



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Pedagogická fakulta

Katedra anglistiky

Bakalářská práce

Téma dobrodružství a odvahy v Tolkienových příbězích The Hobbit a The Lord of the Rings

The Theme of Adventure and Courage in Tolkien's
Stories The Hobbit and The Lord of the Rings

Vypracoval: Vojtěch Fuka

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

České Budějovice 2022

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích 06.07.2022

.....
Vojtěch Fuka

Poděkování:

Mé poděkování patří PhDr. Kamile Vránkové, Ph.D. za odborné vedení, trpělivost a ochotu, kterou mi v průběhu zpracování bakalářské práce věnovala.

Anotace

Hlavním cílem bakalářské práce bude analýza vybraných příběhů J.R.R. Tolkiena: *The Hobbit* a *The Lord of the Rings*. Východiskem bude přiblížení autorova života a díla, včetně jeho inspirace středověkou epickou tradicí (*Beowulf*) i soudobou fantastickou literaturou. V tomto směru bude práce vycházet z Bachtinovy charakteristiky dobrodružné literatury jako příběhů postavených na tématech cesty (zdroj dobrodružství) a zkoušky (zkoušky odvahy a pevnosti charakteru). Práce přiblíží i Tolkienův pohled na funkci fantazie v rámci pohádkových příběhů (únik, útěcha, obnova).

Vlastní analýza bude zaměřena jak na rozbor konkrétních aspektů dobrodružné cesty, tak i na přiblížení přelomových / krizových momentů (zkoušek) a neobvyklých situací, v nichž hrdinové prokazují svou odvalu či slabost (beznaděj, strach). Pozornost bude věnována vývoji vybraných postav (Frodo Baggins, Samwise Gamgee, Peregrin Took, Merry Brandybuck, Bilbo Baggins, Thorin Oakenshield) na základě prožitého dobrodružství a jejich jednání (rozhodnutí a skutky) v krizových situacích.

Abstract

The main aim of the bachelor thesis is to analyze the stories of adventure by J.R.R. Tolkien: *The Hobbit* and *The Lord of the Rings*. The starting point will be an introduction to Tolkien's life and works, including his inspiration by the medieval epic tradition (*Beowulf*) and contemporary fantasy literature. In this regard, the thesis will draw on Bakhtin's characterization of adventure literature as the stories built around the themes of the journey (the source of adventure) and the trial (tests of courage and strength of character). It will also introduce Tolkien's view of the function of fantasy within fairy tales (escape, consolation, recovery).

The actual analysis will focus on the specific aspects of the adventurous journey, as well as on the turning points/crisis moments (trials) and unusual situations, in which the heroes demonstrate their courage or weakness (despair, fear). Attention will be paid to the development of selected characters (Frodo Baggins, Samwise Gamgee, Peregrin Took, Merry Brandybuck, Bilbo Baggins, Thorin Oakenshield) with respect to their experience of adventure and their actions (decisions and deeds) at the moments of crisis.

Obsah

1. Úvod	1
2. J.R.R. Tolkien.....	2
2.1. Dílo J.R.R. Tolkiena.....	4
2.1.1. Inspirace středověkou a soudobou literaturou.....	7
3. Charakteristika dobrodružné literatury.....	10
3.1. Historie a znaky fantasy literatury.....	11
3.2. Funkce fantazie	14
4. Hobit a Pán prstenů – Aspekty dobrodružné cesty a odvahy.....	16
4.1. Hobit – Postavy a jejich vývoj.....	18
4.1.1. Bilbo Pytlík.....	18
4.1.2. Thorin Pavéza.....	26
4.2. Pán prstenů – Postavy a jejich vývoj.....	31
4.2.1. Frodo Pytlík.....	31
4.2.2. Samvěd Křepelka.....	39
4.2.3. Peregrin Bral a Smělmír Brandorád.....	44
5. Závěr	48
6. Bibliografie	51
6.1. Primární zdroje:.....	51
6.2. Sekundární zdroje:	51
6.3. Internetové zdroje:.....	52

1. Úvod

Tato bakalářská práce se bude zabývat tématy odvahy a dobrodružné cesty v dílech *Hobit (The Hobbit)* a *Pán prstenů (The Lords of the Rings)* anglického spisovatele Johna Ronalda Reuela Tolkiena.

Teoretická část práce bude věnována popisu autorova života a díla se zaměřením na jeho inspiraci středověkou a soudobou literaturou. V tomto ohledu se zaměřím na jednotlivé paralely mezi konkrétními díly středověké i soudobé literatury a díly J.R.R. Tolkiena, která v této teoretické kapitole stručně přiblížím.

S ohledem na zvolené téma dobrodružné cesty a odvahy vymezím charakteristické rysy dobrodružné literatury dle M.M. Bachtina, založené na tématech zkoušky a cesty. Poslední část teoretické kapitoly bude věnována historii, znakům a funkci fantasy literatury, a to s přihlédnutím k Tolkienově eseji *O pohádkách* a k pojmům obnova, únik a útěcha.

Praktická část práce bude věnována analýze aspektů dobrodružné cesty a odvahy ve vybraných příbězích. Práce vytyčí typické znaky dobrodružné cesty v příběhu a zaměří se na některé projevy a podstatu odvahy.

Další část práce se soustředí na vývoj a popis vybraných postav, a to jak na projev jejich odvahy a celkového chování v krizových/přelomových momentech, tak i na přiblížení a popis právě těch konkrétních momentů v příběhu, kde odvalu projevují. Hlavním cílem bude průběžně mapovat právě vývoj jednotlivých postav, a to na základě jejich odvahy a prožitého dobrodružství.

2. J.R.R. Tolkien

John Ronald Reuel Tolkien byl anglický spisovatel a profesor anglického jazyka a literatury na univerzitě v Oxfordu. Nejvíce se proslavil díly *Hobit* a *Pán prstenů*, které dnes definují žánr fantasy.

V celém Tolkienově díle se odráží inspirace klasickou dobrodružnou literaturou, s čímž souvisí zájem o téma odvahy. Odvaha se může projevit v obtížných životních situacích, jichž je plný i život J.R.R. Tolkiena. Narodil se a rané dětství prožil v exotické zemi bez bližších vztahů k uží rodině. Ve třech letech zažil velký zlom, když se matka rozhodla vrátit sama s dětmi do Anglie. Tato poměrně zásadní změna byla pro celou rodinu ještě ztížena brzkou smrtí otce. Navíc dochází k odcizení s příbuznými. Ve dvanácti letech Tolkien ztrácí i matku a je vychováván v cizím prostředí kláštera. Časté nepříznivé životní okolnosti Tolkienova dětství a mládí tedy vyžadovaly velkou odvahu a vytrvalost. Odvážní však byli i oba jeho rodiče.

Roku 1891 vyplouvá parník z Anglie do Jihoafrického státu, na tomto parníku je i Mabel Suffield, která se loučí se svou rodinou, aby se zde mohla oženit s Arthurem Tolkienem. Arthur, který si snaží vybudovat kariéru v Birminghamu, ví, že pokud bude chtít uživit svoji rodinu, bude muset využít jiné příležitosti. Upnul tedy svůj zrak do Afriky, kde získal místo jako vedoucí tamní bankovní pobočky. Arthur a Mabel se vezmou téhož roku v místní katedrále Kapského města. 4. ledna 1892 píše Arthur své matce dopis se zprávou, že se páru předešlé noci narodil silný a zdravý syn, kterému dali jméno John Ronald Reuel, jak na otcovo, tak matčino přání.¹

Později se narodil další syn, Hilary Arthur Reuel. Jak již bylo zmíněno, ve věku tří let se malý John odstěhuje se svou matkou a bratrem do Anglie. Matce v Africe nevyhovuje tamní způsob života, a chce, aby její synové žili mimo africké podnebí. Zde nějaký čas bydlí u příbuzných na farmě, později však Tolkienův otec Arthur zemře v Africe na krvácení do mozku a tato náhlá tragédie přinutí rodinu odstěhovat se za Tolkienovými prarodiči do města Birmingham.² Kvůli matčině konverzi ke katolické víře, ve které se rozhodla vychovat i své syny, ale dochází ke konfliktu s prarodiči, kteří Mabel vydědí.

¹ Carpenter, H. (1993). *J.R.R. Tolkien: životopis* (1977 ed.). Mladá fronta., s. 17.

² Carpenter, s. 24.

Již v dětství projevuje Tolkien nadání v oblasti jazykovědy a ve velmi brzkém věku se naučí číst a psát. Znal také základy latinského jazyka, které jej učila jeho matka. Navštěvuje školu svatého Filipa a úspěšně dokončuje školu krále Edwarda v Birminghamu. Tolkienovo nadání později vedlo k vytváření vlastních jazyků a výrazně se uplatnilo v jeho dílech.³

Po smrti matky, která umírá na cukrovku, je Tolkien jako dvanáctiletý sirotek vychováván knězem Francisem Xavierem Morganem, což si jeho silně věřící matka přála ve své poslední vůli.⁴

Ve svých 16 letech se Tolkien zamiluje do Edith Brattové, tato láska je však velice komplikovaná, protože Tolkienův opatrovník zakázal jakýkoliv kontakt mladých lidí až do Tolkienových jednadvaceti let.⁵ Tolkien může překonat toto těžké období opět díky své vnitřní odvaze, která se projevuje v jeho trpělivosti, odpovědnosti a naději v budoucnost, a hlavně v odhodlání Edith po dosažení 21 let okamžitě vyhledat, i když se dozví, že se má vdát za jiného muže.

V roce 1911 začíná Tolkien studovat na univerzitě v Oxfordu. Toto místo považuje za svůj domov a již při příjezdu ví, že zde bude šťastný. Zde Tolkien studuje klasické jazyky a setkává se s místním profesorem filozofie Joe Wrightem, který ho inspiruje k dalšímu studiu cizích jazyků. Nejvíce ho ovlivní severské jazyky, které ho později inspirují v jeho vlastních dílech při tvorbě nových jazyků.⁶

V pozdějším období života musí Tolkien opět projevit velkou odvahu, když během 1. světové války slouží v Britské armádě. V této době se také žení se svou láskou Edith Brattovou, jelikož oba tuší, že se Tolkien nemusí vrátit. Ve válce se Tolkien účastní jedné z největších bitev na řece Sommě. Tuto bitvu jako jeden z mála přežije a pozdější onemocnění „zákopovou horečkou“ mu dovolí vrátit se zpátky do Anglie. V Anglii tráví většinu času ve zdravotnickém zařízení. Zde se mu v hlavě začínají rodit první obrazy Středozemě. Vzniká tedy prvotní podoba jeho díla *Silmarillion*, ve kterém popisuje vznik nového světa, jeho historii, bytosti, jazyky a podobně. Z tohoto díla poté vychází také *Hobit a Pán prstenů*.⁷

³ Carpenter, s. 27.

⁴ Ibid., s. 35.

⁵ Origjanska, M. (Aug 16, 2017). *J.R.R. Tolkien's other adventure: Courting and marrying Edith Bratt*. [www.thevintagenews.com/](https://www.thevintagenews.com/2017/08/16/j-r-r-tolkiens-other-adventure-courting-and-marrying-edith-bratt/?chrome=1). Dostupné z: <https://www.thevintagenews.com/2017/08/16/j-r-r-tolkiens-other-adventure-courting-and-marrying-edith-bratt/?chrome=1>. [Převzato 2. července, 2022].

⁶ Carpenter, s. 58.

⁷ Ibid., s. 70-90.

Po válce Tolkien začíná pracovat na Oxfordské univerzitě. Nejdříve se stává asistentem svého bývalého profesora Williama Craigieho, kterému pomáhá s kompilací *Novoanglického slovníku*. Tolkien zde také dostává nabídku vyučovat anglosaštinu, především mladé dívky, a začíná přednášet na jedné ze zdejších kateder.⁸ Později se přestěhuje do Leedsu, kde žádá o místo lektora na tamní univerzitě. Na této univerzitě se také roku 1924 stává profesorem anglického jazyka. Roku 1925 se uvolní místo na Oxfordské univerzitě, konkrétně na pozici profesora anglosaštiny. Právě na tuto pozici se Tolkien hlásí, jeho naděje jsou však mizivé vlivem konkurenčních kandidátů. Při volbě mezi Tolkienem a jeho bývalým profesorem, který má o tuto pozici také zájem, vzniká nerovnost hlasů. Díky finálnímu hlasu vicekancléře se profesorem stává Tolkien, zde poté působí až do konce své kariéry.⁹

Léta v Oxfordu Tolkienovi poskytla prostor nejen pro odhalování tajemství jazyků a jejich historie, ale i pro překonání hranice každodenní skutečnosti a zcela svobodné rozvíjení fantazie. Právě jeho výjimečným znalostem o středověké literatuře a etymologii jazyků, i o atmosféře středověku vůbec, vděčíme za jeho nesmrtelné příběhy.

2.1. Dílo J.R.R. Tolkiena

Mezi nejznámější díla J.R.R. Tolkiena patří *Hobit* a *Pán prstenů*.

Knih *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* byla poprvé publikována roku 1937. Jedná se o novelu, jejíž příběh se odehrává ve fiktivním světě Středozemě. Inspiraci při vytváření postavy Bilba Pytlíka, hlavního hrdiny příběhu, nachází autor přímo v sobě samém: „*Ve skutečnosti jsem ve všem kromě velikosti hobit. Mám rád zahrádky, stromy a zemědělskou krajinu bez mechanizace, kouřím dýmku, mám rád dobré prosté jídlo (nemražené), ale hnusí se mi francouzská kuchyně, líbí se mi ozdobné vesty, a dokonce se je v těchto šedivých dnech opovažuji nosit. Mám rád houby (z louky), mám velmi prostoduchý smysl pro humor (který unavuje i ty, kdo jsou mi příznivě nakloněni), chodím pozdě spát a pozdě vstávám (když to jde). Příliš necestuji.*“¹⁰

⁸ Carpenter, s. 93-95.

⁹ Ibid., s. 101-105.

¹⁰ Ibid., s. 157-158.

Stejnou podobnost ve vztahu k reálným věcem autor uvádí při popisu nory s názvem Dno pytle (*Bag End*), která je pojmenovaná podle farmy, na které kdysi žil. Worcesterské hrabství je poté předlohou pro Kraj.¹¹

Příběh hobita byl zprvu sepsán jako jedna z povídek, které Tolkien vyprávěl svým dětem. Jeho prvotní záměr tedy nebylo vytvořit komplexnější dílo. Později se ale rozhodne přidávat do tohoto příběhu prvky díla *Silmarillion*, ve kterém se nachází mytologie a historie celého světa Středozemě. Prvotní myšlenka nového díla je však stále zachována, jedná se o příběh sepsaný hlavně pro děti. Ke konci příběhu o hobitovi Tolkien poprvé váhá, jak pokračovat, a to konkrétně při popisu draka. Dokončení díla tak odkládá na neurčito. *Hobit* je ve fázi stagnace a nezdá se, že by příběh měl být dokončen. Elaine Griffithsová, která se o autorových potížích dozvídá, nakonec Tolkiena přesvědčí, aby dílo dopsal.¹²

Roku 1937 tedy oficiálně vychází *Hobit* v knižní podobě. První vydání je úspěšně vyprodáno a kniha sklízí na literárním poli velký úspěch.¹³

Samotný příběh vypráví o hobitovi jménem Bilbo Pytlík (*Bilbo Baggins*), který se shodou náhod a za pomoci čaroděje Gandalfa připojuje ke společenstvu trpaslíků, jejichž cílem je porazit draka Šmaka (*Smaug*) a dobýt tak zpátky své království z jeho spárů. Cestou Bilbo prochází různými nebezpečími, včetně setkání se samotným drakem. Příběh končí úspěšným splněním úkolu a návratem Bilba zpátky domů.

Nosným tématem samotného příběhu je přeměna obyčejného hobita na hrdinu. Bilbo Pytlík je nám na začátku příběhu představen jako jednoduchá postava, která nemá nejmenší předpoklady převzít identitu hrdiny. Postupem času v sobě ale nachází skrytou sílu a odvahu, které mu pomáhají překonat všechny nástrahy. Obecně se dá říci, že hlavním tématem je ukázat čtenářům, že i v obyčejné bytosti se nachází skrytý hrdina, který dokáže nevídané věci.¹⁴

¹¹ Carpenter, s. 158.

¹² Ibid., s. 160-161.

¹³ Ibid., s. 163.

¹⁴ Sparknotes. (n.d.). *The Hobbit*. Dostupné z: <https://www.sparknotes.com/lit/hobbit/themes/>. [Převzato 25. července, 2022].

Symbolů se v knize nachází nespočet. Mezi hlavní můžeme zahrnout Bilboův meč Žihadlo (*Sting*), který získává v průběhu cesty. Meč symbolizuje Bilbovu realizaci vlastní odvahy a schopností, například když pomocí čepele zabíjí pavouka.¹⁵

Pokračování knihy *Hobit* se nazývá *Pán prstenů*. Toto pokračování vzniká na základě popularity předchozího díla. Zde je na Tolkiena opět naléháno, aby vytvořil svět, který zahrnuje hobity. Tolkien tedy začíná psát příběh, o kterém zatím nemá jasnou představu. Při vytváření hlavního hrdiny se již nechce vrátit k postavě Bilba Pytlíka, jelikož již využil jeho plný potenciál v předešlé knižce. Vzniká tedy nová postava, a to Frodo Pytlík, jehož příběh navazuje na události předchozí knihy. Jako hlavní motiv si Tolkien v tomto příběhu zvolil "*Jeden Prsten*", který oba příběhy propojuje a autor na něj tentokrát klade větší důraz.¹⁶ Tolkienův záměr je také ustoupit od odlehčeného stylu *Hobita* a více se v příběhu zaměřit na temnější aspekty.¹⁷

Motiv prstenu dostává v novém příběhu větší prostor, stává se z něj symbol moci a zdroj všeho zla. Příběh se tedy přelévá do nového žánru, již se nejedná o pohádku pro děti, nýbrž o hrdinskou romantiku.¹⁸ Kniha je poté vydána roku 1954 a 1955, a to ve třech svazcích.

