



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 cesty v příbězích Diany Wynne Jones *A Tale of Time City* a *Howl's Moving Castle*

The theme of the journey in the stories of Diana Wynne Jones *A Tale of Time City* and *Howl's Moving Castle*

Vypracovala: Alena Frašková, Aj-H, 3. ročník
Vedoucí bakalářské práce: PhDr. Kamila Vránková, Ph.D.
České Budějovice 2015

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci „Téma cesty v příbězích Diana Wynne Jones *A Tale of Time City* a *Howl's Moving Castle*“ vypracovala samostatně 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 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 Českých Budějovicích dne 27. 4. 2015

.....

Alena Frašková

Tímto děkuji PhDr. Kamile Vránkové, Ph.D. za průběžné konzultace a pomoc při vypracování mé bakalářské práce.

Anotace

Náplní bakalářské práce je zejména téma cesty a cestování v čase v příbězích Diany Wynne Jones *A Tale of Time City* a *Howl's Moving Castle*. Dále se zaměřím na motiv setkání, identitu hlavních postav a v neposlední řadě na jejich minulost, přítomnost i budoucnost. Praktické části předchází část teoretická, v níž blíže rozebírám život a dílo autorky a zaměřuji se i na souvislosti mezi jejím životem a literární tvorbou. Následně popisuji základní teoretická východiska, podle kterých se v práci řídím, tedy funkci chronotopu a vliv románu zasvěcení.

Abstract

The aim of this bachelor thesis is mainly the theme of the journey and time travel in the stories of Diana Wynne Jones *A Tale of Time City* and *Howl's Moving Castle*. I also focus on the motif of encounter, the identity of the main characters and, last but not least, on their past, present and future. The literary analysis is preceded by theoretical chapter, in which I describe the life and work of the author as well as the connections between her life and literary work. Then I analyse the basic theoretical resources I use in my bachelor thesis, such as the function of chronotope and the influence of the initiation novel.

Obsah

Úvod	1
1. Diana Wynne Jones	2
1.1. Dílo	2
1.2. Život	4
1.3. Souvislosti mezi dílem a životem autorky	5
2. Teoretický úvod	7
2.1. Chronotop	7
2.2. Čas v románu	8
2.3. Román zasvěcení	10
3. <i>A Tale of Time City</i>	12
3.1. Příběh	12
3.2. Cesta a cestování v čase	13
3.2.1. Funkce cesty – hledání předmětů a osob	15
3.2.2. Funkce cesty – hledání odpovědi a řešení problému	19
3.2.3. Funkce cesty – pomoc	22
3.2.4. Funkce cesty – únik z nebezpečí	23
3.3. Setkání	24
3.4. Identita Vivian	29
3.5. Time-ghosts	30
3.6. Minulost a paměť hlavních postav	32
3.7. Přítomnost i budoucnost	32
4. <i>Howl's Moving Castle</i>	34
4.1. Příběh	34
4.2. Cesta	34
4.3. Setkání	35
4.4. Identita Sophie	37
4.5. Minulost a paměť hlavních postav	38
4.6. Přítomnost i budoucnost	38
Závěr	40
Bibliografie	42
Primární literatura	42

Sekundární literatura	42
Internetové zdroje	42
Příloha	43

Úvod

Předložená bakalářská práce se zabývá tématem cesty a cestování v čase v příbězích Diany Wynne Jones *A Tale of Time City* (1987) a *Howl's Moving Castle* (1986). Literární analýza vychází z teoretických studií, které zkoumají cestu jako téma. Tato práce vychází zejména z Bachtina a jeho monografie *Román jako dialog* (1980), v níž definuje chronotop. Na toto téma dále zaměřují svoji pozornost Zdeněk Hrbata a Martin Procházka v díle *Romantismus a romantismy* (2005). O problematice tajemství píše ve své studii Viktor Šklovskij. Téma hledání a zasvěcení do tajemství lze najít i u Jessie L. Weston a Daniely Hodrové. Pokud jde o studie zabývající se dětskou fantasy literaturou, práce přihlíží zejména k dílu Colina Manlova, Petera Hunta a Sarah Gilead.

Jedna z kapitol bakalářské práce rozebírá život a dílo autorky, která je známá zejména svou fantasy literaturou pro děti i dospělé. Teoretická část práce se zaměří především na chronotop cesty a motiv setkání. Dále bude blíže rozebráno jedno z nejznámějších děl Diany Wynne Jones *A Tale of Time City* (1987) a *Howl's Moving Castle* (1986). Dalším cílem práce je zamyšlení se nad významem minulosti a paměti pro život hlavních postav, jejich hledání individuální identity a smyslu existence, jejich přítomnost i budoucnost. Jelikož je autorka známá hlavně v anglicky mluvících zemích a její dílo zatím téměř nebylo přeloženo do češtiny, bude blíže nastíněna i zápletka obou vybraných děl.

Vzhledem ke svému dlouholetému zájmu o fantasy literaturu jsem si pro svou bakalářskou práci zvolila autorku, jejíž díla a náměty z této oblasti mě nejvíce zaujaly. Její příběhy jsou čtivé a velmi lehce vtáhnou čtenáře do děje, což potvrzuje i spisovatelka Ursula K. Le Guin v předmluvě knihy *A Tale of Time City*.

1 Diana Wynne Jones

1.1. Dílo

Diana Wynne Jones je autorkou **anglické dětské fantasy literatury**. Colin Manlove ve svém díle *From Alice to Harry Potter: Children's Fantasy in England* (2003) tento typ literatury blíže specifikuje. „*Fantasy is a fiction involving the supernatural or impossible. Supernatural implies some form of magic or supernatural being, impossible means something we think cannot be.*“¹ Slovem „dětská“ je myšlena literatura psaná pro děti, ve které vystupují dětské hrdinové a pro kterou je typický šťastný konec. „Anglickou“ literaturou jsou míněna ta díla, která jsou vydávána v Anglii a čtena zejména anglickými čtenáři.

Anglická dětská fantasy literatura se v průběhu staletí měnila. Diana Jones se svými díly řadí především k osmdesátým létům devatenáctého století, tedy k období označovanému Colinem Manlovem za „*Playing with reality*“. Pro tyto příběhy je typické: „*they are more often set within entirely fantastic worlds, and they question reality by depicting it in multiple forms ... Worlds exist in parallel rather than in sequence*“...²

Diana Jones byla za svého života velice plodnou autorkou. Napsala přes čtyřicet děl, jejichž kompletní seznam, včetně doby vydání, je uveden v příloze. V této kapitole bych ráda zmínila její nejznámější série dobrodružných příběhů. Jako první v roce 1977 začala vycházet „*Chrestomanci series*“. Tato série se skládá se ze sedmi publikací, konkrétně *Charmed Life* (1977), *The Magicians of Caprona* (1980), *Witch Week* (1982), *The Lives of Christopher Chant* (1988), *Conrad's Fate* (2005), *The Pinhoe Egg* (2006) a *Mixed Magics* (2000). Příběhy jsou zasazeny do paralelně existujících světů, které se velmi podobají tomu našemu. V některých realitách je běžné ovládat magii, v jiných jsou za tuto dovednost lidé upalováni. První knihou série je *Charmed Life*, kde jsou hlavními postavami dva sirotci Cat a Gwendolen. Díky mocnému kouzelníkovi, v tomto světě nazývanému Chrestomanci, se dostávají do Chrestomanci Castle, ve kterém se učí používat magii a který je důležitým sídlem vlády mající na starost dohled nad magií.

Další, a rozhodně neméně významnou řadou knih, jsou příběhy spojené postavou kouzelníka Howla, tedy *Howl's Moving Castle* (1986), *Castle in the Air*

¹ MANLOVE, C., *From Alice to Harry Potter: Children's Fantasy in England*. Christchurch, N.Z. : Cybereditions, 2003, s. 10.

² Tamtéž, s. 141.

(1990) a *House of Many Ways* (2008). Na rozdíl od knihy první se v dalších příbězích objevují Sophie a Howl, hlavní postavy z *Howl's Moving Castle*, pouze okrajově. V *Castle in the Air* je hlavním hrdinou Abdullah, obchodník s koberci. Získá kouzelný koberec, který ho v noci zanechá za princeznou. Ta je však unesena a Abdullah se ji vydá zachránit. Na své cestě získá pomoc mnohých postav, se kterými se čtenář seznámil již v prvním románu. *House of Many Ways* je napsána z pohledu Charmain Baker, mladé dívky, jež se dostává do domu svého prastrýce a kouzelníka Williama. Zde se seznamuje s jeho učněm Peterem a společně prožívají dobrodružství v tomto podivuhodném místě.

Dalemark series je komponována čtyřmi knihami. První z nich – román *Cart and Cwiddar* - vyšla v roce 1975. Následovala díla *Drowned Ammet* (1977), *The Spellcoats* (1994) a jako poslední sérii uzavírá *Crown of Dalemark* z roku 1993. Příběh se odehrává v zemi Dalemark, která je rozvrácená válkou Severu proti Jihu. *The Spellcoats* je zasazen do doby několika tisíců let před hlavní dějovou linií. Hlavní postavou je Tanaqui, která je nucena i se svými sourozenci uprchnout před útokem nájezdníků a následně svádí boj s čarodějem Kankredinem. V *Cart and Cwiddar* je ústředním hrdinou Moril, hudebník, jehož otec je zabit a Moril se později se sourozenci vydává na sever Dalemarku. Jsou napadeni, ale díky nově objeveným magickým schopnostem Moril nepřátele poráží a zabije vraha svého otce. *Drowned Ammet* je příběhem vyprávějícím dobrodružství Alhammita Alhammitsona, jehož otec je považován za mrtvého a Alhammit se pokouší jeho smrt pomstít. *Crown of Dalemark* uzavírá celý příběh. Hrdinové z předchozích dílů se úspěšně pokusí sjednotit obě části země, Alhammit se stává králem a ukončuje tak dlouholetou válku.

Poslední sérií knih od Diany Wynne Jones je *Derkholm series*. Součástí této série jsou dva romány – *Dark Lord of Derkholm* (1998) a *Year of the Griffin* (2000). Příběh těchto románů se odehrává ve světě, kde je užívání magie považováno za běžné. Existence tohoto světa je však ohrožena turisty ze světa normálního a je rozhodnuto, že je více než nutné tento problém vyřešit. Pokračování příběhu se odehrává o několik let později, kdy magický svět čelí novým potížím, tentokrát snaze vyrovnat se se ztrátou turistického ruchu a nalezením vhodné alternativy.

1.2. Život

Diana Wynne Jones se narodila roku 1934. Měla dvě mladší sestry, Isobel a Ursulu. V září 1939 byly Diana i Isobel poslány kvůli hrozbě války z Londýna do Walesu k příbuzným. Jejich matka však nebyla spokojena s jejich výchovou, a proto se brzy stěhovaly zpět do Londýna. Stále se zvyšující hrozba leteckých útoků na Londýn vedla k další sérii stěhování, nejprve do Westmorlandu. Zde se Diana poprvé setkala se spisovatelem Arthurem Ransomem a Beatrix Potterovou.³

Vztah Diany a jejích rodičů nebyl zrovna nejlepší. Matka dcerám předurčila budoucnost a nehodlala na ní nic měnit. Ursula se měla stát herečkou, protože byla krásná, Isobel baletkou a Diana měla dál studovat, jelikož jedinou její předností, dle Dianiny matky, byla její inteligence. Diana však ve svých osmi letech došla k přesvědčení, že se jednou stane spisovatelkou, stejně jako o několik let později již na první pohled věděla, koho si vezme za manžela.

V roce 1943 se s rodinou přestěhovala do vesnice Thaxtedu, kde si její rodiče našli společnou práci v Clarence House. Zaměstnání se věnovali naplno a zbylo jim jen málo času na jejich dcery. Sestry se musely spoléhat jedna na druhou, protože ze strany rodičů zpravidla přicházela pouze kritika, zákazy nebo jen naprostý nezájem. Naštěstí se jim dostávalo pozornosti alespoň od jejich babičky z Yorkshiru.

Navzdory nepříznivým podmínkám, ve kterých autorka žila, se jí vedlo ve škole velice dobře. Díky své skvělé paměti neměla problémy se zapamatováním si učiva, a tak ji rodiče poslali nejprve na školu do Brentwoodu a později do Saffron Waldenu. Roku 1953 nastoupila na univerzitu Svaté Anny v Oxfordu. Ve škole se setkala s tak významnými osobnostmi, jako jsou C. S. Lewis a J. R. R. Tolkien, kteří se na její tvorbě zásadně podepsali.

Jelikož byl Dianin otec velice šetrný a nebyl ochoten vydávat příliš peněz za nákup nových knih, začala Diana psát příběhy už od svých třinácti let, a to zejména proto, aby ukojila svou touhu po čtení. Během svého pobytu v Thaxtedu se setkávala s mnoha zajímavými lidmi. Proběhlo zde i jedno z nejdůležitějších setkání v jejím životě, kdy poprvé uviděla svého budoucího muže Johna. Svatbu měli již v roce 1956

³ <<http://www.leemac.freemove.co.uk/autobiog.htm>>

ANDRES, L. R. (ed.), *Something about the Author Autobiography Series. Volume 7*. Gale, 1988.

a následujícího roku se znovu provdala i Dianina matka, neboť Dianin otec zemřel na začátku jejich vysokoškolských studií.

