



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

**Interpretace archetypů v dětské a fantastické literatuře**

**Archetypes in Children's and Fantastic Literature**

Vypracovala: Tereza Čmejková

Vedoucí práce: Mgr. Linda Kocmichová

České Budějovice 2015

## **PROHLÁŠENÍ**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Interpretace archetypů v dětské a fantastické literatuře vypracovala samostatně s použitím pramenů uvedených v bibliografii.

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 – v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných Pedagogickou fakultou 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 Hluboké nad Vltavou

Tereza Čmejková

dne 23. 4. 2015

.....

## **ANOTACE**

Cílem této bakalářské práce je stručná analýza vývoje archetypu hrdiny od nejstarších známých hrdinských eposů z Mezopotámie až po moderní hrdiny akčních thrillerů. Dalším cílem práce je popis základních archetypů vyskytujících se v pohádkách a dětské a fantastické literatuře. Nedílnou součástí práce je i snaha o aplikaci monomytického schématu Josepha Campbella zvaného „Hrdinovo dobrodružství“ na konkrétní díla fantastické literatury. Práce aplikuje monomytické schéma na tetralogii *Odkaz Dračích jezdců* od spisovatele Christophera Paoliniho.

## **ABSTRACT**

The objective of this Bachelor thesis is a brief analysis of the hero archetype development from the oldest known Mesopotamian heroic epics to the modern thriller action heroes. The other objective of the thesis is a description of basic archetypes occurring in fairy tales and children's and fantasy literature. An integral part of this thesis is also an attempt to apply Joseph Campbell's Monomyth scheme called The Hero's Journey to a particular works of fantasy literature. The thesis applies the Monomyth scheme to the *Inheritance Cycle* tetralogy written by Christopher Paolini.

Tímto bych chtěla poděkovat Mgr. Lindě Kocmichové za odborné vedení, za pomoc a cenné rady při zpracování této práce.

1	Úvod .....	1
2	Archetypy objevující se v pohádkách.....	2
2.1	Definice a popis základních jungovských archetypů objevujících se v pohádkách .....	3
2.1.1	Stín.....	3
2.1.2	Animus a anima .....	3
2.1.3	Velká matka .....	3
2.1.4	Moudrý stařec .....	4
2.1.5	Das Selbst .....	4
2.2	Pohádka a její vliv na člověka.....	4
3	Archetypy objevující se v dětské a fantastické literatuře .....	5
3.1	Definice vybraných archetypů a jejich identifikace v sérii Inheritance....	5
3.1.1	Hrdina .....	5
3.1.2	Mentor.....	6
3.1.3	Spojenec.....	6
3.1.4	Shapeshifter .....	7
3.1.5	Strážce prahu.....	7
3.1.6	Posel.....	7
4	Vývoj archetypu hrdiny .....	9
4.1	Vytvoření archetypu.....	9
4.1.1	Starověký hrdina .....	9
4.1.2	Kristus jako příklad archetypu hrdiny .....	9
4.1.3	Středověký hrdina .....	10
4.2	Mimoevropské variace archetypu .....	11
4.3	Archetyp v novověku .....	12
4.3.1	Renesance a baroko .....	12

4.3.2	Světec jako archetypální hrdina .....	12
4.3.3	Parodie na archetyp .....	12
4.3.4	Hrdina v období romantismu .....	12
4.4	Archetyp hrdiny v moderní době .....	13
4.4.1	Archetyp předmětem zkoumání vědy .....	13
4.4.2	Archetyp hrdiny v moderní a postmoderní době .....	13
5	Monomytické schéma v Eragonově dobrodružné cestě .....	15
5.1	ODCHOD .....	16
5.1.1	Dobrodružství volá .....	16
5.1.2	Nevyslyšené volání .....	17
5.1.3	Nadpřirozená pomoc .....	18
5.1.4	Překročení prvního prahu .....	19
5.1.5	V břicho velryby .....	20
5.2	INICIACE .....	22
5.2.1	Setkání s bohyní .....	22
5.2.2	Žena jako svůdkyně .....	23
5.2.3	Cesta zkoušek .....	23
5.2.4	Překročení prahu .....	24
5.2.5	Usmíření s otcem .....	25
5.2.6	Apoteóza .....	26
5.2.7	Nejvyšší dobrodiní .....	27
5.3	NÁVRAT .....	28
5.3.1	Odmítání návratu .....	28
5.3.2	Záchrana zvenčí .....	29
5.3.3	Překročení prahu návratu .....	30
5.3.4	Pán obou světů .....	30

5.3.5 Svoboda žít .....	31
ZÁVĚR .....	32
6 Bibliografie.....	34

# 1 ÚVOD

Tato bakalářská práce se zabývá vyhledáním odrazu teorií zabývajících se archetypy v dětské a fantastické literatuře.

Jedním z cílů práce je stručná analýza vývoje archetypu hrdiny, a to od nejstarších známých hrdinských eposů z Mezopotámie, přes středověkého hrdinu, až k analýze mimoevropských variací archetypů. Práce se nadále zabývá vnímáním archetypů v novověku – v období renesance, baroka a romantismu. Tuto kapitolu zakončuje pohled na hrdinu z hlediska moderní doby.

Práce dále identifikuje základní jungovské archetypy, které můžeme v pohádkách najít. Porovnává je s výskytem archetypů ve fantastické literatuře, které byly analyzovány podle monomytického schématu Josepha Campbella. Tato dvě porovnání slouží především ke zjištění, zda existuje rozdíl v identifikaci archetypů v těchto literárních žánrech.

Hlavní náplní mé práce však je praktická aplikace monomýtu na tetralogii *Odkaz Dračích jezdců*. Monomýtem označujeme dějové schéma hrdinova mytologického dobrodružství, které vzniklo stanovením základních elementů objevujících se v různých mytologiích. Tento model opakujících se struktur a fází byl popsán Josephem Campbellem v jeho díle *Tisíc tváří hrdiny*. Vzhledem k obsáhlosti Paoliniho tetralogie je snaha o aplikaci této teorie značně ztížena především vysokým počtem postav. Tyto postavy na sebe berou funkci určitého archetypu. Nicméně z důvodu rozsáhlého děje se velmi často stává, že postavy v průběhu svých dějových linií na sebe berou podobu a funkci jiných archetypů, a postupně se buď opět mění v ty původní, nebo se postavy rozvíjí dál a stávají se tak dalšími typy archetypů.

Snaha o identifikaci Campbellových opakujících se struktur v Paoliniho dílech spočívá ve vyhledání sedmnácti fází monomytické struktury. Tudíž primárním úkolem této práce je posoudit, zda je vůbec možné monomýt skutečně aplikovat a zároveň porovnat jejich pořadí s tím, které uvádí Campbell ve své knize *Tisíc tváří hrdiny*.



## 2 ARCHETYPY OBJEVUJÍCÍ SE V POHÁDKÁCH

Archetypy rozumíme modely a obrazy sdílené mezi všemi lidmi, kterými se projevuje tzv. kolektivní nevědomí<sup>1</sup>, složka nevědomí každého člověka. Je to ta část, kterou nedokážeme vědomě kontrolovat, takže můžeme říci, že do jisté míry žije nezávisle na nás. Projevuje se dennodenně jako součást našich postojů a rozhodnutí. U jednotlivců se pak objevuje ve snech právě skrze obrazy a symboly, jež můžeme vzít jako vodítko. Jsou totiž společné všem, jsou to produkty kolektivního nevědomí.

Zdrojem pro studium jsou pak látky, které mají dlouhou vyprávěcí tradici a které za svůj dlouhý život nasály zkušenost s neuvědomovanou stránkou lidské psychiky. Jedná se o pohádky, mýty a další kulturní památky. V těchto látkách se stále znovu aktualizuje potřeba ducha se osvobodit:

„Oduševnělá bytost je živá bytost. (...) Duše lstí a hravým škádlením svádí k životu línou hmotu, která nechce žít.“<sup>2</sup>

Objevitelem kolektivního nevědomí je Carl Gustav Jung, žák Sigmunda Freuda, zakladatele psychoanalýzy. Na svého učitele však Jung kriticky navazuje a zakládá školu analytické psychologie. Snad až na drobné výjimky se ani jedna z těchto osobností nezabývá účelově pohádkami a mýty. To dělají až jejich následovníci, jmenovitě Bruno Bettelheim a Marie-Louise von Franz. Oba se zabývají jednotlivými příběhy, nebo podobně jako Jung, pohádek a mýtů využívají k výkladu toho či onoho psychického jevu, neudávají však ucelený souhrn archetypálních motivů v tom kterém žánru. Ke stanovení archetypů objevujících se v pohádkách bychom však mohli využít Morfologii pohádky Vladimira Jakovleviče Proppa.

---

<sup>1</sup> AL, S. Nolen-Hoeksema. *Psychologie Atkinsonové a Hilgarda*.

<sup>2</sup> JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí*. s. 126

## 2.1 Definice a popis základních jungovských archetypů objevujících se v pohádkách

### 2.1.1 Stín

Tento archetyp zastupuje nevyjádřené a nezvnitřněné aspekty osobnosti. Archetyp stínu často reprezentuje silně potlačené pocity. Trauma, vina a ostatní negativní emoce na sebe ve snech mohou brát podobu monster, démonů, upírů a ostatních nepřátel. Negativní obraz tohoto archetypu je projektován na negativní postavy – zloduši, antagonisté, nepřátelé. Stín často vytváří konflikt, nejen aby měl hrdina příběhu důvod přijmout výzvu, ale aby ze sebe hrdina vydal to nejlepší.<sup>3</sup>

### 2.1.2 Animus a anima

Animus je mužská stránka osobnosti u ženy, anima naopak. Pohádkovým vyjádřením animy mužského hrdiny je nejčastěji zakletá princezna.<sup>4</sup> Nalezení a vysvobození princezny je symbolickým vyjádřením seznámení se s vlastní animou. Animus je v pohádkách méně přítomen. Obvykle jde o vlastního otce, který brání dceři ve svatbě, ale může jít i o chudého služebníka, který je ve skutečnosti princem.<sup>5</sup> Dále se také může jednat o starého muže (případně netvora), který se promění v krásného mladíka, například v pohádce Kráska a netvor.<sup>6</sup>

### 2.1.3 Velká matka

Archetyp s protikladnými vlastnostmi, představující destruktivní i tvořivé síly přírody. Postava, která ho v pohádkách představuje, je schopná pomáhat i ničit. Tento archetyp obvykle zastupují nejrůznější čarodějnice,<sup>7</sup> může však jít i o kouzelné babičky, nadpřirozené bytosti, které věnují hlavnímu hrdinovi kouzelné předměty a podobně.

