



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

Jeho temné esence a Elidor: Téma paralelních světů v
dílech Philipa Pullmana a Alana Garnera

His Dark Materials and Elidor: Parallel Worlds in the Works of
Philip Pullman and Alan Garner

Vypracoval: David Polesný
Vedoucí práce: Kamila Vránková, PhDr. Ph.D.
České Budějovice 2024

Poděkování

Touto cestou bych velice rád poděkoval Kamile Vránkové, PhDr. Ph.D. za odborné vedení, trpělivost, ochotu a cenné rady, které mi v průběhu zpracování bakalářské práce poskytla.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Jeho temné esence a Elidor: Téma paralelních světů v dílech Philipa Pullmana a Alana Garnera vypracoval pod vedením vedoucí práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatur.

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

V Českých Budějovicích dne

.....

David Polesný

ANOTACE

Práce se zabývá srovnávací analýzou tématu paralelních světů ve dvou populárních příbězích anglické dětské fantastické literatury: fantastický román *Elidor* Alana Garnera (1965) a fantasy trilogie *Jeho temné esence* Philipa Pullmana (1995-2000).

Úvodní kapitoly se věnují základní charakteristice vývoje anglické dětské fantastické literatury se zaměřením na tzv. portal-quest fantasy (Farah Mendlesohn) a na obraz paralelních světů v dílech konkrétních autorů (Carroll, Lewis, Gaiman, Rowling). Představí i oba zkoumané spisovatele spolu se základní charakteristikou analyzovaných děl (vznik, inspirace, postavy, fantastické světy a hlavní témata).

Hlavní náplní práce je srovnávací interpretace paralelních světů v obou dílech s ohledem na vazby reálný svět – portál – fantasy svět. Charakteristiku reálného světa následuje interpretace liminální fáze přechodu; a paralelní světy jsou porovnány z hlediska jejich obyvatel, prostředí, funkce a vlivu na život dětských hrdinů, zejména pak z hlediska cíle, který je s cestou do jiného světa spojen.

Výsledky analýzy autor shrnuje v závěrečné kapitole, která se zamýšlí nad podobnostmi i rozdíly v pojetí paralelních světů a ve využití fantastických prvků u obou srovnávaných autorů.

KLÍČOVÁ SLOVA

Alan Garner, Philip Pullman, *Elidor*, *His Dark Materials*, fantastická literatura, paralelní světy

ABSTRACT

The thesis deals with a comparative analysis of the theme of parallel worlds in two popular stories of English children's fantasy literature: the fantasy novel *Elidor* by Alan Garner (1965) and the fantasy trilogy *His Dark Materials* by Philip Pullman (1995-2000).

The introductory chapters are devoted to the development of English children's fantasy literature, focusing on the portal-quest fantasy (Farah Mendlesohn) and the image of parallel worlds in the works of particular authors (Carroll, Lewis, Gaiman, Rowling). It also introduces both analysed writers along with basic characteristics of the analysed works (the origin, inspiration, characters, fantasy worlds, and the main themes).

The focus of the thesis is a comparative interpretation of the parallel worlds in both works with respect to the links between the real world – the portal – the fantasy world. The description of the real world is followed by the interpretation of the liminal phase of the transition; and the parallel worlds are compared in terms of their inhabitants, settings, function, and impact on the lives of the child protagonists, and especially in terms of the goal connected with the journey to the other world.

The results of the analysis are summarised in the final chapter, which reflects on the similarities and differences in the concept of the parallel worlds and in the use of fantastic elements in both compared works.

KEYWORDS

Alan Garner, Philip Pullman, *Elidor*, *His Dark Materials*, fantasy literature, parallel worlds

ÚVOD	7
1 Vývoj anglické dětské fantastické literatury a portal-quest fantasy	8
1.1 Charakteristika portal-quest fantasy.....	9
2 Obraz paralelních světů v dílech konkrétních autorů	12
2.1 Lewis Carroll a Alice in Wonderland	12
2.1.1 Čas a prostor v paralelním světě Lewise Carrollo	12
2.2 C. S. Lewis a The Lion, the Witch and the Wardrobe	13
2.2.1 Čas a prostor Narnie	14
2.3 J. K. Rowling a Harry Potter	16
2.4 Neil Gaiman a Coraline	16
3 Alan Garner	18
3.1 Život a dílo.....	18
3.2 Elidor	18
3.2.1 Vznik díla	18
3.2.2 Inspirace	18
3.2.3 Postavy	20
3.2.3.1 Nicholas, David, Roland, Helen	20
3.2.3.2 Malebron of Elidor	21
3.2.3.3 Nepřátelé dětí a Elidoru	21
3.2.3.4 Findhorn	22
3.2.4 Fantastické světy a symbolické předměty	22
3.2.5 Téma portálu	24
3.2.6 Hlavní témata	25
3.2.6.1 Prooctví	25
3.2.6.2 Motiv obětování.....	26
4 Philip Pullman	27
4.1 Život a dílo.....	27
4.2 Jeho temné esence.....	28
4.2.1 Vznik díla	28
4.2.2 Inspirace	28
4.2.3 Postavy	30
4.2.3.1 Lyra Belacqua.....	30
4.2.3.2 Will Parry	31
4.2.3.3 Daemoni	31
4.2.3.4 Lord Asriel a Marisa Coulter	32
4.2.3.5 Iorek Byrnison	33
4.2.3.6 Serafina Pekkala	34
4.2.3.7 Mary Malone	34
4.2.3.8 The Holy Church, Magisterium a Authority	34
4.2.3.9 Další postavy	35
4.2.4 Fantastické světy	36
4.2.4.1 Svět v knize Northern Lights	36
4.2.4.2 Světy v knize The Subtle Knife	37
4.2.4.3 Světy v knize The Amber Spyglass	38
4.2.5 Symbolické předměty	38
4.2.6 Téma portálu	39
4.2.7 Hlavní témata	40
4.2.7.1 Láska a rozum.....	40
4.2.7.2 Naplněné prooctví	41
4.2.7.3 Motiv obětování.....	42
5 Srovnání fantastických světů	43
5.1 Paralelní světy	43
5.2 Fáze přechodu.....	44
5.3 Motiv osudu a determinace.....	45
5.4 Společné rysy postav a předmětů.....	46
5.4.1 Lyra, Helen, Lucy, Alenka a Coraline.....	46
5.4.2 Will a Roland	47
5.4.3 Malebron, Iorek Byrnison, Lee Scoresby a Farder Coram	47
5.4.4 Artefakty	48
5.4.5 Nepřátelské postavy	48
ZÁVĚR	49
SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ	50

ÚVOD

Ve své bakalářské práci se zabývám obrazem paralelních světů v dílech dětské fantastické literatury, a to konkrétně v dílech *Elidor* Alana Garnera (1965) a *Jeho temné esence* Philipa Pullmana (1995-2000).

V první části této práce se soustředím na charakteristiku a vývoj žánru portal-quest fantasy a následně popisuji podobu paralelních světů v dílech vybraných britských spisovatelů. Další kapitoly jsou věnovány autorům analyzovaných příběhů a zachycují jejich život, tvorbu a inspiraci v kontextu srovnávaných děl. V tomto ohledu se zabývám především okolnostmi vzniku, hlavními postavami, obrazem fantastických světů a klíčovými tématy.

V hlavní části práce (kapitoly 3.2 a 4.2) jsou porovnány obrazy paralelních světů. V úvodních pasážích popisuji reálný svět, následuje interpretace liminální fáze přechodu, a dále charakterizují paralelní světy z hlediska jejich obyvatel, prostředí a funkce.

V neposlední řadě se práce pokouší shrnout podobnosti a rozdíly děl *Elidor* a *Jeho temné esence*, které se týkají zejména pojetí paralelních světů a využití fantastických prvků.

Při zpracování této bakalářské práce vycházím z odborných publikací několika autorů, zabývajících se dětskou fantasy literaturou, zejména ze studií Farah Mendlesohn, Josepha Campbella, V. J. Proppa a Rosemary Jackson.

1 Vývoj anglické dětské fantastické literatury a portal-quest fantasy

Slovo „fantastický“ pochází z latinského výrazu „phantasticus“, který označuje něco, co je idealistické a není skutečné. V tomto smyslu lze chápat fantastickou literaturu jako veškerou činnost představivosti a výtvor fantazie.

Fantastika se uplatňuje v jakékoli literatuře, která nedává přednost pouhému realistickému zobrazení. Konkrétními žánry jsou mýty, legendy, lidové a pohádkové příběhy, utopické alegorie, snové vize, surrealistické texty, science fiction, horory, zkrátka všechny žánry prezentující "jiné" oblasti než lidské.¹

Fantasy literatura se inspiroje antickými mýty, legendami a folklórem. Její bezprostřední kořeny se však nacházejí v literatuře s prvky nadpřirozena a hrůzy, která byla označena jako "gotická literatura". Zásadní vliv na vývoj gotické literatury mělo vydání snem inspirovaného románu Horace Walpole *The Castle of Otranto* (1764).

Ačkoliv pojem „gotický“ není negativním pojmem, gotická díla se soustředí zejména na témata, která jsou popisována jako negativní, iracionální, nemorální a fantastická.

Důležitým zdrojem inspirace je středověká literatura, na jejímž základě jsou vytvářeny magické světy a příběhy o rytířích, nestvůrách, nadpřirozených bytostech a nebezpečných dobrodružstvích.²

V osmnáctém století gotická literatura využívala zejména prostředí lesnaté přírody a hornatých lokalit. Později se spojily temné, labyrintové ulice moderního města s přírodními a architektonickými složkami gotické velkoleposti. Hrad jako hlavní místo gotických zápletek převládal v rané gotické fikci. Podobnou funkci mají další středověké stavby, zejména opatství, kostely a hřbitovy, které odkazují na feudální minulost, spojenou s pověrami a temnotou.³

¹ JACKSON, R., *Fantasy. The Literature of Subversion*, London: Routledge, 1981., str. 14.

² BOTTING, F., *Gothic. New Critical Idiom*: Routledge, 2014, str. 2-3.

³ BOTTING, 2014, str. 2-3.

Zlo je relativní a proměňuje se spolu se změnami kulturních hodnot a konkrétních zdrojů obav. Každá společenská struktura má tendenci vyloučit jako "zlo" cokoli, co se od ní radikálně odlišuje, nebo co ji ohrožuje. Pojem zla tedy můžeme vysvětlit následovně:

„Evil characterizes whatever is radically different from me, whatever by virtue of precisely that difference seems to constitute a very real and urgent threat to my existence“⁴

1.1 Charakteristika portal-quest fantasy

Tato kapitola vychází z charakteristiky fantasy literatury podle Farah Mendlesohn. Ve své studii *Rhetorics of Fantasy* Mendlesohn rozděluje fantastické příběhy do několika kategorií podle typu a funkce fantastických světů:

1. portal fantasy (in other words, *„simply a fantastic world entered through a portal“⁵*)
2. quest fantasy (*„the protagonist goes from a mundane life [...] into direct contact with the fantastic“⁶*)
3. immersive fantasy (*„it presents the fantastic as the norm both for the protagonist and for the reader“⁷*)
4. intrusion fantasy (*“the world is ruptured by the intrusion, which disrupts normality”⁸*)
5. liminal fantasy (*„the liminal moment“* maintains the feeling of *„anxiety“* and *„irresolution of the fantastic“⁹*).

Podle Mendlesohn mohou některá díla zahrnovat charakteristické rysy více typů fantasy. V rámci této práce budou sledovány zejména prvky portal fantasy a quest fantasy v dílech *Elidor* a *His Dark Materials*. Vzhledem k tomu, že Farah Mendlesohn využívá také spojení *„portal-quest fantasy“¹⁰*, bude interpretace vybraných děl obsahovat i tento termín, poukazující na skutečnost, že příběh rozvíjející téma portálu často zároveň obsahuje i typické prvky tradičního vyprávění o cestě a hledání.

⁴ JAMESON in JACKSON, 1981, str. 52.

⁵ MENDLESOHN, F., *Rhetorics of Fantasy*, London: Wesleyan University Press, 2008, Introduction.

⁶ MENDLESOHN, F., *tamtéž*.

⁷ MENDLESOHN, F., *tamtéž*.

⁸ MENDLESOHN, F., *tamtéž*.

⁹ MENDLESOHN, F., *tamtéž*.

¹⁰ MENDLESOHN, F., 2008, str. 3.