Společně s Johnem bydlela Diana v Londýně a poté v Oxfordu, kde s nimi několik let žila i Isobel. Ta studovala na univerzitě v Leicesteru a jejich sestra Ursula se stala herečkou. První syn Richard se Dianě narodil v roce 1958, v roce 1961 následoval druhorozený Michael a v roce 1963 přišel na svět i třetí syn Colin. Po narození synů se Diana pokoušela o svou literární prvotinu, byla však odmítnuta vydavateli. Zpočátku měla v plánu psát pro dospělé, brzy ale zjistila, že psát dětskou fantasy literaturu pro ni bude vhodnější. V roce 1972 napsala *Wilkins' Tooth* a následovně začala aktivně působit jako autorka dětské literatury. V roce 1977 vyhrála *Guardian Award for Children's Books* a roku 2004 byl legendárním animátorem Hayao Miyazakim zfilmován její úspěšný román *Howl's Moving Castle*. V roce 2009 jí byla diagnostikována rakovina plic, které podlehla 26. března 2011. Její sestra Ursula za ni posmrtně dopsala a vydala knihu *The Islands of Chaldea* (2014).

1.3. Souvislosti mezi dílem a životem autorky

V díle Diany Wynne Jones můžeme najít mnoho spojitostí s jejím životním příběhem. Stejně jako ona sama, i hrdinka jejího románu *Howl's Moving Castle* Sophie Hatter, je nejstarší ze tří sester a mnohdy za ně přebírá zodpovědnost. Se sestrami mají obě (autorka i hrdinka) velice intenzivní vztah a spíše se spoléhají v životě na ně než na své rodiče. Otcové Sophie i Diany brzy umírají a obě dívky se s tím musí dokázat vypořádat po svém. Sdílejí i svou vznětlivost, kterou autorka zdědila po svém otci. Co je ale z mého pohledu nejdůležitější, je fakt, že jak Diana, tak Sophie i jejich sestry měly svým okolím předurčeny určité neměnné osudy, přičemž Diana měla být „ta chytrá“ a Sophie se musela smířit s tím, že je nejstarší ze tří sester: ... „*it is quite a misfortune to be born the eldest of three. Everyone knows you are the one who will fail first, and worst, if the three of you set out to seek your fortunes*“.⁴

A Tale of Time City začíná stejně pro Vivian jako pro Dianu. Je začátek druhé světové války, rok 1939, a kvůli nebezpečí letadlových bombových útoků jsou děvčata poslána z Londýna na venkov z důvodu naděje v klidnější život. Setkání, která po

⁴ JONES, D. W., *Howl's Moving Castle*. Greenwillow Books, 1986, s. 14.

příjezdu následují, jsou pro obě dvě klíčová a v mnohém zvláštní. Vivian je unesena do jiného světa a Diana se ocitá ve Walesu, kde je životní styl a dokonce i jazyk odlišný od toho, na co byla z domova zvyklá.

Klíčovým motivem v dětské fantasy literatuře je oddělení mladého hrdiny od rodičů a bezpečí, což si autorka prožila na vlastní kůži. Již v útlém dětství je poslána do Walesu, kde čelí nejistotě z nového a neznámého. Je obklopena lidmi, kteří primárně mluví velštinou, se kterou se setkává poprvé v životě. V místní škole je jako jediná vyučována v angličtině, ostatní děti mají výuku ve velštině. Diana se poprvé ve Walesu setkává se svými příbuznými a ti jí na krátký čas nahrazují její vlastní rodiče. Právě tehdy dochází k obratu ve vztahu Diany a její matky, která byla nespokojená s Dianinou změnou – konkrétně s jejím novým velšským akcentem a faktem, že dívky začaly oslovovat tetu jako ‚matku‘. Odcizení od rodičů postupně graduje a vede až k momentu, kdy se Dianiny rodiče rozhodnou dívky přestěhovat mimo domov. Ve vesnici Thaxted bydlí sestry ve vedlejším domě a ne v hlavní budově po boku svých rodičů, což vede k mnohdy kuriózním situacím.

Tématika Walesu jako neznámého a nového je spjata ještě s jedním motivem vyskytujícím se v díle Diany Wynne Jones. V románu *Howl's Moving Castle* se hlavní hrdinka Sophie setkává s pro ni dosud neobjevenou zemí, ze které pochází čaroděj Howl. Jedná se o městečko ve Walesu, které Sophie spolu s Howlem navštěvuje. Tento svět i svět, z něhož Sophie pochází, existují paralelně a lze procházet z jednoho do druhého. Sophie zde objevuje nejenom jiný styl života a technologie, ale také se zde setkává s naprosto odlišným jazykem, velštinou.

Série stěhování a cestování, která provází Dianu životem, se stává příznačnou pro její dílo. Na rozdíl od blíže zkoumaných románů se Diana musí vyrovnávat s novým, neznámým prostředím už od svého raného dětství. Hrdinky jejích románů jsou přece jen o něco starší, zkušenější a neprožily citovou deprivaci a odcizení od rodičů v útlém dětství jako autorka.

2 Teoretický úvod

2.1. Chronotop

Bachtin ve svém díle *Román jako dialog* (1980) popisuje chronotop jako „bytostný souvztah osvojených časových a prostorových relací“... „V literárně uměleckém chronotopu splývají prostorové a časové indicie ve smysluplné a konkrétní jednotě. Čas se v něm zhušťuje, stává se hmotnějším a umělecky viditelným; prostor se naopak intenzifikuje, zapojuje se do pohybu času, syžetu a historie. Časové indicie se vyjevují v prostoru a prostor se zvýznamňuje a měří časem. Právě tento průnik řad a splývání indicií charakterizuje umělecký chronotop.“⁵

Dále uvádí: „Chronotop má v literatuře podstatný žánrový význam. Lze přímo říci, že je to právě chronotop, co určuje žánr a žánrové tvary, přičemž v literatuře je hlavním principem v chronotopu čas. Chronotop jako formálně-obsahová kategorie do značné míry determinuje také obraz člověka v literatuře, který má vždy bytostně chronotopickou povahu.“⁶

Ve své práci se budu blíže zabývat chronotopem cesty, setkání, krize a životního zlomu. Cesta je podle Bachtina „výsadním místem nahodilých setkání.“⁷ Na cestě se může potkat prakticky kdokoli s kýmkoli a právě taková setkání mnohdy tvoří zápletku celého příběhu. Konkrétnější případy budu rozebírat především v kapitole o románu *Howl's Moving Castle*, kde se hlavní hrdinka Sophie Hatter na své cestě setkává s nejrůznějšími lidmi, se kterými by se za normálních okolností nejspíš ani nikdy setkat nemohla.

Setkání na cestě má mnoho podob. Ne vždy jde o setkání žádoucí a příjemná. Spojujícím okamžikem obou blíže popisovaných děl je právě nežádoucí a neočekávané setkání, které uvrhne hlavní postavy románů do nové situace. Jsou nuceny se vydat novou životní cestou, která výrazně determinuje jejich budoucí život a ze které není návratu.

Mezi klíčové motivy spojené s tímto tématem patří motiv rozpoznání a nepoznání. Tento prvek je mnohdy určující a provází nejen dílo D. W. Jones, ale i veliké množství jiných beletristických děl daného žánru. Právě počáteční setkání Vivian

⁵ BACHTIN, M. M., *Román jako dialog*. Praha: Odeon, 1980, s. 222.

⁶ Tamtéž.

⁷ Tamtéž, s. 364.

s Jonathanem a Samem je založeno na kombinaci poznání a zároveň nepoznání, kým Vivian ve skutečnosti je. Dojde k omylu, který nelze vzít zpět. Nejdůležitější setkání Sophie je také pouhý omyl, kdy ji zlá čarodějnice zakleje v domněnku, že se jedná o jednu z jejích sester.

Setkání probíhají podle Bachtina i na úrovni oficiální, tedy ve veřejném a státním životě. Jsou svázaná přísnými společenskými pravidly a objevují se i v dále rozebíraných publikacích. Sophie musí podstoupit oficiální návštěvu u krále a Vivian je svědkem obřadů, které se pořádají v centru *Time City*.

Příběhy nevykreslují celý život hlavních postav, ale začínají v určitém krizovém momentu, kdy se hrdinky dostávají na křižovatku osudu a pokračují jinou cestou, než je ta, po které kráčely doposud. Jejich životní příběh je tak vykreslen jen v určujících momentech a není zachycen celý, tedy od jejich narození po smrt.

Putování Vivian a Sophie lze pokládat za novodobou pouť, kterou musejí podstoupit a tím skrze sebe očistit své okolí. Obě mají určený cíl, kterého musí dosáhnout, a pomocí své vůle, trpělivosti i odvahy se jim podaří uspět. Tématem životní poutě se ve svém díle *Romantismus a romantismy* (2005) blíže zabývá Zdeněk Hrbata a Martin Procházka.⁸

2.2. Čas v románu

V románu *A Tale of Time City* se setkáváme s takzvaným „cyklickým časem“. Bachtin ho popisuje následně: „*Nic se v něm neodehrává, všechno se v něm pouze dokola opakuje, všechno v něm „bývá“*“. *Maloměstský čas postrádá postupující historický chod, jeho pohyb je koloběh – koloběh týdne, měsíce, koloběh celého života.*“⁹ Příběh *Time City* je nejen zasazen mimo běžný čas a prostor, což bude blíže vysvětleno v následující kapitole, také se zde výrazně liší vnímáním času a okolního prostoru. Zdejší město má své pevné hranice, za kterými již nic neexistuje, a co je zdaleka nejdůležitější, všechn čas jako by se zde zastavil. Počasí je ovládáno a kopíruje vždy určitý vybraný rok z konkrétní části historie planety Země. Ceremoniály jsou zde dodržovány s železnou pevností a rozhodně se tento čas nedá považovat za hlavní čas příběhu. Pouze doplňuje děj a jsou v něm vidět kontrasty, na jedné straně stálého

⁸ HRBATA, Z., PROCHÁZKA, M., *Romantismus a romantismy*. Praha: Karolinum, 2005, s. 112.

⁹ BACHTIN, M. M., *Román*, s. 368.

a neměnného a na druhé straně nového, proměňujícího se. Hlavní hrdinové putují z *Time City*, mění svým jednáním již tak nestálé dějiny a následně se vracejí a pozorují jisté změny, které se začínají projevovat. Tyto změny nakonec vyvrcholí a málem zničí samotné město a dějiny lidstva.

Bachtin se ve své monografii zmiňuje o zhmotnělé historii, která se dá najít v díle Honoré de Balzaca, nicméně i v díle Diany Wynne Jones, konkrétně v románu *A Tale of Time City*. Vzhledem k přístupu k veškerému lidskému vědění má *Time City* možnost budovat prakticky cokoli si zamane. Vivian je proto překvapena, když na své cestě městem potkává velice staré domy, které vypadají, jako by tam stály už věky, a hned vedle nich velice moderní budovy. Styl, jímž jsou postaveny, ale nic nevypovídá o době, kdy byly vybudovány. Stejně tak i vybavení domácností se diametrálně liší, lze se setkat se starobylými kousky nábytku a zároveň i s ultramoderním vybavením.¹⁰

Zhmotnělá historie by se dala s nadsázkou najít v díle Diany Wynne Jones i v jiném případě. Autorka popisuje ve svém románu i jistý fenomén nazývaný *time-ghosts*. „*They happen because the City keeps using the same piece of space and time over and over again. If a person does the same thing often enough, they leave a mark in the air, like the ones you just saw. Habit-ghosts, we call them.*“¹¹ Existuje ještě jeden typ *time-ghosts*, nazývaný *once-ghosts*. „*...those happen when whatever they're doing is so important or so emotional that they leave a mark like the habit-ghosts.*“¹² Tito *time-ghosts* jsou přímým odrazem minulosti, ale i budoucnosti města. Existují sami o sobě, mohou být pozorováni, ale fungují pouze jako otisk momentu v čase. V románu sehrávají velice důležitou roli a blíže se jimi budu zabývat v rozboru díla *A Tale of Time City*.

Bachtin ve své studii upozorňuje i na obraz všedního života. Hrdina příběhu zažívá neobyčejné a výjimečné okamžiky a neprožívá tak běžný, každodenní život. Dobrým příkladem jsou právě dobrodružství Sophie Hatter. Její poklidná každodenní rutina je narušena, ocitá se v nové situaci a stává se hlavní určující silou příběhu.¹³

V neposlední řadě se Bachtin zmiňuje i o takzvaných směňujících se věcích. Ty mají velice blízko k pojetí času a historie v *A Tale of Time City*. Historie Země se dělí

¹⁰ Tamtéž.

¹¹ JONES, D. W., *A Tale of Time City*. United Kingdom: Methuen Children's Books, 1987, s. 43.

¹² Tamtéž, s. 52.

¹³ BACHTIN, M. M., *Román*, s. 254.

na *Unstable Eras* a *Fixed Eras*. Život ve *Fixed Eras* je přímo závislý na *Unstable Eras*, které jim předcházejí. Pokud se příliš naruší průběh dějin v některé z *Unstable Eras*, má to nebezpečné důsledky pro další život na Zemi i existenci *Time City*.¹⁴

2.3. Román zasvěcení

Iniciace a iniciační rity jsou blíže popsány v publikaci Daniely Hodrové *Román zasvěcení* (1993). Iniciační rity mají trojčlenné schéma, které se také vyskytuje v příbězích Diany Wynne Jones. V první fázi dítě opouští rodinu, což se děje na počátku obou románů. Vivian Smith je z rodného Londýna poslána na venkov a Sophie Hatter odchází z rodinného domu pryč kvůli svému zakletí ve stařenu. Obě tak opouštějí svůj původní život a postupují do další fáze. Podstupují různé zkoušky a nástrahy, které jim osud předhodí do cesty, a musejí se postupně adaptovat na nové prostředí, ve kterém žijí. Na konci obou knih se stávají plnohodnotnými členkami společnosti, nacházejí v ní své právoplatné místo. Pravá identita Vivian je prozrazena a Sophie se mění zpět do své původní podoby.¹⁵

Mezi nejznámější a nejvýstižnější příklad románu zasvěcení patří hledání svatého grálu. „*Román o hledání grálu je románem zasvěcení v nejčistší podobě, respektive může sloužit jako výchozí podoba tohoto žánrového typu či archetyp.*“¹⁶ Hledání svatého grálu je téma, jímž se blíže zabývá Jessie L. Weston v knize *From Ritual to Romance* (1997). „*There is a general consensus of evidence to the effect that the main object of the Quest is the restoration to health and vigour of a King suffering from infirmity caused by wounds, sickness, or old age.*“¹⁷ Špatný stav panovníka se projevuje i v zemi, které vládne. Sophie se během svého putování setkává s královskou rodinou a postupně zjišťuje, že jejich panství upadá. Králův bratr je nezvěstný a království čelí hrozbě zlé čarodějnice. Po nastolení pořádku a šťastném princově návratu se země opět vrací do původního stavu.

