



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

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

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Pedagogická fakulta

Katedra anglistiky

Bakalářská práce

Hrdinské postavy v dílech Stín Krkavce

Anthony Ryana a Skleněný trůn Sarah J.

Maasové

Heroic Figures in Anthony Ryan's Raven's
Shadow Trilogy and Sarah J. Maas's Throne of
Glass

Vypracovala: Nikola Marešová

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

České Budějovice 2023

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci s názvem *Hrdinské postavy v dílech Stín Krkavce Anthony Ryana a Skleněný trůn Sarah J. Maasové* vypracovala samostatně s použitím pramenů uvedených v bibliografii.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě Pedagogickou fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejich 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 21.4.2023

Nikola Marešová

PODĚKOVÁNÍ

Tímto bych chtěla poděkovat PhDr. Kamile Vránkové, Ph.D., za ochotu, velice cenné rady a obrovskou trpělivost při vedení této práce, za doporučení přínosné literatury a odbornou pomoc. Zároveň chci poděkovat své mamince Bohumile Marešové a své kamarádce Ing. Michaele Dzámové, za psychickou podporu po celou dobu psaní této práce.

Anotace

Tato bakalářská práce se bude zabývat komparativní analýzou hrdinských postav dvou sérií současné populární fantastické literatury: *Stín krkavce* autora Anthonyho Ryana a *Skleněný trůn* autorky Sarah J. Maas. První část bude věnována tradici žánru dobrodružné fantasy a tradiční úloze hrdiny. Hlavní část práce se bude soustředit na rozbor jednotlivých hrdinských a antihrdinských postav a na motiv boje a zkoušky. Poslední část se bude věnovat srovnání hlavních hrdinských postav, Vélina a Aelin, a jejich postojům k motivům magie a smrti.

Abstract

This Bachelor thesis focuses on the comparative analysis of the main hero characters in two popular contemporary fantasy series: *The Ravens Shadow* by Anthony Ryan and *The Throne of Glass* by Sarah J. Maas. The first part of the thesis will concentrate on the tradition of the fantasy genre, as well as on the traditional role of the hero character. The main part will focus on the portraits of particular heroes and antiheroes, as well as on the motifs of fight and trials. The last part will try to compare two main characters, Vaelin and Aelin, and their individual views of magic and death.

Obsah

ÚVOD	6
1. LITERÁRNĚ-HISTORICKÝ KONTEXT SVĚTOVÉ FANTASY DNEŠNÍ DOBY	7
1.1. Dobrodružná fantasy literatura	8
1.2. Úloha hrdiny ve fantasy románu	9
2. ŽIVOT A DÍLO ANTHONY RYANA A SARAH J. MAAS	11
2.1. Anthony Ryan	11
2.2. Sarah J. Maas	12
3. STÍN KRKAVCE (THE RAVEN'S SHADOW)	13
3.1. Vélín Al Sorna (Vaelin Al Sorna)	13
3.1.1 Význam jmen	14
3.2. Lyrna Al Nieren	16
3.3. Reva Mustor	16
3.4. Frentis	17
3.5. Spojenec (The Ally, The One Who Waits)	18
3.6. Tři služebníci Spojence	20
3.7. Hlavní motivy	21
3.7.1. Motiv zkoušky a boje	21
4. SKLENĚNÝ TRŮN (THE THRONE OF GLASS)	22
4.1. Aelin Ashryver Galathynius	22
4.1.1. Význam jmen	23
4.2. Dorian Havilliard	25
4.3. Lysandra	26
4.4. Manon Černozobá (Manon Blackbeak)	26
4.5. Maeve	27
4.6. Vévoda Perrington/Erawan	28
4.7. Král Adarlanu	29
4.8. Hlavní motivy	29
4.8.1. Motiv zkoušky a boje	30
5. POROVNÁNÍ OBOU DĚL	31
5.1. Úloha hrdiny	31
5.2. Úloha antihrdiny	32
5.3. Hlavní motivy	33
5.3.1. Motiv magie	33
5.3.2. Motiv smrti	34
ZÁVĚR	36
Zdroje	37

ÚVOD

Náplní této bakalářské práce je porovnání hrdinských i záporných postav ze dvou sérií současné populární fantasy literatury: *Stín krkavce* autora Anthonyho Ryana a *Skleněný trůn* spisovatelky Sarah J. Maas.

První kapitola přiblíží literárně-historický kontext žánru fantasy a hlavní tematické okruhy vztahující se k analyzovaným knihám, jako například dobrodružná fantasy literatura či tradiční úloha hrdiny ve fantasy románu.

Hlavní část práce bude věnována charakteristice a analýze vybraných hrdinských a antihrdinských postav z obou srovnávaných sérií. Tato charakteristika bude zaměřena na cíle a motivace jednotlivých protagonistů a jejich vliv na průběh příběhu. Zároveň se daná část práce bude soustředit na hlavní motivy prostupující obě série: motiv zkoušky a boje, motiv magie a motiv smrti. V poslední části si práce klade za cíl porovnání protagonistů obou sérií a shrnutí hlavních motivů, doprovázejících jejich hrdinskou pouť.

Cílem práce je posouzení hrdinské tematiky a úlohy hrdinů v dílech, které jsou významným příkladem současné populární fantastické literatury.

1. LITERÁRNĚ-HISTORICKÝ KONTEXT SVĚTOVÉ FANTASY DNEŠNÍ DOBY

První kapitola této práce se bude věnovat počátkům žánru fantasy, konkrétně dobrodružné fantasy a zasazení sérií *Skleněný trůn (Throne of Glass)* Sarah J. Mass a *Stín krkavce (Raven's shadow)* Anthonyho Ryana do kontextu světové fantasy. Součástí této kapitoly bude také stručná charakteristika takzvané imerzní fantasy (*Immersive fantasy*), do které zmíněné tituly patří.

Ačkoli samotný žánr fantasy začal vznikat až v polovině 19. století¹, historie fantastické literatury sahá již do dob před naším letopočtem. Za počátek fantasy by se daly považovat veškeré báje, pověsti či mýty, kterými si mnohé kultury interpretovaly pro ně tehdy nevysvětlitelné jevy. Za první příklady síly lidské představivosti by se dala považovat různá náboženství či mytologie. Zde se vždy objevuje jakási vyšší moc (bohové či démoni), která je nadpřirozené povahy a má plnou vládu nad lidstvem. Starodávné fantastické příběhy byly předávány ústní lidovou slovesností a později písemnou formou dalším generacím. Hlavním rozdílem mezi fantasy literaturou dnešní doby a starověkou mytologií je skutečnost, že u moderních fantasy příběhů je znám autor, zatímco u mytologie je známo převážně jen území, kde vznikla: jako příklad lze zmínit egyptskou, řeckou, slovanskou či severskou mytologii (Pagan, 2020).

Samostatnou částí fantastické literatury jsou pohádky. Žánr fantasy a pohádky jsou si v mnoha ohledech velice podobné. U obou je častým základním motivem boj dobra a zla, stejně jako motiv cesty, boje, magie či proměny, ať již doslovné nebo metaforické (Clute J., Grant J., 1997, s. 330). Rozdílným prvkem u těchto dvou žánrů bývá zpravidla délka díla. Fantasy bývá obvykle obsáhlejší a zabývá se složitějšími tématy, vytváří celé nové světy a komplexní postavy, zatímco pohádky bývají krátké a jednodušší, s jasně danými rolemi hrdinů i antihrdinů a s působivým morálním ponaučením v závěru.

Charakteristickým rysem fantastické literatury je výrazná symbolika. Pohádky s její pomocí podněcují dětskou představivost a mají velký vliv na správný psychologický i fyziologický vývoj dítěte. Podle Johna Ronalda Reuela Tolkiena (dále

¹ What Is the Fantasy Genre? History of Fantasy and Subgenres and Types of Fantasy in Literature. MasterClass [online]. San Francisco: MasterClass, 2021 [cit. 2023-04-19]. Dostupné z: <https://www.masterclass.com/articles/what-is-the-fantasy-genre-history-of-fantasy-and-subgenres-and-types-of-fantasy-in-literature#2vrWYSWhO7WiR3hKpZoXlj>

jen J.R.R. Tolkien) má fantastická literatura podobně kladný vliv i na mysl dospělého člověka. Důvodem, proč jsou fantastické příběhy ve společnosti tolik oblíbeny, je skutečnost, že každý čtenář si může jednotlivá díla interpretovat podle svého vlastního uvážení. Ačkoli se mnohé symboly spojují s univerzálními významy (například moudrá sova či strom jako symbol života), jiné mohou v různých dílech odkazovat k různým významům (například motiv hada v literatuře často ukazuje na zlé síly, lstivost, zákeřnost a zradu, ale může být i symbolem moudrosti, života či znovuzrození). Symboly bývají často ovlivněny mytologií a náboženstvím.

1.1. Dobrodružná fantasy literatura

Podle studie *The Encyclopedia of Fantasy* je významnou součástí fantastické literatury hrdinská či epická fantasy (známá také jako *high fantasy*), která vychází z klasické dobrodružné fantasy:

„Adventure fantasy features many stories whose protagonists are ordinary or extraordinary people trying to make a living in Fantasyland“ (Clute J., Grant J., 1997, s. 7),

Publikace *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* definuje dobrodružnou nebo také *quest* fantasy jako cestu, která je s každou překonanou zkouškou obtížnější. Hrdina, případně i hrdinovi pomocníci, prožívají dobrodružství, která s postupem času eskalují do stále nebezpečnějších, život ohrožujících situací (James E., Mendlesohn F., 2012, s. 190). Musí tedy překonávat řadu překážek a zkoušek, které testují sílu hrdinova charakteru a jeho vůli dokončit svůj úkol.

High fantasy většinou obsahuje jednu hlavní dějovou linii, ve které se hrdina či hrdinové snaží čelit devastujícím silám, ohrožujícím celý svět (Clute J., Grant J., 1997, s. 466), a případně i několik vedlejších dějových linií, které se vážou k úkolu hrdiny.

The Cambridge Companion to Fantasy Literature shrnuje hlavní záchytné body high fantasy takto: *„the average person as unwilling hero, the mage or wisdom figure, the importance of companions, the acquisition of knowledge and discovery of self, the crux of choice and action, the rejection of passivity, the wonder of the secondary world and its organic, sentient nature, the deep mythic past of history and legends, the mixture of peoples, the rules and limits of magic, the machinations of the Dark Lord and his minions, the reality of evil and the final crescendo of battle and triumph, if only for a time* (James E., Mendlesohn F., 2012, s. 192).

Prvními velkými díly moderní fantasy jsou *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* (*The Hobbit, or There and Back Again*) a trilogie *Pán Prstenů* (*The Lord of the Rings*) od britského spisovatele J.R.R. Tolkiena. Jeho knihy odstartovaly literární trend, který trvá až do dnešních dnů. Tolkienovy knihy ve své době dokázaly, že fantastické příběhy nemusí být jen pro děti, ale i pro dospělé čtenáře. Další známé příklady tohoto žánru zahrnují *The Chronicles of Narnia* (*Letopisy Narnie*) od C.S. Lewise, *The Witcher* (*Zaklínač*) od autora A. Sapkowski, či *Song of Ice and Fire* (*Píseň ledu a ohně*) od G.R.R. Martina.