Příběh vypráví o mladém hobitovi Frodo Pytlíkovi (*Frodo Baggins*), jehož posláním se stává nosit "*Jeden prsten*", který patří zlému Sauronovi. Tento prsten má obrovskou moc a v rukou "*nepřítele*" by dokázal zničit Středozem. Frodo tak nese obrovské břímě: dopravit prsten do Hory Osudu, kde může být zničen. Utváří se tak Společenstvo prstenů, které putuje s Frodem a pomáhá mu překonat překážky a dosáhnout cíle. Později se společenstvo rozpadá a děj je popsán z pohledu několika různých postav, kdy každá z nich prožívá jiné události. Na konci příběhu je zlo poraženo a prsten zničen. Frodo plní svůj úkol a odplouvá do Země neumírajících, kde nachází klid.

Ústředním tématem celého příběhu je přátelství. Každá postava zde sdílí nějaký silný přátelský vztah; tyto vztahy vznikají jak mezi jednotlivci, tak i mezi různými rasami. Nejzřetelnější je pak přátelství Froda a Sama, na kterém stojí veškerý úspěch jejich výpravy za zničením prstenu. Během celého příběhu jsou si vzájemnou oporou a zdrojem útěchy při překonávání různých zkoušek. Dalším tématem je samotné zlo. Konkrétně zlo, které se skrývá uvnitř prstenu a které je

¹⁵ Jackson. *The Hobbit Symbols*. LitCharts LLC, July 21, 2015. Dostupné z: <https://www.litcharts.com/lit/the-hobbit/symbols>. Převzato 25. června, 2022.

¹⁶ Carpenter, s. 166.

¹⁷ Ibid., s. 167.

¹⁸ Ibid., s. 168.

hrozbou pro celou zemi. Prsten jako takový se nedá použít ke konání dobra, jelikož každý tvor je slabý a může nakonec podlehnout temné síle.¹⁹ Prsten tedy slouží i jako symbol zla.

2.1.1. Inspirace středověkou a soudobou literaturou

Prvky autorovy inspirace středověkou a soudobou literaturou můžeme v jeho dílech pozorovat primárně prostřednictvím různých motivů a symbolů. Důležitou inspiraci Tolkien nalézá v Bibli. Používá symboliku různých křesťanských událostí a přenáší je do svých příběhů. Může se jednat například o vzkříšení jedné z postav jeho děl, Gandalfa Šedého, které můžeme přirovnat ke znovuzrození Ježíše Krista.²⁰

Další podobnosti můžeme vnímat i v rámci časové linie příběhu. Datum začátku cesty společenstva a nadcházejícího zničení „*Jednoho prstenu*“ je totožné s datem Kristova narození a úmrtí.²¹ Ačkoli jsou prvky křesťanské inspirace v dílech Tolkiena často zpochybňovány, sám autor potvrzuje jejich skutečnost: „*The Lord of the Rings is of course a fundamentally religious and Catholic work; unconsciously so at first, but consciously in the revision. That is why I have not put in, or have cut out, practically all references to anything like 'religion', to cults or practices, in the imaginary world. For the religious element is absorbed into the story and the symbolism.*”²²

Další inspirací je pro Tolkiena sbírka básní *Elder*, která je napsána ve staré norštině. Z povídky *Voluspá* čerpá inspiraci při vytváření jmen trpaslíků v příběhu *Hobit*. Z povídky *Fáfnismál* poté vzniká idea konverzace mezi Bilbem a drakem Šmakem. Geografické prvky v příběhu, jako je například Temný Hvozd nebo Osamělá hora, jsou také převzaty ze staré norské mytologie. Podoba Osamělé hory je pak zmíněna ve staré norské básni *Skirnismál*.²³

¹⁹ Course Hero. (2. prosince, 2016). The Lord of the Rings Study Guide. In *Course Hero*. Dostupné z: <https://www.coursehero.com/lit/The-Lord-of-the-Rings/>. [Převzato 26. června, 2022].

²⁰ Tolkiengateway. *J.R.R. Tolkien's inspirations/notes*. (22 January 2018AD).

http://tolkiengateway.net/wiki/J.R.R._Tolkien's_inspirations/notes#The_Bible_and_Christian_theology. [Převzato 21. června, 2022].

²¹ Tolkiengateway].

²² Bowling, D. (21. ledna, 2013). *How did J.R.R. Tolkien's Catholicism influence his writing? (Part I)*. Aletheia.org. Dostupné z: <https://aletheia.org/2013/01/21/how-did-j-r-r-tolkiens-catholicism-influence-his-writing-part-i/>. [Převzato 21. června, 2022].

²³ Shippey, T. *The Road to Middle-Earth: How J. R. R. Tolkien Created a New Mythology* (1992nd ed.). Grafton.

Tolkienovou největší inspirací je však epická báseň *Beowulf*, se kterou se setkává ještě na univerzitě v Oxfordu, a posléze se stává jejím překladatelem a vydává také odbornou studii s názvem *Beowulf: The Monsters and the Critics*. V této práci vyzdvihuje důležitost samotné básně. *Beowulf* má na Tolkiena zásadní vliv při psaní jeho vlastních příběhů. Paralela vzniká již při pohledu na svět Středozemě, který je vytvořen právě ze světa, v němž se odehrává příběh Beowulfa a jsou zde jisté podobnosti.²⁴

První podobnost můžeme nalézt při pohledu na konkrétní bytosti. Tolkienovou prvotní vizí při vytváření postav Středozemě bylo dát konkrétním jménům bytostí vyšší smysl, aby se nejednalo pouze o povrchní význam. Tento smysl často hledal právě v *Beowulfovi*, kde jsou různé bytosti popsány širokou paletou výrazů. Inspiraci současně hledal ve tvorech samotných a ve vytváření jejich podoby. Příkladem je drak Šmak. Drak jako takový se nachází i v příběhu Beowulfa. Tolkien hledá cestu, jakým způsobem popíše zabití draka. Smrt draka v příběhu Beowulfa se mu zdá příliš depresivní, jelikož hlavní postava vlivem boje umírá. Tolkien však zároveň nechce znehodnotit postavu Bilba a snížit jeho hrdinství. Hrdinství tedy nakonec spojuje s jednotlivými Bilbovy rozhodnutími a také s jeho disciplínou.²⁵

Další postavou, kterou se Tolkien inspiroval, je postava Grendela. Ta je v *Beowulfovi* znázorněna jako antagonista příběhu. Grendel je fyzicky znetvořená bytost, která je pomatená až šílená, a vládne velkou fyzickou silou. Představuje zatracenou bytost, která nemá šanci k nápravě. Inspiraci pak vidíme v postavě Gluma z příběhů *Hobit a Pán prstenů*. Glum je také morálně zkažená a duševně šílená bytost, které již není pomoci. Obě postavy mají také ve srovnání s lidmi větší fyzickou sílu. Okamžitě tedy můžeme pozorovat viditelné paralely. Tolkienovu inspiraci můžeme dále nalézt, pokud porovnáme konkrétní uskupení lidí v příběhu *Pána prstenů* a *Beowulfa*. Rohan je národ lidí sídlících na severu země, který je podobný anglosaské Anglii. Lidé v obou světech sdílejí stejné vlastnosti. Jsou odvážní, prokazují prvky hrdinství, a i jejich řeč je podobná. Dále zde vidíme postavy dvou králů, kteří sdílejí podobný osud. Hrothgar, král v eposu *Beowulf*, je bezmocný proti bezprostřednímu nebezpečí ze strany Grendela, který zabíjí jeho lid. Král je navíc starý a nedokáže efektivně vládnout. Král Hrothgar se stává předlohou pro postavu krále Theodena, ve kterém jsou vidět podobné rysy. Theoden je taktéž starý král, který zprvu nedokáže

²⁴ James, E. J., & Mendlesohn, F. (2012). *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge University Press.

²⁵ Shippey.

vládnout svému království; zároveň bojuje se stejným bezprostředním nebezpečím, a to v podobě čaroděje Sarumana, který trýzní jeho duši i jeho lid.²⁶

Tolkien čerpá inspiraci převážně ze středověké literatury, nicméně vliv na něho mají i novodobá díla. Jedním z nich je dílo *She* od H. Rider Haggarda, které Tolkien četl jako malý chlapec. V tomto díle vystupuje žena jménem Ayesha, která má téměř identické rysy s postavou Galadriel, elfí královnou z příběhu *Pán Prstenů*. Obě postavy vládnu svému vlastnímu území, do kterého je zakázán vstup ostatním rasám. Mají také dar nesmrtelnosti a povahově i vzhledově sdílejí stejné znaky: jsou krásné, avšak děsivé, a jsou spjaty společnou negativní vlastností, tedy nadměrnou pýchou a neukojitelnou potřebou vládnout svému vlastnímu území. Další paralelou je Zrcadlo Galadriel, které poskytuje vyšší vědění tomu, jenž do něj pohlédne. Podobné zrcadlo je popisováno i v díle *She*. Obě zrcadla poté slouží jako zdroj zkoušky pro hlavního hrdinu. Je zde tedy zřejmá Tolkienova inspirace tímto moderním dílem.²⁷

Další inspirace je patrná, pokud porovnáme některé události, které se odehrávají v příběhu Pána prstenů a Hobita. Ke ztvárnění Pochodu Entů nachází Tolkien inspiraci u díla *Macbeth* od známého autora Williama Shakespeare, kde se podobná scéna nachází. Autor William Morris inspiroval Tolkiena k vytvoření Mrtvých močálů v díle *Pán prstenů*. Tolkien se také snaží napodobit styl psaní právě tohoto autora, kterého velice obdivuje.²⁸

Existuje nespočet děl, která inspirovala Tolkiena při jeho tvorbě *Pána prstenů* a *Hobita*. S jistotou můžeme říci, že šlo primárně o díla severské mytologie, jejichž symboly jsou zřetelné při porovnávání konkrétních aspektů příběhu. Zároveň Tolkien čerpá inspiraci u moderních autorů, nicméně početností nepřevažují nad středověkou literaturu.

²⁶ Ancalagon. (Říjen, 2007). *Tolkien and Beowulf*. <http://valarguild.org/>. Dostupné z: <http://valarguild.org/varda/Tolkien/encyc/papers/Ancalagon/TolkienandBeowulf.htm>. [Převzato 22. června 2022].

²⁷ Fisher, J. (Srpen, 2011). *Tolkien and the Study of His Sources: Critical Essays*. McFarland.

²⁸ Wikipedia: the free encyclopedia. *J. R. R. Tolkien's influences*. (2001). Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/J._R._R._Tolkien%27s_influences?oldid=770363229#cite_note-Letters_#1-34. [Převzato 22. června, 2022].

3. Charakteristika dobrodružné literatury

M.M. Bachtin ve své knize *Román jako dialog* (1980) charakterizuje dobrodružnou literaturu jako příběhy založené na tématech cesty (zdroj dobrodružství) a zkoušky (zkoušky odvahy a pevnosti charakteru).

Cesta a putování je podle Bachtina spojena s průběhem života jednotlivce („*a path of life*“). Na začátku dobrodružného příběhu je hrdina konfrontován s nutností opustit známé a bezpečné prostředí, a to na základě vnitřní potřeby nebo shodou událostí. Bachtin zároveň poukazuje na důležitost cesty: připomíná, že cesta téměř nikdy neznázorňuje pouze prostředí, ale hlavně průběh života jednotlivce. Má tedy primárně symbolickou funkci, a to ve výše zmíněné podobě „*cesty života*“, jelikož hrdina překonává různé překážky, řeší problémy a dochází tak k vývoji jeho osobnosti.

Téma cesty souvisí i s důležitým motivem setkání jako možnosti rozvíjet vzájemné vztahy, které pak fungují jako iniciátor příběhu. Například Gandalfovo setkání s Bilbem Pytlíkem znamená začátek cesty hlavního hrdiny. Díky cestě se hrdina může setkat s dobrem i zlem, s nejrůznějšími typy postav, s nadpřirozenem, a zkouškami, které musí překonat. Hrdina v průběhu cesty přechází ze známého světa do světa neznámého. Všechny události jsou pro něj naprosto výjimečné, získává tak nové zkušenosti a prokazuje svůj pravý charakter. Cesta má tedy i etický význam, právě na cestě dochází ke všem zkouškám (zkouška odvahy, věrnosti, vytrvalosti, trpělivosti apod.).

Motiv zkoušky je dalším výrazným etickým prvkem příběhu: hrdina jejím prostřednictvím prokazuje svou pravou identitu záchránce nebo nepřítele (škůdce, zbabělce). Zkouška mu pomáhá poznat sám sebe a své schopnosti, které se díky překonání dané překážky mohou dále rozvíjet. Překonání určité obtíže poté slouží jako prostředek, s jehož pomocí lze identifikovat pravou podstatu hrdiny. Kladný hrdina díky úspěšnému završení zkoušky získává uznání a respekt svého okolí, které ho dříve neumělo ocenit. Záporná postava je naopak rozpoznána ve své pravé podobě, a nemůže tak dále své okolí klamat.

V klasické dobrodružné epice zkouška pouze stvrzuje pravou identitu protagonistů, hrdina se ve své podstatě nevyvíjí a nemění. Příkladem může být Beowulf, jehož identita kladného hrdiny je od začátku až do konce příběhu stejná. V moderní fantastické literatuře můžeme pozorovat opačný

trend. Postavy se mohou morálně vyvíjet, z kladné postavy se stává záporná a naopak. Například „sobecký obr“ Oscara Wilda se ze záporné postavy mění v postavu kladnou.

Zkouška je vedle cesty i klíčovým prvkem dobrodružství, často jde o vyhrocenou až extrémní situaci, ve které hlavní hrdina bojuje o život. Motiv zkoušky tak přispívá k eskalaci napětí i pocitu úzkostí a strachu.²⁹

3.1. Historie a znaky fantasy literatury

Žánr fantasy se pojí s představivostí a touhou, která může vzniknout na základě snů a potřeb čtenáře. Na rozdíl od jiných žánrů se fantasy snaží odbourávat konvenční představy o reálném prostředí světa. Smrt, život, čas i prostor, to vše se může ve fantasy vymykat běžné realitě.³⁰

Zprostředkovatelem fantasy je tedy svět, ve kterém se odehrává nadpřirozená událost, která nemá logické vysvětlení a odporuje všem přírodním zákonům. Hrdina, který je těmto nevysvětlitelným událostem vystaven, čelí dvěma možnostem: buď se jedná o produkt iluze a zákony přírody jsou stále zachovány, nebo se nadpřirozená událost opravdu odehrává a náš svět je ovlivňován neznámou a nepoznatelnou mocí. Fantastické příběhy se tedy zaměřují na pocit nejistoty člověka, který zná pouze zákony přírody a zároveň je vystaven něčemu nadpřirozenému.³¹

Ve své studii *Theory of Fantastic*s vyčlenil T. Todorov na obecné úrovni tři funkce, které fantasy žánr produkuje. První funkcí je působení určitého emočního efektu na čtenáře, může se jednat například o pocit strachu a hrůzy, nebo i zvědavosti. Druhou funkcí je udržení napětí příběhu, a to právě díky fantastickým prvkům. Třetí funkcí je autentické vylíčení fantastického světa, který nemá mimo náš jazyk žádné prvky reality.³² Fantasy literatura by také měla splňovat následující požadavky: text by měl přimět čtenáře zamyslet se nad světem skutečným a světem fantazie, a probudit v něm váhání způsobené nejistotou, co je nadpřirozené a co reálné. Takové váhání může prožívat i samotná postava v díle, a převzít tak roli čtenáře. Čtenář také musí zaujmout určitý postoj vůči textu, jako příklad můžeme uvést odmítání alegorické či poetické interpretace. Většina

²⁹ Tato kapitola je sepsána na základě konzultace s vedoucí práce.

³⁰ Jackson, R. (1981). *Fantasy: The Literature of Subversion*. Methuen Co., s. 1.

³¹ Todorov, T. (1973). *The Fantastic: A Structural Approach To A Literary Genre*. Press of Case Western Reserve University, s. 25.

³² Todorov, s. 92.

fantasy děl tyto prvky obsahuje.³³ Todorov dále uvádí, že stěžejním prvkem každého fantastického příběhu je jeho atmosféra. Je tedy třeba neposuzovat kvalitu fantasy podle zápletky nebo podle autorova záměru, ale podle emocí, které v nás příběh vzbuzuje: „*A tale is fantastic if the reader experiences an emotion of profound fear and terror, the presence of unsuspected worlds and powers.*“³⁴

Todorov ve své studii popisuje i způsob klasifikace druhů fantasy žánru. První typ klasifikace je založen na vztahu hlavního hrdiny a čtenáře: Hrdina je od přírody nadřazen čtenáři a zákonům přírody, tomuto žánru říkáme mýtus. Hrdina je nadřazen pouze čtenáři, nikoli přírodě, tomuto žánru říkáme pohádky nebo legendy. Další klasifikace vychází ze zkoumání archetypů, které ovlivňují následující oblasti: romantika, ironie, komedie, tragédie. Existuje ještě několik definicí, a to primárně na základě psychologického pojetí vztahu člověka k „jinému“ světu.³⁵

S ohledem na znaky fantazie je možné zmínit také esej J.R.R. Tolkiena „*O pohádkách*“, ve které popisuje tři hlavní funkce pohádek a fantasy příběhů: Obnova, Únik a Útěcha.

Kořeny fantasy sahají do Starověkého Řecka a Říma a do Egypta. Typické znaky můžeme pozorovat právě ve starořecké mytologii, ze které pochází mnoho příběhů na motivy bohů panteonu (Poseidon, Zeus), ale i polobohů (Perseus). Z těchto a mnoha dalších mytologických příběhů čerpají i novodobí autoři (Tolkien, Lewis).³⁶ Mezi nejstarší známé příběhy patří slavný *Epos o Gilgamešovi* (kol. 1500 př. n. l.), který vypráví o králi, jenž se snaží najít tajemství věčného života. Další významnou epikou jsou starořecké báje. Z těchto bájí později vznikají slavné verše *Iliady a Odyssey* (750 př. n. l.), které popisují Odysseova dobrodružství a skutky bohů. Tyto a jiné dávné příběhy se stávají předlohou a inspirací pro nadcházející fantasy díla. Až na sklonku helénské epochy se začíná objevovat prozaické vyprávění, které začíná plnit funkci zábavné literatury. Silný fantastický prvek je obsažen například v díle *Zlatý osel* (kol. 180 n. l.), ve kterém se mladík proměňuje vlivem magického nápoje na osla. Tématem magické proměny se zabývá i dílo Ovidia *Proměny* (kol. 17 n. l.). Toto dílo obsahuje nespočet řeckých mýtů, převyprávěných do více dostupné podoby pro širokou soudobou veřejnost.³⁷

³³ Todorov, s. 33.