---

<sup>3</sup> VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. s. 65

<sup>4</sup> více viz FRANZ, M. L. von. *Psychologický výklad pohádek*, s. 109

<sup>5</sup> klasický příklad – Pyšná princezna či Bajaja.

<sup>6</sup> FRANZ, M. L. von. *Psychologický výklad pohádek*, s. 140 – 141.

<sup>7</sup> FEIST, Jess. *Teorie osobnosti*, s. 17.

#### 2.1.4 Moudrý stařec

Archetyp moudrosti, symbol naší intuitivní znalosti života.

„Objevuje se v pohádkách jako král, mudrc nebo čaroděj, který přichází na pomoc ztrápenému hrdinovi a skrze nejvyšší moudrost mu pomáhá uniknout z jeho nezdarů.“<sup>8</sup>

#### 2.1.5 Das Selbst

Termín das Selbst je těžko přeložitelný do češtiny, snad nejuvěstičnější je „to vlastní“ nebo „to, oč jde“ - jádro problému, cíl. Das Selbst je archetypem dokončené individuace.

„Člověk, který prošel procesem individuace, dosáhl realizace svého das Selbst; zmenšil svou personu na minimum a uskutečnil svou individualitu; seznámil se s animou nebo animem; získal práceschopnou rovnováhu mezi introverzí a extraverzí; a co je snad nejobtížnější ze všeho, pozvedl své všechny čtyři funkce ke špičkové kvalitě.“<sup>9</sup>

V pohádkách bývá dokončení individuace symbolizováno zpravidla momentem, kdy hlavní hrdina získá království.

## 2.2 **Pohádka a její vliv na člověka**

Pro Junga bylo období dětství obdobím nevědomí.<sup>10</sup> S „vynořováním“ z nevědomí je podle jeho názoru možno začít až v období mládí. Lidové pohádky v jejich originální podobě sloužily coby katalyzátor této psychické proměny. Pohádky byly svými archetypálními obsahy návodem k harmonizaci duše jednotlivce s celkem světa, ke zvládnutí procesu Jungem označovaného jako individuace.

V této úloze mají pohádky mnoho společného s mýty. Pohádky prakticky hrály úlohu mýtu v období, kdy náboženský výklad světa ztrácel svou dominantní pozici, ale původní mýty byly dávno zapomenuty. Hlavním smyslem mýtů a pohádek je identifikovat, harmonizovat člověka s daným přírodním i společenským řádem, nikoliv odpovídat na otázky po povaze světa. Pohádkové

---

<sup>8</sup> FEIST, Jess. *Teorie osobnosti*. s. 18.

<sup>9</sup> tamtéž.

<sup>10</sup> HALÍK, Tomáš. *C. G. Jung a psychologie archetypů*. s. 25.

vypravování se tak vlastně stává návodem k individuálnímu lidskému jednání, k úspěšnému vypořádání se s úkoly, před které nás staví náš život.

### **3 ARCHETYPY OBJEVUJÍCÍ SE V DĚTSKÉ A FANTASTICKÉ LITERATUŘE**

Ke stanovení archetypů objevujících se v dětské a fantastické literatuře je možné využít Campbellova monomýtu. Monomýtem chápeme dějové schéma, které obsahuje opakující se struktury a fáze hrdinova dobrodružství. Toto schéma je možné aplikovat nejen na mýty a legendy, ale i na díla fantastické literatury, které jsou jimi inspirovány. V hrdinově dobrodružství se můžeme setkat s následujícími typy archetypů.

#### **3.1 Definice vybraných archetypů a jejich identifikace v sérii Inheritance**

##### **3.1.1 Hrdina**

Hrdina je hlavní archetypální postavou, která se v monomytické struktuře objevuje. Je to právě jeho dobrodružná cesta, kterou čtenář sleduje. Ostatní archetypy hrdinův příběh pouze doplňují.

Hlavním hrdinou série Inheritance je Eragon. Nicméně v jeho dobrodružství se objevují i další postavy aspirující na post hrdiny. V Odkazu Dračích jezdců se objevuje několik vypravěčských linií, které se vzájemně prolínají a vytváří tak souhrnný děj.

Od druhého dílu Odkazu Dračích jezdců se začíná rýsovat samostatná dějová linie sledující dobrodružný příběh Rorana – Eragonova bratrance. Začíná po té, co Eragon se svou dračicí Safirou a vypravěčem Bromem uprchnou z města, když je Roranův otec Gero zabit. Linie vyprávěcí Roranovo dobrodružství končí v poslední knize Inheritance kapitolou Death Throes. Ač Roranův příběh ještě pokračuje, sledujeme ho už pouze skrz Eragonovu dějovou linii.

Právě díky již výše zmíněným vypravěčským liniím, které detailně vypovídají Roranovo dobrodružství, je možné aplikovat monomytickou strukturu i na jeho

dobrodružství, čímž by byl Roran postaven do pozice hrdiny, stejně tak jako je jím Eragon.

V Odkazu Dračích jezdců je možné najít hned několik hrdinů, záleží tedy na tom, na čí dějovou linii je monomytická struktura aplikována a podle této struktury je možné identifikovat hlavního hrdinu. Lze se také řídit radou Christophera Voglera a rozpoznat hlavní postavu podle toho, která z nich se v průběhu příběhu nejvíce naučí.

### 3.1.2 Mentor

Archetypální postava mentora, která se poprvé objevuje ve třetí fázi monomytické struktury *Supernatural Aid*, má za cíl hrdinu nejen učit, ale i motivovat a vést. Obvykle ho mentor obdaruje věcmi, které mu v jeho dobrodružství pomůžou nebo ho dokonce zachrání. Campbell uvádí, že tento archetyp na sebe obvykle bere podobu mužů. V pohádkách může mít podobu čaroděje, poustevníka, pasáčka nebo kováře. Ve vyšší mytologii je však tato role reprezentována postavou průvodce, učitele či převozníka duší na onen svět.<sup>11</sup>

V sérii Odkazu Dračích jezdců můžeme najít hned tři mentory. Prvním z nich je Brom, který Eragona učí bojovat s mečem a základům kouzlení. Po Bromově smrti je Eragonovo vzdělání svěřeno do rukou elfa Oromise a draka Glaedra, kteří je učí nejen pokročilejší magii, ale i morálním aspektům použití magie. Na samém konci Eragonova dobrodružství můžeme identifikovat i samotného Eragona a Safiru jako archetypální postavy mentorů, kteří budou vychovávat budoucí generaci Dračích jezdců.

### 3.1.3 Spojenec

Archetyp „Spojenec“ se velmi často v hrdinově dobrodružství vyskytuje během cest, na které se hrdina vydává. Jejich funkce se velmi liší, od pouhého společníka na cestách až po svědomí. Hrdina se Spojenci též může svěřovat, a tak odhalit své další stránky osobnosti. Tím funguje jako prostředník při polidšťování hrdiny.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. s. 64

<sup>12</sup> VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. s. 71

Odkaz Dračích jezdců je velmi dlouhá série a právě díky její rozsáhlosti se objevuje nesčetné množství postav odpovídající tomuto archetypu. Některé postavy jsou zároveň i jinými archetypy. „Spojenci“ se stávají na určitou dobu, dokud nesplní funkci tohoto archetypu, a pak opět plní funkci předchozího archetypu. Jedná se například o Murtagha, který v prvním díle funguje jako archetyp „Spojence“, ale od druhého dílu již odpovídá archetypu „Stínu“. Dalšími příklady jsou postavy Aryi, Orika, Angely či Jeoda.

#### 3.1.4 Shapeshifter

Podle Voglera je Shapeshifter postavou často náladovou, která dokáže měnit svůj vzhled a většinou je opačného pohlaví než je sám hrdina. Čtenáři i hlavní postava často zpochybňují její lojalitu stejně jako její upřímnost. Obři, čarodějky či kouzelníci jsou tradiční podoby tohoto archetypu, které najdeme v pohádkách.<sup>13</sup>

V Eragonově dobrodružství najdeme tento archetyp v podobě postavy Angely bylinkářky - záhadné kouzelnice, kterou doprovází kočkodlak Solembum.

#### 3.1.5 Strážce prahu

Tento archetyp můžeme najít u fáze Překročení prvního prahu. Hlavní funkce strážce je odradit od překročení prahu ty, co nejsou hodni ho přejít. Hrdina proto musí strážce přechytračit nebo si z něj udělat spojence. Strážci nemají funkci hlavních záporných postav, mívají však podobu lupičů, žebráků nebo naopak neutrálních postav, které jsou součástí krajiny dobrodružného světa.<sup>14</sup>

V Eragonově dobrodružství se strážce poprvé objevuje právě v podobě lupiče a v druhém případě se jedná o neutrální postavu moudrého elfa, kterou lze považovat za součást lesů Du Weldenvarden.

#### 3.1.6 Posel

Archetyp Posla můžeme objevit v úplných začátcích příběhu, když hrdinovi přináší výzvu. Posel vždy oznamuje hrdinovi a čtenářům příchod významné

---

<sup>13</sup> VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. s. 59

<sup>14</sup> *tamtéž*. s. 49

změny, která má co nevidět nastat. Podoba archetypu Posla může být pozitivní, negativní i neutrální. Může jednat o zvíře i postavu.

„Whether it is an inner call, an external development, or a character bringing news of change, the energy of the Herald is needed in almost every story.“<sup>15</sup>

V Odkazu Dračích jezdců můžeme v první fázi Volání dobrodružství identifikovat Posla jako malého draka, jehož vejce Eragon najde v Dračích horách. Dalším případem, který má funkci tohoto archetypu, může být loď, kterou Eragon vídával ve snech. Ta symbolizuje Eragonův odchod z Alagaësie. Eragona tato loď na konci jeho dobrodružství odváží z dobrodružného světa dál.