Výše zmiňované tituly, stejně jako analyzovaná díla, patří do skupiny imerzivní fantasy literatury. Dle studie *Rhetorics of Fantasy* autorky F. Mendlesohn se žánr fantasy dělí na čtyři skupiny, *The Portal-Quest Fantasy*, *The Immersive Fantasy*, *The Intrusion Fantasy*, *The Liminal Fantasy*. Imerzivní fantasy se liší od ostatních tím, že sekundární svět, ve kterém se příběh odehrává, ve všech ohledech funguje jako autorem ustanovený, kompletní svět, jehož součástí jsou hrdinské i záporné postavy od samého začátku.

Převažujícím motivem v mnoha příbězích high fantasy je *cesta*, jejíž význam zdůrazňuje M.M. Bachtin ve své studii *Román jako dialog*, v níž se zabývá i tradicí dobrodružné literatury. Pro tento žánr, stejně jako pro žánr fantastické literatury, je podle Bachtina typické spojení motivu *cesty* s motivem *zkoušky*. Hrdinové musí touto cestou a zkouškami projít, aby na konci mohli být hodni svého titulu a odměny. Lze zmínit například cestu Froda a jeho společníků z trilogie *Pán Prstenů*. Cesta však nemusí znamenat jen daleké putování, může být myšlena i metaforicky.

Motivy boje a magie jsou v tomto typu fantasy též výrazné. Těmto motivům se bude práce dále věnovat v odkazech na konkrétní hrdinské postavy z vybraných knih od A. Ryana a S. J. Maas.

1.2. Úloha hrdiny ve fantasy románu

Hrdina je klíčovou postavou ve všech high fantasy příbězích. Většina těchto příběhů líčí osud jednoho hlavního protagonisty a několika vedlejších hrdinných postav, bez kterých by se děj nemohl rozvíjet. Tyto vedlejší postavy působí jako pomocníci a opora hrdiny a pomáhají mu překonat překážky, které by sám zdolat nedokázal.

Na počátku příběhu je postava hrdiny většinou neodlišená od ostatních postav, poté však bývá vyvolena osudem a musí se vydat na cestu za záchranou světa. Vyvolení

může znamenat mnoho věcí: například prorocství, zvláštní schopnost, se kterou se hrdina narodil, nebo se vyvolená postava může vyskytovat ve správnou chvíli na správném místě.

Role hrdiny se často liší v souvislosti s pohlavím postavy. U mužských hrdinů je nejčastější stereotyp obyčejného chlapce, který se shodou náhod stal účastníkem něčeho většího, než je on sám. Většinou se poté stává nejsilnější postavou, ať již fyzicky nebo psychicky, nejčastěji v obou ohledech. Často si odmítá přiznat svou slabost a musí se v průběhu příběhu naučit spolupracovat s ostatními, aby tím zlepšil i svou vlastní osobnost.

U ženských hrdinek je častým stereotypem silná žena, snažící se přežít a prosadit ve světě ovládaném muži. Může pocházet z jakékoli společenské vrstvy, ale poselstvím většiny příběhů s ženskou hrdinkou v čele je, že žena je stejně silná, nebo i silnější, než muži, co ji chtějí ovládat. V těchto příbězích je žena či dívka většinou sama proti všem a jejím úkolem je změnit postoj ostatních vůči tradičnímu pojetí mužské a ženské role.

Úkolem hrdiny je porazit hlavního padoucha, kterým v high fantasy většinou bývá osoba, mající moc nad světem, například král/královna nebo nadpřirozená bytost, ovládající celý svět či pokoušející se svět ovládnout. Hrdina je pak nucen překonávat svou slabost a překážky stojící mu v cestě, aby dokázal svět zachránit a zbavit ho onoho zla. Častým rozuzlením pak bývá proměna hrdiny, který se sám stává vůdcem nebo králem/královnou.

2. ŽIVOT A DÍLO ANTHONY RYANA A SARAH J. MAAS

Jak již bylo zmíněno, díla mnoha autorů fantastické literatury se stala kulturním dědictvím a je jen málo čtenářů, kteří by jejich tvorbu neznali. Proto jsem se rozhodla tuto práci věnovat dvěma spisovatelům, jejichž jména jsou sice mezi příznivci fantasy literatury známá, nedostává se jim ale stejného uznání, jako některým jejich předchůdcům a současníkům.

Anthony Ryan a Sarah J. Maas patří k nové generaci autorů, inspirovaných stejnou tradicí, jako mnozí před nimi. Každý pochází z jiného světa, ale oba spojuje vášně pro psaní a vytváření dobrodružných příběhů, které formují dnešní generace dětí a dospívajících.

2.1. Anthony Ryan

Anthony Ryan se narodil v roce 1970 ve Skotsku. O jeho dětství a dospívání nemáme k dispozici mnoho informací. Již ve školních letech vynikal při psaní slohových prací a esejí, čímž byl později (ve věku přibližně dvaceti let) inspirován k započetí své autorské kariéry. Jeho náměty ale byly opakovaně vydavateli odmítány.

Poté se ze Skotska odstěhoval do Londýna, kde žije dodnes. Část svého dospělého života strávil prací v britské státní správě, zatímco se stále pokoušel o průlom v kariéře spisovatele.

Přípravu na psaní svých románů Ryan chápal velmi vážně, proto při zaměstnání ještě dálkově studoval středověkou historii na vysoké škole, zatímco se sám vzdělával i v oblasti vojenské strategie. Tato příprava se mu vyplatila v roce 2013, kdy se jeho prvním velkým úspěchem stal první díl trilogie *The Raven's Shadow*, *The Blood Bong* (Píseň krve). Po tomto úspěchu ukončil svou dosavadní práci v britské státní správě a rozhodl se stát se spisovatelem na plný úvazek.

Knihu původně vydal bez pomoci vydavatele na vlastní náklady, později se jeho děl ujalo britské vydavatelství *Penguin US*.

Mezi Ryanovy nejslavnější knižní série patří trilogie *The Raven's Shadow* (*Stín krkavce*), trilogie *Draconis Memoria* či duologie *The Raven's Blade* (*Čepel krkavce*).

2.2. Sarah J. Maas

Sarah Janet Mass se narodila 5. března 1986 v New Yorku. Rodiči byla vedena k lásce k umění, převážně baletu a opeře, a již od střední školy projevovala zájem o vyprávění příběhů. Na Hamilton College vystudovala s vyznamenáním tvůrčí psaní a religionistiku.

Svůj první román *The Throne of Glass* (původní název *Queen of Glass*) začala psát ve svých šestnácti letech a první verze publikovala na webových stránkách pro začínající autory, kde se během několika let její příběh stal jedním z nejpopulárnějších. I přesto byla kniha nakladatelstvími odmítnuta, proto Maas celý příběh zrevidovala, upravila a zkrátila o více než sto tisíc slov. Až poté u nakladatelů uspěla a v roce 2012 byla kniha vydána nakladatelstvím Bloomsbury.

Nyní spisovatelka žije s manželem Joshem a dvěma dětmi, synem Taranem a dcerou Sloane, v Pensylvánii, kde pokračuje ve své literární tvorbě.

Mezi bestsellery Sarah J, Mass, které dominují žebříčkům popularity po celém světě, patří série *The Throne of Glass* (*Skleněný trůn*), série *The Court of Thorns and Roses* (*Dvůr trnů a růží*) a zatím nedokončená série *Crescent City* (*Půlnoční město*).

3. STÍN KRKAVCE (THE RAVEN'S SHADOW)

Stín krkavce (v originále *The Raven's Shadow*) je trojdílná fantasy série zasazená do středověkého období. Následuje tradici klasické hrdinské (high) fantasy, ve které je úkolem vyvoleného hrdiny zachránit svět.

Série se skládá ze tří knih, sledujících život hlavního hrdiny Vélina Al Sorna. První kniha, *Píseň krve* (*Blood Song*) je vyprávěna pouze z jeho pohledu, ostatní dvě knihy, *Pán věže* (*Tower Lord*) a *Královna ohně* (*Queen of Fire*) obsahují i dějové linky jiných postav, které ale všechny navazují na úkol hlavního hrdiny. Pro analýzu byly vybrány postavy, které měly největší dopad na život Vélina a které sdílí podobný osud jako hrdinské postavy ze série *Skleněný trůn*.

3.1. Vélín Al Sorna (Vaelin Al Sorna)

Vélín Al Sorna (dále jen Vélín) je typickým příkladem hlavního mužského hrdiny v Young Adult fantasy. Vélín je mladý, silný muž s minulostí zahalenou tajemstvími, která čtenář postupně objevuje jedno po druhém. Obdařen je zvláštními schopnostmi a dovednostmi, které nikdo v jeho okolí neovládá, a jako jediný je odhodlán odhalit záhady světa, který obývá.

Dalším znakem, který Vélín sdílí s tradičním hrdinou, je ztráta rodiny. Milující matka zemřela a zanedlouho poté byl otcem opuštěn v klášteře Šestého řádu Víry, známým svým extrémně tvrdým válečnickým výcvikem. Zde se Vélín zřekl svého otce i příjmení a byl odhodlán stát se dobrým řádovým bratrem. Jen díky této zkušenosti se Vélín mohl vydat na svou cestu hrdiny a zdokonalit své vrozené dovednosti, které by jinak nebyly rozvíjeny. Jeho okolí rychle pochopí, že ze všech chlapců v klášteře má největší potenciál a je nadprůměrně zdatný v boji s mečem.

Vélín se odlišuje od ostatních také svým silným vrozeným smyslem pro morální jednání, který je později ještě zesílený takzvanou „Písní krve,“ magickou schopností, jež se u něj projevila během tréninku v klášteře. V sérii *Stín Krkavce* se magickým schopnostem říká Temné síly. Obyčejní lidé tyto schopnosti vnímají velmi negativně, jelikož předpokládají, že ti, kdo je ovládají, jsou rouhači a popírači Víry, která je hlavním náboženstvím Sjednoceného království (*Unified Realm*). *Píseň krve* dává Vélinovi nadlidskou intuici, jakýsi šestý smysl. Dokáže díky ní odhalit emoce a záměry druhých, stejně jako skrytá nebezpečí, útoky ze zálohy či nebezpečné pasti.

Vélinovou nejsilnější stránkou jsou jeho bojové schopnosti. Je to rozený vojevůdce a nejlepší šermíř v zemi. Tento fakt je vyzdvihován po celé trvání příběhu a je prokázán v mnoha případech; nejvýznamnějším z nich je nespíše Vélinův duel s Atheran Ell-Nestrou, takzvaným Štítem Ostrovů (*The Shield of the Isles*). Tento obávaný Meldenejský válečník, proslulý svou obratností v boji, byl Vélinem poražen již v první vteřině společného souboje (Píseň krve, s. 600).