Pokud jde o poslední typ fantasy, Farah Mendlesohn používá termín “liminal” v podobném smyslu jako Tzvetan Todorov termín “*hesitation / nerozhodnost*”¹¹ v rámci fantasy literatury jako žánru. Podrobnější definici můžeme nalézt v jeho knize *The Fantastic*:

„*The fantastic is that hesitation experienced by a person who knows only the laws of nature, confronting an apparently supernatural event.*“¹²

Ze studie Tzvetana Todorova vychází i pojetí Rosemary Jackson, která poukazuje na jeho myšlenku, že vypravěč fantastického příběhu nemá jasnější představu o tom, co se děje, než hlavní hrdina. Vše, co je viděno a zaznamenáno jako skutečné, tak bývá neustále zpochybňováno.¹³

V případě portal-quest fantasy je čtenář stavěn do pozice doprovodného publika, které je připoutáno k hlavnímu hrdinovi a je závislé na jeho vysvětlení a dekodování informací.¹⁴ V příbězích portal i quest fantasy hlavní hrdina opouští známé prostředí a prostřednictvím portálu vchází do prostředí neznámého. Pro kategorii portal fantasy je typické, že hlavní hrdina i čtenář postupem času nabývají nových zkušeností. Na rozdíl od děl tzv. intrusive fantasy, která využívají metodu neustálého překvapování čtenáře, nás portal fantasy postupně vede k tomu, že hlavní hrdina pozná fantastický svět natolik, aby ho mohl změnit a vstoupit do jeho osudu.

Ačkoli motiv cesty je v portal-quest fantasy uznávaným funkčním tropem, obvykle se interpretuje jako metafora dospívání.¹⁵

První etapa cesty, kterou lze označit jako “volání dobrodružství,”¹⁶ znamená, že hrdina byl osudem povolán a vyzván k cestě do neznámého světa. Tento prostor může být zobrazen různě: jako vzdálená země, les, království pod zemí, pod vodou, nad oblaky, na tajemném ostrově, na

¹¹ TODOROV, Tzvetan. *The Fantastic*. Online. Cornell University Press, 1975. ISBN 9780801491467. Dostupné z: https://books.google.cz/books?id=GkfczchghgcQC&hl=cs&source=gbs_navlinks_s. [cit. 2024-07-02].

¹² TODOROV, tamtéž, str. 25.

¹³ JACKSON, 1981, str. 34.

¹⁴ MENDLESOHN, F., 2008, str. 1.

¹⁵ JACKSON, 1981, str. 7.

¹⁶ CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-354-4., str. 63.

vrcholku hory nebo v hlubokém snu; vždy však je to „*místo, kde jsou domovem prapodivně proměnlivé a polymorfní bytosti, nepředstavitelné utrpení a nadlidské činy.*“¹⁷

Jakmile hrdina vstoupí prostřednictvím portálu do neznámé krajiny, musí překonat řadu zkoušek. Jde o nejpopulárnější fázi mýtických dobrodružství, odrážející se ve světových literárních dílech o zázračných zkušenostech, překážkách a utrpeních. Slovy J. Campbella, „*hrdinovi jsou ku pomoci rady, amulety a tajní agenti nadpřirozeného pomocníka, jehož potkal před vstupem do neznámých končin.*“¹⁸

¹⁷ CAMPBELL, tamtéž., str. 63-64.

¹⁸ CAMPBELL, tamtéž., str. 95. Podobným způsobem je hrdinova cesta popsána i ve studii Morfologie pohádky V. Proppa.

2 Obraz paralelních světů v dílech konkrétních autorů

2.1 Lewis Carroll a Alice in Wonderland

Prvním dílem, kterému se budeme věnovat, je kniha anglického spisovatele Lewise Carrola s názvem *Alice's Adventures in Wonderland*. Kniha byla poprvé publikována v roce 1865 a můžeme ji zařadit k žánru nonsensové pohádky.

Hlavní hrdinkou je mladá dívka, v českých překladech Alenka, která se neočekávaně ocitne ve světě, jenž je zcela odlišný od světa, který zná. Ve fantastickém světě se Alenka objeví již v úvodu první kapitoly. Po chvíli odpočinku vedle své sestry, která si čte knihu, se Alenka začne nudit a přemýšlí nad tím, jak se zabavit. V tu chvíli spatří králíka, v příběhu nazvaného „*White Rabbit*“, který stále opakuje, že přijde pozdě. Alenku králíkova schopnost mluvit nepřekvapí, navíc se ho rozhodne následovat do králičí nory. Jakmile do ní vstoupí, spadne do otvoru dlouhého několik kilometrů, který má na svých stěnách skříně a knihovny. Pád zmiňovaným portálem končí, když Alenka dopadne do hromady listů a větví.¹⁹

2.1.1 Čas a prostor v paralelním světě Lewise Carrola

Paralelní svět, ve kterém se Alenka ocitla, je plný neobyčejných postav a rozumem nevysvětlitelných situací. Prvními neobvyklými předměty, se kterými Alenka přijde do kontaktu, jsou zmenšující lektvar, který dívka musí vypít, aby se dostala ven dveřmi, a zvětšující dort, který musí sníst, aby dosáhla na zapomenutý klíč ke dveřím.

V příběhu se poměrně hojně vyskytují i mluvící zvířata. Po králíkovi Alenka potkává mluvící myš a ptactvo. Další vedlejší postavou je mluvící housenka, „*Caterpillar*“, která kouří dýmku a pokládá jí otázky, které jsou pro ni mnohdy matoucí. Podobné matoucí situace nastávají i během rozhovorů s kočkou nazvanou „*Cheshire Cat*“, která se vyznačuje ostrými drápy a hrozivým úsměvem. Hlavními antagonisty jsou srdcový král a královna, v originále „*The King and Queen of Hearts*“, se kterými se Alenka setkává při hře kriket. Živí plameňáci

¹⁹ CARROLL, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland*. Online. London: Macmillan and Co., 1869., Dostupné z: Bodleian Libraries, University of Oxford. Dostupné z: <http://dbooks.bodleian.ox.ac.uk/books/PDFs/590306858.pdf>. [cit. 2024-06-21]., str. 1-6.

při hře slouží jako palice a ježci jako koule. V závěru fantastického příběhu se Alenka probouzí a uvědomí si, že se jí vše zdálo:

„Oh, I 've had such a curious dream!“ said Alice, and she told her sister, as well as she could remember them, all these strange Adventures of hers that you have just been reading about.“²⁰

2.2 C. S. Lewis a The Lion, the Witch and the Wardrobe

Dalším dílem typickým pro žánr portal-quest fantasy je *The Lion, the witch and the Wardrobe*. Je to první kniha z cyklu *The Chronicles of Narnia*, kterou v roce 1950 publikoval irský autor Clive Staples Lewis.

Hlavními hrdiny příběhu jsou čtyři děti z rodiny Pevensie, vlastními jmény Peter, Susan, Edmund a Lucy. Příběh začíná v domě starého profesora, rodinného známého, kam byly děti poslány po leteckém útoku na Londýn.

Již na prvních stránkách prvního dílu seznamuje autor C. S. Lewis čtenáře s portálem a světem za ním, Narnií. Portál, jenž má podobu skříně s kabáty, objeví nejmladší a nejzvědavější z dětí, Lucy. První vstup do paralelního světa, Narnie, je v knize popisován následovně:

„She immediately stepped into the wardrobe and got in among the coats and rubbed her face against them, leaving the door open, of course, because she knew that it is very foolish to shut oneself into any wardrobe... then she noticed that there was something crunching under her feet... a moment later she found that she was standing in the middle of a wood at night-time with snow under her feet and snowflakes... she could still see the open doorway of the wardrobe and even catch a glimpse of the empty room from which she had set out.“²¹

Dle Farah Mendlesohn jde o nejtypičtější dílo typu portal fantasy.²²

²⁰ CARROLL, 1869, str. 189.

²¹ LEWIS, C. S. *The lion, the witch and the wardrobe*. HarperCollins, 2002, s. 13-15.

²² MENDLESOHN, F., 2008, str. 1.

2.2.1 Čas a prostor Narnie

Z následujícího úryvku můžeme vyvodit, že portál v knize *Lev, čarodějnice a skříň* vede bezprostředně ze světa reálného do světa fantastického. Lucy i po vstupu do Narnie vidí pokoj, ze kterého do neznámého světa přišla. Rovněž můžeme pozorovat odlišnost nejen v prostoru, ale i čase. Lucy vstoupila do Narnie krátce po snídani ve svém přirozeném světě, zatímco v Narnii již byla noc:

„They had just finished breakfast with the Professor and were upstairs in the room he had set apart for them... A moment later she found that she was standing in the middle of a wood at night-time with snow under her feet and falling through the air.“²³

Ačkoli je vstup do Narnie dětem na dosah, protože se nachází přímo v jednom z jejich pokojů, není neustále otevřen. Lucy po své první návštěvě Narnie a rozhovoru s faunem Tumnusem přesvědčuje své sourozence, že Narnie s nadpřirozenými bytostmi existuje. Susan, Edmund ani Petr jí však nevěří, jelikož skříň, kterou jim Lucy ukazuje, již není průchozí.

„The others did not know what to think, but Lucy was so excited that they all went back with her into the room. She rushed ahead of them, flung open the door of the wardrobe and cried: Now! Go in and see for yourselves... Then everyone looked in and pulled the coats apart; and they all saw – Lucy herself saw – a perfectly ordinary wardrobe. There was no wood and no snow, only the back of the wardrobe, with hooks on it.“²⁴

Časovou nesoudržnost mezi světy můžeme v příběhu nalézt po návratu dětí z Narnie. Ke konci prvního dílu *Letopisů Narnie* se dozvídáme, jak probíhal život dětí poté, co zvítězily nad Bílou čarodějnici a staly se králi a královnami:

„And they themselves grew and changed as the years passed over them. And Peter became a great warrior, and he was called King Peter the Magnificent. And Susan grew into a tall and gracious woman...“²⁵

²³ LEWIS, C. S., 2002, s. 13-14.

²⁴ LEWIS, C. S., 2002, s. 31.

²⁵ LEWIS, C. S., 2002, s. 198.

V samotném závěru příběhu se děti rozhodly opustit Narnii a vrátit se do svého světa. Jejich návrat je v knize zachycen následovně:

„And the next moment they all came tumbling out of a wardrobe door into the empty room, and they were no longer Kings and Queens in their hunting array but just Peter, Susan, Edmund and Lucy in their old clothes. It was the same day and the same hour of the day on which they had all gone into the wardrobe to hide.“²⁶

Děti se po návratu z Narnie shledají s profesorem, u kterého bydlí, a vyprávějí mu vše, co prožily ve světě Narnie. Jeho slova vystihují, jak portál do Narnie funguje, a rovněž naznačují další možnosti vstupů a další možné podoby portálů do fantastického světa, které budou představeny v dalších knihách *Letopisů Narnie*:

„I don't think it will be any good trying to go back through the wardrobe door to get the coats. You won't get into Narnia again by that route... Yes, of course you'll get back to Narnia again some day. Once a King in Narnia, always a King in Narnia. But don't go trying to use the same route twice. Indeed, don't try to get there at all. It'll happen when you're not looking for it.“²⁷

²⁶ LEWIS, C. S., 2002, s. 202.

²⁷ LEWIS, C. S., 2002, s. 203.

2.3 J. K. Rowling a Harry Potter

Rozsáhlá knižní série o kouzelnickém světě Harryho Pottera je dílem britské spisovatelky J. K. Rowling. První kniha s názvem *Harry Potter and the Philosopher's Stone* byla vydána v roce 1997.

Protagonistou je obyčejný chlapec Harry Potter, který žije se svým strýcem Vernonem a tetou Petunií Dursleyovými ve fiktivním městě v Anglii, zvaném Kvikálov. Harry však brzy zjistí, že není tak obyčejný, protože je vybrán do Školy čar a kouzel v Bradavicích. Do školy cestuje pomocí vlaku, který odjíždí z nástupiště devět a tři čtvrtě. Aby se Harry dostal na nástupiště, musí proběhnout zdi mezi nástupišti devět a deset.²⁸

Mendlesohn řadí *Harry Pottera* k typu intrusion fantasy, jelikož v tomto příběhu existuje jeden reálný svět, ve kterém jsou fantastické jevy zpočátku hrdinovi neznámé a hrdina s nimi přichází do styku postupně. Mendlesohn rovněž připouští prolínání více typů a uvádí, že v určitých částech série jsou využity i prvky portal fantasy.²⁹

Ve světě *Harry Pottera* nalézáme kromě postav lidí bez kouzelnických schopností postavy čarodějů, trollů, mýtických zvířat, mluvících skřítků, duchů nebo personifikovaných objektů. Kouzelnický svět je také plný magických míst, jako je Zapovězený les nebo Tajemná komnata, a magických předmětů, jako jsou kouzelnické hůlky, létající košťata nebo lektvary.

