním, že je cesta již napůl vydlážděná, díky Tolkienovi, Raglanovi a Campbellovi, se moderní autoři začali soustřeďovat na to, jak přiblížit kostru klasického příběhu modernímu publiku. Nároky se však zvyšovaly, a tak už nešlo spoléhat se jen na klasické archetypy.

Jedním z hlavních bodů bylo obohatit příběh a postavy o zajímavější a přístupnější rysy. Pokud měl hrdina protivníka, nestačilo už jen, aby mu někdo dal do vínku status vyvoleného a poslal ho správným směrem. Bylo třeba vymyslet nové motivace. Antagonista musel vzbuzovat respekt a představovat hrozbu ve více aspektech, než jen zlém smíchu nebo hrozivých tesácích. Dnešní konzumenti dobrodružství řeší, nakolik jsou padouchové pro hrdinu důstojným protivníkem, jak dobrý je jejich plán a nakolik je má publikum nenávidět. Hrdina už nebývá povětšinou osamělým protagonistou, ale je mu přidělena celá družina společníků. Většina z nich stále fabuluje na archetypech postav z klasických hrdinských básní, ale jejich osobnost vyplouvá více na povrch. Ve starých eposech většinou vedlejší postavy představovaly jedinou povahovou vlastnost. Nyní mohou být paletou kladných i záporných, sloužit jako komické figurky, nebo hrdinův protějšek. Ženám jsou předěleny vůdčí role, ztrácí úlohu dam v nesnázích, nebo ztracených lásek. Přestávají být přítěží.

Hrdina samotný už nemusí vždy plnit roli vůdce, ani být tou nejzkušenější nebo úplně kladnou postavou. Spíše naopak se stává přitažlivějším, když má své mouchy, obavy, sobecké touhy. Všechny tyto inovace mají ještě daleko k tomu, aby se staly dokonalými, ale je to už jen samotná snaha něco stále tvořit okolo, když už samotnou kostru vylepšit nelze, která otevírá brány fantazii a novým dobrodružstvím.

3.2 Myšlenka antihrdiny

Pokud má postava hrdiny příliš mnoho „pozitivních“ charakterových vlastností, může hrozit, že zdegeneruje do nesympatické figury, která se publiku svou dokonalostí jenom znechutí. Proto se tvůrci začali snažit o něco nového. Čím lepším začít, než se pokusit obrátit veškeré ideály perfektního hrdiny naruby.

„Byronský hrdina“ v tvorbě svého autora, G. G. Byrona, představoval jeden z prvních pokusů o popření „ideálního hrdiny.“ Jedná se o zkaženou postavu, v jádru sobeckou a krutou, svým okolím však idealizovanou. Tato definice poskytla jeden ze základních kamenů pro rozvoj dnešní podoby tohoto archetypu, ale v ryzí podobě se jedná o příliš extrémní verzi, než aby byla jako antihrdina úplně přijatelná. Výraz „antihrdina“ dříve korespondoval jedinému konkrétnímu druhu archetypu. Právě kolektivní snaha různých autorů experimentovat s existujícím materiálem z něj nakonec vyvinula celou skupinu rozdílných charakterů, které, aby do této kategorie zapadaly, musí mít společné pouze jeden klíčový aspekt: sloužit jako kontrast pro zažité standardy typů tradičního hrdiny, jak ho vyobrazovala většina hrdinských eposů. Rytíř bez bázně a hany, mistr ve své situaci nebo figura ideálního hrdiny. Označit jejich existenci někde na pomezí škály idealismu versus cynismus funguje dobře, i když původní definice antihrdiny byla více doslovná.

