



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

Svět fantazie v díle Christophera Paoliniho

*The Fantasy World in the Work of Christopher
Paolini*

Vypracoval: Radovan Kubík
Vedoucí práce: PhDr. Kamila Vránková, Ph.D.
Studijní aprobační: 3. ročník, AJ-Z/ZŠ

České Budějovice 2019

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě 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

.....

Radovan Kubík

Poděkování

Tímto chci poděkovat PhDr. Kamile Vránkové, Ph.D. za vedení mé bakalářské práce na odborné úrovni a za její trpělivost, ochotu a čas. Také bych rád poděkoval Kristýně Mykytyn za zprostředkování potřebné cizojazyčné literatury.

Obsah

0. Úvod	1
1. Fantasy literatura	2
1.1. Charakteristika fantasy literatury	2
1.2. Historie fantasy literatury	3
1.3. Typy fantasy literatury	5
1.4. Fantasy světy	8
2. Christopher Paolini – biografie	10
3. Svět v dílech Tolkiena a Paoliniho	13
3.1 Svět a jeho kartografické zpracování	13
3.2 Rasy a obyvatelé	15
3.3 Jazyky	21
3.4 Podobnosti v názvech	24
3.5 Úspěšnost filmových adaptací	25
4. Typologie postav	28
4.1 Eragon – shrnutí děje a hledání identity	28
4.2 Eragon – charakteristika	30
4.3 Safira	31
4.4 Arya	32
4.5 Murtagh	33
4.6 Roran	34
4.7 Brom	35
5. Prostředí a motivy díla	36
6. Závěr	39
7. Bibliografie	41
7.1. Primární literatura	41
7.2. Sekundární literatura	41
7.3. Internetové zdroje	42
7.4. Zdroje obrázků	44
7.5. Televizní pořady	44

Anotace

Práce se bude zabývat interpretací populárních fantasy příběhů současného amerického spisovatele Christophera Paoliniho, konkrétně jeho tetralogii *Odkaz Dračích jezdců* (*Inheritance Cycle*). Teoretickým východiskem bude přiblížení anglické a americké dobrodružné fantasy literatury a jejího mytologického pozadí. Zvláštní pozornost bude věnována vlivu J.R.R. Tolkiena, jehož dílo je pro Paoliniho významnou inspirací. Samostatná kapitola bude věnována životu a tvorbě Ch. Paoliniho. V dalších kapitolách bude hlavní pozornost zaměřena na typologii postav, jejich funkci a charakteristiku, dále pak na úlohu prostředí a interpretaci hlavních motivů. Součástí práce bude i zamyšlení nad etickým významem Paoliniho příběhů v kontextu dětské literatury.

Abstract

The thesis deals with the interpretation of popular fantasy stories of the contemporary American writer Christopher Paolini, in particular, with his tetralogy called *The Inheritance Cycle*. The theoretical aim is the analysis of Anglo-American adventurous fantasy literature and its mythological background. Special attention is dedicated to the influence of J.R.R. Tolkien, whose lifework inspired Paolini. A single chapter describes life and work of Ch. Paolini. In the following chapters we can find the typology of the main characters, their function and characteristics, the role of the environment and the interpretation of the main motifs. The last chapter includes hypotheses about the ethical message for the young readers in the context of children literature

0. Úvod

Hlavním důvodem pro výběr práce na téma fantasy literatury je fakt, že již od dětství jsem fanouškem fantasy, ať už v rámci literatury, filmu či hry. První díl tetralogie „Odkaz Dračích jezdců“ od Christophera Paoliniho jsem četl již v roce 2004 a nesmírně mě zaujal. V průběhu patnácti let jsem se k příběhu vrátil několikrát a napadlo mě, že by bylo velice zajímavé jej prozkoumat detailněji z literárního hlediska. Proto jsem využil možnosti psaní bakalářské práce v rámci angloamerické literatury a navrhl toto téma.

První kapitola je rozdělena na několik podkapitol, které se zabývají vymezením fantasy literatury a její historií. Dále je zmíněna také typologie fantasy literatury, která volně navazuje na předchozí podkapitolu. Zakončena je základní teorií o rozdílných typech fantasy světů.

Druhá kapitola se věnuje autorovi tetralogie a stručně shrnuje jeho život, a to hlavně po literární stránce, která nám ozřejmí, kde autor čerpal inspiraci a jak probíhala práce na první knize.

Další rozsáhlá kapitola srovnává díla Paoliniho a Tolkiena. Jsou v ní interpretovány jak společné, tak rozdílné rysy obou děl, a to s ohledem na fantastický svět a rasy, které jej obývají, jazyky, podobnosti v názvech, a nakonec i úspěšnost filmových adaptací.

V předposlední kapitole je stručně shrnut děj, který je doprovázen informacemi o hledání identity hlavního hrdiny. Také je zde popsána základní charakteristika nejdůležitějších postav, která zahrnuje fyzický vzhled, schopnosti, dovednosti, chování a roli v příběhu.

Poslední kapitola popisuje funkci světa a prostředí, v němž se příběh odehrává. Následuje vyjmenování a rozbor nejdůležitějších motivů díla a také etické poselství nejen pro dětské a dospívající čtenáře, ale i pro dospělé.