---

<sup>15</sup> VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. s. 57

## 4 VÝVOJ ARCHETYPU HRDINY

„Mýtus o hrdinovi je nejrozšířenějším a patrně i nejstarším mýtem vůbec. Nacházíme ho už v africké a australské mytologii, u kultur Májů a Inků, ve starém Egyptě, Mezopotámii, antickém Řecku a Římě. Hrdinem byl Osiris, Achilles, Theseus, Herkules, Prométheus, Perzeus, Oidipus, Jonáš, ale také Adam, Mojžíš, Kristus či Buddha. Hrdinami je rovněž král Artur, Robin Hood, Ivanhoe nebo Juraj Jánošík, ale i Frodo a Harry Potter.“<sup>16</sup>

### 4.1 Vytvoření archetypu

#### 4.1.1 Starověký hrdina

Archetyp hrdiny začíná vznikat již v hlubokém pravěku. Na jeho vývoji se podílely nejen vzpomínky na dobově významné jednotlivce, ale i psychologicky podmíněné aspekty kolektivního vědomí lidské civilizace. Představa hrdiny se začíná silněji rozvíjet v době, kdy se strukturalizací společnosti vytváří vrstva společenské elity. Jedná se především o privilegované vrstvy válečníků a kněží, kteří si z příslušnosti k této elitě nárokují určitá práva. Faktorem ovlivňujícím další rozvoj archetypu je postupné utváření složitější mytologie. Vládnoucí vrstvy potřebují hrdinu jako zdůvodnění svých výsad nebo jako analogii ke své vlastní osobě.

Nejstarší známé hrdinské eposy pocházejí z doby bronzové. Mezopotamský epos O Gilgamešovi, židovské vyprávění o Mojžíšovi a zejména básnická díla Ilias a Odyssea připisované bájnému básníku Homérovi vytvářejí vzory hrdinských příběhů, na něž pak navazují všechny další. O tomto prvopočátku v době bronzové dobře svědčí právě Mojžíš. Motiv jeho ohrožení nepřáteli (Egyptané vraždící židovské děti), odeslání matkou v košíku po řece, náhodný nález a vychování v jiném prostředí je typickým projevem hrdinského archetypu. Srovnajme Sargona Akkadského, Romula a Rema či třeba Plaváčka z našich pohádek.

#### 4.1.2 Kristus jako příklad archetypu hrdiny

Díky transformaci křesťanství Pavlem z Tarsu, který učinil z malé židovské sekty

---

<sup>16</sup> ŠOLC, Vladislav. *Archetyp otce: a jiné hlubinně psychologické studie*. s. 66



myšlenkový systém přijatelný pro celý římský svět, stal se i Ježíš Kristus typickým příkladem archetypálního hrdiny. Z Bible již nelze vyčíst nic nebo téměř nic o historickém zakladateli sekty, ale mnohé o charakteristicky archetypální postavě. Ježíš je částečně božského původu, stejně jako například Romulus a Remus, či Hérakles. Jako Hérakles je v dětství pronásledován mocným nepřítelem, jemuž unikne pomocí zázraků. V dospělosti putuje a je následován družinou pomocníků jako Iásón. Vstupuje do podsvětí stejně jako Orfeus a jiní. Znaků antického hrdiny, které lze najít v Kristově příběhu je jistě více a nelze dnes rozlišit, které dodal vzdělaný římský občan Pavel a které jsou starší. V době pozdní antiky je Kristus ostatně jako héroos i chápán a zobrazován.<sup>17</sup>

Novozákonní příběh uchoval prvky antické představy o hrdinovi pro další doby, ale také tuto představu obohatil o nové prvky. V mnoha pozdějších příbězích je hrdina zrazen velmi blízkou osobou. Jde o prvek odvozený jistě z lidské empirické zkušenosti, ale Jidášova zrada tento prvek pevně ukotvila ve struktuře příběhů. Dalším příkladem může být kovář Mikeš archetypálně zrazený kamarádem, který ho chtěl připravit o vysvobozenou princeznu.

#### 4.1.3 Středověký hrdina

Na konci starověku ovlivní podobu archetypu hrdiny nové podněty. Jsou to individualizace moci a společenské úcty v nastupujícím feudalismu. Dále pak změny v politice, válčení, společnosti dané stěhováním národů. Hérakles či Pelops jsou spíše sportovci než válečníci, a tomu odpovídají i jejich hrdinské činy. Hrdina středověku je pak především válečník, v němž můžeme vidět vliv mytologie a myšlení nových tvůrců evropské kultury, Germánů, Keltů a později Slovanů. Rozpad římské moci donutil i romanizované obyvatelstvo k individualizaci obraného boje a tedy k přijetí modelu hrdiny - válečníka. Klasickým příkladem spojení barbarské a antické představy o hrdinovi jsou artušovské legendy.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> SVOBODA, Ludvík. *Encyklopedie antiky*. s. 279 - 280.

<sup>18</sup> PRATCHETT, Terry. *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. s. 23

Barbarský náčelník - hrdina se pod vlivem křesťanské tradice a praxe stěhování národů mění v Kristova vojína, obránce křesťanského univerza proti chaosu. Svědčí o tom rejstřík nepřátel rytířů krále Artuše a císaře Karla či bohatýrů velkoknížete Vladimíra. Bojují s hordami Tatarů, tlupami Sasů, Saracénů, s loupežníky, čaroději, tedy dobovými symboly zmatku, anti-řádu. Nejtypičtější legendy o středověkých hrdinech také zrodily právě hraniční kraje, kde se křesťanský svět pozdní antiky a jí ovlivněného raného středověku setkával se zcela odlišnými společnostmi (Anglie 6. století, Rusko století 11. až 13., Francie 8. až 9. století, Španělsko 11. až 13. století).

Mnohé prvky z barbarské mytologie přímo přešly do hrdinských příběhů středověku a dalších dob. Například cesta prstenu Nibelungů až k Prstenu moci z díla J. R. R. Tolkiena. Legendy o rytířích kulatého stolu pak jsou vůbec pohanské, jen s vnějším pláštěm římsko-křesťanské civilizace (viz Merlin).

Stabilizace středověkého světa barbarského válečnického hrdinu kultivuje, dává mu zjemnělý smysl pro poezii (která však v drsnější podobě nechybí ani jeho staršímu předchůdci) a též cit pro krásu. Specifickým znakem hrdiny se stává platonická láska ke krásné, ale nedostupné ženě. Zjemnělost hrdinů pak na konci středověku v překultivovaném prostředí západní Evropy přechází až v karikaturu (viz "rytířské" hry na burgundském dvoře v 15. století).

## 4.2 Mimoevropské variace archetypu

Velmi důrazným argumentem pro vyvozování archetypů z lidského podvědomí je podobnost hrdinských legend u civilizací, které spolu neměli žádný kontakt, pouze byli na stejném stupni vývoje. Tvrzení je možno doložit například javánským eposem Arjunawiwaha, kde najdeme hrdinu, iniciační pobyt v pustině u svatých mužů, zázračné válečnické schopnosti atd.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> DUBOVSKÁ, Zorica, Tomáš F PETRŮ a Zdeněk ZBOŘIL. *Dějiny Indonésie*. s. 73-75.

## 4.3 Archetyp v novověku

### 4.3.1 Renesance a baroko

V raném novověku jsou rozvíjeny starší varianty archetypu, znovu se literárně zpracovávají antické motivy, ale příliš nového se neobjevuje. Renesance se vrací k zájmu o vnitřní myšlenkové pochody hrdiny a to i záporného. Dobrým příkladem je Zuřivý Roland od Ludovica Ariosta nebo Shakespearův Macbeth.

Renesanční a barokní politická propaganda některé prvky archetypu využívá k oslavě významných osobností.

### 4.3.2 Světec jako archetypální hrdina

Specifickým typem hrdiny v evropské mytologii je světec. Na mnoho světců z období pozdní antiky a raného středověku lze aplikovat znaky archetypu. Svatý muž komunikuje s nadpřirozenem, koná statečné skutky, kterými bojuje proti démonům - někdy zcela fyzicky. Například svatý Prokop přiměl demony k poslušnosti nikoliv prvoplánově modlitbou, ale především násilím. Podobně bojové zásluhy se v legendách připisují svatému Patrikovi. Můžeme se tedy domnívat, že se zvláště u světců z okrajových oblastí křesťanství se do hagiografie promítli místní hrdinské legendy. Křesťanské označování martyřů za "Kristovy vojáky" tomuto chápání jenom napomáhalo.

### 4.3.3 Parodie na archetyp

Nejstarší parodie na hrdiny a hrdinské eposy známe už ze starověku, první se objevují v 6. a 5. století př. n. l. Například Batrachomyomachiá nebo Margités. Znovu je archetyp parodován až v renesanci. Nejtypičtějším příkladem je postava dona Quijota de La Mancha od Miguela de Cervantese. Zajímavé je, že parodie na archetypální hrdiny jsou ve světové literatuře málokdy zesměšňující, spíše jde o projev autorovy melancholie nad nedostatkem opravdových hrdinů v realitě.

### 4.3.4 Hrdina v období romantismu

V minulosti nebylo příliš obvyklé přijímat archetypální hrdiny jako závazné vzory chování. Výjimkou byla sebeidentifikace některých duševně nenormálních římských císařů s Héraklem, zde však šlo o teatrální výplod abnormality. Král Jan

Lucemburský se v mládí pokusil založit něco jako artušovský kulatý stůl, ale byl to pouze projev mladického nadšení, který pro malý ohlas rychle pustil z mysli. Rozsáhlejší vztažení archetypu k vlastní osobnosti přinesl romantismus, čili období zhruba od Velké francouzské revoluce po revoluční rok 1848. Zejména umělci a političtí aktivisté v té době vědomě napodobovali literární vzory.

Hrdina romantismu se po myšlenkově přímočarých středověkých bojovnících vrací ke starověkému hrdinovi pronásledovanému osudem a stojícímu před bezvýchodnou situací. Antičtí hrdinové jsou dobově aktualizováni v revolučních bojích let 1789 - 1794 a 1848-1849.