Rozvoj charakteru konkrétní postavy, jež je za antihrdinu v příběhu označována, může určovat, na kterou stranu této škály se bude ubírat. Aby postava zůstala v poli antihrdiny a netransformovala se do čistého antagonisty, nesmí nikdy ztratit své zásady. Nezáleží ani tolik na morální přesvědčení, antihrdina funguje i bez něj, ale nikdy nesmí přijít o osobní přesvědčení, že to co dělá a jak jedná, je stále pro dobro věci. Většinou kolektivní věci; negativnější typy antihrdinů nemají tendence ohlížet se na individuální škody. Stává se, že o definici tohoto „dobru věci“i rozhodují sami a často se dostávají do křížku s tradičními typy hrdinů. Dokud není jejich poslání ohroženo, jsou přijatelné i větší kolektivní ztráty. Můžou se rozhodnout na sebe převzít roli autorit: stát se lovcem, soudcem i katem. Nebojí se použít pochybných metod i hrubého násilí. Jsou sužováni psychotickými tendencemi a záchvaty; v extrémních případech postrádají veškerou morálku, mohou být zbabělci, sobci, naprostí šílenci. Přeměně v úplně zápornou postavu by jim však mělo stále něco bránit. Buď fakt, že i přese vše zůstávají na té, i když ne úplně čistě, kladné straně, nebo nějaký aspekt, se kterým se publikum může identifikovat.

Přestože původní termín antihrdiny znamenal přesně to, co tvrdí: ctnosti klasického hrdiny obrácené do negativa, v moderní scénáristické tvorbě vzniklo několik různých podskupin. Škála morálky každé jednotlivé z nich, konfliktním antihrdinou počínaje, se pak přiklání jednoznačně k dobru nebo zlu podle navržené situace, ale konkrétní interpretace morálky každé této postavy je ponechána individuálním názorům.

Klasický antihrdina

V dnešním úhlu pohledu znamená výraz antihrdina povětšinou drsného, zatrpklého, násilnického misantropa. Osoba plná hněvu a nevyřešených konfliktů. To je však výtvar celkem nedávné doby. Po většinu své historie, se termínem *antihrdina* označovala postava s přesně opačným charakterem.

V klasickém hrdinském eposu, měl hrdina tendence být šviháckým, sebevědomým, velmi schopným válečníkem s vůdcovskými schopnostmi a minimem nedostatků a ještě menším počet slabostí. Klasický antihrdina se tuto vizi snažil popřít a obrátit. Takový hrdina trpí hlubokou nejistotou, v boji je průměrný až neschopný. Kde je klasický hrdina statečný a chrabý, tento protagonista je vystrašený nebo rovnou zbabělec. Moudrosti moc nepobral a navíc má tendenci sám způsobit neštěstí.

Zkráceně řečeno, zatímco tradiční hrdina je paragonem velkoleposti, klasický antihrdina trpí charakterovými nedostatky a osobními zábranami. Příběh klasického antihrdiny má proto tendenci vyprávět o překonání těchto osobních překážek stejně, jako o poražení úhlavního nepřítele.

Během času popularita takového vykreslení hrdiny stále více stoupala, protože čtenáři i diváci si užívají zvýšenou hloubku příběhu, který přichází s konfliktními a nedokonalými charaktery. Tím pádem tedy klasický antihrdina z určité části nahradil ideu v myslích čtenářů, jaký by hrdina měl být. V moderní tvorbě je proto dnes vzácné nalézt protagonistu, který v sobě nemá alespoň kapku klasického antihrdiny.

Odysseus je jedním z mála klasických epických hrdinů, který by tomuto profilu odpovídal. Tolkienův Frodo Pytlík je také jedním z těchto příkladů: nakonec selže ve své cestě za zničením jednoho prstenu, podlehe jeho moci a svým slabinám a následky ho straší po zbytek života. Kdyby nebylo Gluma, Středozem skončila pod Sauronovou krutovládou. Postava Josefa K. z Kafkova *Procesu*, nebo pan Rochester z románu *Jana Eyrová* rovněž oba odpovídají.

Co se divadelní tvorby týče, Shakespeare toto téma miloval: Hamlet jako zmínka za všechny.

Konfliktní antihrdina

Definuje tento archetyp asi nejlépe, jak ho dnes tradičně chápeme. Svět je plný idealistů, kteří věří ve spravedlnost, pravdu a zasvěcují celý svůj život tomu, aby za ně bojovali. A svět je na oplátku za to, vždycky nechá na holičkách. Pro ně se být hrdinou nijak nevyplácí, ale namísto aby se svých cílů vzdali, vymění povahu hrdiny

v nablýskané zbroji za pancíř těžkého cynismu. Tyto postavy vědí, že svět je špinavým, krutým a nevděčným místem, a přesto si zvolí za něj bojovat; nikoli proto, že věří, že by mohly něco změnit, ale protože je to správná věc. Svůj idealismus tak úplně neztratily a v hloubi duše za to nenávidí sami sebe.