2.4 Neil Gaiman a Coraline

K nejpopulárnějším současným dětským fantasy příběhům s hororovými prvky patří kniha *Coraline* britského spisovatele Neila Gaimana, vydaná v roce 2002.

Hlavní hrdinkou je mladá dívka Coraline Jones, která se se svou rodinou přestěhuje do nového domu. Jelikož se o ni rodiče nezajímají, rozhodne se místo prozkoumat a v jedné

²⁸ ROWLING, J. K. *Harry Potter a kámen mudrců*. 4. vydání tohoto souboru. Přeložil Vladimír MEDEK. V Praze: Albatros, 2017. ISBN 978-80-00-04622-8, str. 87.

²⁹ MENDLESOHN, F., 2008, str. 2.

z místností objeví tajný vchod do druhého domu v paralelním světě, který je identický s jejím světem.

Vstupem do paralelního světa jsou dveře v jednom z pokojů, které Coraline otevře s pomocí klíče. Prochází chodbou, která je shodná s chodbou v jejím reálném domově. Na podlaze je položen stejný červený koberec, na stěně visí tentýž obraz a tapety na zdi mají tu samou barvu.³⁰

Odlišní jsou však obyvatelé paralelního světa, kteří jsou v románu nazváni „*other mother*“ a „*other father*“. Jejich postavy jsou hubené a vysoké, mají bledou pleť a místo očí přišité velké černé knoflíky. Tento druhý svět je prostorově omezen: když se Coraline z domu pokusí utéct, ocitne se v mlze, která ji vždy dovede zpět. V paralelním světě se objevuje i postava mluvící kočky, která je jejím průvodcem a pomůže jí vrátit se zpátky do vlastního světa.

³⁰ GAIMAN, Neil. *Coraline*. New York: HarperCollins, 2004. ISBN 9780060575915., str. 13.

3 Alan Garner

3.1 Život a dílo

Alan Garner se narodil 17. října 1934 v Cheshire. Své dětství prožil v Alderley Edge, kde navštěvoval i tamější základní školu. V jedenácti letech nastoupil do Manchester Grammar school. Předtím, než začal studovat na Oxfordské univerzitě, strávil dva roky v Národní vojenské službě na pozici poručíka v Královském dělostřelectvu. Studium na univerzitě se rozhodl předčasně ukončit bez získaného titulu a začal se plně věnovat psaní literárních děl. Po získání mnoha literárních ocenění byl v roce 2001 oceněn Řádem britského impéria (OBE) za literaturu.³¹

3.2 Elidor

3.2.1 Vznik díla

Elidor vznikl z počátku jako třicetiminutové rozhlasové drama pro oslavy čtyřicátého výročí rádia BBC v roce 1962. Alan Garner byl požádán Trevorem Hillem, vedoucím vysílání pro dětské posluchače, aby na zakázku za odměnu 50 liber hru pro rádio BBC napsal.³²

3.2.2 Inspirace

Na začátku šedesátých let se Garner setkává se svým přítelem a malířem Haroldem Rileyem, který mu chce představit ulice svého rodného města, Salford. Během setkání se spolu procházejí městem, jehož ulice jsou opuštěné a domy zbourané kvůli plánovaným výstavbám nových budov. V jejich okolí stál pouze kostel, v jehož blízkosti si čtyři děti hráli fotbal. Garner ve vzpomínkách sám popisuje město Salford, které ho inspirovalo při tvorbě místa zvaného *Thursday Street*:

„It was The Wasteland. The world had been cancelled itself.“³³

³¹ GARNER, A., *Elidor*. HarperCollins UK. 2008., str. 1.

³² GARNER, A., 2008, str. 209.

³³ GARNER, A., 2008, str. 210.

Při pohledu na kostel autor vzpomíná na báseň *Childe Rowland*, jež byla součástí knihy, kterou mu jeho přítel Harold dříve věnoval. Tato báseň má svůj význam v anglickém lidovém folkloru (pojednává o čtyřech dětech, Childe Rowlandovi, Burd Ellen a jejich dvou bratrech, hrajících si s míčem) a Garner si hned uvědomil, že má námět na svoji hru. V samotném úvodu knihy nacházíme epigraf z díla *King Lear* od Williama Shakespeara, který rovněž pojednává o postavě Childe Rowland:

„*Childe Rowland to the Dark Tower came*“³⁴

Po návratu domů začal Garner hru *Elidor* psát a během dvanácti dní byla hra dopsána. *Elidor* v podobě rozhlasové hry obsahuje děj od začátku knihy do konce šesté kapitoly, tedy do návratu čtyř dětí, Rolanda, Helen, Davida a Nicholase ze světa Elidoru do světa reálného. Garner se poté rozhodl děj dokončit a vydat v podobě knihy, jejíž dopsání mu trvalo další dva roky.³⁵

³⁴ GARNER, A., 2008., str. 10.

³⁵ GARNER, A., 2008., str. 210-213.

3.2.3 Postavy

3.2.3.1 Nicholas, David, Roland, Helen

Hlavními postavami v Garnerově příběhu *Elidor* jsou čtyři děti: Nicholas, David, Roland a Helen Watsonovi.

Jejich dobrodružství začíná v ulici zvané *Thursday Street*, kterou se rozhodnou prozkoumat. Poté, co Roland omylem prokopne míčem okno místního kostela, jdou Nick, Helen a David kostel prozkoumat. Roland je netrpělivý a jde za nimi. V kostele potkává postavu zvanou „*fiddler*“, která hraje dokola stejnou melodii. Později se v kapitole čtyři dozvídáme, že onou postavou byl „*Malebron of Elidor*“, který je do světa Elidoru přivedl.

Nicholase můžeme vnímat jako vůdce skupiny. Jeho rozhodnutí jsou však založena čistě pragmaticky, nikoli na morálních hodnotách. Jako příklad můžeme uvést situaci, ve které navrhne odevzdání artefaktů dvěma mužům z Elidoru jen proto, aby dále Watsonovy děti nepronásledovali, přestože je Malebron požádal, ať artefakty střeží. Nicholas rovněž většinou zastává názor, že se děti záležitosti paralelního světa netýkají, a odmítá proroctví, které bylo dětem uděleno.

Helen je dívka, která je citlivá a empatická. Vždy se snaží usmířit své starší bratry. Za jakýchkoli okolností chce dodržet slib Malebronovi a ochránit artefakty Elidoru. Její postava je nepostradatelná zejména při řešení obtížných situací. Rovněž je jedinou postavou, která věří svému bratrovi Rolandovi a snaží se mu pomáhat.

Vyprávění se soustředí zejména na postavu Rolanda, z jehož úhlu pohledu vnímá čtenář příběh nejčastěji. Roland je nejmladší z bratrů, je roztržitý a svými sourozenci často opomíjený. Je to právě on, kdo míčem rozbije okna kostela, a zavede tak děti do paralelního světa Elidoru. Po návratu domů mu nikdo nevěří, že zakopané artefakty způsobují nadpřirozené jevy, a po návštěvě rodinných známých s ním sourozenci přestanou komunikovat, protože nedokázal udržet v tajnosti existenci paralelního světa. V posledních kapitolách ho sourozenci začnou více respektovat, protože objeví jednorožce Findhorna.

David je dalším z bratrů, který popírá existenci nadpřirozených jevů v jejich reálném světě. Přemýšlí racionálně, čímž se dostává do rozporu s Rolandem, který v nadpřirozeno věří.

3.2.3.2 Malebron of Elidor

Průvodcem Watsonových dětí ve fantastickém světě je Malebron. Jeho úkolem je přivést děti do Elidoru, kde jim pomůže najít čtyři vzácné artefakty: kopí („*spear*“), kotlík („*cauldron*“), meč („*sword*“) a kámen („*stone*“). Poté jim vysvětlí, že jsou součástí známého proroctví a že jsou předurčeni k tomu, aby zachránily upadající zemi Elidoru:

„The darkness grew,“ said Malebron. „It is always there. We did not watch, and the power of night closed on Elidor.“

„Look about you! I have endured, and killed, only in the belief that you would come. And you have come. But you will not speak to me of gloves! You will save this land! You will bring back light to Elidor!“³⁶

Důležitým činem Malebrona je otevření portálu, díky kterému se děti mohou vrátit s artefakty zpět do reálného světa. Tato část příběhu je dále popsána v kapitole 3.2.5. Malebron otevře portál, aniž by mu záleželo na tom, co se stane s ním samotným. Jeho hlavním úmyslem je postarat se o to, aby děti nebyly ničím a nikým pronásledovány. Umožněním průchodu zpět do reálného světa a záchrany artefaktů je Malebronův osud naplněn.

3.2.3.3 Nepřátelé dětí a Elidoru

Jak uvádí Rosemary Jackson, zlo může mít několik podob, ale jeho typickou charakteristikou je to, že se pokouší porazit hlavního hrdinu.³⁷ V případě Garnerova příběhu je hlavním nepřítelem strach, který brání dětem v jejich poslání přenést artefakty do reálného světa. Malebron strach popisuje jako temnotu, která napadá mysl dětí. Radí jim, aby si vzpomněly na slunce, louky a květiny. Dále říká, že onen strach nabyde reálných tvarů, pokud se mu děti podvolí. Děti nakonec za pomoci Malebrona svět Elidoru opouštějí, přičemž se dozvídají, že musí své artefakty střežit, aby světlo Elidoru žilo i nadále v dalších světech.³⁸

Po návratu domů děti sdílejí své zkušenosti, konkrétně jaké podoby měl strach pro každého z nich při útěku z Elidoru. Dozvídáme se, že strach vnímaly v různých tvarech a obrazech, které

³⁶ GARNER, A., 2008., str. 44.

³⁷ JAMESON in JACKSON, 1981, str. 52.

³⁸ GARNER, A., 2008, str. 65-67.

byly založené na dřívějších negativních emocích a traumatech, spojených s konkrétními situacemi.

Do reálného světa se zlo za Watsonovými dětmi dostane v kapitole šestnáct. Poté, co děti schovají a uloží získané artefakty na zahradě, začne se na tomto místě vytvářet statická elektřina a Roland si všimá nadpřirozených stínů, vyvstávajících ze země. Zmíněné stíny se před zraky dětí promění v reálné postavy dvou mužů z Elidoru, se kterými v závěru příběhu svedou souboj o záchranu fantastického světa.

3.2.3.4 Findhorn

Další důležitou postavou je jednorožec Findhorn, jehož význam je nedílnou součástí záchrany Elidoru. V již zmiňovaném proroctví je rovněž řečeno:

„And the Darkness shall not fade.

Unless there is heard the Song of Findhorn.“³⁹

Poté, co se v reálném světě objeví dva muži z Elidoru, děti nacházejí jednorožce Findhorna, který před muži utíká. Děti si následně uvědomí, že muži Findhorna pronásledují s cílem ho usmrtit, aby zvítězilo zlo.

V závěrečné kapitole děti nalézají Findhorna bojujícího s oběma muži. Jednorožec se uklidní poté, co spatří Helen, a přichází k ní. Proroctví se naplňuje, když je Findhorn zasažen do žeber oštěpem jednoho z mužů. V tu chvíli zaznívá „*Song of Findhorn*“ a děti odhazují své artefakty rozbitými okny zbouraných domů v Thursday Street, ve které se nacházejí.

3.2.4 Fantastické světy a symbolické předměty

Dle Bottinga je hrad jedním z oblíbených míst, které je využíváno v příbězích fantastické literatury. V románu Alana Garnera jsou zmíněny celkem čtyři hrady, v nichž jsou ukryty čtyři poklady, které děti mají za úkol získat, aby zachránily svět Elidoru. Rytíř Malebron dětem vysvětluje, že do tohoto světa byly přivedeny, protože pouze ony mohou artefakty získat. Kopí

³⁹ GARNER, A., 2008, str. 62.

hradu Gorias získá Roland přímo od Malebrona, zbylé hrady Findias, Falias a Murias jsou již opuštěné a zbylé artefakty, tedy kotlík, meč a kámen jsou uschovány v nitru nedalekého kopce, zvaného Mound of Vandwy.⁴⁰

Motiv čtyř pokladů i hradů je inspirován historickými událostmi Irska, které jsou zachyceny v knize *The History of Ireland*:

„Lia Fáil, another name for the Stone of Destiny; for it was in destiny for this stone whatever place it would be in, that it is a man of the Scotie nation, i.e., of the seed of Mileadh of Spain, that would be in the sovereignty of that country, according as is read in Hector Boetius in the history of Scotland“

„The second jewel the Tuatha Dé Danann brought into Ireland then, that is the sword which Ugh Lámhfada had used, and from Gorias it was brought. The third jewel, namely, the spear which the same Lúgh had when prepared for battle, and from Finias it was brought. The fourth jewel, the caldron of the Daghdha: a company would not go away unsatisfied from it, and from Murias it was brought.“⁴¹

Dalším podivuhodným místem Elidoru je kruh z kamenných sloupů. Roland na zmíněné místo přichází ve třetí kapitole. Ze zvědavosti začne sloupy počítat, ale zdá se mu, že se kameny pohybují, a tak nedokáže zjistit přesný počet. Následně zaslechne větu *„You must stay until you have counted them all.“⁴²* V jeho okolí však nikdo kromě něho není a Roland si myslí, že začíná blouznit. Poté, co se mu nakonec podaří kamenný kruh opustit, zjistí, že se kameny zmenšily a přestaly pohybovat.