3.1.1 Význam jmen

V klasických fantasy příbězích je běžné, že hlavní hrdina je znám pod více přezdívkami a jmény, než pouze pod jedním jménem rodným. Tato okolnost poukazuje na důležitost jeho úkolu, i na věhlas, jaký získal mezi přáteli či nepřáteli. Jako příklad může být uveden například Harry Potter, neboli „Chlapec, který přežil“ (*The Boy who Lived*), či „Vyvolený“ (*The Chosen One*).

Vélin získal během svého života mnoho přezdivek a jmen od různých lidí a kultur, se kterými se na své cestě setkal. Tato část se bude věnovat jejich rozboru v rámci fantastického příběhu i v rámci symboliky z reálného světa. V souvislosti s charakteristikou hrdiny je důležité, jak je vnímán dalšími lidmi obývajícími jeho svět.

Jeho pravé jméno, Vaelin Al Sorna, s velkou pravděpodobností přebírá znaky z arabské kultury, kde slovo *Al* plní stejnou, nebo podobnou funkci jako anglický určitý člen *the*². V sérii *Stín krkavce* tato předložka označuje osobu ze šlechtického rodu Sjedenocného království (Al Sorna, Al Nieren, Al Sendal...). Ačkoliv Vélin své příjmení v průběhu příběhu dále používá, se vstupem do Šestého řádu se vzdává svého dědictví a titulu.

Další jeho přezdívkou je *mladý jestřáb/malý jestřáb* (*Young Hawk/Little Hawk*). Jestřáb je ve znaku rodu Al Sornů, a Vélin je tedy pod tímto titulem znám již jako dítě. Jestřáb zároveň symbolizuje inteligenci a nezávislost, stejně jako bystrost a přizpůsobivost³, a poukazuje tak na Vélinovy přednosti. Je to dravec a lovec, který neváhá zabít proto, aby přežil. Tato přezdívka je důležitá zejména v první knize, v době, kdy je Vélin znám po celém království jako neporazitelný vojevůdce.

² Arabic definite article. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-04-19]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Arabic_definite_article

³ STANTON, Kristen M. Hawk Symbolism, Meanings & The Hawk Spirit Animal. UniGuide [online]. Sausalito: UniGuide Media, 2022, February 2, 2022 [cit. 2022-07-07]. Dostupné z: <https://www.uniguide.com/hawk-meaning-symbolism-spirit-animal-guide>

Temný rytíř (The Darkblade) je jméno, které Vélín získal díky proroctví z léna Cumbrelín, podle něhož „*Temný rytíř rozpráší svaté a prolije krev těch, kdo věrně slouží nebeskému Otci.*“ (Píseň krve, s. 379). Dle tohoto proroctví má být Vélín tím, kdo zabije Svatého rytíře, za kterého se prohlašuje Hentes Mustor, dědic Cumbrelínského panství. Ačkoliv Vélín nakonec není vrahem Svatého rytíře, je za něj považován. Čtenářům je ale jasné, že vzhledem k pokračování proroctví, kdy Temný rytíř má být „*sveden čarodějnicí, která se zmocní trůnu díky schopnostem vyvolat oheň ze vzduchu. Společně pustoší svět, až ho její oheň pohltí v agónii hříšné vášně*“ (Píseň krve, s. 575), Vélín tímto rytířem být nemůže. V příběhu není upřesněno, kdo by měl být právoplatným nositelem tohoto jména.

Beral Shak Ur znamená v překladu z jazyka Sordajů (*Seordah*) „*Stín Krkavce*“ (*Shadow of the Raven*). Toto jméno Vélínovi darovala slepá kněžka Sordajů, Nersus Sil Nina, která díky svému daru hledět napříč časem Vélína vede po cestě, kterou musí projít. Podle Nersus „*Sordajové věří, že krkavec je poslem změny. Když v srdci pocítíš stín krkavce, čeká tě životní zvrat.*“ (Píseň krve, s. 331). Podle balady Edgara Alana Poea *The Raven* (v českém překladu *Havran*), je krkavec poslem smrti. Tento význam může být spojen s Vélínovou budoucností válečníka. V některých kulturách je krkavec, jakožto pták schopný naučit se lidská slova, vnímán jako symbol vědění, jasnozřivosti a vhledu.⁴ V tomto ohledu lze připomenout Vélínovy Temné síly, takzvanou Píseň krve, která mu slouží jako jakýsi šestý smysl, ukazující mu správnou cestu vpřed.

Další jméno Vélína Al Sorny je Vrah Nadějného, Eruhin Makhtar (*Hope-Killer*). Jde o jméno, pod kterým je v dospělosti znám převážně v jižním Alpířském císařství (*Alpiran Empire*). Nadějný (*The Hope*), pravým jménem Seliesen Maxtor Aluran, byl dědic trůnu Alpířského císařství, dokud nebyl Vélínem náhodně zabit v bitvě.

Avensurha (Severní hvězda) je jméno darované Vélínovi Eorhillským kmenem takzvaných Medvědích lidí. Je to jméno hvězdy, která „*jen jeden měsíc v životě září tak jasně. Říká se, že pod jejím svitem nesmí dojít k žádné válce.*“ (Pán věže, s. 251). Toto vznešené jméno si hrdina vysloužil svým velkorysým skutkem: zachránil před vymřením kmen Eorhilů i přes to, že mu příslušníci tohoto kmene byli nepravdivě

⁴ Cultural depictions of ravens. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-07-07]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Cultural_depictions_of_ravens

vyliceni jako divoši, kteří zabíjejí jeho lid. Díky své prozíravosti a dobrotě si od kmene vysloužil jméno Avensurha, které navždy zaznamenává jeho dobrý skutek.

Jména, která Vélín Al Sorna získal ve svém mládí, poukazují na jeho osobnost válečníka, a v některých případech i zabijáka. Chronologicky poslední jméno, *Avensurha*, ale poukazuje na jeho růst jako člověka, kdy se z vojáka stává vůdcem, ochotným naslouchat jiným lidem a kulturám.

3.2. Lyrna Al Nieren

Lyrna Al Nieren (dále jen Lyrna) v příběhu zastává důležitou roli jako vedlejší hrdinská postava. Jakožto dcera krále Sjednoceného království Januse byla vedena již od dětství k samostatnosti, rozhodnosti a zodpovědnosti. Je velmi vzdělaná, přirozeně inteligentní a ovládá velké množství jazyků z celého kontinentu. V mnoha ohledech slouží jako průvodce, který pomáhá čtenáři porozumět neznámému sekundárnímu světu.

Lyrna musela projít velkým množstvím zkoušek, aby nakonec získala své právoplatné postavení královny. Její starý otec zemřel a později byla přímým svědkem vraždy svého bratra, jeho ženy i dětí. Při požáru, který během útoku na nového krále vypukl, byla vážně popálena po celém těle, převážně na hlavě. Přišla tím o svou největší zbraň, svůj krásný vzhled. V chaosu, který po smrti krále nastal, byla pak Lyrna, považovaná za obyčejnou vesničanku, unesena na otrokářskou loď. Pouze silou své inteligence rozpoutala mezi budoucími otroky vzpouru a během několika hodin se jí podařilo uprchnout ze zajetí. Ačkoli byla později léčitelem svého zohavení zbavena, duševní jizvy jí zůstaly navždy a získané zkušenosti jí pomohly k dalšímu rozvoji charakteru, díky čemuž se mohla stát všemi uznávanou a obdivovanou královnou.

3.3. Reva Mustor

Reva, na rozdíl od ostatních popisovaných hrdinských postav, se poprvé objeví až ve druhém díle trilogie, *Pán věže*. Je nám představena jako dcera Svatého rytíře Hentese Mustora, pána Cumbrélinského léna. Po smrti rodičů byla ale vychovávána náboženským fanatikem, bezejmenným knězem, následujícím Nebeského otce (*The World Father*). Její misí bylo zabít Vélína, Temného rytíře, který údajně zavraždil jejího otce, a získat Svatý meč, relikvii, která měla po Svatém rytíři zůstat.

Reva je vykreslena jako silně rozpolcená hrdinská postava. Musí se rozhodovat mezi vůlí svého vychovatele a svou vlastní vůlí. Již od útlého dětství byla obětí krutého

domácího násilí, kdy byla fyzicky i psychicky trestána za jakoukoli chybu, kterou při výcviku učinila. Tím se z ní stala téměř nemyslicí loutka, následující slova fanatického kněze. Až setkání s Véliem, jeho vlídnost a ochota přijmout ji pod svou ochranu, a to i přes to, že se ho pokusila zavraždit, ji dokázalo vymanit z destruktivního vlivu kněze.

Největší zkouškou, kterou musí Reva podstoupit, je uvědomění si vlastní vůle a nalezení vlastní osobnosti. Jakožto oběť domácích násilí se vždy cítila jako podřadný člen společnosti, neměla žádnou víru v sebe a vždy jen slepě následovala příkazy. Tuto slabost se jí díky Véliinově ochraně podařilo překonat, i když po celou dobu trvání příběhu se jí stále vracejí živé vzpomínky na fyzické tresty, které byla nucena podstoupit, když se něčím znelíbila svému vychovateli.

Důležitou částí Revina vývoje jako hrdinské postavy je přijetí její vlastní homosexuality. Již od dětství byla knězem učena nenávidět tuto stránku své osobnosti a byla krutě trestána a bita za jakýkoli projev náklonosti k osobě stejného pohlaví. Pro lepší pochopení Revy jako literární postavy je přiložena krátká citace:

Ty odporná, bezbožná hříšnice! ... „Vím, co hnisá v tvém srdci. Viděl jsem, jak se na ni díváš...“ Ke každému slovu přidal švihnutí lískovou rákoskou. Ona tam jen stála s pažemi u boků a nesměla se hnout ani vykřiknout. ... Poslední rána ji zasáhla do spánku. Omráčeně upadla na podlahu stodoly a její krev vtékala do slámy. „Podle práva bych tě měl zabít, ale chrání tě tvoje krev. ... Jestli ale máme uspět, musím z tebe ten hřích vytlouct.“ A tak ji bil, dokud v nesnesitelných bolestech neztratila vědomí. (Pán věže, s. 139-140)

Až když se později naučí přijímat sama sebe a nalezne svou skutečnou identitu, dokáže v sobě najít sílu stát se pravou hrdinkou a chránit svoje rodné léno, kterého je po svém otci právoplatnou dědičkou.

3.4. Frentis

Frentis je jednou z nejkompexnějších postav, vyskytujících se v trilogii *Stín Krkavce*. Již od dětství je sirotek, bezdomovec a zlodějíček, který se snaží přežít v podsvětí hlavního města Sjednoceného království, Varinsholdu. Po náhodném setkání s Véliem se rozhodne stát se také bratrem Šestého Řádu a po přijetí do řádu velice rychle postupuje ve výcviku.