Viktor Šklovskij v díle *Teorie prózy* (2003) popisuje román s tajemstvím. Upozorňuje na fakt, že tajemství mívají zpočátku klamná řešení a až na konci děje se dozvídáme jejich řešení skutečná. Diana Wynne Jones vyniká svým talentem pro

¹⁴ Tamtéž, s. 248.

¹⁵ HODROVÁ, D., *Román zasvěcení*. Jinočany: H & H, 1993, s. 11.

¹⁶ Tamtéž, s. 39.

¹⁷ WESTON, J. L., *From Ritual to Romance*. New York: Dover Publications, 1997, Chapter II. The Task of the Hero.

vytváření a následné rozuzlení spleťtých tajemství a záhad v konkrétních příbězích. V průběhu děje poskytuje různá vodítka a zápletky, které na několika posledních stránkách knihy propojí do epického konce. V obou rozebíraných románech jsou záporné postavy odhaleny ve své skutečné podobě až v závěru a zcela tak vyvrací veškeré možné nesprávné interpretace celého příběhu.¹⁸

¹⁸ ŠKLOVSKIJ, V., *Teorie prózy*. Praha: Akropolis, 2003, s. 144.

3 *A Tale of Time City*

3.1. Příběh

Počátek příběhu uvádí čtenáře do období vypuknutí druhé světové války. Hrdinka příběhu Vivian Smith je mezi dětmi, které jsou v září roku 1939 evakuovány z Londýna. Místo očekávaného setkání se svou příbuznou Marthou Bradley se Vivian setkává s chlapcem jménem Jonathan, který ji přenese pomocí přístroje zvaného *time-lock*¹⁹ do *Time City*.²⁰

Zde Vivian vystupuje před ostatními jako Jonathanova sestřenice Vivian Sarah Lee, která několik let strávila ve dvacátém století a nyní se kvůli hrozbě války vrací zpět do *Time City*. Vivian se postupně seznamuje s jednotlivými obyvateli *Time City* a setkává se s místním fenoménem zvaným *time-ghosts*, kterému se budu blíže věnovat v jedné z podkapitol této práce.

Vivian spolu s Jonathanem a jeho bratrancem Samem podstupuje řadu cest z *Time City* do historie lidstva, kde se pokouší nalézt předměty nazývané *Caskets*.²¹ Každá z těchto cest s sebou přináší řadu nebezpečí, a to nejen pro Vivian a její přátele, ale i pro samotné lidstvo, které může být neblaze ohroženo zásahy do historie. Na těchto výpravách do minulosti se Vivian setkává s jednotlivými ochránci *Caskets* nazývanými *Guardians*.²²

Během krátkého pobytu Vivian v *Time City* se postupně samotné město i celá lidská historie dostávají do krize. Ta vrcholí příchodem Vivian Sarah Lee a jejích rodičů do *Time City*. Ti se pokusí svrhnout dosavadní systém v *Time City* a převzít moc do svých rukou. Vivian tomu s pomocí obyvatel města zabrání a je nastolen nový řád.

¹⁹ Zařízení užívané k cestování v čase. S pomocí *time-locks* jsou obyvatelé *Time City* schopni cestovat do historie lidstva a zpět. Tento vynález také umožňuje příchod obyvatel z jednotlivých částí historie do *Time City*. Vstup mají povolen pouze obyvatelé z tzv. *Fixed Eras*. Jedná se o takové části dějin lidstva, kde je veškerá lidská historie předem známá a téměř beze změn. Na obchodování s těmito érami je *Time City* přímo závislé.

²⁰ Město mimo běžný čas a prostor. Jedná se o nejdelší *Unstable Era* v celé historii lidstva.

²¹ *Caskets*, často nazývané také jako *Polarities*, jsou předměty ukotvené v historii, jejichž úkolem je zajistit existenci *Time City*. Fungují jako motor, který pohání město a unáší jej proti proudu dějin.

²² Jedná se o 4 části osobnosti zakladatele *Time City* Faber Johna. Ten kdysi rozdělil svou existenci a každá měla chránit jednu z *Caskets*.

3.2. Cesta a cestování v čase

Cesta, v níž Vivian Smith putuje vlakem z rodného Londýna na venkov, je primárně únikem z tíživé situace, jejíž příčinou je počátek války. Tato cesta je plánovaná a na jejím konci má dojít k setkání Vivian s Marthou Bradley. Moment, kdy se Vivian poprvé objevuje na nádraží malého města, je klíčový pro celý příběh. Nejen, že se zde setkává s Jonathanem, který nadobro změní její osud, ale následně se do stejného momentu bude ještě několikrát vracet ve snaze změnit dějiny k lepšímu.

Vivian není jediná, kdo podstoupí cestu do této konkrétní chvíle v dějinách lidstva. Na nádraží se vydají i někteří obyvatelé *Time City* nazývaní *Time Patrollers*.²³ Jejich úkolem je vyhledat Vivian, vysvětlit jí, že její přítomnost v tomto století způsobuje chaos a že je nezbytně nutné ji přenést do některé z *Fixed Eras*. *Time Patrollers* se nepodaří Vivian nalézt, a tím se celá jejich mise stává neúspěšnou. Místo nich se však Vivian setkává s jiným obyvatelem *Time City*, Jonathanem Lee Walkerem. Jeho cílem je nalézt osobu známou z dějin *Time City*, manželku zakladatele města *Time Lady*. Ta se kdysi údajně pohádala se svým manželem Faber Johnem ohledně fungování města a ten ji nakonec za trest uvrhl do historie. Jonathan věří, že to právě ona způsobuje problémy v historii a je nezbytně nutné ji zastavit. Pravda je však taková, že veškeré problémy jsou způsobeny někým jiným.

Vivian Sarah Lee, sestřenice Sama a Jonathana, se spolu se svými rodiči pokouší získat nadvládu nad *Time City*. Před lety byli posláni do dvacátého století jako *Observers*²⁴ a od té doby získávali informace potřebné k převzetí města. Zjistili přibližná místa, kde se nachází jednotlivé *Caskets*, a v průběhu příběhu se jim podaří načas zmocnit dvou z nich. První z *Caskets* se nachází ve dvacátém století. Vivian Sarah Lee se proto několikrát vrací do chvíle příjezdu vlaku s evakuovanými dětmi a snaží se obelstít ochránce první a nejslabší z *Caskets*, bytost zvanou *Iron Guardian*. Nejprve využívá pomoci studenta z historie Leona Hardyho, kterému se díky těmto cestám podaří vytvořit velice realistický hologram *Iron Guardian*, a následně změní svou taktiku a zmate *Iron Guardian* tím, že přijede spolu s ostatními dětmi vlakem z Londýna. Zde se vydává za Vivian Smith a je odvedena Marthou Bradley z nástupiště.

²³ Mají v zásadě funkci policie v *Time City*, která má na starost cestování v čase. Primárně se snaží stabilizovat dějiny a předcházet krizím, které mohou nastat.

²⁴ Pozorovatelé rozmístění do dějin lidstva. Jejich úkolem je podávat pravidelná hlášení do *Time City* a v případě ohrožení přivolat pomoc z města.

Vivian Sarah Lee díky tomu úspěšně ukradne *Iron Casket* a bude jedinou osobou příběhu, které se ve dvacátém století skutečně podaří uspět a naplnit záměrný cíl své cesty.

Vivian je Jonathanem přenesena do *Time City*. V tomto momentu je narušeno původní směřování cesty hrdinky, která měla strávit válku u své příbuzné a vrátit se zpět ke svým rodičům do Londýna po vyhlášení míru a uklidnění situace. Namísto toho se souhrou okolností objevuje na místě, o jehož existenci dosud neslyšela. Vše, co po tomto krizovém momentu následuje, je společná pouť Vivian, Jonathana a Sama s účelem zachránit *Time City* a historii lidstva a uspět tam, kde jiní selhali. Výchozím bodem pro jejich cesty se stává *Annuate Palace*, kde bydlí Jonathan a od svého příchodu do *Time City* zde žije i Vivian.

Na cestování do historie, které je jedním z hlavních témat románu, lze nahlížet více způsoby. Jedná se o přechod z bezčasí do času. Obyvatelé *Time City* vnímají tyto cesty pouze jako putování z bezčasí města do historie, zatímco pro hlavní hrdinku jde o cesty do minulosti a budoucnosti, přičemž výchozím bodem je pro ni dvacáté století, v němž se narodila.

Cesty, které Vivian spolu s chlapci podniká, se dají rozdělit do několika kategorií podle jejich funkce. První z nich má za cíl nalézt nějaký předmět, ať už se jedná o nalezení jednotlivých *Caskets*, které jsou pro příběh zásadní, nebo i méně důležitých věcí, jako jsou například kusy oblečení rozházené Jonathanovým otcem po *Annuate Palace*.

Druhým typem cest jsou ty, jejichž účelem je nalezení nějaké konkrétní osoby. Tyto cesty mnohdy končí jinak, než byly původně zamýšleny. Ať už jde o již zmíněné hledání Vivian a následné nedorozumění na počátku románu, kterým se budu blíže zabývat v podkapitole „Setkání“, nebo snaha o polapení zloděje *Caskets*. Mnohdy je cílem cesty nalezení předmětů i osob zároveň, proto tyto funkce cesty blíže rozebírám ve společné podkapitole.

Třetí funkcí cest je hledání odpovědi a řešení určitých problémů. V tomto ohledu exceluje Vivian, jež do celé záležitosti krize *Time City* a historie vnáší nový pohled. Využívá informace nejen od Jonathana a Sama, ale i od svého nového učitele,

Dr. Hakona Wilandera²⁵, androida pracujícího pro Jonathanova otce Elia, od jednotlivých ochránců *Caskets* a mnoha dalších.

Čtvrtým typem jsou cesty spojené s poskytnutím pomoci. Zde je situace složitější, neboť všechny cesty Vivian směřují ve svém důsledku k pomoci *Time City* a lidstvu jako takovému. Vivian se však jako jediná v celém městě upřímně bojí o životy lidí v dějinách. Strachuje se o své rodiče a snaží se k nim vrátit, nebo alespoň zabránit tomu, aby se jejich situace nadále zhoršovala. Za konkrétnější případy pomoci ostatním se dá považovat snaha Vivian varovat jednotlivé ochránce *Caskets* před zloději, kteří se je pokouší ukrást.

Pátou funkcí, kterou budu blíže rozebírat, je cesta jako únik z nebezpečí. Sem lze zařadit již zmíněnou cestu Vivian z Londýna na venkov, kterou celý příběh začíná, nebo také mnohé návraty Vivian, Jonathana a Sama z minulosti. Čím víc krizovou se historie stává, tím nebezpečnější jsou jednotlivé cesty dětí do historie.

V neposlední řadě lze všechny cesty rozdělit na základě toho, zda jednotliví lidé vědí, kam ve skutečnosti jdou, nebo ne. Případy, kdy se hlavní hrdinové ztrácejí a tápou během svých putování, nastávají především tehdy, když použijí k cestování *Lead Casket*. Jedná se o nejmocnější předmět v celém *Time City*, což hlavní hrdinové téměř do konce příběhu nevědí, a proto považují těžkosti při cestování zpět do *Time City* pouze za nefunkčnost přenašedla. To se je ve skutečnosti snaží přemístit blíže ke zbylým *Caskets*, kterými je přitahováno.

3.2.1. Funkce cesty - hledání předmětů a osob

Nejdůležitějšími předměty, které jsou základními kameny nejen *Time City*, ale i celého příběhu, jsou *Caskets*. Tyto relikty vytvořené Faber Johnem umožňují samotnou existenci města. V době, kdy se román odehrává, moc těchto předmětů slábne a nikdo v celém *Time City* neví, co se stane, až jejich síla nadobro vyprchá. Zatímco většina obyvatel města nijak tuto záležitost neřeší a jsou skeptičtí vůči samotné existenci *Caskets*, Jonathan, syn Sempiterna Walkera²⁶, se rozhodne jednat. S pomocí

²⁵ Titul Dr. před jménem Hakona Wilandera budu psát tímto způsobem, protože je to takto uvedeno v knize.

²⁶ Sempitern je jedna z nejvyšších funkcí v celém *Time City*. Vede tzv. *Time Council in Chronologue*, má na starosti diplomatické návštěvy osob z *Fixed Eras* a vždy figuruje v čele jednotlivých ceremoniálů.

