

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Pedagogická fakulta

Katedra anglistiky

Diplomová práce

*Téma labyrintu v současné angloamerické
fantastické literatuře pro mládež*

*The Theme of a Labyrinth in the Contemporary
Anglo-American Fantasy for Young Readers*

Vypracoval: Bc. Matěj Štěrbík

2. ročník / AJ - OV

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

2017

Prohlašuji, že jsem svou diplomovou práci s názvem „Téma labyrintu v současné angloamerické fantastické literatuře pro mládež“ vypracoval samostatně pouze s využitím 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 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 28. 4. 2017

.....
Matěj Štěrbík

Poděkování

Děkuji velice paní PhDr. Kamile Vránkové, Ph.D. za nadstandardně laskavý a milý přístup, odborné rady, ochotu a čas, který mi věnovala při realizaci této práce.

Anotace

Tato diplomová práce se zabývá literární analýzou tématu labyrintu ve vybraných dílech angloamerické fantastické literatury pro mládež. Práce je rozdělena do dvou částí. V první, teoretické části autor popisuje hlavní znaky fantastické literatury. Hlavním teoretickým východiskem práce je posouzení obrazu labyrintu v širším literárně teoretickém a historickém kontextu (mytologie, středověká literatura, gotický román, romantismus, modernismus a postmodernismus). Druhá, praktická část práce poskytuje vlastní literární analýzu tématu labyrintu v těchto fantasy knižních sériích: *Harry Potter*, *Hunger Games*, *Maze Runner*, *Percy Jackson*, *Řada nešťastných příhod a Sirotčinec slečny Peregrinové pro podivné děti*. Analýza se ve vybraných dílech především soustředí na motiv obludy, bloudění, boje a úkrytu.

Abstract

This diploma thesis deals with the literary analysis of the theme of a labyrinth which appears in Anglo-American fantasy book series for young readers. The work is divided into two main parts. In the first, theoretical part, the author describes the main features of fantasy literature. The author also focuses on the assessment of the theme of a labyrinth in a wider literary-theoretical and historical context (mythology, Middle Ages literature, gothic novel, Romanticism, Modernism, Postmodernism). The second, practical part of the work, is represented by the author's literary analysis of the theme of a labyrinth appearing in these fantasy book series for young readers: *Harry Potter*, *Hunger Games*, *Maze Runner*, *Percy Jackson*, *A Series of Unfortunate Events* and *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children*. The analysis mainly concentrates on the motifs of the monster, the experience of getting lost, fight and hideout.

OBSAH

ÚVOD	1
1 FANTASY	3
1.1 Definice	3
1.2 Fantasy dle Terryho Pratchetta	3
1.3 Hrdinská fantasy	4
2 VÝVOJ OBRAZU LABYRINTU	6
2.1 Řecká mytologie	6
2.1.1 Mýtus	7
2.1.2 Mínós	8
2.1.3 Daidalos	8
2.1.3.1 Daidalův labyrint	9
2.1.4 Mínotaurus	9
2.2 Středověk, renesance	11
2.2.1 Labyrint světa a ráj srdce J. A. Komenského (1631)	11
2.2.2 Poutníková cesta J. Bunyana (1678)	12
2.2.3 Kritikon B. Graciána (1657)	12
2.2.4 Dobrodružný Simplicius Simplicissimus H. J. Ch. von Grimmelshausena (1668)	13
2.2.5 Kristuslav M. Viera (1689)	13
2.3 Gotický román	15
2.3.1 Mnich M. G. Lewise (1795)	15
2.4 Romantismus	17
2.4.1 Childe Haroldova pout' G. G. Byrona (1812)	17
2.5 Modernismus, postmodernismus	19
2.5.1 Portrét umělce v jinošských letech J. Joyce (1916)	19
2.5.2 Povídky J. L. Borgese	20
2.5.2.1 Asterionův dům (1947)	20
2.5.2.2 Zahrada, v níž se cestičky rozvětvují (1943)	21
2.5.3 Jméno růže U. Eca (1980)	21

3 OBRAZ LABYRINTU: FANTASY PRO MLÁDEŽ	23
3.1 Harry Potter J. K. Rowlingové (1997 - 2007)	23
3.1.1 Bradavice	25
3.1.2 Tajemná komnata	27
3.1.3 Zapovězený les	28
3.1.4 Bludiště Turnaje tří kouzelníků	29
3.1.5 Bradavické jezero	30
3.2 Hunger Games S. Collinsové (2008 - 10)	31
3.2.1 Aréna	32
3.3 Maze Runner J. Dashnera (2009 - 11)	35
3.3.1 Kamenný labyrint	36
3.4 Percy Jackson R. Riordana (2005 - 09)	41
3.4.1 Podzemní labyrint	42
3.5 Řada nešťastných příhod L. Snicketa (1999 - 2006)	46
3.5.1 Temné terárium	48
3.5.2 Strohá akademie	49
3.5.3 Masožravý lunapark	49
3.6 Sirotčinec slečny Peregrinové pro podivné děti R. Riggse (2011 - 15)	52
3.6.1 Časové smyčky	53
ZÁVĚR	56
SUMMARY	59
BIBLIOGRAFIE	61

ÚVOD

Hlavním impulsem k vypracování této diplomové práce se stal můj velmi vřelý vztah k literatuře, zejména pak literatuře fantastické. Knihy tohoto žánru vždy plnily poličky mé knihovny už od dětství. Jako každé dítě, i já jsem potřeboval mít vzor v podobě hrdinů, kteří díky své odvážné povaze porázejí ty největší padouchy světů plných magie, kouzel, záhad, tajemství a nestvůr.

Jako čtenář budu navždy spadat do takzvané "generace Pottermaniaků" - generace, jež vyrůstala s knihami o obrýleném kouzelníkovi autorky J. K. Rowlingové. Nejenže Rowlingová v té době přiměla miliony dětí otevřít knihu, ale díky jejím příběhům nás všechny vtáhla do magického světa plného dobrodružství, které jsme spolu s hlavními hrdiny série zažívali.

Během dospívání jsem si velmi oblíbil dystopické knižní série typu *Hunger Games* Suzanne Collinsové či *Maze Runner* Jamese Dashnera. Hlavní hrdinové se zde vyznačují nezdolnou odvahou bojovat za spravedlnost. I s hlavními postavami těchto knižních trilogií jsem prožíval doslova každý úspěch, zklamání i pocit zadostiučinění.

V posledních letech mě velmi zaujala knižní série s názvem *Sirotčinec slečny Peregrinové pro podivné děti* Ransoma Riggse. Fotografie zvláště vyhlížejících lidí, jimiž jsou proloženy jednotlivé kapitoly, skvěle doplňují fascinující příběh odehrávající se v několika časových smyčkách.

Četba nejenom těchto knižních sérií poskytuje únik od dnešního uspěchaného světa jednadvacátého století. Není to však jen únik od reality, co na fantasy literatuře čtenáře láká a baví. Je jím i onen příjemný pocit z četby, při které je člověk sám a má čas na zažívání těch nejroztodivnějších dobrodružství.

Během četby zmíněných i dalších fantasy knižních sérií si lze všimnout, že se jejich příběhy vždy odehrávají v labyrintickém prostředí. Hlavní hrdinové jsou často zajatci labyrintu. Ať už se jedná o fyzickou podobu labyrintu, či jeho metaforu, postavy příběhu často hledají právě sami sebe.

Hlavním cílem této diplomové práce bude pomocí vlastní literární analýzy tématu labyrintu ve vybraných dílech angloamerické fantastické literatury pro mládež zhodnotit přínos konkrétních příběhů v rámci vývoje zkoumané tradice.

Teoretickým východiskem diplomové práce bude posouzení obrazu labyrintu v širším literárně teoretickém a historickém kontextu (mytologie, středověká literatura, gotický román, romantismus, modernismus a postmodernismus).

Vlastní literární analýza (praktická část diplomové práce) bude zahrnovat následující fantasy knižní série:

Harry Potter J. K. Rowlingové,

Hunger Games Suzanne Collinsové,

Maze Runner Jamese Dashnera,

Percy Jackson Ricka Riordana,

Řada nešťastných příhod Lemonyho Snicketa,

Sírotčinec slečny Peregrinové pro podivné děti Ransoma Riggse.

1 FANTASY

1.1 Definice

"Fantasy literatura je žánr fantastické literatury, jejíž děj se odehrává v imaginárním světě nebo v minulosti a čerpá z bájí, mytologie, hrdinského eposu. Autor buduje imaginární snový svět jako alternativu světa skutečného. Podstatnou složkou fantasy je často nevysvětlitelný, nadpřirozený úkaz nebo přímo projev magie."¹

1.2 Fantasy dle Terryho Pratchetta

"Fantasy je literatura zrozená z touhy srdce."

Takto definuje fantastickou literaturu v obsáhlé *Encyklopedii fantastických světů* spoluzakladatel mezinárodně uznávaného magazínu science fiction a fantasy *Interzone* - Terry Pratchett. Dle jeho názoru musí fantasy obsahovat prvek touhy, přesněji řečeno touhy lidského srdce po laskavějším světě, lepším já, plnějším zážitku či pocitu skutečné sounáležitosti. Dá se říci, že vše, co s žánrem fantasy souvisí, vyvěrá ze samých počátků lidské civilizace.

Fantasy působí především na naše pocity, čímž se liší od intelektuálně orientované vědecké fantastiky. Zároveň se však podobá hororu vyvolávajícímu ono známé "šimrání" v žaludku. V pocitech, které v nás vyvolává fantasy, se velmi často snoubí touha, úžas, dojetí, nostalgie, ale také smích. Jak různě může touha srdce fungovat lze dobře vidět na příkladech dvou základních útvarů žánru fantasy - pohádce a hrdinském eposu.

¹ POLÁŠKOVÁ, T. *Literatura*. Třebíč: Petra Velanová, 2005, s. 160

Pohádky mají původ v ústní lidové slovesnosti a byly po dlouhou dobu spjaty se světem žen a dětí. Proto zrcadlí všechna hnutí věčné lidské touhy v jejich nejčistší podobě; to vše prostřednictvím světů, v nichž se z každého chlapce může stát princ a z každého děvčete princezna. Všichni žijí šťastně až do smrti. V hrdinské epice, která má základ v písních, v nichž se válečníci chlubili svou odvahou, se odrážejí tužby hrubšího a sobečtějšího charakteru. V těchto světech vycházejí hrdinové vítězně z krvavých bitev, pobíjejí nestvůry a získávají postavení i četné pocty.

Je však třeba zdůraznit, že oba literární útvary se navzájem překrývají. V pohádkách se často setkáváme s násilím, v epice pak s dobrodružstvím na milostném i válečném poli.

Současná fantasy nečerpá jen z pohádek či epiky, využívá i námětů z mytologie, přesněji řečeno ze starých příběhů, kterým kdysi lidé doslova a do písmene věřili. Takovéto mýty přetrvaly do dnešní doby v podobě pozůstatků již zaniklých náboženství. Žánr moderní fantasy vychází hned z několika mytologických okruhů. Patří k nim starořecká mytologie, keltská kultura, mytologie Germánů a nelze zapomínat na židovsko-křesťanskou tradici bible a knih apokryfů.²

1.3 Hrdinská fantasy

Terry Pratchett dělí žánr fantasy do celkem devíti kategorií: pohádka, zvířecí příběh, Artušovská legenda, příběh tisíce a jedné noci, příběh s čínskými motivy, příběh o ztracených rasách, humorná fantasy, příběh meče a magie (sword and sorcery), hrdinská fantasy. Nás bude zajímat právě poslední kategorie, neboť všechny knižní série, ve kterých je v praktické části diplomové práce analyzováno téma labyrintu, jsou typickým příkladem hrdinské fantastické literatury.

² PRINGLE, D. *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003, s. 8 - 9

Hrdinská fantasy vypráví příběh o hrdinovi či hrdince, kteří prožívají nejrůznější dobrodružství ve smyšleném světě a často se střetávají s nadpřirozenými silami. Fantasy však není hrdinská proto, že pojednává o jednotlivých hrdinech. *"Heroický je její duch, povaha postav a jejich konání."*³

Hrdinská fantasy je nezdávka nazývána také "vysoká" či "epická", neboť si často libuje v objemných a mnohosvazkových dílech. Knihy velmi často tvoří trilogie nebo mnohosvazkové řady s otevřeným koncem. To platí i pro všechny knižní série, analyzované v praktické části této diplomové práce.

Na délce příběhů však příliš nezáleží. Hrdinská fantasy se musí odehrávat ve zcela smyšleném světě, nikoli v naší všední současnosti. Základním kamenem hrdinské fantasy je imaginární svět, který se na rozdíl od hlavních postav nikdy nemění. Proto první díl knižní série často začíná mapou, vysvětlivkami, seznamy vystupujících postav či rodokmeny.

Romány hrdinské fantasy vyprávějí příběh o věčném hledání. Vzhledem k délce románů je často rytmus příběhu pomalý, pravidelně se v něm střídá příliv a odliv. Hlavní postavy se s neodkladným posláním účastní strastiplného putování rozmanitým terénem za doprovodu svých věrných společníků, se kterými padají do nepřátelských léček.⁴

³ PRINGLE, D. *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003, s. 35

⁴ Tamtéž, s. 35 - 36

2 LABYRINT

2.1 Řecká mytologie

Etymologie slova "labyrint" je dodnes nejasná. Slovo bylo pravděpodobně odvozeno od řeckého slova "labyrinthos", jež označovalo obrovskou budovu s mnoha spleťtými chodbami. Dle některých teorií byl touto budovou palác v Knóssu, jež postavil slavný stavitel řecké mytologie - Daidalos.⁵ Právě v řecké mytologii se obraz labyrintu objevuje poprvé. Řecká mytologie jako soubor příběhů o řeckých bozích a hrdinech patří ke kulturnímu dědictví lidstva, neboť i po dvaceti stoletích křesťanství tvoří fascinující doklad o lidské obrazotvornosti a vypravěčském umění.

Mýty o bozích a hrdinech vznikly v antickém Řecku z potřeby vysvětlit některé přírodní jevy a rozumem neuchopitelné skutečnosti, jakými byly například počátek světa, vznik života, smrt či působení osudu. Přírodní síly byly personifikovány v bohy či bohyně, kteří vládli svými výjimečnými schopnostmi. Na rozdíl od mytologie jiných národů (například germánských), které se vyznačovaly pochmurnou zlověstností očekávání neodvratitelného konce světa, starořecká mytologie vyniká lehkostí a veselou hravostí.

Ve starověku se mytologické příběhy šířily ústním podáním, zároveň však tvořily důvěrně známý kánon myšlení, se kterým byl obeznámen každý jedinec v rámci všech vrstev společnosti.⁶

Nevšední mytologii formoval i neuspořádaný charakter krajiny, ve které staří Řekové žili. Přírodní podmínky nutily staré Řeky k cestování po moři, neboť žádná jiná země ve Středomoří nebyla v tak bezprostředním kontaktu s mořem.

Hory a rozeklané pobřeží rozdělily pevninskou část Řecka do řady menších územních celků, v nichž vznikala malá království. Aristokratické rodiny těchto malých městských států sestavovaly rodokmeny, které je spojovaly s legendárními hrdiny,

⁵ <http://www.etymonline.com/index.php?term=labyrinth> [online]. [cit. 18. 3. 2017].