Frentis se vyznačuje velkým nadšením pro život v Řádu. Je jedním z mála, kdo se rozhodl do Řádu vstoupit ze své vlastní vůle a kdo si nestěžuje na těžký výcvik a polní

podmínky. Plně se odevzdá Víře a službě klášteru a je odhodlán obětovat vše pro bezpečí svých přátel i nevinných lidí.

Největší Frentisovou zkouškou osobnosti je proto doba, kdy byl kouzly zotročen jednou ze služebnic Spojence, Elverah. I přes to, že byl krevní magií k Elverah připoután a musel plnit veškeré její příkazy, jeho mysl žena nikdy zlomit nedokázala. Po celou dobu, kdy byl nucen jménem Elverah vraždit nevinné lidi a Spojencovy protivníky, snažil se najít způsob, jak uprchnout či jak vzdorovat. Čtenář může cítit Frentisovo zoufalství a nenávist k Elverah, protože dané kapitoly jsou psány z jeho pohledu. Příkladem může být následující pasáž, popisující moment, kdy se Elverah ocitne v nebezpečí:

„,Prosím!‘ žadonil v duchu Frentis ,Prosím, zemři!‘ Jenže pouto jej sevřelo silněji než kdy dřív. ZACHRAŇ JI! ... Během okamžiku zabil čtyři ubožáky a celou dobu doufal, že žebráci ženu roztrhají na kusy a kouzlo povolí.“ (Pán věže, s. 238)

Až po dlouhé době, s nepřímou pomocí princezny Lyrny, je Frentis schopen se dostat z pout této krvavé magie. Podaří se mu prokázat, že po celou dobu byla jeho loajalita svázána jen s jeho Řádem a královstvím. Několik vteřin poté, co je volný, vykoná svou pomstu a Elverah zabije. Frentis je také příkladem toho, že i zlé zkušenosti mohou nakonec posloužit straně dobra. Skutečnost, že se dokázal vymanit z magie poutající jeho vůli, mu umožnila získat imunitu vůči kouzlům tohoto druhu, čímž získal klíč k poražení hlavního antagonisty série, Spojence.

Díky postavě Frentise může čtenář nahlédnout do plánů záporných postav v příbězích *Stín Krkavce*. Frentis je velice důležitý pro celkový průběh příběhu, jelikož po svém osvobození může prozradit plány, co mu Elverah sdělila, ostatním hrdinským postavám a zabránit mnohým nebezpečím. Ačkoli je pro něj těžké získat zpět důvěru ostatních, kteří po celou dobu věřili, že Elverah sloužil dobrovolně, Frentis se nevzdá a i přes nedůvěru okolí dál napomáhá straně dobra ke konečnému vítězství.

3.5. Spojenec (The Ally, The One Who Waits)

Postava antihrdiny je pro rozvoj hrdinské postavy nepostradatelná. V sérii *Stín krkavce* tuto roli plní postava takzvaného Spojence a jeho tři služebníků. Spojenec je hlavní antagonistickou postavou série a také jednou z nejzáhadnějších entit. Informace o této postavě získáváme zřídka a převážně od ostatních záporných postav, takzvaných Služebníků Spojence (viz kapitola 3.6. *Tři služebníci Spojence*).

Až v druhé části třetí knihy, *Královna ohně*, se dozvíme informace o Spojencově identitě a motivech. Dozvídáme se, že i on býval kdysi, před mnoha staletími, člověkem, který spolu se svou manželkou a jejím bratrem Lionenem vybudovali silnou říši a vládli zde lidstvu. Zároveň objevili tajemný černý kámen s velkou mocí, který je popsán takto: „...černý kámen dává vždy jen jeden dar a dovoluje jen jeden dotek. Protože – jak ke své smůle zjistili ti, co ho vykopali – při prvním doteku dává dar, ale při druhém bere duši.“ (Královna ohně, s. 648)

S pomocí této síly toužil Spojenec vybudovat dokonalý svět a povznést lidstvo na vyšší úroveň bytí. Po smrti jeho ženy se ale jeho cíle změnily. Slovy Lionena: „*Tolik se snažil vybudovat dokonalý svět, civilizaci, která by lidstvo povznesla na vyšší úroveň. Ale lidé jsou pořád lidé, ať žijí v jakémkoliv přepychu. Bez vlivu mé sestry pro něj bylo stále těžší pořád jen dávat a přitom věřit, že se jednoho dne jeho vznešená vize naplní. Nakonec se rozhodl, že si lidé nezaslouží svět, který pro ně vytvořil, a tak ho celý zničí.*“ (Královna ohně, s. 518)

Již jako člověk získal od černého kamene schopnost ovládat mysl lidí, díky čemuž si vytvořil silnou armádu, která zničila všechno, co se jí postavilo do cesty. Svět byl tehdy mírumilovný a neznal válku, nebylo tedy nic, co mohlo Spojence zastavit. I když se Lionenovi nakonec podařilo Spojence zabít, zášť v něm byla tak silná, že i po smrti setrval jako přízrak za hranicemi světa (*the Beyond*). Zde se snažil zkorumpovat duše zemřelých lidí, nadaných silnými Temnými dary a velkou nenávistí k lidstvu. Lákal je, aby mu sloužili výměnou za návrat do života a větší moc. Takto získal své tři služebníky, bytosti natolik plné zášti a nenávisti, že i po smrti toužili po zničení lidstva. Ostatní duše, nevhodné k jeho cílům, pohlcoval a tím jim upíral možnost vstoupit do posmrtného života.

Jeho hlavní motivací bylo naprosté vyhlazení všech lidí s Temnými dary. Chtěl se stát bohem a svou mocí ovládat mysl lidí, donutit Lyrnu jakožto královnu a Vélina jako slavného, váženého generála, aby vyhledali a přivedli všechny, kdo byli nadáni Temnými dary, a obětovali je. V příběhu není vysvětleno, jaký důvod k tomuto extrémnímu jednání měl, nejpravděpodobnější je však možnost, že chtěl být nejmocnější bytostí na světě.

Stejně jako množství jiných záporných postav z různých příběhů, i Spojenec nakonec neuspěje kvůli své aroganci. Až příliš věří ve své schopnosti a sílu a nevěří

tomu, že by ho mohl někdo porazit. Velice podceňuje Vélina i ostatní hrdinské postavy, které po dlouhou dobu sbíraly zkušenosti a sílu na konečný souboj. Právě to je důvodem, proč je Spojenec poražen a donucen podruhé se dotknout černého kamene, který při druhém doteku bere duši a život.

3.6. Tři služebníci Spojence

Stejně jako Spojenec sám, i jeho tři služebníci jsou enigmatické postavy, zahalené tajemstvím. V příběhu plní roli záporných postav, se kterými hrdinové přicházejí nejčastěji do styku.

Všichni tři bývali kdysi lidmi, kteří ovládali Temné síly. Během jejich života v nich z různých důvodů vznikla tak silná zášť k lidstvu, že po své smrti upoutali pozornost Spojence za hranicemi světa. Ten jim výměnou za věrnost daroval větší moc a schopnost vrátit se zpět na svět. Naučil je, jak uchvátit tělo jiného člověka, ale pouze tehdy, kdy byl tento člověk blízko smrti a „...*jen těch, kteří v sobě mají zrnko zla a dar moci.*“ (Píseň krve, str 609). Služebníci dávno ztratili svá jména i identitu a nyní existují jen proto, aby plnili Spojencovu vůli.

Z těchto tří postav měla v příběhu nejvýraznější roli *Elverah* (v jazyce Volarů výraz pro čarodějnici) a v druhé knize *Pán věže* plnila roli hlavního antagonisty. Předchází ji špatná pověst, neboť jak bylo řečeno princezně Lyrně: „...*řekněme, že nejlepší by pro tebe bylo, kdyby ses s ní nikdy neseťkala.*“ (Pán věže, s. 258) Jejím úkolem bylo s pomocí věštců a Frentise vyhledat a zabít budoucí klíčové hráče, kteří by mohli představovat pro Spojence hrozbu.

Druhým nejvýznačnějším služebníkem byl takzvaný *Bastard čarodějnice* (*The Witch's Bastard*), bytost známá ze strašidelných příběhů pro děti. „...*je mocnější, dokáže ovládat několik schránek najednou, bez ohledu na pohlaví. Celé roky je používá jako masku, aniž by vzbudil nejmenší podezření u těch, kteří dotyčné milovali od samého narození.*“ (Pán věže, s. 258)

Jeho role je klíčová v první knize, *Píseň krve*, kdy je jeho úkolem infiltrovat klášter Šestého Řádu a hlídat Vélina v době, kdy byl ještě učeň. Posedl tělo jednoho z Vélinových přátel, chlapce, který měl zahynout během jedné ze zkoušek v divočině. Poté tato bytost po celé roky předstírala, že je jedním z učňů, a zůstala po boku Vélina i po dokončení studií v Řádu. Jakožto důvěryhodný bratr Šestého řádu mohl nabízet

falešné informace ostatním, čímž zavinil několik zbytečných bitev. Jeho role byla odhalena až na konci první knihy, kdy byl Vélinem zabit.

Třetí služebnice je pro vývoj příběhu nejméně význačná. „...je nejmladší. Do svých spárů ji lapili jako ženu, proto se i ona sama dokáže zmocnit pouze ženských schránek, a to vždy jedné, v níž zůstane, dokud její hostitelku nevysvobodí smrt.“ (Pán věže, s. 258)

Během několika interakcí s princeznou Lyrnou vyjde najevo, že je to pyšná a sebejistá bytost. Ze tří služebníků je nejmladší a nejslabší, proto dostává méně významné úkoly, než ostatní dva.

Vzhledem k tomu, že Služebníci jsou pouze přízraky, co uchvacují lidská těla, zničení jejich dočasné schránky pro ně neznamena smrt. S pomocí Spojencových sil se mohou stále vracet zpět do života, pokaždé v jiném těle. Pro hrdinské postavy je to složitá situace s nejistým výsledkem. Tyto temné bytosti se nebojí bolesti ani smrti, jak lze poznat ze slov Bastarda čarodějnice, adresovaných Vélinovi: „Až mě zabiješ příště, možná budu mít tvář někoho, koho máš ještě radši.“ (Píseň krve, s. 614). Jejich existence plně závisí na existenci Spojence, jelikož je naznačeno, že bez jeho moci by nebyli schopni se udržet za hranicemi světa, ani se zmocnit lidského těla.

3.7. Hlavní motivy

Tato podkapitola se bude stručně věnovat hlavním motivům, prostupujícím sérii *Stín krkavce* a vztahujícím se především na postavu Vélina Al Sorny, jakožto protagonisty příběhu.

3.7.1. Motiv zkoušky a boje

Vélin, jakožto hlavní hrdina příběhu, musí projít velkým množstvím zkoušek, aby byl na konci hoden své odměny. Zkoušky, které prožívá, bývají jak fyzické, tak psychické a postupně formují a vylepšují jeho charakter.