³⁴ Ibid., s. 34-35.

³⁵ Ibid., s. 11-12.

³⁶ Pratchett, T., Pringle, D. (Ed.). (2002). *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Carlton Books.

³⁷ Pratchett, Pringle., s. 9-10.

Po zániku antické říše můžeme najít psané podoby fantasy žánru jen zřídka, jelikož se většina příběhů vyprávěla mluvenou formou. Mezi nejznámější dochovaná psaná díla středověké doby patří epos *Beowulf* (kol. 725).³⁸ Epos vypráví o válečnickovi Beowulfovi, který poráží různé netvory a nakonec umírá po boji s drakem. Přibližně po stu letech se začínají v Evropě formovat nové epické příběhy, a to především příběhy artušovské, které se zaměřují na náboženskou a rytířskou tematiku (*Legenda o svatém grálu, Král Artuš*) a které obsahují prvky fantasy (meč Excalibur).³⁹ Mezi další náboženská fantasy díla řadíme i *Božskou komedii* (1308), která popisuje putování mezi nebem, očistcem a rájem. Podle L. Cartera je novodobou fantasy tvorbou dílo Ludicova Ariosta, *Zuřivý Roland* (1532), které bylo napsáno v renesanční Itálii, a to především na motivy již zmíněných artušovských legend. Většina těchto děl je psána ve verších.⁴⁰

Převážná část fantasy a dobrodružné literatury nese podobné znaky (rytíři a draci, černokněžníci) až do 17. století, kdy se ve světě začíná více prosazovat rozvoj věd a rozumu, nicméně rytířský žánr nikdy úplně nevymřel. Jako příklad můžeme uvést dílo německého autora Friedricha de la Motte Fouquého *Kouzelný prsten* (1813) nebo *Studnu na konci světa* (1896) od Williama Morrisa. Právě William Morris vstupuje na scénu jako jeden z prvních autorů fantasy literatury, inspiruje tak své následovníky 20. století.⁴¹

V 18. a 19. století zažívají svůj rozkvět také pohádky. S ohledem na ně můžeme zmínit například pohádky bratří Grimmů (*Sněhurka, Popelka*), Charlese Dickense (*Vánoční koleda*) nebo Hanse Christiana Andersena (*Malá mořská víla*) a mnoho dalších.⁴²

Ve 20. století se začínají více prosazovat různá odvětví žánru fantasy: thrillery a příběhy o ztracených národech. Právě tyto žánry přispívají ke vzniku nového fenoménu s názvem pulpové magazíny, které mají velký vliv na popularitu jak fantasy, tak současných oddechových žánrů. Tyto magazíny obsahují literární texty různých žánrů, které jsou dostupné pro širokou veřejnost. Podle knihy *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů* by dobrodružné časopisy neměly takový úspěch bez tří konkrétních autorů: Roberta Louise Stevensona (*Ostrov pokladů*), Henryho Ridera Haggarda (*Doly krále Šalamouna*) a Rudyarda Kiplinga (*Mauglí*). Tito autoři spolu s dalšími

³⁸ Pratchett, Pringle, s. 10.

³⁹ Ibid., s. 11.

⁴⁰ Ibid.

⁴¹ Ibid.

⁴² Ibid.

spisovatelé přelomu 19. a 20. století nastavují laťku pro další budoucí autory. Ze zmíněných autorů se o posun žánru fantasy nejvíce zasloužil Rider Haggard, a to hlavně dílem *Ayša: Ona se vrací* (1905) a jeho prvenstvím na poli žánru pulp-fiction.⁴³ Dalším přínosem jsou také jeho příběhy na motivy ztraceného národa a světa, které jsou inspirací pro mnohá další odvětví fantasy příběhů.⁴⁴

Autorem, který se zasloužil o největší úspěch žánru fantasy, je J.R.R. Tolkien se svými díly *Hobit* a *Pán prstenů*, kterých se ve světě prodalo miliony výtisků a která proměnila žánr fantasy (také díky úspěchu knihy *Tarzan v nitru Země* od Edgara Rice Burroughse) v plnohodnotnou literární kategorii.⁴⁵

3.2. Funkce fantazie

Podle J.R.R. Tolkiena je fantazie přirozenou lidskou činností, která nepopírá lidský rozum. Naopak: čím vyšším rozumem člověk disponuje, tím dokonalejší jsou fantastické obrazy, které vytváří. Tolkien však zároveň upozorňuje, že fantazie může fungovat jako zlý faktor v životě člověka, pokud je zneužita k manipulaci či klamání. Jako příklad uvádí vytváření falešných bohů na základě lidských potřeb.⁴⁶

Ve své eseji „*O pohádkách*“ („*On Fairy-Stories*“, 1939) Tolkien vymezuje tři klíčové pojmy: Obnova, Únik a Útěcha. Tyto jednotlivé pojmy odkazují ke třem hlavním funkcím pohádek a dobrodružné fantastické literatury vůbec. S ohledem na tyto funkce je možné zmínit i teoretické dílo autora V.J. Proppa, který ve svých textech *Morfologie pohádky a jiné studie* popisuje v podobném duchu hlavní znaky pohádky, například při analýze jednání hlavního hrdiny: hrdina opouští svůj každodenní svět, je v ohrožení, překonává překážky, doufá v pomoc a záchranu, sám pomáhá ostatním apod.⁴⁷

Lze říci, že nejdůležitější funkcí fantazie je podle Tolkiena obnova, která zahrnuje znovunalezení jasného a autentického pohledu hrdiny (ale i čtenáře) na svět. V pohádkách a příbězích se může

⁴³ Pratchett, Pringle, s. 14.

⁴⁴ Ibid., s. 15.

⁴⁵ Ibid., s. 16.

⁴⁶ Tolkien, J. R. R. (1992). *Pohádky*. Winston Smith.

⁴⁷ Propp, V. J. (2008). *Morfologie pohádky a jiné studie* (Vyd. tohoto souboru 2), s. 29.

konkrétně jednat o obnovu spojenou s překonáním krize a překážek, s naplněním životního poslání, či s obnovením vztahů a radosti ze života. To vše může na základě ztotožnění s hrdinou prožívat i čtenář. Může se jednat o uzdravení, porozumění, dosažení uznání či významného postavení, návrat z nebezpečné cesty, a hlavně fyzické i duchovní oživení. Obecně lze říci, že obnova vždy znamená nový začátek.⁴⁸

Podle Tolkiena je další z hlavních funkcí pohádkových příběhů Únik.⁴⁹ Únik sám o sobě neznamena touhu člověka utéci ze svého života, ale naopak touhu po dosažení lepší dimenze života. V této dimenzi se člověk oprostí od pesimistických prvků svého světa, které vytváří jeho vlastní lidská společnost.⁵⁰ Únik také čtenáři (i hrdinovi) poskytuje pocit uspokojení z nabyté vnitřní svobody. V jeho reálném světě existují různá omezení a limity, nicméně pohádky a příběhy poskytují příležitost tyto limity překročit či odbourat. To pak čtenáři umožňuje vžít se do příběhu, případně se ztotožnit se samotným hrdinou. Tato identifikace poté plní úlohu útěchy. Může se jednat například o čtenářovu touhu létat či mluvit se zvířaty,⁵¹ ale také o hlubší a věčnou lidskou touhu po spravedlnosti.

Útěcha se však nevyznačuje pouze splněním obtížně uskutečnitelných snů a potřeb čtenáře. Podle Tolkiena je nejdůležitější „Útěcha šťastného konce“, která by se měla nacházet v každém pohádkovém příběhu. Šťastný konec ale nemůže existovat bez určité formy zármutku či neúspěchu v průběhu příběhu. Tyto těžkosti slouží jako prostředek, který napomáhá dosažení konečné radosti, doprovázející jejich překonání.⁵² Znakem kvalitní pohádky je podle Tolkiena emoční prožitek čtenáře při momentu obratu, tedy ve chvíli, kdy se tragická situace promění v radostnou.⁵³

⁴⁸ Tolkien, s. 164

⁴⁹ Ibid., s. 167.

⁵⁰ Ibid., s. 171.

⁵¹ Ibid., s. 172.

⁵² Ibid., s. 174.

⁵³ Ibid., s. 175.

4. Hobit a Pán prstenů – Aspekty dobrodružné cesty a odvahy

Za hlavní aspekt dobrodružné cesty a odvahy by se v příbězích *Hobit a Pán prstenů* dalo považovat hrdinovo „vnitřní volání“ po dobrodružství. V tomto případě se jedná o Bilba Pytlíka a Frodo Pytlíka, jejichž skrytá touha po vzrušujících zážitcích se naplňuje prostřednictvím postavy Gandalfa Šedého, který má roli průvodce a iniciátora. Hlavní hrdina díky tomuto střetnutí nachází ve svém nitru nutkání opustit svůj dosavadní život a započít cestu, která mu není předem známá. Zároveň je mu svěřen úkol, který přináší celé této cestě vyšší smysl. Tento úkol je pak typicky charakterizován obtížností a důležitostí nad rámec schopností hlavního protagonisty. Ten se nejprve jeví jako nejméně pravděpodobný hrdina, nakonec se však prokáže, že je tou nejvhodnější osobou, která může úkol splnit.

Započetí cesty znamená pro hrdinu opuštění každodenního poklidného života, život jako takový se pak přenáší až na okraj samotné divočiny, kterou putuje. Najednou se vše kolem něj, veškeré události spojené s jeho putováním, nacházejí mimo jeho komfortní zónu. Stává se součástí dosud nepoznaného nebezpečí, které zažívá při různých setkáních. Dalším neméně důležitým aspektem celého putování hrdinů je formování jejich osobností prostřednictvím nalézání odvahy. Odvaha zde není něco, s čím se hlavní hrdina narodí, ale na základě prožitých dobrodružství ji teprve nalézá, rozvíjí a upevňuje.

Samotná cesta není přímočará; je naopak plná různých překážek a strastí, kterými všechny postavy procházejí. Může se jednat o již zmíněné fyzické nebezpečí, ale také o překážky „charakterové“ spojené s povahou jednotlivých hrdinů. Jako příklad můžeme uvést Thorinovu nenávist k elfímu lidu, která je příčinou vnitřního konfliktu postavy. Během celého putování k nim cítí silný odpor a neochotu akceptovat jejich pomoc, vytváří si tak vlastní překážky, které komplikují splnění cíle cesty. V příběhu *Pána prstenů* se může jednat například o neschopnost pokračovat v cestě vlivem Jednoho prstenu, který dokáže zatemnit mysl i charakter toho, jenž ho nese. Hlavní hrdina i další postavy tedy často procházejí bojem se sebou samým.

Pokud se blíže zaměříme na aspekt odvahy, je nutné pohlížet na něj prostřednictvím klíčových postav hobitů. Samotný příběh nám poskytuje podrobný popis jejich skutků a myšlenek

v krizových situacích. Jejich odvaha není zprvu zřetelná, charakter postav je formován komfortním a bezproblémovým životem v domově, na který jsou až nezdravě fixováni. Během jejich střetnutí s nebezpečím se často setkáváme s myšlenkami a touhami po starém životě, které jim pomáhají některé situace přečkat, slouží tedy jako vnitřní útěcha. Postupně se odvaha hobitů začíná rozvíjet, první známky svědčící o změně osobnosti můžeme pozorovat v situacích, kdy jsou nuceni bojovat a ochránit tak svůj život. Primárně se tak děje instinktivně, pudem sebezáchovy a touhou přežít. Nicméně postavy během příběhu dozrávají v jedince, kteří odvahu neprokazují pouze v boji o svůj život, ale v boji o život celého společenstva.

Dalším znakem odvahy v příběhu je schopnost sebeobětování. V průběhu celého děje je sebeobětování prvkem, který můžeme sledovat v podstatě při každé krizové situaci. Odvaha, kterou musí postavy projevit, vychází spíše z vnitřní potřeby pomoci svým přátelům, nežli z potřeby naplnění nějakých vlastních hodnot a tužeb.

Odvaha se v příběhu také často mísí s vlastním sebepoznáním a získáváním respektu. Ze začátku postava neprojevuje žádné zvláštní kvality, často je o ní tedy pochybováno, tyto pochyby pak má i hlavní postava sama o sobě. Pochyby jsou poté postupně odbourávány, nejprve v kruhu společenstva, kdy se hlavní postava stává středem dění a prostřednictvím odvážných skutků si buduje větší reputaci. V očích ostatních je pak protagonista viděn v naprosto jiném světle. Druhé odbourávání pochybností nastává u postavy samotné a spočívá v získávání větší sebedůvěry.

Hlavním znakem dobrodružné cesty je v příbězích *Hobit* a *Pán prstenů* putování do neznáma. Postavám je na začátku příběhu svěřen hlavní cíl a smysl výpravy, nicméně cesta jako taková je jim ukryta a postupně se odkrývá. Cesta se také často mění. Nejprve se stanoví jeden bod, kterého musí postavy dosáhnout, může jít například o cestu k Temnému Hvozdu či do Roklinky; průběžné události tuto cestu posunou či změni její směr. Vrcholem dobrodružné cesty je pak úspěšný příchod hrdinů k samotnému cíli jejich putování. Zde se většinou projevuje jejich kompletní vývoj, jelikož si uvědomují a reflektují, jak celá cesta probíhala a co vše na ní bylo prožito. Získané zkušenosti jsou poté vštípené do jejich vlastního charakteru: stávají se tak naprosto jinými bytostmi, než před začátkem jejich výpravy.

U hlavních postav končí cesta tam, kde začala, v jejich domovině. Až zde si postavy plně uvědomují, jaký vliv na ně celé dobrodružství mělo. Návrat do jejich starého života často není

reálný, jejich charakter je změněn takovým zásadním způsobem, že se musí soustředit na svůj vnitřní život, nebo opustit svůj domov.

4.1. Hobit – Postavy a jejich vývoj

V této kapitole bude popsán vývoj jednotlivých postav v kontextu jejich prožitých dobrodružství. Konkrétněji půjde o postavu Bilba Pytlíka, protagonistu příběhu, a Thorina Pavézu, mladého trpasličího prince a právoplatného vládce království pod horou. Popsány budou také jednotlivé události, ve kterých tyto postavy svou odvahu, či jiný znak osobního vývoje, demonstrují.

Obě postavy procházejí odlišným, avšak stejně podstatným a dramatickým vývojem jejich osobnosti. Pokud bychom měli určit, jaký konkrétní aspekt jejich osobnosti můžeme na konci jejich cesty a celého příběhu, v rámci proměny, vnímat nejvíce, byl by to jejich vlastní postoj k prioritám, který se během příběhu neustále mění.

4.1.1. Bilbo Pytlík

Hlavní postava Tolkienových příběhů, Bilbo Pytlík, je velice zámožný a vážený hobit, žijící v Kraji. Povaha Hobitů by se mohla popsat jako velice klidná a mírumilovná, jelikož po celý život žijí v míru, blahobytu a nestarají se o záležitosti okolního světa. V jejich povaze nenajdeme touhu po dobrodružství, a projev odvahy by se u nich dal najít taktéž málokdy. Bilbo není žádná výjimka, v Kraji byl jako Pytlík patřičně vážený, a toto postavení se odráželo v jeho chování. Byl velice systematický, vždy chodil všude včas a rozhodně neprojevoval žádný zájem o jakoukoli změnu ve svém životě. Nicméně byl také potomek Bralů, rodu, který byl trochu jiný, než většina hobitů. Dobrodružství se nevyhýbali, naopak se mu i dobrovolně vystavovali. Je tedy možné, že z této krevní linie zdědil něco z horlivé povahy, co pouze čekalo na svoji příležitost.

Tato příležitost nastane jednoho jitra, kdy ho na prahu brány navštíví Gandalf, poutník a čaroděj, který už odnepaměti chodí po Středozemi a pomáhá jejím obyvatelům. Gandalf Bilba osloví s jasným záměrem nalézt posledního člena do společenstva, které právě takové dobrodružství čeká. Bilba, který má v sobě vstřípenou touhu po pohodlí, tato myšlenka nezaujme a Gandalfovi

naznačí, že obyvatelé tohoto kraje jsou pokojní a mírumilovní tvorové, kteří se vyhýbají konfliktům a starostem. Gandlafovu nabídku tedy prozatím zdvořile odmítne. Úspěch Gandalfa však tkví v trpělivosti a v jisté urputnosti, jeho cíl zapojit Bilba do této výpravy zde tedy nekončí.

Druhý den se tedy před branami Bilbovy nory nečekaně zjevují trpaslíci, jeden za druhým. Bilbo velice neochotně všechny postupně pustí do své nory, i bez znalosti záměru jejich návštěvy tuší něco nepříjemného. Zde trpaslíky čeká hostina, plné sklepy a barely pití, a veškerý komfort, který Kraj dokáže nabídnout. Po nějaké chvíli dorazí i sám Gandalf, který byl samozřejmě strůjcem všeho dění.

Bilbo je trpaslíkům představen jako lupič a poslední člen jejich skupiny, která byla vytvořena s cílem dobít zpět domovinu trpaslíků, Erebor. Bilbo však na trpaslíky jako lupič nepůsobí, pro ně je spíše nepatrným a nevýznamným tvorem, což sám podporuje a stvrzuje svým chováním, když se například zhroutl již při slovech o drakovi, který v Ereboru hlídá velký poklad. Tato událost trpaslíky ještě více znepokojí a začínají o Bilbovi smýšlet nepříznivě. Mají oprávněné pochybnosti, zda je dobrý nápad, aby se někdo jako Bilbo vůbec zapojil do tak náročné mise.