#### **4.4 Archetyp hrdiny v moderní době**

##### **4.4.1 Archetyp předmětem zkoumání vědy**

Od 19. století se archetyp hrdiny stává předmětem vědeckého zkoumání. To jde buď po stránce literární, nebo psychologické. Snad nejvíce se archetypem po stránce psychologické zabýval Carl G. Jung. Jako pokračovatel Freuda považoval Hrdinu společně s Otcem za protipól Panny a Matky, tedy jeden ze stavebních kamenů lidského podvědomí. Svoji teorii složitě rozpracoval. Jednotlivé aspekty archetypu pokládá za odraz různých fází podvědomí. Například božský původ hrdinů má být odrazem totální sebestřednosti dítěte.<sup>20</sup>

Z dalších autorů, kteří se archetypem zabývali, jmenujme například J. Sterna a jeho názor na existenci dvou odlišných principů Hrdiny – hrdiny mytologického a hrdiny biblického, na něž se archetyp nevztahuje.<sup>21</sup> Tento názor je však vzhledem k osudům Mojžíše či Krista poměrně rozporuplný.

##### **4.4.2 Archetyp hrdiny v moderní a postmoderní době**

Archetypální prvky v soudobé kultuře nacházíme velmi často. Typické jsou například "hrdinské" postavy filmových thrillerů. Velmi výrazně pak archetyp hrdiny rozvíjí v současnosti oblíbený žánr sci-fi a fantasy, například sága *Hvězdné*

---

<sup>20</sup> JUNG, Carl Gustav, BARZ Helmut. *Hrdina a archetyp matky: (symboly a proměny II)*.

<sup>21</sup> STERN, Jan. *Úvod do teorie hrdiny*. Britské listy [online].

války<sup>22</sup> G. Lucase, Tolkienova díla *Pán prstenů* a *Hobbit* či Paoloniho *Odkaz Dračích jezdců*.

---

<sup>22</sup> STERN, Jan. *Úvod do teorie hrdiny*. Britské listy [online].

## 5 MONOMYTICKÉ SCHÉMA V ERAGONOVĚ DOBRODRUŽNÉ CESTĚ

Monomýtem je označováno dějové schéma hrdinova mytologického dobrodružství, které vzniklo stanovením základních elementů objevujících se v různých mytologiích. Tento model opakujících se struktur a fází byl popsán Josephem Johnem Campbellem v jeho knize *Tisíc tváří hrdiny*. Podle Campbella můžeme za základní jednotku monomýtu označit vzorec, který je představen přechodovými rituály: odloučení – iniciace – návrat. Odloučení od světa, proniknutí ke zdroji moci a návrat, který rozšiřuje životní možnosti hrdiny.<sup>23</sup> Jednotlivá stádia Campbell dělí na dílčí fáze:

ODCHOD	INICIACE	NÁVRAT
Dobrodružství volá	Cesta zkoušek	Odmítání návratu
Nevyslyšené volání	Setkání s bohyní	Kouzelný útěk
Nadpřirozená pomoc	Žena jako svůdkyně	Záchrana zvenčí
Překročená prvního prahu	Usmíření s otcem	Překročení prahu návratu
V břicho velryby	Apoteóza	Pán obou světů
	Nejvyšší dobrodiní	Svoboda žít

Campbell uznává, že jeho schéma monomýtu nemusí vždy odpovídat legendě či mýtům v popisovaném plném rozsahu. Mnohé legendy oddělují nebo naopak zdůrazňují určité prvky cyklu, například motiv zkoušky nebo útěku. Postavy nebo epizody mohou splývat a určitý element se může zdvojit a objevovat se v různých podobách. Můžeme také najít několik nezávislých cyklů opakujících se v jednom příběhu, jako je tomu v legendě *Odyssea*.<sup>24</sup>

<sup>23</sup> CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. s. 45

<sup>24</sup> CAMPBELL, Joseph. *The Hero with Thousand Faces*. s. 155

## HRDINOVO DOBRODRUŽSTVÍ

Hrdina se vydává z každodenního světa do říše nadpřirozených divů, setkává se tam s úžasnými silami a dosahuje přesvědčivých vítězství. Ze svých tajuplných a dobrodružných cest se vrací se schopností prokazovat dobrodiní svým bližním.<sup>25</sup>

### 5.1 ODCHOD

Odloučení je prvním stádiem v hrdinově dobrodružství, které popisuje separaci hrdiny od jeho dosavadního všedního života. Hrdina se vydává přes práh do nového světa dobrodružství. Obvykle opouští svůj domov jako nevyzrálá postava, která musí překonat překážky a projít všemi fázemi dobrodružství, aby se mohla vrátit zpět v podobě zralé a plnohodnotné postavy hlavního hrdiny. Dále se v této fázi setkává se svým „hlavním“ mentorem a spolu s ním vstupuje do jiného, neznámého světa dobrodružství.<sup>26</sup> První stádium je Campbellem rozděleno do pěti dílčích částí.

#### 5.1.1 Dobrodružství volá

První etapa mytologické cesty, kterou označujeme jako „volání dobrodružství“, znamená, že osud povolal hrdinu a přesunul jeho duchovní těžiště do neznámého území, mimo hranice vymezené jeho společností.<sup>27</sup>

Etapa „Volání dobrodružství“ může mít podobu hloupé chyby či pouhé náhody. Jak sám Campbell uvádí, osudová chyba může vést k osudovým událostem. „Volání“ má v Eragonově dobrodružství podobu osudové náhody. Eragon vyrazí na lov do lesa, kde se před ním najednou objeví zbroušený modrý kámen. Ve skutečnosti se však jedná o jedno z posledních tří dračích vajec, která existují. Vejce mělo být původně kouzlem posláno Eragonovu otci Bromovi, který v té době žije v utajení ve stejné vesnici jako Eragon. Elfka Arya, která kouzlo provedla, nedokáže s určitostí vysvětlit, proč se vejce objevilo před Eragonem místo původně zamýšleného Broma. Až v posledním díle se dovídáme, že tuto změnu záměrně způsobila Eldunari.

---

<sup>25</sup> CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. s. 41

<sup>26</sup> INDICK, William. *Psychology for Screenwriters: Building Conflict in Your Script*. [e-kniha]

<sup>27</sup> CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. s. 63

Dračí vejce je v této situaci možné označit, jak již bylo výše zmíněno, jako posla (nebo také zvěstovatele dobrodružství). Bez ohledu na hlasitost volání a životní stádium, ve kterém se ozývá, má poselství vždy spojitost s určitým tajemstvím přeměny – staré představy, ideály a citové vzorce se změnily a už neodpovídají skutečnosti.<sup>28</sup> Ve své knize *Tisíc tváří hrdiny* Campbell též popisuje nejpravděpodobnější prostředí, ve kterém volání zaznívá. Tím je temný les, zurčící pramen, či odpudivý, podceňovaný zjev nositele moci osudu. V Eragonově příběhu se volání dobrodružství odehraje v tajemných lesích Dračích hor. Lidé žijící v jejich okolí se neodvažují do hor vstoupit, protože jsou spojovány s příběhy o podivných lidech a pověstmi o kouzlech.

### 5.1.2 Nevyslyšené volání

Druhou etapou Odloučení je „nevyslyšené volání“. To Campbell popisuje jako počáteční odmítnutí výzvy, které proměňuje dobrodružství v jeho pravý opak a uzavírá hrdinu za hradbou nudy či usilovné práce. Hrdina se tak stává obětí, kterou je třeba zachránit, jelikož ztrácí sílu nezbytnou pro vykonání kladných činů. I v Eragonově dobrodružství můžeme odmítnutí najít, i když pouze v náznacích. První z nich se odehrává v okamžiku nalezení vejce.

Eragon found the stone both beautiful and frightening (...) It would be tiresome to carry, and there was a chance it was dangerous. It might be better to leave it behind.

Eragonovo váhání, zda si má nalezený kámen vzít z lesa domů, můžeme interpretovat jako vnitřní boj zvědavosti s předsudky týkající se kouzel. Chlapec se rozhoduje, zda si má vejce ponechat a pokusit se ho prodat obchodníkům projíždějícím Carvahallem. Tím se dostaneme k druhému náznaku odmítnutí v podobě Eragonovi snahy vejce prodat. Nicméně v té době se stále ještě domníval, že je to pouze dobře obroušený kámen, za který by Eragon mohl získat nějaké jídlo. Nabízí se tedy otázka, zda tyto situace opravdu můžeme považovat za přímé odmítnutí volání dobrodružství, nebyl-li si Eragon vědom jeho skutečné povahy. Nejvýrazněji je tedy odmítnutí naznačeno v momentě, kdy po vylíhnutí malého draka Eragon zvažuje své možnosti.

---

<sup>28</sup> PAOLINI, Christopher. *Eragon*. s. 8



The simplest solution was just to kill the dragon, but the idea was repugnant, and he rejected it. (...) 'We live in a remote area and have done nothing to draw attention. (...) I could raise it in secret.'<sup>29</sup>

Jednou z možností, které Eragona napadají, je zabití draka, které by logicky bylo považováno za plnohodnotné odmítnutí celého dobrodružství, které nalezení dračího vejce představovalo. Nicméně Eragon tuto možnost okamžitě zavrhuje a dobrodružství pokračuje jeho rozhodnutím si draka ponechat. Chlapec, který malého draka tajně umisťuje do přilehlých lesů Dračích hor, nechává věcem volný průběh. Nepřemýšlí nad tím, co se stane, až bude Safira příliš velká na schovávanou v lese. Nicméně samotným ukryváním draka vědomě či nevědomě odmítá možnost přidat se ke Králi a volí si tak svou cestu. V té době patnáctiletý Eragon ve svém mládí a nezkušenosti však podcenil možnost, že by drak přece jen mohl být po čase objeven. Jeho rozhodnutí si draka tajně ponechat se tudíž rychle sráží s realitou v podobě králových bezcitných sluhů Ra'zaků, kteří ve snaze vypátrat Eragona a jeho draka zabijí Gera a spálí farmu. V tomto momentě Eragon postupuje do další fáze dobrodružství. Našel totiž motivaci, katalyzátor, v podobě pomsty. Pomsta patří mezi jednu z častých motivací v hrdinových dobrodružstvích, protože se s ní čtenáři do určité míry dokážou emocionálně ztotožnit při představě ztráty jejich blízkých. Je tudíž považována za extrémní leč oprávněné forma násilí. Kromě toho hrdina v těchto případech už nemá co ztratit, a tak se z něj stává velmi nebezpečný nepřítel.<sup>30</sup> Eragon, odhodlán pomstít smrt svého strýce, se vydává pronásledovat Ra'zaky.