Sama se nelegálně vydá do dvacátého století, kde chce nalézt *Time Lady* a s její pomocí obnovit moc *Caskets*. „*This patch of time and space here is almost worn out. The City is going to crumble away unless you tell us how to find Faber John so that he can renew the City. Or if you hate him too much, you could tell us where the polarities are and how to renew those.*“²⁷

Jonathan sice nenalezne pravou *Time Lady*, ale dlouho je přesvědčen o svém úspěchu. Když si konečně uvědomí svůj omyl, společně s Vivian a Samem se rozhodnou vrátit do dvacátého století a nalézt „opravdovou“ *Time Lady*. Po technické stránce se připraví na cestu poměrně dobře. Mají správné dobové oblečení a díky Vivian našli i tajný *time-lock*, který jim umožní cestovat do minulosti. Jako problém se však během jejich hledání *Time Lady* ukáže samotná rozloha města, kde Vivianina teta bydlí. Vivian považuje toto město za velice malé a je překvapená, když zjistí, že se mylí. Marthu Bradley se jim sice podaří najít, ale nejen, že u ní *Time Lady* nenaleznou, ale podle Marthy se vůbec nejedná o dívku, nýbrž o chlapce jménem Vivian Smith. Vivian si uvědomí, že právě díky převleku za chlapce se dotyčné osobě podařilo zdárně opustit nádraží bez toho, že by kdokoli měl jakékoli podezření.

S osobou, vystupující jako Vivian Smith, se setkají na kopci zvaném Tor. Všimnou si, že právě krade *Iron Casket*, kterou se snažili najít, ale už se jim nepodaří jí v tom zabránit. Jedná se o Vivian Sarah Lee, která tímto završuje úspěšně svou cestu za první z *Caskets* a zlehčuje sobě i svým rodičům hledání zbylých polarit.

Druhou cestu do „historie“ podniká Vivian a Jonathan do doby zvané *Age of Gold*. Jde o jednu z *Unstable Eras* na konci dějin lidstva předtím, než lidé nadobro opustí Zemi a vycestují do vesmíru kolonizovat nové planety. Snaží se získat *Gold Casket* dřív než zloději a upozornit ochránce této polarity na nebezpečí.

Tato výprava je pro hlavní hrdiny skutečně nebezpečnou. Ocitají se v lese rozkládajícím se na ruinách již po staletí opuštěného Londýna. Vyskytují se zde skupiny banditů, nebezpečných zvířat, a co především, na Vivian a Jonathana zde čeká otec Vivian Sarah Lee, Viv Lee, který má v úmyslu je zabít. Celou situaci zhoršuje pro Vivian a Jonathana i fakt, že se řídili radou Leona Hardyho, který předstíral, že jim chce pomoci, a oblékli se do červeně zářících brnění. Tím se stali chodícím terčem pro všechny ve svém okolí a umožnili Viv Lee je jednoduše nalézt v lese a napadnout.

²⁷ JONES, D. W., *A Tale of Time City*. United Kingdom: Methuen Children's Books, 1987, s. 21.

I přesto se jim podaří pokračovat ve své cestě a setkat se s ochráncem druhé nejmocnější polarity zvaným *Watcher of Gold*. Ten je však příliš arogantní a nejen, že jim neposkytne potřebnou polaritu, ale také bere jejich varování na lehkou váhu a Vivian se vrací do *Time City* s nepořízenou. Během této cesty se jim nepodaří získat hledaný předmět, ani jim *Watcher of Gold* nesdělí, kde se nachází nejsilnější z polarit. I přesto se však Vivian podaří vydedukovat, kde se *Lead Casket* nachází, ale toto téma bude zpracováno v následující podkapitole.

Třetí výprava do „historie“ má za cíl nalezení *Silver Casket*, jejímž ochráncem je muž nazývaný *Silver Keeper*. Na této cestě Vivian doprovází Jonathan, Sam a nově i android Elio. Elio jim zajistí veškeré potřebné technické vymoženosti, které jim mají pomoci nalézt polaritu a udržet je v bezpečí. *Unstable Era*, ve které se nacházejí, je velice nebezpečná už sama o sobě a krize, kterou Vivian Sarah Lee a její rodiče vyvolávají, situaci jen zhoršují. Tato část dějin lidstva je známá jako tzv. *Mind Wars*. Jde o vleklý válečný konflikt, v němž se proslavili bojovníci zvaní *Mind Warriors*. Ti dokáží napadnout jakýkoli nerv v lidském těle a ovládat napadenou osobu dle libosti. Tuto schopnost má osvojenou i matka Vivian Sarah Lee, Inga Lee. Pomocí ní a moci *Iron Casket* se jí podaří ovládnout *Silver Keepera*, následně přesvědčit Vivian a její přátele o tom, že to ve skutečnosti ona je ochráncem polarity, a vlákat je do pasti. Tato cesta se tedy opět stává neúspěšnou pro Vivian a úspěšnou pro zloděje polarit. Ti nyní vlastní dvě ze slabších polarit a mají dostatek moci pro návrat do *Time City* a ovládnutí města. Situace se tak pro Vivian stává více než problematickou, a tím spíše je pro ni důležité získání *Lead Casket*. Vivian spolu s Jonathanem, Samem a Eliem mají v plánu vypravit se ji hledat, avšak jejich plán je hned zpočátku zmařen hlídkou *Time Patrollers*, kteří je odvedou z historie a přenesou do *Time City*.

Tyto tři cesty do minulosti jsou těmi nejdůležitějšími, které Vivian podniká po svém příchodu do *Time City*. Všechny ji sice posunují dále ve snaze zachránit město a historii, avšak jejich primární cíl, nalezení a získání polarit, je vždy neúspěšný. Nelze však opomíjet čtvrtou důležitou cestu, jejímž cílem bylo nalezení konkrétního předmětu. Na konci románu je Vivian spolu s Jonathanem a Samem zajata. Viv, Inga a Vivian Lee je drží jako rukojmí ve věži známé jako *Gnomon Tower*. Právě zde si Vivian uvědomí, že přenašedlo, které doposud užívali, je ve skutečnosti *Lead Casket*, a začíná pro ně doslova boj o čas. Samovi se daří uprchnout z *Gnomon Tower*, a tím má možnost informovat Elia o jejich novém zjištění. Elio poté nadlidskou rychlostí vyráží

na cestu, jejímž cílem je nalezení této polarity, která se v tu chvíli nachází v jeho pokoji v *Annuate Palace*. Tato cesta je úspěšná a díky ní jsou schopní zabránit ovládnutí města Viv a Ingou.

Ne všechny cesty jsou primárně určené k záchraně *Time City*. Vyskytují se zde, na první pohled, i méně významné cesty, jejichž cílem je nalézt nějaký objekt. Hovořím zde o téměř každodenních rituálech Sempiterna Walkera před počátkem slavnostních ceremoniálů. Sempitern vždy před jejich zahájením pobíhá po *Annuate Palace* a shání jednotlivé kusy oblečení a vybavy nutných pro konkrétní slavnosti, kterých se momentálně účastní. Cestou s sebou strhává jednotlivé členy domácnosti a služebnictva, kteří se „honu“ účastní s ním. Tyto praktiky zcela odsuzuje jeho syn Jonathan a považuje je pouze za výstřelky svého otce, kterým je radno se vyhnout. Vivian však celou tuto záležitost bere s humorem. Ráda se těchto chvil účastní a prostřednictvím nich se blíže spřátelí se Sempiternem Walkerem. Tyto cesty tedy sice mají za cíl nalezení konkrétních předmětů, ale ve skutečnosti nejde o předměty jako takové, ale spíše o samotný proces hledání.

Přátelské vztahy, které si Vivian vytvoří během svého pobytu v *Time City*, se kladně projeví na konci románu. Právě lidé, jako Sempitern Walker, se postaví na její stranu ve chvíli, kdy se zjistí, že Vivian pochází z dvacátého století. Bez ohledu na to, jaký byl prvotní cíl Vivianiny cesty, je vždy schopná si na cestě najít nové přátele. Ti jí mnohdy pomohou posunout se vpřed, ať už jí poskytnou radu, nabídnou pomocnou ruku či dají ujištění, že mezi ně skutečně patří.

Jak již bylo zmíněno v kapitole 3.1, cestu spojenou se snahou najít nějakou osobu lze sledovat v případě Jonathana a Sama, kteří se pokouší nalézt *Time Lady*. Tato cesta však nekončí při neúspěšné výpravě do dvacátého století, ba naopak. Po zjištění, že Vivian Smith není skutečnou *Time Lady* a že *Time Lady* ani nezpůsobuje jednotlivé problémy v historii, se Vivian Smith, Jonathan a Sam rozhodnou dopadnout zloděje, který krade jednotlivé polarities. Poprvé se o to pokusí při výpravě do dvacátého století, kde se jim málem podaří chytit Vivian Sarah Lee. O druhý pokus se postará Vivian Smith, jež svou jmenovkyni téměř doběhne, avšak podlehne připravené pasti a namísto úspěšného dopadení Vivian Lee se zřítí do díry v zemi. Třetí a poslední pokus o zastavení Vivian Lee je stejně neúspěšný jako dva předešlé. Po odvedení skupinou *Time Patrollers* z *Age of Silver* se Vivian s chlapci odhodlá k poslednímu zoufalému

pokusu, který má zabránit veškerým problémům v historii. Pokusí se znovu vrátit do dvacátého století a dopadnout Vivian Lee ještě předtím, než ukradne *Iron Casket*. Historie se však stala příliš krizovou a Vivian, Jonathanovi a Samovi se sotva podaří uprchnout z dvacátého století předtím, než dojde ke katastrofě v podobě výbuchu vlaku s evakuovanými dětmi.

3.2.2. Funkce cesty - hledání odpovědi a řešení problému

Během svého pobytu v *Time City* se Vivian musí vypořádat s mnoha nesnadnými úkoly. Pro jejich vyřešení je nezbytně nutné, aby si kladla ty správné otázky a uměla si na ně adekvátně odpovědět. Pro Vivian je celá tato situace o to horší, neboť samotná existence *Time City* a možnosti cestování v čase jsou pro ni naprostou novinkou. Základní informace jsou jí poskytnuty prostřednictvím Jonathana a Sama. Avšak ani oni neznají řešení všech problémů, a proto se společně vydávají hledat kýžené informace. Hlavními zdroji se pro ně stávají lidé, s nimiž se v průběhu románu setkávají. Zejména jde o Dr. Wilandera, Elia, jednotlivé ochránce polarit a Leona Hardyho.

Dr. Hakon Wilander je jedním z učitelů působících v *Time City*. Nabízí studentům soukromé hodiny, které jim mají pomoci splnit závěrečný test ve škole. Pokud se jim podaří v testu uspět, mohou zůstat ve městě a následně zde získat pracovní příležitosti. Pokud se jim test nezdaří, jsou nuceni odejít z *Time City* do historie a žít zde. Této skutečnosti si je vědom Jonathan, který v minulosti Wilanderovu pomoc vyhledal, a tak se stal jeho žákem. Po příchodu Vivian do města je i ona vyučována Dr. Wilanderem. Jonathan i Vivian pak spolu téměř každý den podnikají cestu za Wilanderem do místa zvaného Perpetuum²⁸. Společná setkání vždy přinášejí nové užitečné informace, které Vivian využívá k úspěšnému nalezení polarit. Aby si Vivian mohla lépe osvojit znalost písma běžně užívaného v *Time City*, má za úkol přeložit jistý text. Na první pohled se jedná o zcela banální úkol, který však Vivian poskytuje první vodítko k nalezení *Caskets*. V tomto dokumentu jsou blíže určena místa, na kterých se nacházejí jednotlivé polarit. Vivian se zde poprvé setkává s termíny užívanými pro určité části historie, tzv. „Age of Iron, Silver, Gold“ a „Age of Lead“.

²⁸ Hlavní knihovna v *Time City*.

Další, ale rozhodně ne poslední užitečnou informací, kterou Vivian získává z cest za Dr. Wilanderem, je bližší znalost dějin země. Historie je rozdělena na jednotlivá období, na tzv. *Fixed Eras* a *Unstable Eras*. Vivian obdrží tabulku s bližším popisem lidské historie od jejích počátků až do depopulace země a všímá si jistých zvláštností, které se v průběhu dějin objevují. Existuje sice devět *Unstable Eras* v historii země, ale jen tři z nich jsou dlouhé a navzájem oddělené zhruba třiceti stoletími. Díky této nově nabyté znalosti a setkání s *Iron Guardianem* dochází Vivian k přesvědčení, že právě v těchto *Unstable Eras* se musí nacházet jednotlivé polarity.

Informace poskytnuté Dr. Wilanderem pomáhají Vivian nalézt dobu, v níž se nacházejí dvě z polarit, konkrétněji *Silver Casket* a *Gold Casket*. Pro Vivian je však stále nutné vyhledat i konkrétní místa a v neposlední řadě i časové umístění nejmocnější z polarit, *Lead Casket*. S nalezením konkrétní lokace dvou z nich jim pomáhá student Leon Hardy. Proces nutný k vyhledání poslední polarity je složitější než ty předcházející. Na jednom ze setkání Vivian s Dr. Wilanderem se Wilander zmiňuje o skutečnosti, kterou si do té doby žádný z hlavních hrdinů neuvědomil. *Time City* je ve skutečnosti tou nejdelší z *Unstable Eras*. Své tvrzení vysvětluje následovně:

*„If you could get outside time as well as history, you'd find the City had a past and future as changeable as Twenty Century. What do you think is the real reason we have records of every single year of history and almost none of the City itself? Because those records wouldn't stay accurate, of course. And do you know what's going to happen in the City tomorrow? No. And nor do I.“*²⁹

Tento fakt je prvním krokem vedoucím k prozření Vivian ohledně místa, kde má hledat *Lead Casket*. Druhým je výrok ochránce jedné z *Caskets*, muže nazývaného *Watcher of Gold*. Když se jej Vivian a Jonathan ptají na to, kde se zbylé *Caskets* nacházejí, odpovídá jim, že pokud skutečně pochází z *Time City*, přijdou na odpověď sami. Poslední fáze je spojená s Vivianinou znalostí o jednom konkrétním případě *time-ghosts*, jímž se budu blíže zabývat v kapitole 3.5. Vivian věděla, že se na její společné cestě s Jonathanem muselo stát něco natolik důležitého, že to bylo schopno vytvořit *once-ghost* zobrazující ji a Jonathana. Až po svém návratu z *Age of Gold* si Vivian uvědomí, kde nalézt *Lead Casket*, a úspěšně tím zakončí proces hledání odpovědi na otázku, v jakých obdobích pátrat po polaritách.