Přítomnost cynismu jim pomáhá situaci zvládat. Právě díky této kousavosti je pak činí jejich idealistické chování více pozoruhodným: Opravdu musí být hrdiny, když ví, že společnost je plná sobců a mizerů, a přesto jim na ní záleží. Netouží situaci zhoršovat, i když by mohly, kdyby se starali pouze o sebe. Dominuje u nich šedý odstín morálky; už dávno přestaly věřit v „čest nade vše“, mohou mít pochybnosti, ale stále věří v dobrou věc. Jsou ochotni přizpůsobit si pravidla a zákony společnosti, aby ji mohly chránit. Ve svých příbězích si musí dobré konce většinou poctivě zasloužit, pokud vůbec. Často selžou ve svých cílech, na rozdíl od klasického antihrdiny však málokdy vlastní vinou a nikdy to nepřestávají zkoušet dál.

Pravá povaha Severuse Snapea v sérii *Harry Potter* od J. K. Rowlingové, stejně jako životní motto většiny kladných protagonistů George R. R. Martina. V komiksové tvorbě se tímto přístupem proslavil Batman, jako protiklad idealističtějšího Supermana.

Drsný Harry Clinta Eastwooda. Han Solo z filmové série *Star Wars* sdílí tento profil společně s archetypem hrdiny-šibala. Ve filmové tvorbě má tento charakter bohatou a oblíbenou historii.

Pragmatický antihrdina

Stejně jako klasický antihrdina postrádá ideální sebevědomí a konfliktní antihrdina pozitivní přístup, pragmatikovi chybí čisté mravní zásady. Když bojuje se zlem, je pravděpodobné, že bude užívat metod více vhodnějších pro antagonisty než hrdiny. Na rozdíl od nich, mají však pragmatičtí antihrdinové dobré úmysly a často se drží přísných morálních zásad - znamená to pouze, že tyto zásady nejsou vždy takové, jaké by čtenáři a publikum čekali od hrdinského typu. Tyto postavy mívají mnohem větší zájem o splnění zadaného cíle než heroickou etiketu a přijatelný přístup, ale až na neúmyslné chyby, se zřídka dopustí pochybných činů, pokud to pozitivně neovlivní jejich záměry.

Tyto charaktery jsou o krok navíc k temné straně antihrdinského archetypu než konfliktní antihrdina. Musejí si dávat pozor, aby se sami nestali tím, proti čemu bojují. Pragmatický hrdina udělá správnou věc, ať se to někomu líbí nebo ne, a odstraní si z cesty všechny překážky, včetně „ideálních hrdinů“, kteří s ním nesouhlasí. Na konci

cesty pak ví, že udělali jen to, co museli a naivním idealistům to vmetou do tváře. Nikdy však představu idealismu neodsoudí, naopak jej obdivují a jsou ochotni jeho principy i bránit, ale nevěří příliš v jeho účinnost.

Shakespearova postava Macbetha takto původně začínala. John Wayne se proslavil jako představitel mnoha pragmatických antihrdinů. Agent Jack Bauer ze seriálu *24 hodin* je ukázkovým příkladem pragmatického antihrdiny, spolu s odstíny hrdiny bez zábran.