1. Fantasy literatura

1.1 Charakteristika fantasy literatury

Pojem fantazie má původ v řečtině, od slova „fantasma“, které v překladu zní obraz, přelud či vidění. Z psychologického hlediska jsou výsledkem fantazie takzvané fantazijní představy, které nejsou jen reprodukcí vjemů, ale přinášejí něco nového. Primární funkcí fantazie je emancipace od objektivní reality a sekundární je tvoření alternativního modelu světa.¹

Literatura je obecně tvořena dvěma impulzy. Mímezí, která uvěřitelně napodobuje lidi, místa či události, a fantasy, která naopak mění a upravuje realitu, ať už v rámci hry, z popudu nudy či kvůli potřebě metaforických obrazů, potřebných k upoutání publika.²

Fantasy literatura je také nazývána jako „literatura neskutečna“ či „literatura touhy“, která hledá něco, co nám chybí či co bylo ztraceno.³ Definuje se jako žánr, který je založen na nadpřirozených prvcích vyskytujících se v jeho ději a prostředí, kde často figuruje magie či magické bytosti.⁴

Dost podobným žánrem je vědecko-fantastická literatura, tudíž je třeba vymezit rozdíl mezi fantasy a science fiction. Zatímco science fiction se odehrává v našem skutečném světě, jehož reálné elementy jsou pozměněny či jsou přidány elementy nově vlivem blízké či vzdálené budoucnosti (ať už vlivem technologií, objevů či jiných faktorů), fantasy se většinou odehrává ve světě úplně jiném.⁵

Fantasy žánr se ovšem potýká s určitými problémy a hlavním z nich je fakt, že nejběžnější typ fantasy, takzvaný „sword and sorcery“, čelí problémům, jako je repetice či přílišná dětinskost.⁶ Nicméně hlavní vlna kritiky se zabývá hypotézou, že fantasy literatura je psána pouze pro zábavu. Další kritika se zabývá tím, že fantasy může být téměř cokoliv smyšleného. Hunt však této kritice oponuje názorem, že pro vytvoření smyšleného nového

¹ <https://www.studium-psychologie.cz/obecna-psychologie/10-predstavivost-a-fantazie.html>

² Hume K., *Fantasy and Mimesis: Responses to Reality in Western Literature*, New York: Methuen, 1984, s. 20

³ Jackson R., *Fantasy: The Literature of Subversion*, London: Routledge, 2008, s. 2

⁴ <https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy>

⁵ Sullivan C. W., *High Fantasy*, In Hunt P. (Ed.), *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, Abingdon: Routledge, 2004, s. 439

⁶ Hunt P. a Lenz M., *Alternative worlds in fantasy fiction*, New York: Continuum, 2001, s. 2

světa je nezbytné znát svět skutečný, a fantasy svět a jeho prvky jsou právě to, co tento svět odlišuje a dělá jej výjimečným⁷. „*If there is virtually no connection between the real and the fantastic, expect distortion, then we arrive at the absurd and nonsense.*“⁸

1.2 Historie fantasy literatury

Fantasy literatura se jako samostatný žánr vyčlenila nedávno, nicméně její prvky se v literatuře dají najít napříč celou historií – kupříkladu starořecká mytologie spolu s jejím pantheonem, dále kultura keltská, germánská mytologie – zvláště severská s příběhy, kde vystupuje Odin, Thor, Loki, Freya, či konečně také židovsko-křesťanská kultura. Dále nalezneme inspiraci i v mýtech jiných civilizací – Mezopotámie, Afriky, Číny, Japonska, Indie, Egypta a dalších.⁹

Během historie byla fantasy rozšířena a z pouhé mytologie či folkloru expandovala do různých druhů literárních forem. Fantasy je nedílnou součástí literárních děl již 5000 let, od doby, kdy bylo vynalezeno písmo. Mnoho eposů a jiných epických cyklů bylo vytvořeno právě v období antiky, kupříkladu *Epos o Gilgamešovi* (cca 1500 př. n. l.) či dílo *Iliad a Odyssea* od Homéra (cca 750 př. n. l.).¹⁰

Mezi další díla, která je nutno zmínit, se určitě řadí epos s anglosaským původem s názvem *Beowulf* (cca 725) či *Román o Alexandrovi* (Lev Neapolský, 952). V období raného středověku bylo nejvíce fantasy prvků možno pozorovat hlavně v dílech o životech svatých – byla založena na historických faktech, nicméně jejich součástí bylo také značné množství supernaturálních či zázračných prvků. Období raného středověku také zahrnuje příběhy paladýnů z družiny Karla Velikého či krále Artuše a kouzelníka Merlina. Příběhy o Artušovi a rytířích kulatého stolu se dostávaly do spojení s jinými náboženskými prvky a tematikou, kupříkladu se svatým grálem. Lze tvrdit, že se jedná o keltskou mytologii, která ale obsahuje množství křesťanských motivů.¹¹

V 16. století došlo k jistému rozkvětu v oblasti próz, které obsahovaly různé fantasy prvky. Tyto texty můžeme považovat za přímé předchůdce moderní fantasy literatury. Hlavní z nich jsou jistě rytířské romány, ve kterých vystupují princezny a rytíři, zakleté zámky a příšery, obři a jiné nestvůry. V období průmyslové revoluce však tato éra pominula

⁷ Hunt P. a Lenz M., 2001, s. 7

⁸ Hunt P. a Lenz M., 2001, s. 8

⁹ Pringle D. et al., *Fantasy – Encyklopedie fantastických světů*, Praha: Albatros, 2002, s. 8

¹⁰ Pringle D. et al., 2002, s. 9

¹¹ Pringle D. et al., 2002, s. 11

kvůli rozvoji vědy a s ní spojeným žánrům – například utopickém románu, který sloužil jako jakýsi předek vědecké fantasy. Devatenácté století bylo význačné obzvláště realismem, nicméně na scénu se dostala pohádka. Ta se stala populární ve Francii hlavně díky Madame d'Aulnoy či Charlesovi Perraultovi. ke kterým se posléze připojili známí bratři Grimmové, původem z Německa.¹²