### 5.1.3 Nadpřirozená pomoc

Třetí fázi Odloučení je „nadpřirozená pomoc“. Campbell uvádí, že ti, kteří vyslyšeli volání, se na své cestě za dobrodružstvím nejprve setkají s ochráncem. Nadpřirozený pomocník, který daruje poutníkovi amulety působící proti nepřátelským silám, které musí překonat. Roli ochránce v příběhu zastává Brom, bývalý Dračí jezdec a zároveň Eragonův otec. Pro Eragona je to alespoň zkraje příběhu pouze prostý vypravěč příběhů o Dračích jezdcích. Brom místo amuletů

---

<sup>29</sup> PAOLINI, Christopher. *Eragon*. s. 40

<sup>30</sup> INDICK, William. *Psychology for Screenwriters: Building Conflict in Your Script*. [e-kniha]

Eragonovi nabízí rady a znalosti o šermování, kouzlení a cti, a tak se během jejich cesty za Ra'zaky stává Eragonovým prvním mentorem.

Ačkoliv hrdina může najít i dalšího mentora, tentokrát již ne v jeho „domácím“ prostředí, ale ve světě dobrodružství, postava prvního mentora je nejvýznamnější. Hrdinovo dobrodružství obvykle končí tím, že hlavní hrdina se sám stane hlavním mentorem. Právě proto tato postava obvykle umírá již v první části dobrodružství – hrdinovi se tak stává jakousi duševní inspirací, která ho nadále doprovází jeho cestou.<sup>31</sup> Postava Broma je pro Eragona skutečně klíčová. Brom zemře na smrtelné zranění, které utrpěl při pokusu ochránit Eragona před Ra'zaky, v první části cesty. Eragon tou dobou starého vypravěče vnímá nejen jako svého mentora, ale především jako otcovskou postavu, která mu v jeho životě chyběla. Proto jsou Eragonova rozhodnutí a cesta za dobrodružstvím i nadále ovlivňována Bromovým otiskem na mladém Jezdci.

Eragon knew that he had been careless with the magic and that his reckless behavior would have doomed the Varden to certain defeat if he had died. (...) Brom would box my ears for getting into this mess, he thought.<sup>32</sup>

#### 5.1.4 Překročení prvního prahu

The familiar life horizon has been outgrown; the old concepts, ideals, and emotional patterns no longer fit; the time for the passing of a threshold is at hand.<sup>33</sup>

Etapa Překročení prvního prahu je v knize *Tisíc tváří hrdiny* definována jako příchod na samý okraj pásma cizí moci, kde se hrdina setkává se „strážcem prahu“. Ti označují hranice hrdinových současných možností, či jeho životní horizont, přičemž se za nimi rozprostírá temnota, neznámo a nebezpečí.<sup>34</sup> Překročení prvního prahu se odehraje v momentě, kdy Eragon opustí svou rodnou osadu Carvahall a vydává se společně s Bromem stopovat Ra'zaky. Carvahall byl doposud Eragonovi celým světem, a kromě loveckých výprav do Dračích hor a

---

<sup>31</sup> INDICK, William. *Psychology for Screenwriters: Building Conflict in Your Script*. [e-kniha]

<sup>32</sup> PAOLINI, Christopher. *Brisingr: The seven promises of Eragon Shadeslayer and Saphira*. Bjartskular. s. 70

<sup>33</sup> CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. s. 56

<sup>34</sup> *tamtéž*. s. 80

Gerovy farmy jeho hranice neopustil. Jeho zkušenosti jsou tudíž omezené pouze na tuto osadu.

A thin finger of smoke trailing up from the house was the only proof that the snowbound farm was inhabited. 'There is our whole world,' Roran observed somberly. Eragon shivered impatiently and grumbled, 'A good one too.'<sup>35</sup>

Eragon si je vědom velkého kroku, který odchodem z osady udělal. Zemi mimo Palancarovo údolí považoval za neznámou a divokou.

'This cannot, will not, be a permanent exile. Someday when it's safe, I'll return'...Throwing back his shoulders, he faced south and the strange, barbaric lands that lay there.

První práh má podobu mostu přes řeku Anoru, která dělí Carvahall od vesnice Therinsford. Na něm se Eragon s Bromem setkávají se Strážcem prahu. Archetyp Strážce prahu je v hrdinově dobrodružství definován následovně:

A hero who depends on his strength might attempt to overcome Threshold Guardians, while a hero who depends on his wits might evade, bribe, learn from and even convert the Guardians to his cause.<sup>36</sup>

Strážce má podobu tlustého, špinavého muže, který tvrdí, že je vlastníkem mostu, a tudíž mu Eragon s Bromem musí zaplatit pět zlatek za překročení jeho lávky přes řeku. Eragon, který by se s mužem hádal o nespravedlnosti takového požadavku, se v této situaci učí od Broma, že se nemůže hádat s každým hlupákem, ale raději ho po svém obelstít. Muži zaplatí požadovanou částku, ale pak zakopne a nepozorovaně muži prořízne měšec, aby dostal své peníze zpět.

#### 5.1.5 V břicho velryby

Pátá fáze je finálním krokem v separaci hlavního hrdiny od svého světa a sama sebe. Campbell poslední fázi Odloučení vidí jako představu, že překročení magického prahu je přechodem do oblasti znovuzrození, symbolizuje všeobecně rozšířený obraz břicha velryby. Mocnosti, které číhají na prahu, si hrdina nepodrobí, ani se s nimi neusmíří, ale pohltní ho neznámo. Dále motiv V břicho

---

<sup>35</sup> PAOLINI, Christopher. *Eragon*. s. 64

<sup>36</sup> GOODIN, Melinda Rose. *Archetypes in the hero's journey*. [online].

velryby klade velký důraz na fakt, že překročení prahu je určitou formou sebezničení. Hrdina tudíž do „velryby“ vstoupí v jedné formě a vynoří se v jiné. Tato fáze má podobu vnitřní změny. V překročení prvního prahu hrdina vstupuje do jiného, odlišného světa a tudíž změna probíhá spíš kolem něj. V této fázi musí změna nastat uvnitř hrdiny, proto Campbell vidí tuto etapu jako přechod do znovuzrození. Člověk musí poznat utrpení, poznat důvody jak a proč k němu dochází a pokud se odhodlá utrpení zastavit, začne tím proces znovuzrození.<sup>37</sup>

Kapitola, která je dle mého názoru klíčová právě pro tento motiv, je Obejv v Yazuaku. Pronásledování Ra'zaků zavede Broma s Eragonem do Yazuaku, první vesnice mimo Palancarovo údolí. Když vjedou do vyliďněné vesnice, uvidí uprostřed náměstí povražděné vesničany. Podle stop byli zabiti skupinou urgálů, rohatých zrud s šedivou kůží, které se v Alaghäesii vyskytují. Brom s Eragonem se pokouší z vesnice uniknout, ale narazí na dva urgaly, kteří zůstali, aby vesnici vyrabovali. Eragon na sebe upoutává pozornost od zraněného Broma a utíká do uličky mezi domy. Průchod je ale slepý, a tak v přímém ohrožení života Eragon podvědomě používá zároveň se svým lukem i kouzlo. Urgalové jsou mrtví a Eragon se vydává pomoci Bromovi, a po té oba prchají z vesnice.

V této kapitole se Eragon poprvé setkává se stvůrami, kromě Ra'zaků, které žijí za hranicí jeho dosavadního světa. Poprvé čelí životu ohrožující situaci, když se ho urgalové pokouší zabít. Poprvé, ač nevědomě, používá kouzlo, aby si tak zachránil život. Také si prvně uvědomuje cenu života, když spatří „výsledek zla“ v podobě nevinných vesničanů, jimž byl násilím vzat život. Všechna tato poprvé dohromady tvoří jakousi „první zkušenost“ se světem mimo bezpečí malé komunity v Carvahallu. V tu chvíli je pohlčen neznámem, jeho pohled na svět, který byl doposud poněkud naivní, se začíná měnit. Je to první střet s krutou realitou života mimo ochranné pásmo Palancarova údolí, ve kterém byl vychován. To můžeme označit jako finální oddělení od světa, který Eragon důvěrně znal. Slepou uličku s urgaly tedy považují za břicho velryby, ze kterého se Jezdec dostal bohatší o poznání, první zkušeností ze světa dobrodružství a touhou po změně.

---

<sup>37</sup> RAINBOW GRYPHON. *Hero's Journey. The Belly of the Whale*. [online].

## 5.2 INICIACE

### 5.2.1 Setkání s bohyní

Whatever in the world has lured, whatever has seemed to promise joy, has been premonitory of her existence (...). For she is the incarnation of the promise of perfection; the soul's assurance that, at the conclusion of its exile in a world of organized inadequacies, the bliss that once was known will be known again (...).<sup>38</sup>

V knize *Tisíc tváří hrdiny* je na tento archetyp bohyně nahlíženo dvojnásobným způsobem. Prvním z nich je krásná panna, která se objevuje v klasických pohádkách a mýtech. Tu můžeme vidět jako symbol naděje na lepší život, naděje, že po složitých zkouškách a utrpeních, které musí hrdina ještě překonat, následuje *bliss*, tedy blaženost. Campbell to spojuje s konceptem milující a pečující bohyně – role matky. Druhou stranou bohyně je strana zlá a ošklivá, která je obvykle v mýtech znázorněna zlou nebo ošklivou ženou. Tím Campbell dává najevo, že to, co pro nás je dobré, nás zároveň může zničit. Dále popisuje *bad mother* jako nedosažitelnou bohyni. Přičemž čím více se jí chce člověk přiblížit, tím více se mu vzdaluje. Jak je již výše popsáno, bohyně reprezentuje blaženost, dokonalé štěstí. Proto musí člověk přijmout obě tváře bohyně, aby této blaženosti dosáhl. Krásná panna symbolizuje dokonalost, ošklivá žena překážku, temnotu. A abychom se dostali k dokonalosti, musíme překonat překážky a obtíže.<sup>39</sup>

Podle Campbellovy struktury monomýtu by měla následovat fáze Cesta zkoušek. V Eragonově dobrodružství je však tato fáze přerušena setkáním s Aryou. Po Bromově smrti je Eragon během svých cest zajat ve městě Gil'ead stínem Durzou. Eragonovi se podařilo uniknout a zachránit zde uvězněnou elfku Aryu. Elfka byla otrávena a vážně zraněna, a tak ji s dračicí Safírou museli dopravit ke spojencům Vardenům, žijícím mezi trpaslíky v Beorských horách, aby ji vyléčili.