Hrdina bez zábran

Nejtemnější možná varianta před pádem do pole antagonistů. Tento typ antihrdiny bude opakovaně projevovat znaky bezohlednosti až zkaženosti i přes možné dobré úmysly. Nejedná se o charakterové vady typu neschopnosti, jejich činy musí zasahovat do teritoria normálně rezervovaného pro záporné postavy. V některých případech je to vysvětleno jako efekt temného profilu světa, ve kterém žijí a v lepší společnosti by z nich mohli být konfliktní antihrdinové. Těmto jedincům se mohlo v minulosti přihodit něco traumatického, co je přeneslo až za hranice cynismu. Jejich víze spravedlnosti vůči těm, kdo jim udělali ze života peklo, je tvrdá pomsta, která jim poskytne uspokojení. Navíc se stává, že jejich protivníci jsou vykresleni více než nesympaticky a zachází to až tak, že vyvolává pocit, že svět by na tom byl lépe bez nich. „*Hrdina bez zábran*“ tak vlastně koná dobrou věc i přes vyloženě amorální metody a to je aspekt, který ho prozatím drží v kladné zóně. Existuje šance, že mohou pochopit své přestupky svých činů, zbavit se své krvežíznivosti a změnit svou kategorii. Zřídka kdy se stává, že by se z nich rozvíjením příběhu stali čistí hrdinové; pravděpodobnější je to, že zůstanou v archetypu antihrdiny, ale mohou se posunout více k dobré straně morální škály.

V knize *Návrat krále* se z původně moudrého a zodpovědného správce království Gondoru transformuje v tento typ lord Denethor.

James Bond ve filmu *Povolení zabíjet*. Kapitán Jack Sparrow projevuje určité znaky, když se neostýchá lhát nebo ohrozit a vyjednávat se životy spojenců, pokud to bude znamenat, že bude mít v situaci navrch. Quentin Tarantino tento typ antihrdiny proslavil.

Myšlenka konceptu antihrdiny se tedy průkazně transformovala napříč přístupům k tvoření příběhů a scénářů. Neodstranila však úplně touhu po ideálním hrdinovi, naopak po celkem době na výsluní zase na nějakou dobu ustupuje představitelům se zářivějším rejstříkem. Anihrdina svému staršímu sourozenci ale zdatně konkuruje, těší se vděčné popularitě a tvoří kultu. Jeho největším přínosem bylo, že umožnil vypravěčům obohatit a prohloubit psychologický profil protagonistů, a tím je přiblížil mnohem blíže modernímu publiku.

3.3 Moderní dobrodružství

„Sen je jen přizpůsobeným mýtem, mýtus neosobním snem. Jak mýtus tak sen jsou oba stejným všeobecným vyjádřením naší představitivosti. Zatímco ve snu jsou ale jeho formy ovlivněné konkrétními neduhy jedince - snílka, v mýtu se problémy a vzniklá řešení podřizují potřebám celých národů a mají na ně přímý dopad.“³³

Jak praví otec *monomýtu* John Campbell: zjednodušeně, příběh je řízen publikem. Nároky nejsou na dnešní vypravěče malé a je třeba tomu strukturu přizpůsobovat. O tolik příběhů už se lidstvo podělilo, tolik stereotypů a směrů je vyryto do podvědomí. Adaptace konceptu hrdinského eposu většinou pochopitelně lépe vychází u rozsáhlých ság a spolehlivých žánrů akce a dobrodružství. V každém příběhu, kde je romantika, přátelství nebo nepředvídatelný zvrat: to vše vychází buď z prastarých mýtů a legend, tradičních ideálů, nebo snaze vytvořit jejich protiklad; ze snahy talentovaných lidí tento koncept obohatit.

Moderní scénář spočívá v několika zlomových bodech. Protagonisté potřebují řádné motivy a určené role. Oblíbená je jejich nepředvídatelnost. Úspěch záměru střídavě kolísá. Musí nastat okamžik krize: pokud hrdina něco tajil, vyjde to najevo. Stane se zrada, nebo postava mentora či jiného společníka zemře. Je třeba udržet publikum v dojmu, že cesta za dobrým koncem není jednoduchá. Samotné vyvrcholení potvrzuje pravidlo triumfu. Hrdina nemusí závěrečnou konfrontaci přežít. Může cestou příliš ztratit, nebo vítězství není úplné. Jen málokdy se však stane, že by na konci příběhu naprosto triumfoval antagonist; tento koncept se nezmění nikdy. Významy pojmů dobrodružství, romance, zrady a věrnosti se po staletí nezměnily, jenom se mění jejich hodnota. Největší hrůzou vypravěče je být předvídatelným, hlavním uměním je vědět, kdy a z čeho ubrat a přidat. Podle výsledků to jde. Nejslavnější filmové a knižní série doslova překládají koncepty hrdinských eposů pro dnešní dobu a jediné co k tomu potřebují, aby to fungovalo je vlastní originální nápad a schopnost šikovně