Tato nedůvěra se Bilba samozřejmě dotkne, a nastane právě ten moment, ve kterém se začne probouzet jeho již zmíněná Bralovská horlivá povaha. Bilbo je náhle ochoten zřít se snídání i spánku, jen aby mohl být považován za nebojácného lupiče, a trpaslíkům nabídne svoji pomoc: „*řekněte mi, co mám udělat, a já to zkusím, i kdybych se odtud měl vypravit na nejdálnější východ a bojovat proti divokým drakodlakům na Poslední poušti*“.⁵⁴ Toto je velice silný a Bilbovi se nepodobající výrok, který se odlišuje od všech jeho předchozích myšlenek a idejí o pohodlí a klidu.

Připojí se tedy ke společenstvu a vydává se na výpravu za dobytím hory a zabitím draka Šmaka. Jeho představa o takové výpravě se samozřejmě zcela odvrací od reality, jelikož podobné dobrodružství nikdy nezažil a má zkreslené představy z knížek a smyšlených příběhů. Už po chvílce se jeho myšlenky upínají spíše na jeho starou pohodlnou postel a domov, myslí na svůj teplý krb, na svoji lenošku, a hlavně na svůj kapesník, který si v noře zapomněl a byl by ochoten se pro něj v půlce cesty vrátit. Až tak silným poutem byl vázán ke svému domovu a k věcem, které mu přinášely pocit pohodlí.

⁵⁴ Tolkien, J. R. R., & Vrba, F. (2012). *Hobit, aneb, Cesta tam a zase zpátky* (Vyd. 7., V Argu 3). Argo.

Během cesty se skupina utáboří v divočině a zde nastane první moment zkoušky Bilbovy odvahy. Balin, jeden z trpaslíků, si všímá zvláštního světla, které na ně svítí mezi stromy. Nejsou si jistí, o co se jedná, a Bilbo je jako lupič společnosti vyslán za zdrojem této záře. V tomto okamžiku má plnou důvěru skupiny, a hlavně věří sám v sebe. Ví, že je mnohem tišší, než většina trpaslíků, a svůj první úkol přijímá s nadhledem. Naplňuje ho díky tomu jistá dávka odvahy, a bohužel i naivity.

Jeho odvaha vyprchá při zjištění, že zdrojem světla je oheň, který patří obrům, bytostem, se kterými se ještě nikdy nesešel, ale okamžitě poznal, že se jedná o tvory zlé povahy. Napadalo ho několik různých scénářů. Mohl varovat své přátele, projevit lupičské nadání a vybrat zlobrům kapsy či je zabít. Již tyto myšlenky jsou samy o sobě projevem jisté změny v jeho povaze, nicméně si byl vědom, že úkol je nad jeho síly. Strach a panika opět probudí touhu být na míle daleko mimo vše nebezpečí, přece jen se však nedokáže vrátit ke společenstvu s prázdnou. Jistě zde zapůsobil určitý vnitřní instinkt a touha dokázat skupině, že není tím, za koho jej považují, tedy malý a ustrašený hobit. Přiblížil se tedy k jednomu z obrů se záměrem ukrást mu měšec. Je ale přistižen a později zachráněn Gandalfem. Při této události také získal svoji první zbraň, meč Žihadlo.

Bilbova druhá zkouška odvahy nastane při přechodu přes horské vrcholky, během kterého dojde k průtrži mračen a bouře. Tato bouřka by se dala nejlépe popsat jako bitva hromů. Bilbo toto dobrodružství nesl velice špatně, choulil se pod pokrývkou a jen opatrně pozoroval doslovnou bitvu kamenných obrů, kteří po sobě pro pobavení házeli obří balvany. Později se skupině povedlo najít před touto bouřkou úkryt v jeskyni v nitru hory. Zde nastane další neočekávaná situace, ve které Bilbo Pytlík naopak projevuje svoji intuici: Nemůže usnout a zdají se mu podivné a děsivé sny o puklině v zemi. Není to však sen, nýbrž realita, kterou je jako jediný schopen vnímat okamžitě, a dokáže tak ještě svým křikem probudit čaroděje. Trpaslíci mají tvrdé spaní, takže není možné, aby si této pukliny všimli ve spánku. Navíc se ubytují přímo před branami velkého skřetího království, a tak jsou zajati skupinou zdejších skřetů.

Později jsou zachráněni před jistou smrtí Gandalfem, který díky rychlému prozření dokáže odvrátit nebezpečí, hrozící i jemu samotnému. Při útěku před hordou skřetů jsou trpaslíci nuceni nést hobita na zádech a zároveň utíkat, což samozřejmě nepomáhá už tak chabému mínění o mladém Bilbovi, kterého považují za přítěž a litují, že ho přizvali na výpravu.

Po událostech ve skřetí království, konkrétně při útěku, je Bilbo shozen ze zad jednoho z trpaslíků a ocitá se zcela sám v černočerné prázdnotě. Tato zkušenost je hlavním zlomovým bodem v celém jeho životě, což ale sám ještě netuší. Jeho myšlenky se stále upínají na Kraj, je až podivuhodné, jak silný vztah má ke svému domovu, jelikož i v zoufalé situaci myslí především na něj (na svou kuchyni, na to, jak smaží vajíčka a slaninu) a ne na to, jakým způsobem se vypořádá s nebezpečnou situací. Představa mu nejspíše dodává potřebnou odvalu a naději, že po všech starostech se dočká vysvobození. Věří, že za každou špatnou událostí je dobrý konec.

Nečekané setkání Bilba s tvorem jménem Glum v nitru jeskyně znamená pro Bilba naději dostat se zpátky ke svým přátelům. Jedná se však hlavně o další zkoušku, kterou musí podstoupit. Jeho naděje spočívá ve hře na hádanky, ke které ho osamělý tvor vyzve, výhra by mu umožnila získat průvodce přes temné tunely, prohra by naopak znamenala smrt. Situace, ve které se Bilbo nachází, mu nedává na vybranou, a i přes jeho strach o život musí nabídku přijmout.

Ať už náhodou či s pomocí štěstí, Bilbo tuto hru na hádanky vyhraje. Dopálený Glum však nemá v úmyslu Bilbovi pomoci, následné zjištění ztráty jeho milovaného prstenu mu zatemní mozek a roste v něm podezření směřované právě proti Bilbovi. Toto podezření přerůstá ve vyhrocený konflikt a Bilbo je nucen utkat se s ním v boji o svůj život. Při této potyčce musí využít kouzelné moci prstenu, který může tomu, kdo jej má na ruce, poskytnout neviditelnost. Nejedná se přímo o fyzickou neviditelnost, ale o průnik do jiného, nefyzického světa. V pozdější fázi útěku má Bilbo příležitost Gluma zabít a zachránit si tak svůj život. V okamžiku, kdy může použít meč, začíná se v něm probouzet lítost, a i přes strach o vlastní život jej probuzená empatie donutí zdržet ruku. Pohled na bezmocného tvora mu připomíná jeho vlastní obavu o ztrátu domova a všeho, co miluje: možná právě díky tomuto obrazu si Bilbo uvědomí cenu života a nechá tvora žít.

Pozdější shledání Bilba se zbytkem společenstva je naplněno otázkami a rozpačitou radostí. Skutečnost o nálezu prstenu byla skupině utajena, Bilbo tedy v očích trpaslíků získá respekt a nově je na něj nahlíženo s obdivem, jelikož trpaslíci přisuzují Bilbovo přežití jeho schopnostem zloděje.

Bilbova zkouška v následující etapě cesty demonstruje jeho kompletní proměnu z ustrašeného hobita v odvážného společníka a plnohodnotného člena skupiny. Gandalf je nucen společenstvo opustit před vchodem do Temného Hvozdu, což pro Bilba znamená velkou ztrátu, jelikož čaroděje vnímá jako symbol bezpečí a naděje na úspěch výpravy.

Při průchodu přes Temný Hvozď je Bilbo zanechán skupinou ve tmě, v tento moment je pro Bilba opět důležitá vzpomínka na domov, která mu pomáhá přečkat situaci a překonat noc. Při rozjímání je však napaden obrovským pavoukem, tvorem dřímajícím ve Hvozdu a nebezpečným ztělesněním zla. Bilbova vůle mu však pomůže překonat tuto situaci a netvora je schopen zabít s pomocí meče, který získal v průběhu cesty. Sám si je poté vědom vlastní proměny:

*“Skutečnost, že zabil obrovitého pavouka, docela sám, ve tmě, bez pomoci čaroděje, trpaslíků a kohokoli jiného, znamenala jaksi pro pana Pytlíka velikou změnu. Když si utíral meč o trávu a zasunoval jej zpátky do pochvy, připadal si rázem úplně jiný, mnohem sveřepější a smělejší, přes svůj prázdný žaludek”.*⁵⁵

Situace, ve které se Bilbo nachází, je zoufalá, stále putuje zcela sám, oddělen od skupiny. Po zjištění, že jeho trpasličí přátelé jsou zajati pavouky, pochopí, že musí jednat. Prsten, který nosí u sebe, mu poskytuje jedinečnou příležitost své přátele zachránit, a jeho odvaha a odhodlání po zabití pavouka mu dodávají sebevědomí, které potřebuje. S prstenem nasazeným na ruce prokáže své schopnosti a sám osvobodí celou skupinu od jisté smrti. Tento akt ještě více pozdvihne status hobita a celé společenstvo jej vnímá jako nebojácného zachránce. I samotný Bilbo se již vnímá jako naprosto jiný hobit, a pod chválou všech trpaslíků si přivlastňuje status dobrodruha.

Toto nové postavení má příležitost prokázat při další části výpravy, kdy je bojem znavené společenstvo zajato skupinkou lesních elfů, pro které je Hvozď domovem. Elfové nemají trpaslíky rádi a trpaslíci nemají rádi elfy. Situace je vypjatá a jediný Bilbo je schopen pomocí svého kouzelného prstenu a díky fyzickým vlastnostem hobitů proklouznout přes své vězňatele. Opět na něj dopadá břímě zachránce a je nucen podniknout kroky k záchraně trpaslíků. Thorin a zbytek skupiny jsou zamčeni v celách velkého elfího království, jejich vězňatelem je sám velký král Thranduil, kterého poklad uvnitř hory zajímá stejně, jako Thorina. Uvězněné trpaslíky tíží myšlenka na jejich nejistý osud, Thorin nehodlá vyjednávat a z cel nelze utéct. Sám Bilbo je však schopen s pomocí prstenu tiše zmapovat všechna místa, kde jsou trpaslíci vězněni, a posléze je vysvobodit. Tento čin však není jednoduchý. Bilbo často přemýšlí o své hobití noře a o Gandalfovi, jehož pomoc by ocenil. Zároveň si je však

⁵⁵ Tolkien, s. 126.

vědom, že taková pomoc nepřijde. Proměna, kterou prošel, mu pomáhá uvědomit si vlastní schopnosti a vidět realitu takovou, jaká je: pokud má zachránit své přátele, musí to udělat sám.

Pro trpaslíky se Bilbo stává jakýmsi vůdcem společenstva, vkládají do něj veškerou naději a víru ve svou záchranu. I samotný Thorin začíná vnímat Bilba zcela odlišně. Jeho předchozí pohrdavý pohled na ustrašeného hobita se změní v ocenění odvážného lupiče, který je hoděn následování. Důvěra, kterou si získá ze strany trpaslíků, je klíčová pro jeho další plán útěku. Bilbo si je vědom toho, že se stále nachází v království svých vězňitelů a že musí rychle vymyslet plán, jak se co nejkrytěji dostat pryč. Na rozdíl od trpaslíků je Bilbo schopen přemýšlet racionálně, a čas strávený v chodbách nepřítele mu pomáhá najít způsob, jak uniknout. V den útěku je v elfském království oslava, radostná atmosféra a množství vína. Bilbovým záměrem je využít malé velikosti všech členů skupiny a schovat se do sudů na víno s nadějí, že je elfové nevědomky propustí na svobodu. Jeho plán je úspěšný a celá skupina se brzy ocitá na samém kraji Hvozdu mimo nebezpečí elfů.

Za hranicemi elfího království má osvobozená skupina možnost znovu pokračovat ve své výpravě. Podráždění trpaslíci nejdříve neprojevují Bilbovi vděk, jelikož jsou nespokojeni s průběhem celé záchrany. Bilbo si je vědom svého postavení, které si postupně vydobyl v průběhu celé výpravy, nebojí se tedy vyjádřit svůj názor a postavit se Thorinovi, vůči kterému již necítí strach a pocit studu, jako dříve. Thorin si jeho získaného sebevědomí všimá a Bilbova slova si bere k srdci. Jejich vztah se zcela proměňuje. Thorin již nevnímá Bilba jako přítěž, ale jako rovnocenného společníka, jehož slova a rady respektuje a řídí se jimi. Tento posun je ještě zřetelnější v měřítku celé prožité cesty, kdy Thorin od začátku zpochybňuje Gandolfovo rozhodnutí připojit Bilba k této výpravě a své pochyby dává často najevo.

V další etapě cesty se Bilbo a společenstvo ocitají v Jezerním městě, kde jsou přivítáni místním lidem a starostou, který vřele podporuje jejich cestu k hoře v příslibu získání podílu z velkého pokladu. Trpaslíci si po všem trápení velice rychle zvyknou na místní pohostinství a pohodlí. Svůj postoj k Bilbovi začínají výrazněji dávat najevo, připíjejí si na jeho zdraví a oslavují ho jako zachránce. Ten však není schopen jásat, nezapomíná na draka a na nebezpečí, které jej ještě čeká, chová se tedy jako skutečný hrdina.

Bilbo se ocitá na konci putování a současně na začátku svého hlavního cíle: splnit svoji úlohu lupiče, na kterou by přes stálé myšlenky na domov téměř zapomněl. I přes všechny jeho

skutky je na něj ze strany trpaslíků vyvíjen tlak a projevována nedůvěra: „*Co pro nás dělá náš lupič?*“. Bilbo si začíná uvědomovat pravou podobu trpaslíků a jejich nevděčnost: „*Propánakrále! Tak tohle si začínají myslet? Pořád abych je tahal z bryndy chudák já, aspoň od té doby, co odešel čaroděj. Co si mám teď počít?*“.⁵⁶

Následující etapa (vstup do nitra hory) je pro Bilba největší zkouškou jeho odvahy. Je si vědom svého štěstí a svých schopností, díky kterým již několikrát zachránil celé společenstvo a možná právě kvůli tomu v sobě najde potřebnou odvahu a do hory vstoupí. Až při pomalém postupu do nitra hory je na Bilbovi vidět strach, přesto si zachovává odhodlanou tvář:

„*Teď jsi v tom až po krk, Bilbo Pytlíku,*“ řekl si. „*Šlápl jsi do toho už tu noc při dýchánku a teď se z toho musíš vybabrat a zaplatit zato! Božínku, jaký jsem to byl a jsem blázen!*“ posteskla si jeho nejméně bralovská část. „*Vždyť nemám naprosto žádnou potřebu pokladů hlídaných drakem, a celá ta hromada zlata by si tu mohla zůstat navěky, kdybych se jenom mohl probudit a zjistit, že tenhle zatracený tunel je moje vlastní předsíň doma!*“.⁵⁷

Bilbo zde prochází dosud nejtěžším bojem, tedy bojem se sebou samým. Lituje svého rozhodnutí připojit se k této výpravě a nejrady by vyměnil všechno zlato, co se v království ukrývá, za možnost vrátit se zpět. Zároveň je ale naprosto jinou osobností, než kterou byl na začátku výpravy, dokáže tedy překonat svůj vnitřní strach a najde v sobě odhodlání, díky kterému je schopen pokračovat dál. Při vstupu do komnat se Bilbovi naskytne pohled na obří síně přeplněné zlatem a na draka spícího pod tímto pokladem. Bilbo začíná pociťovat okouzlení a přitažlivost k tomuto pokladu, takové, které pociťují i trpaslíci. Volání je tak silné, že částečně ignoruje vážnost situace, ve které se nachází, a místo okamžitého úniku je schopen vzít malou část pokladu. Doufá totiž, že pohled na poklad, který byl schopen uloupit ze spárů draka, přiměje trpaslíky trvale uznat jeho schopnosti a kvality. Jeho jednání má však dalekosáhlé následky, neboť nevědomky probudí i samotného draka. Prvotní chvála a uznání ze strany trpaslíků vystřídají pochyby a výčitky. Už tak rozhořčený Bilbo nedokáže snést další nespokojenost se svou osobou, právem se tedy ohradí proti celému společenstvu. Překvapení trpaslíci si uvědomují své hrubé chování a předávají Bilbovi plnou moc k uskutečnění dalšího plánu. Bilbo se tedy oficiálně stává pravým vůdcem jejich dobrodružné výpravy. Tento

⁵⁶ Tolkien, s. 166.

⁵⁷ Tolkien, s. 170-171.

moment můžeme vnímat jako finální proměnu jeho postavení v rámci celého společenstva. Postupně získaný respekt začíná využívat k prosazování dalšího postupu a vydává se opět do nitra hory.

Zde nastává jeho nejnebezpečnější setkání, a to setkání se samotným drakem Šmakem. Pro tuto chvíli je Bilbovou nejsilnější zbraní jeho důvtip. Nachází v sobě opět starého Bilba a s pomocí svého vytříbeného chování a rétorických schopností velice opatrně vede konverzaci s nebezpečným drakem, který ho není schopen pozorovat díky prstenu, který si před vstupem do síně nasadí. Drakovi se snaží lichotit, aby se s ním "spřátelil" a získal tak čas. To se Bilbovi daří až do chvíle, než nevědomky draka urazí. Nastává zdlouhavý boj, který vyústí v porážku draka Šmaka a dobytí trpasličího království. Smrt draka vnímá Bilbo jako pomyslný závěr výpravy, která ale zdaleka není u svého konce.

Po získání pokladů království Bilbo sleduje, jak dračí nemoc, která se vyznačuje posedlostí zlatem, napadá Thorina, a ten se stává více chamtivým a arogantním. Po dobytí hory lid jezerního města vznáší právoplatné nároky na část pokladu, který jim však Thorin nechce poskytnout. Před Bilbem tedy stojí důležité rozhodnutí. Ve vlastnictví má kámen arcikam, který získal při své předešlé cestě do hory. Tento kámen je symbolem právoplatné vlády nad celým královstvím Erebor, a poslední věcí, která by dokázala přimět Thorina pomoci zpustošenému lidu Jezerního města. Touží po něm tolik, že by za něj byl schopen darovat i část pokladu. Bilbo si tedy musí vybrat mezi zradou a loajálností. Zrada by znamenala odevzdání Arcikamu do rukou elfů a lidí, loajálnost vrácení Arcikamu do ruky Thorina. Přátel si ale váží více, než zlata a drahých kamenů, jako jedinou naději k ukončení konfliktu vnímá předání klenotu králi elfů, který mezitím Thorina navštíví. Bilbovi se však nedaří Thorina přesvědčit.