Pravděpodobně nejdůležitějším motivem je motiv boje, který představuje nejtěžší zkoušku a který prochází celou sérií, ať už jde o skutečný boj mezi nepřátelskými skupinami, nebo o boj metaforický, například souboj se sebou samým. Příběh se odehrává ve vojenském prostředí s velkým množstvím konfliktů. Soubojům mezi jednotlivci či mezi armádami jednotlivých území je věnováno mnoho prostoru a jsou popisovány do velkých detailů.

4. SKLENĚNÝ TRŮN (THE THRONE OF GLASS)

Série *Skleněný trůn* (*The Throne of Glass*) autorky Sarah J. Maas se skládá ze šesti hlavních knih a dvou knih vedlejších, doplňujících příběh. Děj se odehrává na novém fantastickém kontinentu zvaném Erilea, který se dělí na několik území či království.

Hlavní dějová linie je rozvíjena v šesti knihách – *Skleněný trůn* (*Throne of Glass*), *Půlnoční koruna* (*Crown of Midnight*), *Dědička ohně* (*Heir of Fire*), *Královna stínů* (*Queen of Shadows*), *Říše bouří* (*Empire of Storms*) a *Království popela* (*Kingdom of Ash*). Zároveň se do série řadí spin-off kniha *Věž úsvitu* (*Tower of Dawn*), jejíž děj se odehrává ve stejnou dobu jako *Říše bouří*, a pět krátkých povídek z minulosti hlavní hrdinky, shromážděných do souboru *Krvavé ostří* (*Assassin's blade*) - *Vražedkyně a Pán pirátů* (*The Assassin and The Pirate Lord*), *Vražedkyně a léčitelka* (*The Assassin and the Healer*), *Vražedkyně a poušť* (*The Assassin and the Desert*), *Vražedkyně a podsvětí* (*The Assassin and the Underworld*) a *Vražedkyně a říše* (*The Assassin and the Empire*).

Tyto knihy převážně sledují život a osud hlavní hrdinky, Celaeny Sardothien/Aelin Ashryver Galathynius, obsahují ale i dějové linie dalších hrdinských postav, navazující na úkol hrdinky. Pro analýzu byly vybrány postavy, které měly na život Aelin největší vliv a které sdílejí podobný osud, jako hrdinské postavy ze série *Stín krkavce*.

4.1. Aelin Ashryver Galathynius

Aelin Ashryver Galathynius (dále jen Aelin), je ústřední postavou celé série *Skleněný trůn*. Knihy sledují několik let jejího života, od šestnácti do devatenácti let, přičemž hlavní série začíná v době, kdy je Aelin osmnáct let. Narodila se jako princezna Terrasenu, severního království Eriley, a je napůl člověk, napůl víla (*Fae*). Poté, co král sousedního království Adarlanu její zemi napadl a vyvraždil celou královskou rodinu, byla Aelin nucena uprchnout. Pod pseudonymem Celaena Sardothien se musela skrýt v klanu nájemných vrahů, aby nebyla objevena. V tomto klanu pak získala schopnosti a dovednosti, potřebné ke splnění jejího úkolu hrdinky.

Aelin je na začátku příběhu příkladem člověka, který prožil v útlém věku silné trauma a snaží se uprchnout před svou minulostí. Odmítá si připustit své problémy a předstírá, že vůbec neexistují. Postupem času je ale nucena přijmout skutečnost, že ona

jediná je nadějí Terrasenu. Zde se před ní nachází první, možná nejdůležitější volba – žít spokojený, obyčejný a pohodlný život, či se dát do boje za svůj lid. Znovuprobuzený smysl pro čest jí ovšem velí, aby se postavila zlu a pokusila se zachránit své království.

Aelin je velice silná hrdinka, ať již fyzicky či psychicky. Občas se ale kvůli svému drobnému vzhledu setkává s podceňováním, převážně od mužů. Přesto je schopná dokázat, že její síla je něčím, s čím musí nepřátelé počítat. Příkladem může být nesčetné množství soubojů, v nichž musí zvítězit pro budoucnost svého lidu. O síle jejího charakteru též vypovídá mnoho příkladů, jedním za všechny je ale doba, kdy byla vězněna a mučena služebníkem vílí královny Maeve (viz. kapitola 4.5): *„Nedovolí to. Nedovolí si ostatní zklamat. Neprozradí svým věznitelům, co chtěli vědět. Bez ohledu na to, jak často svým křikem přehlušila hukot řeky. Bez ohledu na to, jak často burácení vodopádů protnulo zapraskání jejích kostí.“* (Království popela, str. 10).

I přes to, že Aelin neměla naději na záchranu, netušila, jak dlouho je vězněna, a léčitelé kouzly léčili její tělo, jen aby její mučitelé mohli v mučení pokračovat, nikdy neprozradila žádné informace, které by pomohly straně zla a ublížili straně dobra. *„Vydrží to, nepoddá se tomu. Její lid trpěl deset let. Nejspíš trpěl i teď. Udělá to pro ně. Přijme bolest a překoná ji.“* (Království popela, str. 98)

Dalším charakteristickým znamením této hrdinky je její spojení s prvkem ohně. S ohnivou magií se již narodila a v průběhu příběhu je popisována cesta, kterou Aelin musela projít, aby se ve zvládnutí své vrozené magie zdokonalila a aby nakonec dosáhla dostatečné síly k poražení zla. Právě její dar magie je katalyzátorem veškerého dění v sérii. Oheň je jediná zbraň, která může zabít Valgy, démony z jiného světa, kteří útočí na hrdinčin svět. Právě z tohoto důvodu Valgové nechali vyvraždit celý královský rod Terrasenu: cílem bylo vymýt všechny potencionální nositele ohňové magie.

4.1.1. Význam jmen

Aelin během svého života používá mnoho pseudonymů a získá mnoho přezdívek, ať už od přátel, či nepřátel. Tato podkapitola se bude věnovat nejvýznamnějším z nich, konkrétně těm, které nejlépe vystihují hrdinčinu osobnost.

Jméno *Aelin*, rodné jméno hlavní hrdinky, může mít několik významů. Pravděpodobně pochází z tureckého jména *Aylin*, znamenající „měsíc“ či „z měsíce“ a symbolizující propojení hlavní hrdinky a měsíční bohyně *Deanny*. Jméno *Aelin* může také vycházet z anglického jména *Eileen* („světlo“, „pochodeň“, „síla“), poukazující na

vnitřní sílu hrdinky a také na její moc ovládat oheň. S touto schopností jsou dále spojeny iniciály AAG (Aelin Ashryver Galathynius), což znamená „oheň“ v hindštině.

Příjmení hrdinky *Ashryver Galathynius* vyjadřuje její rodovou sounáležitost se dvěma z největších rodů Eriley. Je možné, že první část příjmení vznikla zkomolením slovního spojení *Ash River* neboli *Řeka popela*, symbolizující vztah Aelin k ohni a popelu.

Pseudonymy hrají velkou roli v počátku příběhu, kdy Aelin skrývá svou pravou identitu princezny Terrasenu. Jméno, které používá nejčastěji, je *Celaena Sardothien*, pod kterým je známá v první třech knihách série, dokud se čtenář nedozví její skutečné jméno a dokud sama Aelin nepřijme své poslání dědičky trůnu. Jméno Celaena pochází z řeckého jména *Celaeno*, znamenající „*the dark one, temný*“ a symbolizující Celaenino povolání vražedkyně. Zároveň je jméno podobné latinskému slovu *caelestis* – *heavenly, nebeský*⁵, což může poukazovat na Celaenin krásný, téměř až andělský vzhled.

Adarlanský zabiják (*Adarlan's assassin*) je jméno, pod kterým byla hrdinka, ještě jako Celaena, známá po celém kontinentu. Byla proslulá jako nejlepší nájemný vrah v celém království, ačkoli nikdo opravdu neznal její tvář či původ. Toto označení umožňuje čtenáři vnímat, jakou pověst měla hlavní hrdinka ještě před začátkem příběhu, a také rozsah jejích dovedností, díky nimž se stala slavnou již v tak mladém věku.

Mnoho získaných jmen poukazuje na schopnost Aelin ovládat element ohně. Jako první svého rodu s touto schopností po mnoha staletích je přezdívána *dědička Maly*, *nositelky ohně* (*Mala* je Bohyně Slunce a předek Aelin), či *Nositelka ohně* (*Fire-Bringer*), *dědička Ohně* (*Heir of Fire*), *nositelka světla* (*Light-Bringer*), *Ohnivé srdce* (*Fireheart*), dále svými nepřáteli nelichotivě *Oheň dštící královská mrcha* (*Fire-breathing bitch-queen*). Oheň symbolizuje vášeň, touhu či znovuzrození⁶, což dotváří silnou osobnost Celaeny/Aelin, která díky svému vnitřnímu ohni překonala všechny překážky.

Několik přezdívek také poukazuje na její identitu terrasenské princezny a, po smrti jejích rodičů, i královny: *Ztracená princezna* (*the Lost Princess*), *Ztracená*

⁵ Caelestis. In: Wiktionary: the free dictionary [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-04-19]. Dostupné z: <https://en.wiktionary.org/wiki/caelestis>

⁶ How is Fire used as a Symbol? (Explained through Literature and Religion). SconFire [online]. 2022 [cit. 2022-07-08]. Dostupné z: <https://sconfire.com/the-symbolism-of-fire/>

královna (*the Lost Queen*) či Ztracená dědička Terrasenu (*the Lost heir of Terrasen*), O Ztracené princezně se hovoří jako o mýtu, o poslední naději zuboženého terrasenského lidu. Ztracená princezna je pro obyvatele Terrasenu symbol naděje a šance na záchranu kdysi hrdého a silného národa.

4.2. Dorian Havilliard

Dorian Havilliard (dále jen Dorian) je jednou z nejústřednějších postav celé série. Je to korunní princ Adarlanu, největšího království kontinentu a syn jednoho z hlavních antagonistů série.

Dorian je mladý, silný muž se smyslem pro spravedlnost a je znám svou nelibostí k vládě svého tyranského otce. Ačkoli se v každé situaci snaží pomáhat obyčejným lidem, ze své pozice prince nemá dostatečné pravomoci ke změně králova rozhodnutí.

Důkazem síly jeho osobnosti a hrdinských vlastností je doba, po kterou je ovládán jedním z démonických Valgů. Proti své vůli je ovládnut a zotročen, ale i přes ohromnou sílu démona je schopen udržet si zbytky vlastního vědomí. Společně s pomocí Aelin se mu podaří Valga zabít zevnitř, pouze vlastní silou, což bylo považováno za nemožné.