⁶ HOUTZAGER, G. *Encyklopedie řecké mytologie*. Dobřeějovice: Rebo Productions, 2003, s. 7 - 10

majícími k danému státu vztah. Krajina tak hrála významnou roli při vytváření velkého množství samostatných mýtů, spojených s prvními místy osídlení. V mnohých mýtech se objevují místa jako Sparta, Mykény, Athény či Théby.⁷

*"Poté, co byl řecký svět ve 4. století př. n. l. podroben Alexandrem Makedonským, se řecká kultura a mytologie rozšířily po celém Středním východě a východním Středomoří. Řecká božstva splynula s lokálně uctívanými bohy a řecká mytologie byla obohacena o rysy východních kultur."*⁸

Ačkoliv mnoho mýtů řecké mytologie může na první pohled působit jako fabulace z říše pohádek, při bližším pohledu vyvstane jejich hluboká moudrost či skryté tajemství. Možná právě proto se řecká mytologie dodnes stává stálým inspiračním zdrojem pro mnoho současných spisovatelů a režisérů, kteří jednotlivé prvky mytologie zahrnují do svých děl.⁹

2.1.1 Mýtus

Slovo "mytologie" použil z Řeků jako první filozof Platón (427 - 347 př. n. l.). "Mýtem" nazýval vyprávění, obsahující pouze vymyšlené postavy. Později se mezi mysliteli uplatňoval názor, že se řecké mýty vztahují k určitým historickým událostem a že bohové byli původně lidé, kteří během svého života vynikli nějakým činem a po smrti se jim dostalo božských poct od vděčných lidí.¹⁰

Milan Nakonečný ve svém *Lexikonu magie* staví mýtus do protikladu k pojmu logos (věda). *"Lidské myšlení se vyvíjí do mýtu k logu, tj. od emociogenního synkretického poznávání k poznávání logickému, racionálnímu."*¹¹ Mytické nebo též magické myšlení chápe jako něco historicky původnějšího, a proto i méně hodnotného. Mýtus se stává historickým podstupněm poznávání zprostředkovaným

⁷ DAY, M. *100 postav klasické mytologie*. Praha: Metafora, 2008, s. 4

⁸ HOUTZAGER, G. *Encyklopedie řecké mytologie*. Dobřeějovice: Rebo Productions, 2003, s. 12

⁹ Tamtéž, s. 13 - 14

¹⁰ DAY, M. *100 postav klasické mytologie*. Praha: Metafora, 2008, s. 5

¹¹ NAKONEČNÝ, M. *Lexikon magie*. Praha: Argo, 2009, s. 196

pojmovým logickým myšlením, které je pokládáno za vývojově vyšší a hodnotnější než obrazné myšlení mýtů.¹²

2.1.2 Mínós

Jak již bylo zmíněno, počátek obrazu labyrintu je spojován především s řeckou mytologií, konkrétně s vládou krétského krále Mínoa.

Řecký historik Thúkýdídés se zmiňuje o Mínoovi jako o mocném vládcí Kréty. Díky jeho energickému jednání měli Kréťané silné loďstvo, které nejednou ochránilo ostrov před útoky pirátů. Mínós byl znám i jako znamenitý zákonodárce. Věřilo se, že zákony, které zavedl, pocházely přímo od jeho otce Dia, s nímž se král setkával každých devět let, aby načerpal moudrost. Mínós však nebyl pouze energickým panovníkem šťastně vládnoucím svému státu. O blaho své země se staral i snahou udržet si na Krétě nejlepší umělce a stavitele té doby.¹³

2.1.3 Daidalos

Jedním z těchto umělců byl i znamenitý znalec řemesla a stavitel - Daidalos. Jeho jméno je spjato především se stavbou s velice komplikovaným půdorysem - tajuplným labyrintem, který se měl stát sídlem neméně tajemného Mínotaura.

Daidalův pobyt na Krétě se prodlužoval, neboť mu král kladl stále nové a nové úkoly. Králův host se však začal cítit jako vězeň a rozhodl se ostrov opustit za každou cenu. Nakonec byl samotným králem uvrhnut i se svým synem Ikarem do labyrintového vězení, své největší stavby. I v labyrintu byl však Daidalos schopen přijít na originální způsob útěku.¹⁴ Pomocí křídel splených včelím voskem uprchl

¹² NAKONEČNÝ, M. *Lexikon magie*. Praha: Argo, 2009, s. 196

¹³ PRESSOVÁ, L. *Stará Kréta*. Praha: Panorama, 1978, s. 11 - 13

¹⁴ Tamtéž, s. 11 - 12

z vězení na Sicílii, kde se dostal pod ochranu krále Kokala.¹⁵ Obyvatelé Sicílie si Daidala velmi oblíbili. Pro jejich děti vyráběl krásné hračky a pro ně samé stavěl domy. Král Mínós se však o svého stavitele nechtěl nechat tak lehce připravit. Vypravil se se svým mocným loďstvem ke břehům Sicílie a žádal stavitele zpět. Vystrašený Kokalos slíbil, že stavitele vydá, nejdříve však trval na dodržení místního zvyku v podobě luxusní lázně pro svého královského hosta. Daidalos vлил do lázně potrubím vařící olej a krále Mínoa zaživa uvařil.¹⁶

2.1.3.1 Daidalův labyrint

Daidalův labyrint archeologové často ztotožňují s palácem v Knóssu. Jednalo se o komplikovanou budovu s velkým množstvím vnitřních prostorů a chodeb a s místnostmi v různých podlažích. Přestože rekonstrukce půdorysu této památky se čtvercovým ústředním nádvořím prokázala promyšlený řád i výraznou stavitelskou myšlenku v objektu jako celku, domněnka, že knósský palác byl Daidalovým labyrintem, dosud trvá.¹⁷

Labyrint byl sídlem krvežiznivého Mínotaura.

2.1.4 Mínotaurus

Řecké slovo "Mínotaurus" znamená "Mínóův býk" a odkazuje na původ této nestvůry. Mínotaurus byl napůl býk, napůl člověk, obluda zplozená ze spojení manželky krále Mínoa Pasiafy a nádherného bílého býka, jehož Mínoovi věnoval bůh moře Poseidon. Poseidon očekával, že mu král býka obětuje, královi se však zvířete zželelo a nechal ho naživu. Jako trest svrhl Poseidon kletbu na ženu krále Pasiafé, která se do býka zamilovala. Stavitel Daidalos, který v té době pracoval pro krále,

¹⁵ Během letu Daidalos svého syna Ikara varoval, ať letí opatrně a nevystavuje křídla slunečnímu záru. Ikaros, omámený letem a svobodou, letěl příliš blízko ke slunci, vosk se roztavil, křídla rozpadla a chlapec se zřítíl do moře.

¹⁶ DAY, M. *100 postav klasické mytologie*. Praha: Metafora, 2008, s. 100

¹⁷ PRESSOVÁ, L. *Stará Kréta*. Praha: Panorama, 1978, s. 11 - 13

postavil dutou sochu krávy, do níž Pasiafé vždy vstoupila, aby mohla s býkem obcovat. Plodem tohoto zvláštního spojení se stal právě Mínotaurus. Král se za existenci netvora styděl natolik, že nechal Daidalem postavit obrovský podzemní labyrint, kam by netvora ukryl před zraky lidí.

Mezitím se Mínós stal jedním z nejmocnějších vládců řeckého světa. Nedařilo se mu však srazit na kolena Athény. S pomocí svého otce Dia nakonec město dobyl a jako trest ustanovil zákon, dle kterého musely Athény každých sedm let obětovat sedm chlapců a sedm dívek krvelačné bestii. Tuto smutnou tradici ukončil až athénský hrdina Théseus, který se za pomoci Mínóovy dcery Ariadny odvážil vstoupit do labyrintu a holýma rukama spícího netvora ubil.¹⁸

Je pravděpodobné, že příběh o Mínotauovi souvisí s kultem posvátného býka, který existoval na Krétě v období let 2000 - 1450 př. n. l., neboť při vykopávkách v knósském paláci byly nalezeny malby zobrazující tanečníky a tanečnice provádějící akrobatické cviky na zádech býka.¹⁹

¹⁸ DAY, M. *100 postav klasické mytologie*. Praha: Metafora, 2008, s. 98, 102

¹⁹ HOUTZAGER, G. *Encyklopedie řecké mytologie*. Dobřežovice: Rebo Productions, 2003, s. 171

2.2 Středověk, renesance

Život mytického hrdiny se ve středověku proměňuje v život křesťanského světce (často zastřeného původu), účastníciho se putování labyrintem plného odvážných skutků, zázraků ale i nástrah.²⁰

Ve středověku obraz labyrintu znázorňuje strukturu poznání světa a mystického hledání Boha. Jedinec se vždy po bloudění labyrintem navrací do "domu srdce svého" neboli do vlastního srdce, v němž sídlí Kristus. Putování k Bohu má vždy jednu cestu, která začíná narozením (vchodem) a končí nalezením středu (Boha).

V renesanci se však středem stává jedinec, který do labyrintu vstupuje. Labyrint je tentokrát zastoupen světem.²¹

2.2.1 Labyrint světa a ráj srdce J. A. Komenského (1631)

U Komenského (1592 - 1670) je labyrint spojen s městem, které představuje svět. V tomto městě je vše poznamenáno marností a smrtí. Hlavní postava - poutník - putuje světem a je zklamán jeho podobou. Všude vidí jen přetvářku a zvrácenost. Poté, co se poutník dostává na hrad královny Moudrosti, se zoufalost hlavní postavy ještě více prohlubuje, neboť ani Moudrost neshledává poutník spravedlivou. Na samotném konci svého putování však poutník vyslyší hlas z nebe, který mu poradí hledat štěstí ve svém srdci.

Poutník se tak stává takzvaným "vnitřním křesťanem" neboli zasvěcencem. Zasvěcení do tajemství je v *Labyrintu světa a ráji srdce* pojato jako cesta k Bohu, která je zároveň cestou do vlastního nitra, k sobě. Zasvětitel se stává sám Kristus.²²

²⁰ HODROVÁ, D. *Román zasvěcení*. Jinočany: H&H, 1993, s. 67

²¹ Tamtéž, s. 71

²² Tamtéž, s. 72

2.2.2 Poutníková cesta J. Bunyana (1678)

S městem-světlem je obraz labyrintu spjat také v díle anglického spisovatele Johna Bunyana (1628 - 1688) *Poutníková cesta (The Pilgrim's Progress)*, kde křesťan putuje z města Zkáza do Nebeského města. Křesťan (Christian) je zasvěcen Evangelistou, který mu dává pergamenový svitek (povolání) a posílá ho k Úzké bráně (vchod do labyrintu).

Labyrintické město Zkáza a Nebeské město dělí řada nebezpečných míst (nástrah), jimiž musí hlavní postava projít. Jedná se například o město Marnost, močál Malomyslnost či zámek Pochybnost. Mezi branou do Nebeského města a poutníkem pak leží řeka Smrt, přes kterou však nevede žádný most. Tím, kdo poutníkovi pomůže přejít, je Víra.²³

2.2.3 Kritikon B. Graciána (1657)

Alegorický román *Kritikon (El Criticón; Criticón)* španělského spisovatele Baltasara Graciána (1601 - 1658) vznikl zhruba o třicet let později než Komenského *Labyrint světa a ráj srdce*.

Jako labyrint jde zde pojmout opět celý svět, jímž putují přírodní člověk odchovaný šelmami, Andrenio, a vzdělaný Critilo. Oba dva, nezávisle na jejich původu, jsou však světem rozčarováni, neboť je plný přetvářky. Na své pouti, která je zároveň poutí životem a cestou za poznáním, nakonec dospívají na Ostrov nesmrtelnosti, kde nacházejí potřebné útočiště. Ostrov nesmrtelnosti v díle symbolizuje právě duševní a mravní hodnoty.²⁴

²³ HODROVÁ, D. *Román zasvěcení*. Jinočany: H&H, 1993, s. 72

²⁴ Tamtéž

2.2.4 Dobrodružný Simplicius Simplicissimus H. J. Ch. von Grimmelshausena (1668)

Obraz labyrintu se objevuje i v díle německého spisovatele Hanse Jakoba Christoffela von Grimmelshausena (1622 - 1676) - *Dobrodružný Simplicius Simplicissimus* (*Der abenteuerliche Simplicissimus Teutsch; Simplicius Simplicissimus*).

Simplicius, hlavní postava příběhu, pochází z Černého lesa a jeho původ je neznámý. Představuje typ "prostáčka", člověka z "lesa", "čistého blouda", který považuje vojáky za vlky.

Simplicius je nalezen poustevníkem, který se o něj začne starat, učí ho psát, počítat a vychovává z něj dobrého křesťana. Po smrti poustevníka začíná Simpliciovi dlouhá pouť pozemským světem, při které se setkává se všemi nešvary lidské společnosti - lakotou, závistí a pýchou. Během svých dobrodružství se dokonce setkává s jezerním králem, od kterého se dozvídá o podstatě světa a života, jehož smyslem je poznání Boha.

Les v díle představuje alegorickou figuru zmateného řádu a hierarchie světa - labyrintu. Putování po lese též spisovateli poskytuje rámec k pojednání o mnohých otázkách, o uspořádání světa, o nejrůznějších řemeslech a rozličných zemích.²⁵

2.2.5 Kristuslav M. Vieria (1689)

Obraz labyrintu v podobě bloudění lesem se objevuje také u Matěje Vieria (1634 - 1680), autora českého baroka, a to konkrétně v díle *Kristoslav aneb Život*

²⁵ HODROVÁ, D. *Román zasvěcení*. Jinočany: H&H, 1993, s. 73

Kristoslava knížete.²⁶ Dílo popisuje život historicky nedoloženého knížete Kristoslava, syna almarikánského královského páru Kristoslava a Liduslavy.²⁷

Labyrint je v díle zastoupen nejprve palácem, jehož třinácti pokojů s alegorickými obrazy Kristoslava provází vychovatel-mnich Hadrián.²⁸

Dalším Kristoslavovým průvodcem se stává moudrý opat kláštera, který Kristoslava vyvádí z bloudění lesními houštinami (metafora zmateného řádu).²⁹

²⁶ HODROVÁ, D. *Román zasvěcení*. Jinočany: H&H, 1993, s. 72

²⁷ https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/123089/SpisyFF_329-1999-1_11.pdf?sequence=1
[online]. [cit. 14. 2. 2017].

²⁸ HODROVÁ, D. *Román zasvěcení*. Jinočany: H&H, 1993, s. 73

²⁹ Tamtéž

2.3 Gotický román

Obraz labyrintu později figuruje v rámci literárního žánru zvaného gotický román (gothic novel), někdy přezdívaného jako "hrůzostrašný" či "černý román".

Tento literární žánr se poprvé objevuje ve druhé polovině osmnáctého století. Vyznačuje se senzačními a exotickými příběhy, které se odehrávají především v divokých krajích, kostelích, tajuplných hradech či zříceninách s podzemními labyrinty.³⁰ To vše je často zahaleno do atmosféry nadpřirozených jevů v podobě démonů, přízraků a příšer. Hlavní postavy většinou představují udatní rytíři či mniši.³¹

Labyrinty jsou v gotické literatuře chápány jako nebezpečné, podvratné sítě, které ničí dříve ustálená spojení a konvence. Labyrint svádí, vzrušuje, mate a zneklidňuje, čímž čtenáře vede do nebezpečných zákoutí. Labyrint je taktéž místo, ve kterém chybí atributy jako rozum, důstojnost či slušnost.³²

Gotické romány se však nevyznačují jen tajemnem a hrůzou. Mnohdy jde jejich autorům o kritiku nedostatků lidské povahy. Všechny atributy tohoto žánru lze nalézt v kontroverzním díle M. G. Lewise *Mnich*.