Romantici však stále hledali svou inspiraci pro fantastické prvky ve středověkých dílech, ve skandinávských či keltských zdrojích. V tomto období byl také velmi populární gotický román či příběhy původem z Jižní Ameriky, Blízkého východu či Dálného východu. Navíc se v polovině devatenáctého století v Británii začala objevovat literatura s fantasy prvky – *Alenka v říši divů* (*Alice's Adventures the Wonderland*) od Lewise Carrola či *Vánoční koleda* (*Christma's Carol*) od Charlese Dickense. Tato díla se sice neřadila k vyšší fantasy, nicméně jistě přispěla k vytvoření tohoto žánru. Prvním autorem, jehož dílo se dá považovat za vyšší fantasy, je William Morris z roku 1895 se svým příběhem nazvaným *Les za světem* (*The Wood Beyond the World*).¹³

Na konci devatenáctého a začátkem dvacátého století se fantasy žánr začal výrazně rozrůstat. Na scénu se dostává *Peter Pan* (*Peter Pan*), jehož autorem je J. M. Barrie či série knih *Oz* (*Oz*) od Lymana Franka Bauma, a také *Medvídek Pú* (*Winnie-the-Pooh*) od A. A. Milnea. V první polovině dvacátého století se významným autorem stal také T. H. White se svým dílem *Meč v kameni* (*The Sword in the Stone*) z roku 1939, kde přidává do již známého příběhu více fantasy prvků, ale také humor.¹⁴ „White adds humour to the high-fantasy novel, but while he has fun with the magic, he never makes fun of the magic; the characters who do make fun of the magic are the 'dolts' of the book, and White makes fun of them.“¹⁵

V této době tvoří také John Ronald Reuel Tolkien. V roce 1937 vydává svou první knihu *Hobit* (*The Hobbit*), kde představuje Bilba Pytlíka, který na začátku příběhu o celé Středozemi, kde se dílo odehrává, neví o moc více, než čtenář. Nicméně během svého putování a na konci příběhu, když je drak zabit a poklad rozdělen, se Bilbo o tomto světě dozví mnohem více stejně tak, jako čtenář. Tolkienovo dílo se okamžitě setkal s úspěchem a jeho nakladatel chtěl, aby co nejdříve vydal pokračování. Tolkien tedy v letech 1953 a

¹² Pringle D. et al., 2002, s. 11

¹³ Sullivan C. W. In Hunt P. (Ed), 2004, s. 439

¹⁴ Sullivan C. W. In Hunt P. (Ed), 2004, s. 441

¹⁵ Sullivan C. W. In Hunt P. (Ed), 2004, s. 441

1954 vydává *Pána prstenů* (*The Lord of the Rings*). Vydáním tohoto veledíla začal být *Hobit* považován jako jakási předehra k *Pánovi prstenů*.¹⁶

Mezi *Hobitem* a *Pánem prstenů* je však rozdíl v tom, že *Hobit* je určen mladším čtenářům a dětem, tedy tak jak byl zamýšlen, ale *Pán prstenů* je spíše literatura pro zralejší a starší čtenáře – obsahuje několik dějových linek, velké množství postav, a také odkazuje na události, které se staly před samotným dějem knihy.¹⁷ Tato dvě díla jsou pro fantasy žánr velmi významná, protože na trhu vzbudila velký zájem, který trvá až dodnes. Tolkien určil jistý standard, podle kterého se hodnotí ostatní díla v žánru vyšší fantasy.¹⁸

Důležitými pro fantasy literaturu dvacátého století jsou také například *Letopisy Narnie* (*The Chronicles of Narnia*) od Clivea Staplese Lewise (1950 – 1956) či Terry Pratcheta a jeho příběhy z jeho *Zeměplochy* (*Discworld*), které vycházely celých 32 let až do roku 2015, kdy autor zemřel. Významným dílem je i *Hvězdný prach* (*Stardust*) z roku 1999 od Neila Gaimana, který byl později zfilmován (2007).¹⁹

Nejnovější díla v oblasti vyšší fantasy se neorientují pouze na literaturu pro dospělé, ale spíše na film a na literaturu pro mládež.²⁰ Mezi současné autory fantasy se řadí známá J. K. Rowlingová (*Harry Potter*), Terry Goodkind (*The Sword of Truth*) či George R. R. Martin (*A Song of Ice and Fire*).

1.3 Typy fantasy literatury

Existuje mnoho rozdílných vymezení fantasy literatury. Rozhodl jsem se použít taxonomii fantasy literatury, kterou použil ve své encyklopedii David Pringle.

1. Pohádka: Pohádka má své kořeny v lidové slovesnosti. V literatuře se začala používat v renesanční Itálii. Mezi nejstarší sbírky pohádek se řadí například *Rozkošné noci* (1550) od Giovanniho Straparoly. Ve Francii se po roce 1690 vymezují pohádky jako samostatný žánr. Významnými autory jsou Wilhelm a Jakob Grimmové – *Pohádky bratří Grimmů* (1812) či Hans Christian Andersen – „*Malá mořská víla*“, „*Císařovy nové šaty*“ a „*Sněhová královna*“. Je třeba

¹⁶ Sullivan C. W., In Hunt P. (Ed) 2004, s. 442

¹⁷ Sullivan C. W., In Hunt P. (Ed) 2004, s. 443

¹⁸ Sullivan C. W., In Hunt P. (Ed) 2004, s. 444

¹⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_literature

²⁰ Sullivan C. W., In Hunt P. (Ed)2004, s. 445

zmínit také Američana L. Franka Bauma a jeho *Čaroděje ze země Oz* z roku 1900.