Rozostřené smyslové vnímání a blouznění jsou typickými rysy gotické literatury. Dle Bottinga může psychický stav hrdiny působit někdy výrazněji než síly nadpřirozené, a proto si postavy nemohou být jisty ani svým okolím, ani sami sebou.⁴³

Kamenný kruh, který Roland objeví v Elidoru, je inspirován památníkem Avebury Ring, nacházejícím se v okolí stejnojmenné vesnice. Legenda o pohybujících se kamenech je však

⁴⁰ GARNER, 2008, str. 46-47.

⁴¹ KEATING, G.; COMYN, E. a S. DINNEEN, P., 2009, str. 83.

⁴² GARNER, 2008, str. 37.

⁴³ BOTTING, 2014, str. 12.

spojena s komplexem tří památek The Rollright Stones, které bývají označovány jako začarované pozůstatky krále a jeho armády. Kamenné kruhy se nazývají „The King's Men“ a „The Whispering Knights“ a nacházejí se v oblasti hranic Oxfordshire a Warwickshire.⁴⁴

3.2.5 Téma portálu

Hlavním a jediným místem přechodu, které je v Garnerově fantasy románu zmíněno, je kostel v Thursday Street v Manchesteru. Botting zmiňuje kostel jako oblíbené místo příběhů fantastické literatury. Přechod do světa Elidoru popisuje rytíř Malebron následovně:

„It is not easy to cross from your world into this,“ said Malebron, „but there are places where they touch. The church, and the castle. They were battered by war, and now all the land around quakes with destruction. They have been shaken loose in their worlds.“

„But the fiddle: and the noise – what was that?“ said Roland.

„All things have their note and will answer to it.“

„You mean, like a wine glass ringing?“

„Yes, and when the church answered, it existed in both places at once – the real church, and the echo of itself. Yet more than echo, for although you opened the door here, no door opened in your world.“⁴⁵

Vstup do paralelního světa i návrat do světa reálného je v Garnerově románu uskutečněn za pomoci houslí („*fiddle*“), na které Malebron hraje. Když jsou děti v nebezpečí a musí spolu se získanými artefakty utéct, Malebron se rozhodne otevřít jim portál a zachránit je. V následujícím úryvku můžeme pozorovat fázi přechodu z fantastického světa do světa reálného:

„Malebron put the fiddle to his shoulder and began to play faster and faster, until the notes merged and drove through the children, cutting the darkness from their minds... The children staggered through the doorway of the keep. The ground shook so much that they could hardly

⁴⁴ GARNER, 2008., str. 218.

⁴⁵ GARNER, A., 2008, str. 58.

stand: their teeth burred in their heads, the walls were a fog of sound, plaster came like snow from the ceiling. A gap in front of them, and they pulled and pushed each other towards it and between two floorboards that were nailed across the gap, and ran, choking, out on to the wasteland of Thursday Street. ⁴⁶

3.2.6 Hlavní témata

3.2.6.1 Proroctví

V románu *Elidor* se Watsonovy děti dozvídají své proroctví od rytíře Malebrona v šesté kapitole s názvem „*The Lay of the Starved Fool*“:

*„And They shall come from the waves.
And the Glory of Elidor shall pass with them.
And the Darkness shall not fade.
Unless there is heard the Song of Findhorn.
Who walks in the High Places.* ⁴⁷

Rytíř Malebron dětem po přečtení proroctví vysvětluje, jakým způsobem se mu podařilo přivést je do světa Elidoru, a Ronald mu následně odpovídá:

*„Through the years it has been read only for its nonsense. But when the prophecies started to be fulfilled, when the first darkness crept into Elidor, I saw in *The Lay of the Starved Fool* not nonsense, but the confused fragments of a dream: a dream that no sane man could bear to dream: a waking memory of what was to be.* ⁴⁸

O funkcích hlavních hrdinů pojednává Propp ve své publikaci *Morfologie pohádky*. Hrdina je rozpoznán podle konkrétních charakteristických rysů. V případě Garnera jsou podoby dětí nakresleny v knize nesoucí proroctví, podle čehož je Malebron poznává. Následně musí hrdina splnit těžký úkol, který mu je uložen, a může si vybrat, zdali úkol splní, nebo ne. ⁴⁹

⁴⁶ GARNER, A., 2008, str. 67.

⁴⁷ GARNER, A., 2008, str. 61.

⁴⁸ GARNER, A., 2008, str. 61.

⁴⁹ PROPP, 2008, str. 54-55.

3.2.6.2 Motiv obětování

Obětování sebe sama je jedním z hrdinských činů, které jsou nezbytné pro dokončení úkolu. Hrdina je v průběhu své cesty zraněn, může ztratit některé ze svých společníků, nebo se obětuje, aby ochránil ostatní. U Garnera je tento motiv spojen s postavou Malebrona, který otevře dětem portál zpět do jejich světa. Tato scéna je popsána výše v kapitole 3.2.5. Jistý rituál obětování můžeme nalézt i v závěru románu, kdy je jednorožec Findhorn zasažen oštěpem. Findhorn v závěru umírá, ale zároveň je díky symbolickému zaznění písně Song of Findhorn svět Elidoru zachráněn.

4 Philip Pullman

4.1 Život a dílo

Philip Pullman se narodil v roce 1946 v Norwichi jako syn pilota Královského letectva. Jeho otec zahynul při leteckém neštěstí během náletu a on ani jeho bratr neměli šanci svého otce příliš dobře poznat. Pullman později zjistil, že se jeho rodiče před otcovou smrtí plánovali rozvést. I to může být příčinou, proč Pullman ve svých dílech často vytváří mladé postavy, které mají se svými rodiči problémy, sahající daleko do minulosti. Mrtví nebo pohřešovaní otcové se v Pullmanových příbězích objevují opakovaně a sám Pullman vzpomíná, že dlouho přemýšlel nad záhadou, jaký asi byl jeho otec.

Pullmanův dědeček byl knězem Anglikánské církve a často chlapcům vyprávěl různé příběhy z Bible i z vyprávění, která slyšel jako příležitostný vězeňský kaplan v Norwich Gaol. Pullman na svého dědečka vzpomíná jako na úžasného člověka, který byl laskavý a lidský a zároveň úžasný vypravěč. Označil ho také za nejdůležitějšího člověka, který ho v životě ovlivnil. Pullman díky němu dodnes miluje tradiční jazyk a biblickou atmosféru, která je v jeho mysli s dědečkem spojena.⁵⁰

V osmi letech navštěvoval Pullman přípravnou školu nedaleko Norwiche. Tam jemu a jeho spolužákům během vyučování jednou učitel předčítal celou Coleridgeovu slavnou fantastickou baladu *The Rime of the Ancient Mariner*. Pullman nadšeně poslouchal a již tehdy začal uvažovat o tom, že se jednou sám stane spisovatelem.⁵¹

V deseti letech chodil nejprve do přípravné školy v Battersea a poté do Ysgol Ardudwy, státní školy v Harlech: poslední z osmi různých škol, které navštěvoval. V roce 1965 získal stipendium po přijímacích zkouškách na Exeter College v Oxfordu.⁵²

Po ukončení studia na Oxfordské univerzitě nejprve pracoval v Londýně ve slavném obchodě s pánským oblečením Moss Bros a poté si vyzkoušel práci pomocného knihovníka. Následně začal pracovat jako učitel a mezitím začínal psát své první povídky a školní

⁵⁰ TUCKER, N., *Darkness visible: Inside the world of Philip Pullman*. Wizard Books, 2003, str. 5-6.

⁵¹ TUCKER, N., 2003, str. 9.

⁵² TUCKER, N., 2003, str. 12-13.

představení. Jeho příběhy začaly mít takový úspěch, že si mohl dovolit pracovat pouze na poloviční úvazek jako vedoucí lektor ve Westminster College v oboru angličtina, se specializací na vyprávění příběhů.⁵³

4.2 Jeho temné esence

4.2.1 Vznik díla

Pullmanova rozsáhlá trilogie vznikala sedm let a má okolo 1300 stran. Jak sám říká, je to příběh o tom, co znamená být člověkem, dospět, trpět a učit se.⁵⁴

V rozhovoru pro *The Guardian* Pullman podrobněji popisuje okolnosti vzniku trilogie *His Dark Materials*. První myšlenka, která dala Pullmanovi impulz pro psaní trilogie, se týkala Lyry a objevila se již v roce 1993. Pullman také věděl, že využije vazby fiktivního světa na svět reálný, protože, jak sám zmiňuje, „*the real world was exactly what fiction ought to be dealing with*“.⁵⁵

4.2.2 Inspirace

Hlavní zdroje inspirace zmiňuje sám Philip Pullman v doslovu poslední knihy *Jantarové kukátko*:

„Vypůjčil jsem si řadu nápadů ze všech knih, které jsem kdy přečetl. Při psaní románu se řídím zásadou „Čti jako motýl, piš jako včela“, a pokud v mém příběhu narazíte na med, je to jen zásluhou skvělého nektaru, který jsem objevil v pracích lepších autorů. Tři dluhy ovšem musím zmínit především. První se vztahuje k eseji ‚O loutkovém divadle‘ Heinricha von Kleista, který jsem poprvé četl v překladu Iris Parryové v *Times Literary Supplement* z roku 1978. Druhý patří eposu Johna Milтона ‚Ztracený ráj.‘ Třetí se týká díla Willima Blakea.“⁵⁶

⁵³ TUCKER, N., 2003, str. 17-21.

⁵⁴ TUCKER, N., 2003, str. 89.

⁵⁵ PULLMAN, Philip. 25 years of His Dark Materials: Philip Pullman on the journey of a lifetime. Online. *The Guardian*. 2020. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/books/2020/oct/10/25-years-of-his-dark-materials-philip-pullman-on-the-journey-of-a-lifetime>. [cit. 2024-06-29].

⁵⁶ PULLMAN, *Jantarové kukátko*, 2007, str. 490.

Samotný název Pullmanovy trilogie, označení „*his dark materials*,“ najdeme v textu *Ztraceného ráje* Johna Milтона:

*„Chance governs all. Into this wild Abyss,
The womb of Nature, and perhaps her grave,
Of neither Sea, nor Shore, nor Air, nor Fire,
But all these in their pregnant causes mixed
Confusedly, and which thus must ever fight,
Unless th' Almighty Maker them ordain
His dark materials to create more worlds
Into this wild Abyss the wary Fiend
Stood on the brink of Hell and looked a while
Pondering his voyage ... „⁵⁷*

Ve vydání *Zlatého kompasu* pod nakladatelstvím Argo můžeme najít českou verzi Miltonových veršů v překladu Dominiky Křesťanové, ve kterém je označení „*his dark materials*“ přeloženo jako „*jeho temné esence*“:

*„Do propasti té bouřné,
lůna přírody, či snad jejího hrobu,
jež není mořem, souší, vzduchem ani ohněm,
nýbrž tím vším v zmatené směsi svých vlastních
prazárodků, jimž vést je věčný boj spolu,
pokud z nich všemocný Tvůrce neučiní
své temné esence k tvorbě dalších světů,
do propasti té bouřné ostražitý démon
na pekla okraji stanuv chvíli hleděl
dumaje o své cestě...“⁵⁸*

⁵⁷ MILTON, 1909, str. 133-134.

⁵⁸ MILTON in PULLMAN, *Zlatý kompas*, 2008, str. 5.

Jak originální verše, tak i český překlad této části *Ztraceného ráje* uvádějí českou verzi Pullmanovy trilogie. Philip Pullman v rozhovorech sám uvádí důležitost a vliv Milтона pro tvorbu svého díla.