Dorianova role v příběhu je klíčová, neboť sdílí podobný osud, jako Aelin. Stejně jako Aelin je i Dorian vhodnou osobou pro vyhoštění démonů Valgů ze svého světa. Jejich rody pocházejí ze stejného předka, bohyně Maly, a vládnou silnou magií, kterou po ní zdědili. Poté, co dcera Maly, Elena, nevědomě zničila šance na vyhoštění Valgů, Bohové Eriley vyřkli kletbu nad ní a nad celým rodem: *„Rod Maly bude opět krvácet, aby byl zámek znovu vykován. A ty je povedeš jako jehňata na porážku, aby zaplatili za rozhodnutí, jež jsi učinila ... V budoucnu ukážeš onomu dědici, jak pomocí Maliných darů vytvořit nový zámek ... Až odejdeme, ukážeš dědici, jak za námi zapečetit bránu tak, aby ji zámek navěky udržel nedotčenou. Tím, že obětuje svou životní sílu do poslední krůpěje.“* (Říše bouří, s. 597)

Vztah Aelin a Doriana je možné přirovnat k jinému, podobnému příběhu v populární literatuře dnešní doby. V knižní sérii *Harry Potter* podobný osud sdíleli Harry Potter a Neville Longbottom: kterýkoli z nich mohl být tím, o kom hovořilo proroctví jako o vítězi nad Pánem Zla. V sérii J.K. Rowlingové byl vyvolen Harry, ale v sérii *Skleněný trůn* se Aelin a Dorian rozhodli sdílet toto břímě společně. Díky tomu byly jejich životy zachráněny a hrdinné poselství splněno.

4.3. Lysandra

Lysandra je v příběhu druhým zástupcem hrdinského typu silné ženy, ovládané muži. Zpočátku je vyobrazována jako sokyně Aelin, později se z nich ale stanou přítelkyně a společně bojují proti stejnému nepříteli.

Lysandra se vyznačuje silnou osobností a jízlivým jednáním, svou skutečnou citlivou povahu skrývá. Již jako dítě byla kvůli své nadpozemské kráse prodána do nevěstince jako budoucí luxusní kurtizána, a tak od útlého věku vyrůstala v neustálém strachu, v prostředí, které nenáviděla. Pod pohrůzkou násilí i smrti musela podstupovat různé tréninky, aby v den svých sedmnáctých narozenin mohla být prodána v dražbě za co největší možný obnos.

Lysandra se vyznačuje svou soucitností a schopností myslet více na druhé, než na sebe. Její obětavost se projeví ve chvíli, kdy se vzdá své vlastní naděje na svobodu, aby zachránila mladou dívku Evangeline, která se měla stát kurtizánou. Lysandra dívce zjizvila tvář, aby nebyla pro toto povolání žádoucí, čímž sama sebe ohrozila. Přesto svého činu nelitovala, jelikož dívku uchránila před krutým životem, který musela sama snášet. Tímto činem dokázala i Aelin, že je soucitná žena a vhodná spojenkyně.

Lysandra je pro Aelininu cestu nepostradatelná. Poté, co je zničeno kouzlo pečeti magii, vychází najevo, že i Lysandra ovládá jistý druh kouzel. Jako měnička (*shifter*) ovládá vzácný druh magie, která jí umožňuje měnit svou podobu. Dokáže se proměnit v jiné osoby, zvířata i mýtické tvory a převzít některé jejich charakteristiky. Tato schopnost je nezbytná v době, kdy je Aelin unesena a vězněna. Aby přesvědčili své nepřátele, že Aelin je stále v čele armády, a aby spojenecká vojska neztratila víru ve schopnosti mladé královny, Lysandra změní svou podobu a předstírá, že je Aelin.

Hrdinská cesta Lysandry je trnitá a složitá. Během svého putování se musí naučit mnoho věcí, například věřit ve své vlastní sny a bojovat za ně; věřit, že i přes svou minulost může najít přátele a lásku.

4.4. Manon Černozobá (Manon Blackbeak)

S postavou Manon se čtenář setkává poprvé až ve třetím díle série *Skleněný trůn, Dědička ohně*. Patří k rase Železozubých čarodějníc (*Ironteeth witches*), je dědičkou největšího ze tří čarodějných klanů, klanu Černozobých (*Blackbeak clan*), a vůdkyní elitní jednotky, zvané Třináctka (*The Thirteen*).

Manon je morálně nevýrazná osobnost. Zpočátku je vykreslována jako postava záporná, bojující po boku ostatních čarodějnic proti Aelin a jejím spojencům. Postupem času začne mít pochybnosti o svém způsobu života, a nakonec spolu se svou Třináctkou ostatní čarodějnice zradí a přidá se na stranu Aelin. Ačkoli všechny Železozubé čarodějnice byly vychovávány jako nemyslíci vraždící monstra, Manon je přesto schopna vidět chyby, které její rasa dělá, a přesvědčit svou jednotku, aby změnila spojení.

Důležitým zlomem ve vývoji osobnosti Manon je chvíle, kdy se dozví, že není čistokrevná Železozubá čarodějnice, ale že její otec patřil k rodu čarodějnic Crochanských. Tyto rody jsou odedávna nepřátelé a vzhledem k hrubé síle a počtu Železozubých čarodějnic jsou Crochanky téměř vyhubeny. I přes nebezpečí a vysokou pravděpodobnost, že nepřežije, se Manon rozhodne Crochanské čarodějnice vyhledat, navázat s nimi kontakt a později je přesvědčit, aby se přidaly na stranu Aelin, čímž pomůže k Aelinině armádě připojit další skupinu silných bojovníků.

Manon se vyznačuje svou bojovností, dravostí a přímočarostí. Její výchova se odráží v každém rozhodnutí, které činí, a nikdy nemá daleko k útoku, pokud ji někdo rozruší. Se svou Třináctkou je nepostradatelnou složkou v armádě Aelin, jelikož mohou odhalit plány nepřátel, ke kterým donedávna samy patřily, a zároveň představují obrovskou sílu, kterou není možné podceňovat.

Úkolem Manon je změnit způsob života čarodějnic a přivést je na stranu dobra. I přes tvrdou výchovu je Manon schopna cítit soucit k ostatním a uvědomuje si, že čarodějnice jsou jen oběti starších generací, které z nich vychovaly monstra. Zároveň chce využít svého dvojího původu a spojit rody Crochanských a Železozubých čarodějnic pod jednu vlajku, a zastavit tak desetiletí dlouhé krveprolití.

4.5. Maeve

Královna Maeve je jednou z hlavních antagonistických postav celé série. Ačkoliv zpočátku působí jako spojenec Aelin, prokáže se, že celou dobu tajně intrikovala proti straně dobra a snažila se Aelin a její armádu zneškodnit pro svoje vlastní účely.

Maeve se v příběhu vydává za poslední přeživší ze tří vílích královen (*Fae queen*), čímž ale skrývá svou skutečnou identitu královny Valgů, nejmocnější z těchto démonických bytostí. Jejím cílem je zbavit se Valgských králů a ostatních Valgů, aby ona sama mohla být svrchovanou královnou ve své říši a nebyla nikým ohrožována.

Královna Maeve je extrémně komplikovaná postava. Jako vládkyně Valgů uprchla ze svého temného světa do Eriley, kde chtěla žít v míru. Skrývala se před ostatními démony v podobě vílí královny, aby ji neodhalili a neodvedli zpět do světa, který nenáviděla. V mnoha ohledech se ve svých cílech shodovala s cíli hrdinských postav, rozpor se ale nacházel v jejím přístupu k řešení problémů. Maeve se neštítla použít jakékoli metody k dosažení svého cíle, včetně mučení, vraždění či ovládnutí mysli ostatních.

K uskutečnění svých cílů používá převážně své věrné služebníky, skupinu vílich válečníků, kteří v minulosti složili krevní přísahu. Málokdy se sama účastní bojů, většinou jen vydává rozkazy a skrývá se ve svém paláci. Izoluje se od vnějšího světa, což přispěje k její porážce. Aelin a další hrdinské postavy postupně přesvědčí členy Maevina dvora a ti svou krutou královnu jeden po druhém opouští. Arogance, se kterou Maeve věřila ve svou moc a neporazitelnost, nakonec způsobila její pád.

4.6. Vévoda Perrington/Erawan

Král Valgů Erawan je druhým z hlavních antagonistů celé série *Skleněný trůn*. Jeho cílem je najít ztracenou královnu Maeve a nezáleží mu na tom, kolik světů při svém pátrání zničí.

Erawan se na počátku příběhu skrývá za maskou vysoko postaveného vévody Perringtona, později ale ukazuje svou pravou tvář posledního ze tří Valgských králů. O samotném vévodovi se mnoho neví. Jak je zmíněno výše, Erawanův prvotní cíl je nalézt Maeve, ztracenou manželku jednoho ze svých bratrů, bez ohledu na cokoli jiného. Je pravděpodobné, že je poháněn i vlastní krvelačností a pomstychtivostí, neboť poté, co Maeve nalezne, rozhodne se s ní spojit své síly proti Aelin a společně si podrobit celý svět.

Pro své cíle používal rozsáhlou síť svých vlastních poddaných, podřadnějších démonů, kteří obývali těla výše postavených lidí. Získával spojence z řad jiných temných bytostí, příkladem mohou být například Železozubé čarodějnice, které tvořily nejpodstatnější část Erawanovy armády. Sám působil spíše za oponou, manipuloval své okolí a bojů se neúčastnil. Osobně se s hrdiny setkal až na samém konci série, kdy byl po těžké bitvě poražen. Jak je v sérii *Skleněný trůn* obvyklé, pád antagonisty způsobila jeho vlastní domýšlivost a víra ve svou neporazitelnost. Díky tomu byl hrdiny vlákán do pasti a zabit.

4.7. Král Adarlanu

Král Adarlanu je v kontextu příběhu velice zajímavá osobnost. Od počátku je vykreslován jako hlavní záporná postava, která drží celý kontinent v zajetí své tyranské vlády a která způsobila pád Terrasenu.

Čtenář je od počátku příběhu přesvědčován, že král Adarlanu je krutý a bezcitný člověk. I v chování Aelin se odráží nenávist, kterou k tomuto muži chová, spolu s téměř celým zbytkem kontinentu. Zlom ve vnímání této postavy však nastává ve chvíli, kdy je odhaleno, že král byl již více, než dvacet let, ovládán jedním z Valgských démonů a přímým služebníkem krále Valgů Erawana.

Cílem Valga, sídlícího v králově těle, je jakýmkoliv způsobem podporovat Erawana a pomoci mu ovládnout celý kontinent. V tom se mu ale ze všech sil snaží bránit stále existující část duše samotného krále. Zde je ukázána síla charakteru, kterou král sdílí se svým synem Dorianem, kdy ani jeden nepodlehne surové síle démona a dokáže si uchovat alespoň část vlastního vědomí.

Největším činem, který král Adarlanu dokázal, bylo zapečetění veškeré magie na Erilejském kontinentu. Zhatil tak plány Valgů, kteří chtěli uživatele magie zotročit, a podpořil vlastní armádu. Ačkoli tedy toto jednání zdánlivě působilo jako zlo, ve skutečnosti tím král zabránil tragédii mnohem větších rozměrů.