21

2. Zvířecí příběhy: Tato fantastická vyprávění se zaměřují na mluvící zvířata, a to již od dob antiky. Známé jsou především Ezopovy bajky, nicméně sám Ezop, který byl otrokem v šestém století před naším letopočtem, je pololegendární postavou. Další známá díla s mluvícími zvířaty jsou *Alenka v říši divů* (L. Carroll, 1865) *Knihy džunglí* od Rudyarda Kiplinga z roku 1894, či Tarzanovy povídky z džungle z roku 1919 od E. R. Burroughse. Také sem můžeme zařadit *Farmu zvířat* od George Orwella z roku 1945.²²
3. Artušovský cyklus: Původ krále Artuše je nejasný a nepodložený, nicméně v literárním podání se poprvé objevuje v knize Geoffreyho z Monmouthu z roku 1136. Čtenáři byli tímto dílem nadšeni. Příběhy pojednávají o královně Guinevere, zrádci Mordredovi, a také o známém kouzelníkovi Merlinovi.²³ Artušovským legendám se dostalo mnoha zpracování od různých autorů v nejrůznějších žánrech – od lehké satiry až po chmurné tragédie. Knihy založené na legendách o králi Artušovi se píší dodnes.²⁴
4. *Příběhy tisíce a jedné noci*: Obsáhlá sbírka povídek, které vypravovala Šahrazád svému manželovi králi, aby zapomněl, že ji chtěl dalšího rána popravit. Kromě arabského původu mají příběhy i původ indický či perský. Nejznámější příběhy jsou jistě „*Aladdin a kouzelná lampa*“ či „*Ali Baba a čtyřicet loupežníků*“ a „*Sedm cest Sindibádových*“. Tištěného vydání se jim poprvé dostalo ve Francii v několika svazcích, které vycházely v letech 1704 – 1717 v redakci Antoina Gallanda.²⁵ Původní, avšak neúplný manuskript si přivezl (nachází se v pařížské knihovně) ze Středního východu, nicméně pozdější badatelé jsou názoru, že si některé příběhy vymyslel. Avšak i přesto Galland vzbudil zájem o literaturu, kde se vyskytuje fantasy orientální tematika.²⁶
5. Příběhy s čínskými motivy: V těchto příbězích je Čína značně idealizovaná a reflektuje tradiční obraz země z pohledu člověka ze západu. Příkladem jsou

²¹ Pringle D. et al., 2002, s. 20

²² Pringle D. et al., 2002, s. 22

²³ Pringle D. et al., 2002, s. 23

²⁴ Pringle D. et al., 2002, s. 25

²⁵ Pringle D. et al., 2002, s. 25

²⁶ Pringle D. et al., 2002, s. 27

dobrodružné romány, kde vystupují hrdinové s nadlidskými schopnostmi a různé příšery.²⁷

6. Příběhy o ztracených rasách: Tyto příběhy pojednávají hlavně o ztracených či zaniklých civilizacích, národech, městech, zemích a kulturách. Toto téma odstartoval hlavně H. R. Haggard poté, co vydal *Doly krále Šalamouna* (1885) a další díla. Tento žánr však rychle upadl, a to z toho důvodu, že celý svět byl zmapován.²⁸
7. Humorná fantasy: Fantasy literatura s prvky humoru se objevovala až v dílech Hanse Christiana Andersena, Lewise Carrola či Charlese Dickense. „Prvním spisovatelem fantasy, jenž se na humoristickou tvorbu přímo specializoval, byl F. Anstey, autor románu *Vice versa* (1882) a mnoha dalších rozkošných knížek, v nichž je usedlý život viktoriánské střední třídy bez ustání zpestřován rozličnými kouzly – převtělováním, ožvlými sochami, džiny ukrytými ve starých láhvích apod.“²⁹ Dalším autorem, který psal v podobném duchu, byla Edith Blytonová a její díla *Fénix a koberec* či *Příběh Amuletu* z let 1904 a 1906. Velmi důležitým autorem humorné fantasy je Terry Pratchet a jeho sága ze světa Zeměplochy, kterou zahájil dílem *Barva kouzel* v roce 1983 a zařadil se mezi nejlepší humoristy sklonku 20. století.³⁰
8. Meč a magie (Sword and Sorcery): Toto pojmenování vymyslel Fritz Leiber počátkem druhé poloviny dvacátého století, nicméně díla řazená do této kategorie vznikala již dříve. Důležitým autorem je Robert E. Howard a jeho dobrodružné příběhy o Barbarovi *Conanovi*, které se objevily v magazínu nazývaném *Weird Tales*, a to již ve třicátých letech. Poté byly vydány v knižní podobě a dostalo se jim i filmového zpracování.³¹ Howard však předčasně zemřel, ale našli se autoři, kteří tvořili v podobném duchu – C. L. Moore či již zmíněný Fritz Leiber.³²
9. Hrdinská fantasy: Hrdinská fantasy funguje na podobném principu jako „meč a magie“ nicméně hrdinská je v širším slova smyslu – všechna měřítká této fantasy jsou heroická, ne pouze její hrdina. Na rozdíl od „meče a magie“ se příběh rozvíjí v ságách o několika objemných svazcích. „Po původní trilogii může následovat

²⁷ Pringle D. et al., 2002, s. 27

²⁸ Pringle D. et al., 2002, s. 28

²⁹ Pringle D. et al., 2002, s. 32

³⁰ Pringle D. et al., 2002, s. 33

³¹ Pringle D. et al., 2002, s. 33

³² Pringle D. et al., 2002, s. 35

*pokračování, rovněž v podobě trilogie, pak se autor vrátí proti proudu času a stvoří „prolog“ – opět trojdílný – a někdy dojde i na další „pobočnou“ trilogii.*³³ Tato fantasy se musí v každém případě odehrávat ve smyšleném sekundárním světě. Nesmí se odehrávat ve skutečném světě, ač by měl sebevíc fantasy prvků a stejně tak se nesmí odehrávat v žádné stylizované epoše dějin (například v artušovských legendách či v prostředí staré Číny).³⁴ Je tedy typickým příkladem vyšší fantasy. Jako příklad může být uveden *Pán prstenů* od J. R. R. Tolkiena či *Červ Ouroboros* od Eddisona.³⁵