³³ CAMPBELL, J. *The Hero with a Thousand Faces*, 2012.

rozmístit klasické situace. Samozřejmě se pak vyrojí řada „kopií“, které s větším či menším úspěchem v cestě pokračují. Vytvářejí tak žánr. Dobrodružný žánr, který se vyznačuje se poutavým a napínavým dějem odehrávajícím se často v exotických místech. Zvýšená konzumace většinou podporuje rapidní vznik nepříliš kvalitních kousků, aby byla uspokojena poptávka. K podobným dílům by se *Béowulf* a *Odysseus* nejspíš styděli být přirovnáni, ale to vše k modernímu vnímání dobrodružství patří: tato kýčovitost.

Kromě převzetí myšlenek hrdinských eposů se samozřejmě někdy objeví pokus o opačný efekt. Tedy přenést moderní pohled na některé starověké dílo. V 60. a 70. letech, kdy byl dobrodružný žánr na vrcholu obliby, se těchto knih a filmů vyprodukovalo spousta, s tím ještě nebyla moc práce. Kýčovité, teatrální repliky na pozadí skvělých kostýmů a nádherných monster Raye Harryhausena. To vše si jejich doba požadovala. Dnes by již jen tohle nestačilo.

Jako příklad je zde zvolen film Roberta Zemeckise *Béowulf* z roku 2007. *Béowulf* v tomto příběhu rozhodně není tím ctnostným hrdinou. Starý král Dánů je zde zobrazen jako záletník a opilec, zlomený vlastní chybou z minulosti. Naopak bestie jsou zde zobrazené sice v zákeřném světle, nicméně sympatickém. Královna *Wealhtheow* zde má dle trendu mnohem větší roli a spolu s *Grendelovou* matkou představují výrazné protiklady pro vnímání ženy. Královna představuje krásnou, smrtelnou, skutečnou ženu, schopnou hlubokého citu i zášť. V neštěstí se stává obětí situací, nad kterými neměla žádnou moc: žena vržená do mužských snech o slávě. Přesto za ně platí vysokou cenu. Stává zosobněním, které je mnohým moderním divákům velmi blízké, a proto s ní dokážou nejvíce sympatizovat. Naproti tomu je *Grendelova* matka figurou svůdné, nadpřirozené představy ideální ženy, která je schopná dát mužům tu nejvyšší rozkoš a zároveň je přivést do záhuby. V odrazu vody je však vidět, že je pořád odporná stvůra.

Béowulf je milovníkem žen, ale je i mužem, kterému dokáže naprosto upřímně učarovat ta jediná po prvních pár vteřinách. Krále *Hróthgara* si očividně velmi váží. Zároveň však potlačuje nebo extrémně umocňuje známé ctnosti hrdinské figury. Kromě dojmu skutečně silného bojovníka z něj hrdinský předobraz příliš nesrší. Působí dojmem hlučného „trhana“. Po celý film je jeho jediným cílem vlastní legenda, je člověkem zamilovaným do sebe a vidiny nesmrtelnosti, která ho skrze hrdinské skutky čeká. Tyto skutky ani nečiní kvůli nebohým lidem v nesnázích, ale jen a pouze kvůli

svému egu. Tají své chyby ze strachu, aby tuto vidinu neztratil. O to víc je pak silnější úder, který mu tvůrci zasadí, když z bezejmenného draka z původní básně učiní plod jeho záletu s Grendelovou matkou. Skutečně hříchy otců. To, že jeho království hoří, je jen jeho vina, jiní teď pykají za jeho slabost. Kruh se opakuje. Teprve na samém konci filmu k němu může divák cítit nějaké sympatie a obdiv. Jako starý král cizí země s cizím bohem zmoudřel a zahořkl. Lituje svým zbrklých skutků v mládí a snaží se je napravit. Je však již pozdě. Alespoň se ze všech sil snaží zabránit následkům své hlouposti, když už vypukly. Nakonec je schopen neuvěřitelné vytrvalosti a oběti nikoli proto, aby se o tom zpívalo, ale pro životy žen, které miluje. Teprve nyní se stává skutečným hrdinou. S postavou Béowulfa je tu hodně experimentováno. Je výrazně polidštěn, především svými chybami, ale zároveň se na pozadí jeho příběhu odkrývá fascinující nový pohled na myšlenku hrdiny.