*„I also read all kinds of commentaries on the Bible and Gnostic commentaries, but essentially it was Milton. I set out to do Paradise Lost for teenagers in three volumes.“*⁵⁹

4.2.3 Postavy

V Pullmanově trilogii nacházíme řadu postav, od oxfordských scholárů až po obrněné medvědy, čarodějnice, anděly, vražedné přízraky a ohavné harpyje, vycházející přímo z řecké mytologie.⁶⁰

4.2.3.1 Lyra Belacqua

Lyra je rozpustilá, tvrdohlavá a nezávislá dívka, která dokáže být také laskavá a starostlivá. Přirozeně nerespektuje autoritu dospělých, užívá si soupeření s vrstevníky a má ráda dobrodružství a objevování Jordánské koleje. Lyra disponuje běžnými lidskými vlastnostmi i chybami, se kterými se čtenáři mohou ztotožnit. V jejím světě je přirozené, že lidé mají vlastního daemona. Daemon je zhmotnění lidské duše v podobě zvířete a ten její nese jméno Pantalaimon. Postavy daemonů podrobněji rozebírám níže v kapitole 4.2.3.3.

Yorek Byrnison dal Lyře přezdívku „Stříbrnoustá“, protože je také skvělou vypravěčkou, přestože je její vyprávění často založené na lži: skrývá totiž svá tajemství a pokouší se vyhnout následkům svých činů. Když se však Lyra pokusí získat harpyje na svou stranu tím, že jim řekne příběh založený na lži, výkřiky "Lhářko! Lhářko!" ji ujistí, že její strategie nebude vždy fungovat.⁶¹

Ačkoli Lyra není sirotek, nevychovávala ji její vlastní rodina, neboť jí bylo řečeno, že její rodiče zahynuli při nehodě vzducholodi. Na její dětství dohlíželi ti, kteří žili nebo pracovali v

⁵⁹ SHARKLEY, Alix. Books: Heaven, Hell, and the Hut at the Bottom of the Garden. Interview with Philip Pullman. [online]. The Independent, 6.12. 1998.

⁶⁰ TUCKER, N., 2003, str. 89.

⁶¹ TUCKER, N., 2003, str. 108-109.

čistě mužské Jordánské koleji. Později Lyra zjistí, že její rodiče jsou paní Coulterová a lord Asriel.⁶²

Za svoji rodinu Lyra považuje ostatní děti z ulice, služebnictvo na koleji a učence. Její přátelé, jako je Roger, kuchař z Jordánské koleje, hrají v jejím životě mimořádně významnou roli vzhledem k tomu, že nemá žádné jiné blízké vazby. To nám pomáhá vysvětlit důvod, proč je v *Jantarovém kukátku* pro Lyru tak důležité zachránit Rogera ze země mrtvých.

4.2.3.2 Will Parry

Will Parry je chlapec stejného věku jako Lyra, který žije v nám známém reálném světě, a proto nevlastní žádného daemona. Will má temperamentní charakter, je zvyklý využít svoji fyzickou sílu a několik postav, které ho a jeho okolí ohrožují, v sebeobraně usmrtí. Jeho bojovný charakter si uvědomuje i Lyra, která se jeho chování strategicky přizpůsobuje:

*„Like Iorek Byrnison, Will was a fighter truly enough, so she was prepared to agree with him when he said it would better not to fight: she knew it wasn't cowardice that spoke, but strategy.“*⁶³

Podobně jako Lyra, i Will má komplikované vztahy s rodiči, které musí vyřešit. Od té doby, co ho otec za neznámých okolností opustil, je zvyklý se postarat sám o sebe i o svou matku, která je psychicky nemocná.

Willova role je nepostradatelná pro záchranu vesmíru. Díky svým fyzickým schopnostem získá jedinečný nůž, s jehož pomocí dokáže otevřít portály do paralelních světů. Podaří se mu tak získat zpět Lyřin ukradený Alethiometr, vyvést duše ze světa mrtvých a usmrtit „nejvyšší Autoritu.“⁰⁰

4.2.3.3 Daemoni

Daemoni jsou viditelní duchové, kteří jsou neoddělitelnou součástí každého dítěte v jeho konkrétním světě a mohou se měnit v jakýkoli druh zvířete. Teprve později, když jedinec

⁶² TUCKER, N., 2003, str. 106.

⁶³ PULLMAN, *The Subtle Knife*, 1998, str. 235.

dospěje, daemon zůstane v jedné finální podobě, která nejlépe vystihuje individualitu „jeho“ člověka.⁶⁴

V prologu první knihy, *The Golden Compass*, jsme informováni, že se slovo daemon vyslovuje stejně jako anglické slovo demon. Každý z daemonů má své jméno a patří svému majiteli. Daemoni existují pouze v Lyřině světě, postavy z našeho (reálného) světa, jako je Will Parry, tudíž daemony nemají. Ve světě daemonů existuje nepsané pravidlo, které zakazuje dotknout se daemona jiného člověka. Později v průběhu děje, obzvláště během fyzických soubojů, je toto pravidlo porušováno zejména zápornými postavami: například paní Coulterovou při oddělování daemonů od dětí za účelem výzkumu Prachu.

Ustálená podoba daemonů v dospělosti by se měla co nejvíce shodovat s charakterem postav, kterým patří. Asrielův daemon jménem Stelmaria má podobu levhartice, daemonem Marisy Coulterové je zlatý opičák, jehož jméno však není nikdy zmíněno. Jak již bylo řečeno, Lyřin daemon se nazývá Pantalaimon a v průběhu příběhu neustále mění své podoby tak, jak je potřeba.

4.2.3.4 Lord Asriel a Marisa Coulter

Pullman tvrdí, že Marisa Coulterová je po její dceři Lyře jeho nejoblíbenější postavou. Je zobrazena jako krásná, zlá a nepředvídatelná bytost, její přítomnost je vždy vzrušující. Je možné, že část nepřátelství, které k paní Coulterové v sérii *His Dark Materials* Lyra pociťuje, pochází z hněvu a zmatku malého chlapce, který byl v Pullmanových vzpomínkách kdysi často opouštěn, protože po smrti Pullmanova otce si jeho matka nemohla dovolit vzdát se práce na plný úvazek. Krása a půvab paní Coulterové jsou v souladu s představami mladého Philipa o údajně roztržitém a okouzlejícím způsobu života jeho matky ve městě. Vzpomíná, jak ji navštívil v Londýně a obdivoval její celkový smysl pro styl, který se tolik lišil od prostoty venkovského Norfolkku.⁶⁵

Paní Coulterová je postava, která v počátcích příběhu pracuje pro „Magisterium“, „spadající pod církev „*Holy Church*“. Jejím cílem v první knize *The Golden Compass* je oddělování dětí od jejich daemonů kvůli výzkumu Prachu, zvaného „*The Dust*“. Zlom v jejím vývoji nastane,

⁶⁴ TUCKER, N., 2003, str. 92.

⁶⁵ TUCKER, N., 2003, str. 8.

když na poslední chvíli zachrání svoji dceru Lyru od stejné kruté operace. Od té doby je jejím hlavním zájmem ochránit ji i za cenu vlastního života.

S lordem Asrielem, otcem Lyry, se setkáváme hned v úvodu knihy *The Golden Compass* poté, co se Lyra schová ve skříni, aby poslouchala jeho rozhovor s lidmi z Jordánské koleje po návratu ze země Bolvangar:

*„Lord Asriel was a tall man with powerful shoulders, a fierce dark face, and eyes that seemed to flash and glitter with savage laughter. It was a face to be dominated by, or to fight: never a face to patronize or pity. All his movements were large and perfectly balanced, like those of a wild animal...“*⁶⁶

Lord Asriel je v knize zobrazován jako uznávaný vědec a dobrodruh, zároveň je však hrozbou pro církev, protože se věnuje svému vlastnímu výzkum Prachu pod jménem Jordánské koleje. Církev tuší, že Asrielovým cílem je zničení „nejvyšší Authority,“ a proto je jejím nepřitelem, což vzbuzuje smíšené pocity i u Marisy Coulterové, která je součástí církve.

4.2.3.5 Iorek Byrnison

S mluvícím ledním medvědem Iorkem Byrnisonem se setkáváme již v první knize, v místě zvaném Bolvangar. Později se dozvídáme, že je právoplatným dědicem trůnu, ale byl vyhnán ze země, protože v souboji o přízeň medvědice v sebeobraně zabil jiného medvědího samce, což je v jeho kultuře přísně zakázáno. Lyra ho nachází beze zbroje, bez zaměstnání a v opilém stavu. Následně však pomůže Iorkovi získat zpět svoji zbroj i trůn na Bolvangaru.

Iorkova síla je jeho hlavní předností, stejně tak jako schopnost zpracovávat materiály. Když se Willovi Parrymu zlomí nůž při otevírání jednoho z portálů, Iorek mu nůž pomůže opravit. Je jedním z nejdůležitějších pomocníků Lyry a složí přísahu, že ji bude bránit svým vlastním životem.

⁶⁶ PULLMAN, *Northern Lights*, 1998, str. 13.

4.2.3.6 Serafina Pekkala

Serafina Pekkala se řadí k postavám zvaným „*The Witches*“, v českém překladu divoženky. Serafina je královnou jednoho z klanů a je známá především pro své léčitelské a bojové schopnosti. Jako většina divoženek umí létat a procházet mezi světy. Její postava je důležitá především v soubojích s nepřáteli a při ochraně Lyry. V závěru poslední knihy je to právě ona, kdo Lyře a Willovi prozradí, že před nimi stojí obtížné rozhodnutí.

4.2.3.7 Mary Malone

Vědkyně Mary Malone pochází z našeho světa, stejně jako Will Parry. Zabývá se zkoumáním Prachu ve své laboratoři, ale teprve po setkání s Lyrou začne její výzkum dostávat nový směr. V mládí bylo jejím cílem stát se jeptiškou, ale nakonec se rozhodla pro jiné poslání. Svůj negativní názor na církve sděluje Lyře v poslední knize:

„I thought physics could be done to the glory of God, till I saw there wasn't any God at all and that physics was more interesting anyway. The Christian religion is a very powerful and convincing mistake, that's all.“⁶⁷

Mary je pro církve hrozbou, protože se spřátelí s Lyrou, která jí pomáhá zkoumat Prach, a proto se jí snaží Father Gomez zavraždit. Mary se však jedním z otevřených oken – portálů dostane do světa Mulefů, se kterými se spřátelí a kteří dokážou ji i Lyru ochránit. Mary je rovněž nositelkou jantarového kukátka (*The Amber Spyglass*), které si sama vyrobí a dokáže tak pozorovat neviditelný Prach.

4.2.3.8 The Holy Church, Magisterium a Authority

Antagonisté Pullmanova příběhu jsou postavy, které jsou úzce spjaté s církví zvanou *The Holy Church*. Vzhledem k Pullmanovým náboženským názorům můžeme tuto instituci interpretovat jako alegorii na katolickou církev. Součástí církevní organizace *The Holy Church* je struktura několika menších rad, soudů a vzdělávacích institucí, které ji zastupují. Jejím hlavním zdrojem poznání je Bible a její odpůrci jsou stíháni a potrestáni. Hlavním sídlem církve

⁶⁷ PULLMAN, *The Amber Spyglass*, 2001, str. 464.

je Magisterium, které se nachází v Ženevě. Členové církve jsou přesvědčeni o tom, že Prach je prvotní hřích. Rovněž uznávají „nejvyšší Autoritu“ („*Authority*“) jako stvořitele.

V posledním dílu trilogie, *The Amber Spyglass*, se od andělů Balthamose a Barucha dozvídáme, kdo je vlastně již zmiňovaná „*Authority*“:

*„The Authority, God, the Creator, the Lord, Yahweh, El, Adonai, the King, the Father, the Almighty – those were all names he gave himself. He was never the creator. He was an angel like ourselves – the first angel, true, the most powerful, but he was formed of Dust as we are, and Dust is only a name for what happens when matter begins to understand itself... He told those who came after him that he created them, but it was a lie.“*⁶⁸

Pullmanovo pojetí církve v *His Dark Materials* popisuje výstižně Naomi Wood:

*„Pullman creates a Christianity without Christ, exhibiting deep scepticism about divine power as it is deployed through institutional religion.“*⁶⁹

4.2.3.9 Další postavy

Hrůzostrašné harpyje z Homérovy *Odyssey* nejsou jedinými postavami z dávných mýtů, které se později objeví v trilogii *His Dark Materials*.⁷⁰

V příbězích trilogie se dále objevují andělé, kteří nemají pevnou tělesnou formu, ale disponují velkou silou a moudrostí. Andělé jsou služebníci „nejvyšší Authority,“ ale někteří z nich, například Balthamos a Baruch, se již dávno od své služby odpoutali a vytvořili odboj, který pomáhá Lordu Asielovi. Anděl Balthamos v poslední knize Willovi vysvětluje, že i lidé se mohou stát anděli:

„Do people become angels when they die? Is that what happens?“

*„Not always. Not in the vast majority of cases... very rarely.“*⁷¹

⁶⁸ PULLMAN, *The Amber Spyglass*, 2001, str. 33-34.