V této fázi má svůdkyně funkci archetypu animy, která zde vystupuje jako sexuální a romantický zájem hlavního hrdiny. Eragon se do Aryi

---

<sup>38</sup> CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. s. 87

<sup>39</sup> RAINBOW GRYPHON. *Hero's Journey. The Meeting with the Goddess*. [online].

zamiluje, ale jeho láska zůstává odmítána. Během příběhu se Arya stane pro Eragona jak fyzickým, tak emocionálním „pokušením“. Eragonova láska k Arye zůstane alespoň fyzicky nenaplněna. V posledním díle *Inheritance* se po emocionální stránce sblíží, ale Eragonův odchod jim neumožňuje šťastný konec.

### 5.2.2 Žena jako svůdkyně

Tato fáze v příběhu reprezentuje pokušení. Nemusí se nutně jednat o ženu, svůdkyně může reprezentovat i obyčejný materiální svět, který hrdinu láká a odvádí ho od cíle jeho cesty. V Eragonově dobrodružství tato fáze není nijak výrazná. Eragon, ač je někdy v pokušení zůstat na jednom z míst, která během svých cest navštíví, si vždy uvědomuje svůj úkol a důležitou roli, kterou na sebe nikdo jiný než on sám převzít nemůže.

### 5.2.3 Cesta zkoušek

Je to nejoblíbenější fáze mytických dobrodružství, která se skládá ze zkoušek, mnohdy i utrpení. Tyto zkoušky jsou zároveň „velkými činy“, které musí hrdina vykonat proto, aby si zasloužil svou pověst hrdiny a vůdce.<sup>40</sup> Zkoušky hrdinu testují především proto, aby ho posílily. Pokud udělá chybu, musí se z ní poučit a napravit ji. Tím se mu otevírá nové „zorné pole“ a on vidí, proč a kde udělal chybu, co jí následovalo a zamýšlí se nad tím, jak chybu napravit. Otevírají se mu tak nové možnosti, které před tím neviděl. Zkoušky také hrdinu učí postavit se vlastnímu strachu. Čím více nástrah hrdina překoná, tím více se učí o samotném fungování světa a života.<sup>41</sup>

V Eragonovi se tato fáze opakuje několikrát v průběhu série, nebo ji můžeme vidět jako jakousi souvislou fázi, která probíhá na pozadí příběhu, do kterého vstupují ostatní fáze dobrodružství. Vzhledem k rozsahu série knih *Inheritance* je nemožné označit jednu část jako cestu útrap. Eragon se cestou zkoušek vydává po té, co Eragonův mentor Brom zemře a on se vydává k rebelům Vardenům přes celou zemi. Během cesty je zajat Stínem a unesen do Gil'eadu, kde potkává a následně vysvobozuje Aryu. Na cestě k Vardenům ho čekají nástrahy nejen

---

<sup>40</sup> INDICK, William. *Psychology for Screenwriters: Building Conflict in Your Script*. [e-kniha]

<sup>41</sup> RAINBOW GRYPHON. *Hero's Journey. The Road of Trials*. [online].

v podobě rozsáhlé poušti Hadarak, ale i u samotných Vardenů, kde je na něj jako na prvního svobodného Jezdce poprvé vyvíjen tlak různých mocenských stran. U Vardenů také poprvé bojuje v bitvě proti urgálům, které na ně poslal král Galbatorix. Ve své první bitvě vítězí po té, co zabije vůdce urgalské armády stín Durzu, ač je sám těžce zraněn. Po té je povolán k výcviku do Du Weldenvarden se svým novým mentorem.

#### 5.2.4 Překročení prahu

Fáze překročení prahu se v Eragonovi opakuje. Tentokrát Eragon zůstává ve světě dobrodružství, jen vstupuje do jeho odlišné části, a to do elfského světa Du Weldenvarden. V Ellesmère, elfském hlavním městě, se odehrává značná část příběhu. Také je oproti tomu, s čím se Eragon doposud ve světě lidí a trpaslíků setkal, naprosto odlišná, proto ji zde zařazují jako doplňující, opakující se fázi. Na okraji Ellesméry se Eragon setkává se strážcem prahu, který má podobu starého, moudrého elfa, který stojí v kuželu oslnivého světla.

Arya said, He is Gilderien the Wise, Prince of House Miolandra, wielder of the White Flame of Vándil, and guardian of Ellesméra since the days of Du Fyrn Skulblaka, our war with the dragons. None may enter the city unless he permits it.<sup>42</sup>

Jak je již zmíněno v kapitole Nadpřirozená pomoc, Eragon se v Ellesmère setkává se svým druhým mentorem. Je jím poslední svobodný Jezdec Oromis a jeho drak Glaedr, kteří poslední století žili v utajení před světem a čekali na nového Jezdce a draka, aby mohli novou generaci učit. Eragon v Ellesmère podstupuje důležitý výcvik, který se více zaměřuje na cestu porozumění, než na výsledné kouzelné formule. Tento druh výcviku je pro Eragona nový a elf ho meditací učí otevřít se světu a sobě samému. Je to věc, která v Eragonově předchozím krátkém učení s Bromem chyběla, neboť se učil především jak něčeho nejjednodušeji dosáhnout. Eragon musel být co nejdříve schopen ubránit se nepřátelům v bitvě, a proto nezbýval dostatek času na výuku morálního charakteru užití kouzla, jeho důsledkům a schopnosti vzít za ně na sebe zodpovědnost. Právě v Ellesmère se pod dohledem starého Jezdce a jeho draka odehrává velký skok v jeho transformaci na cestě k moudřejšímu a zodpovědnějšímu já.

---

<sup>42</sup> PAOLINI, Christopher. *Eldest*. s. 221

### 5.2.5 Usmíření s otcem

Joseph Campbell zdůrazňuje, že u této fáze to není pouhé slovo atonement, nýbrž at-one-ment. Zjednodušeně se jedná o fázi usmíření s otcovskou postavou. Knižní sérii *Inheritance* provází nezodpovězená otcovská otázka od prvních stran téměř až do vyvrcholení příběhu. Eragon je od malička vychováván strýcem Gerem, v jehož péči ho před svým odchodem zanechala matka Selen. Otec byl Eragonovi neznámý. Jeho funkci zastupovaly postavy Gera a jeho prvního mentora Broma. Eragon se na konci druhé knihy *Eldest* dozví, že jeho otcem byl Morzan.

Morzan byl prvním z křivopřísežníků, jenž pomáhal králi Galbatorixovi svrhnout původní řád Jezdců. Eragon tímto poutem opovrhne a děsí se myšlenky, že jako jeho potomek bude následovat jeho kroky, a také že ho ostatní budou považovat zodpovědného za Morzanovy odporné činy. Dračí jezdec se v průběhu druhého a třetího dílu s identitou svého otce smiřuje a bojuje za vytvoření své vlastní identity.

Is that why you and Brom trained me, to be nothing more than a weapon against Galbatorix so that I may atone for the villainy of my father?(...)Whatever you think of me, though, I am not my father, nor my brother, and I refuse to follow in their footsteps.<sup>43</sup>

Ve třetí knize Eragon během své předposlední návštěvy Ellesméry odhalí pravdu, a to, že jeho skutečným otcem je Brom nikoli Morzan. A ač se s Bromem již neshledá, po tomto odhalení Eragon pociťuje určité spirituální sblížení, a je pyšný, že měl možnost s Bromem být, ačkoliv ho tehdy považovat jen za starého vypravěče legend o Jezdcích.

Look into your heart, Eragon, said Glaedr. You already know who he is, and you have known for a long time. (...) Your father is Brom.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> PAOLINI, Christopher. *Brisings: The seven promises of Eragon Shadeslayer and Saphira Bjartskular*. s. 603

<sup>44</sup> tamtéž. s. 604



### 5.2.6 Apoteóza

Like the Buddha himself, this godlike being is a pattern of the divine state to which the human hero attains who has gone beyond the last terrors of ignorance. "When the envelopment of consciousness has been annihilated, then he becomes free of all fear, beyond the reach of change."<sup>45</sup>

V této kapitole Campbell popisuje důležitost duality, a jak nás ovlivňuje. Do světa duality jsme již narozeni a je všude kolem nás – žena a muž, dobro a zlo, radost a utrpení. Apotéza je fáze, ve které hrdina překonává dualitu a ocitá se tak za její hranicí. Otevírá se mu cesta, která vede ke větší sociální harmonii, protože se dokáže otevřít nejen sám sobě, ale i ostatním. Hrdina se s dualitou setkal již ve fázi Setkání s bohyní, kdy přijímá dvě strany jedné mince, radost a zároveň utrpení, krásnou pannu a ošklivou ženou. Každý lidský hrdina směřuje k božskému stavu, zážitku pravé podstaty existence. Jedná se nejen o samotné spojení hrdiny s božskou podstatou, ale také přináší hlubší porozumění životu jako takovému.<sup>46</sup>

Apotéza byla v *Inheritance* poměrně složitá najít. Momenty, které se této fázi blížily, avšak podle mého názoru jí ještě plně nedosáhly, se odehrály v *Ellesmère* během Eragonova výcviku s Oromisem. Mladý Jezdec má za úkol meditovat na mýtině a otevřít svou mysl všemu kolem něj. V těchto okamžicích si Eragon neuvědomuje sám sebe, svou mysl je spojen s okolím, a přesahuje tak hranice svého těla a stává se vším živým okolo sebe. Část příběhu, která podle mě apotéze nejbližší, se odehrává ke konci čtvrtého dílu. Eragon se vydává ke skále Kuthian, aby mohl otevřít Pevnost duší. Po příletu ke skále zjistí, že pevnost otevře vyslovením svého pravého jména<sup>47</sup>. Eragonova cesta za poznáním vlastního pravého jména má podobu úvah a myšlenek. Zjištěním vlastního jména Jezdec ztrácí veškeré iluze o sobě samém, zůstává jenom pravá podstata, to, kým doopravdy je. Eragonovo pravé jméno není takové, jaké by si býval přál, ale postupně si uvědomuje, že rozhodně také není zavrženíhodné. Jezdec se se svou

---

<sup>45</sup> CAMPBELL, Joseph. *The Hero with Thousand Faces*. s. 139

<sup>46</sup> RAINBOW GRYPHON. *Hero's Journey. Apotheosis*. [online].