2.3.1 Mnich M. G. Lewise (1795)

Metafora labyrintu se objevuje v hrůzostrašném románu *Mnich (The Monk)* anglického spisovatele Matthew Gregory Lewise (1775 - 1812). Lewis vypráví příběh o madridském mnichovi jménem Ambrosio, který zpočátku představuje idol ctnosti a vzor dobrého křesťana. Navzdory svému poslání kněze propadá Ambrosio pokušení ďábelské Matildy a mění se v pokrytce a zločince. Kouzlo fyzické lásky brzy vyprchá a mnich se ohlíží po další oběti. Stává se jí teprve patnáctiletá dívka, které k mnichovi chodí na kázání. S pomocí proradné Matildy, která ovládá temné síly, spřádá mnich

³⁰ STRÍBRNÝ, Z. *Dějiny anglické literatury 1*. Praha: Academia, 1987, s. 347

³¹ BOTTING, Fred. *Gothic*. London: Routledge, 1996, s. 2

³² Tamtéž, s. 54

plán k získání mladé dívky, kterou nakonec v podzemních chodbách znásilní a zavraždí. Je odsouzen k trestu smrti, kterému se na poslední chvíli vyhne upsáním se samotnému ďáblu.

Druhá část příběhu popisuje příběh krásné Agnes, která je poslána svými rodiči do kláštera, aby se stala jeptiškou. I přes řeholní život Agnes udržuje vztah s mladým Raymondem, se kterým později zplodí dítě. Na korespondenci milenců však narazí Ambrosio. Za trest je Agnes poslána zlými jeptiškami do podzemních, labyrintických kobek kláštera. Agnes, vystavená hladu, žízni a zimě, v podzemí porodí dítě, které však krátce na to umírá.³³

Obraz labyrintu lze v tomto gotickém románu chápat více způsoby. Jeden labyrint představují temné, pod klášterem se nacházející, chladné kobky, ve kterých je uvězněná mladá Agnes. Vyhladovělá Agnes zde porodí dítě, s jehož mrtvým tělíčkem je nucena v kobkách pobývat.

Duše mnicha Ambrosia představuje druhý *labyrint*. Mnich, který si v jedné krátké chvíli uvědomí hrůzu svých strašlivých činů, je uvězněn v labyrintovém vězení své duše. Je si též vědom, že není schopen překonat či ovládnout své touhy, které ho k těmto činům dohnaly. Byly jimi ty nejtemnější zákoutí jeho mysli, které mnicha přivedly k myšlenkám znásilnění a zavraždění mladé nevinné dívky.³⁴

Jeho neřestné chování se stává symbolem vyvolenosti, kterou ve středověkých románech byla naopak ctnost. Ctnost se v díle *Mnich* podobá nevinné, vězněné a mučené panně, která nenachází zastávce a spasitele. Neřest symbolizuje mnich Ambrosio, ze kterého se vyklube hříšník, svůdce sestry a vrah matky.³⁵

³³ <http://marieke.pise.cz/745-gregory-matthew-lewis-mnich.html> [online]. [cit. 16. 2. 2017].

³⁴ BOTTING, Fred. *Gothic*. London: Routledge, 1996, s. 52

³⁵ HODROVÁ, D. *Román zasvěcení*. Jinočany: H&H, 1993, s. 74

2.4 Romantismus

Postava mnicha M. G. Lewise se stala přitažlivou pro romantiky, protože se výborně hodila k rozvinutí zápasu mezi dobrem a zlem o konečné vítězství nad lidskou duší. "*Základním motivem se stal konflikt mezi individuem jako tvůrcem snů a ideálů a společností, v níž převládaly peněžní vztahy.*"³⁶ Důraz se tak přesunul z vnějších efektů do psychologických hlubin člověka.³⁷

Romantismus, který se formoval v období mezi dvěma revolucemi - 1789 ve Francii a 1848 v celé Evropě - kladl důraz především na původnost, osobitost autora, na bezprostřední zážitek, na city a fantazii. Východiskem tvorby byl zejména obdiv k minulosti, mystice, lidové slovesnosti a únik do vlastního nitra.³⁸ Hlavní postavou, která často splývá se samotným autorem, je osamělý a vykořeněný jedinec.

2.4.1 Childe Haroldova pouť G. G. Byrona (1812)

V Komenského *Labyrintu světa a ráji srdce* putuje poutník světem-městem-labyrintem, aby našel cestu k sobě, tedy k Bohu. Poutník Johna Bunyana v *Poutníkově cestě* nalézá Boha po strastiplném cestování. A nakonec pravé duševní a mravní hodnoty, které jsou spjaty s vírou, nalézají i Andrenio a Critilo v Graciánově *Kritikonu*.

V díle předního představitele romantismu, George Gordona Byrona (1788 - 1824), autobiografickém eposu *Childe Haroldova pouť* (*Childe Harold's Pilgrimage*), putuje hlavní postava taktéž labyrintem světa, konkrétně Evropou. Tentokrát však nehledá Boha, ale lásku a nezkažené lidské vztahy.

Poutník jménem Harold je anglický šlechtic, znechucený rozmařilým a přitom prázdným způsobem života vyšších vrstev, jejich pokrytectvím a sociálními poměry

³⁶ POLÁŠKOVÁ, T. *Literatura*. Třebíč: Petra Velanová, 2005, s. 53

³⁷ STRÍBRNÝ, Z. *Dějiny anglické literatury I*. Praha: Academia, 1987, s. 348

³⁸ POLÁŠKOVÁ, T. *Literatura*. Třebíč: Petra Velanová, 2005, s. 53

v zemi. V rámci svého putování, které je rozděleno do čtyř částí (zpěvů), nachází Harold památky dávné slávy, přírodní krásy, ale i tyranství a nesvobodu. Nejprve odchází do Portugalska, které je však obsazeno anglickou armádou. Ve Španělsku, které je zmítáno válkou proti Napoleonovi, odmítá tradiční býčí zápasy. Poté se dostává do Řecka, kde obdivuje krásné stavby. Je však zklamán rozkolem mezi bohatou minulostí a chudou přítomností země. Harold procházejí i samotným bojištěm u Waterloo, odpočívá u Ženevského jezera, dále prochází Florencií, Římem, avšak nakonec svou pouť končí na pustém ostrově s krásnou, nedotčenou přírodou.³⁹

Během putování evropským labyrintem není v díle *Childe Haroldova pouť* důležitý cíl (východ z labyrintu), ale spíše sama cesta. Harold, jakkoli obtěžkán tyranstvím a nesvobodou, s nimiž se setkává, nenalézá lásku ani dobré mezilidské vztahy, nýbrž čerpá sílu v nespoutané přírodě, mezi alpskými velikány a vodopády nebo klidnými jezery. Sílu nabývá i skrze skvělé výtvořiny lidského ducha, ať už literární (Rousseau, Petrarca...) či výtvarné (italské stavitelství v Benátkách, Florencii a Římě).⁴⁰

³⁹ POLÁŠKOVÁ, T. *Literatura*. Třebíč: Petra Velanová, 2005, s. 55

⁴⁰ STRÍBRNÝ, Z. *Dějiny anglické literatury I*. Praha: Academia, 1987, s. 382

2.5 Modernismus, postmodernismus

Od počátku dvacátého století lze v literatuře pozorovat časté využití námětů a symbolických jmen postav řecké mytologie.

Takováto jména používá například irský prozaik James Joyce (1882 - 1941) ve svém autobiografickém příběhu *Portrét umělce v jinošských letech* (*A Portrait of the Artist as a Young Man*, 1916).

2.5.1 Portrét umělce v jinošských letech J. Joyce (1916)

Portrét umělce v jinošských letech vypráví příběh chlapce a později mladého muže Štěpána Dedala. Dedalus je pravděpodobně "zkomoleninou" jména Daidalos, jež patřilo největšímu staviteli řecké mytologie. Byl jím právě Daidalos, kdo postavil onen známý labyrint - sídlo krvežíznivého Mínotaura.⁴¹

Zpočátku je Štěpán nesebevědomým chlapcem, který prožívá svá mladá léta na internátu. Učitelé jsou zde přísní, do sporů se Štěpán dostává i se svými vrstevníky. Během dospívání často podléhá svému tělesnému chtíči. Brzy se však ozve jeho špatné svědomí a Štěpán začíná až s přílišnou snahou konat boží vůli - neustále se modlí, chová se až přehnaně vzorně, způsobuje si muka, protože si myslí, že utrpením dosáhne nebe.

Jeho chování si všimnou i kněží, kteří mu navrhnou, aby se také stal knězem. Štěpán jejich nabídku odmítá, neboť v hloubi duše ví, že se chce stát umělcem. Až jako mladý muž Štěpán nalézá rovnováhu mezi vírou v Boha a svým chtíčem. Začíná psát básně a vést filosofické diskuze se svými přáteli, obzvláště se svým přítelem Cranlym, který Štěpánovi definuje umění či krásu.⁴²

⁴¹ viz. kapitoly 2.1.3. (Daidalos) a 2.1.4 (Mínotaurus)

⁴² <http://mariesworld.blog.cz/1210/james-joyce-portret-umelce-v-jinoskych-letech> [online]. [cit. 17. 2. 2017].

Štěpán nejenom putuje labyrintem své životní cesty. Chce a stává se umělcem, stejně jako jím byl slavný řecký stavitel Daidalos v řecké mytologii.

2.5.2 Povídky J. L. Borgese

Labyrint ve své fyzické podobě i jako metaforu využíval s velikou oblibou argentinský spisovatel a představitel magického realismu Jorge Luis Borges (1899 - 1986).

Labyrint v jeho podání bývá často kruhový, bez východu a sjednocující klamně zdání řádu a nepřehlednou chaotickou realitu. Dosažení středu labyrintu symbolizuje ukončení cesty či hledání, jinými slovy konec existence - smrt. Smrt je nevyhnutelná a cesta labyrintem vede právě jen k ní. Borges však labyrint paradoxně někdy chápe jako symbol nekonečna.⁴³

2.5.2.1 Asterionův dům (1947)

Hned na začátku povídky *Asterionův dům* (*La casa de Asterión; The House of Asterion*) vypravěč Asterion (Mínotaurus) popisuje čtenářům svůj dům-labyrint, ze kterého nelze uniknout. Dům nemá žádné dveře, žádný nábytek, jen temné rozdvojené chodby, místnosti tak vypadají naprosto stejně. Ačkoliv to Asterion po celou dobu příběhu popírá, je otrokem vlastní samoty. Z nevysvětlitelných důvodů je k němu do domu každých devět let posláno devět mladých mužů. Asterion je zabíjí, neboť jejich mrtvoly ležící na zemi mu pomáhají se orientovat v chodbách domu. Na konci povídky se Asterion setkává se samotným Théseem; jeho osud je tak zpečetěn.⁴⁴

Povídka tak nabízí opačný úhel pohledu na tradiční příběh: hlavní postavou je obluda, která je zde vnímána jako oběť.

⁴³ <http://www.iliteratura.cz/Clanek/20529/borges-jorge-luis> [online]. [cit. 18. 2. 2017].

⁴⁴ <http://pocketcultures.com/2012/04/25/borges-explained-the-house-of-asterion> [online]. [cit. 18. 2. 2017].

2.5.2.2 Zahrada, v níž se cestičky rozvětvují (1943)

Povídka *Zahrada, v níž se cestičky rozvětvují* (*El jardín de los senderos que se bifurcan; The Garden of Forking Paths*) vypráví příběh čínského špióna v britských službách, který prchá před pronásledovatelem. Špión má poslední šanci předat informaci o vojenském strategickém cíli, proto vyhledává anglického sinologa, který mu objasní skrytý význam velkého díla jeho známého předka: knihu-labyrint.⁴⁵ Kniha je vytvořená tak, že se každá událost, jednotlivina v ní obsažená, dělí do téměř bezpočtu nekonečných rozvětvení a vyústění.⁴⁶ *"Labyrint je tak vystavěn místo v prostoru v knize, tedy v čase."*⁴⁷

2.5.3 Jméno růže U. Eca (1980)

Jeden z největších představitelů postmoderny - italský spisovatel a sémiolog Umberto Eco (1932 -2016) - využívá obrazu labyrintu ve svém nejslavnějším díle s názvem *Jméno Růže* (*Il nome della rosa; The name of the Rose*).

Jméno růže je detektivní historický román situovaný do čtrnáctého století, jehož děj se odehrává ve středověkém klášteře během jednoho listopadové týdne. Příběh je vyprávěn žákem jménem Adson z Melku, který společně se svým učitelem, františkánským mnichem Vilémem z Baskervillu, pátrá po záhadných vraždách mnichů.⁴⁸

Labyrint v tomto díle představuje obrovská klášterní knihovna, jež se rozkládá v celém horním patře kláštera. Knihovna je velmi nepřehledná, neboť ji tvoří dlouhé, temné chodby. Přístup do knihovny je oproti ostatním patrům kláštera navíc pro všechny mnichy přísně zakázán. Poté, co je zavražděn první z mnichů, začíná Adson s Vilémem pátrat po příčině mnichova úmrtí. Další vraždy mnichů nasvědčují tomu, že klíčem k vraždám je takzvaný text Apokalypsy. Veškeré stopy vedou právě

⁴⁵ <http://nesmrtelnost.chrousta.cz/literatura/dve-povidky-j-l-borgese> [online]. [cit. 20. 2. 2017].

⁴⁶ <http://palice.gjk.cz/prace/borges-jachym-prouza> [online]. [cit. 22. 2. 2017].

⁴⁷ Tamtéž

⁴⁸ POLÁŠKOVÁ, T. *Literatura*. Třebíč: Petra Velanová, 2005, s. 152

do labyrintické knihovny, do které obě hlavní postavy naleznou tajný vchod. Knihovna však odpověď neposkytuje, odpovědí (středem labyrintu) je druhý díl Aristotelovy Poetiky, který je dodnes pokládán za nenávratně ztracený.⁴⁹

⁴⁹ <http://pajenka.svetu.cz/473-eco-jmeno-ruze.html> [online]. [cit. 22. 2. 2017].

3 OBRAZ LABYRINTU: FANTASY PRO MLÁDEŽ

3.1 Harry Potter J. K. Rowlingové (1997 - 2007)

Pravděpodobně nejznámější knižní sérií přelomu tisíciletí se stal *Harry Potter* autorky J. K. Rowlingové. Jen těžko by se hledal člověk, který by neznal příběh autorky, jež byla odmítnuta nespočtem vydavatelství, kterým se příběh o jedenáctiletém kouzelníkovi zdál mdlý, neoriginální a nudný. Rowlingová nakonec uspěla u vydavatelství Bloomsbury, které první knihu s názvem *Harry Potter a Kámen mudrců* vydalo roku 1997. Kniha se stala absolutním bestsellerem po celém světě a krátce na to byla přeložena do desítek jazyků. První kniha byla ovšem začátkem celé "pottermánie".