⁶⁹ WOOD, N., *Paradise Lost and Found: Obedience, Disobedience, and Storytelling in C. S. Lewis and Philip Pullman. Children's Literature in Education*. 2001, roč. 32, č. 4. ISSN 0045-6713, str. 237.

⁷⁰ TUCKER, N., 2003, str. 21.

⁷¹ PULLMAN, *The Amber Spyglass*, 2001, str. 18.

Obyvateli dalších paralelních světů jsou Mulefové a Galivespiáni, které podrobně popisují v kapitole 3.2.4.3.

Dalšími lidskými postavami, které Lyře pomáhají na její cestě, jsou vzduchoplavec Lee Scoresby, vůdci romunů Farder Coram a John Faa, nebo Lyřin kamarád Roger, přičemž všichni mají své daemony.

4.2.4 Fantastické světy

Základní předpoklad pro existenci paralelních vesmírů vychází z představy, co by se mohlo stát, kdyby jedna konkrétní akce měla ve stejný okamžik dva možné výsledky. Pullman tuto myšlenku dále vysvětluje:

„Take the example of tossing a coin: it can come down heads or tails, and we don't know before it lands which way it's going to fall. If it comes down heads, that means that the possibility of it coming down tails has collapsed. Until that moment the two possibilities were equal. But on another world, it does come down tails. And when that happens, the two worlds split apart.“⁷²

4.2.4.1 Svět v knize Northern Lights

„This first volume is set in a universe like ours, but different in many ways.“⁷³

První paralelní svět, se kterým jsme seznámeni, je svět Lyry. Dle názvů konkrétních míst můžeme pozorovat alegorie se světem reálným. Východním bodem v první části knihy, nazvané „Oxford“, je Jordánská kolej, nacházející se v Oxfordu a představující domov hlavní hrdinky. Dané místo se nachází v zemi Brytain mezi městy Bristol a London. Blízkými sousedními místy jsou Europe a New France. V Oxfordu můžeme nalézt scholáry Jordánské koleje, Romuny („Gyptians“) a místní děti, z nichž každý má svého daemona, kterými se podrobněji zabýváme v kapitole 3.2.3.3. Zmíněno je zde i město Geneva ve Švýcarsku, což je v románu sídlo církevního Magisteria. Dalšími postavami, obývajícími tento svět, jsou divoženky, tzv. „the witches“, což jsou stvoření podobná lidem, která na rozdíl od ostatních postav žijí tisíce

⁷² TUCKER, N., 2003, str. 132.

⁷³ PULLMAN, *Northern Lights*, 1998, prolog.

let, umí létat a vcházet do paralelních světů. Na severu nacházíme země Bolvangar a Svalbard, které jsou pokryté sněhem a osídlené mluvícími ledními medvědy.

4.2.4.2 Světy v knize *The Subtle Knife*

„This volume moves between three universes: the universe of NORTHERN LIGHTS, which is like ours, but different in many ways; the universe we know; and a third universe, which differs from ours in many ways again.“⁷⁴

Kniha *The Subtle Knife* začíná rozvíjet příběh v našem reálném světě, jehož protagonistou je Will Parry. Will je mladý chlapec z rodiny žijící rovněž v ulicích Oxfordu. Pro Lyru je tento svět zvláštní, jelikož není zvyklá na rušné ulice plné aut, a ani na místní jídlo, které jí Will připravuje. Při procházce Oxfordem ale poznává některá místa ze svého světa, ačkoli nejsou přímo totožná.

Svět, ve kterém se Lyra a Will setkají poprvé, je svět města „*Cittàgaze*“. Blíže je popsán během rozhovoru Willa Parryho s držitelem jedinečného nože, starcem Giacomo Paradisi:

“Well, this was a mercantile city. A city of traders and bankers. We thought we knew about bonds. We thought a bond was something negotiable, something that could be bought and sold and exchanged and converted...But about these bonds, we were wrong. We undid them, and we let the Spectres in.“⁷⁵

Zmíněné „*Spectres*“, v českém překladu fantomové, jsou postavy žijící se Prachem u dospělých jedinců. Děti je nevidí a nejsou ohrožené, proto se Will s Lyrou mohou v tomto světě pohybovat beze strachu. Jedinečný nůž, který Will získá, má schopnost fantomy zasáhnout.

⁷⁴ PULLMAN, *The Subtle Knife*, 1998, prolog.

⁷⁵ PULLMAN, *The Subtle Knife*, 1998, str. 196.

4.2.4.3 Světy v knize *The Amber Spyglass*

„*This final volume moves between our own universe and several others.*“⁷⁶

V poslední knize se objevuje nejvíce paralelních světů z celé Pullmanovy trilogie. Will se naučí manipulovat s jedinečným nožem, který dokáže otvírat dveře do paralelních světů, jejichž počet je neomezený. Každá vrstva, kterou Will ve vzduchu nožem prořízne, odkrývá portál do jiného světa. Mnoho těchto světů se v knize objevuje pouze ojedinele a jsou využívány jako dočasné úkryty před zápornými postavami, které hlavní hrdiny pronásledují.

Z předchozích dílů jsme již seznámeni se světem Willa, světem Lyry a světem Cittagaze. Dalším paralelním světem je „*Mulefa world*“, v překladu svět mulefů. Tento svět obývá fauna, která je vývojově zcela odlišná od té naší. Hlavními obyvateli jsou mulefové, které objeví Mary Malone poté, co projde otevřeným oknem do jejich světa. Mulefové jsou výškou a zbarvením podobní antilopám, na rozdíl od nich mají nohy rozdělené do tvaru diamantu a jsou schopni používat tobolky ze stromů jako kola při pohybu.

„*Gallivespian world*“ je svět obývaný lidmi a stvořeními podobnými lidem, zvanými Galivespiáni. Ti jsou charakterističtí svým malým vzrůstem, chovem vážek, na kterých cestují, a ostruhami na patách, kterými usmrcují své nepřátele. Díky své výšce jsou dobrými špiony.

Proroctví zavede Lyru do světa mrtvých, v angličtině „*World of the Dead*“. Vstup do něj střeží děsivé harpyje. Nacházejí se zde duše zesnulých a cesta do tohoto světa je možná pouze bez daemona, a pouze za pomoci převozníka. Lyra a Will jsou (slovy převozníka) po dlouhé době prvními lidmi, kteří se ze světa mrtvých vrátí, a navíc z něj vyvedou uvězněné duše mrtvých.

4.2.5 Symbolické předměty

Pullman ve své trilogii využívá symboliku tří předmětů, po kterých jsou pojmenovány i knihy samotné. Každý z těchto předmětů má jedinečnou funkci, má svého nositele a je důležitý pro vývoj a kompletnost celého příběhu.

⁷⁶ PULLMAN, *The Amber Spyglass*, 2001, prolog.

Prvním předmětem je takzvaný „*The Golden Compass*“, jenž v knize bývá nazýván jako „*Alethiometr*.“ Lyra ho získala od jednoho z mistrů Jordánské koleje. Jeho hlavní funkcí je odpovědět na jakoukoli otázku pomocí ručičky, která ukazuje na symboly, jejichž význam a odpověď si držitel Alethiometru musí vyložit sám. Alethiometrů existuje více a ostatní z nich vlastní církev, proto Lyra musí ten svůj držet v tajnosti.

Druhým artefaktem, který získá Will Parry v paralelním světě Cittàgaze, je jedinečný nůž, zvaný „*The Subtle Knife*“. Mezi divoženkami je též známý jako „*Æsahætr*“. Je charakteristický svou ostrou čepelí, a proto svému nositeli umožňuje proříznout a otevřít portály do paralelních světů. Rovněž projde skrz nejpevnější materiál, a proto má využití i v soubojích, například se zmiňovanými Spectres neboli fantomy. Při získání nože držitel v souboji ztratí dva prsty, jak je popsáno v knize:

„*I fought and I lost the same fingers, the badge of a bearer.*“⁷⁷

Dle Proppa je toto symbolické označení hrdiny typickou funkcí jednajících osob v pohádkách.⁷⁸

Posledním předmětem je jantarové kukátko, v originále „*The Amber Spyglass*“. Ve třetí knize trilogie ho vyrobí Mary Malone s pomocí mulefů a jeho funkcí je umožnit pozorování neviditelného Prachu, který je důležitý pro rovnováhu mezi vesmíry. Díky němu Mary zjistí, že Prach ze světa portály uniká a narušuje tak koloběh přírody, a proto je nutné všechny portály uzavřít.

4.2.6 Téma portálu

První otevření portálu je nám detailně přiblíženo v závěru první knihy *Zlatý kompas*. Lord Asriel dokáže za pomoci Rogera, kterého oddělí od jeho démona, vytvořit velký přísun energie, díky kterému dokáže pomocí přístrojů otevřít na obloze portál do paralelního světa:

⁷⁷ PULLMAN, *The Subtle Knife*, 1998, str. 189.

⁷⁸ PROPP, 2008, str. 47.

„Lord Asriel was twisting together two wires that led to his upturned sledge [...] lord Asriel connected his wires, the Aurora blazed all of a sudden into brilliant life [...] And the Aurora swayed above, its continual surging flicker picking out now this building, now that lake, now that row of palm trees, so close you'd think that you could step from this world to that. [...] she pulled hard, and then they tore away from Lord Asriel and ran, hand in hand, but Roger cried and twisted, because the leopard had his daemon again; and Lyra knew that hear-consulting pain and tried to stop. But they couldn't stop. [...] A jet of light, a jet of pure energy released like an arrow from great bow, shot upwards. The sheets of light and colour that were the Aurora tore apart; a great rending, grinding, crunching, tearing sound reached from one end of the universe to the other; there was dry land in the sky.“⁷⁹

4.2.7 Hlavní témata

4.2.7.1 Láska a rozum

Základní zápletky trilogie popisuje, jak se dvěma dětem, Lyře a Willovi, podaří překonat síly zla. Zároveň zopakují původní rozhodnutí Adama a Evy, kteří se rozhodli usilovat o plné pochopení a vědomí tím, že jedli ze stromu poznání. Tentokrát se však oběma postavám při vlastním symbolickém opakování tohoto původního aktu vzdoru podaří zvítězit nad církví. Will a Lyra musí vyřešit i osobní problémy s vlastními rodiči, do kterých je zapojen celý vesmír různých lidských, zvířecích a nadpřirozených postav, obývajících několik paralelních světů.

V závěru knihy *Jantarové kukátko* musí Lyra a Will učinit konečné rozhodnutí o svých rostoucích vzájemných citech. Ukáže se, že nebude možné, aby spolu žili ve světě, který se díky jejich společnému vítězství zbavil zla a navrátil se do starých pořádků. Přestože se oba snaží najít východisko, které by jim dovolovalo být i nadále spolu, jsou nuceni přemoci své emoce, navždy se od sebe odpoutat a zachránit tím své i další světy.⁸⁰

Pullman tak na konci trilogie popírá Bettelheimovo pojetí lásky mezi postavami tím, že příběh uzavře nenávratnou separací zamilovaných postav ve prospěch vyššího poslání. Bettelheim naopak zdůrazňuje význam dosažení trvalé jednoty:

⁷⁹ PULLMAN, *Northern Lights*, 1998, str. 391-393.

⁸⁰ TUCKER, N., 2003, str. 90-92.