²⁹ JONES, D. W., *A Tale*, s. 143-144.

Druhou výraznou postavou, kterou Vivian, Jonathan a Sam využívají k získání potřebných informací, je Elio. V momentě, kdy hlavní hrdinové nalézají tajný *time-lock* v budově *Annuate Palace*, jdou právě za Eliem, od něhož chtějí získat bližší informace o fungování přenašedel. Toto rozhodnutí je značně riskantní, a proto nejprve musí přijít na způsob, jak nevzbudit pozornost svým náhlým zájmem o toto téma. Aniž by si toho byli hlavní hrdinové zpočátku vědomi, svým rozhodnutím dosahují dvou pozitivních výsledků. První je očekávaný, získají potřebné informace o *time-locks*. Druhý následek jejich návštěvy je zájem Elia o celou záležitost. Elio začne aktivně působit v jejich prospěch, což se později projeví ve chvíli, kdy je zachrání před útokem Leona Hardyho.

Leon Hardy je třetí nejvýznamnější osobou, která poskytuje Vivian informace nutné k nalezení polarit. Důvodem sdílení těchto informací však není snaha pomoci Vivian v úspěšné záchraně *Time City*, ale naopak právě snaha zneužít její důvěřivosti, nechat ji vypátrat jednotlivé *Caskets* a následně je ukrást pro své osobní účely. Leon je schopný s pomocí dokumentů vyskytujících se v původním domě Viv a Ingy Lee určit jednotlivá staletí a přibližná místa výskytu polarit. Následně tato umístění sdělí Vivian a varuje Viv s Ingou, kteří jí mají předměty ukradnout. Leon má v plánu zbavit se Vivian a Jonathana hned poté, co mu zajistí *Gold Casket*, ovšem je zastaven Eliem a přenesen do patnáctého století, kde se proslaví jako Leonardo da Vinci.

Posledním příkladem cesty, jejíž funkcí je hledání odpovědi a řešení problému, je Vivianina snaha nalézt způsob, jak cestovat v čase. Její prvotní příchod do *Time City* byl pro Jonathana i Sama velice riskantní záležitostí, při které využili osobní *time-lock* Samova otce. Vivian musí nalézt přístup k jinému přenašedlu, které by nebylo ostatními obyvateli města kontrolováno a tudíž by u něj nehrozilo prozrazení celé jejich poutě za záchranu *Time City*. Vivian zprvu vychází z předpokladu, že se jí a Jonathanovi musí v blízké budoucnosti podařit něco natolik důležitého, co je schopné vytvořit otisk v čase a prostoru. Jedná se zde o *once-ghost* představujícího Vivian a Jonathana, kteří prochází jednou z místností v *Annuate Palace*. Vivian se spolu s Jonathanem a Samem na toto konkrétní místo vydává a snaží se pochopit, proč je zrovna tato chvíle natolik významnou. Dojde až na místo, z kterého tito *once-ghost* vyšli, a nalezne zde tajný vchod do jakési místnosti v podzemí. V ní se nachází *time-lock*, o němž nikdo z ostatních obyvatel *Time City* neví, a který tedy mohou využívat k cestování v čase. Nevědomky zde naleznou i *Lead Casket*, která tu byla ukrytá. Toto zdárné vyřešení

problému umožní Vivian započít pátrání po polaritách a je tedy prvním úspěšným krokem na cestě k obnovení pořádku v *Time City* a historii lidstva.

Hledání odpovědi a řešení problému je spjato s motivem zkoušky a úspěšným vyřešením daného úkolu. Tímto tématem jsem se již zabývala v kapitole 2.3.

3.2.3. Funkce cesty – pomoc

Na své cestě není Vivian jedinou, kdo nabízí pomocnou ruku lidem kolem sebe. Je mnohdy i tím, kdo ji přijímá. V této podkapitole blíže rozeberu pět případů, v nichž je pomoc nabízena, ale ne vždy přijata podle očekávání.

Prvním je již zmíněná snaha Vivian varovat ochránce polarit před zlodějem. Původním cílem bylo zabránění krádežím a vrácení polarit do *Time City*, kde by mohly být blíže zkoumány. Oba riskantní pokusy, které Vivian podniká, přijdou na zmar. *Watcher of Gold* je příliš arogantní, než aby závažnost situace plně zhodnotil, a *Silver Keeper* se setkává se zloději ještě dříve, než ho Vivian stačí varovat před jejich nekalými praktikami.

Druhá pomoc přichází ze strany *Time Lady*, když zachrání Jonathana a Vivian před možnou smrtí v *Age of Gold*. Vivian ani Jonathan nevědí, kdo záhadná žena ve skutečnosti je, a možnost, že by se mohlo jednat o *Time Lady*, je ani nenapadne. Vivian i Jonathan jsou přímo ohromeni její schopností léčit. Podaří se jí zcela uzdravit zranění, která jim způsobil Viv Lee během svého útoku. Po zacelení ran je bezpečně odvede k místu, kde se nachází *Watcher of Gold*, a stejně náhle jako se objevila, je i opustí. Je otázkou, co by se stalo, kdyby jim *Time Lady* pomoc nenabídla a zanechala je svému osudu. Jonathan utrpěl poměrně vážné zranění a v brnění, které měli stále na sobě, by se mohli stát znovu snadným cílem pro všechny ve svém okolí.

Třetí případ pomoci je podobný tomu předchozímu. V *Age of Silver* se Vivian setkává s neznámým mužem, který nabídne, že ji a zejména pak těžce raněného Elia, vyléčí. Zprvu sice pomoc odmítají, ale kvůli závažnosti Eliova zdravotního stavu nakonec svolí.

Čtvrtá významná pomoc přichází ze strany Elia. Ten zachrání život Vivian, Jonathana a Sama, když jsou napadeni Leonem Hardym po svém návratu z *Age of Gold*. Díky své nadlidské rychlosti a síle je schopen zasáhnout v momentu Hardyho

nepozornosti a učinit potřebné kroky k tomu, aby se už podobný incident neopakoval. Od této chvíle se stává jejich pomocníkem na cestě záchrany *Time City*.

Poslední pomoc se týká dětí, jež jsou zachráněny z dvacátého století před jistou smrtí, která by je zde čekala. Ačkoli se jedná o pouhou náhodu, díky níž se děti dostaly do *Time City*, a v mnohých tento incident vyvolal pobouření, našli se zde i tací, kteří byli ochotní se o děti postarat. Dr. Wilander se hned po jejich příchodu do města angažoval na jejich organizaci a brzy jsou rozděleny mezi jednotlivé obyvatele *Time City*. Nejvýrazněji zasáhne celá tato situace Vivian. Je si sice plně vědoma své chyby, že riskovala svůj život i mnoha dalších, když se znovu vrátila do dvacátého století, ale prvotní postoj Abdula Donegala k dětem ji dohnal k nezastřenému rozčilení:

*„They are not history! They're real people! You people in Time City make me sick the way you sit here studying things. You never raise a finger to help anyone! This is all Time City's fault anyway! It was you that tinkered with history. And now it's gone critical and people like these kids are getting hurt all over time, and all you think about is getting your beastly Observers out! ... You've got things in Time City to help the whole human race! It won't hurt you to help just these few. There are far too few children in this City anyway. It's a disgrace!“*³⁰

V tomto projevu Vivian upozorňuje na hlavní problém, jenž je s celým nynějším systémem v *Time City* spojen. Město skutečně disponuje možnostmi pozitivně ovlivnit historii, a přesto ji pouze ponechává konstantní, bez ohledu na následky pro obyvatele historie. Tímto tématem se však budu blíže zabývat až v podkapitole 3.7.

3.2.4. Funkce cesty - únik z nebezpečí

V průběhu děje se stupňuje riziko pojící se s jednotlivými cestami, jež Vivian Smith podniká. Zvyšující se krize napříč historií a agrese užívaná Viv, Ingou, Vivian Lee a Hardym komplikuje snahy Vivian Smith. Nejen tyto faktory však způsobují mnohdy absurdní a zároveň nebezpečné situace. Samotné užívání *Lead Casket* během cestování v čase vede k vystavení se zvýšenému riziku. Během každého použití tohoto přenašedla dochází při cestě zpět do *Time City* k náhodným a neovladatelným přemístěním skrz historii, a to ne vždy přes období a místa k přemístění vhodná. Aby

³⁰ JONES, D. W., *A Tale*, s. 229.

se zabránilo možnému neštěstí, Elio se rozhodne vyměnit tento „nefunkční“ předmět a nahradit ho jiným, běžným přenašečem.

Poslední cestou, o níž se zmíním, je únik z nebezpečí bombového útoku ve dvacátém století. V momentě, kdy na vlak s dětmi dopadá bomba a nastává všeobecná panika, se Vivian spolu s Jonathanem a Samem snaží probít skrz dav dětí k místu, odkud se mohou přemístit zpět do *Time City*. Na výzvy příchozích *Observers*, kteří se jim snaží zachránit život, nereaguje pouze Vivian a její přátelé, ale také mnoho dětí, které jsou přesvědčeny, že se jedná o instrukce určené pro ně. To mnohým z nich umožní přežít tuto nešťastnou situaci způsobenou krizovou historií a ocitnou se tak v *Time City*.

Únik z nebezpečí je základním motivem dobrodružné literatury popisované v Bachtinově studii. Bachtin ve svém literárním díle poukazuje na relativitu času, jež se dá popsat i v případě zkoumaného románu. Nebezpečí se odehrává v historii, v čase a prostoru, a současně se zde odvíjejí i románové dobrodružství.

3.3. Setkání

Ve své monografii *Román jako dialog* (1980) rozděluje Bachtin motiv setkání do několika kategorií. Setkání lze označit jako žádoucí, nežádoucí, radostné, truchlivé, strašné či ambivalentní. Může zosnovat zápletku a stejně tak skrze něj může dojít k rozuzlení situace. Bachtin mimo jiné upozorňuje i na těsné sepětí motivu setkání s motivem odloučení, útěku, nabytí a ztráty. V neposlední řadě hraje při každém setkání velice důležitou roli poznání, popřípadě nepoznání druhé osoby. Tento motiv je častým nejen v díle Diany Wynne Jones, ale například také v antické tragédii.³¹

V této kapitole se zaměřím pouze na klíčová setkání a blíže je specifikuji podle jednotlivých funkcí vymezených Bachtinem. Prvotní setkání Vivian se odehrává ve dvacátém století, kde se seznamuje s Jonathanem. Na tento moment lze nahlížet z mnoha různých úhlů pohledu. Pro Jonathana jde o žádoucí setkání, které je pozitivním výsledkem jeho snahy nalézt *Time Lady*. Pro Vivian je naopak nežádoucím, neboť očekávala svou příbuznou Marthu Bradley. Toto setkání vytváří zápletku celého příběhu, a je tedy určující pro následující děj. Pojí se s motivem odloučení Vivian od

³¹ BACHTIN, M. M., *Román*, s. 234.

rodiny a útekem z nebezpečné situace v Londýně. Zároveň je spojeno se ztrátou Vivianiny identity a nabytím identity nové. V neposlední řadě je kombinací poznání a zároveň nepoznání. Jonathan během hledání *Time Lady* vychází z předpokladu, že se jedná o tu samou osobu, kterou viděl jako *once-ghost* v *Annuate Palace*. Poznává tedy Vivian podle jejího vzhledu, ale mýlí se v předpokladu, že se jedná o *Time Lady*. Vivian ho na druhou stranu považuje za obyčejného zloděje a blázna, který se jí pokouší ukrást zavazadla.