Knižní série *Harry Potter* celkem čítá sedm dílů:

1. *Harry Potter a Kámen mudrců*
(*Harry Potter and the Philosopher's Stone, 1997*)
2. *Harry Potter a Tajemná komnata*
(*Harry Potter and the Chamber of Secrets, 1998*)
3. *Harry Potter a Vězeň z Azkabanu*
(*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, 1999*)
4. *Harry Potter a Ohnivý pohár*
(*Harry Potter and the Goblet of Fire, 2000*)
5. *Harry Potter a Fénixův řád*
(*Harry Potter and the Order of the Phoenix, 2003*)
6. *Harry Potter a Princ dvojí krve*
(*Harry Potter and the Half-Blood Prince, 2005*)
7. *Harry Potter a Relikvie smrti*
(*Harry Potter and the Deathly Hallows, 2007*)

Hlavním hrdinou knižní série je jedenáctiletý obrýlený chlapec Harry Potter, který se v den svých jedenáctých narozenin dozvídá o svém pravém původu čaroděje. Harry je během svých studií na kouzelnické škole Bradavice (Hogwarts), ale i během svého dospívání, vystaven smrtelně nebezpečným výzvám, při jejichž řešení využívá pomoci svých dvou nejvěrnějších přátel Rona a Hermiony. Trojice bojuje s krvelačnými monstry, kouzelníky černé magie, ale i s vlastními pocity viny, sebeobětováním se, láskou a zklamáním. Během sedmidílné cesty životem Harryho Pottera sledujeme hlavní postavy bojující za spravedlnost i pomstu. Závěrečná bitva příběhu působí záměrně minimalisticky, neboť čítá pouze dva účastníky - Harryho Pottera a Lorda Voldemorta, jednoho z největších kouzelníků všech dob a zároveň vraha rodičů hlavní postavy.

Od samého začátku knižní série působí Harry jako převlečený hrdina (the hero in disguise), neboť o svém pravém původu nemá sebemenší zdání. Zlom přináší doručení dopisu, který Harryho pozval ke studiím v Bradavicích. Navzdory svým jedinečným schopnostem Harry do té doby vůbec netušil, že je kouzelník a že existuje svět čar a kouzel. Jeho nejbližší příbuzní Harryho vězní ve světě, který zdaleka není tak zajímavý jako ten, do něhož se narodil. O to víc ho přivádí k úžasu okázalost bradavické školy, do které se posléze dostává.

Přestože Harry ihned po uvedení do kouzelnického světa získává uznání, po němž tak zoufale touží, sám o sobě stále pochybuje. Jizva ve tvaru blesku není tím jediným, čím ho Voldemort poznamenal. Do Harryho proniklo něco z Voldemortova vlastního já. Jak Harrymu později ředitel školy vysvětluje, díky tomuto vlivu je méně konvenční a naopak pohotovější a vynalézavější než průměrní studenti jeho koleje (do které spadají i jeho kamarádi Ron a Hermiona).⁵⁰

Mysl Harryho je s myslí vraha jeho rodičů velmi silně propojena. Harry tak může vidět, co se děje v hlavě Lorda Voldemorta, ale i naopak. Sdílené myšlenky se později Voldemort snaží zneužít ve svůj prospěch snahou ovládnout myšlenky Harryho. Naštěstí se Harrymu v pátém dílu *Harry Potter a Fénixův řád* dostává

⁵⁰ COLBERT, D. *Kouzelný svět Harryho Pottera*. Praha: Albatros, 2002, s. 118 - 120

speciálních hodin od profesora Snapea, který Harryho učí plně ovládat svou mysl a znepřístupnit komukoliv své myšlenky.

Harrymu dodává sílu paradoxně i jeho smíšený původ. Ačkoliv jeho matka Lily pocházela z nekouzelnické rodiny, byla velmi mocnou čarodějkou. Stává se tak jasným důkazem toho, že i z "mudly" (člověka, který se nenarodil do kouzelnické rodiny) se může stát chrabrý, moudrý a mocný kouzelník.

Strach Harry překonává při každém svém dobrodružství. Přestože zdánlivě nechápe, jak se mu to může vždy znovu podařit, po každé konfrontaci s Voldemortem v něm sílí přesvědčení, že ho Pán zla nemůže porazit. Tytéž konfrontace Harrymu umožňují uvědomit si *"jistou část své psychiky, o níž jiní kouzelníci nikdy nepřemýšlejí."*⁵¹ Právě toto uvědomění z něj dělá kouzelníka ještě většího, než jakým je oblíbený ředitel školy Albus Brumbál (Albus Dumbledore).⁵² Avšak jedno je zřejmé, je to právě Brumbál, kdo Harrymu pomůže k tomu, aby se stal zralým a sebevědomým kouzelníkem. V Harryho příběhu má roli zasvětilce, který svého žáka uvádí do tajemství dobra a zla.

3.1.1 Bradavice

Obraz labyrintu lze v knižní sérii spatřit v několika formách. Hrad bradavické školy představuje tu největší a nejrozlehlejší z nich. Jedná se obrovský hrad vystavěný na skalnatém terénu, který hradu dodává tolika potřebnou ochranu. Z Bradavic se tak stává symbol ochrany a bezpečí.

V rámci sedmi knih o Harry Potterovi se čtenáři spolu s hlavními postavami dostávají do nejrůznějších a nejtajnějších komnat, které jsou chytře skryty v chodbách hradu. Nejvíce spletitou částí hradu je sklepení, ve kterém se také nalézá i jedna ze čtyř kolejí. Podhradí je taktéž tvořeno tajnými chodbami vedoucími do nejbližšího

⁵¹ COLBERT, D. *Kouzelný svět Harryho Pottera*. Praha: Albatros, 2002, s. 124

⁵² Tamtéž, s. 124 - 126

okolí. Namátkou se jedná například o vesničku Prasinky (Hogsmeade) či Vrbu Mlátičku (Whomping Willow). Za zmínku jistě stojí nechvalně známé pohyblivé schodiště, jehož neuspořádané chování zavede ústřední trojici hlavní postav do patra s omezeným přístupem.

Zde se Harry, Ron a Hermiona setkávají s jedním z bradavických netvorů - trojhlavým psem Chloupek (Fluffy). Chloupek chrání vstup do tajemné komnaty, jež ukrývá Kámen mudrců. Pomocí tohoto kamene lze dle legend dosáhnout nesmrtelnosti, o jejíž získání se zajímá úhlavní nepřítel hlavních hrdinů série.

Chloupek je popisován jako krvelačná, uslintaná bestie, které neproklouzne jediný živáček. Navzdory hrozivému zjevu však stačí netvorovi zahrát líbeznou melodii, po které okamžitě usíná a uvolňuje prostor, jenž vede do tajemné komnaty. Rowlingová zmiňuje, že Chloupek byl odkoupen od nějakého "chlápka z Řecka". Odkazuje tak na Chloupkův vzor, Kerbera. Kerber bylo ve starořecké mytologii *"tříhlavé psisko, jež střežilo vstup do posvěti, a které si lze ochočit hrou na lyru."*⁵³

Bradavický hrad je též místem opatřeným velmi silnými kouzly, které veškerý pozemek školy chrání proti černé magii. Úkryt a bezpečí poskytuje škola až do konce šestého dílu série. V posledním, sedmém dílu *Harry Potter a Relikvie smrti*, kdy se schyluje k velké bitvě mezi dobrem a zlem, je bradavickými profesory vytvořen silný štít, který by měl odrazit veškeré zlé černokněžníky a nestvůry. Štít odolává poměrně dlouhou dobu, během které se profesori, studenti, ale i duchové školy připravují na střetnutí se smrtijedy (death eaters), pohlaváry Lorda Voldemorta, jehož obrovská moc nakonec štít zničí, a dochází tak k bitvě na půdě bradavického hradu.

Další úkryt je reprezentován takzvanou Komnatou nejvyšší potřeby (Room of Requirement), jejíž existence se poprvé objevuje v pátém dílu série *Harry Potter a Fénixův řád*. Jedná se o místnost, která se vytvoří ve zdech bradavické školy, pokud ji někdo ze studentů či profesorů naléhavě potřebuje. Dotyčný v ní najde vše potřebné. V pátém dílu je Komnata nejvyšší potřeby využívána Brumbálovou armádou

⁵³ HIGHFIELD, R. *Kouzelná věda a Harry Potter*. Praha: Dokořán, 2003, s. 118

(Dumbledore's Army), kterou tvoří spolek studentů napříč všemi ročníky. Studenti v komnatě zdokonalují své kouzelnické schopnosti pod dohledem Harryho Pottera.

Brumbálova armáda zde funguje jako odboj proti dočasné ředitelce Bradavic, Dolores Umbridgeové, jež je velmi neoblíbenou postavou pro své kruté kázeňské tresty a neochotu učit studenty praktickým dovednostem.

3.1.2 Tajemná komnata

Druhý díl *Harry Potter a Tajemná komnata* představuje novou bradavickou nestvůru - baziliška - obrovského hada ukrývajícího se v nejhlubších místech bradavického hradu. "*Podle popisu J. K. Rowlingové je tento plaz jedovatě zelený, mohutný jako kmen stromu a má oblou šupinatou hlavu.*"⁵⁴

Bazilišek nalézá své útočiště v takzvané Tajemné komnatě (Chamber of Secrets), jež je opředena mnoha mýty. Mezi studenty se šíří zvěst, že Tajemná komnata byla po padesáti letech znovu otevřena, aby netvor mohl její zdi opustit a nalézt svou další oběť.

Nikdo ze studentů včetně hlavní trojice si není existencí oné komnaty i nestvůry jistý, dokud nedochází k prvním útokům baziliška přímo v chodbách Bradavic. Útoky baziliška nejsou naštěstí smrtelné, nikdo z obětí nepohlédl netvorovi přímo do očí. Avšak poté, co je baziliškem unesena Ronova sestra, se ústřední trojice vydává do chodeb Tajemné komnaty, jejíž vstup nalézá s pomocí ducha a zároveň jediné oběti baziliška - Ufňukané Uršuly (Myrtle Warren) - na nepoužívaných dívčích toaletách. Síla baziliška je ohromná, přemoci ho lze nejen spojením veškerých sil ústřední trojice, ale i důvěrou, kterou v hlavní hrdiny vkládá ředitel školy Albus Brumbál.

Harry i jeho přátelé jsou zachráněni ochočeným fénixem profesora Brumbála, který obludě vyklove oči. Je případné, že Harryho spasí pták, neboť podle bájesloví je

⁵⁴ HIGHFIELD, R. *Kouzelná věda a Harry Potter*. Praha: Dokořán, 2003, s. 190

nestvůře smrtelně nebezpečný právě pták - konkrétně kohout. Je známo, že ve středověku s sebou poutníci nosili kohouty jako ochranu proti baziliškům.⁵⁵

O baziliškovi se zmiňuje dokonce i William Shakespeare ve svém dramatu *Richard III.*, ve kterém podlý titulní hrdina zavraždí svého bratra a okamžitě poté flirtuje s jeho vdovou a chválí její krásné oči. Na vdovu však jeho komplimenty nezabírají, přičemž mu odpovídá: "Kéž baziliščí jsou a zhubí tě!"⁵⁶

3.1.3 Zapovězený les

Další labyrint je představován Zapovězeným lesem (Forbidden Forest), místem plným magických stvoření, jakými jsou jednorožci, kentaurové, obří pavouci či draci.

Zapovězený les je prostorem divoké přírody, který je pravým opakem civilizovaných míst, jako jsou Bradavice nebo vesnička Prasinky. Jak samotný název lesa napovídá, les střeží mnohá tajemství, ale i napomáhá k rozluštění četných záhad.

V prvním díle *Harry Potter a Kámen mudrců* prozradí tělo zavražděného jednorožce Harrymu přítomnost Lorda Voldemorta. Ve druhém díle *Harry Potter a Tajemná komnata* následují Harry a Ron pavouky do lesa, kde se setkávají s obřím pavoukem Aragogem, který jim poví o baziliščí stvůře žijící v Bradavicích.

Podobně jako ostatní lesy v literatuře je i Zapovězený les místem, kde může člověk zbloudit či dokonce ztratit sebe sama.⁵⁷ Lesy však mohou poskytovat útočiště a jsou domovem duchů, kteří jsou obdařeni výjimečnými znalostmi přírody a léčitelskými schopnostmi.⁵⁸

⁵⁵ COLBERT, D. *Kouzelný svět Harryho Pottera*. Praha: Albatros, 2002, s. 16

⁵⁶ Tamtéž

⁵⁷ Typickým příkladem se stává Simplicius H. J. Ch. von Grimmelsausena (viz. kapitola 2.2.4) či Kristuslav Matěje Viera (viz. kapitola 2.2.5)

⁵⁸ COLBERT, D. *Kouzelný svět Harryho Pottera*. Praha: Albatros, 2002, s. 95

Významnou úlohu zde sehrává i Harryho přítel Hagrid, bradavický šafář. Ten se Zapovězeného lesa nebojí a má v něm mnoho přátel i v řadách samotných kentaurů, kteří Harrymu pomáhají v pátém dílu *Harry Potter a Fénixův řád*.

3.1.4 Bludiště Turnaje tří kouzelníků

Další obraz labyrintu se objevuje ve čtvrtém dílu *Harry Potter a Ohnivý pohár*. Harry soutěží v Turnaji tří kouzelníků (Triwizard Tournament), přičemž samotná trofej - Pohár tří kouzelníků - je ukryta uprostřed obrovského labyrintu, jehož stěny tvoří několik metrů vysoké živé ploty. V chodbách bludiště však není skrytá pouze hlavní cena, na soutěžící za každým rohem číhají nebezpečná stvoření.

V bludišti vybudovaném speciálně pro účel turnaje Harry narazí na strašidlo, sfingu, třaskavého skvorejše (blast-ended skrewt), obrovského pavouka a nazlátlou mlhu, která hrdinu otočí vzhůru nohama.

V okamžiku, kdy se Harry blíží ke středu bludiště, spatří na sfingu - částečně lvici, částečně ženu s mandlovýma očima. Ačkoliv je sfinga stvoření pocházející z egyptské mytologie, postupně se legendy opřádající tuto nestvůru přestěhovaly do Řecka. Takzvaná thébská sfinga byla seslána na zem bohyní Hérrou, přičemž jejím hlavním posláním bylo zastavovat poutníky na cestě do Théb. Sfinga jim dávala hádanku podobnou té, kterou musel vyluštit i Harry Potter:

Který tvor chodí ráno po čtyřech,

v poledne po dvou,

a večer po třech nohou?

Stejně jako v řeckém bájesloví přemohl Oidipus sfingu svými výjimečnými znalostmi, tak i Harry v bludišti Turnaje tří kouzelníků zpečetí osud tohoto monstra.⁵⁹

3.1.5 Bradavické jezero

Místem další z disciplín se také stává hluboké jezero poblíž školy, které na svém dnu ukrývá labyrint příbytků jezerních lidí (merpeople), kteří soutěžícím značně ztěžují plnění zadaných úkolů.

Jezerní lidé se vyznačují zelenou kůží a dlouhými zelenými vlasy. Jejich horní polovina těla má lidskou podobu, místo nohou však mají stříbřité rybí ocasy.

Rowlingová připodobňuje své jezerní lidi sirénám z řecké mytologie. Stejně jako sirény lákaly námořníky svým zpěvem na blízké útesy, tak i jezerní lidé svými písněmi zdržují soutěžící co nejdéle pod vodní hladinou, aby následně zemřeli utonutím.⁶⁰

⁵⁹ COLBERT, D. *Kouzelný svět Harryho Pottera*. Praha: Albatros, 2002, s. 130

⁶⁰ Tamtéž, s. 145

3.2 Hunger Games S. Collinsové (2008 - 10)

Příběh knižní trilogie s názvem *Hunger Games* se odehrává v blíže nespecifikované dystopické budoucnosti na území dnešních Spojených států amerických. Celá Severní Amerika byla zničena válkou a na jejím území vznikl nový státní útvar zvaný Panem, který se skládá z hlavního města Kapitolu a třinácti krajů.