„Pohádkový hrdina může nalézt sebe sama jenom tehdy, vydá-li se do světa. Nalezne přitom také toho druhého, s nímž bude moci navěky šťastně žít; to znamená, že už nebude muset zakoušet úzkost z odloučení.“⁸¹

Na druhé straně Pullman potvrzuje Campbellovo pojetí, které připouští možnost, že hlavní postavy spolu v jednom světě žít nemohou:

„Vždy se najde nějaká drobná chyba, nějaký nepatrný, ale zcela zásadní příznak lidské křehkosti, který znemožní existenci otevřeného vzájemného vztahu mezi oběma světy. Člověk by tedy téměř uvěřil, že nebýt onoho malého nedopatření, bylo by všechno v pořádku.“⁸²

4.2.7.2 Naplněné proroctví

Proroctví a osud postav je další ze základních motivů této trilogie. Jako příklad můžeme uvést setkání Willa se svým otcem. John Parry říká svému synovi Willovi:

„We've been guided here, both of us: you with the knife and me to tell you about it.“⁸³

Poté, co divoženka ze smutku Willova otce zabije, ptá se Will andělů, kteří strážili jeho otce, a ti mu následně odpovídají:

„Why didn't you stop the witch, then? Why did you let her kill him?“

„We would have done, earlier. But his task was over once he'd led us to you.“⁸⁴

Svůj osud si v poslední knize uvědomují i hlavní postavy, jak uvádí Tucker. K dokončení úkolu je přivedlo mnoho náhod. Přestože každá z těchto náhod mohla dopadnout jinak, byla to právě jejich rozhodnutí a příležitosti, které vedly k naplnění osudu.⁸⁵

⁸¹ BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek*. Praha: Lidové noviny, 2000. ISBN 80-7106-290-1, str. 15.

⁸² CAMPBELL, 2000. str. 189.

⁸³ PULLMAN, *The Subtle Knife*, 1998, str. 335.

⁸⁴ PULLMAN, *The Subtle Knife*, 1998, str. 340.

⁸⁵ TUCKER, N., 2003, str. 132-133.

Zničením Autority je Will osvobozen od svého proroctví; svůj osud si chce vybrat sám. V závěru trilogie se společně s nově získanou přítelkyní Mary Maloneovou vrací do svého světa, ve kterém se chce postarat o svoji matku.

Lyřino proroctví je rovněž naplněno tím, že přemůže nejvyšší Autoritu a následně odmítne pokušení ve formě lásky k Willovi. Společně uzavřou portály do paralelních světů a odloučí se od sebe.

4.2.7.3 Motiv obětování

Podobně jako u Garnera (kapitola 3.2.6.2), i u Pullmanových hrdinů můžeme nalézt postavy, které svůj život obětují s cílem ochránit hlavní protagonisty. V průběhu boje s nepřátelskými silami a při obraně Lyry padnou Galivespiané Lady Salmake a Chevalier Tialys a vzduchoplavec Lee Scoresby. Rodiče Lyry, Lord Asriel a Marysa Coulter v poslední knize série svrhnou společnými silami anděla Metatrona do propasti, tzv. „*The Abyss*“⁸⁶, a také umírají.

⁸⁶ PULLMAN, *The Amber Spyglass*, 2001, str. 430.

5 Srovnání fantastických světů

5.1 Paralelní světy

Paralelní světy jsou v obou interpretovaných dílech úzce propojené, dokonce jsou na sobě jistým způsobem závislé. V příběhu Garnera tuto skutečnost můžeme demonstrovat na rozhovoru mezi rytířem Malebronem a Ronaldem, ve kterém Malebron říká:

„Our worlds are different, but they are linked in subtle ways, and the death of Elidor would not be without its echo in your world.“⁸⁷

Stejně tak paralelní světy v trilogii *His Dark Materials* jsou na sobě závislé kvůli výskytu Prachu. Mary Malone v poslední knize za pomoci kukátka zjistí, že Prach uniká otevřenými portály ze světů, a tak mění jejich rovnováhu. Proto je v závěru trilogie nutné, aby Lyra s Willem zavřely všechny portály. Hrdinové spolu rovněž nemohou zůstat v jednom světě, protože se musí vrátit do svých původních domovů. Hrozí jim totiž, že v odlišném světě nebudou moci přežít. Jde tedy i o prvek liminal fantasy, tak jak ho vysvětluje Farah Mendlesohn.

Zatímco v Pullmanově trilogii nalézáme množství paralelních světů, mezi kterými postavy téměř volně přecházejí, jediným fantastickým světem Garnerova románu je Elidor, do kterého se děti po první návštěvě již nevrátí.

Garner a Pullman nám paralelní světy představují zcela odlišným způsobem. U Garnera jsme nejprve seznámeni se světem reálným, ze kterého později přecházíme portálem do světa fantastického. Dle teorie Farah Mendlesohn, uvedené v kapitole 1.1, jde o typický příklad portal fantasy. Pullman využívá opačného postupu a výchozím světem je pro nás jako čtenáře svět fantastický, který je nám představen očima hlavní hrdinky Lyry a který je pro nás normou, což je typický rys tzv. immersive fantasy. Jak již zmiňuji v kapitole 1.1, v příbězích můžeme mnohdy nalézt rysy charakteristické pro více kategorií, a tak je možné díla pojmenovat více způsoby.

⁸⁷ GARNER, A., 2008, str. 51.

Pullmanovu inspiraci při vytváření paralelních světů můžeme hledat zejména v mýtech a náboženských motivech, což Farah Mendlesohn uvádí jako hlavní zdroje inspirace v kategorii portal-quest fantasy.⁸⁸ Organizovaná církev „*The Church*“ může být interpretována jako alegorie na katolickou církev, objevují se zde harpyje z antické mytologie a o Lyře se v trilogii mluví jako o Evě, která je součástí proroctví. Světy Willa a Lyry jsou založeny na reálných místech, která jsou součástí Pullmanova života.

Garner se v líčení prostředí inspiruje spíše tématy lidového folklóru a historickými událostmi, a proto ve světě Elidoru můžeme najít čtyři hrady a čtyři artefakty, založené na historických událostech, popsanych v knize *The History of Ireland*. Malebron i další dva muži z Elidoru jsou typickými postavami rytířů s brněním, zbraněmi a štíty. Nadpřirozeno můžeme hledat v postavě jednorožce Findhorna, jehož píseň svět Elidoru zachrání.

U obou autorů můžeme rovněž pozorovat symboliku nalezených artefaktů, kterou se ve své teorii zabývá Propp v souvislosti s hrdinovým získáním kouzelného prostředku.⁸⁹ Tyto předměty jsou vázány na svého nositele a jsou nutně potřebné k dokončení úkolu. U Pullmana mohou hrdinové tyto artefakty volně přenášet a využívat ve všech světech, u Garnera se předmět po přenesení z paralelního světa do reálného promění v bezcennou věc, která se předmětům v Elidoru pouze podobá. V obou případech je pro hlavní hrdiny důležité artefakty chránit a uchovávat v tajnosti, aby se o nich nedozvěděli nepřátelé.

5.2 Fáze přechodu

Skutečnost, že reálný i fantastický svět může být propojen na stejných místech, se vyskytuje i v díle Pullmanově. Jako konkrétní příklad můžeme uvést situaci, ve které se Will a Lyra připravují odcizit Alethiometr siru Charlesovi, který o něj Lyru připravil. Willův plán zní:

„I'm going to cut into Ci'gazze here, and leave the window open, and move in Ci'gazze to where I think the study is, and then cut back through to this world. Then I'll take the alethiometer

⁸⁸ MENDLESOHN, 2008, str. 3.

⁸⁹ PROPP, 2008, str. 41.

out of that cabinet thing and I'll close that window and then I'll come back to this one. You stay here in this world and keep watch.“⁹⁰

Tuto situaci uvádím jako příklad liminal fantasy, protože Farah Mendlesohn popisuje, že jevy v liminal fantasy mohou být sice “*rušivé - intrusive*”⁹¹, ale na rozdíl od intrusive fantasy jsou postavy ve stavu “*nerozhodnosti – hesitation*”⁹² a nerozlišují nadpřirozeno a realitu.

Téma návratu z paralelního světa do světa reálného je v obou dílech spojeno se záchranou vesmíru. Dle Campbella je návrat nezbytnou součástí hrdinovy cesty a může to pro něj být nejobtížnější požadavek.⁹³ Tento jev se projevuje zejména u Pullmana, protože si Will a Lyra mezi sebou vytvořili milostný vztah a musí se spolu rozloučit. U Garnera je návrat spojen se smrtí Findhorna, což v dětech vyvolává odlišné, ale přesto negativní emoce. Úlevou je uvědomění, že těmito činy zachraňují svět.

5.3 Motiv osudu a determinace

Typickým motivem týkajícím se hlavního hrdiny v žánru portal-quest literatury je jeho předurčenost zachránit fantastický svět. Jak ve své teorii zdůrazňuje Campbell, svůj osud si hrdina sám nezvolil, byl mu předpovězen a toto proroctví musí hrdina naplnit.⁹⁴

Lyra Belacqua, hlavní hrdinka Pullmanovy trilogie, s sebou nese dávné proroctví, které ji předurčuje k záchraně fantastického světa. O proroctví se můžeme dozvědět z rozhovoru Doktora Lanselia a vůdce Romunů Fardera Corama:

„The witches have talked about this child for centuries past,“ said the Consul. „Because they live so close to the place where the veil between the worlds is thin, they hear immortal whispers from time to time, in the voices of those beings who pass between the worlds. And they have spoken of a child such as this, who has a great destiny that can only be fulfilled elsewhere – not in this world, but far beyond. Without this child, we shall all die. So the witches say. But

⁹⁰ PULLMAN, *The Subtle Knife*, 1998, str. 201.

⁹¹ MENDLESOHN, 2008, Introduction.

⁹² TODOROV, 1975.

⁹³ Campbell, 2000, str. 46.

⁹⁴ Campbell, 2000, str. 63

she must fulfill this destiny in ignorance of what she is doing, because only in her ignorance can we be saved. ⁹⁵

5.4 Společné rysy postav a předmětů

V dílech Garnera i Pullmana je možné najít paralely mezi typy postav podle jejich funkce. Při rozdělení postav budu vycházet zejména z Proppova pojetí vykonávaných funkcí dle okruhů postav. Vybranými kategoriemi pro mou interpretaci jsou následující okruhy:

1. *Okruh jednání hrdiny*
2. *Okruh jednání pomocníka*
3. *Okruh jednání dárce*
4. *Okruh jednání škůdce* ⁹⁶

Jak Propp dále specifikuje, některé postavy mohou v příběhu splňovat i více funkcí, a proto mohou patřit do více kategorií.

5.4.1 Lyra, Helen, Lucy, Alenka a Coraline

Nejdůležitějším okruhem, bez kterého by se fantastické dílo neobešlo, je okruh jednání hrdiny. V této kapitole se zabývám dívčími hrdinkami, jelikož v dílech vybraných autorů mají společné charakteristické rysy a patří mezi hlavní postavy.

Jednou z funkcí hrdiny dle Proppa je přemístění. Hlavní hrdinka díky své zvědavosti nachází portál a sebe i čtenáře vtahuje do děje a započne tak své putování. Lyra se schovává do skříně a poslouchá příběh Lorda Asriela, načež se rozhodne odcestovat na sever. Podobně i Lucy se schovává do skříně, ve které objevuje cestu do světa Narnie. Alenka následuje králíka do králičí nory a Coraline objevuje paralelní svět za zamčenými dveřmi. U Garnera tuto funkci plní spíše Roland, prostřednictvím jehož vnímání vidíme svět nejčastěji, zatímco postava Helen je nepatrně upozaděna.

⁹⁵ PULLMAN, *Northern Lights*, 1998, str. 175-176.

⁹⁶ PROPP, 2008, str. 66.

Divčí postavy u Garnera a Lewise, tedy Helen a Lucy, můžeme označit jako postavy tzv. „*poslušné – obedient*“. Lucy i Helen jsou postavy empatické, pomáhají svým přátelům a bojují proti zlu. Wood uvádí, že „*obedience of God*“ může být chápána jako „*goodness*“ a disobedience jako „*perversity*“⁹⁷. Toto tvrzení můžeme potvrdit i tím, že lev Aslan si oblíbí Lucy díky její milé, skromné a vstřícné povaze a jednorožec Findhorn se cítí nejlépe s mírnou a empatickou Helen. Naopak u Pullmana a Gaimana tento jev neplatí: oba vytvářejí rebelské postavy, které zaujímají postoj odporu vůči autoritám. Lyra využívá důmyslných lží, aby se vyhnula různým situacím, a Coraline se bouří a utíká.

5.4.2 Will a Roland

Hlavními mužskými hrdiny v analyzovaných dílech jsou Will Parry a Roland Watson. Obě postavy patří do reálného světa a jsou vystaveny jevům světa paralelního. Jejich typickým povahovým rysem (slovy Proppa) je kladná reakce na osudové výzvy, čímž naplňují funkci hrdiny.⁹⁸ Will i Roland se ocitnou v paralelním světě a jsou vystaveni svému osudu, který musí následovat. Will se dostává do paralelního světa města Cittàgaze, kde potkává Lyru a získává nůž. Roland se po prohledávání kostela objevuje v Elidoru, kde nachází rytíře Malebrona. V příbězích Willa i Rolanda můžeme pozorovat prvky kategorie „*liminal fantasy*“, která je spojená s nejistotou ohledně vztahů mezi reálným a paralelním světem, jak připomínají odkazy na F. Mendlesohn v teoretické části této práce. Oba hrdinové však přijmou existenci paralelního světa a rozhodnou se ho zachránit.