Konec krutovlády démona v králově těle způsobila jeho vlastní domýšlivost a arogance. Při pokusu o zabití prince Dorigana král zburcoval všechny své síly a dokázal démona ve svém těle potlačit na dostatečně dlouhou dobu, aby ho Dorian mohl zabít. Zde se projevila další slabá stránka Valgů – jakožto bytosti zla nemohou pochopit sílu lidské lásky a nedokážou předvídat, čeho je člověk při záchraně milované osoby schopen.

4.8. Hlavní motivy

Tato podkapitola se bude stručně věnovat hlavním motivům série *Skleněný trůn*, spojeným především s postavou Aelin Ashryver Galathynius jako hlavní hrdinkou příběhu.

4.8.1. Motiv zkoušky a boje

Motiv zkoušky a boje je stejně jako ve většině jiných příběhů žánru fantasy velice důležitý. Aelin jako hlavní postava musí podstoupit velké množství životních zkoušek, aby prokázala, že si svou pověst hrdinky zaslouží.

Všechny knihy série jsou prostoupeny převážně motivem boje, který se váže nejdříve k Aelin v roli Celaeny jako nájemné vražedkyně, či později v roli terrasenské princezny, dědičky trůnu a záchránkyně svého lidu. Aelin musí zároveň svádět časté boje se svým okolím: převážně muži je vnímána jako slabá a neschopná žena, musí tedy opakovaně dokazovat svoji sílu a potřebnost.

5. POROVNÁNÍ OBOU DĚL

Záměrem této bakalářské práce je porovnání dvou sérií novodobé populární fantastické literatury. Srovnání se týká především titulních hrdinských postav, Vélina Al Sorny a Aelin Ashryver Galathynius. Jejich hrdinská cesta je v mnohém podobná a zároveň se v některých ohledech zásadně liší.

5.1. Úloha hrdiny

Jak bylo zmíněno na začátku této práce, úlohou hrdiny často bývá záchrana světa před zlou mocí, která tento svět ovládá. Vélin i Aelin tuto podmínku splňují. Jejich hlavním úkolem je porazit nadpřirozenou moc, která se zmocnila jejich světa. Rozdíl spočívá v průběhu jejich cesty.

V sérii *Stín krkavce* je úkolem Vélina Al Sorny odhalit neznámé zlo, které proniklo do jeho světa. Zpočátku není jasné, co je příčinou tohoto zla, či zda nějaká vyšší moc vůbec existuje. Postupně ale Vélin a jeho společníci, vedlejší hrdinské postavy, odkrývají tajemství Spojence neboli Toho, kdo vyčkává. Cesta Vélina je velmi závislá na činech ostatních hrdinských postav. Bez jejich pomoci by sám neměl moc Spojence porazit: ačkoli byl jedním z nejlepších bojovníků království, neměl dostatečné schopnosti, aby měl proti svému nepříteli šanci na vítězství. Musel se spoléhat na své přátele, aby společně dokázali vybojovat poslední bitvu.

V sérii příběhů *Skleněný trůn* je hlavní zlo zdánlivě známé už od začátku a Aelin se snaží dospět k momentu, kdy bude mít dostatek sil k tomu, aby ho porazila. Situace se ale mění ve chvíli, kdy zjistí, že její dosavadní hlavní nepřítel, král Adarlanu, je vlastně jen loutka v rukou mocnější bytosti. Aelin a její skupina se náhle ocitá uprostřed staletí dlouhého souboje mezi dvěma silami zla, které vládou nevýslovnou mocí. Úkolem Aelin jako předurčené osoby je ovládnout vlastní magii ohně, která pro její nepřátele představuje jediné skutečné nebezpečí. Ačkoli by svou symbolickou cestu bez ostatních hrdinských postav nedokázala projít, nakonec je jen na ní, aby zlo porazila, jelikož jen ona sama ovládá nejsilnější magii.

Hlavní rozdíl mezi těmito dvěma sériemi tedy spočívá v tom, jak jsou do závěrečného vyústění zapojeny vedlejší hrdinské postavy. V obou dílech jsou pomocníci pro cestu hrdiny nepostradatelní, závěr hrdinského úkolu je ale v každé sérii pojat jinak. *Skleněný trůn* se tak více podobá klasické high fantasy, kde je hrdina předurčen osudem a jako jediný má moc zachránit svět. V sérii *Stín krkavce* je hrdina ve

správný čas na správném místě. Ačkoli Vélín zasadí nepříteli poslední ránu, na jeho místě by teoreticky mohl být kdokoliv jiný.

Velký vliv na vývoj hrdinských postav má i jejich pohlaví a stereotypy s pohlavím spojené. Pro Vélina je prosazení ve světě jednoduché, jelikož je vnímán jako silný muž a válečník. Aelin však musí své schopnosti ostatním opakovaně dokazovat, protože na ni zpočátku většina lidí nahlíží jako na slabou ženu. Tento omyl se odráží v soubojích, kdy je ostatními kvůli svému vzhledu podceňována, nebo později při jednáních s přeživšími šlechtici Terrasenu, kteří ji odmítají jako královnu, jelikož jako žena je podle nich příliš slabá a neměla by šanci vést armádu a vyhrát válku proti sousednímu Adarlanu. Aelin tedy musí znovu a znovu prokazovat svou moc a sílu, dokud její pověst není natolik ohromující, že si nikdo nedovolí ji zpochybňovat. I pokud jde o vedlejší hrdinské postavy, muži většinou svou sílu dokazovat nemusí, zatímco ženy ano.

5.2. Úloha antihrdiny

Antihrdinou neboli padouchem v obou sériích je jakási vyšší, neznámá a lidem nepochopitelná moc. V sérii *Stín krkavce* je tímto zlem takzvaný Spojenec, bytost, která kdysi byla člověkem, ale z touhy po pomstě se z něj stal tvor podobný démonu. Je charakterizován jako všudypřítomná bytost, v příběhu se ale osobně neobjeví a zasahuje do něj pouze prostřednictvím svých následovníků. Sám se zjeví až během poslední bitvy, kdy je společnými silami všech hrdinských postav poražen. Spojencova silná stránka je právě v jeho nepřítomnosti. Připomíná ďábelskou bytost, plnou zášti, jejímž konečným cílem je zničit celý svět. Tento motiv je tak propojen i s motivem dobra a zla v náboženství.

V sérii *Skleněný trůn* je zlo známé od samého začátku a postupně se odkrývají jeho další vrstvy a skutečnosti. To, co zpočátku vypadá jako lidské zlo, se nakonec přerodí ve staletí dlouhý konflikt mezi Valgy, rasou démonů z jiného světa. Je sporné, zdali je hlavní zápornou postavou královna víl Maeve z Doranelle či král Valgů Erawan. Maeve je zpočátku vykreslována jako postava neutrální, téměř kladná. Během staletí, kdy vládla říši víl, nikdo její pravou identitu skryté královny Valgů neodhalil. Jejím cílem je zbavit se všech ostatních démonů vlastní rasy, aby mohla být sama nejmocnější bytostí, a nehledí na nevinné oběti. Chce, aby ji všichni obyvatelé světa uctívali a milovali. Erawanův cíl je přivést Maeve zpět do říše Valgů, kam patří, ale nezáleží mu na tom, kolik říší a světů musí při hledání ztracené královny zničit.

5.3. Hlavní motivy

Analyzované knihy ze sérií *Stín krkavce* a *Skleněný trůn* sdílejí mnoho hlavních motivů. Nejčastější jsou motivy boje a zkoušky, o kterých se tato práce již dříve zmiňovala. Dalšími motivy, které v obou dílech převažují, jsou magie a smrti. Každá série má své specifické motivy, které jsou charakteristické jen pro ni, jako například motivy krve a Víry ve *Stínu krkavce*, nebo motivy ohně či oka ve *Skleněném trůnu*.

5.3.1. Motiv magie

Magie je výrazným motivem ve většině příběhů žánru fantasy. Studie *The Encyclopedia of Fantasy* uvádí: „*Magic, when present, can do almost anything, but obeys certain rules, according to it's nature. Generally, ideas as to it's nature are left undefined.*“ (Clute J., Grant J., 1997, str. 615, 616). Magie tedy může existovat, ale musí se řídit určitými pravidly. Například v sérii *Harry Potter* se s darem magie musí člověk již narodit, tudíž je pravděpodobně zakomponována již v genetické výbavě dítěte. V sérii *Odkaz dračích jezdců* Christophera Paoliniho může magii ovládat v podstatě každý, i když některé rasy, jako třeba elfové či draci, k tomu mají větší predispozice⁷.

V sériích *Skleněný trůn* a *Stín krkavce* funguje systém magie velmi podobně. Daný tvor, ať člověk či jiná bytost, se musí s predispozicí k magické moci narodit a trénovat ji, aby ji dokázal lépe ovládat. Rozdíl mezi oběma knižními sériemi spočívá v rozdílném pohledu na uživatele magických sil.

V sérii *Skleněný trůn* je magie chápána jako dar od Bohů. Lidé s tímto darem jsou často oslavováni a dosahují vysokých pozic. V době vlády krále Adarlanu je sice magie zakázána, obyčejní lidé však často pohlížejí na magické bytosti jako na své zachránce. Magie v této sérii většinou získává svou sílu ze základních elementů a přírodních sil. Příkladem může být Aelin, která vládne ohni, zatímco Jeřáb, její druh, ovládá vítr a led. Existují zde také různé magické bytosti, jako víly, čarodějnice či démoni, kteří, až na vzácné výjimky, též ovládají magii. Důležitým tématem je zde osvobození zapečetěné magie a později její ovládnutí.

Série *Stín krkavce* se v tomto ohledu velice liší. Kromě démonů, zrozených z lidské zášti, zde žádné magické bytosti neexistují, pouze lidé. Magickému nadání se v tomto světě říká Temná síla či Temný dar (*the Dark/ Dark gifts*) a na každého, kdo ji

⁷ How Do You Gain the Ability to Use Magic in Alagaësia?. Paolini.net [online]. 2015, October 15, 2015 [cit. 2022-07-07]. Dostupné z: <https://www.paolini.net/2015/10/15/magic-in-alagaesia/>

nějakým způsobem dokázal ovládat, bylo nahlíženo jako na rouhače a nelidskou stvůru. Ve Sjednoceném království i okolních zemích je kladen velký důraz na náboženství: na většině území je tak na uživatele Temných sil pohlíženo jako na popírače Víry, a proto musí nositelé magie své dary skrývat. Magické síly se v tomto světě projevují různě a zdá se, že převážně podle osobnosti člověka. Vélín má svou Píseň krve, která představuje určitý šestý smysl, tón v mysli, který ho vede po správné cestě. Elverah vládne silou, díky které dokáže ukrást dar někomu jinému a potom ho sama využívat. Jedním z hlavních témat, týkajících se magie v sérii *Stín krkavce*, je nejistota, zda jsou Temné dary skutečně rouháním proti Víře a jiným náboženstvím.