Bohatý Kapitol je napaden rozbouřenými hladovějícími obyvateli všech krajů, avšak vzpoura je potlačena. Jako trest za nerozvážnost vyhladí kapitol veškeré obyvatelstvo třináctého kraje a vymýšlí soutěž Hladové hry, ve které se setkávají v boji na život a na smrt jedna dívka a jeden chlapec z každého kraje.

Autorka Suzanne Collinsová vtahuje čtenáře do silného, originálního příběhu, jehož hlavní hrdinkou se stává šestnáctiletá dívka jménem Katniss. Ta vstupuje dobrovolně do Hladových her, aby uchránila svou mladší sestru, původní volbu Panemu. Od okamžiku vstupu do soutěže se Katniss mění celý život, potkává nové přátele, ale i zrádce, kterých se v Panemu vyskytuje v oné kruté době až přespříliš.

Ačkoliv je hlavním tématem knižní trilogie *Hunger Games* odvaha, autorka pomocí originálního příběhu upozorňuje na problematiku násilí a utlačování určitých skupin lidí. Podobně jako v knižní sérii *Maze Runner* jde zde především o boj s mocnou vládou, která se povýšeně a naprosto nelidsky chová k občanům své země. Ti nejmocnější žijí bohaté, spokojené životy na úkor hladovějících poddaných. Bohatí též vytvářejí krvavou reality show, ve které každoročně umírají desítky mladých nevinných lidí, přičemž veškeré násilí je sledováno s chutí a úžasem.

Katniss se jako "reprodrazd" (Mockingjay)⁶¹ stává vyvolenou osobou, která bezpráví může jednou provždy zastavit. Díky svému charisma, nezlomné odvaze a hrstce věrných přátel poráží ty největší monstra, která se kdy v dějinách lidstva objevila.

⁶¹ Slovo "reprodrazd" původně označovalo druh černého ptáka. Později se stává symbolem revoluce, jež vede Katniss v posledním díle *Síla vzdoru*.

Knižní série *Hunger Games* zahrnuje tyto díly:

1. *Aréna smrti (The Hunger Games, 2008)*
2. *Vražedná pomsta (Catching Fire, 2009)*
3. *Síla vzdoru (Mockingjay, 2010)*

3.2.1 Aréna

Labyrint je v prvních dvou dílech knižní série zobrazen v podobě obrovské arény, ve které se soutěž odehrává. Dvanáct dívek a dvanáct chlapců je umístěno do středu arény zvaného Roh hojnosti (Cornucopia). Jedná se o stavbu z ryzího zlata, ve které jsou uloženy především zbraně spolu s jídlem a vodou. Roh hojnosti paradoxně poskytuje soutěžícím i úkryt, který však nikdo nevyužívá, neboť zde při samotném začátku her zemře nejvíce obětí. Jakmile jsou hry započaty, dochází ke krvavému boji o zdroje mezi všemi účastníky. Ostatní unikají do lesů, kde je jejich cílem přežít a zůstat v labyrintové aréně co nejdéle.

V knižní trilogii funguje termín *hojnost* jako metafora pro vysoký počet mrtvých soutěžících. Čím více mrtvých padne k zemi a čím více se prolije krve, tím více budou Hladové hry sledované. Roh hojnosti se tak paradoxně stává symbolem krutosti samotných her i jejich tvůrců.

Takzvaný Roh hojnosti se poprvé objevuje v řecké mytologii. Dle legendy byl bůh Zeus vychováván Nymfami na Krétě. Nymfy se o něj s láskou staraly, krmily ho medem, mlékem ho živila božská koza Amaltheia. Jak Zeus rostl, nabíral na síle a jednoho dne náhodou ulomil koze roh. Roh tím získal zázračnou moc se stále plnit jídlem.⁶²

Aréna jako taková působí na první pohled jako obyčejný prales plný stromů, řek, tůní a skal. Zdání však klame, neboť se jedná o spleť terén plný smrtelných nástrah v podobě pastí, paralyzujících plynů, magnetických silových polí či krvelačných

⁶² <http://kreta.kvalitne.cz/Kretska-Mytologie> [online]. [cit. 18. 3. 2017].

zmutovaných vlků a včel. Každý pohyb soutěžících je sledován nespočtem kamer, které přenášejí obraz do pohodlí domovů bohatých obyvatel Kapitolu, ale i na obrazovky umístěné v ulicích ve dvanácti krajích Panemu.

Největšími monstry se stávají samotní Tvůrci her (Gamemakers) v čele s prezidentem celého Panemu. Ti záměrně umisťují do koutů arén smrtící pasti, navíc také mění počasí, čímž co nejvíce znepříjemňují soutěžícím průběh boje o přežití.

Přes den je v arénách velmi horko, aby se veškerá voda z tůní vypařila (voda v řekách je záměrně otrávená) a donutila soutěžící k návratu k Rohu hojnosti, kde se ukrývají zásoby zbraní a potravin. Cílem je však další násilné zredukování počtu soutěžících. V noci je naopak Tvůrci her nastaveno velmi chladné počasí, aby soutěžící co nejméně spali a byli více unavení a pod stresem. Všem těmto zvěrstvům pobaveně přihlížejí obyvatelé Kapitolu spolu s Tvůrci her.

Katniss se během Hladových her seznamuje s ostatními soutěžícími, v jejichž řadách potkává věrné kamarády, ale i zrádce. Její nejlepší kamarádkou se stává teprve třináctiletá dívka Rue, která krátce po zahájení her umírá. Katniss následně začíná poprvé přemýšlet o krvavé pomstě. Všudypřítomné násilí ji však často dohání k šílenství. Má často pocit, že už nemůže dál, neví, komu věřit a komu by se měla vyhýbat. Pod tlakem krutých událostí však používá zdravého rozumu i svých loveckých zkušeností, kterým ji naučil v dětství její otec. Jakkoli přežívá v aréně pomocí lovu drobnější zvěře, naprosto nepochopitelný jí přijde fakt, že někteří soutěžící hrou doslova žijí a vyžívají se v "masakrování" svých oponentů.

Katniss je taktéž často zmatená činy a chováním chlapce jménem Peeta, který pochází ze stejného kraje jako ona. Peeta je rád středem společnosti. Ještě před začátkem Hladových her konaných v prvním díle *Aréna smrti* přiznává, že je do Katniss tajně zamilovaný už od svých pěti let. Ziskává si tak náklonnost budoucího publika,

které má obrovský vliv na sponzory jednotlivých soutěží. Právě sponzoři smí poslat do arén svým soutěžícím dary, které mohou soutěžící využít pro potřebu přežití.

Jakkoli se zdá Peeta Katniss neškodný, po tomto činu si v její mysli vyslouží v přízvisko vypočítavý. Projevuje se tak Katnissina naivita, kterou přemýšlivý Peeta netrpí. Právě on ví, co je třeba, aby oba přežili. Pokud budou "milácci" publika, sponzoři je zahrnou dary, které by jim nejednou mohly zachránit život.

Z Katniss se nakonec stává typický ideální hrdina bojující za spravedlnost. Po vzpouře, která během Her vypukla ve všech krajích Panemu, se z ní stává takzvaný reprodrozd - symbol revoluce. Katniss vede armádu svých nejbližších přátel do hlavního města s nezlomným odhodláním zabít Tvůrce her, kteří svými vykonstruovanými masakry v labyrintových arénách zmařili tolik nevinných životů.

3.3 Maze Runner J. Dashnera (2009 - 11)

Knižní trilogie Jamese Dashnera s názvem *Maze Runner* se skládá z těchto titulů:

1. *Labyrint: Útěk (The Maze Runner, 2009)*
2. *Spáleniště: Zkouška (The Scorch Trials, 2010)*
3. *Vražedná léčba (The Death Cure, 2011)*

Jedná se o dystopickou sérii knih s fantastickými prvky, vyprávějící o skupině dospívajících chlapců a jedné dívky, kteří jsou uvězněni uprostřed obrovského kamenného labyrintu. Labyrint, jehož mohutné zdi mění svou pozici každou noc, se stává středem zájmu celé skupiny, neboť žádná z postav nemá sebemenší ponětí o jeho funkci či důvodu, proč a jak se v jeho středu ocitli.

Napříč třemi příběhy čtenáři zjišťují hrůzné pravdy o pravé podstatě bludiště a zároveň spolu s hlavními postavami odkrývají děsivá tajemství jeho tvůrců.

Ať už labyrint v knižní sérii *Maze Runner* děsí svou mohutnou podobou či smrtícími netvory žijícími uvnitř jeho zdí, zlo a strach jsou zde reprezentovány především samotnými lidmi. Konkrétně jsou jimi tvůrci labyrintu - vládní členové organizace ZLOSIN (WICKED), která úmyslně vypouští do světa nakažlivý a smrtící virus za účelem zredukování světové populace.

ZLOSINu nejde o nic jiného, než o moc. O moc, která bude totální a snadněji udržitelná při vládnutí menšímu počtu poddaných. Paradoxně v díle sehraje důležitou roli lidský charakter. Klíčovou postavou celé série se stává ředitelka ZLOSINu, jež v samotném závěru trilogie dospívá k překvapivému rozhodnutí.

3.3.1 Kamenný labyrint

Skupina teenagerů se ocitá uprostřed obrovského kamenného labyrintu, jenž je obklopen čtyřmi, desítky metrů vysokými zdmi, které každý den po setmění uzavírají své brány a zneprístupňují tak vchod do chodeb labyrintu. Chlapci, kteří jsou odkázáni sami na sebe, vytvářejí hierarchickou společnost postavenou na jistých pravidlech. Každý jedinec má svou funkci, své povinnosti a práva.

Skupina je vedena chlapcem jménem Alby, který se jako první ocitl uprostřed labyrintu. Právě Alby pojmenovává střed labyrintu jako takzvaný Plac (The Glade)⁶³, ustanovuje pravidla a od nově příchozích vyžaduje jejich dodržování. Se svými nejvěrnějšími "pobočníky" vytváří také speciální jazyk Placu. Chlapci velmi často používají slangové výrazy typu:

frasák (shuck) = hlupák,

krvárník (blood houser) = zemědělec starající se o plodiny a zvěř,

či čón (shank) = nováček Placu.

Hlavní postavu celé trilogie však nepředstavuje Alby, nýbrž Thomas – poslední mužský člen Placu. Thomas se ocitá v labyrintu (stejně jako všichni ostatní před ním) bez jakýchkoli vzpomínek na svůj předešlý život, rodinu či přátele. Desítky chlapců, takzvaných Placerů (The Gladers), však nejeví o nováčka přílišný zájem. Je pro ně jen jedním z mnoha. Situace se mění hned následující den, kdy je do Placu umístěna Teresa, první dívka a zároveň poslední nováček labyrintu. Společenství Placu se bortí, náhlá změna vyvede nejednoho Placera z míry. V náhlém chaosu a sletu dramatických událostí se Thomas a Teresa dozvídají některá z děsivých tajemství labyrintu.

Skupina teenagerů se stala součástí experimentu, zkonstruovaného vládní organizací zvanou ZLOSIN. Dle tvrzení této organizace byla planeta Země zasažena

⁶³ Knósský palác na Krétě měl čtvercové nádvoří. Stejného tvaru je i Plac. Autor čerpá z řecké mytologie, konkrétně z mýtu o Mínotaurovi (viz. kapitola: 2.1.4 Mínotaurus)

mohutnými slunečními erupcemi, které sežehly převážnou část planety a přinesly s sebou smrtící pandemii velice nakažlivého viru, jenž mění lidskou populaci v krvelačnou monstra. Většina celkové populace vymřela, až na výjimku pár stovek imunních přeživších, mezi kterými jsou i hrdinové trilogie *Maze Runner*.

Thomas, Teresa a ostatní členové Placu jsou záměrně umístěni do labyrintu, jenž ve svých zdech skrývá příšerná monstra prahnoucí po jejich životech. Pobyt Placerů je pomocí nejmodernějších technologií neustále monitorován a analyzován, neboť právě jejich chování, jejich zvyky, pravidla a společenské vazby ve skupině vedou k nalezení klíče. Klíče v podobě séra, které by mohlo šíření viru jednou pro vždy zastavit.

Část skupiny Placerů v čele s Thomasem se rozhodne jednat a uniká ze smrtících stěn labyrintu. Jak však později skupina zjišťuje, pravá zkouška ji teprve čeká – zkouška v podobě boje za pravdu.

Motiv nestvůry je v knižní sérii *Maze Runner* zastoupen napůl mechanickým, napůl živoucím monstrem zvaným rmut (Griever). Neurčitý počet rmutích monster se pohybuje ve zdech labyrintu pouze v noci, kdy jsou všechny brány labyrintu zavřeny.

Přítomnost těchto monster, která jsou v knize popisována jako tři metry vysoká stvoření, z jejichž těl trčí nejrůznější smrtící ostré nářadí a zbraně, jako jsou pily, kopí či dlouhé nože, znemožňuje Placerům hlubší prozkoumávání labyrintu a případný noční pobyt v jeho zdech. Jak se Thomas dozvídá, všechny pokusy zůstat v labyrintu přes noc vždy skončily smrtí několika členů Placu. Až do příchodu Thomase a Teresy se rmuti pohybovali výhradně ve zdech labyrintu a pouze v noci.

S příchodem hlavních hrdinů se situace mění, brány zůstávají otevřené i přes noc, což vede k proniknutí několika rmutů do středu labyrintu – Placu – jediného bezpečného místa. Větší část obyvatel Placu je chladnokrevně zabita. Je zřejmé, že monstra někdo zkonstruoval a záměrně umístil do zdí labyrintu. Hlavním a jediným účelem těchto krvelačných zabijáků je zabít všechny ty, kteří nejsou natolik chytrí

a silní, aby je obelstili. Thomas, Teresa a několik dalších Placerů se i přes hrozbu kruté a bolestivé smrti vydávají do chodeb labyrintu s cílem uniknout a osvobodit se. Při útěku jsou konfrontováni s vysokým počtem rmutů, přičemž několik Placerů umírá. Thomas a Teresa spolu s hrstkou jejich přátel unikají z labyrintu s vědomím svobody. Tentokrát se však musí postavit daleko hrozivějším stvůrám - lidem z organizace ZLOSIN - tvůrcům rmutů i samotného labyrintu.

Neustále se měnící systém chodeb labyrintu, který značně ztěžuje případný únik, vyvolává pocit strachu a beznaděje. Vědomí nemožnosti úniku přivádí všechny postavy bez výjimky k úzkostlivým stavům, které následně rezonují ve vztazích ve skupině. Strach oslabuje pozici vůdce skupiny Albyho, který díky rozepřím mezi jednotlivými členy ztrácí svůj vliv. Oslabení jeho funkce naopak posiluje moc nového lídra, Thomasova zarputilého rivala a černou ovci celé skupiny - Gallyho.