ZÁVĚR

Hrdinské příběhy a jejich postavy představovaly vždy formy vyjádření obdivu, národní hrdosti a zábavy. Dodnes existuje většina nejslavnějších z nich v podvědomí široké veřejnosti, ať už ve svých vlastních legendárních cestách, nebo jako předobrazy hrdinů moderních či zdánlivě naprosto odlišných.

Hrdinové písní dnešní Evropy však nebyli jedinými, kdo utvářeli vizi konceptu dobrého příběhu a jeho postav. Tyto studie by se daly dále rozvést napříč všemi kulturami a náboženstvím a stály by za další prozkoumání. Nezáleží však jenom na vizi dané společností, ale také představivosti autora, který příběh ztvárňuje a nabízí tak originální přístup.

Epický příběh nepředstavuje něco, čeho se třeba bát. Bájní hrdinové jsou nám bližší, než si myslíme. Příběh roste a dospívá s časem, jak se autoři odvažují experimentovat s jeho výchozí konstrukcí. Čím více začínají být čtenáři a diváci náročnější na dobré vyprávění, tím více sahají autoři po další inspiraci v příbězích dávnověku. Koncept hrdinského eposu zůstane vděčným zdrojem pro moderní formu vyprávění. Jeho adaptace nejsou podmíněné pouze žánry fantastiky, historie a dobrodružství. Archetypy z něj čerpají i postavy žánrů mysteriózních, hororových i akčních. Dokonce i na první pohled jednoduché příběhy rodinných a romantických příběhů v sobě nesou jejich stopu. Provádění změn u známých postav a příběhů je může činit zajímavějšími; vznikají z nich originální scénáře. Dovoluje rozhození ještě spletitějších sítí a systémů v ději a nespočet způsobů, jak se snažit legendární eposy a jejich subjekty pochopit. Podstatné postavy lze zkombinovat nebo rozdělit do rozličných figur, za účelem předvedení různých aspektů stejných myšlenek. Mýty a legendy jsou nekonečně flexibilní, schopné bezmezných variací aniž by musely obětovat cokoli ze svého kouzla. Vize hrdiny je velmi důležitá pro život každého člověka.

Výsledkem práce je opravdu zjištění, že postava hrdiny je dnes a denně realitou pro každodenní konzumenty příběhů. Tyto příběhy sledují všechny věkové kategorie, od pohádek vyprávěných rodiči před spaním, až po rozsáhlé knižní ságy a širokoúhlé ságy kin. Kouzlem konceptu příběhu hrdiny je to, že si své publikum nevybírání. Je schopen se adaptovat do příběhů pro děti, které potřebují inspiraci pro víru v sílu dobra, a že se vyplácí. Zahrnuje v sobě formy dobra, zlo a všech jejich podob. Milostné příběhy z dob rytířské dvornosti rozhodly o představě vřelé i falešné lásky.

Cesta hrdiny je symbolicky přenášena do příběhu osobních dramát a příběhů pomsty. Vzor tématu, který nikdy neomrzí adaptovat, ale také obohacovat.

Bez teoretických struktur zapálených folkloristů a lingvistů by se k nám nejspíš nedostaly nejen příběhy samotné, ale nejspíš bychom nikdy nepoznali samotný *monomýtus*. Odkaz, který společnosti zanechaly, umožňuje v jejich práci pokračovat v moderní tvorbě, kdy technologie i nároky publika nutí vypravěče dále růst. Autoři tedy putují vlastní cestou hrdiny.