<sup>47</sup> pravé jméno je jméno vyslovené ve starověkém jazyce, které označuje pravou formu objektu nebo člověka. Vyslovením získává kouzelník plnou kontrolu nad daným objektem či člověkem.

nově odhalenou podstatou smiřuje, a zjišťuje, že tato znalost mu též umožňuje nový pohled nejen na sebe samého, ale na vše, kolem něj. Eragon v Pevnosti duší objeví nejen duše draků Eldunarí, ale i stovky dračích vajec. Před závěrečnou bitvou však byla informace o existenci vajec skrytá pro případ, že by Eragon krále neporazil a jejich existence by tak byla v ohrožení.

### 5.2.7 Nejvyšší dobrodiní

Finální fáze stádia Inicie je v českém překladu známá jako Nejvyšší dobrodiní. „The ultimate boon“ je ta část příběhu, ve které se odehrává naplnění cíle hrdinovy cesty. Hrdinu v naplnění jeho poslání podporuje i již dosažená apotéza. Můžeme říci, že díky ní dosáhl vyššího stupně vědomí. Z toho důvodu pro hrdinu není složité zbývající zkoušky, které ho dělí od splnění svého cíle, překonat. Odměna za splnění cíle může mít různé podoby – zlaté rouno, krásnou pannu, ale i mír.<sup>48</sup>

Ač se Eragon původně vydal na cestu pomstít svého strýce Gera zabitím Ra'zaků, během jeho dlouhé cesty se jeho prioritní cíl změní. Stane se jím svržení krále a osvobození Alagaësie a všech ras v ní žijící od jeho tyranské vlády. Scéna, kdy Eragon poráží Galbatorixe, je poměrně složitá. Figuruje v ní nejen tyto dvě hlavní postavy, ale také jejich draci a několik dalších postav. V závěrečné scéně se též objevuje odkaz na Broma, Eragonova mentora a otce.

‘I am not a strong spellcaster, nor are you, compared with Galbatorix, but when it comes to a wizards’ duel, *intelligence* is even more important than strength. (...) The trick isn’t inventing a spell no one else has ever thought of before; the trick is finding a spell your enemy has overlooked and using it against him. (...) Galbatorix is mad and therefore unpredictable, but he also has gaps in his reasoning that an ordinary person would not.’<sup>49</sup>

Eragon je blízko prohře souboje s králem, když používá proti Galbatorixovi kouzlo, které ho nutí porozumět zvrácenosti svého jednání a svých činů. Přítomné duše draků toho kouzlo dále modifikují, dokud neobsahuje více než pouhé porozumění, ale nutí Galbatorixe také prožít všechny pocity, dobré i

---

<sup>48</sup> RAINBOW GRYPHON. *Hero’s Journey. The Ultimate Boon*. [online].

<sup>49</sup> PAOLINI, Christopher. *Brisngr: The seven promises of Eragon Shadeslayer and Saphira Bjartskular*. s. 624

špatné, které v druhých probudil ode dne, kdy se narodil. Král záplavu vzpomínek neunes a sám se zničí, než aby nadále snášel následky kouzla. Eragonovou odměnou je nejen nově nastolený mír, ale především informace o existenci stovek dračích vajec, která mu byla po vítězství nad králem odkryta.

### 5.3 NÁVRAT

Třetí a závěrečné Campbellovo stádium, nazvané Návrat, se dělí na šest dílčích fází. V Eragonovi chybí celá polovina z nich.

#### 5.3.1 Odmítání návratu

První fází je Odmítání návratu. Tato část příběhu se odehrává bezprostředně po klimaxu příběhu. Hrdina dosáhne záměru své cesty a rozhoduje se, co dál. První možností je setrvání ve světě dobrodružství a utápění se v blaženosti z dosažení svého cíle. Druhou možností je navrácení zpět do obyčejného světa, ze kterého hrdina přišel.<sup>50</sup>

When the hero-quest has been accomplished (...) the adventurer still must return with his life-transmuting trophy. The full round, the norm of the monomyth, requires that the hero shall now begin the labor of bringing the runes of wisdom, the Golden Fleece, or his sleeping princess, back into the kingdom of humanity, where the boon may redound to the renewing of the community (...). But the responsibility has been frequently refused.<sup>51</sup>

Hrdina otálí s odchodem ze světa dobrodružství tak, jako se prve zdráhal do něj vstoupit. Velkou roli zde hraje změna, kterou hrdina prošel ve fázi apotézy. Stejně tak celý proces hrdinova dobrodružství na něm musí nevyhnutelně zanechat stopy, a proto váhá, zda se vůbec může vrátit na místo, kde býval někým jiným.<sup>52</sup>

Eragon návrat zpět do obyčejného světa odmítá. Po sesazení Galbatorixe usedá na trůn vůdkyně Vardenů Nasuada a země se pomalu začíná vzpamatovávat z dlouhé tyranské vlády a budování nové budoucnosti Alagaësie. Téma Eragonova návratu je v několika náznacích nastíněno v průběhu celé série. Poprvé je návrat zmíněn na samém počátku příběhu, právě když Eragon stál na prahu

---

<sup>50</sup> CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. s. 125

<sup>51</sup> tamtéž. s. 126

<sup>52</sup> INDICK, William. *Psychology for Screenwriters: Building Conflict in Your Script*. [e-kniha]

vedoucího do světa dobrodružství. Prohlásil, že jeho vyhnanství nebude trvat navěky a jednou, až to bude bezpečné, se vrátí. Ve stejném díle mu kouzelnice Angela vykládá osud z dračích kůstek. Předpoví mu, že z Alagaësie odejde a nikdy se už nevrátí, ač nemůže říct, kde nakonec skončí. Odchod bude nevyhnutelný, i když se mu Eragon bude snažit uniknout. Ve třetím díle je znovu připomenut obsah této věštby, když je Ra'zakem proklet k věčnému odchodu z Alagaësie.

V posledním čtvrtém díle Eragon objevuje své pravé jméno a během tohoto procesu přemítá nejen nad svými motivy, ale i nad svou a Safířinou budoucností. Uvědomuje si, že už není chlapcem, který se vydal s Bromem za pomstou, a že chce od života něco jiného než ten farmářský chlapec, jímž býval.

He had thought that he and Saphira would one day return, to live near the mountains he so loved. However, as he pondered the prospect, he slowly realized that it no longer appealed to him. (...) 'No,' said Eragon, and the word was like a hammerblow in the silence. 'I don't want go back.'<sup>53</sup>

### 5.3.2 Záchrana zvenčí

The hero may have to be brought back from his supernatural adventure by assistance from without. That is to say, the world may have to come and get him. For the bliss of the deep abode is not lightly abandoned in favor of the self-scattering of the wakened state.<sup>54</sup>

Tato fáze v Eragonově dobrodružství také chybí. Eragon je rozhodnut opustit Alagaësii již před poražením krále Galbatorixe. Po tomto vítězství nesetrvává v blaženém stavu dokonalého bytí, jak předpokládá Campbell, a tak není důvod pro záchranu zvenčí. Nicméně svůj obyčejný svět opravdu na chvíli navštíví. Po sesazení krále společně se Safírou cestují městy Království a pomáhají nastolit mír. Cestou proletí zničeným Carvahallem a navštíví Bromovu hrobku. To ho jen upevní ve svých úmyslech opustit Alagaësii, ochránit dračí vejce a Eldunari a začít budovat nový řád Jezdců mimo dosah nepřátel stále se skrývajících v této zemi.

---

<sup>53</sup> PAOLINI, Christopher. *Inheritance: The Valut of Souls*. s. 546

<sup>54</sup> CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. s. 137

### 5.3.3 Překročení prahu návratu

Campbell v této části zdůrazňuje rozdíl mezi božským a lidským světem. Hrdina se vydává z obyčejného světa do světa temného, neprobádaného – do světa dobrodružství. Odtud se vrací a jeho cesta zpět je popisována jako návrat z onoho světa. Nicméně nejdůležitější je porozumění, že oba tyto světy jsou vlastně jeden jediný svět.<sup>55</sup>

Tato fáze v sérii Inheritance je poměrně nevýrazná, především proto, že Eragon nesetrvává v blaženém stavu z dosažení svého cíle cesty nijak dlouho. Téměř okamžitě je opět zaneprázdněn nejen bojem s dozrívajícím odporem v zemi, ale i starostmi kde vychovat novou generaci Jezdců a uložit Eldunari. Aby měla tato fáze větší význam, musel by Eragon prožít intenzivní pocit blaženosti, a pak se vrátit zpět ke svému starému životu. Vzdát se vykonávání skutků, které mění Alagaësi a rozhodují o jejím osudu, k usazení se na farmě a zažívání pomíjivých radostí a smutků každodenního rutinního života.

### 5.3.4 Pán obou světů

Tato fáze je velmi složitá na interpretaci, obzvláště pokud se o to snažíme vesměs skrze západní pohled na svět. Do určité míry můžeme hrdinovy světy pochopit jako dvojí podobu osudu – jeden z nich je individuální osud hrdiny, který je založen na jeho osobním, spirituálním vývoji. Naplněním svého osudu a dosažením plného osobního vývoje vykonává hrdina skutky, které pomáhají lidem kolem něj, aby též naplnily své osudy. Díky tomuto cyklu se tudíž naplňuje i osud lidstva.<sup>56</sup>

Eragon, který zařizuje poslední záležitosti před opuštěním Alagaësie se setkává s Aryou a jejím nově vylíhnutým drakem Fírnenem. Eragon s Aryou si vyměňují svá pravá jména na důkaz bezmezné důvěry a náklonnosti. Eragon s ní sdílí svůj a Safiřin plán o jejich odchodu z Alagaësie a Arya odhaluje skutečnost, že byla zvolena novou královnou elfů. Jejich osudy se pod tíhou jejich povinností rozdělují. Ač zde Eragon nenaplňuje své tužby, naplňuje svůj osud. Jak již bylo

---

<sup>55</sup> RAINBOW GRYPHON. *Hero's Journey. The Crossing of the Return Threshold*. [online].

<sup>56</sup> RAINBOW GRYPHON. *Hero's Journey. Master of the Two Worlds*. [online].

zmíněno výše, Angela mu předpověděla odchod z Alagaësie, který je nevyhnutelný. Tím naplňuje svůj osud a přispívá tak k ovlivňování osudu lidstva Alagaësie výchovou nové generace nejen lidí, ale i trpaslíků, elfů a urgálů a jejich draků.