Finální etapa dobrodružství na Bilba čeká před samotnými branami Ereboru, kde nastává obří bitva pěti armád, nejkrutější bitva, kterou kdy viděl. V této bitvě Bilbo nesehrává žádnou roli, jako hobit totiž není válečník, čehož si je sám vědom. Pomocí svého kouzelného prstenu se ukryje a vyčkává. Stále však má v sobě odvahu a je připraven v případě nouze bojovat. Je však zasažen letícím kamenem a ztratí vědomí.

Po probuzení se Bilbo dozvídá smutnou zprávu, jeho přítel Thorin umírá. Poslední Thorinova slova k Bilbovi znázorňují konec společenstva: „*Je ve vás víc dobrého, než sám víte, synu*

laskavého západu. Máte odvahu i moudrost, sloučené ve správném poměru. Kdyby si víc našinců dovedlo cenit jídlo a veselí a zpěv nad nahromaděné zlato, svět by byl radostnější. Ale ať už je radostný či smutný, já ho teď musím opustit. Sbohem!“.⁵⁸

Pro Bilba nastává poslední část cesty: cesta zpátky do milovaného domova. Před odchodem ještě potvrzuje Thorinova slova. Poklad, který by mu měl právem patřit, odmítá. Ví, že v jeho rukou nemá takovou váhu a spokojí se s málem. Po návratu je Bilbo jiný, než jaký byl na začátku své cesty, čehož si všimá i Gandalf, který ho opět doprovází, tentokrát symbolicky, na cestě zpět do Kraje.

Odvaha Bilba Pytlíka není zpočátku viditelná. Zprvu je nám ukázán jeho strach a zdá se, že nemá na první pohled žádné předpoklady k projevu jakékoli formy odvahy. Postupně se ale vlivem různých zkoušek začíná více upevňovat jeho charakter, díky čemuž v sobě nachází nové vlastnosti. Odvahu projevuje hlavně v situacích, kdy na něj spoléhá okolí. Může se jednat například o jeho vstup do Osamělé Hory. Zde se jeho vnitřní síla projevuje prostřednictvím potřeby dokázat společníkům své kvality. Bilbova odvaha však není jen projevem vnitřní síly, ale souvisí i s fyzickou pomocí prstenu, který mu dodává pocit bezpečí. Bylo by tedy možné polemizovat, do jaké míry byla odvaha projevem Bilbova charakteru. Nicméně ve všech aspektech cesty překonává sám sebe, prochází tedy zkouškou úspěšně a stvrzuje tak identitu hrdiny.

4.1.2. Thorin Pavéza

Vývoj postavy Thorina Pavézy je v průběhu cesty nejdramatičtější. Na počátku můžeme spatřit postavu mladého a odvážného prince, jehož jediným posláním je zachránit a získat zpátky svoji domovinu, království Erebor, které bylo napadeno obřím drakem Šmakem. Příležitost k tomuto činu se mu naskytne jednoho večera, kdy mu čaroděj Gandalf předává klíč k tajným dveřím, které vedou přímo do hory. Na Thorinovi teď leží břemeno najít dvanáct odvážných společníků, kteří mu pomohou domov zpátky vydobýt.

⁵⁸ Tolkien, s. 228.

Thorin se setkává s Bilbem Pytlíkem, posledním členem jeho společnosti. Thorin od počátku zpochybňuje připojení Bilba ke skupině. Ví, že nebezpečí, které je na cestě čeká, není pro hobita. Pod tíhou argumentů Gandalfa nakonec Bilba přijímá a společně se vydávají na cestu.

Pro společnost je Thorin jakýmsi vzorem a symbolem naděje. Jeho projev, rétorika i vůdcovství je hodno krále, díky těmto vlastnostem je respektován a následován po celou dobu jejich dobrodružné výpravy.

Cestou se Thorin projevuje jako odvážný válečník. Svoji odvahu projeví již při prvním setkání s nebezpečím. Během táboření je skupina napadena a zajata bandou obrů, jediný Thorin zajetí uniká. Okamžitě a beze strachu se pustí do nerovnocenného boje, při kterém se mu podaří zranit jednoho z obrů, později je také sám zajat a osvobozen až Gandalfem. Můžeme tedy vidět, že života svých společníků si váží více, než svého vlastního života.

Během výpravy se začíná projevovat druhá stránka jeho osobnosti, tedy pýcha, která se proměňuje až ve tvrdohlavost. Při setkání s elfským lidem v Roklince se nedokáže ubránit nelibosti, kterou k tomuto národu cítí, a prokazuje jistou nezdvořilost ve svém chování, i přes nabídku pomoci z jejich strany. Zarputilá neochota mladého prince jakýmkoliv způsobem zapojit elfy do tajemství výpravy mu značně komplikuje možnost posunout se dál k cíli. Pouze Gandalf, jejich průvodce, je schopen Thorina přesvědčit ke spolupráci, skupina se tak dozvídá o pozici tajných dveří uvnitř hory, což symbolizuje další směr jejich cesty.

Při odchodu z Roklinky nastává pomyslná hlavní linie výpravy. Thorin, který vlastní klíč a nyní zná i přesnou pozici vstupu do hory, ví, že musí bezpečně vést celé společenstvo přes všechna nebezpečí, která je čekají. První nebezpečí přichází vzápětí, skupina se při táboření propadne do země a ocitá se tak v zajetí velkého skřetího krále. Je opět na Thorinovi jako na vůdci skupiny, aby projevils své schopnosti. Při rozhovoru s králem skřetů se Thorin snaží využít svého postavení a svých rétorických schopností a předejít tak fyzickému střetu. Přes veškerou jeho snahu je skupina nucena utéct a posléze i bojovat.

Po útěku ze skřetího království se Thorin a společenstvo ocitá před Temným Hvozdem, přes který jsou nuceni přejít. V tento okamžik přichází o svého průvodce Gandalfa, který se odpojuje od výpravy. Ztráta tak mocného společníka zasáhne celou skupinu i samotného Thorina, který se v tomto krizovém okamžiku nadále snaží zachovat vůdcovskou tvář. Je si vědom toho, že během

celé cesty musí udržet svůj postoj velitele, neboť pokud by i on propadl panice a smutku, nastal by nejspíše konec celé výpravy.

Během prožitého dobrodružství se výrazně mění Thorinův názor na Bilba Pytlíka, který zprvu přiděluje skupině jen samé problémy a starosti, ale postupem času si získává respekt ostatních. Na kraji Hvozdu už Thorin plně spoléhá na jeho kvality a nebojí se Bilba pověřit různými úkoly.

Při průchodu přes Hvozdu je společenstvo vystaveno mnoha nebezpečím, ve kterých se Thorin vždy projeví jako pravý vůdce. Ani přes únavu a hlad neztratí duchapřítomnost a organizuje jak dění ve skupině, tak postup cesty. Pozvolný postup se překazí v okamžiku, kdy je skupina napadena tlupou pavouků. Thorin se shodou okolností nestane součástí ataku, neboť je ve stejnou chvíli unesen skupinou lesních elfů, pro které je Hvozdu domovem. Zde se Thorin setkává s elfím králem Thranduilem. V této krizové situaci se opět projeví Thorinova tvrdohlavost a neochota vyjednat s elfím lidem. Nicméně v tomto případě byl Thorinův postoj spíše aktem loajálnosti ke svým přátelům. Thorin totiž ví, že prozrazení polohy ostatních členů by znamenalo konec jejich výpravy. Odvážně se tedy postaví králi elfů a odmítá mu cokoliv prozradit.

V celách elfího paláce se vůle Thorina začíná pomalu lámat, postupně si uvědomuje, že v žaláři může zůstat dlouhou dobu, a naděje, že se dostane k hoře, tak pomalu mizí. Postupem času začíná uvažovat o podvolení se lesnímu králi. Tato myšlenka ukazuje, jak hluboko klesl na duchu. Náladu mu pozvedne Bilbo, který je uvězněného Thorina schopen najít a vysvobodit ho ze zajetí. To v něm probudí naprosto nový a jiný pohled na Bilba. Začíná ho uznávat jako sobě rovného, ba i více, předává mu část svého velení nad dalším postupem cesty.

Po událostech v elfím království se Thorin a jeho společnost ocitá bezpečně v Jezerním městě, které stojí přímo před branami Ereboru. Místním starostou a lidem je Thorin přivítán jako král pod Horou, který jim zajistí zašlou slávu i blahobyť. Poprvé za dobu výprav si může celá společnost odpočinout. To se projeví i na samotném Thorinovi, který se začíná chovat, jako by měl již zpátky své království. Před nimi však leží poslední úsek putování: cesta se do nitra hory.

U bran Ereboru nastává konflikt s drakem, při kterém hrozí smrt několika trpaslíkům. Jediný Thorin opět prokáže svoje schopnosti vůdce a odvážného válečníka. V téměř ztracené situaci, kdy se zbytek společenstva smíří s nevyhnutelnou smrtí několika členů, jediný Thorin opětovně nabyde

své důstojnosti, a pomocí lana vytáhne své společníky do bezpečí, nenechává tak své přátele zemřít v plamenech draka.

V tunelu pak musí Thorin čelit své největší zkoušce: porážce draka Šmaka. V tomto bodě také nastává jeho nejdramatičtější proměna. Zlato, které se skrývá uvnitř království, nedává Thorinovi spát a stále na něj myslí. Pomyslným symbolem celého bohatství je pak čirý drahokam, srdce hory, Arcikam.

Po dlouhém boji mezi drakem, trpaslíky a lidem Jezerního města je hrozivý Šmak zabit a království je osvobozeno. Thorin se stává paranoidním, jeho charakter se začíná postupně proměňovat. Z chrabrého krále se stává chamtivý a arogantní trpaslík, který se nehodlá vzdát ani té nejmenší části obrovského pokladu. Není ochoten věnovat ani část pokladu, kterou slíbil Jezernímu městu jako odměnu za pomoc při dobytí hory. Thorin nemá s tímto lidem soucit, a i přes prosbu, která k němu byla vznesena, nehodlá pomoci: *„Na poklad mého lidu si žádný člověk nemůže dělat nárok jen proto, že Šmak, který nás o poklad oloupil, připravil o život nebo o domov i jeho. Poklad nebyl Šmakův, aby se drakovy ničemnosti musely vykupovat podílem z něho. Pokud jde o zboží a pomoc, kterou jsme dostali od Jezerních lidí, za tu spravedlivě zaplatíme v patřičném čase. Ale pranic, ani cenu za bochník chleba, nikomu nedáme pod hrozbou násilí. Dokud před naším prahem leží ozbrojené vojsko, díváme se na vás jako na nepřátele a na loupežníky“.*⁵⁹

Navíc začíná podezírat i své společníky, se kterými prožíval všechna dobrodružství od začátku výpravy. Posedlost pokladem, konkrétně klenotem Arcikamem, je obrovská. Thorinova touha po klenotu přerůstá až do výhrůžek celé skupině, vůči níž se také projevuje paranoidně. Je posedlý strachem, že by někdo mohl zatajit nález Arcikamu a nechat si ho pro sebe. Jeho důvěra v přátele se tedy pomalu vytrácí.

Pomyslným vrcholem jeho proměny je napadení Bilba Pytlíka, který před Thorinem zatají nález Arcikamu. Ten chce klenot využít jako prostředek k vyjednávání, jenž by donutil Thorina poskytnout pomoc jezernímu lidu a jeho městu. To se ovšem nedaří a Thorin zaútočí i na Bilba, kterého teď vnímá jako nepřítel a zrádce. Tato událost poukazuje na to, s jakou razancí a jakým

⁵⁹ Tolkien, J. R. R. (2012). *Hobit, aneb, Cesta tam a zase zpátky* (Vyd. 7., V Argu 3). Argo., s. 209.

způsobem se proměňuje Thorinova osobnost. I přes nesčetné důkazy o Bilbových kvalitách, primárně při záchraně celého společenstva, je Thorin schopen kvůli kletu na svého přítele zanevřít a zapomenout na všechny minulé skutky. Pouto, které si během cesty vytvořili, je rázem přetrženo.

Finální etapa Thorinova dobrodružství nastává v následující bitvě pěti armád, ve které se střetnou národy lidí, trpaslíků a elfů proti hordě skřetů. Prozření, kterým prochází při sledování boje odehrávajícího se před jeho branami, ho přiměje bojovat bok po boku svého lidu. Projevuje se opět jako král a jako velitel, tentokrát celé armády.

Jako poslední symbol proměny můžeme vnímat rozloučení a usmíření mezi Thorinem a Bilbem. Po bitvě je Thorin smrtelně raněn a jeho poslední slova jsou věnována právě Bilbovi, se kterým se stihne usmířit a omluvit se za své chování. Odchází tedy jako Thorin Pavéza, král pod horou, vůdce společnosti, které pomohl dobýt zpátky svoji zem, ale hlavně jako přítel.

Odvahu Thorin Pavéza prokazuje již od začátku příběhu, a to konkrétně v roli válečníka a velitele. Jeho odhodlání pramení z jeho vlastního charakteru a pocitu povinnosti zachránit svoji domovinu. Není mu cizí postavit se zkouškám tváří v tvář a překonat je. Můžeme tedy říci, že vlivem svých zkušeností vnímá nebezpečí jinak, než Bilbo Pytlík. Je schopen vrhnout se do boje bez projevu strachu, zároveň se nebojí čelit samotnému drakovi. Všechny tyto příklady pak stvrzují skutečnost, že odvalu mu dodává jeho až posedlá motivace navrátit zpátky království do rukou trpaslíků. Thorin současně prochází krizovou zkouškou charakteru, a to paradoxně po úspěšném splnění cíle, kdy je království zpět v jeho rukou. Znaky paranoie můžeme pozorovat prostřednictvím jeho až dychtivé touhy po pokladu, který i přes jeho velikost nehodlá poskytnout potřebným. Zkouška jako taková spočívá v překonání této nezdravé fixace na zlato. To se mu podaří pomocí jiné formy odvahy, tedy odvahy přijmout svoji stinnou stránku a transformovat ji. Ve finální části jeho příběhu tak dochází k jeho duchovní obnově: ve chvíli fyzické smrti opět nabývá svého původního charakteru čestného a odvážného vůdce.

4.2. Pán prstenů – Postavy a jejich vývoj

V této kapitole bude popsán vývoj jednotlivých postav v příběhu *Pána Prstenů*. Vývoj bude popsán primárně z hlediska prožitého dobrodružství a přelomových/krizových momentů, ve kterých jednotlivé postavy procházejí vývojem prostřednictvím vlastní odvahy a rozhodnutí. Popsány dále budou jednotlivé události, ve kterých tyto postavy odvalu či jiný znak svého vývoje demonstrují.

Konkrétně půjde o vývoj postav čtyř hobitů: Froda Pytlíka, Samvěda Křepelky, Peregrina Brala a Smělmíra Brandoráda.

4.2.1. Frodo Pytlík

Frodo Pytlík je ústřední a nejdůležitější postavou, která si během příběhu prochází nejtěžší zkouškou odvahy a vůle. Na začátku vyprávění žije svůj život poklidně v Kraji u svého strýce Bilba Pytlíka, kterého vnímá jako svůj vzor. Často sní o tom, jaká dobrodružství by mohl se svým strýcem prožívat. Dozvídá se o elfech, trpaslících a podobných bytostech. Díky těmto vyprávěním v něm vzrůstá zapálení a chuť jít ve stejných šlépějích a prožít podobná dobrodružství.

Příležitost vydat se na takové dobrodružství se mu naskýtá jednoho večera, kdy se Bilbo Pytlík vydává na svoji poslední životní cestu. Mladému Frodovi zanechává všechen svůj majetek, včetně své nory a kouzelného prstenu, který se později stane symbolem celého dobrodružství. Ve Frodovi se začíná probouzet větší a větší touha vydat se za Bilbem a opustit svůj komfortní život v Kraji. Stále si prohlíží staré mapy a přemítá, co by se mohlo nacházet za hranicí jeho domoviny. Na toto „vnitřní volání“ po dobrodružství jednoho dne odpoví kouzelník a ochránce Středozemě Gandalf Šedý, který navštíví Froda a svěří mu tajemství o zděděném prstenu. Zjišťuje, že se dávný nepřítel Středozemě Sauron vrátil a touží právě po tomto prstenu, ve kterém je uložena jeho duševní síla. Navrácením prstenu by tak získal možnost dobýt celý svět. Na Frodovi teď leží obrovské břímě, ví, že prsten v Kraji zůstat nemůže a že mu hrozí velké nebezpečí, pokud brzy Kraj neopustí. Na

rady Gandalfa se tedy začíná připravovat k odchodu do Roklinky. Na tomto místě by měl být prsten mimo dosah zla.

Frodovo odhodlání opustit domov se začíná postupně rozplývat: okamžik, kdy by měl odejít, se snaží oddálit, jak jen může. Uvědomuje si, jak nebezpečná tato výprava může být, a nechce se mu opustit Dno pytle. Naléhání Gandalfa a jeho vlastní „volání“ ho však nakonec jednoho podzimního dne donutí vydat se skutečně na cestu.

Na počátku výpravy se k Frodovi připojí několik jeho hobitích přátel, kteří mu pomáhají překonávat strasti spojené s cestou. To, že při svém putování není sám, znamená pro Froda obrovskou úlevu, získává tak větší sebevědomí a víru ve splnění svého poslání. Při putování přes Kraj je Frodo klidný, nepředpokládá, že by mu mohlo hrozit nějaké nebezpečí, cestu vnímá jako jednu z mnoha procházek s přáteli. Netuší ale, že služebníci zla už dávno o nalezení prstenu ví a nyní se nacházejí již nebezpečně blízko samotného Froda. Nastává první setkání s nebezpečím, kdy je Frodo málem chycen Černým Jezdcem, služebníkem Temného pána. Při této události si Frodo začíná uvědomovat, že jeho cesta nebude taková, jak si představoval.