Důležitou úlohu hrají setkání Vivian s Dr. Wilanderem. Ne všechna tato setkání lze korektně zařadit do již dříve zmíněných kategorií, neboť jim mnohdy přímo neodpovídají. Wilander v nich vystupuje v pozici autority a Vivian si je toho vědoma. Působí na ni poměrně hrůzostrašně, a až teprve v průběhu příběhu si Vivian zvyká a objevuje i jiné stránky jeho osobnosti. Celkový postoj Vivian k Wilanderovi se mění ve chvíli, kdy ji zachrání před Viv, Ingou a Vivian Lee. Toto setkání lze označit za radostné a těsně spjaté s rozuzlením celé zápletky. V tento moment si již Vivian uvědomuje, že Wilander je ve skutečnosti Faber Johnem. Dochází k setkání všech ochránců polarit s Wilanderem a jejich spojení v jednu osobu. V průběhu fyzické transformace Wilandera na něm Vivian poznává jednotlivé rysy *Guardians*. Touto přeměnou získá *Time City* nazpět svého zakladatele a vládce, Faber Johna. Ten svolává schůzi, na níž se setkávají všichni obyvatelé *Time City*, včetně Vivian. Je zde přítomná i *Time Lady*, která obviňuje Vivian z neúmyslného narušení historie a má v úmyslu ji vyhostit mimo Zemi na některou jinou lidmi obývanou planetu. V tento moment se radost ze setkání a navrácení pořádku mění na pocit nejistoty a strachu. Toto setkání je možné označit za ambivalentní, kdy se během krátkého okamžiku proměňuje celá situace a mnoho obyvatel *Time City* přehodnocuje své stávající postoje a hodnoty. Sempitern Walker, jeho manželka Jenny, jejich syn Jonathan i Elio neváhají a staví se na stranu Vivian. Jsou ochotni s ní opustit *Time City*, pokud to bude nezbytně nutné. Toto rozhodnutí pro ně potenciálně znamená odloučení od všeho, co znali, a ztrátu svého vybudovaného postavení ve městě. Pro Vivian to však znamená mnohem víc. Prakticky jí hrozí, že už nikdy neuvidí své rodiče, kteří se ani nedozvědí, co se s ní stalo. Přiložím i krátký citát, který přesně vystihuje atmosféru v posledním a nejdůležitějším setkání celého románu. Jedná se o reakci Jenny na rozhodnutí *Time Lady*. „*Great Time, woman! I say blast you and Faber John! Who cares how many*

*beastly chronons the child's got? I don't!*³² Naštěstí jsou Faber John i *Time Lady* ochotni změnit své rozhodnutí a dovolí Vivian nadále žít v *Time City* a dokonce zvaží i možnost přivést její rodiče. Tímto se celé setkání mění v radostné a žádoucí. Je zde přítomný motiv nabytí, kdy Vivian získává svou vlastní totožnost nazpět a je ostatními nejen poznána, ale i uznána takovou, jakou ve skutečnosti je.

Dalším z klíčových setkání jsou dvě setkání Vivian s *Time Lady*. V prvním případě se jedná o setkání žádoucí a radostné, neboť *Time Lady* nabízí Vivian potřebnou pomoc. Také jej lze popsat jako setkání neočekávané a bez poznání toho, kým *Time Lady* ve skutečnosti je. Druhé setkání je pro Vivian skutečným překvapením. Potkává se s *Time Lady* v momentě, kdy se vrací do *Time City*. Vivian ji poznává a uvědomuje si, že stejně jako Faber John, i *Time Lady* se mírně liší od osoby, se kterou se potkala v *Age of Gold*.

V průběhu příběhu dochází k sérii setkání mezi Vivian a jednotlivými *Guardians*. Mnohými z nich jsem se již zabývala v předešlých kapitolách, a proto shrnu spíše obecné tendence, které tato setkání provází. Zprvu si Vivian nebyla vědomá toho, že vůbec ochránci polarit existují. Jako první se setkává s *Iron Guardianem*, kterého zahlédne pouze letmo. Následuje několik setkání, při nichž si Vivian uvědomuje, že dotyčného muže už v minulosti viděla, ale zprvu si není jistá, o koho se jedná. Zásadnější je až první konfrontace, kdy Vivian společně s Jonathanem a Samem poznává *Iron Guardianu* a lépe pochopí jeho důležitou roli v záchraně *Time City*. Většinu následujících setkání lze označit za radostná a truchlivá zároveň. Radostná jsou zejména proto, že nalezení *Guardians* je jedním z důležitých Vivianiných cílů, a úspěšné splnění těchto cílů může přinášet krátkodobé uspokojení. Setkání však lze označit i za truchlivá, a to zejména kvůli jejich celkové neúspěšnosti. Vivian sice varuje *Watcher of Gold*, ale ten její pomoc nijak nevyužije. Podaří se jí nalézt *Silver Keeper*, ale je již příliš pozdě na varování před zloději, kteří už ho obelstili. Posledním významným setkáním s ochráncem polarity je moment, který byl natolik významný, že byl schopný vytvořit v *Time City* i svého vlastního *once-ghost*. Jedná se zde o poslední cestu *Watcher of Gold* ke *Gnomon Tower*. V daný moment přináší *Gold Casket* a je přitahován zároveň silou *Silver* a *Iron* v moci Viv a Ingy a silou *Lead Casket*, kterou ovládá Elio. Na jednu stranu je tedy přitahován směrem ke věži, na druhou stranu směrem od ní. *Watcher of Gold* vynakládá obrovské úsilí, aby se mohl dostat ke

³² JONES, D. W., *A Tale*, s. 267.

Gnomon Tower blíže, a v případě, že by se mu to podařilo a předal polaritu do rukou Viv a Ingy, mohlo by se jednat pro Vivian o rozsudek smrti. Toto setkání se tedy stává pro Vivian nežádoucím, ne-li přímo strašlivým. V minulosti vídala tento moment v podobě *once-ghost* a vždy si přála, aby se daný muž dostal po schodech nahoru včas. Nyní si ze všeho nejvíc přála, aby se právě toto nestalo. Vivian si je dobře vědoma, o koho se jedná a že důsledky z jeho úspěšného dosáhnutí cíle by byly fatální nejen pro ni, nýbrž i pro obyvatele *Time City* a historie lidstva.

Krátké, avšak o nic méně důležité setkání v historii se odehrává mezi Vivian a Marthou Bradley. Z pohledu Vivian se zpočátku jedná o setkání žádoucí a dlouho očekávané. Měla se se svou příbuznou seznámit již po příjezdu z Londýna, avšak kvůli změně okolností dochází k seznámení až při Vivianině první cestě z *Time City*. V tu chvíli se mění setkání z radostného a vítaného na setkání ambivalentní. Martha Bradley se vůči Vivian chová velice netaktně a působí nepříjemným způsobem. Kvůli záměně Vivian Smith s Vivian Lee na nádraží dochází dokonce k tomu, že Martha Bradley skutečnou Vivian Smith ani nepoznává a chová se k ní jako k cizímu člověku. Celý tento incident změní Vivianin pohled na její příbuznou a nakonec je velice ráda, že s ní nemusí zůstat ve dvacátém století.

Klíčovou úlohu sehrávají setkání Vivian s Viv, Ingou a Vivian Sarah Lee. O těchto setkáních se dá obecně konstatovat, že se jedná o nežádoucí, truchlivá a v případě útoku Viv na Jonathana a Vivian Smith dokonce až strašná setkání. Jako ambivalentní se dá označit moment, kdy přicházejí Viv, Inga a Vivian Lee do *Time City*. Jsou přivítáni velice laskavě zbytkem Jonathanovy rodiny, ale zatímco se chovají na oko přátelsky, Vivian Smith, Jonathan i Sam si uvědomují, že to oni jsou zloději polarit a už několikrát se je pokusili zabít. Konečně tedy poznávají skutečného nepřítele, který se cítí natolik mocný, že již nemá potřebu se před ostatními schovávat. Toto setkání je spojeno i s motivem ztráty, konkrétněji ztráty schopnosti ovládat své vlastní tělo. Vivian, Jonathan i Sam jsou ovládáni mocí polarit a na krátký čas se stávají pouhými loutkami v rukou svých nepřátel.

Zásadními setkáními pro vývoj příběhu jsou v neposlední řadě i chvíle strávené s Leonem Hardym. Ten dokáže působit na své okolí velice milým a příjemným způsobem. Svým šarmem a důvtipem si získává přátelství a důvěru ze strany Jonathana i Vivian. Jonathan mu natolik důvěřuje, že s ním konzultuje cesty do historie a Leon mu

ochotně pomáhá hledat místa, na nichž se jednotlivé polarity nacházejí. Ve skutečnosti je Leon pouze jakýmsi agentem nasazeným Viv a Ingou do *Time City*. Má za úkol jim pomoci v převzetí města, i když on sám má v plánu je zradit a získat moc sám pro sebe. Setkání mezi ním a Vivian lze označit za radostná, žádoucí a spojená s nabytím nových, potřebných informací. Výjimkou je poslední setkání mezi Vivian, Jonathanem a Leonem, kdy je Leon napadne a požaduje po nich *Gold Casket*. Toto setkání je ambivalentní a velkou rychlostí se mění Vivianin postoj vůči Leonovi. Během několika vteřin se vyhlídka příjemného setkání mění na pocity hrůzy a strachu. Setkání se stává velice nežádoucím a jen díky pomoci androida Elia nedochází k tragédii. Elio zachrání Vivian a odhalí pravou tvář Leona Hardyho, který je ve skutečnosti studentem z šedesátého šestého století a ne ze stého druhého století, jak to o sobě všem tvrdil.

V *Time City* je důležitý i jiný typ setkání, který hraje v příběhu svou svébytnou roli. Jedná se zde o společenská setkání pořádaná městem. Tato setkání podléhají určitým konvencím a zvyklostem a tento typ je zmíněn i v Bachtinově monografii *Román jako Dialog* (1980):

*„Stabilní místo zaujímá reálný chronotop setkání při organizaci veřejného a státního života. Nejrůznější typy veřejných setkání a jejich význam jsou notoricky známy. Velmi důležitá bývají setkání ve státním životě, uveďme jen diplomatická setkání na nejvyšší úrovni, sešňerovaná přísnou etikou; jak čas, tak místo a složení hostitelské strany se při podobných setkáních řídí podle postavení hosta.“*³³

Tento popis přesně odpovídá ceremoniálům a slavnostem pořádaným ve středu města. Jsou přísně sešňerovány různými pravidly a hierarchií a případné odklonění se od závazného postupu je chápáno negativně. Proto nečekané narušení jedné z oslav vyvolává vlnu vzteku a pobouření některých obyvatel *Time City*. Nejdůležitější slavnosti pořádané ve městě se odehrávají během posledních několika dní existence města, předtím, než jsou obnoveny polarity a začíná nové období působení *Time City*. Vivian jsou tyto slavnosti vysvětleny následovně: *„It's the first of the Four Ceremonies of the Founding of the City. It's very old – it goes right back to the beginning and it's said to mark the first moments when Time City was separated from history.“*³⁴

³³ BACHTIN, M. M., *Román*, s. 235.

³⁴ JONES, D. W., *A Tale*, s. 149-150.

V závěru této podkapitoly bych chtěla upozornit na jedinečnost existence *Time City*, které zprostředkovává setkání, která by za jiných okolností nebyla myslitelná. Obyvatelům z *Fixed Eras* je zde umožněno se setkat se svými příbuznými z budoucnosti i minulosti. Tato setkání jsou sice podrobena jistým omezením, aby nemohla narušit běh dějin, ale i tak přináší obrovské příležitosti.

3.4. Identita Vivian

Bachtin ve své studii *Román jako dialog* (1980) přikládá význam tzv. klíčovým a krizovým momentům. „Podávají se odlišné, ba výrazně odlišné obrazy téhož člověka, které se v něm sjednocují jako různá období, různé etapy jeho životní cesty. Nelíčí se tu vývoj v přesném slova smyslu, ale líčí se zde přerod.“³⁵

V románu jsou vyobrazeny zásadní okamžiky, které mění celý dosavadní život hlavních postav. Na příkladu Vivian lze poukázat na využití této teorie krizových momentů v praxi. U Vivian jsou důležité tři hlavní momenty, které určují její identitu. Prvním je její příchod do *Time City*, kdy je nucena vzdát se své vlastní identity a přijmout novou. Druhou fází je postupné zvykání si na svou současnou totožnost. Třetí a poslední fází je prozrazení pravé identity a její přijetí okolím.

Přijetí nové identity je z pohledu Vivian naprostou nutností. Sice se ocitla v *Time City* proti své vůli, ale tak jako tak je její přítomnost zde problémem pro ni i Jonathana a Sama. Pochází z první *Unstable Era*, odkud je vývoz jakéhokoli předmětu, natož osoby, přísně zakázán. Osobně se situací není spokojená a považuje za nutné, se co nejdříve vrátit domů do dvacátého století.

Zvykání si na novou identitu je nejdelší fází. Zpočátku má Vivian problémy se lhaním o tom, kým je, ale postupně se více adaptuje a dokonce se dostane až do momentu, kdy o sobě mluví jako o Vivian Sarah Lee bez toho, že by se nad tím musela jakkoli rozmýšlet. Na oko tedy svou nově nabytou totožnost přijímá, avšak jen těžko se vzdává jediného majetku, který si s sebou z domova přivezla. Jedná se sice pouze o její cestovní zavazadla a oblečení, ale i ta pro ni znamenají mnoho. Jsou pro ni upomínkou toho, kým je a odkud přichází, a postupné odebrání těchto věcí jí nejen vadí, ale sama si i uvědomuje, že tím ztrácí svou identitu. Je tedy nezbytně nutné, aby si zvykla na nové

³⁵ BACHTIN, M. M., *Román*, s. 249.

jméno, styl oblékání, ale také se musí naučit žít v novém prostředí a nabrat dostatek vědomostí. Sice se o ní ví, že mnoho let nežila v *Time City*, ale i přesto by měla mít určité povědomí o těch nezákladnějších informacích.

Prozrazení své identity a akceptování okolím je pro Vivian stejnou nezbytností a nevyhnutelností, jako bylo její původní přijetí. Po navrácení opravdové Vivian Sarah Lee by ani za normálních okolností nešlo nadále předstírat, že Vivian Smith je Jonathanovou a Samovou příbuznou. Vivian Smith se už nemusela přetvařovat a mohla přede všemi přiznat, kým je. Za její přítomnost v *Time City* a cestování v historii jí sice hrozilo vyhoštění z města, ale za samotný fakt, že se vydávala za někoho, kým nebyla, ji nikdo nepotrestal.

3.5. Time-ghosts

Teoretický úvod k této problematice jsem již zařadila do kapitoly 2.2 a v této části se budu zabývat pouze konkrétními příklady. Prvním typem *time-ghosts* jsou takzvaní *habit-ghosts*. Ti nejsou pro příběh důležití, avšak v *Time City* jsou velmi běžní. Vivian se s nimi poprvé setkává při své prvotní prohlídce města a zpočátku má problémy je rozlišit od normálních lidí.