### 5.3.5 Svoboda žít

Eragon odešel z obyčejného světa přes práh do světa dobrodružství, kde překonal nástrahy a ostatní výzvy. Pomocí mentorů se učil vidět a vnímat věci, které mu dříve byly skryty, a tak dokázal naplnit účel své dobrodružné cesty a najít blaženost a moudrost. Eragon v blaženosti nesetřval dlouho a pokračoval dál. Stanovil si další cíl a na konci této cesty se vydává vstříc té nové, o které sám ještě nic neví. Eragon poslední kapitolou odplouvá z Alagaësie, aby mohl vychovat nové Jezdce a draky v míru, dokud nevybuduje stejně silný řád Dračích jezdců, který jim předcházel, aby se tak mohli znovu rozletět po Alagaësii a dohlížet na řád.

„We are the Riders. We stand between the light and the dark, and keep the balance between the two.“<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> PAOLINI, Christopher. *Eldest*. s. 401

## ZÁVĚR

Cílem této bakalářské práce bylo vyhledání odrazu teorií zabývajících se archetypy v dětské a fantastické literatuře.

V teoretické části práce jsem se zabývala vývojem archetypu hrdiny. Tento koncept se objevuje již v nejstarších zaznamenaných příbězích z doby bronzové. Významné dotvoření archetypu přinesla řecká antika, a dále pak válečnické keltské a germánské prvky raného středověku. Srovnatelné archetypální postavy najdeme ve vývojově odpovídajících kulturách na všech kontinentech, což dokládá skutečnost, že jde především o produkt lidské psychiky, a pouze v menší míře o odraz vzpomínek na konkrétní osobnosti. Ačkoli se někdy stává, že archetypální vlastnosti a příběhy opravdu jsou spojeny s historickou osobností známou z minulosti.

Dalším cílem mé práce bylo identifikovat základní archetypy objevující se v pohádkách, dětské a fantastické literatuře. K identifikaci archetypů v pohádkách jsem využila *Morfologii pohádky* Vladimira Jakovleviče Proppa, a pro základní archetypy ve fantastické literatuře jsem využila monomýtu Josepha Campbella popsaného v knize *Tisíc tváří hrdiny*. Hlavní rozdíl mezi identifikací archetypů v pohádkách a ve fantastické literatuře byl ten, že archetypy objevující se v pohádkách byly snáze rozpoznatelné. Ve většině případů to bylo proto, že postava měla funkci pouze jednoho archetypu. Zde však musíme však vzít v potaz cílovou skupinu čtenářů pohádek, kterou jsou právě děti, pro které musí být archetypy čitelné a srozumitelné, nezátížené kulturním materiálem. Tuto kulturní stopu naopak nesou právě mýty, legendy, a tudíž i fantastická literatura. Identifikace archetypů ve fantastické literatuře, konkrétně v díle *Odkaz Dračích jezdců* byla obtížná nejen velkým množstvím událostí, ale i vysokým počtem postav. Na druhou stranu jsme v této tetralogii schopni sledovat vývoj daných figur většinou od nevyzrálého a nedokonalého člověka, k jedinci, který postupem času získává zkušenosti a stává se tak vyzrálým a kompletním. Z tohoto důvodu na sebe může postava v průběhu svého vývoje brát různé funkce archetypů, a ačkoliv to samotnou identifikaci archetypů ztěžuje, z pohledu analýzy je to velmi zajímavé.

Hlavní částí mé práce byla praktická aplikace teorie monomýtu Josepha Campbella nazvaná „Hrdinovo dobrodružství“. Toto dějové schéma se skládá z opakujících se struktur a fází, které se dají aplikovat nejen na legendy a mýty, ale také na díla dětské a fantastické literatury. V Paoliniho příběhu o dospívání mladého Jezdce a draka jsem se snažila o identifikaci jednotlivých fází a analýzu jejich pořadí. První oddíl přechodového rituálu nazvaný Odloučení má podle Campbella pět fází. Všechny tyto fáze v Eragonově dobrodružné cestě existují, a to ve stejném pořadí, ve kterém je popsal sám Campbell. V druhém oddílu schématu dobrodružné cesty, zvaném Iniciece již můžeme rozeznat strukturální změny. První tři fáze zvané Cesta zkoušek, Setkání s bohyní a Žena jako svůdkyně, mají v Eragonově dobrodružné cestě přeházené pořadí. Po fázi Cesta zkoušek, umístěné v tomto případě až za fází Žena jako svůdkyně, nastává fáze Překročení prahu, která byla Campbellem přiřazena k oddílu Odloučení. V posledním oddíle nazvaném Návrat, se fáze Eragonova dobrodružství s obecným Campbellovým schématem opětovně shodují. Fáze Kouzelný útěk a Záchrana zvenčí v Eragonově příběhu zcela chybí.

Na závěr mohu konstatovat, že aplikaci monomýtu na tetralogii Odkaz Dračích jezdců považuji za poměrně složitou, a to z toho důvodu, že aby byl člověk schopen tuto analýzu provést, je k tomu potřeba poměrně podrobná znalost celé tetralogie. Výsledek nicméně prokázal, že se teorie Hrdinova dobrodružství dá úspěšně použít i na tato známá díla fantastické literatury.



## 6 BIBLIOGRAFIE

### Primární literatura

PAOLINI, Christopher. *Eragon*. Random House Children's Books: Corgi books 2005. 517s. ISBN 0-552-55209-7

PAOLINI, Christopher. *Eldest*. Random House Children's Books: Corgi books 2007. 681 s. ISBN 978-0-552-15552-6

PAOLINI, Christopher. *Brisings: The Seven Promises of Eragon Shadeslayer and Saphira Bjartskular*. Random House Children's Books: Corgi books 2010. 763 s. ISBN 978-0-552-16213-5

PAOLINI, Christopher. *Inheritance: The Valut of Souls*. Random House Children's Books, Great Britain: Doubleday 2011. 860 s. ISBN 978-0-385-61650-8

### Sekundární literatura

AL, S. Nolen-Hoeksema. *Psychologie Atkinsonové a Hilgarda*. Vyd. 3., [z anglického originálu přeložila Hana Antonínová]. přeprac. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-802-6200-833.

CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001, 339 s. ISBN 80-7178-354-4.

CAMPBELL, Joseph. *The Hero with Thousand Faces*. Princeton University Press. 2004. 380 s. ISBN 0-691-11924-4.

DUBOVSKÁ, Zorica, Tomáš F PETRŮ a Zdeněk ZBOŘIL. *Dějiny Indonésie*. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2005, 576 s. ISBN 80-7106-457-2.

FEIST, Jess. Teorie osobnosti. *Vhled*. 1990, roč. 0, č. 0, s. 10 – 48.

FRANZ, Marie-Louise von. *Psychologický výklad pohádek*. 2. vyd. 2008. ISBN 978-80-7367-489-2.

HALÍK, Tomáš. *C. G. Jung a psychologie archetypů*. *Bollingenská věž*. 1990, roč. 1, č. 2, s. 24 – 34.

JUNG, Carl Gustav; BARZ, Helmut. *Hrdina a archetyp matky: (symboly a proměny II)*. Vyd. 1. Přeložil Karel Plocek. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 2009, 478 s. ISBN 978-80-85880-11-3.

JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí*. Vyd. 1. Editor Helmut Barz. [z anglického originálu přeložili Eva Bosáková, Kristina Černá, Jan Černý]. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997, 437 s. ISBN 80-858-8011-3

PRATCHETT, Terry, KANTŮREK Jan. *Lehké fantastično: Úžasná zeměplocha*. 1. vyd. Praha: Talpress, 1993, 232 s. ISBN 80-85609-29-0

SVOBODA, Ludvík. *Encyklopedie antiky*. 1. vyd. Praha: Academia, 1973, 741 s., [16] s. obr. příl.

ŠOLC, Vladislav. *Archetyp otce: a jiné hlubinně psychologické studie*. Praha: Triton, 2009, 199 s., ISBN 978-807387281-6

### **Elektronické knihy**

INDICK, William. *Psychology for Screenwriters: Building Conflict in Your Script*. [e-kniha]

### **Internetové zdroje**

GOODIN, Melinda Rose. *Archetypes in the hero's journey* [online], [cit. 2014-02-13] Dostupné z: <<http://members.optusnet.com.au/~mgoodin68/archtype.htm#TheThresholdGuardian>>

RAINBOW GRYPHON. Hero's Journey. *The Belly of the Whale*. [online]. 14.10.2011 [cit. 2014-07-10]. Dostupné z:

<<http://www.rainbowgryphon.com/spirituality/heros-journey-belly-whale>>

RAINBOW GRYPHON. Hero's Journey. *The Meeting with the Goddess*. [online]. 5.11.2011 [cit. 2014-07-15]. Dostupné z:

<<http://www.rainbowgryphon.com/mythology/heros-journey-meeting-goddess>>

RAINBOW GRYPHON. Hero's Journey. *The Road of Trials*. [online]. 20.10.2011 [cit. 2014-07-25]. Dostupné z:

<<http://www.rainbowgryphon.com/mythology/heros-journey-road-trials>>

RAINBOW GRYPHON. Hero's Journey. *Apotheosis*. [online]. 26.11.2011 [cit. 2014-07-28]. Dostupné z: <<http://www.rainbowgryphon.com/mythology/heros-journey-apotheosis>>

RAINBOW GRYPHON. Hero's Journey. *The Ultimate Boon*. [online]. 2.12.2011 [cit. 2014-08-05]. Dostupné z:

<<http://www.rainbowgryphon.com/mythology/heros-journey-ultimate-boon>>

RAINBOW GRYPHON. Hero's Journey. *The Crossing of the Return Threshold*. [online]. 6.1.2012 [cit. 2014-08-03]. Dostupné z:

<<http://www.rainbowgryphon.com/mythology/heros-journey-crossing-return-threshold>>

RAINBOW GRYPHON. Hero's Journey. *Master of the Two Worlds*. [online]. 13.1.2012 [cit. 2014-08-06]. Dostupné z:

<<http://www.rainbowgryphon.com/mythology/heros-journey-master-two-worlds>>

STERN, Jan. *Úvod do teorie hrdiny*. Britské listy [online]. 23. 3. 2005, [cit. 2013-06-22]. Dostupné z: <<http://www.blisty.cz/art/22573.html>>