V souvislosti s touto krizovou situací se v něm probouzí strach a nutkání nasadit si prsten. Ví o jeho schopnostech stejně tak, jako jeho strýc, a prsten vnímá jako svou jedinou naději, jak se dostat mimo nebezpečí. Touha nasadit si prsten je tak obrovská, že Frodo téměř nedokáže odolat, a nebýt elfů, kteří vyruší Černého Jezdce, prsten by si nasadil. To by ale znamenalo jeho okamžité nalezení, jelikož služebníci zla dokáží prsten a jeho nositele vycítit.

Frodo se setkává s elfím lidem, a především s Gildorem Inglorionem, u kterého se snaží najít odpovědi na své otázky, ale hlavně odvahu: „*Ale kde najdu odvahu? zeptal se Frodo. Tu potřebuji nejvíc. Odvaha se nachází na nepravděpodobných místech.*“⁶⁰

Další etapa cesty vede Froda přes Starý Hvozd, kterým se snaží projít s nadějí, že se vyhnou nebezpečí ze strany jezdců. Hvozd je ale stejně nemilosrdný, jako jezdcí samotní. Po cestě je skupina hobitů napadena a uvězněna vrbovým stromem. Tento strom uvězní společníky a je na Frodovi, aby je zachránil. Naivní Frodo se tedy se svým druhem Samem nejdříve pokoušejí vrbu

⁶⁰ Tolkien, J. R. R., & Pošustová-Menšíková, S. (2016). *Pán prstenů Souborné vydání*. Argo.

zapálit, situaci tím ale ještě zhorší a uvěznění přátelé se dusí pod kořeny stromu. Ať už to byla Frodova intuice či zoufalá snaha o záchranu, Frodo začíná volat o pomoc i přes vědomí, že se nablízku nikdo nenachází. Jeho zoufalé volání je vyslyšeno a skupina je posléze zachráněna Tomem Bombaldinem. Tato postava se následně stává jejich průvodcem přes Hvozdu.

První skutečný boj zažívá Frodo ještě na kraji Hvozdu, kde je se svými přáteli uvězněn Mohylovými duchy. Cestou se jejich okolí postupně utápí v mlze a Frodo se svými přáteli cítí, jako by vnikli do nějaké pasti. Díky předchozímu setkání s Tomem Bombaldinem, který mu prozradil směr jejich výpravy, Frodo stále pociťuje odvahu, a to až do okamžiku, dokud není cesta kompletně ztracena. Jeho odvaha se postupně mění ve zmatek a obavu. Zoufale se snaží najít své přátele a následuje hlasy, které slyší a které mu připomínají volání o pomoc. V této krizové situaci si Frodo uvědomuje, jak moc své přátele potřebuje a jak bez nich nedokáže pokračovat na své cestě. Nakonec přichází o vědomí a probouzí se spoutaný v mohyle.

Frodo v sobě opět nachází odvahu, a to díky vzpomínkám na svého strýce Bilba Pytlíka: *„I v srdci toho nejtlustšího a nejbázněnějšího hobita se skrývá semínko odvahy (často, pravda, hluboko) a čeká na nějaké konečné a zoufalé nebezpečí, aby vzklíčilo.“*⁶¹

Prvotní myšlenky se opět upínají na prsten a svobodu, kterou by díky němu mohl získat. I přes stále sílící pocit, že v tomto místě jeho cesta končí, Frodo nachází sílu bojovat a osvobodit své přátele. Odvaha, která se v něm postupně probouzí, se již nedá ignorovat. Frodo bere do ruky meč, který se nachází poblíž něho, a napadá Mohylového ducha, jenž se k němu přibližuje: setne mu ruku. Díky své odvaze tedy zachrání své přátele, projevuje se jako skutečný hrdina a dobrý přítel.

Z Hvozdu cesta pokračuje přímo do Hůrky, kde se má Frodo v hospodě u Skákavého Poníka setkat s Gandalfem. Frodo se však dozvídá, že Gandalf na schůzku nedorazí, a ocitá se tak bez svého průvodce. Naštěstí se setkává s hraničářem jménem Chodec, který se nabízí jako jeho nový průvodce divočinou, což dává Frodovi novou naději na splnění jeho úkolu.

Stěžejní moment pro Froda nastává u věže Amon Sul, kde je jeho skupina napadena Černými Jezdci. V tuto chvíli Frodo neodolá volání prstenu a nasadí si jej. To ale přiláká pozornost samotného krále Černých Jezdců, který Froda bodne do hrudi Morgulskou dýkou.

⁶¹ Tolkien, s.154.

Pro Froda nastává boj o vlastní život. Naděje na jeho záchranu leží v Roklince. Frodova vůle žít je silná a během putování se projevuje nesčetněkrát. V jednom bodě je dokonce vystaven dalšímu nebezpečí v podobně Černých Jezdců, kteří ho chtějí opět dopadnout. Frodo se i přes svá zranění hodlá bránit. V posledním momentu ztrácí vědomí.

Další etapa cesty Froda Pytlíka se odehrává v Roklince. Zde se probouzí a zjišťuje, že je zcela vyléčen díky léčitelským schopnostem Elronda, pána Roklinky. Pro Froda v této fázi nastává pomyslný konec jeho dobrodružství. Úkol, který mu byl dán, tedy donést prsten do Roklinky, splnil. Od začátku cesty si Frodo prošel proměnou, nachází v sobě naprosto nové touhy po dalším dobrodružství a poznání, jeho odvaha je nyní větší, než kdykoli předtím.

Nově objevená touha se nejvíce projeví na radě, která je složená z reprezentantů různých ras. Zde se diskutuje o osudu prstenu a o jeho zničení v Hoře osudu, místě, kde byl prsten vytvořen a jen zde se dá také zničit. Propuká velká hádka o to, kým by měl být prsten zničen. Frodo nedokáže odolat svému "volání", které cítí uvnitř své duše, a přihlásí se jako ten, kdo prsten ponese. Toto je zlomový bod v celé jeho proměně a jeho největší zkouška odvahy. Břímě, které na sebe vzal, určí osud celé Středozemě. Po skončení rady je vytvořeno společenstvo prstenu, které má Frodovi pomoci toto břímě nést. Společenstvo je tvořeno spolehlivými společníky, včetně Gandalfa a jeho hobitích přátel.

Cesta Froda a společenstva směřuje na jih, dostávají se až k samotnému průsmyku Caradhras, přes který musí přejít. Frodo začíná pociťovat skutečnou sílu přírody, zkouška, kterou prochází, je zkouška vůle. Uvědomuje si, jak na něj průsmyk útočí prostřednictvím větru a sněhu, nemá sílu v cestě pokračovat. Caradhras je porazí a skupina je nucena jít přes temné trpasličí království, Morii.

Před branami Morie je Frodo Pytlík napaden strážným těchto bran, obřím netvorem, připomínajícím chobotnici. Při zdolávání této překážky si Frodo uvědomuje, že bez svých společníků nedokáže tuto cestu zvládnout. Skupina se poté ocitá v samotné Morii, kde se odehrává několik přelomových momentů příběhu.

První přelomový moment přichází při zdolávání cesty, kdy je společenstvo napadeno hordou skřetů. Ve Frodově srdci se začíná probouzet dosud nepoznaná zuřivost. Ke svému vlastnímu překvapení vytahuje meč a skřety napadá. V tomto okamžiku myslí Frodo hlavně na Kraj, který

tak miluje, a tento akt zuřivosti připisuje potřebě svůj domov chránit.

V průběhu bitvy je Frodo probodnut obřím kopím a na chvíli se zdá, že jeho cesta a život jsou u konce. Zde zasáhne osud a Frodo je zachráněn díky ochranné košili, kterou mu před odchodem z Roklinky daruje Bilbo.

Po svedeném boji se společenstvo ocitá před můstkem Khazad-dum, který znamená konec jejich cesty přes Morii. Na tomto místě se ale zjevuje nejstrašnější nepřítel, kterého Frodo kdy spatřil: Balrog, démon dávných dob a služebník Morgothův. Jediný Gandalf je schopen se takovému stvoření postavit, bohužel ale při boji upadne do temné propasti. Společenstvo, a hlavně Frodo, tak přichází o svého průvodce.

Po této události si Frodo začíná uvědomovat, že nemůže být dále součástí společenstva. Smrt Gandalfa nese velice špatně a nechce, aby někdo platil stejným osudem. Nedokáže přijmout takovou cenu za svůj vlastní život. Není si ale jistý, zda by bez průvodce dokázal sám dojít až k Hoře osudu, kde má prsten zničit. Čím dál více se v něm prohubyje nejistota a beznaděj. Uvnitř svého nitra pocítuje, že mu není souzeno nosit takové břímě, přece jen je obyčejný hobit. Tato beznaděj eskaluje při jeho setkání s elfskou vládkyní Galadriel, která mu nabídne pohled do Zrcadla, jehož prostřednictvím lze vidět svůj osud. Frodo v Zrcadle spatří vidinu války a samotného Saurona, ochromen strachem by byl schopen vzdát se svého úkolu a darovat prsten Galadriel. To ale neudělá, nachází v sobě sílu svému strachu odolat, a prsten tak zůstává u něho.

Cesta Froda a společenstva pokračuje dál na jih. Po setkání s Galadriel se ještě více prohlubuje jeho nejistota. Zároveň začíná pozorovat změnu v chování u jednoho ze svých společníků, Boromira. Pozoruje, že u Boromira narůstá touha po prstenu, který Frodo nosí. Tato touha přerůstá až v napadení Froda, při kterém se mu Boromir snaží prsten ukrást. Pro Froda je tato krizová situace posledním znamením, že musí společenstvo opustit a vydat se k Hoře osudu sám, než moc prstenu ovládne i ostatní společníky.

Toto rozhodnutí znázorňuje jeho proměnu na kompletního hrdinu a naprosté přijetí náročného poslání i za cenu vlastního života. Odvážný záměr přijmout všechno zlo prstenu pouze na sebe naznačuje, jak moc miluje všechny členy společenstva, i samotného Boromira, který ho předtím napadl. V tomto okamžiku nastává skutečný začátek jeho cesty a opravdový odchod za dobrodružstvím. Není však sám, vnitřní strach, který v sobě Frodo při odchodu má, vycítí jeho

věrný přítel Sam. Ten ho samotného odejít nenechá. Frodo tak zároveň se strachem pociťuje radost. Společenstvo se tedy rozpadá a pro Froda nastává nová etapa jeho cesty.

Na této cestě Frodo a Sam bloudí přes neznámá místa. V některých okamžicích Frodo pociťuje, že jsou někým sledováni. Ten někdo je Glum, tvor, který se podobá hobitům a který před Frodem a Bilbem vlastnil Jeden prsten. V noci je Glum dožene a poté napadne. Frodo a Sam se mu dokáží ubránit a Glum se ocitá v jejich moci. Ve Frodovi se však něco zlomí, stejně tak jako kdysi v Bilbovi, a Gluma začíná litovat. Místo usmrcení ho tedy ušetří, zároveň si vzpomíná na slova z minulosti:

„Lituju, že Bilbo to mizerné stvoření nezapíchl, když měl možnost. Lituješ? Lítost mu přece zadržela ruku. Lítost a milosrdenství: nechtěl udeřit bez potřeby! Necítím nad Glumem žádnou lítost. Zaslouží smrt. Zaslouží smrt! To asi ano. Spousta těch, co žijí, zaslouží smrt. A někdo umírá, a zaslouhuje život. Můžeš mu ho dát? Potom nevynášej příliš horlivě rozsudky smrti ve jménu spravedlnosti, když máš strach o vlastní bezpečnost. Protože ani ti nejmoudřejší nedohlédnou do všech konců.“⁶²

Omilostněný Glum se tedy pod podmínkou, že zavede Froda do Mordoru, stává průvodcem Froda i Sama. Frodo a Glum si v průběhu cesty vytvářejí až podivuhodný vztah, na rozdíl od Sama, který v Glumovi vidí pouze zlo a posedlost prstenem. Frodo v něm však vidí obraz sebe sama, vidí, jak by mohl skončit jeho život, pokud by se nechal prstenem pohltit, stejně tak, jako kdysi Glum. Snaží se tedy v Glumovi vidět naději, že odolá volání prstenu, který je pro něj samotného čím dál tím větším břemenem.

Glum zavede Sama a Froda až k Černé bráně Mordoru. Frodo zjišťuje, že dostat se do nitra Mordoru je téměř nemožné. V této krizové situaci si však stále zachovává silnou vůli svůj úkol splnit. Je rozhodnut vstoupit do Mordoru za každou cenu: sám nebo bez Sama. Jeho rozhodnutí je však překaženo Glumem, který nechce Froda pustit, ví, že prsten skončí v ruce nepřítele. Frodo se tak od Gluma dozvídá o jiné cestě, která skýtá více bezpečí. S vidinou zdárného dosažení cíle se tedy Frodo rozhodne Gluma opět následovat.

Při cestě do Mordoru je skupina zajata Gondorskými hraničáři a kapitánem Faramimer, bratrem Boromira. Frodo je podroben výslechu a dozvídá se, že Boromir, jeho bývalý společník, zemřel.

⁶² Tolkien, s.665.

Tato zpráva jej i přes skutečnosti, že byl tímto člověkem napaden, zarmoutí. Zároveň má větší strach z Faramira, bojí se, že ho zachvátí stejná posedlost po prstenu jako jeho bratra, snaží se tedy před ním skutečnost, že prsten nese, zatajit. Postupně ale zjišťuje pravou povahu Faramira. Ukazuje se jako dobrý člověk, který se k hobitům chová s úctou a Frodovi prsten vzít nehodlá. Frodo se tedy opět vydává na svoji cestu.

Glum vede Froda a Sama kolem království Minas Morgul, kde sídlí Černokněžný král Angmaru, vůdce Černých Jezdců, který kdysi bodl Froda. Zde Frodo pocítuje jakési volání: prsten, jehož síla roste, čím více se přibližuje k Hoře Osudu, zatemní jeho mysl a začíná ho vést přímo do rukou nepřítele. Nebýt jeho společníků, Sama a Gluma, prsten i Frodo by skončili v rukou zla. V této chvíli můžeme vnímat sílu prstenu nejvíce, jelikož i Frodova dosud tak silná vůle nedokáže odolat takové moci zla. Celá skupina se ocitá relativně bezpečně na kraji tohoto království. Glum je dále vede přes točité schody, které strmě stoupají nahoru až do tunelu, přes který musí projít.

Frodo již v tomto bodě cesty pocítuje naprostou únavu a je pro něj těžké podstoupit další kroky. Sílu však získává díky myšlenkám na své přátele a díky podpoře svého nejvěrnějšího přítele Sama, který se ho snaží povzbudit svým pozitivním přístupem. Pozitivní myšlenky a podpora přítele působí na Froda ozdravně a při cestě na vrchol schodů je schopný se i zasmát. Tato situace demonstruje důležitost přátelství, neboť samotná Frodova vůle by přece jen nestačila na překonání takových strastí.

Skupina se najednou ocitá před vstupem do tunelu. Frodo pocítuje vnitřní varování, jeho intuice mu říká, aby dále nechodil, nakonec však do tunelu vstoupí. V tunelu Frodo a Sam zjišťují, že jsou zrazeni a Glum je opustí. Síla prstenu, která působí celou cestu i na Gluma, zvítězí. Glumův jediný záměr byl zavést oba hobity na smrt, která se nachází právě v těchto tunelech. Frodo neví, že byl vlákán do nory obřího netvora, pavouka jménem Odula.

V tunelu Frodo opět prokáže svoji odvahu, když je schopen postavit se naprosto neznámému nebezpečí a pokračovat dále. S mečem v ruce a světlem, které mu darovala Galadriel, se hobit z Kraje vydává vstříc všemu, co jej v temnotě čeká. Nakonec se díky své odvaze dostane na samý konec tunelu, až k průchodu k Cirith Ungu, což je druhá cesta do Mordoru. Frodo, který již před sebou vidí pouze cestu vpřed, zapomíná na bezprostřední nebezpečí, které mu stále hrozí. Nevšímá si tedy pavouka Oduly. Pavouk Froda napadne, a ten se ocitá v bezvědomí, napospas svému osudu.

Frodo se najednou probouzí na neznámém místě a zjišťuje, že je zajat skřety. Zoufalý a ustrašený se smiřuje se svým osudem a s myšlenkou na to, že nenaplní své poslání, jelikož prsten u sebe nemůže nalézt. Přenechává celý svůj osud náhodě, která přichází v podobě jeho nejuvěřnějšího přítele, Sama, jenž mladého Froda zachrání. Překvapený Frodo zjišťuje, že jeho poslání nekončí, prsten, o kterém si myslel, že je nenávratně ztracen, se teď nachází v rukou Sama. Ve Frodovi se začíná probouzet podobná posedlost prstenem, jako u Gluma. V okamžiku, kdy prsten zahlédne, jako by zapomněl na všechno dobro, co se v něm nachází. Sama dokonce nazývá zlodějem, což jen více dokazuje, jakou moc nad ním prsten má. To si uvědomí hned poté, co prsten opět získává do ruky.

Před Frodem leží jeho poslední etapa výpravy, tedy zničení samotného prstenu v Hoře Osudu. Cesta k Hoře Osudu je pro Froda největší zkouškou vůle a vytrvalosti. Zde musí Frodo překonat sám sebe. Prsten, který nosí, už na Froda působí destruktivními účinky, začíná blouznit a omdlévat.

Před vlastním vchodem do Hory Osudu se Frodo a Sam opět střetávají s Glumem, který na ně opětovně zaútočí. Frodo, který je chráněn Samem, vstupuje do Hory Osudu a na tomto místě nastává jeho největší zkouška, tedy zničení samotného prstenu. Zde se na Frodovi nejvíce projeví vliv samotného prstenu, který celou cestu nosí. Frodo má jedinečnou příležitost prsten zničit a splnit tak svůj úkol. Nicméně prsten má mnohem větší moc, než je vůle jakéhokoliv smrtelníka, Frodo se tak na konci celé cesty rozhodne prsten nezničit, prohlásí se za jeho majitele a prsten si nasadí. Prsten tedy vyhrává a vše se zdá být ztraceno.