1.4 Fantasy světy

Tolkien vymezuje druhý, samostatný svět, takzvaný Secondary World, a primární svět (Primary World), který je částečně ekvivalentem našeho světa s jistými fantasy prvky.³⁶ Ekman přidává další formu světa, Skutečný svět, tedy *Actual World*, je náš skutečný svět, ve kterém autor i čtenář žijí. Další svět je již výše zmíněný primární svět, který je podobný skutečnému světu pouze na začátku, ale později začne projevovat fantasy prvky a poslední, sekundární svět, který je opravdovým fantasy světem. Primární světy fungují v několika dílech, kupříkladu v příběhu Alenky z knihy *Alenka v Říši Divů*, která se později ocitne v sekundárním světě. Stejným příkladem mohou být *Letopisy Narnie* či *Čaroděj ze Země Oz*. Zajímavým exemplářem je *Harry Potter* od J. K. Rowlingové, kde se primární svět prolíná se světem sekundárním a postavy zde mezi světy necestují.³⁷

Další zajímavá taxonomie světů fantasy literatury, jejímž autorem je Farah Mendlesohn, popisuje čtyři různé druhy interakcí mezi primárními a sekundárními světy.

1. Imerzivní fantasy – jak už název napovídá, čtenář je úplně ponořen do sekundárního světa, ve kterém se nenacházejí žádné zmínky o Skutečném či primárním světě. Typickými příklady může být právě Tolkienův *Pán Prstenů* (*The Lord of the Rings*)³⁸ či *Odkaz Dračích jezdců od Paoliniho*.

³³ Pringle D. et al., 2002, s. 35

³⁴ Pringle D. et al., 2002, s. 35

³⁵ Pringle D. et al., 2002, s. 36

³⁶ <http://brainstorm-services.com/wcu-2004/fairystories-tolkien.pdf>

³⁷ Ekman S., *Here Be Dragons: Exploring Fantasy Maps and Settings*, Middletown CT: Wesleyan University Press, 2013, s. 10

³⁸ Mendlesohn F., *Rhetorics of Fantasy*, Middletown CT: Wesleyan University Press, 2008, s. 59

2. Intruzivní fantasy – v tomto případě primární svět zahrnuje sekundární svět a příkladem zde může být *Harry Potter* od Rowlingové.³⁹
3. Liminální fantasy – v tomto typu fantasy lze najít fantasy prvky v primárním světě.⁴⁰
4. Portal-quest – zde již název indikuje, že v primárním světě se nachází jakýsi portál či brána, díky které mohou hrdinové cestovat mezi světy a jako příklad zde může být uvedena skříň z díla *Lev, čarodějnice a skříň (The Lion, the Witch and the Wardrobe)* od C.S. Lewise, či králičí nora v *Alence v Říši Divů*.⁴¹

Další teorie dělí fantasy na dva druhy– nižší fantasy a vyšší fantasy. Vyšší fantasy se má odehrávat v sekundárním světě, kdežto nižší fantasy se vyznačuje zásahy nadpřirozena v primárním světě⁴² – tedy odpovídá Mendlesohnině Liminální fantasy.

³⁹ Medlesohn F., 2008, s. 114

⁴⁰ Medlesohn F., 2008, s. 182

⁴¹ Medlesohn F., 2008, s. 1

⁴² Wolfe G., *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy: A Glossary and Guide to Scholarship*, Westport: Greenwood Press, 1986, s. 52

2. Christopher Paolini - biografie

Tato kapitola se bude zabývat autorem samotným, vymezením důležitých informací z jeho biografie a sledováním jeho úspěchu v raném věku. Zvláštní pozornost je věnována domácí formě výuky.

Christopher Paolini se narodil 17. listopadu 1983 v jižní Kalifornii. Jeho otec, Kenneth, se věnoval fotografování a již dříve pracoval v nakladatelství na Aljašce. Jeho matka, Talita, byla učitelkou v Montessori škole.⁴³

Ve věku Paoliniho osmi let se celá rodina přestěhovala do Paradise Valley v Montaně. Do té doby žili na Aljašce ve městě Anchorage. V roce 1997 si Kenneth s Talitou založili vlastní nakladatelství s názvem „*Paolini International LLC*“ a většinu publikovaných knih také sami napsali. V roce 1985 se jim narodila dcera Angela.⁴⁴

Christopher ani Angela nenavštěvovali běžnou školu. Výuka probíhala doma a sami jejich rodiče jako důvod uvedli, že je nechtěli učit pouze faktům, ale hlavně je touto formou výuky chtěli naučit přemýšlet samostatně.⁴⁵ Hlavním vyučujícím byla matka, jelikož měla pedagogické vzdělání. V době nástupu do školy byl Christopher již o několik ročníků napřed a rodiče jej nechtěli nechat stagnovat. Ve věku patnácti let úspěšně dokončil středoškolské vzdělání a později absolvoval online vysokoškolské kurzy a byl přijat na Reed College v Portlandu v Oregonu.⁴⁶

Sám Christopher uvedl, že nejbližší město bylo vzdálené půl hodiny jízdy autem, takže se musel zabavit jiným způsobem a vzhledem k tomu, že od mládí miloval knihy a žánr fantasy, rozhodl se naspat knihu v rámci tohoto žánru.⁴⁷ Jak na svých internetových stránkách uvádí, inspiraci čerpal z mnoha děl, například z *Beowulfa*, ale také ze současné fantasy literatury. Dále pro své dílo využil svých znalostí o období středověku, kupříkladu znalosti středověkých zbraní, oděvů či zvyků.⁴⁸ Fantasy literaturu začal číst asi ve věku deseti let⁴⁹ a mezi svá nejoblíbenější díla řadí *Pána Prstenů* od J. R. R. Tolkiena, *Rubínového rytíře* od Davida Eddingse, *The Worm Ouroboros* od Erica Ruckera Eddisona, knihu *Duna*

⁴³ Wheeler J. C., 2007, *Christopher Paolini (Children's Author)*, Edina: ABDO Publishing Company, 2007, s. 6

⁴⁴ McCormick L. W., *Christopher Paolini (All About the Author)*, New York: Rosen Pub Group, 2013, s. 82

⁴⁵ Wheeler J. C., 2007, s. 8

⁴⁶ McCormick L. W., 2013, s. 83

⁴⁷ EBEN, M. *Christopher Paolini*, In: *Na plovárně [televizní pořad]*. ČT, 2012. ČT2 17.6.2012.