Hrdinové jako Odysseus, Béowulf nebo král Artuš a jejich světy jsou konkrétními předobrazy, ze kterých se další struktury příběhů a jejich obyvatel odvíjely. Budou inspirací pro příběhy dalších desetiletí i staletí. Mění pouze kostýmy a prostředí.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Seznam použitých českých zdrojů

- BERANOVÁ, M. *Slované*, Libri, 2000. ISBN 80-7277-022-5
- ČERMÁK J. *Béowulf*, Torst, 2003. ISBN 80-7215-199-1
- HEGER, L. a H. KADEČKOVÁ. *EDDA, písně hrdinské*, Argo, 2004. ISBN 80-7203-458-8
- HRYCH, E. *Velká kniha bohů a bájných hrdinů*, Regia, 1999. ISBN 80-902484-9-7
- LACEY, R. *Slavné příběhy anglických dějin*, Volvox Globator, 2009. ISBN 978-80-7207-751-9
- PROPP, V. J. *Morfologie pohádky a jiné studie*, H+H 1999.
- RÁDŽAGÓPÁLAČÁRÍ, Č., *Rámájana*, Pragma, 2010. ISBN 978-80-7349-220-5
- SEC, I. *Keltské mýty a legendy*, Koala, 2004. ISBN 80-903520-2-2
- STEINBECK, J. *Činy krále Artuše a jeho vznešených rytířů*, Baronet, 2009. ISBN 978-80-7384-264-2
- ŠINDLÁŘOVÁ, I. a J. RŮŽIČKA, *Mýty a báje starých slovanů*, Fontána, 2003. ISBN 80-7336-132-9
- ŠRÁMEK, V. a S. FISCHEROVÁ, *Homér - Odysseia*, Academia, 2012. ISBN 978-80-200-2187-8
- TOLKIEN, J.R.R. *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*, Mladá fronta, 2002. ISBN 80-204-0506-2
- ZAMAROVSKÝ, V., *Objevení Tróje*, Perfekt, 2004. ISBN 80-8046-283-6

Seznam použitých zahraničních zdrojů

- CAMPBELL, J. *The Hero with a Thousand Faces*, New World Library (2012) ISBN 978-1-57731-593-3
- PRABHIVANANDA, S. *The Spiritual Heritage of India*, Indigo Books. 2004 ISBN 0-87481-035-3
- SOMERSET, F.R. lord Raglan, *THE HERO, A Study in Tradition, Myth and Drama*, Dover Publications, 2003. ISBN 978-0-486-42708-9
- TOLKIEN, J.R.R. *The Legend of Sigurd and Gudrun*, HarperCollins, 2009. ISBN 978-0-00-731723-3
- TOLKIEN, J.R.R. *The Monsters and the Critics and Other Essays*, HarperCollins, 2006. ISBN 0-04-809019-0

Seznam použitých internetových zdrojů

BELLOWS, H.A. *The Poetic Edda*, 1936, Dostupné z <http://www.sacred-texts.com/neu/poe/>

RANK, O. a F. ROBBINS, *The Myth of the Birth of the Hero*, 1914, Dostupné z: <http://archive.org/details/mythofbirthofher1914rank>

TOLKIEN, C. a H. CARPENTER, *The Letters of J.R.R. Tolkien*, 1981, Dostupné z http://www.e-reading-lib.org/bookreader.php/139008/The_Letters_of_J.R.R.Tolkien.pdf

Seznam ostatních zdrojů

Dokumentární film *Digging for the Truth: The Holy Grail*, televizní stanice History, 2005.

LUCAS, G. *Star Wars: Epizoda IV - Nová naděje*, 1977

ZEMECKIS, R. *Béowulf*, 2007

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha A - Život legendárního hrdiny podle lorda Raglana	I
Příloha B - Monomýtus na příkladu Star Wars	II