Ať už náhodou či zásahem osudu, Glum v té chvíli vstupuje do Hory a pod vlivem prstenu napadá neviditelného Froda. Začíná boj o život i o prsten samotný. Tento boj Frodo prohrává a Glum se znovu stává pánem prstenu. Radostný Glum tak slaví své vítězství na kraji propasti, z nepozornosti zakopne a padá tak s prstenem do nitra Hory Osudu. Prsten je zničen a pro Froda nastává konec jeho dlouhé cesty. Akt zničení prstenu obnovuje radost v duši Froda, všechno zlo, které v něm díky prstenu bylo, mizí. Později jsou zachráněni skupinkou orlů, kteří je odnášejí do bezpečí.

Po všech událostech Frodo a jeho přátelé putují zpátky do své domoviny, do Kraje. Frodo si pomalu začíná uvědomovat svoji proměnu, kterou díky prožitému dobrodružství prošel. Ta byla zcela odlišná od té, kterou prožil kdysi jeho strýc Bilbo. Vliv prstenu a události z minula na něm zanechávají rány, které se nedají zahojit. Již nedokáže být tím hobitem, který kdysi bezstarostně pobíhal po loukách Kraje. Frodo cítí, že v sobě nedokáže najít vytoužený klid a mír. Rozhoduje se

tedy odplout do Země Neumírajících, na místo, kde každá bytost nachází útěchu. Na pokraji přístavu končí cesta Froda Pytlíka, svůj milovaný Kraj a Středozem opouští jako skutečný hrdina.

Postava Froda Pytlíka projevila svoji odvahu hlavně přijetím břemene Jednoho Prstenu. Samotný prsten poté slouží jako zkouška Frodova charakteru, jelikož se ustavičně snaží zkazit charakter svého nositele. Dalo by se říci, že Frodo ve finální etapě své zkoušky selhal, jelikož jeho záměrem nebylo prsten zničit. Nicméně faktem stále zůstává, že prsten je pokusem pro každého, a Frodo naopak projevila pevnost svého charakteru tím, že prstenu odolával až nezvykle dlouhou dobu. Frodova odvaha nést prsten je také ještě více zvýrazněna skutečností, že žádný jiný tvor se neodvážil udělat to, co on, tedy dobrovolně donést prsten do Mordoru. Odvahu nachází hlavně v situacích, kdy nastávají překážky jeho postupu k cíli, jelikož stále pocituje svoji povinnost zachránit Středozem: to samotné mu dodává odvahu pokračovat dále a nezklamat své přátele, kteří v něj věří. V pozdější fázi příběhu pocituje vliv prstenu na sebe samotného, jeho charakter, ač nezměněn, je zraněn a nedovoluje mu zůstat na známých místech. Je tedy nucen opustit Středozem, a najít tak útěchu i obnovu své duše.

4.2.2. Samvěd Křepelka

Sam je na začátku příběhu zcela obyčejným hobitem. Nicméně, stejně jako jeho přítel Frodo Pytlík, miluje příběhy o dobrodružstvích, která mu vypráví starý Bilbo Pytlík. Sam má sen, stejně jako Frodo, vydat se na dobrodružnou cestu a poznat různé národy a kraje, hlavně ty elfské. Příležitost takové dobrodružství zažít se mu naskytne díky osobě Froda Pytlíka, jemuž byl svěřen úkol nosit velké břímě v podobě Jednoho prstenu.

Zvídavý Sam je dopaden při odposlechu jednoho z rozhovorů mezi Frodem a Gandalfem, Za trest jej Gandalf pověřuje stejnou cestou jako Froda, a tak se Sam stává jeho společníkem na této výpravě. Takový trest Samovi samozřejmě nevadí, má jedinečnou příležitost splnit si svůj sen, tedy vidět elfský národ.

V průběhu cesty se začíná zřetelněji projevovat Samova odvaha. I přes varování, ve kterém se dozvídá, že cesta, kterou se vydává, může znamenat smrt, nehodlá Froda opustit: „*Jestli se*

nevrátíte vy, pane, tak já taky ne, to je jasná věc, řekl Sam. Neopouštěj ho, říkali mi. Opustit ho. povídám já, Ani mě nenapadne. Půjdu s ním, kdyby lezl až na měsíc; a jestli se ho nějaký Černý jezdec pokusí zastavit, tak si to bude muset rozdat se Samem Křepelkou. ⁶³

Během cesty můžeme sledovat první známky jeho proměny. Sam se již na začátku cesty setkává s elfy, a toto setkání v něm vzbuzuje zcela nové touhy. Přesto, že jeho sen byl naplněn, cítí touhu jít dále mimo Kraj. Tomuto volání po dobrodružství nedokáže odolat, jako by bylo jeho povinností pokračovat dále až za hranice světa.

Vztah mezi Frodem a Samem se v průběhu cesty začíná více formovat a prohlubovat, zejména díky krizovým situacím, které spolu prožívají. Samova úloha je jakési doplnění toho, co Frodo postrádá, pomáhá mu získat odvalu v okamžicích, kdy ji nejvíce potřebuje, a je mu neustálou oporou a pozitivním nábojem na jeho cestě. Často dokáže na Frodovi poznat, že je v nesnázích či propadá beznaději. V podobných situacích se Sam vždy projeví jako tlumočnick těchto negativních pocitů. Jako příklad můžeme uvést první setkání s chodcem Aragornem. Sam vytuší Frodovy pochybnosti, a to i přesto, že jeho přítel na tváři nedává nic znát. Sam tlumočí tyto pochybnosti přímo k Aragornovi.

První skutečná zkouška odvahy nastává pro Sama při útoku Černých Jezdců, kteří pronásledují Froda a jeho prsten. Zde Sam poznává skutečný strach ze smrti a tuto krizovou situaci zvládá podobně, jako jeho společníci, tedy vystrašeně. Vřelý a silný vztah k Frodovi v něm však upozadí tento strach, a přes nebezpečí se snaží zůstat u Froda a bránit ho i za cenu svého vlastního života. Při útoku je Frodo raněn a Sam se ocitá v zoufalé situaci. Ví, že Frodovi nedokáže pomoci, avšak ze všech sil se snaží udělat co nejvíce pro jeho záchranu.

Další etapa Samovy cesty pokračuje v Roklince, ve které se ocitá s již zachráněným Frodem a zbytkem společenstva. Sam si postupně začíná uvědomovat, že jeho cesta by zde měla skončit, viděl elfy i Roklinku a uznává, že takové dobrodružství je možná příliš velké pro obyčejného hobita. Chystá se tedy odejít s Frodem zpátky do milovaného Kraje. Jeho odvaha a loajálnost k Frodovi však vítězí nad touhou po domově. Frodo získává nové poslání zničit prsten v Hoře Osudu, a Sam bezmyšlenkovitě opouští svůj předchozí plán návratu do Kraje a následuje Froda v jeho úkolu.

⁶³ Tolkien, s. 100.

Cestou se postava Sama Křepelky výrazným způsobem neprojevuje, stále je však důležitou součástí výpravy a neustále stojí po boku Froda při každém nebezpečí. To přichází vzápětí, kdy se společenstvo snaží dostat do království Morie. Zde je Frodo napaden obřím netvorem, připomínajícím chobotnici. Samovou první reakcí nebyl strach z nebezpečí, ale strach o Froda, díky čemuž v sobě nachází obrovskou odvahu. Bezmyšlenkovitě se vrhá za Frodem a zachraňuje mu život.

Tento projev odvahy ještě více zdůrazňuje skutečnost, že ostatní společníci nedokážou vlivem strachu cokoliv udělat. Díky odvaze Sama Křepelky je tedy Frodo zachráněn. V Morii nastává pro Sama první skutečné setkání se skřety, zde také skolí svého prvního nepřítele. Sam nyní vnímá svoji osobu v naprosto novém světle, získává sebevědomí statečného válečníka. Po událostech v Morii se Sam a společenstvo ocitají v elfím království. Zde je Samovi dovoleno nahlédnout do Zrcadla, stejně tak jako Frodovi. Zrcadlo umožňuje těm, kteří do něj pohlédnou, vidět možnou budoucnost. Sam v zrcadle spatří tragickou vizi zničeného Kraje, který je pod vládou temných sil. Rozrušený Sam je v tu chvíli plný beznaděje a strachu, opět však vítězí jeho loajalita k přátelům, a tak dále pokračuje ve své cestě s přítelem Frodem.

Velký pokrok ve vývoji Sama nastává na břehu velké řeky, kde se společenstvo rozpadá. Frodo se rozhoduje pokračovat sám do Mordoru, jelikož se bojí vlivu prstenu na své společníky. Sam, který jako jediný vytyší Frodův záměr, se okamžitě vydává za ním, a i přes prvotní neochotu ze strany Froda se k němu přidává. Toto jednání prokazuje Samovu vůli a ochotu následovat Froda až za hranice světa.

Díky veselé povaze a optimistickému přístupu je Sam v následující etapě cesty největší Frodovou oporou. Stěžejním momentem na jejich cestě je okamžik, kde se Frodo a Sam setkávají s Glumem, který na hobity zaútočí. Právě díky Samově odvaze je Glum přemožen a stává se jejich průvodcem na cestě do Mordoru. Sam zde zároveň poprvé vyjadřuje ostrý nesouhlas s Frodovým jednáním: ke Glumovi totiž už od počátku cítí silnou nenávist a nedůvěru, je proto překvapen, když ho Frodo ušetří.

Před branami Mordoru, kam je Glum dovede, se opět projevuje Samova loajálnost k Frodovi. V těchto místech má nastat pomyslný konec jejich dobrodružství. I přes beznadějnost situace je Sam ochoten následovat Froda. Tento akt Sam nevnímá jako hrdinství, ale jako svůj životní úděl a jediný smysl samotné cesty. Jejich záměr vstoupit do Mordoru je však překážen Glumem, který

nehodlá odevzdat prsten do rukou nepřítele tak snadno. Nabízí tedy Frodovi i Samovi jinou cestu do Mordoru.

Cesta, kterou procházejí, vede přes točité schody do neznámého tunelu, o kterém Frodo ani Sam nic netuší. Zde se opět projevuje vzájemná podpora obou hobitů, kteří si v této krizové situaci, kdy jsou vyčerpaní, navzájem vyprávějí různé příběhy a snaží se tak pomocí myšlenek na svůj domov překonat vnitřní strach.

Na této cestě také nastává nejtěžší etapa, kterou Sam musí projít. Sam a Frodo se nacházejí v hluboké jeskyni, do které je zavedl Glum. Ten však hobity zradí a oni zjišťují, že jim hrozí velké nebezpečí. Nebezpečí zatím nemá konkrétní podobu, je skryto jejich zrakům, Sam je však vycítí. Hrozba smrti se najednou zhmotní v podobě obřího pavouka, který napadne a uspí Froda. Statečný Sam teď stojí tváří v tvář své nejtěžší zkoušce. Nejdříve přichází Glum a Sam, který je plný zoufalství, v sobě objeví dosud málo známé emoce – zlost a zuřivost. Tyto emoce mu dodávají sílu a zběsilost, která by se nedala očekávat od žádného hobita. Dokáže tak na Gluma zaútočit a ten je nucen utéci.

Rozčilený Sam utíká zpátky za Frodem, nad nímž se sklání pavouk Odula a snaží se jej odtáhnout do své nory. Sam opět bezmyšlenkovitě útočí, nevnímá nebezpečí, které mu hrozí, vnímá pouze svou zuřivost. Boj, který vede, je obdivuhodný: podaří se mu zranit Odulu, ale ta v útoku neustává a nakonec zraňuje i Sama. Ten se smíruje se svým osudem. Chápe, že proti takovému netvorovi nemá šanci, a v jejích očích vnímá pouze vlastní smrt. Nakonec v sobě nachází odvahu díky svému milovanému elfskému lidu a lahvičce světla, která patřila Frodovi: „*Lahvička mu v ruce rázem vzplála jako bílá pochodeň, jako by ji rozdmýchal jeho neporazitelný duch.*“⁶⁴ Odula je tak poražena nejstatečnějším hobitem z Kraje, Samvědem Křepelkou.

Po boji pro Sama nastává další z jeho zkoušek: musí se vypořádat se smrtí Froda. Tuto skutečnost nese velice těžce a celá jeho bytost se bortí. Neví, kam má jeho cesta pokračovat a pociťuje v sobě vnitřní napětí. Musí se rozhodnout: buď převezme Frodovo břímě a vydá se s prstenem k Hoře Osudu, nebo se vrátí domů a nechá osud Středozemě a Froda na pospas zlu. Sam nakonec zvolí možnost pokračovat v cestě, donést prsten až do Hory Osudu a tam jej zničit. Ze Sama se tak stává nový hrdina příběhu a ten, kdo nese prsten. Nachází v sobě odvahu prostřednictvím poslání, které

⁶⁴ Tolkien, p. 779.

mu je předáno k záchraně celé Středozemě. Tento status mu ale není dán navždy, neboť se brzy dozvídá od skřetí hlídky, že Frodo mrtev není. Sam je zklamán sám sebou, jelikož porušil slib, tedy nikdy neopustit Froda. Jeho tělo je tak vystaveno napospas zlým skřetům. Pro Sama nastává další etapa dobrodružství, musí zachránit svého přítele Froda, a opět plní svůj slib.

Nebojácným duchem a odvahou naplněný Sam odhodlaně vstupuje do spárů vězňitelů. V tomto bodě příběhu je Sam již jiným hobitem, už to není obyčejný zahradník, ale pravý válečník. Daří se mu porazit hroznivé skřety uvnitř pevnosti a Froda zachránit. Opět naplňuje svoji úlohu věrného společníka. Zde můžeme vidět vliv prstenu nejvíce. Mocná síla působí i na skromného Sama. Ten zprvu nechce prsten vrátit do rukou Froda, nicméně se mu to nakonec podaří a sílu prstenu překoná.

V poslední etapě cesty je Sam tím hrdinou, díky kterému je Frodo schopen jít kupředu. Svou optimistickou povahou Froda neustále povzbuzuje, zároveň se mu snaží pomáhat ujít co nejvíce kroků směrem k hoře. Svému příteli dokonce poskytuje svůj příděl jídla a pití. Prstenu, který již pohltil Frodovu mysl, se Sam snaží co nejvíce odolávat. Postupně si začíná uvědomovat svoji úlohu v rámci celé výpravy: je tím, kdo pomůže nositeli prstenu splnit jeho úkol. Dokončení tohoto poslání zároveň vnímá jako konec svého života. Nejlépe je naplnění tohoto poslání vykresleno v situaci, kdy je Sam ochoten Froda nést až ke vchodu hory. U vchodu hory se opět zjevuje Glum a naposledy se pokouší získat prsten. Sam, stále rozčilený jeho zradou, je schopný z posledních sil bojovat, a umožnit tak Frodovi průchod do nitra hory, ve které je poté vlivem různých událostí prsten zničen. Sam tak naplňuje svůj úděl a je připraven s Frodem zemřít. Na poslední chvíli je však zachráněn.

Samova odvaha se projevuje hlavně prostřednictvím přátelské lásky k Frodovi. Jako svůj životní úkol od začátku příběhu vnímá povinnost pomoci Frodovi na jeho cestě k Hoře Osudu. Funguje tak jako ztělesnění odvahy, která dokáže doplnit i tu, kterou postrádá Frodo. Samova zkouška charakteru by pak mohla spočívat právě v jeho splnění povinnosti provázet Froda Pytlíka. Tou úspěšně prochází od začátku až do konce příběhu. Konkrétněji se může jednat o jeho pochopení, že se Frodo odpojil od zbytku skupiny: následuje ho pak jako jediný ze společenstva. Završením této zkoušky je akt, kdy nese Froda na zádech: nese totiž nejen Froda, ale i prsten, dalo by se tedy metaforicky říci, že na zádech nese osud celé Středozemě, a dopravuje ho k jeho záchraně. Odvaha Samvěda Křepelky je nejvíce viditelná při jeho boji s pavoukem Odulou. Právě díky své zodpovědnosti za Froda bojuje do posledních sil.

4.2.3. Peregrin Bral a Smělmír Brandorád

Vývoj postav Peregrina Brala a Smělmíra Brandoráda je v příběhu úzce spojen. Oba hobiti žijí v Kraji spolu s Frodem Pytlíkem, se kterým jsou příbuzní. Charakter Peregrina Brala, kterému nikdo neřekne jinak než Pipin (*Pippin*), by se mohl popsat jako zvědavý. Rád dříve koná, než přemýšlí, a toto chování je často ostatními odsuzováno. Smělmír Brandorád, kterému nikdo neřekne jinak, než Smíšek (*Merry*), je naopak více zodpovědný a často se snaží Pipina usměrňovat, ale ani on nepostrádá smysl pro humor. I tito hobiti, i přes svou veselou povahu, prokazují během celého putování odvahu.

Jejich dobrodružství začíná v Kraji, kde se dozvídají o Frodově poslání nést prsten a připojují se k němu. Na začátku cesty se Pipin projevuje jako velice pohodlný hobit, který celý podnik bere na lehkou váhu, často vyjadřuje nespokojenost, pokud nemá dostatečný přísun potravy či spánku. Zároveň ale můžeme pozorovat jeho až dychtivou zvědavost. První setkání s elfy je poznamenáno strachem hobitů z pronásledování Černými jezdci. Pipin jako jediný vyzvídá, jaké bytosti je vlastně pronásledují: *Moudří lidé, přerušil ho Pipin dychtivě. Povězte nám o Černých jezdcích!*⁶⁵ Zvědavost je důležitým aspektem jeho odvahy. Neobává se nebezpečí, považuje je za určitý druh poznávání.

Později se Smíšek i Pipin dozvídají více o záměru cesty. V tomto okamžiku se projevuje odvaha obou hobitů. I přes zažité nebezpečí neváhají a nabízejí Frodovi pomocnou ruku. Další etapa cesty všechny hobity zavede ke starému Hvozdu. Při jedné zastávce, kdy si oba chtějí odpočinout, se opírají o starou vrbu. Netuší však, že vrba je živá a Smíška i Pipina spolkně pod zem, což je pro oba hobity děsivý zážitek. Jejich cesta vede dále přes divočinu k Roklince: přes veškeré prožité nebezpečí je jejich odvaha stále neotřesitelná a nadále jsou ochotní následovat Froda do Mordoru.