⁴⁸ <https://www.paolini.net/biographies/christopher-paolini-full/>

⁴⁹ Wheeler J. C., 2007, s. 8

od Franka Herberta, *The Dragonriders of Pern* od Anne McCaffrey či Pullmanovy *Temné Hmoty*.⁵⁰

Christopherovi bylo pouhých patnáct let, když napsal původní verzi Eragona. Další rok se věnoval revizi celého díla a až poté jej předložil rodičům. Sám tvrdil, že v tu dobu byla kniha nepublikovatelná, bylo v ní mnoho chyb a hlavní postava se nejmenovala Eragon, ale Kevin.⁵¹ Rodina se po přečtení příběhu rozhodla Eragona vydat, ale další rok trvala editace a úprava knihy a marketingová příprava kdežto Christopher se v tomto období věnoval kresbě mapy a oka, které bylo na původní obálce knihy (dnes je tato ilustrace publikovaná uvnitř).⁵² Christopher také prohlásil, že v tomto období jeho rodina neměla žádný příjem a v případě, že by kniha byla vydána kupříkladu o tři měsíce později, rodina by musela prodat dům a přestěhovat se do města. První kopie byly vydány v listopadu 2001.⁵³

Během následujících dvou let se rodina věnovala propagaci knihy v knihkupectvích a školách.⁵⁴ „Během roku 2002 a začátkem roku 2003 jsem cestoval po Spojených státech a uskutečnil jsem víc než 130 autogramiád a čtení ve školách, knihkupectvích a knihovnách.“⁵⁵

Paolini prozradil, že spisovatel Carl Hiassen byl na dovolené v Montaně, kde koupil Eragona v místním knihkupectví pro dvanáctiletého syna a později jej i sám přečetl a předal Paoliniho současnému vydavateli – Random House Children’s Books, což mělo za výsledek miliony prodaných kopií.⁵⁶ Kniha však prošla ještě jednou editací a byla podruhé vydána v srpnu roku 2003. Kniha se podle New York Times okamžitě stala bestsellerem.⁵⁷ „*Eragon je zaručený hit pro všechny čtenáře, kteří milují fantasy. Veden tradičními J. R. R. Tolkienem, Anne McCaffreyovou, Philipem Pullmanem a dalšími velkými fantasisty, Christopher Paolini propojil vzrušující, napětím naplněné dobrodružství mladého chlapce, jenž dospěl díky přátelství jediného draka, který se během staletí narodil. Nemohu se dočkat, až si přečtu zbytek této trilogie.*“⁵⁸

⁵⁰ McCormick L. W., 2013, s. 82

⁵¹ EBEN, M. Christopher Paolini, In: *Na plovárně* [televizní pořad]. ČT, 2012. ČT2 17.6.2012.

⁵² <https://www.paolini.net/biographies/christopher-paolini-full/>

⁵³ EBEN, M. Christopher Paolini, In: *Na plovárně* [televizní pořad]. ČT, 2012. ČT2 17.6.2012.

⁵⁴ <https://www.paolini.net/biographies/christopher-paolini-full/>

⁵⁵ Paolini Ch., *Eragon*, přeložila MACHÚTOVÁ O., Havlíčkův Brod: Fragment, 2004, s. 486

⁵⁶ EBEN, M. Christopher Paolini, In: *Na plovárně* [televizní pořad]. ČT, 2012. ČT2 17.6.2012.

⁵⁷ <https://www.paolini.net/biographies/christopher-paolini-full/>

⁵⁸ <http://www.eragon.cz/o-knihach/1-dil-eragon/>

Po turné ve Spojených Státech a v Británii, které trvalo až do roku 2004, začal Christopher Paolini psát druhou knihu – *Eldest (Eldest)*, s českým podnázvem *Prvorozený*. Ta byla publikována v srpnu roku 2006 a po ní následovalo další turné, tentokrát autor navštívil i Kanadu, Španělsko, Francii, Itálii a Německo. V prosinci roku 2006 proběhla premiéra filmového zpracování, které mělo na svědomí studio Fox 2000. Během prací na třetí knize autor oznámil, že celá série bude obsahovat čtyři svazky, a tudíž bude tetralogií. Třetí kniha. *Brisingr (Brisingr)*, s českým podnázvem *Sedm Slibů Eragona Stínovraha a Safiry Zářivé Šupiny*, byla vydána 20. září 2008. V listopadu roku 2009 byla vydána doplňková kniha plná ilustrací s názvem *Eragon – Průvodce po Alagaësi (Eragon's Guide to Alagaësia)*. Poslední kniha tetralogie byla vydána 8. listopadu 2011 a měla název *Inheritance (Inheritance)*; její český podnázev byl *Pevnost Duší*. Po vydání opět následovalo turné, které tentokrát zahrnovalo i Českou republiku.⁵⁹

31. prosince 2018 vydal sbírku povídek *The Fork, the Witch, and the Worm*, která je k dostání pouze v anglickém jazyce a její děj se odehrává rok po ukončení tetralogie *Odkaz Dračích jezdců (Inheritance Cycle)*. V českém překladu by kniha měla vyjít 30. října 2019.

⁵⁹ <https://www.paolini.net/biographies/christopher-paolini-full/>

3. Svět v dílech Tolkiena a Paoliniho

Tato kapitola je věnována popisu a průběžnému kontrastování děl Christophera Paoliniho a Johna Ronalda Reuela Tolkiena. Mezi zkoumané aspekty zařadím svět a jeho zpracování, jazyky, rasy a jiné bytosti a magie.