Důležitějším druhem *time-ghosts* jsou *once-ghosts*. Zde bych chtěla připomenout, že vznikají pouze tehdy, když dotyčná osoba dělá něco natolik důležitého nebo emocionálně vypjatého, že vytvoří svůj odraz v čase a prostoru. V románu se vyskytují tři zásadní příklady tohoto typu. Dají se rozdělit podle toho, jestli je daný moment důležitý pro město, člověka samotného a dějiny lidstva, nebo jde spíše o moment emocionálně vypjatý.

Do první kategorie se řadí *once-ghost* Vivian a Jonathan, o kterém jsem se již blíže zmiňovala v kapitole 3.2.2, a tzv. *Endless Ghost*. Jedná se o příchod *Watcher of Gold* do *Time City*, kdy s sebou přináší *Gold Casket*. Touto situací jsem se již částečně zabývala v kapitole 3.3.

Do druhé kategorie patří *once-ghosts* objevující se teprve v průběhu příběhu. Davy lidí panikaří během posledních chvil platonického roku³⁶, kdy se čas města blíží

³⁶ Platonický rok je čas, který uplyne do doby, než se hvězdy vrátí na původní místo, z kterého se začaly pohybovat. Jedná se o 258 století, což je téměř přesnou délkou lidské historie.

svému konci a musí být obnoven Faber Johnem. Tito lidé se snaží dostat pryč z města a utéct do historie, kde chtějí nalézt bezpečí a pomoc. Útěk z města však nepřipadá v úvahu, protože díky poslední cestě Vivian do historie přestanou fungovat všechny *time-lock* a na čas se celý tento systém umožňující putování v čase zhroutí. *Once-ghosts* těchto panikařících lidí jsou pozorováni hlavními hrdiny příběhu ještě v čase před propuknutím krize v *Time City*. Paniku způsobenou těmito *once-ghosts* nejlépe vystihuje krátká ukázka z knihy:

*„They turned round to find the platform full of frantic people all coming from nowhere. A few did seem to be coming up the steps from the wharf, and one or two came swarming over the edge of the platform, but most of them were just there out of nowhere. They all went rushing towards the line of time-locks. There, some of them vanished into silvery doors or open silvery spaces, but most of them beat at the booths in a panic as if they were trying to get the doors open. This looked very odd when the door they were beating on happened to be open already. They were coming across the platform in waves, and later waves were running through earlier ones. The platform was suddenly a melting rushing tumble of running figures and waving arms. They were in all sorts of clothes, but the greatest number were in Time City pyjamas.”*³⁷

Zmínění *once-ghosts* se objevují vždy mezi polednem a druhou hodinou odpolední, což je doba, kdy je situace v *Time City* nejkrizovější a dochází k návratu Faber Johna. Vzhledem k tomu, že město je také jednou z *Unstable Eras*, se zde projevují stejné tendence jako v samotné historii. Dějiny jsou zde proměnlivé a ovlivnitelné, a proto se ve městě nevyskytoval tento konkrétní typ *once-ghost* v minulosti. Začaly se objevovat až ve chvíli, kdy došlo k celkové krizi dějin.

Krátce se vrátím k předcházejícímu typu *once-ghosts*, kam se řadí případ Vivian s Jonathanem a *Endless Ghost*. Oba dva případy jsou nesmírně důležité nejen z osobního hlediska, ale i pro existenci *Time City*. Vivian je prvním a dosud jediným člověkem, který si uvědomí, kde se nachází *Lead Casket*. Nikdo jiný s podobným nápadem v minulosti nepřišel a tato myšlenka a následný prožitek jsou natolik silné, že dokáží vytvořit *once-ghost*.

³⁷ JONES, D. W., *A Tale*, s. 105.

Watcher of Gold podniká cestu, která je krizová a může případně vést k převzetí moci Viv a Ingou. Na jeho bedrech leží osud *Time City* a boj s mocí ostatních polarit se doslova vepisuje do dějin.

3.6. Minulost a paměť hlavních postav

Vivian pochází z dvacátého století, odkud se dostává do bezčasí *Time City*. Přichází tedy z období druhé světové války do relativního bezpečí města. Na rozdíl od obyvatel města si je plně vědoma hrozby, která v historii čeká. Série válek zmítá celou jí známou historií. Co je ale horší, je fakt, který se dozvídá v *Time City*. Války nikdy nekončí a provázejí celé dějiny lidstva. Nabírají mnoho podob a *Time City* se ani nepokouší jim nijak zabránit. Pouze zajišťuje potřebné vědomosti obyvatelům historie v případě, že by mělo dojít k nesrovnalostem, ale jinak zastává pouze funkci pasivního pozorovatele, nikoli aktivního činitele ve prospěch míru a shody. S tímto postupem Vivian nesouhlasí. Záleží jí na obyvatelích historie, nejvíce však na její rodině. Veškeré snahy Vivian pramení z toho, že se snaží pomoci zejména době, ve které žije. Zastavení zlodějů, záchrana polarit a udržení stability historie jsou její prioritou v celé době působení v *Time City*.

Znalost historie Vivian využívá během svého pobytu v *Time City*. Aby prokázala, že skutečně žila ve dvacátém století, je dotazována na mnoho záležitostí týkajících se této doby. S těmito otázkami nemá sebemenší problém a pomáhají jí v přesvědčení obyvatel města o svém dlouhodobém pobytu v historii.

3.7. Přítomnost i budoucnost

Přítomnost, kterou Vivian prožívá, je velice neradostná. Často se od ostatních v *Time City* dovídá o zhoršující se situaci ve dvacátém století. Krize, která zde propuká, se každým dnem prohlubuje. Během výletu pořádaného Jenny a Ramonou je Vivian obeznámena s prvotními změnami, které se ve dvacátém století odehrály od jejího unesení Jonathanem a Samem. Válka nyní vypuká už v roce 1938 a jsou vynalezeny zbraně, které neměly existovat až téměř do konce století. Zanedlouho poté se doslechne o další vlně zhoršení, které posunulo druhou světovou válku do roku 1937 a promítlo se i do Búrských válek. Tato tendence postupuje a na konci příběhu, kdy Vivian naposledy

navštěvuje dvacáté století, je situace na pokraji zkázy. V té době už je veškerá historie ovlivněna krizí a téměř všude propukají války a nepokoje. Situace tedy eskaluje před koncem platonického roku v historii i v samotném *Time City*.

Obrat nastane s navrácením původních vládců a zakladatelů *Time City*, Faber Johnem a *Time Lady*. Ti jsou si vědomi problémů, které dosavadní systém má, a chtějí je změnit k lepšímu. Přikládám zde úryvek z románu, kde Faber John na závěrečném setkání popisuje změny, kterých chce dosáhnout:

...“*next time round we're going to do better. Time City has traded so long with the Fixed Eras that it thought it was fixed itself. We had got very selfish and far too safe. It took someone quite young and from an Unstable Era to point that out. In future, we're going to be of use to the whole of history. Chronologue is going to study what we can do, and Patrol is going to think of ways to do it.*”³⁸

Budoucnost se jeví radostně. Mají nastat důležité změny, které by měly zabránit mnoha neštěstím. Vivian je dovoleno zůstat v *Time City* a v budoucnu se má zvážit i možnost přesunutí jejích rodičů z dvacátého století do města. Vivian se tedy úspěšně podaří dosáhnout všech svých cílů. Stejně jako v jiné dětské fantasy literatuře, i zde přináší konec radostnou úlevu, a pro pohádky tak typický „happy ending“.

³⁸ JONES, D. W., *A Tale*, s. 263.

4 *Howl's Moving Castle*

4.1. Příběh

Sophie Hatter je nejstarší ze tří sester. Její rodina vlastní obchod s klobouky, kde Sophie po smrti svého otce pracuje jako učednice. Její sestry jsou poslány na vyučení k rodinným přátelům a Sophie zůstává sama. Brzy propadá denní rutině a její život se stává pomalým a bez událostí, což má na Sophii neblahý dopad. Vše se mění setkáním s čarodějnici zvanou *Witch of the Waste*.

Čarodějnice proměňuje Sophii ve starou ženu, a tak se Sophie rozhodne opustit rodný dům, protože nedokáže čelit nepoznání ze strany vlastní rodiny. Součástí kletby je totiž nemožnost mluvit o své pravé identitě, s výjimkou případů, kdy už druhá osoba tuto proměnu odhalila.

Sophie se vydává na cestu do neznáma, kde se setkává s čarodějem Howlem, jeho učněm Michaelem, ohnivým démonem Calciferem a mnoha dalšími. Spolu podstupují dobrodružství, jejichž výsledkem je obnova pořádku a proměna všech, kteří byli do té doby v moci čarodějnice.

4.2. Cesta

Cesta otevírá Sophii nové možnosti, které by pro ni za běžné situace byly nemyslitelné. Ve své nově přijaté podobě a identitě má možnost se dostat do netradičních situací a chovat se jinak než obvykle. Fyzicky se v důsledku kletby čarodějnice proměňuje ve stařenu, a nejen její tělo, ale i její pohled na svět se mění. Přestává se bát neznámého a odtrhuje se od běžného života, nastává pro ni čas plný kromobyčejných okamžiků.

Sophie na cestě hledá způsob, jak se vymanit ze své kletby. Během své pouti také pomáhá ostatním, aniž by si to sama uvědomovala. Její chování je často impulzivní a předem nepromyšlené, což způsobuje mnohé problémy a nedorozumění. Sophie podstupuje cestu z rodného domu, je nucena vypořádat se s neobvyklými událostmi a nakonec obohacuje svou osobnost a stává se dospělou a zodpovědnou ženou, která je schopná aktivně ovlivňovat své okolí, a ne jen pasivně přijímat změny.

Nebezpečí je v příběhu vždy spjato s postavou čarodějnice a jejího ohnivého démona, jenž má fyzickou podobu ženy jménem Lily Angorian. To oni vnášejí do děje

prvek chaosu a ohrožení, které není hrozbou jen pro Sophii, ale i pro většinu ostatních postav vyskytujících se v románu. Čarodějnice fyzicky proměňuje mnohé obyvatele království Ingary, včetně bratra stávajícího krále, prince Justina. Jeho napadení a ovládnutí čarodějnicí nepředstavuje problém jen pro královskou rodinu, ale pro celé království. Princ Justin má sehrát důležitou roli v případě propuknutí války se sousedními mocnostmi a jeho absencí by mohlo dojít k prohře v tomto válečném střetu.

Interakce mezi čarodějnicí a ostatními postavami je tedy vždy spojená s negativními prožitky. To v mnoha případech vede buď ke střetu s čarodějnicí, nebo ke snaze utéct z nebezpečné situace.

Jak jsem již zmínila, hlavní snahou Sophie je navrácení se do své původní podoby. Na cestě hledá způsoby, kterými by mohla dosáhnout svého cíle. Uzavírá dohodu s Calciferem, který jí slíbí pomoc s transformací zpět pouze za podmínky, že mu pomůže ukončit smlouvu, kterou má Calcifer uzavřenou s Howlem. V průběhu románu se Sophie pokouší přijít na podmínky dané smlouvy a postupně z určitých informací dochází k prozření a je schopna Calciferovi pomoci.

Pouť, kterou Sophie podstupuje, je spojena s obnovou pořádku v království. Během svého pobytu v Howlově putujícím zámku je Sophie svědkem Howlových snah vyhnout se povinnostem, které má vůči králi. Je pověřen záchranou prince Justina a kouzelníka Sulimana, ale místo splnění svých závazků se snaží uprchnout. Bojí se střetu s čarodějnicí, který by pro něj i Calcifera mohl být osudný. Sophie svými, mnohdy neuváženými, činy nutí Howla aktivně zasahovat proti čarodějnicí, což nakonec vede k její porážce a záchraně mnoha životů.

4.3. Setkání

Dílo *Howl's Moving Castle* je velice příznačné svými setkáními, která se konají na cestě a plně odpovídají teorii popisované v Bachtinově monografii *Román jako dialog* (1980). Setkání s čarodějnicí a s ožvlým strašákem lze obecně označit za nepříjemná pro hrdinku, ale důležitá pro její cestu. Tato negativní setkání uvádí příběh do pohybu a mají v iniciačním románu významnou funkci. Strašák Sophii pronásleduje ve snaze nalézt všechny části těla kouzelníka Sulimana, který byl v minulosti

čarodějnicí napaden. Jeho přítomnost v Sophii vyvolává úzkost a strach a proto se mu snaží všemi silami uniknout.

Na druhou stranu šťastná jsou ta setkání, kde se Sophie setkává se svými sestrami. Podobné je závěrečné setkání všech Sophiiných přátel předtím, než se jim společnými silami podaří porazit čarodějnicí a Lily Angorian.

Nejdůležitější ambivalentní setkání nastává ve chvíli, kdy si Sophie uvědomí pravou podstatu Lily Angorian. Až do poslední chvíle je přesvědčena, že Lily je pouze půvabnou učitelkou, které se Howl dvoří kvůli její kráse a inteligenci. Ve svém přesvědčení o Lilianině dobrotě a důležitosti pro Howla se Sophie dokonce rozhoduje zachránit Lily Angorian ze spárů zlé čarodějnice. Pravda je však taková, že Lily je ve skutečnosti ohnivým démonem čarodějnice a její snahou je vytvořit perfektního člověka, jehož části chce získat z prince Justina, kouzelníka Sulimana a Howla.

V románu se vyskytuje i příklad setkání na oficiální úrovni, kdy Sophie předstupuje před krále Ingary ve snaze očernit Howlovo jméno. Z pohledu Sophie zde dochází k jakési nevyrovnanosti mezi tím, jak grandiózní je celý přijímací proces v paláci, a následným setkáním s králem. Příchod a vědomí moci plynoucí z královského postavení jsou pro ni daleko více impozantní než samotná osoba krále.