Gally si postupně získává přízeň převážné většiny skupiny, která je ochromena hrozbou dalšího ze rmutích útoků. Ačkoliv je moc nového lídra totální, on sám se zdráhá jakékoliv akce, a to samé vyžaduje po svých příznivcích. Nečinnost se tak stává impulsem a zdrojem sporu mezi Gallym a Thomasem, který naopak považuje útěk z Placu jako jediné řešení pro jejich záchranu. Spor nakonec vyústí k rozdělení skupiny na dvě části - část pod vedením Gallyho zůstává v Placu, část pod vedením Thomase utíká do zdí labyrintů s cílem najít východ z labyrintového vězení.

Jakákoli akce, provedená Thomasem a jeho přáteli, vyžaduje značnou dávku odvahy, neboť se při ní postavy vystavují hrozbě kruté smrti. Odvaha se tak stává pravděpodobně nejdůležitějším motivem celé knižní trilogie. Po útěku z labyrintu se Thomas dozvídá o kruté pravdě experimentu, jehož se všichni Placeři stali součástí.

Sluneční erupce, které sežehly většinu zemského povrchu, a vyhladily tak převážnou část lidské populace, se zároveň staly zástěrkou pro vyvinutí smrtícího viru. Vysoce nakažlivý vir s názvem Erupce byl vyvinut samotnou světovou vládní organizací ZLOSIN, jejímž hlavním záměrem bylo již zmíněné zredukování počtu

světové populace. Šíření viru, které se vymklo kontrole, však vyhladilo obrovskou část přeživších erupcí a je nutné ho zastavit. Klíčem k vytvoření séra se stávají hrdinové trilogie, kteří jsou vůči viru imunní. Analýza jejich chování i přemýšlení a akce v tísnivém prostředí labyrintu vede organizaci ZLOSIN k vytvoření séra. Průběh vývoje je však příliš zdlouhavý a nákladný. Komplexnost celého projektu vyústí v neplánované a neočekávané akce ZLOSINu.

Vláda záměrně vpouští bionická rmutí monstra do středu labyrintu. Nepočítá však s přeživšími útoky, ani s útekem Thomase a jeho přátel. V momentě útěku Placerů z labyrintového vězení se z Thomase a jeho přátel stávají živé terče, které je třeba odstranit, jelikož neplní svou funkci. Thomas se setkává s vedoucím odboje s názvem Pravá ruka (The Right Arm), jehož cílem je zničit centrálu ZLOSINu. S pomocí odboje se po několika střetech s vůdci ZLOSINu, při kterých přichází o většinu svých přátel, dostává do samotného sídla organizace. Moc ZLOSINu je převzata Pravou rukou a experiment je jednou provždy ukončen.

V závěrečné části trilogie se blíže seznamujeme se samotnou ředitelkou ZLOSINu, která Thomase a jeho zbylé přeživší přátele posílá do zaslíbeného Ráje (Paradise) - jediného místa, které nebylo zasaženo ani slunečními erupcemi, ani smrtícím virem. Je paradoxem, že právě vedoucí celého projektu, při němž bylo krutě zavražděno tolik nevinných lidí, zachraňuje hlavní postavy. Thomas a jeho přátelé nikdy nebyli jen neposlušnou součástí experimentu. Byli jedinou šancí na přežití lidské populace. Právě jejich odvaha a touha po pravdě je dovedla až k onomu vysvobození.

Labyrint v knižní trilogii *Maze Runner* nepředstavuje nutně místo experimentu a zkoušek. V posledním dílu trilogie s titulem *Vražedná léčba* funguje jako úkryt. Ve chvíli, kdy Thomas spolu s odbojem Pravá ruka proniká do centrály ZLOSINu, je čtenářům odhaleno, že labyrint i nadále plní částečně svou funkci. Do jeho středu

bylo samotnou organizací umístěno několik stovek dalších imunních, kteří byli postupně unášeni po Thomasově útěku z labyrintu.

Thomas se pomocí teleportační technologie ocitá opět ve středu svého labyrintového vězení. Při záchraně imunních se také dozvídá, že ZLOSIN měl zoufalé plány započít celý experiment od začátku. Při útěku z labyrintu však převážná většina imunních umírá v boji se rmuty, kteří zdi labyrintu nikdy neopustili.

3.4 Percy Jackson R. Riordana (2005 - 09)

Knižní série *Percy Jackson* obsahuje celkem pět titulů:

1. *Zloděj blesku (The Lightning Thief, 2005)*
2. *Moře nestvůr (The Sea of Monsters, 2006)*
3. *Prokletí titánů (The Titan's Curse, 2007)*
4. *Bitva o labyrint (The Battle of the Labyrinth, 2008)*
5. *Poslední z bohů (The Last Olympian, 2009)*

Rick Riordan, autor všech pěti knih, čerpá převážně ze svých znalostí řecké mytologie, kterou svého času vyučoval na nejedné škole v Kalifornii. Pentalogie *Percy Jackson* sleduje osud dvanáctiletého chlapce, který se v tomto útlém věku dozvídá pravdu o svém ztraceném otci. Jeho otcem je samotný bůh moře - Poseidon. Percy, který je nucen žít dvojitý život - jeden absolutně všední, druhý plný bitev s monstry řecké mytologie - musí čelit rozhodnutím, na kterých stojí existence nejen jeho samotného, ale i skupiny nejmocnějších bohů a celého lidstva.

Obraz labyrintu se vyskytuje ve čtvrtém dílu této knižní série s názvem *Percy Jackson: Bitva o labyrint* v podobě obrovského, podzemního bludiště. Bludiště zde slouží jako úkryt a zabezpečovací zařízení, které chrání hlavní útočiště hrdinů. Hlavní postavu představuje chlapec, ze kterého se téměř lusknutím prstů stává odvážný, mladý muž, který nikdy neváhá a svádějí boj s krvelačnými monstry, co nahánějí hrůzu i těm nejmocnějším řeckým bohům. Hlavní postavu však během veškerých dobrodružství provázejí její přátelé, kteří nikdy nezradí a jsou vždy nápomocní.

Autor knih přímo využívá obrazu podzemního labyrintu, který v řecké mytologii nechal postavit král Mínos pro stvůru Mínotaura. Do labyrintu však Riordan neumisťuje Mínotaura, nýbrž různé řecké mytologické netvory, jakými jsou například storuký obr, sfinga či krvelačná dračice Kampé.

3.4.1 Podzemní labyrint

Hned na začátku knihy, kdy se polobůh Percy účastní oslav závěru školního roku, musí Percy svádět boj s empúsami (empousas), které se na školní oslavy dostaly přetvářené za roztleskávačky. Empúsy se Percymu zdají velmi podezřelé už v okamžiku jejich příchodu. Obě jsou dcery řecké bohyně Hekaté, vládkyně podsvětí.

"Empúsa je v řecké mytologii jedna z příšer v Hádově podsvětní říši. Vystupovala jako přízrak (démon) ... mohla být i dcerou Háda a Hekaty. Měla měděné nohy (nebo oslí kopyta nebo jen jednu nohu), obvykle sídlila v podsvětí, ale za noci se objevovala i na zemi, kde dělala pocestné a živila se lidským masem nebo ožírala nepohřbené mrtvolky. Mohla také v podobě krásné dívky svádět muže a sát jim krev nebo vysávat krev lidem, kteří usnuli pod širým nebem. Mohla se proměnit do řady podob - „hned byla omamně krásná, hned odporně ošklivá, hned děvče, hned pes nebo osel..."⁶⁴

Do spárů empús se dostává i Percy, který ale díky své prozíravosti odolává jejich svodům a jednu z těchto oblud zabíjí. Druhá z upírek, která po bitvě utíká, je nakonec během dalších soubojů později v labyrintu probodnuta božskou, bronzovou dýkou Percyho kamarádky Annabeth.

Do tajemného bludiště se Percy dostává posléze v Táboře polokrevných (Camp Half-Blood), kde synové a dcery bohů trénují své dovednosti. Ačkoliv je sám tábor, ve kterém polobozi zdokonalují své schopnosti a druží se, hlavním úkrytem božského společenství, onen podzemní labyrint díky své komplexnosti tvoří další úkryt, který chrání celý tábor. Jediná cesta do tábora vede právě podzemním labyrintem, který však díky krvelačným monstrům uvnitř funguje jako další skvělé zabezpečovací zařízení tábora. Nikomu, kdo se dříve pokusil projít labyrintem, se nepodařilo obelstít všechny netvory a dostat se do tábora.

⁶⁴ <http://cs.dbpedia.org/page/Empúsa> [online]. [cit. 24. 3. 2017].

Krátce po příjezdu hlavních hrdinů je poloprázdný tábor napaden třemi obrovskými škorpiony. Percy s Annabeth vzhledem k přesile škorpionů nalézají úkryt mezi obrovskými balvany na okraji tábora. Posléze zjišťují, že objevili vstup zvaný Diova pěst (Zeus' fist) do obrovského, podzemního bludiště.

Percy s Annabeth a dalšími kamarády se také dozvídají nepříjemnou pravdu o útoku škorpionů na tábor polobohů. Škorpioni útočili na povel poloboha Lukea, který chce získat moc nad všemi ostatními polobohy. Škorpioni měli sloužit pouze jako předvoj velké bitvy. Tábor nemůže být napaden větší armádou, neboť jeho hranice jsou chráněny silnými kouzly, kterými tábor zaopatřili samotní bohové. Potencionální armáda se do tábora může dostat skrze jediný vchod, a tím je již zmíněná Diova pěst.

Kamarádi se rozhodnout najít stvořitele labyrintu - samotného Daidala, největšího řeckého stavitele a vynálezce - ještě dříve, než se o jeho existenci dozví Luke, který by Daidalův obrovský výtvar mohl použít k proniknutí své armády do tábora.

Během pronikání do středu labyrintu, ve kterém se nachází obydlí řeckého stavitele, se Percy se svými kamarády utkává v bojích s několika nestvůrami. Jedná se například o Géryonéa (Geryon), nestvůrného obra se třemi těly a třemi srdci.

Géryones byl pravděpodobně zplozen Titánem Ókeanosem. Dle řecké mytologie žil v Erythre ležící až za Iberským poloostrovem. Zde obr pásł svá stáda plodného skotu, které mu hlídal pastevec Eurytión a dvouhlavý ovčácký pes Orthros. O tomto obru se třemi hlavami, třemi trupy a šesti rukama se tvrdilo, že vyniká velkou silou.⁶⁵ Percy však netvora zabíjí jediným výstřelem z luku, neboť šíp zasáhne všechny tři srdce obra.

Dalším monstrem, se kterým se Percy utkává, je věznilka kyklopů a obrů - Kampé (Campe).⁶⁶ Kampé je popisována jako dračice s hlavou krásné ženy a ocasem

⁶⁵ HOUTZAGER, G. *Encyklopedie řecké mytologie*. Dobřežovice: Rebo Productions, 2003, s. 124

⁶⁶ "Její původ není znám, je možné, že vzešla z nějaké prvotní síly v antické mytologii, jako je Erebos, Nykta nebo Gaia. Říká se, že toto monstrum bylo jedno z nejoddanějších Titánu Kronovi. Když Kronos svrhl svého otce Úrana a ujal se vlády, vyhnal Hekatoncheiry – storuké obry s padesáti hlavami – do Tartaru a Kampé určil jako strážkyni, která měla dohlížet na to, aby neutekli z podsvětí." <http://beruna23.mysteria.cz/dokuwiki/doku.php?id=hry:mytologie:start> [online]. [cit. 18. 3. 2017].

škorpiona, který je napuštěn prudkým jedem. Místo vlasů je Kampéina hlava osázena desítkami jedovatých zmijí, které trčí i z jejich kotníků. V knize je navíc řečeno, že i sám Poseidon a Zeus byli paralyzováni strachy, když poprvé nestvůru viděli. Percy zachraňuje posledního žijícího storukého obra jménem Briares ze spárů dračí ženy a utíká se svými kamarády hlouběji do labyrintu. Kampé je později zabita u vchodu do labyrintu právě jejím vězněm Briarsem, který příšeru rozdrťí stovkou na ni hozených obrovských balvanů.

Nejen netvoří hlavním postavám během jejich putování ztěžují cestu. Problémem je i charakter celého podzemního labyrintu. Jedná se o velmi temné bludiště, jehož stěny často mění svou polohu. Některé z chodeb se zužují nebo naopak rozšiřují, brány do dalších chodeb se otevírají, jiné zavírají. Bludiště svou povahou připomíná labyrint z knižní série *Maze Runner* Jamese Dashnera. Přestože všechny tyto změny postavy často matou, tou, která je nejvíce pohotová, je překvapivě Annabeth.

Annabeth je na svůj věk velmi moudrá dívka, která se při každé situaci snaží zachovat chladnou hlavu. Její pohotovost nejednou pomůže jí, ale i jejím přátelům ze zdánlivě bezvýchodné situace. Dalo by se říci, že Annabeth je obdobou Hermiony z knižní série *Harry Potter*. Stejně jako Hermiona je Annabeth velmi inteligentní a ráda přijímá výzvy. V momentě, kdy uvnitř labyrintu potkávají Percy, Annabeth a jejich přátele sfingu, je Annabeth vysloveně uražená "jednoduchými" otázkami, kterými se je sfinga snaží přelstít. Stejně jako Oidipus v řecké mytologii či Harry Potter v *Ohnivém poháru*, přemůže Annabeth sfingu svými znalostmi. Je zajímavé, že tím, kdo uhodne hádanku, je postava ženského pohlaví, která navíc není hlavní hrdinkou série.

Hlavním hrdinou série je bezpochyby samotný polobůh Percy Jackson. Na začátku celé knižní série je Percy pouhým obyčejným chlapcem, který se nijak výrazně neodlišuje od svých vrstevníků. Ba naopak, není oblíbený a často se stává terčem posměchu kvůli svému handicapu dyslexie. Poté, co se dozvídá pravdu o svém původu, se vše změní.

Během příběhů obsažených v pěti knihách série *Percy Jackson* se z Percyho stává mladý, dospělý, a především odvážný muž. Vývoj jeho psychiky je velmi rychlý

(na rozdíl od Jacoba, hlavní postavy knižní série *Sírotčinec slečny Peregrinové pro podivné děti*). Percy je velmi odvážným chlapcem, který jde do každého boje možná až s příliš velkým odhodláním. Jeho houževnatá povaha ho však leckdy stojí téměř život. Nebýt jeho přítel, především rozvážné Annabeth, Percy by zajisté zemřel velmi brzy během svých prvních soubojů. Annabeth Percyho často drží, jak se říká, nohama na zemi. Tyto dvě postavy tak tvoří ideální harmonii, neboť se vzájemně doplňují a pomáhají si.

3.5 Řada nešťastných příhod L. Snicketa (1999 - 2006)

Knižní série s názvem *Řada nešťastných příhod* (*A Series of Unfortunate Events*) obsahuje celkem třináct dílů, které vycházely od roku 1999 do roku 2006. Jedná se o tyto tituly, z nichž většina pomocí aliterace odkazuje na prostředí, ve kterých se příběh odehrává:

1. *Zlý začátek* (*The Bad Beginning*, 1999)
2. *Temné terárium* (*The Reptile Room*, 1999)
3. *Široké okno* (*The Wide Window*, 2000)
4. *Ohavná pila* (*The Miserable Mill*, 2000)
5. *Strohá akademie* (*The Austere Academy*, 2000)
6. *Nouzový výtah* (*The Ersatz Elevator*, 2001)
7. *Zpustlá vesnice* (*The Vile Village*, 2001)
8. *Zákeřná nemocnice* (*The Hostile Hospital*, 2001)
9. *Masožravý lunapark* (*The Carnivorous Carnival*, 2002)
10. *Ledová stěna* (*The Slippery Slope*, 2003)
11. *Ponurá sluj* (*The Grim Grotto*, 2004)
12. *Předposlední utkání* (*The Penultimate Peril*, 2005)
13. *Konec* (*The End*, 2006)

Všechna uvedená prostředí mají úlohu labyrintu, neboť se v nich hlavní postavy mohou lehce ztratit. Daniel Handler, známý spíše pod pseudonymem Lemony Snicket, vypráví příběh tří sourozenců Baudelairových, kteří se dostávají do těžkých životních situací.