3.1 Svět a jeho kartografické zpracování

Mapa a tvorba sekundárních světů je nedílnou součástí vyšší fantasy literatury. Právě nový, uměle vytvořený svět je hlavní příčinou čtenářova odpoutání od reality a vtažení do děje.

Území, ve kterém se odehrává celý děj ságy *Odkaz Dračích Jezdců (Inheritance Cycle)*, se nazývá Alagaësie. Nicméně je důležité podotknout, že toto není celý svět ale pouze část jeho území, ve kterém se tato sága odehrává. Nová území budou možná odhalena autorem v jeho příštích dílech.

Reliéf, vegetační pásy a klima Alagaësie jsou značně diferenciovány a jejich rozložení ani zdaleka neodpovídá fyzicko-geografickým podmínkám na planetě Zemi. Celé území je ze západní strany obklopeno mořem, ve kterém se nachází několik ostrovů. Důležitým ostrovem je Vroengard, kde leží ruiny města Dorú Areaba, které kdysi sloužilo jako sídlo Dračích jezdců. Pobřeží je lemováno Dračími horami (*The Spine*). Na severu země, nedaleko od rodné vesnice hlavního hrdiny, se nachází záliv. Severovýchodní část je tvořena hustým lesem, zvaným Du Weldenvarden (překlad z elfštiny zní *Strážný les*)⁶⁰, ve kterém se nachází několik měst, mezi něž se také řadí Ellesméra, hlavní město říše elfů. Střed celého území vyplňuje rozsáhlá poušť Hadarak. Mezi pouští Hadarak a Dračími horami se rozprostírá velké území, které podléhá Království (*Broddring Empire*). Toto území je z celé Alagaësie nejhustěji osídleno a dominuje mu hlavní město Urû'baen, kde vládne zlý král Galbatorix. Z jižní části Království se odtrhlo nezávislé území zvané Surda, kde vládne král Orrin. Hlavní město tohoto území se nazývá Aberon. Poslední částí Alagaësie jsou Beorské hory, mohutné vrcholy, nacházející se na jihovýchodě oblasti. Jsou sídlem trpaslíků a povstalců, kteří si říkají Vardenové. Hlavní město se nachází pod povrchem hory zvané Farthen Dûr a nazývá se Tronjheim (v překladu znamená *Obří helmice*).⁶¹

⁶⁰ Paolini Ch., *Eragon*, přeložila MACHÚTOVÁ O., 2004, s. 480

⁶¹ Paolini Ch., *Eragon*, přeložila MACHÚTOVÁ O., 2004, s. 482

Na rozdíl od Paoliniho, Tolkien si pro svůj svět vytvořil vlastní mytologii, která popisuje vznik takzvané Ardy, což je země, kde se nachází Středozem (*Middle-earth*). Samotná Arda se nachází v hvězdné soustavě Eä.

Středozem je ze západu lemována mořem a dělí se na několik důležitých území. Na západě Středozemě se nachází Eriador, který je tvořen převážně nížinným povrchem. Nachází se v něm Kraj (*The Shire*), zaniklá říše Arnor, Roklinka (*Rivendell*) - město elfů a Mlžné hory (*Misty Mountains*) na východě. Na severu Středozemě se nachází Rhovanion, kde leží Osamělá hora (*Lonely Mountain*) a Erebor (důležitá místa v ději Hobita) a Temný hvozď (*Mirkwood*), který je také domovem elfů. Mordor, kde se nachází Barad-dûr či Hora osudu (*Mount Doom*), leží na jihovýchodě země a je také sídlem Saurona a jeho nohsledů. Je obklopen Popelavými horami (*Ash Mountains*). Na západ od Mordoru se nachází království Gondor. Gondor je královstvím lidí a jeho hlavní město, Minas-Tirith, leží v bezprostřední blízkosti Mordoru. Za zmínku stojí také Belfalaská zátoka, která se nachází na jižním pobřeží Gondoru a zasahuje hluboko do nitra Středozemě. Druhým královstvím lidí je Rohan, který se nachází severně od Gondoru a leží v údolí mezi Bílými horami a Mlžnými horami. Za důležitá místa můžeme považovat Edoras, což je hlavní město, či Helmův žleb (*Helm's Deep*) – velká pevnost, která slouží během období válek jako útočiště. Na jih od Mordoru a od Jižního Gondoru (které je sporným a opuštěným územím) se nachází říše Harad.

Fyzicko-geografické podmínky Středozemě odpovídají planetě Zemi. Klima a přírodní aspekty Kraje by mohly odpovídat Anglii, království Gondor reflektuje podmínky Středomoří, Harad odpovídá pouštím v severní Africe a Rhovanion zase lesům typickým pro Německo.⁶²

Při srovnání Alagaësie a Středozemě můžeme konstatovat, že Středozem je detailněji propracovaná. Odpovídá klimatu planety Země a její reliéf a vegetace je přirozenější a realističtější než v případě Alagaësie. Na druhou stranu mapa Alagaësie však nabízí početnější a také přehlednější rozmístění měst. Můžeme si také všimnout podobnosti v názvech Farthen-dûr či Barad-dûr.

⁶² <https://lotr.fandom.com/wiki/Middle-earth>

Alagaësie nerespektuje fyzicko-geografické podmínky planety Země. Kupříkladu není možné, aby se na jedné straně pouště nacházel neprostupný les, a naopak na straně druhé obrovské pásmo velehor. Přestup mezi biomy je bezprostřední a bez návaznosti.