PŘÍLOHY

Příloha A - Život legendárního hrdiny podle lorda Raglana

- Hrdinova matka je královského původu.
- Jeho otcem je král.
- Hrdinův otec je často blízkým příbuzným jeho matky.
- Okolnosti zrodu nejsou nikdy obyčejné.
- Hrdina proto může být považován za potomka jednoho z bohů.
- Po narození hrdiny se obvykle uskuteční pokus o jeho zavraždění, většinou ze strany vlastního otce.
- Hrdina je naštěstí včas odveden pryč, do bezpečí
- Ve vzdálené zemi je vychován náhradními rodiči.
- O jeho dětství se obvykle nic nedozvíme.
- Po dosažení dospělosti se vrací do země, kde se narodil.
- Zde zvítězí v boji nad jejím vládcem, nebo drakem, obrem či jinou nestvůrou.
- Ožení se s princeznou, obvykle dcerou svého předchůdce na trůně.
- Hrdina se stává králem.
- Po nějaký čas vládne spokojeně
- Předkládá svému lidu zákony
- Postupem času ztrácí přízeň poddaných, bohů, nebo obojího.
- Je svržen z trůnu a vyhnán ze země
- Zahyne tajemnou smrtí.
- Často na vrcholu hory.
- Jeho děti, pokud nějaké má, se nestanou jeho nástupci.
- Jeho tělo není pohřbeno.
- Místo jeho smrti nebo domnělého pohřbu se stává předmětem uctívání a kultu.

Příloha B – Monomýtus na příkladu *Star Wars*

Jelikož tato teorie ovlivnila celou řadu fantastických děl včetně série *Star Wars*, je průběh *monomýtu* demonstrován na dobrodružství jejího nejslavnějšího hrdiny Luka Skywalkerera z prvního natočeného filmu této řady, *Epizoda IV: Nové naděje*. Některé body z Campbellovi základní kostry jsou upravené nebo zcela vynechané. Koncept se přizpůsobil.

1. Odchod

- *Výzva k dobrodružství* - Luke spatří prosbu o pomoc princezny Leiy vysílanou droidem v podobě hologramu
- *Odmítnutí výzvy* - Lukův vychovatel mu připomíná jeho povinnosti k rodině
- *Konečné přijetí výzvy* - Lukův adoptivní domov je zničen jednotkami Impéria, nic už mu nebrání vydat se na cestu.
- *Nadpřirozená pomoc / pomocník s talismanem* - Luke získává doprovod Obi-Wana Kenobiho a světelný meč.
- *Podivuhodní společníci* - Luka doprovází dva droidi R2D2 a C3PO, také pašerák Han Solo a napůl zvířecí obr z rasy wookiee Žvejkal.
- *Vstup do světa dobrodružství* - Luke se připravuje na odlet z domovské planety Tatooine
- *Strážci před prahem dobrodružství* - Imperiální vojáci a mimozemšťané v městě Mos Eisley, které porazí Lukovi společníci.
- *Uvězněn v temnotách* - Lod *Millenium Falcon* je lapena Hvězdou smrti

2. Vlastní dobrodružství

- *Cesta zkoušek* - Luke se na palubě Hvězdy smrti pokouší osvobodit princeznu Leiu
- *Setkání s bohyní* - Luke zachraňuje Leiu
- *Putování temnotou* - Luke uvězněn s hadem v drtiči odpadu
- *Boj s netvorem* - Luke bojuje s hadem
- *Podstoupení nejvyšší zkoušky* Obi-Wan Kenobi se v boji postaví Darth Vaderovi a umírá
- *Apoteóza- Smíření s otcem* - Obi-Wan se vrací prostřednictvím mytického hlasu

- *Nejvyšší odměna* - Luke odlétá s plány Hvězdy smrti na základnu povstalců

3. Návrat

- *Odmítnutí návratu* - Han Solo odmítá zaútočit na Hvězdu smrti

- *Pomoc z vnějšku* - Han Solo se vrací pomoci Lukovi

- *Návrat do běžného světa* - Oba piloti se vracejí po vítězném zničení hvězdy smrti

- *Pán obou světů* - Luke a Han jsou vyznamenáni a oceněni povstanci

BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE

Jméno autora: Barbora Vosátková

Obor: Mediální a komunikační studia

Forma studia: prezenční

Název práce: Koncept hrdinského eposu a dnešní varianty

Rok: 2013

Počet stran textu bez příloh: 75

Celkový počet stran příloh: 3

Počet titulů českých použitých zdrojů: 13

Počet titulů zahraničních použitých zdrojů: 5

Počet internetových zdrojů: 3

Počet ostatních zdrojů: 3

Vedoucí práce: Prof. PhDr. Michaela Soleiman pour Hashemi, CSc.