Knižní série *Řada nešťastných příhod* začíná tragickou nehodou, při které umírají oba rodiče sourozenců při požáru domu. Opatrovníkem dětí se stává jejich nejbližší příbuzný - chamtivý hrabě Olaf.

Hrabě je charakterizován jako zlý, neuvěřitelně chamtivý člověk, jenž prahne po majetku, který by měl dětem připadnout v momentu nabytí plnoletosti nejstaršího ze sourozenců. Právě s hraběhem Olafem, největším netvorem knižní série, svádějí děti boj v každém díle knižní série.

Naštěstí je každý ze sourozenců obdařen zvláštní schopností v podobě výborných znalostí či dovedností, díky kterým vždy společně nalézají řešení, jak se s problémy vypořádat.

Violet, nejstarší z dětí, je velmi praktickým děvčetem, libujícím si ve výrobě mechanických zařízení. Vždy, když přemýšlí nad svým novým vynálezem, sváže si vlasy stuhou, aby jí nepřekážely, a ona se mohla plně soustředit. V *Temném teráriu* použije Violet dva připínáčky k výrobě šperháku, kterým se následně dostane do obrovského terária plného smrtelně jedovatých hadů. Ve *Strohé akademii* vytváří přístroj na výrobu skobiček do sešíváčky, přičemž vše potřebné k výrobě, jako je například krab, brambora, vidlička a další, nalézá v Sirotčí kůlně.

Obrýlený chlapec Klaus, prostřední z dětí, je vášnivým čtenářem knih. Jakmile se dostane do nového prostředí, ihned se vydává hledat knihy, ze kterých bych mohl čerpat nové informace a které by ho zároveň přivedly na správná řešení situací, do nichž se se svými sestrami dostává. Klausova prozíravost a čtenářská vášeň přinese nejednou zlom v průběhu jednotlivých příběhů. V *Temném teráriu* například pomocí četby o hadech odhalí pravdu o Olafově zločinu.

Sunny, nejmenší z dětí, je na začátku série pouze nevinným miminkem, které má nesmírnou zálibu v okusování všeho a všech. Její ostré zuby taktéž nejednou zachrání jejím sourozencům život. Ze Sunny se postupně stává mladá, chytrá dívka, která nesmírně ráda vaří.

Ačkoliv se obraz labyrintu objevuje v každém díle knižní série, k analýze jsem si vybral tyto tři tituly:

Temné terárium (2.),

Strohá akademie (5.),

a Masožravý lunapark (9.).

3.5.1 Temné terárium

V tomto příběhu děti dočasně pobývají v domě svého příbuzného strýčka Montyho. Monty je velmi milý pán, který dětem dovolí hrát si v celém domě, a navíc každému přidělí vlastní pokoj. Jeho dům tvoří jeden obrovský labyrint. Tvoří jej nespočet rozlehlých chodeb a ohromných schodišť. Na jeho konci je k němu připojena obrovská, skleněná, ale zároveň temná místnost, která je vyplněna čtyřmi dlouhými stoly s nespočtem různě velikých terárií, ve kterých přebývají hadi různých tvarů a velikostí.

Venkovní terárium tvoří další část labyrintu domu. Děti jsou kolekcí plazů natolik okouzleny, že jim strýček přiděluje práci, během které projeví své zvláštní schopnosti. Violet vyrábí nové pasti pro další úlovky, Klaus má za úkol číst knihy o hadech a radit strýčkovi, a nakonec malá Sunny spokojeně překousává lano na menší, použitelné kusy.

Do labyrintu přijíždí hrabě Olaf, převlečený za pomocníka strýčka Montyho. Po pár dnech od příjezdu Olafa děti nalézají strýčka mrtvého, přičemž dle Olafa byl údajně uštknut svým nejhroživěji vyhlížejícím exemplářem - zmijí. Díky četbě o hadech Klaus však zjišťuje, že zmije není vůbec jedovatá, naopak se jedná o velmi milé a přítulné zvíře.

Netvora tak v díle nepředstavují smrtelně vyhlížející hadi, ale chamtivý hrabě Olaf, který se neštítí ani kruté vraždy.

3.5.2 Strohá akademie

V pátém dílu knižní série se sourozenci Baudelairovy dostávají do Prufrockovy akademie (Prufrock Preparatory School), obrovské školy s mnoha chodbami. Jednotlivé budovy akademie připomínají obrovské náhrobní kameny. Škola tak na děti velmi depresivně, přičemž je děsí i její heslo: *PAMATUJ, ŽE ZEMŘEŠ* (MEMENTO MORI).

Sirotci jsou ubytováni v takzvané Sirotčí kůlně (The Orphan Shack). Jedná se o velmi malý, stísněný prostor, plný krabů a kapající plísně. Už tak strašlivé podmínky zhoršuje příchod nového tělocvikáře Čingize. Děti díky své bystrosti okamžitě prohlédnou převlek hraběte Olafa. Ten nenechá děti ani na minutu vydechnout. Nutí je běhat na hřišti každou noc, děti se neučí a hrozí jim vyloučení ze školy.

Zástupce ředitele Nero je nejvíce zaujatý vůči malé Sunny, která nedostatečně rychle sešívá sešíváčkou. Violet ale využívá svých praktických dovedností a vytváří pro sestru stroj na výrobu skobiček do sešíváčky za využití kraba, brambory, vidličky a dalších objektů, které nalézá v jejich skromné obytné kůlně.

Inspirací pro postavu krutého zástupce ředitele se pravděpodobně stal římský císař Nero, jenž byl neblaze proslulý jako krutý vládce své doby. Navíc i ve *Strohé akademii* mohou čtenáři narazit na odkaz antického Řecka, neboť Sunny během jednoho z rozhovorů se svou spolužačkou zmiňuje jméno známé řecké básnířky Sapfó.

3.5.3 Masožravý lunapark

Dear Reader,

The word "carnivorous" which appears in the title of this book, means "meat-eating," and once you have read such a bloodthirsty word, there is no reason to read any further. This carnivorous volume contains such

a distressing story that consuming any of its contents would be far more stomach-turning than ever the most imbalanced meal.

To avoid causing discomfort, it would be best if I didn't mention any of the unnerving ingredients of this story, particularly a confusing map, an ambidextrous person, an unruly map, a wooden plank, and Chabo the Wolf Baby.

Sadly for me, my time is filled with researching and recording the displeasing and disenchanting lives of the Baudelaire orphans. But your time might be better filled with something more palatable, such as eating your vegetables, or feeding them to someone else.

Lemony Snicket

Takovýmto způsobem popisuje sám autor knižní série *Řada nešťastných příhod* dějiště pátého dílu - lunapark Caligari. Lunapark se nachází v naprosté pustině. Tvoří ho jedna obrovská, avšak nepoužívaná, břečťanem porostlá horská dráha, řada velikých stanů a nespočet maringotek hrajících všemi barvami.

Lunapark provozuje řadu atrakcí. Jednou z nich je například takzvaný Dům zrůd (House of Freaks). "Zrůdy" jsou lidé, kteří se svým vzhledem a schopnostmi liší od většinové společnosti. Jejich povaha však není zlá, nebezpečná je jejich povrchnost, naivita a lhostejnost vůči zlu. V Domu zrůd své dovednosti předvádí ohebná žena Colette (Colette the Contortionist), hrbáč Hugo (Hugo the Hunchback) a Kevin (Kevin the Ambidextrous Person), který obě ruce používá stejně obratně. Do tohoto domu navíc brzy přibude ústřední trojice Violet, Klaus a Sunny.

Děti se dobrovolně a v přestrojení za "zrůdy" dostávají do kontaktu s Olafem, přičemž použijí převleky samotného hraběte, který všechno oblečení uchovává v kufru svého auta. Nejmenší Sunny vklouzne do umělých vousů a vydává se za vlčí dítě Chabo. Violet s Klausem si obléknou jedno obrovské tričko, napudrují se, přimalují jizvy, a tak se z nich stává dvojhlavá "zrůda" se jmény Beverly a Elliot.

Další z atrakcí je hluboká, avšak těsná jáma se lvy. Šílený hrabě Olaf vymyslí spolu s ředitelkou lunaparku Madame Lulu tuto atrakci k nalákání dalších diváků. Losem má být vybrána jedna "zrůda", kterou pro pobavení publika lvi sežerou. Los padá na dvojhlavou "zrůdu" - Violet a Klause. Sourozenci se ocitají na okraji jámy, využívají však své bystrosti a pod tlakem událostí a rozbouřeného publika vymýšlejí plán, jak se ze smrtelně vyhlížející situace dostat. Navrhují, aby do jámy byli strčeni tím, kdo celou atrakci vymyslel. Zbabělý hrabě Olaf se tak zbavuje namísto dětí své přítelkyně Madame Lulu, která je roztrhána hladovými lvy.

3.6 Sirotčinec slečny Peregrinové pro podivné děti R. Riggse (2011 - 15)

Knižní série *Sirotčinec slečny Peregrinové pro podivné děti* (*Miss Peregrine's Home for Peculiar Children*) přináší do literárního žánru fantasy nový, svěží vítr, neboť se může pyšnit velmi originálním zpracováním. Autor knih, Ransom Riggs, vytvořil fascinující příběh na základě starých fotografií, které nashromáždil za léta brouzdání na bleších trzích po celém světě. Fotografie nejroztodivnějších původů jsou přímo vtisknuty mezi jednotlivé kapitoly a skvěle dokreslují příběh o dospívajícím chlapci jménem Jacob Portman.

Knižní série obsahuje tyto tři díly:

1. *Sirotčinec slečny Peregrinové pro podivné děti* (*Miss Peregrine's Home for Peculiar Children*, 2011)
2. *Podivné město* (*Hollow City*, 2014)
3. *Knihovna duší* (*Library of Souls*, 2015)

V rámci těchto tří dílů knižní série hlavní hrdina spolu se svými přáteli cestuje několika časovými smyčkami (time loops), které jsou umístěny po celé zeměkouli.

Každá ze smyček představuje labyrint, přičemž příběh každé časové smyčky se odehrává v jiném roce. Přesto děj knižní série nepůsobí roztržitě. Naopak se jedná o velmi propracovaný příběh plný nečekaných zvrátů.

Jacob je velmi plachý a introvertní typ chlapce. Má jen jednoho nejlepšího přítele, jinak je spíše terčem posměchu svých vrstevníků. Sám sebe vnímá jako blázna, navíc později pochybuje i o zdravém rozumu svého dědečka. Jako malý miloval příběhy o "podivných" dětech, které mu dědeček před spaním vypravoval. Během dospívání však ztrácí iluze a dědečka považuje za blázna.

Jacob se stává očitým svědkem vraždy svého dědečka netvorem, avšak vzhledem k povaze okolností vše, co se událo, považuje za vidiny a známky šílenosti.

Vlivem nečekaného a dramatického úmrtí svého dědečka mívá Jacob často děsivé noční můry o netvorech s jazyky jako chapadly. Propadá se do hlubokých depresí, ztrácí svého jediného přítele i zájem o své koníčky a na návrh svých nedůvěřivých rodičů se dokonce účastní sezení u psychiatra.

Jakým překvapením se tedy stává návrh psychiatra, který Jacobovi doporučuje vyhledat onen sirotčinec, o kterém se Jacob jako malý chlapec dozvěděl od svého dědečka. Jacob se vydává do Velké Británie, konkrétně do vesničky Cairnholm, jež se rozkládá na jednom z nejmenších waleských ostrovů. Zde se v časové smyčce, zasazené do hrůz druhé světové války, setkává s ymbrynou⁶⁷, slečnou Peregrinovou a všemi "podivnými" dětmi, o kterých mu jeho dědeček v dětství vyprávěl.

Jedná se například o holčičku Olívii, která je tak lehká, že musí nosit olovené boty, aby neulétla. Dále se zde nachází Millard, neviditelný chlapec; Hugh, chlapec se včelami v žaludku; Emma, dívka ovládající oheň; Enoch, chlapec se schopností přivést na chvíli mrtvé na k životu, a v neposlední řadě nejmenší z dětí - Claire, jež má jedny ústa vepředu a druhá na týlu hlavy.

3.6.1 Časové smyčky

Pobyt ve smyčce je pro "podivné" děti otázkou života a smrti. Ačkoliv nikdo z "podivných" ve smyčce nestárne, pobyt mimo ni má fatální důsledky – v takovém případě "podivní" stárnou obrovskou rychlostí a umírají.

Časové smyčky nemusí nutně představovat pouze místa, kde žijí, střetávají se a bojují "podivní" lidé. Smyčky jim poskytují paradoxně i ochranu před okolním, našim světem. Díky jejich zvláštnostem je velmi pravděpodobné, že by "podivní" byli bráni

⁶⁷ Ymbryna je žena, která umí vytvářet časové smyčky a jejíž "podivnost" je přeměna v nějakého ptáka. Její hlavní povinností je starat se o "podivné" děti.

jako exempláře, které je nutno zkoumat pro jejich "podivnost". Na druhou stranu "podivní" počítají s tím, že se jim většinová populace raději vyhýbá. Sdružují se tak pospolu v časových smyčkách a vytvářejí jedinečnou společnost, ve které neexistují vzájemné posměšky a předsudky vůči lidem, kteří se chovají a vypadají jinak než většina.

Po útoku na sirotčinec, kdy je slečna Peregrinová unesena, se děti spolu s Jacobem vydávají na dlouhou cestu časovými smyčkami, ve kterých nacházejí spojence i zrádce v řadách "podivných". Jejich hlavním úkolem je osvobodit svoji opatrovatelku a zbavit se všech netvorů (Hollowgasts) a stvůr (Wights).

Stvůry vypadají jako obyčejní lidé, liší se pouze tím, že mají bílé oči. Často nosí brýle, aby nebyla prozrazena jejich identita a jejich hlavní zbraní je přeměna v jakoukoli osobu. Daleko horší formu představují netvoři, kteří jsou neviditelní, čímž jsou daleko více nebezpeční pro ostatní "podivné". Netvoři jsou popisováni jako čtyři metry vysoké šedé obludy s dlouhými pařáty a několika jazyky trčícími z jejich chřtánů. Jejich inteligence není příliš vysoká, slouží spíše jako "poskoci" stvůr. Netvoři jsou viditelní pouze pro hlavní postavu knih Jacoba, jehož "podivnost" zachrání nejménou život nejen jemu samotnému, ale i ostatním "podivným" dětem.

Jacob propadá často depresím. Ačkoliv je obklopen svými novými "podivnými" kamarády, často uvažuje o tom, jak by se jeho život vyvíjel doma na Floridě, zda by se neměl vrátit domů do současnosti, navždy opustit časové smyčky a skoncovat s veškerým "podivínstvím". Osobou, která Jacoba drží v časových smyčkách, je Emma - Jacobova první láska.