Skutečná zkouška odvahy pro oba hobity nastává, když jsou uneseni skřety a odvečeni do Železného Pasu. Pipin a Smíšek jsou tak vystaveni bezprostřednímu nebezpečí a jsou odkázáni na pomoc svých přátel. Zde se začíná více projevovat odvaha Pipina. Během uvěznění se stává

⁶⁵ Tolkien, s. 93.

svědkem hádky mezi skřety, tato hádka vyústí v bitvu a jeden skřet padá mrtev k zemi se svou čepelí přímo před Pipina. Pomocí této čepelě si Pipin přetrhává pouta na rukou. Oba hobiti intenzivně pociťují zlé chování skřetů, kteří se k nim chovají agresivně. Musí v sobě tedy najít tuhý kořínek a překonat bolesti, které prožívají.

Smíšek si i přes krizové situace zachovává optimistického ducha a i o nebezpečných situacích je schopen vtípkovat. Je to pro něj mechanismus, který mu pomáhá najít v sobě odvahu prostřednictvím pozitivního přístupu.

Během dlouhém putování Pipin prokazuje naprosto nečekané a odvážné skutky. Od skřetů se dozvídá, že jsou sledováni Aragornem a zbytkem společenstva. Tato zpráva mu dodává potřebnou motivaci, ví, že je naděje na jejich záchranu, a proto musí udělat vše, aby je Aragorn mohl vystopovat. Začne tedy utíkat od skřetů i přes jistotu, že jim utéct nedokáže. Vodítkem, které by mohlo Aragorna navést na jejich stopu, je medailonek, jenž Pipin záměrně na místě zanechá. Oddíl poté putuje dále, ale mnohem rychleji a urputněji než předtím. Jeden ze skřetů se domnívá, že hobiti mají u sebe prsten, který touží získat pro sebe. Hobiti toho využijí a s pomocí svého důvtipu se snaží skřeta přimět pustit je na svobodu, za cenu prstenu, který ve skutečnosti nevlastní. Osvobození jsou nakonec díky náhodě a prchají.

Další etapa jejich dobrodružství se odehrává v obřím Farnorském lese. Zde dochází k životnímu setkání s bytostí, podobající se stromu, které se říká Ent a jmenuje se Stromovous. Toto setkání je pro hobity satisfakcí. Najednou cítí po dlouhé době bezpečí a se Stromovousem vedou konverzace o domově. To jim pomáhá zapomenout na všechny problémy vnějšího světa.

Vývoj, kterým obě postavy díky krizovým situacím prošly, není na první pohled příliš patrný. Pipin i Smíšek spíše upevňují své skutečné charaktery. Přes všechna prožitá dobrodružství i obavy jsou stále stejní, tedy pozitivní a optimističtí za každé situace, i té sebehorší. Zdá se tedy, že působení zla nemá na tyto dvě postavy téměř žádný vliv.

Cesta Pipina a Smíška se však postupně začíná rozdělovat, a to díky zvědavosti, kterou v sobě Pipin nedokáže potlačit. I přes Gandalfův zákaz nahlédne Pipin do Palantíru, kamene, přes který lze komunikovat se Sauronem. Pipin se s pánem Mordoru setkává a ohroží tak ochranu prstenu. Zde nastává pro Pipina prvotní rána osudu, poprvé si uvědomuje následky svého nezodpovědného

chování. Dochází k vývoji jeho osobnosti, ví, že svoji zvědavost musí potlačit a nevystavit tak znovu své přátele nebezpečí.

Po rozdělení procházejí obě postavy odlišným vývojem díky různým situacím, které prožívají. Pipin se setkává v Minas Tirith, kam putuje s Gandalfem, se zdejším správcem města, Denethorem. Zjišťuje také, že se jedná o otce Boromira. Cítí jistou zodpovědnost za smrt jeho syna a bez váhání nabízí své služby jako splacení svého dluhu za záchranu. Z Pipina se tak stává strážce citadely, ve městě poznává novou kulturu a stává se relativně oblíbeným mezi tamním vojskem. Zároveň se dozvídá o Frodovi a jeho cestě a při představě, jaké břemeno musí Frodo nést, se ho zmocňuje zoufalství.

Další krizová etapa pro Pipina nastává při obléhání Minas Tirith ze strany skřetů. Zde poznává mladého velitele Faramira, který je raněn po velké bitvě při obraně Osgiliathu, Raněný Faramir má být poté na příkaz svého otce, Denethora, který si myslí, že je jeho syn mrtev, upálen. Pipin si musí vybrat mezi loajalností, kterou Denethorovi slíbil, nebo vlastním srdcem, které mu říká, aby za každou cenu Faramira zachránil. Volí nakonec své srdce: jindy nesmělý hobit projeví svoji odvahu a za pomoci Gandalfa Faramira zachrání, a to i přes všechno nebezpečí, které ho čeká.

Smíškova cesta pokračuje s Aragornem a ostatními členy skupiny. Hobit pocítuje stagnaci ve svém vývoji. Je si vědom toho, že jeho přátelé bojují za jeho domov, a on sám není schopen jakkoliv pomoci, cítí se frustrován. Naděje pro Smíška přichází v podobně neznámého jezdce, který mu nabízí možnost přidat se k němu. Vzápětí zjišťuje, že jezdec je žena jménem Éowyn, dcera krále Theodéna. Ta prochází stejným osudem, jako Smíšek, není jí dovoleno připojit se k bitvě za obranu svých přátel. Oba tedy společně odmítají přijmout tento osud a vyrážejí do bitvy. Cestou Smíšek pocítuje rostoucí úzkost a často vzpomíná právě na svého přítele Pipina.

Nakonec Smíšek dorazí až na místo bitvy. Zde nastává jeho největší proměna na hrdinu a naplnění jeho poslání. Setkává se tu s nejhroživějším nepřítelem Sauronem, pánem všech Nazgûlů, Černokněžným králem Angmaru. Je svědkem bitvy mezi tímto netvorem a Éowyn, která se mu postaví tváří v tvář. Smíškovo srdce se naplní odvahou jeho vlastního lidu. Odhodlaně a opatrně se blíží ke králi Angmaru a když se zdá, že je vše ztraceno, tak právě on, hobit z Kraje, prokáže největší odvahu a bodne nepřítele do zad. Éowyn je tak schopná udělit smrtící ránu a svého nepřítele porazit.

Symbolickým koncem dobrodružné cesty je opětovné shledání Smíška a Pipina u bran Minas Tirith, kde bitva končí. Zde se opět projevuje nezdolná povaha hobitů: i přes všechny hrůzy minulosti nelze vidět rány na jejich duši.

Postavy Smělmíra Brandoráda a Peregrina Brala procházejí relativně odlišným vývojem oproti ostatním hobitům v příběhu. Odvaha, kterou na cestě projevují, je spíše výrazem vnitřního nutkání zapojit se do dění a bojovat za své přátele a Kraj. Na začátku cesty můžeme pozorovat dva podobně smýšlející hobity, kteří často neberou nic vážně a každou situaci dokáží zlehčit. Zajímavým faktem je, že si tuto povahu udrží opravdu přes všechny krizové situace. Může se jednat o způsob, jak si zároveň udržet odvážného ducha.

V pozdější fázi příběhu vidíme prvky jejich nově nabyté odvahy, a to konkrétně v boji u Minas Tirith. Smělmír Brandorád už nehodlá pouze čekat v bezpečí a nečinně přihlížet, jak jeho přátelé brání Středozem; i přes nesouhlas krále se tajně zapojuje do bitvy. Stěžejním faktorem jeho odvahy zůstává, že se dobrovolně účastní něčeho, co přesahuje jeho chápání a schopností. Můžeme tedy říci, že prostřednictvím dobrodružné cesty Smělmír Brandorád prošel zkouškou charakteru a stává se z něj hrdina. Zároveň si ale zachovává stejný smysl pro humor i své typické vlastnosti.

Peregrin Bral prochází podobnou zkouškou charakteru a jeho odvaha se nejvíce projeví při záchraně Faramira. Zde se jeho osobnost proměňuje. Většinou ustrašený a zvědavý hobit se postaví největšímu nepříteli a nachází v sobě pocit zodpovědnosti za život jiného tvora. Završením této proměny je jeho záchrana. Můžeme říci, že odvaha se u této postavy projevuje prostřednictvím zodpovědnosti a nesobeckosti. Zároveň i jeho charakter zůstává po dobrodružné cestě stejný. Obě postavy projevily výrazné známky odvahy, jejich povaha je však téměř nezměněna.

5. Závěr

Cílem mé bakalářské práce byla analýza dvou slavných příběhů J.R.R. Tolkiena, *Hobita* a *Pána prstenů*, a to s ohledem na téma odvahy a dobrodružství.

V teoretické části, která je úzce spojena s praktickou částí práce, jsem se zabýval charakteristikou fantastické a dobrodružné literatury. Vycházel jsem primárně z M.M. Bachtina a jeho analýzy dobrodružné literatury, založené na tématech zkoušky a cesty, a také z Tolkienovy eseje *O pohádkách*, kde jsou popsány hlavní funkce fantastických příběhů: obnova, únik a útěcha. Další část byla věnována přiblížení autorova života a díla ve vztahu k tématu práce.

Vlastní interpretace se soustředila na analýzu konkrétních znaků dobrodružné cesty a odvahy v obou Tolkienových dílech, i na souvislosti mezi těmito znaky a teoretickou charakteristikou dobrodružné literatury. Příběh každé z postav začíná většinou náhodným setkáním s jinou osobou, konkrétně s postavou Gandalfa Šedého, který se poté ujímá role zprostředkovatele dobrodružné výpravy. Cesta má funkci učitele, postava se učí novým věcem a vyvíjí se i její charakter, a to hlavně vlivem různých zkoušek a překážek. Konkrétní aspekty odvahy se liší podle typu postav. U hobitů jsou vyhrocenější, jelikož žádný z nich nemá předpoklady k vykonávání hrdinských činů. O to více pak můžeme pozorovat jejich vývoj a ocenit jejich odvalu. Obecně by se dalo říci, že hobiti jsou ti nejméně pravděpodobní hrdinové.

V další části práce jsem se zabýval analýzou a přiblížením konkrétních přelomových situací a odvahou postav. Postava Bilba Pytlíka v příběhu *Hobit* prošla naprosto neočekávaným dobrodružstvím, které na něm zanechalo viditelné změny. Zprvu nemůžeme pozorovat snad žádný náznak odvahy v jeho chování. Je až nezdravě fixován na svůj domov, prioritou je pro něj večeře a kapesníky, a rozhodně nestojí o žádná dobrodružství. Čtenář se dokáže ztotožnit s touto postavou právě kvůli tomu, jak moc se svým chováním podobá obyčejnému člověku.

Až nečekané setkání s Gandalfem Šedým posune Bilba v životě jiným směrem. Nachází v sobě naprosto nové schopnosti, dokáže zabít netvora a zachránit své přátele. S jistotou lze říci, že Bilbo Pytlík prochází intenzivním charakterovým vývojem, nalezne skrytou odvalu a stává se opravdovým hrdinou.

Thorin Pavéza prochází odlišným vývojem než ostatní postavy. Odvahu u něj můžeme najít již na začátku příběhu, kdy je nám představen jako vůdce společenstva. V krizových momentech v průběhu výpravy splňuje svoji roli vůdce, často tedy vidíme, že si dokáže zachovat chladnou hlavu, a zároveň je schopný boje, většinou tak výpravu vede dobrým směrem. Paradoxem této postavy je její vývoj, kdy se z odvážného vůdce stává lakomec. Můžeme tedy říci, že krizovou situaci Thorin nezvládl a pohltila ho touha po zlatu. Až na sklonku života si opět uvědomil své omyly a chyby. Tato postava ukazuje čtenáři, že i sebeodvážnější člověk dokáže propadnout některé formě pokušení, ale zároveň není vše ztraceno.

V rámci analýzy *Pána prstenů* jsem se rozhodl charakterizovat postavy čtyř hobitů. Lze říci, že právě u těchto postav je projev odvahy nejzřetelnější a přelomové momenty, které prožívají, jsou v kontextu celého příběhu nejdůležitější.

Často se setkáváme s názorem, že nejvýznamnější postavou v příběhu je Frodo Pytlík, a to právě kvůli jeho ochotě nést prsten do Hory Osudu. Nicméně během analýzy jsem došel k závěru, že nejvýznamnější úlohu v příběhu hraje Sam Křepelka, Frodův společník, díky jehož neustálé podpoře Frodo dokázal nalézt odvahu a překonat všechny přelomové momenty.

Frodo Pytlík, jemuž byl svěřen úkol nést Jeden prsten, nese i břímě celé Středozemě a jeho osudu. V průběhu cesty se vyvíjí nejen jeho odvaha, ale také vůle nést prsten dál. Diskutabilní je pak finální část jeho cesty, kde se rozhodne prsten nezničit. Zde si může čtenář říci, že Frodo neprošel zkouškou charakteru, nicméně je důležité brát v potaz fakt, že prsten působí na nositele ohromnou silou. Frodova odvaha a vůle nést prsten až samotné k hoře je vlastně ukazatelem té největší pevnosti charakteru a ochoty riskovat. I velmi silná osobnost by totiž v podobné situaci pravděpodobně zaváhala, a možná by se tak stalo i mnohem dříve.

V poslední analýze se věnuji postavám Peregrina Brala a Smělmíra Brandoráda. U těchto postav je nejvíce vidět projev odvahy prostřednictvím jejich patriotství. Vnášejí do příběhu jistou dávku nadlehčenosti, a to i v krizových situacích, ve kterých si vždy dokáží najít něco, čemu se lze zasmát. Jejich odvaha tkví právě ve schopnosti najít i v té nejhorší situaci něco pozitivního. Dobrodružná cesta na nich nezanechala takové změny, jako na Frodovi a Samovi, což můžeme přisuzovat buď jejich již zmíněné šťastné povaze, nebo menší obtížností jejich přelomových momentů. Nicméně se přikláním spíše k první variantě, jelikož jejich cesta obsahovala mnoho vážných situací,

například zajetí skřety. Vrcholem jejich odvahy je ochota vstoupit do bitev nad rámec jejich možností, kdy jejich hlavní motivací je vztah k ostatním.

U všech analyzovaných postav je možné vnímat Tolkienův záměr ukázat čtenářům, že odvahu a odhodlání čelit i sebevětším překážkám v sobě dokáže najít každý člověk.

6. Bibliografie

6.1. Primární zdroje:

Tolkien, J. R. R., & Vrba, F. (2012). *Hobit, aneb, Cesta tam a zase zpátky* (Vyd. 7., V Argo 3). Argo.

Tolkien, J. R. R. (2012). *The Hobbit*. HarperCollins.

Tolkien, J. R. R. (1991). *The Lord of the Rings*. HarperCollins.

Tolkien, J. R. R., & Pošustová-Menšíková, S. (2016). *Pán prstenů Souborné vydání*. Argo.

6.2. Sekundární zdroje:

Carpenter, H. (1993). *J.R.R. Tolkien: životopis* (1977 ed.). Mladá fronta.

Fisher, J. (August 2011). *Tolkien and the Study of His Sources: Critical Essays* (August 2011). McFarland.

Frazer, J. G. (2012). *Zlatá ratolest*. Československý spisovatel.

Jackson, R. (1981). *Fantasy: The Literature of Subversion*. Methuen Co.

James, E. J., & Mendlesohn, F. (2012). *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge University Press.

Pratchett, T., Pringle, D. (Ed.). (2002). *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Carlton Books.

Propp, V. J. (2008). *Morfologie pohádky a jiné studie* (Vyd. tohoto souboru 2).

Shippey, T. *The Road to Middle-Earth: How J. R. R. Tolkien Created a New Mythology* (1992nd ed.). Grafton.

Todorov, T. (1973). *The Fantastic: A Structural Approach To A Literary Genre*. Press of Case Western Reserve University.

Tolkien, J. R. R. (1992). *Pohádky*. Winston Smith.

6.3. Internetové zdroje:

Ancalagon. (Říjen, 2007). *Tolkien and Beowulf*. [Http://valarguild.org/](http://valarguild.org/). Dostupné z: <http://valarguild.org/varda/Tolkien/encyc/papers/Ancalagon/TolkienandBeowulf.htm>. [Převzato 22. června 2022].

Bowling, D. (21. ledna, 2013). *How did J.R.R. Tolkien's Catholicism influence his writing? (Part I)*. Aleteia.org. Dostupné z: <https://aleteia.org/2013/01/21/how-did-j-r-r-tolkiens-catholicism-influence-his-writing-part-i/>. [Převzato 21. června, 2022].

Course Hero. (2. prosince, 2016). *The Lord of the Rings Study Guide*. In *Course Hero*. Dostupné z: <https://www.coursehero.com/lit/The-Lord-of-the-Rings/>. [Převzato 26. června, 2022].

Jackson. *The Hobbit Symbols*. LitCharts LLC, July 21, 2015. Dostupné z: <https://www.litcharts.com/lit/the-hobbit/symbols>. [Převzato 25. června, 2022].

Origjanska, M. (Aug 16, 2017). *J.R.R. Tolkien's other adventure: Courting and marrying Edith Bratt*. [Www.thevintagenews.com/](http://www.thevintagenews.com/). Dostupné z: <https://www.thevintagenews.com/2017/08/16/j-r-r-tolkiens-other-adventure-courting-and-marrying-edith-bratt/?chrome=1>. [Převzato 2. července, 2022].

Sparknotes. (n.d.). *The Hobbit*. Dostupné z: <https://www.sparknotes.com/lit/hobbit/themes/>. [Převzato 25. července, 2022].

Tolkiengateway. *J.R.R. Tolkien's inspirations/notes*. (22 January 2018AD). http://tolkiengateway.net/wiki/J.R.R._Tolkien's_inspirations/notes#The_Bible_and_Christian_theology. [Převzato Tolkiengateway].

Wikipedia: the free encyclopedia. *J. R. R. Tolkien's influences*. (2001). Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/J._R._R._Tolkien%27s_influences?oldid=770363229#cite_note-Letters_#1-34. [Převzato 22. června, 2022].