V obou dílech jsou pouze někteří lidé obdařeni magií a každý z jednotlivců má jinou schopnost magii ovládat. Zároveň je magie vnímána podobně, jako fyzická síla: má své limity. Pokud jsou tyto limity překročeny a uživatel magie neodhadne své hranice, dochází k vyčerpání organismu nebo i smrti.

5.3.2. Motiv smrti

Smrt je v obou sériích nejčastějším prostředkem formování hrdinských i antihrdinských charakterů. Mnoho hrdinských postav se vydá na svou cestu poté, co jsou konfrontováni se smrtí blízké osoby. Pokud se vrátíme k již uvedeným příkladům, Harry Potter byl na svou cestu vyslán poté, co byli zavražděni jeho rodiče, Lily a James. Eragonův život formovala smrt jeho matky Seleny a později strýce Gera. Podobný osud zažili i hlavní hrdinské postavy z analyzovaných sérií.

Život Aelin byl poznamenán krutým masakrem jejích rodičů, které jako dítě našla mrtvé. Kvůli této tragédii musela uprchnout z domova v Terrasenu a dostala se do ruku Arobyna Hamela, svého mistra a učitele. Smrt se pak stala přímo jejím povoláním, když už v pouhých deseti letech poprvé zabila jiného člověka. Pro Aelin však byla smrt stále citlivé téma, ačkoli byla nájemnou vražedkyní. Měla svá pravidla a odmítala zabíjet nevinné lidi a děti. V budoucnosti, když se od života nájemné vražedkyně odpoutala a začala bojovat za své království, smrt ji pronásledovala na každém kroku. Aelin měla tendenci se před smrtí schovávat a popírat své problémy i smutek. Svě city skrývala za masku lhostejnosti a nechtěla ani sama sobě přiznat svou slabost.

Vélínův život ve *Stínu krkavce* začíná podobně. Jeho matka zemřela, což ho poznamenalo na celý život, jelikož ji velice miloval. Poté mu byl otcem určen život válečníka, věděl tedy, že se smrti nebude moci vyhýbat. Život v klášteře Šestého řádu

byl protkán častými setkáními se smrtí, až již přítel či nepřítel. Moment, kdy Vélín poprvé zabil člověka, ač v sebeobraně, byl pro formování jeho charakteru velmi důležitý. Později jako Královský rytíř a vůdce vlastní armády prošel mnoha bitvami a se smrtí se setkával téměř denně. Pro Vélína byla každá smrt traumatickým zážitkem. Ať šlo o přítele či nepřítel, často se modlil za duše zemřelých, neboť to byl základ jeho Víry.

Vélín a Aelin vnímají smrt velmi rozdílně. Oba jsou cvičení bojovníci, každý z nich ale na smrt reaguje jiným způsobem. Velkou roli v jejich vnímání života a smrti hraje pravděpodobně víra a náboženství. Aelin nevyznává žádné náboženství, o které by se mohla v otázce smrti opřít. Vélínův život je naopak silně ovlivněn Vírou, jejímž základem je myšlenka, že *„Smrt je branou za hranice světa, je to cesta ke spojení se Zemřelými. Je to konec i začátek. Strachuj se jí a vítěj ji.“* (Píseň krve, str.161).

ZÁVĚR

Cílem této práce bylo komplexní zhodnocení a porovnání hrdinských i antihrdinských postav z novodobých sérií populární literatury: *Stín krkavce* Anthonyho Ryana a *Skleněný trůn* spisovatelky Sarah J. Maas. Práce si zároveň kladla za cíl zhodnocení hlavních motivů, společných pro obě díla: motiv zkoušky a boje, motiv magie a motiv smrti.

Hlavní protagonisté obou sérií prokázali, že jsou hodni tradičního označení hrdiny fantasy románu. Jak vyplývá z analýzy obou děl, Vélín i Aelin sdílejí společné kladné vlastnosti, jako například odvahu, nesobeckost, obětavost, soucit, potřebu pomáhat slabším a chránit je. Oba se vyznačují silnými morálními zásadami a silnou osobností, díky čemuž jsou ostatní ochotni je následovat. Zároveň je zajímavé porovnat tradiční role mužského hrdiny a ženské hrdinky. Zatímco Vélín má svou cestu usnadněnou tím, že ho okolí vnímá jako silného vojevůdce, Aelin jako žena musí svou cenu a sílu svému okolí vždy dokázat. Tato skutečnost může být ale zároveň výhodou, protože nepřátelé mohou její schopnosti podceňovat a v rozhodující chvíli její síle nedokážou čelit.

Záporné postav obou sérií nedokážou chápat význam vzájemných lidských vztahů. Jsou příkladem toho, že arogance, sebestřednost a sobeckost se nevyplácejí a vedou k pádu a prohře.

V neposlední řadě práce ukazuje různé vnímání magie a smrti v jednotlivých sériích. V sérii *Stín krkavce* je svět silně ovlivněn Vírou: náboženským hnutím, které magii považuje za Temné síly rouhačů a uživatelé magie jsou pronásledováni inkvizicí. V sérii *Skleněný trůn* je magie naopak přijímána jako dar od bohů a magické bytosti jsou oslavovány. Vnímání smrti je u hlavních hrdinů rozdílné: Aelin jako bývalá nájemná vražedkyně chápe smrt jako nutné zlo a stálou součást života, zatímco Vélín na základě své Víry prožívá smrt kohokoli jako tragédii. Přes všechny uvedené rozdíly je ale možné říci, že obě série zdůrazňují tradiční morální hodnoty, zejména význam lásky a přátelství pro zachování života i světa.

Zdroje

Primární zdroje

RYAN, Anthony. *Píseň krve*. Přeložil Jakub KALINA. Brno: Host, 2014. ISBN 978-80-7577-906-9.

RYAN, Anthony. *Pán věže*. Přeložil Jakub KALINA. Brno: Host, 2015. ISBN 978-80-7577-906-9.

RYAN, Anthony. *Královna ohně*. Přeložil Jakub KALINA. Brno: Host, 2016. ISBN 978-80-7577-906-9.

MAAS, Sarah J. *Krvavé ostří*. Přeložil Ivana SVOBODOVÁ. V Praze: Coobook, 2017. ISBN 978-80-7544-644-2.

MAAS, Sarah J. *Skleněný trůn*. Přeložil Ivana SVOBODOVÁ. V Praze: Coobook, 2015. ISBN 978-80-7544-179-9.

MAAS, Sarah J. *Půlnoční koruna*. Přeložil Ivana SVOBODOVÁ. V Praze: Coobook, 2016. ISBN 978-80-7544-179-9.

MAAS, Sarah J. *Dědička ohně*. Přeložil Ivana SVOBODOVÁ. V Praze: Coobook, 2016. ISBN 978-80-7544-179-9.

MAAS, Sarah J. *Královna stínů*. Přeložil Ivana SVOBODOVÁ. V Praze: Coobook, 2016. ISBN 978-80-7544-644-2.

MAAS, Sarah J. *Říše bouří*. Přeložil Ivana SVOBODOVÁ. V Praze: Coobook, 2017. ISBN 978-80-7544-644-2.

MAAS, Sarah J. *Věž úsvitu*. Přeložil Ivana SVOBODOVÁ. V Praze: Coobook, 2018. ISBN 978-80-7544-568-1.

MAAS, Sarah J. *Království popela*. Přeložil Ivana SVOBODOVÁ. V Praze: CooBoo, 2019. ISBN 978-80-7661-051-4.

Sekundární zdroje

BACHTIN, M.M., *Román jako dialog (Dialogic Imagination)*, Praha: Odeon, 1980. ISBN: 01-098-80

BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Přeložil Lucie LUCKÁ. Praha: Portál, 2017. *Klasici (Portál)*. ISBN 978-80-262-1172-3.

CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000. ISBN: 978-80-257-2184-1

CLUTE, John a GRANT, John. *The Encyclopedia of Fantasy (1st UK edition)*. London: Orbit Books, 1997. ISBN 978-1-85723-368-1.

GENNEP, Van Arnold, *Přechodové rituály: systematické studium rituálů*, Praha: NLN nakladatelství Lidové noviny, 1997. ISBN: 978-80-262-1374-1

HOGLE, Jerrold E. *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge: C.U.P., 2002. ISBN: 9780511999185

HUNT, Peter, ed. *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*. London: Continuum, 2001. ISBN: 0826477607

HUNT, Peter. *Children's Literature: An Illustrated History*. Oxford: O.U.P. 1995. ISBN: 9780192123206

JACKSON, Anna, COATS, Karen, MCGILLIS, Roderick, ed. *Haunting the Borders. The Gothic in Children's Literature*. London: Taylor & Francis Ltd, 2009. ISBN: 9780203941645

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

JAMES, Edward a Farah MENDLESOHN, ed. *The Cambridge companion to fantasy literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 2012. ISBN 978-0-521-72873-7.

MENDLESOHN, Farah. Rhetorics of fantasy. Wesleyan University Press, 2014. ISBN: 9780819568687

PUNTER, David. The Literature of Terror, London: Taylor & Francis, 1996. ISBN: 9780582237148

ŠKLOVSKIJ, Viktor. "Román s tajemstvím." Teorie prózy. Praha: Akropolis, 2003. s.137-173. ISBN: 978-80-7304-026-0

STŘÍBRNÝ, Zdeněk. Dějiny anglické literatury. Praha: Academia, 1987. ISBN: 21-030-87/01

Internetové zdroje

What Is the Fantasy Genre? History of Fantasy and Subgenres and Types of Fantasy in Literature. MasterClass [online]. San Francisco: MasterClass, 2021 [cit. 2023-04-19]. Dostupné z: <https://www.masterclass.com/articles/what-is-the-fantasy-genre-history-of-fantasy-and-subgenres-and-types-of-fantasy-in-literature#2vrWYSWhO7WiR3hKpZoXlj>

Arabic definite article. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-04-19]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Arabic_definite_article

STANTON, Kristen M. Hawk Symbolism, Meanings & The Hawk Spirit Animal. UniGuide [online]. Sausalito: UniGuide Media, 2022, February 2, 2022 [cit. 2022-07-07]. Dostupné z: <https://www.uniguide.com/hawk-meaning-symbolism-spirit-animal-guide>

Cultural depictions of ravens. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-07-07]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Cultural_depictions_of_ravens

Caelestis. In: Wiktionary: the free dictionary [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-04-19]. Dostupné z: <https://en.wiktionary.org/wiki/caelestis>

How is Fire used as a Symbol? (Explained through Literature and Religion). SconFire [online]. 2022 [cit. 2022-07-08]. Dostupné z: <https://sconfire.com/the-symbolism-of-fire/>

How Do You Gain the Ability to Use Magic in Alagaësia?. Paolini.net [online]. 2015, October 15, 2015 [cit. 2022-07-07]. Dostupné z: <https://www.paolini.net/2015/10/15/magic-in-alagaesia/>