V díle *Howl's Moving Castle* jsou obsažena dvě důležitá setkání, která tvoří významné body v příběhové linii. Setkání s čarodějnicí a Sophiina přeměna zosnují zápletku a dávají celý příběh do pohybu. Rozuzlení zápletky přichází až po porážce Lily Angorian, kdy se Sophie vrací do své původní podoby, stejně jako princ Justin a kouzelník Suliman. V tomto posledním setkání jsou odkryta všechna tajemství, která příběh provázela, a je zde naznačena šťastná budoucnost jednotlivých postav románu.

V neposlední řadě se obecně zmíním o nejdůležitějších setkáních, která příběh provází, tedy o společné interakci mezi Sophií a Howlem. Sophie se o Howlovi poprvé dozvídá ještě v době, kdy žije se sestrami v rodinném domě. Proslýchá se o něm, že je velice prohnáný a krade dívkám jejich srdce, což je lež, kterou o Howlovi šíří jeho učeň Michael. Poprvé se Sophie setkává s Howlem během slavností, kdy ji Howl osloví, ale Sophie mu nevěnuje příliš pozornosti a spěchá za svou mladší sestrou, která v té době již pracuje mimo dům. Sophie si neuvědomuje, o koho se jedná, ovšem Howl si je vědom toho, s kým se setkal – totiž se skutečnou Sophií, která za ním po své přeměně přichází do kouzelného putujícího zámku. Sophie během svého pobytu v zámku

přehodnocuje svůj pohled na Howla a zjišťuje, že Howl má ve skutečnosti mnoho záporných vlastností, ale rozhodně se nedá označit za zlého či lhostejného člověka. Ačkoli je tedy Sophiein odchod od rodiny spojen s odloučením a ztrátou, její setkání s Howlem, Michaelem a Calciferem je spojen s nabytím, ať už nových zkušeností, nebo nových přátelství.

Howl se postupně stává pro Sophiei někým velice důležitým. Důležitějším, než si je ve skutečnosti sama ochotná připustit. Během rozuzlení příběhu dochází k pochopení vzájemných motivů, které vedly Sophiei i Howla k jejich činům.

4.4. Identita Sophie

Identita Sophie se v průběhu románu dramaticky mění. Nedobrovolně podstupuje metamorfózu, která není ústředním tématem pouze tohoto románu, ale i mnoha předešlých literárních děl jiných autorů. O metamorfóze se zmiňuje i Bachtin ve své monografii *Román jako dialog* (1980). Na příkladu Apuleiova románu *Zlatý osel* (druhé století našeho letopočtu) popisuje dva základní rysy životní pouti hlavního hrdiny, které se shodují i s případem Sophie:

„1) Luciova cesta životem je předvedena pod pláštíkem ‚metamorfózy‘; 2) sama životní cesta plyvá s reálnou cestou Lucia, putujícího a potloukajícího se světem v oslí podobě.“³⁹

V případě Sophie se zde nacházejí malé obměny zde zmíněného popisu. Sophie se nemění ve zvíře, nýbrž ve své „starší já“, přičemž transformace má dalekosáhlý vliv. Proměňuje nejen fyzický vzhled, ale také skutečný věk Sophie, která se mění ve starou ženu se všemi nevýhodami, které tento stav přináší. Bolesti, fyzická slabost i dramaticky zkrácená délka života jsou však jen jedním aspektem její proměny. Změna pro Sophiei přináší i jistý nadhled, dává jí možnosti, které by jí v mladém věku přišly nereálné a absurdní. Může vystupovat z pozice rozvážného stáří a rozumu, který ve spojení s její tvrdohlavostí dokáže doslova měnit svět.

Sophie si sice ponechává své jméno, ale přesto v příběhu vystupuje v mnoha rolích, které si sama volí. Ať už při setkání s králem předstírá, že je Howlovou matkou, nebo se staví do pozice Howlovy nové čarodějnické pomocnice, či dokonce o sobě

³⁹ BACHTIN, M. M., *Román*, s. 245-246.

tvrdí, že je příbuznou Sophie Hatter a jejích sester. Vždy tak činí z nějakého, více či méně, závažného důvodu. Její proměna jí dává novou flexibilitu, kterou ve svém mládí neměla. Její pracovní rutina a samota ji uzavřely do sebe, stala se tak starou a vystrašenou ještě předtím, než ji čarodějnice proměnila. Paradoxně až přeměna ve starou ženu jí dala dost sil a odvahy, aby svůj život zásadním způsobem změnila.

Na konci románu se po smrti čarodějnice i Lily Angorian proměňuje Sophie do své původní fyzické podoby, ale zachovává si získanou sebedůvěru a aktivní přístup k životu. Celkovou transformaci lze tedy ohodnotit jako kladný proces, který přináší pozitivní změny pro všechny zúčastněné.

4.5. Minulost a paměť hlavních postav

Sophiina životní filosofie má neblahý vliv na její vnímání sebe sama i svých sester, a to zejména v období před svým zakletím. Sophie je přesvědčena, že jako nejstarší ze tří sester je předurčena k neúspěchu. Nevěří, že by ji čekala jakákoli dobrá či zajímavá budoucnost. Pasivně přijímá všechna cizí rozhodnutí a nemá sílu ani chuť je nijak měnit.

Po své transformaci Sophie využívá veškeré své dovednosti, které se jí v soužití s Howlem nesmírně hodí. Je pracovitá, pečlivá, učenlivá a ke svému překvapení má i talent v oblasti magie. Je schopná pomocí svých slov vdechnout život do různých neživých předmětů a vytvářet i jiná mocná kouzla, kterých si zpočátku není vědoma. Tuto schopnost nevědomky používá už během svého působení doma, kdy očaruje bezpočet klobouků, s kterými si během práce povídá.

4.6. Přítomnost i budoucnost

Podle Bachtina tradiční dobrodružný příběh začíná přechodem hrdiny z obyčejného, všedního života do času plného výjimečných událostí. *„Tyto okamžiky nicméně determinují jak konečný obraz člověka, tak i charakter jeho dalšího života. Sám dlouhý život, jeho biografický běh zaplněný všedními záležitostmi a prací, se povleče po přerodu a leží tedy až za hranicí vlastního románu.“*⁴⁰

⁴⁰ BACHTIN, M. M., *Román*, s. 250.

V díle *Howl's Moving Castle* však samotným přerodem dobrodružství nekončí. V případě Sophie se o všední budoucnosti s největší pravděpodobností mluvit nedá. Odvážuji se tvrdit, že společné soužití Sophie a Howla zkrátka nemůže nikdy být poklidným a bez převratných událostí. Jejich povaha, moc i postavení takovéto budoucnosti přímo odporují.

Závěr

Tvorba Diany Wynne Jones vychází z tradičních literárních forem dobrodružných příběhů, kterými se zabývá Bachtin, z něhož má bakalářská práce vychází. Na autorčině díle se dá aplikovat teorie románu zkoušky; v tomto ohledu vycházím z publikací Daniely Hodrové a Jessie L. Weston, stejně tak z Bachtinovy teorie popsané ve studii *Román jako dialog* (1980). Tvorba Diany Wynne Jones je plná aktuálních prvků spojených s realitou dvacátého století.

Tradiční dobrodružný román i tematika zkoušky jsou vždy založeny na setkání hlavních hrdinů se zlem. Zlo je prezentováno v kontextu doby a určité společnosti vždy nějakým konkrétním způsobem. V dobrodružné literatuře dvacátého století je spojeno se zkušeností druhé světové války, již autorka sama prožívá, a následně svých zážitků a vědomostí využívá ve své tvorbě, zejména v díle *A Tale of Time City*.

Diana Wynne Jones v románu *A Tale of Time City* naznačuje, že válka může zničit celé lidstvo a lidskou historii. Autorka zde zajímavým způsobem rozvíjí tradiční pojetí dobrodružného času. Dobrodružný čas je časem napínavého příběhu, který pak spolu s koncem děje zaniká a dochází k návratu k běžnému prožívání času. V *Time City* se nachází takzvané bezčasí, ve kterém si obyvatelé města postupně uvědomují, že se musí o čas zajímat, nebo nebude existovat čas pro celé lidstvo jako takové, včetně samotného *Time City*.

Lze říci, že v díle Diany Wynne Jones dochází k aktualizaci tradičního pojetí času i prostoru. Tak jako v klasickém dobrodružném románu se zde nachází magický čas a prostor, který se odlišuje od času a prostoru reálného. Příběh Vivian však zároveň poukazuje na specifickou dobu války. V období války se čas pro člověka zastavuje a nastupuje pouze doba utrpení, očekávání míru a vysvobození.

Diana Wynne Jones se snaží rozvíjet klasické rysy dobrodružné literatury. Při interpretaci jejího díla můžeme tedy využít Bachtinovu teorii, zejména jeho analýzu motivů cesty a setkání. Téma je navíc aktuální, autorka rozvíjí tematiku společenského zla v historii, a to zejména v díle *A Tale of Time City*. Její román *Howl's Moving Castle* zůstává spíše v oblasti fantasy. Zlo je v příběhu více symbolické, v první knize je zlo reálné. Zlo je nevyzpytatelné a nevypočitatelné a paradoxně se často největších válečných zločinů dopouštějí inteligentní lidé. Důležitou otázkou je, co je k tomuto

chování vede, proč se vlastně lidé chovají špatně, tedy v první řadě, jak se vlastně zlými stali.

V románech Diany Wynne Jones, kterými jsem se ve své práci zabývala, nejsou blíže objasněny motivy hlavních záporných postav, které je vedou k jejich činům. V případě zlé čarodějnice se pravděpodobně jedná o snahu vytvořit perfektního člověka bez ohledu na následky a nutné praktiky. V díle *A Tale of Time City* nejsou do detailu vysvětleny důvody chování hlavních antagonistů. Nejspíše se jedná o jistou formu pomsty za vyhoštění z *Time City*, avšak to nevysvětluje důvody, proč byli vyhoštěni. Je možné, že Inga měla potřebu být brána za výjimečnou osobu, neboť pocházela z vládnoucí rodiny v historii, a tudíž své nároky mohla prosazovat i v *Time City*, což nejspíš vedlo k nedorozumění a následnému vyhoštění.

Zlo je v románech poraženo, stejně jako v tradiční dobrodružné literatuře, přičemž téma války v díle *A Tale of Time City* je pro naši dobu aktuální a důležité, proto tomuto románu přikládám ve své bakalářské práci větší význam.

Jako poslední bych chtěla dodat, že na postavy Ingy, Viv a Vivian Sarah Lee lze pohlížet jako na tzv. „šedé eminence“, které s sebou přinášejí chaos a záměrně rozpoutávají válku, stejně jako mnohé jiné postavy ze skutečné historie lidstva. Z války profitují a neberou ohled na miliony lidských životů, které svými rozhodnutími negativně ovlivňují.

Bibliografie

Primární literatura

JONES, D. W., *A Tale of Time City*. United Kingdom: Methuen Children's Books, 1987.

JONES, D. W., *Howl's Moving Castle*. Greenwillow Books, 1986.

Sekundární literatura

BACHTIN, M. M., *Román jako dialog*. Praha: Odeon, 1980.

FRYE, Northrop, *Anatomy of Criticism*. Princeton: P.U.P., 1957.

HODROVÁ, Daniela, *Román zasvěcení*. Praha: H&H, 1993.

MANLOVE, C., *From Alice to Harry Potter: Children's Fantasy in England*. Christchurch, N.Z. : Cybereditions, 2003.

PROCHÁZKA, M., HRBATA, Z., *Romantismus a romantismy*. Praha: UK, 2005.

ŠKLOVSKIJ, Viktor, „Román s tajemstvím“, *Teorie prózy*. Praha: Akropolis, 2003, s. 137-173.

WESTON, J. L., *From Ritual to Romance*. New York: Dover Publications, 1997.

Internetové zdroje

<http://www.leemac.freemove.co.uk/autobiog.htm>

Příloha

Seznam děl Diany Wynne Jones podle data vydání

Changeover, 1970

Wilkin's Tooth, 1973

The Ogre Downstairs, 1974

Eight Days of Luke, 1975

Cart and Cwiddler, 1975

Dogsbody, 1975

Power of Three, 1976

Drowned Ammet, 1977

Charmed Life, 1977

Who Got Rid of Angus Flint?, 1978

The Spellcoats, 1979

The Magicians of Caprona, 1980

The Four Grannies, 1980

Time of the Ghost, 1981

The Homeward Bounders, 1981

Witch Week, 1982

Archer's Goon, 1984

Warlock at the Wheel, 1984

Fire & Hemlock, 1985

The Skiver's Guide, 1984

Howl's Moving Castle, 1986

A Tale of Time City, 1987

The Lives of Christopher Chant, 1988

Chair Person, 1989

Wild Robert, 1989

Hidden Turnings (ed.), 1989

Castle in the Air, 1990

Black Maria, 1991

A Sudden Wild Magic, 1992

The Crown of Dalemark, 1993

Hexwood, 1993

Fantasy Stories (ed.), 1994

The Tough Guide to Fantasyland, 1996

Minor Arcana, 1996

Deep Secret, 1997

The Dark Lord of Derkholm, 1998

Puss in Boots, 1999

Mixed Magics, 2000

Year of the Griffin, 2000

The Merlin Conspiracy, 2003

Unexpected Magics, 2004

Conrad's Fate, 2005

The Pinhoe Egg, 2006

The Game, 2007

House of Many Ways, 2008

Enchanted Glass, 2010