5.4.3 Malebron, Iorek Byrnison, Lee Scoresby a Farder Coram

Po charakteristice hlavních postav se tato podkapitola bude soustředit na vedlejší postavy, konkrétně na okruh jednání pomocníka dle V. Proppa. Hlavními a společnými funkcemi těchto vybraných postav jsou především prostorové přemístění hrdiny a záchrana hrdiny před pronásledováním.⁹⁹

⁹⁷ WOOD, 2001, str. 241.

⁹⁸ PROPP, 2008, str. 40.

⁹⁹ PROPP, 2008, str. 66.

Postavy pomocníků mají společné to, že patří do paralelního světa¹⁰⁰ a pro hlavního hrdinu se stávají průvodcem na jeho cestě. Pomocníky můžeme kvůli rozmanitosti jejich funkcí řadit rovněž do okruhu jednání dárce. Jako příklad můžeme uvést fakt, že Malebron daruje Rolandovi kopí hradu Gorias a Iorek Byrnison pomůže Willovi opravit zlomený nůž. Další již zmiňovanou funkcí pomocníka je záchrana před pronásledováním. Součástí záchrany bývá i motiv obětování. Vzduchoplavec Lee Scoresby umírá při záchraně Willova otce, který musí Willovi předat artefakt nože, a Malebron otevírá dětem portál, aby utekly před nebezpečím do reálného světa.

5.4.4 Artefakty

K překonání překážek používá hrdina artefakty. Možností, jak získat pomocné předměty, je dle Proppa více; v interpretovaných dílech jsou artefakty získány několika způsoby¹⁰¹. Zatímco Garner využívá Malebrona jako dárce, který vybaví Rolanda kopím, zbylé artefakty jsou ostatními dětmi nalezeny náhodně. Pullman využívá rovněž dárce při předání Alethiometru Lyře, a to v postavě jednoho z Jordánských scholárů. Jedinečný nůž Will odcizí držiteli nože po fyzickém souboji. Mary Malone získá jantarové kukátko tak, že ho sama zhotoví.

Společnými rysy artefaktů v obou dílech jsou následující okolnosti: každý artefakt je symbolicky propojen s jednou postavou, pokud jí není momentálně odcizen, a má svůj význam pro splnění úkolu. Rovněž jsou tyto artefakty utajovány, protože poskytují výhodu proti nepřátelským silám, v jejichž vlastnictví by byly využity pro účely ničení světa.

5.4.5 Nepřátelské postavy

Postavy, které stojí proti hrdinovi a jsou proto symbolem zla, spojuje Propp s okruhem jednání škůdce, jehož hlavní funkcí je boj s hrdinou.¹⁰²

V Pullmanových příbězích můžeme nalézt řadu postav, které symbolizují zlo a staví se proti zájmům hlavního hrdiny. V trilogii *His Dark Materials* tak můžeme chápat například církevní

¹⁰⁰ Autor vychází ze skutečnosti, že svět Lyry není reálný, tudíž z pohledu Willova reálného světa paralelní.

¹⁰¹ PROPP, 2008, str. 41-42.

¹⁰² PROPP, 2008, str. 66.

organizaci The Holy Church, která odmítá existenci Prachu a trestá své odpůrce. Další zápornou postavou je „nejvyšší Autorita,“ která je neprávem pokládána za stvořitele. U Pullmana dále dochází k možnosti zařazení postav do více okruhů. Marisa Coulterová je členkou The Holy Church a v jejím zájmu je násilné oddělení daemonů od dětí; její postava se však vyvíjí a v závěru se stane pomocníkem své dcery a hrdinky Lyry, když v boji přemůže anděla Metatrona.

Garner dává zlu nejprve nehmotnou podobu ve formě strachu, který si Roland, Helen, David a Nicholas vytvářejí svou představivostí. Zlo následně pronikne do reálného světa a nabývá podoby dvou rytířů z Elidoru, kteří děti pronásledují.

ZÁVĚR

Cílem úvodní části mé práce bylo předložit základní charakteristiku vývoje anglické dětské fantastické literatury s důrazem na tzv. portal-quest fantasy a na obraz paralelních světů v dílech konkrétních autorů. S ohledem na časovou posloupnost vydaných děl můžeme pozorovat, jak se pojetí portálu a paralelních světů vyvíjelo. Typické rysy portal-quest fantasy, ve které je fantastický svět ukryt za portálem a postava se do něj přemisťuje, se v novějších dílech propojují s dalšími typy fantasy, například liminal fantasy nebo intrusive fantasy, ve kterých se fantastika snaží proniknout do reálného světa, nebo je jeho součástí.

Hlavní náplní této práce je zachycení obrazu paralelních světů analyzovaných děl a jejich následné porovnávání z hlediska podobností a odlišností ve využití těchto světů a fantastických jevů. Garner i Pullman ve svých dílech vedle reálného světa, založeného na vlastní životní zkušenosti autorů, vytvářejí paralelní světy, jejichž původ můžeme dohledat v nejrůznějších pramenech. Pullman svoji inspiraci čerpá převážně z Bible, na jejímž základě vytváří církevní organizaci The Holy Church, postavu Authority nebo postavy Willa a Lyry jako alegorii na příběh Adama a Evy. Dále čerpá například z mýtů a děl dalších autorů, jako je Miltonův *Ztracený ráj*. Garner vytváří hrady a artefakty na základě příběhů z irské historie, inspiraci pro zobrazení krajiny čerpá z legend o reálných místech a památkách v Anglii.

Garner a Pullman se shodují ve způsobu zobrazení hlavních hrdinů, jimiž jsou obyčejné děti, které jsou proroctvím předurčeny k záchraně vesmíru. Oba autoři však využívají zcela odlišné

vedlejší postavy pro tvorbu svých světů. U Garnera nalézáme rytíře, typické pro středověkou literaturu, a mytickou postavu jednorožce, zatímco Pullman využívá postavy mluvících zvířat, lidí s daemony, symbolizujícími jejich duši, a další fantastické bytosti. Přesto jejich funkce, typická pro pohádkové postavy, zůstává stejná. V dílech se objevují pomocníci, kteří přemísťují a ochraňují hlavního hrdinu, dárci, kteří hlavního hrdinu vybaví cenným artefaktem, a v neposlední řadě škůdci, ztělesnění zla, kteří ohrožují existenci protagonistů.

Závěrem lze konstatovat, že ačkoli jsou od sebe díla chronologicky i tematicky vzdálená, můžeme v nich nalézt podobnosti v jevech, které jsou charakteristické pro tvorbu a kategorii portal-quest fantasy. Přesto, že každý z autorů čerpá inspiraci z odlišných pramenů, oba vytvářejí paralelní světy, ve kterých se postavy dostávají do kontaktu s nadpřirozenými a fantastickými jevy. Každá z postav má svoji roli a funkci, která se v pohádkové tradici opakuje, a příběh vyústí ve vítězství hlavního hrdiny nad nepřítelem, jinými slovy, ve vítězství dobra nad zlem.

SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ

LITERATURA

PRIMÁRNÍ ZDROJE

GAIMAN, Neil. *Coraline*. New York: HarperCollins, 2004. ISBN 9780060575915.

GARNER, A., *Elidor*. HarperCollins UK. 2008. ISBN 978-0-00-727478-9.

LEWIS, C. S. *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*. London: HarperCollins, 2001. ISBN 978-0-00-711561-7.

PULLMAN, Philip. *Northern Lights*. London: Scholastic, 1998. ISBN 0-590-66054-3.

PULLMAN, Philip. *The Subtle Knife*. London: Scholastic, 1998. ISBN 0-590-11289-9.

PULLMAN, Philip. *The Amber Spyglass*. London: Scholastic, 2001. ISBN 0-439-99358-X.

PULLMAN, Philip. *Jeho temné esence. Svazek I. Zlatý kompas*. Přeložila Dominika KŘEŠŤANOVÁ. Praha: Argo, 2008. ISBN 978-80-7203-989-0.

PULLMAN, Philip. *Jeho temné esence. Svazek II. Jedinečný muž*. Vyd. 2., Přeložila Dominika KŘEŠŤANOVÁ. Praha: Argo, 2007. ISBN 978-80-7203-888-6.

PULLMAN, Philip. *Jeho temné esence. Svazek III. Jantarové kukátko*. Vyd. 2., Přeložila Dominika KŘEŠŤANOVÁ. Praha: Argo, 2007. ISBN 978-80-7203-888-6.

ROWLING, J. K. *Harry Potter a kámen mudrců*. 4. vydání tohoto souboru. Přeložil Vladimír MEDEK. V Praze: Albatros, 2017. ISBN 978-80-00-04622-8.

SEKUNDÁRNÍ ZDROJE

BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek*. Praha: Lidové noviny, 2000. ISBN 80-7106-290-1.

BOTTING, F., *Gothic*. New Critical Idiom: Routledge, 2014. ISBN 978-0415831727.

CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-354-4.

GAVIN, A.E., Routledge, Ch., *Mystery in Children's Literature*, London: Palgrave Macmillan, 2001.

HODROVÁ, Daniela. *Román zasvěcení. Ars poetica*. Jinočany: H & H, 1993. ISBN 80-85787-34-2.

HUNT, Peter a LENZ, Millicent. *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*. London: Continuum, 2001. ISBN 0-8264-7760-7.

JACKSON, Rosemary. *Fantasy: The Literature of Subversion*. London: Routledge, 1981. ISBN 9780415025621.

MANLOVE, C.N., *From Alice to Harry Potter: children's fantasy in England* [online], Christchurch, N.Z.: Cybereditions, 2003.

MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Wesleyan University Press, 2008. ISBN 978-0819568687.

PROPP, Vladimir Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Přeložil Miroslav ČERVENKA, přeložil Marcela PITTERMANNOVÁ, přeložil Hana ŠMAHELOVÁ. Jinočany: H & H, 2008. ISBN 978-80-7319-085-9.

TUCKER, Nicholas. *Darkness Visible: Inside the World of Philip Pullman*. Wizard Books, 2007. ISBN 978-1840464825.

WOOD, N., Paradise Lost and Found: Obedience, Disobedience, and Storytelling in C. S. Lewis and Philip Pullman. *Children's Literature in Education*. 2001, roč. 32, č. 4. ISSN 0045-6713.

Internetové zdroje a články

CARROLL, Lewis. *Alenka v kraji divů a za zrcadlem*. Online. V MKP 1. vydání. přeložili Hana a Aloys Skoumalovi. Praha: Městská knihovna v Praze, 2018. ISBN 978-80-7602-231-7. Dostupné z: https://web2.mlp.cz/koweb/00/04/42/72/31/alenka_v_kraji_divu_a_za_zrcadlem.pdf. [cit. 2024-06-27].

CARROLL, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland*. Online. London: Macmillan and Co., 1869., Dostupné z: Bodleian Libraries, University of Oxford. Dostupné z: <http://dbooks.bodleian.ox.ac.uk/books/PDFs/590306858.pdf>. [cit. 2024-06-21].

KEATING, Geoffrey. *The History of Ireland*. Online. Ex-classics Project, 2009, do angličtiny přeložil COMYN, Edward a S. DINNEEN, Patrick. Dostupné z: <https://www.exclassics.com/ceitinn/foras.pdf>. [cit. 2024-06-19].

MILTON, John. *The complete poems of John Milton*. Online. New York: P. F. Collier, 1909. Dostupné z: <https://archive.org/details/completepoemsofj00milt/page/222/mode/2up>. [cit. 2024-06-19].

PULLMAN, Philip. 25 years of His Dark Materials: Philip Pullman on the journey of a lifetime. Online. *The Guardian*. 2020. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/books/2020/oct/10/25-years-of-his-dark-materials-philip-pullman-on-the-journey-of-a-lifetime>. [cit. 2024-06-29].

SHARKLEY, Alix. *Books: Heaven, Hell, and the Hut at the Bottom of the Garden*. Interview with Philip Pullman. [online]. The Independent, 6.12. 1998. Dostupné z: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books-heaven-hell-and-the-hut-at-the-bottom-of-the-garden-1189628.html> [cit. 2024-06-25].

TODOROV, Tzvetan. *The Fantastic*. Online. Cornell University Press, 1975. ISBN 9780801491467. Dostupné z: https://books.google.cz/books?id=GkfzchghgcQC&hl=cs&source=gbs_navlinks_s. [cit. 2024-07-02].