Hlavní postava se během svého putování časovými smyčkami stává svědkem opravdových hrůz. Na vlastní oči vidí roztrhání celého stáda ovcí jedním z netvorů, je svědkem smrtelné nehody jedné "podivné" dívky či se setkává s otrokářskými "podivnými", kteří obchodují nejen s ostatními "podivnými", ale i s jejich "podivnostmi". Tito "podivní", kteří žijí v nejnebezpečnější časové smyčce zvané

Ďáblův akr (Devil's Acre)⁶⁸, pořádají turnaje, ve kterých se "podivní" střetávají v boji na život a na smrt s neviditelnými netvory. Diváky takovýchto zvrhlostí se stávají nejchudší vrstvy Londýna, které berou podobná představení jako zábavu. "Podivní" zde dokonce obchodují s drogou zvanou ambrózie (ambrosia), která je velmi drahá a "podivné" uvádí do příjemného, avšak krátkodobého transu.

Vlivem těchto krutých událostí a výjevů je proměna psychiky hlavní postavy velmi patrná. Z Jacoba se v rámci příběhu knižní trilogie *Siroťčinec slečny Peregrinové pro podivné děti* stává mladý, dospělý muž, jenž má všechny myšlenky v hlavě srovnané a ví, co chce. Proces proměny není rozhodně jednoduchý a rychlý (jako je tomu například u *Percyho Jacksona*).

Jak už bylo zmíněno, Jacoba neustále napadají myšlenky o útěku domů, do jednadvacátého století. Odvahu bojovat dál mu dodává nejen jeho přítelkyně Emma, ale i "podivné" děti. Jakkoliv vypadají děti přiměřeně svému věku, ve skutečnosti se jedná o děti, které v časových smyčkách prožily i osmdesát let. Stávají se tak jedinci s bohatými zkušenostmi, které Jacobovi mohou předávat.

⁶⁸ Příběh časové smyčky Ďáblův akr se odehrává v polovině devatenáctého století na okraji Londýna.

ZÁVĚR

Obraz labyrintu jako takový je sám záhadou. Představuje něco nejasného, zmateného, neuspořádaného a neodpovídajícího již zavedeným vzorcům. Jedno však platí - labyrint má začátek a konec. Cesta labyrintem není nikdy lehká, ba naopak, vyžaduje notnou dávku odvahy, zodpovědnosti a tvrdošijnosti.

Poprvé se do labyrintu, stavby s komplikovaným půdorysem, vydává odvážný Théseus, aby zde skolil krvelačného Mínotaura a ukončil tak krutou tradici, během které umírali nevinní mladí lidé. Tento obraz se opakovaně v různých variacích vyskytuje ve všech analyzovaných dílech.

Labyrint v nich nepředstavuje pouze spleť stavbu s dlouhými a klikatými chodbami. Již od středověku se labyrint objevuje jako metafora pro životní pouť a hledání smyslu vlastního života. Život není nikdy černobílý. Je plný nástrah, zmatení a bloudění, při kterém často scházíme ze správné cesty. Ať už se začteme do Komenského *Labyrintu světa a ráje srdce* či do *Dobrodružného Simplicia Simplicissima* H. J. Ch. von Grimmelshausena, středem-koncem životního putování je vždy Bůh.

Fantastické příběhy přelomu dvacátého a jednadvacátého století ožívají zejména gotickou a romantickou obraznost. Podobně jako gotický román *Mnich* M. G. Lewise rozvíjejí téma násilí: Labyrint se stává místem zločinu.

Někteří autoři fantasy, v souladu s vlivem romantismu, zdůrazňují téma cesty a poutníka, například Ransom Riggs: Hrdinu jeho knižní série *Sirotčinec slečny Peregrinové pro podivné děti* Jacoba lze srovnat s Byronovým Haroldem, oba cítí stejné rozčarování a zklamání z okolního světa.

Zajímavým aspektem labyrintu v současné fantasy je taktéž převrácení rolí zločince a oběti: Tak jako Borgesův netvor, jsou i Snicketovy "zrůdy" obětí zla.

Pokud se tedy začteme do současné angloamerické fantastické literatury pro mládež, na obraz labyrintu narazíme nejen v jeho fyzické podobě, ale i ve formě metafory pro putování vlastním životem a hledáním sebe sama. Nezáleží však na tom, zda postava do labyrintu vchází či se ocitá v jeho středu, důležitý je cíl cesty – nalezení vlastního já.

Hlavní postavy všech šesti knižních sérií (*Harry Potter*, *Hunger Games*, *Maze Runner*, *Percy Jackson*, *Řada nešťastných příhod a Sirotčinec slečny Peregrinové pro podivné děti*) jsou typickými představiteli hrdinské fantastické literatury. Heroický je jejich duch, povaha i jejich konání. Každá z postav hledá během dlouhého putování životním labyrintem pravé já. Nástrahy labyrintu, které lze chápat jako různě těžké životní situace, utvářejí osobnost každého z nich. Při složité cestě labyrintem hlavním postavám naštěstí pomáhají jejich věrní přátelé, kteří drží své blízké nohama na zemi a nedovolují jim ztratit se nadobro ve změti dlouhých a klikatých chodeb, ve kterých se hrdinové knižních fantasy sérií často ocitají.

Na začátku každé knižní série se čtenáři seznamují většinou s plachým, neprůbojným jedincem, který trpí určitým handicapem a nezapadá mezi své vrstevníky. Hlavní postavu vždy představuje malé dítě či teenager, který pod vlivem často krutých událostí dříve dospívá a stává se z něj mladý sebevědomý jedinec, který ví, co od života chce. Hlavní postavy se taktéž často vyznačují nějakou zvláštní schopností či dovedností, která jim během cesty labyrintem nejednou pomůže.

Autoři fantasy knižních sérií často využívají námětů z řeckého bájesloví. Jako příklad lze uvést knižní sérii *Percy Jackson*, jež je celá vystavěná na mýtech o řeckých bozích a monstrech. Za zmínku jistě stojí i časté využití motivu lesa jako místa, ve kterém člověk často zbloudí. Typickým příkladem je *Zapovězený les* v *Harrym Potterovi* či arény *Hladových her* v *Hunger Games*.

Autoři fantasy pro mládež kritizují nejhorší lidské vlastnosti jakými jsou pýcha či sobectví. Kritiku obsahují především knižní série *Maze Runner* a *Hunger Games*, ve kterých se oběťmi labyrintových vězení stávají mladí nevinní lidé, kteří stejně jako chlapci a dívky, již byli posíláni do labyrintu k *Mínoturovi*,

umírají krutou smrtí na úkor vysoce postavených, sobeckých a bezcitných lidí - králů, prezidentů a vlád. Ti všichni se tak stávají největšími monstry knižních příběhů.

Ať už se labyrint v knihách vyskytuje jako stavba s dlouhými, klikatými chodbami plnými krvelačných monster či jako metafora pro putování životem, vždy představuje složitý proces. Překážky jsou součástí našich životů, proto je skvělé mít kolem sebe přátele, kteří nám s jejich zdoláváním rádi pomohou.

Významnou součástí fantasy příběhů o labyrintech je tedy i morální poselství. Všechny tyto příběhy vyzdvihují základní morální hodnoty. Jsou jimi přátelství, láska a odvaha - tak málo a přece tak hodně - které činí fantastickou literaturu tolik oblíbenou mezi mnoha čtenáři včetně mě.

SUMMARY

The theoretical part of this diploma thesis includes two main chapters. In the first chapter there is a description of the fantasy genre. What is more important for the following content is so-called high fantasy, which is represented by all the six fantasy book series, in which the theme of a labyrinth is analyzed.

The second chapter deals with the theme of a labyrinth in a wider literary-theoretical and historical context. The labyrinth first appears in Greek mythology in the myth of Minotaur. Since the times of the Middle Ages the labyrinth has represented a life journey. That, of course, does not mean that the Greek myths have been forgotten for good. They became the main source of inspiration for many authors of today.

The third chapter of this diploma thesis is represented by the author's literary analysis of the theme of a labyrinth appearing in the contemporary fantasy book series for young readers. The analysis mainly concentrates on the motifs of the monster, the experience of getting lost, fight and hideout.

As a fan of fantasy books, it was not so demanding for me to read all the book series in which the theme of a labyrinth appeared. Although I had to read over thirty books, I had a great time while reading them. Before creating the analysis I had already read all the book series at least twice, except *A Series of Unfortunate Events* by Lemony Snicket, which was recommended to me by the supervisor of my diploma thesis.

As to the theoretical part of the work, I tried my best to find the theme of a labyrinth in as many literary works as possible. The first piece of work that came to my mind was a satirical allegory called *The Labyrinth of the World and Paradise of the Heart* by J. A. Comenius. It tells the story of a pilgrim who travels around the world which is portrayed as a city which resembles a labyrinth.

I could not forget to mention the importance of the story of Minotaur, a creature with the head of a bull and the body of a man, which originated in Greek mythology. The Greek mythology itself became the main source of themes the authors of the fantasy book series used in their own stories. The author who used most of them was Rick Riordan. His book series called *Percy Jackson* is full of Greek gods and monsters. Even the main character is a son of Zeus, the king of all gods.

In the contemporary Anglo-American fantasy for young readers the labyrinth functions both as a building full of dark, long corridors and a metaphor for a life journey. It does not matter whether a character goes inside the labyrinth or finds themselves in its centre, what is more important is the aim of the journey – the real self.

At the beginning of each story the reader gets to know the main character who is usually shy and does not fit in. The main characters get scared easily but once they overcome the first obstacles, their self-confidence rises. They are not the only ones who have to fight for their lives though. It is their close friends who are always there to help them in any situation and also help them to stay grounded.

While reading all the fantasy stories, I really liked the authors' intention to criticize the worst human personality traits such as pride and selfishness. To tell the truth, it is quite scary to realize that what happens among the people in the stories is happening among us in today's world. The most powerful people seem to be using their power not in favour of the whole society but in favour of themselves and a particular class of the society.

The analyzed stories are not here to change the world. We are. It is up to each individual whether they choose to ignore all the warning signs or act for a better tomorrow. The discussed works can become the impulse.

BIBLIOGRAFIE

Primární literatura

COLLINS, Suzanne. *Aréna smrti*. Praha: Fragment, 2010. ISBN 978-80-253-1012-0.

COLLINS, Suzanne. *Síla vzdoru*. Praha: Fragment, 2011. ISBN 978-80-253-1238-4.

COLLINS, Suzanne. *Vražedná pomsta*. Praha: Fragment, 2010. ISBN 978-80-253-1110-3.

DASHNER, James. *Labyrint: Útěk*. Praha: Yoli, 2014. ISBN 978-80-87543-20-7.

DASHNER, James. *Spáleniště: Zkouška*. Praha: Yoli, 2014. ISBN 978-80-87543-32-0.

DASHNER, James. *Vražedná léčba*. Praha: Yoli, 2015. ISBN 978-80-87543-61-0.

RIGGS, Ransom. *Knihovna duší*. Brno: Jota, 2016. ISBN 978-80-7462-933-4.

RIGGS, Ransom. *Sirotčinec slečny Peregrinové pro podivné děti*. Brno: Jota, 2012. ISBN 978-80-7462-019-5.

RIGGS, Ransom. *Podivné město*. Brno: Jota, 2014. ISBN 978-80-7462-565-7.

RIORDAN, Rick. *Bitva o labyrint*. Praha: Fragment, 2011. ISBN 978-80-253-1207-0.

ROWLING, J. K. *Harry Potter a Kámen mudrců*. Praha: Albatros, 2000. ISBN 80-00-00788-6.

ROWLING, J. K. *Harry Potter a Ohnivý pohár*. Praha: Albatros, 2001. ISBN 80-00-00994-3.

ROWLING, J. K. *Harry Potter a Tajemná komnata*. Praha: Albatros, 2000. ISBN 80-00-00898-X.

SNICKET, Lemony. *Masožravý lunapark*. Praha: Egmont, 2004. ISBN 80-7186-967-8.

SNICKET, Lemony. *Strohá akademie*. Praha: Egmont, 2002. ISBN 80-7186-748-9.

SNICKET, Lemony. *Temné terárium*. Praha: Egmont, 2001. ISBN 80-7186-619-9.

Sekundární literatura

BOTTING, Fred. *Gothic*. London: Routledge, 1996. ISBN 0-415-09219-1.

COLBERT, David. *Kouzelný svět Harryho Pottera*. Praha: Albatros, 2002. ISBN 80-00-01058-5.

DAY, Malcolm. *100 postav klasické mytologie*. Praha: Metafora, 2008. ISBN 978-80-7359-139-7.

HIGHFIELD, Roger. *Kouzelná věda a Harry Potter*. Praha: Dokořán, 2003. ISBN 80-86569-59-4.

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

HOUTZAGER, Guus. *Encyklopedie řecké mytologie*. Dobřejovice: Rebo Productions, 2003. ISBN 80-7234-287-8.

NAKONEČNÝ, Milan. *Lexikon magie*. Praha: Argo, 2009. ISBN 978-80-257-0134-8.

POLÁŠKOVÁ, Taťána. *Literatura*. Třebíč: Petra Velanová, 2005. ISBN 80-902571-4-3.

PRESSOVÁ, Ludwika. *Stará Kréta*. Praha: Panorama, 1978. ISBN n.

PRINGLE, David. *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003. ISBN 80-00-01126-3.

STRÍBRNÝ, Zdeněk. *Dějiny anglické literatury 1*. Praha: Academia, 1987. ISBN n.

Internetové zdroje

Borges explained: The House of Asterion [online]. [cit. 18. 2. 2017].
<<http://pocketcultures.com/2012/04/25/borges-explained-the-house-of-asterion>>.

ČERVINKA, Ondřej. *Dvě povídky od Borgese* [online]. [cit. 20. 2. 2017].
<<http://nesmrtelnost.chrousta.cz/literatura/dve-povidky-j-l-borgese>>.

Eco: Jméno růže [online]. [cit. 22. 2. 2017].

<<http://pajenka.svetu.cz/473-eco-jmeno-ruze.html>>.

Empúsa [online]. [cit. 24. 3. 2017].

<<http://cs.dbpedia.org/page/Empúsa>>.

Gregory Matthew Lewis: Mnich [online]. [cit. 16. 2. 2017].

<<http://marieke.pise.cz/745-gregory-matthew-lewis-mnich.html>>.

James Joyce - Portrét umělce v jinošských letech [online]. [cit. 17. 2. 2017].

<<http://mariesworld.blog.cz/1210/james-joyce-portret-umelce-v-jinosskych-letech>>.

Kampé [online]. [cit. 18. 3. 2017].

<<http://beruna23.mysteria.cz/dokuwiki/doku.php?id=hry:mytologie>>.

Krétská mytologie [online]. [cit. 18. 3. 2017].

<<http://kreta.kvalitne.cz/Kretska-Mytologie>>.

Labyrinth [online]. [cit. 18. 3. 2017].

<<http://www.etymonline.com/index.php?term=labyrinth>>.

Od legendy k románu [online]. [cit. 14. 2. 2017].

<https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/123089/SpisyFF_329-1999-1_11.pdf?sequence=1>.

PAULÍK, Jan. *Borges, Jorge Luis* [online]. [cit. 18. 2. 2017].

<<http://www.iliteratura.cz/Clanek/20529/borges-jorge-luis>>.

PROUZA, Jáchym. *Borges* [online]. [cit. 22. 2. 2017].

<<http://palice.gjk.cz/prace/borges-jachym-prouza>>.