3.2 Rasy a obyvatelé

Obyvatelstvo a rasy Alagaësie a Středozemě jsou ve většině případů totožné, obzvláště ty nejpočetnější, nicméně každý ze dvou světů má i své originální rasy. Lidé, elfové, trpaslíci a draci se vyskytují i ve Středozemi a i v Alagaësi. Dalo by se říct, že se vyskytují ve většině případů vyšší fantasy. Výjimkou však mohou být například Západozemí (*Westeros*) či Essos v sáze *Píseň Ledu a Ohně* (*A Song of Ice and Fire*) od George R. R. Martina či *Barbar Conan* (*Conan the Barbarian*) od R. E. Howarda, které se také řadí k vyšší fantasy odehrávající se v sekundárních světech, ale elfy či trpaslíky jako u Tolkiena zde nenajdeme.

Jak už je zmíněno, elfy lze najít i v Alagaësi i ve Středozemi. V obou případech však elfové nejsou původními obyvateli těchto světů. Původně se vyskytovali v germánské mytologii a folkloru. V různých pohádkách jsou popisováni jako postavy malého vzrůstu, synonymem může být například skřítek. Právě Tolkien byl autor, který je zařadil k vyšší fantasy a dal jim vzhled podobný lidem.

Do Alagaësie elfové připluli na lodích ze země zvané Alalëa (koncovka se shoduje s hvězdným systémem Eä od Tolkiena). Původně viděli draky jako pouhá zvířata a rozpoutala se mezi nimi válka, takzvaná *Du Fyrn Skulblaka*. Elf jménem Eragon (po kterém je také pojmenovaný hlavní hrdina ságy) našel dračí vejce a draka vychoval. Vzniklo mezi nimi silné pouto a společně ukončili válku, po níž vznikl řád Dračích jezdců (*The Dragon Riders*). V čase příběhu elfové sídlí v lese Du Weldenvarden a jeho hlavním městem, Ellesmère. Žijí tedy pouze na určitém území v celé Alagaësi. V čele elfů stojí královna Islanzadí. Elfové jsou pyšní, silní, krásní, hbití a moudří. Nelze opomenout také velmi charakteristický znak, kterým jsou špičaté uši. Také jsou zbláhli v používání magie a milují přírodu – díky kombinaci zpěvu a magie ze stromů vytvořili své příbytky. Jejich strava se skládá výhradně ze zeleniny a ovoce. Také jsou, stejně jako ve většině vyšší fantasy, nesmrtelní s ohledem na dlouhověkost – neumírají stářím, pouze na důsledky fatálních zranění. Důležité také je, že jsou ateističtí a neuznávají manželství.

Okolo elfů ze Středozemě je vybudována celá mytologie a dlouhá historie. Jsou nejvznešenější mluvící rasou Středozemě. Probudili se v jezeře Cuiviénu, v překladu

Voda probuzení. Říká se jim také Quendi a dělí se na dvě větve – Eldar a Avari, podle toho, zda se vydali na Velkou cestu pryč z Cuiviénu (Eldar) či ne (Avari).⁶³ Na rozdíl od Alagaësie, elfové ze Středozemě neprodlévají na jednom místě, ale jsou roztroušeni po celém území – například v Roklince, Lórienu či v Temném hvozdu. Mají rádi přírodu a často přebývají v lesích. Jejich vzhled s popisem elfů z Alagaësie. Také jsou dlouhověcí, nicméně dle Tolkiena mohou umřít, pokud po eonech života ztratí vůli k životu. Pro elfy je sex a manželství totéž a taktéž ztrácejí zájem o sex poté, co se jim narodí děti. Manželství uzavírají ve věku okolo padesáti let a pokud jej neuzavřou, říká se, že budou mít podivuhodný osud. Elfové ze Středozemě dále mají mnohonásobně lepší zrak a sluch, na rozdíl od lidí. Jsou také mnohem zručnější v řemeslech, než lidé, a taktéž dokáží vyrobit i kouzelné předměty. Jsou také lehčí a dokáží se pohybovat beze stop. *S tím hbitě vyskočil a pak si Frodo poprvé plně uvědomil, co dávno věděl, že totiž elf nemá těžké boty, ale jen lehké opánky jako vždycky a že stěží zanechává stopy ve sněhu.*⁶⁴

Při porovnání tedy můžeme tvrdit, že Paolini čerpal inspiraci pro elfy z děl Tolkiena, ostatně jako mnoho dalších autorů současné fantasy literatury. Odpovídají si popisem (vysocí, hbití, krásní, špičaté uši) a přirozenými vlastnostmi (pýcha, inteligence). V obou případech jsou také zruční v řemeslech, v používání magie a také mají rádi přírodu. Kvůli tomu také sami často žijí v lesích. Důležité je však připomenout si jejich osídlení světa: v Alagaësii v období děje příběhu přebývají pouze v lese Du Waldenvarden, ve Středozemi však panuje diaspora, elfové se tedy nacházejí na mnoha místech světa.

Další důležitou rasou, která se vyskytuje jak v Alagaësii, tak ve Středozemi, jsou trpaslíci. Stejně jako elfové se trpaslíci vyskytovali již v mýtech či pověstech a jejich hlavní původ je v germánském folkloru. Ve všech fantasy žánrech jsou často spojováni s životem v podzemí, těžbou a kovařinou. Dále se s jejich vzhledem často spojuje plnovous či runové písmo. Jiným důležitým atributem trpaslíků je jejich malý vzrůst, který se ovšem liší dle interpretací různých autorů – od pár centimetrů až po metr a půl. Modelovým příkladem takovéto rozdílné interpretace různých autorů je rok 1937, kdy vyšel *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* (*The Hobbit, or There and Back Again*) J. R. R. Tolkiena (asi 140 centimetrů) na jedné straně, a naopak na straně druhé film *Sněhurka a sedm trpaslíků* (*Snow White and*

⁶³ Tolkien J. R. R., *Silmarilion*, přeložila POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ S., Praha: Argo, 2008, s. 329

⁶⁴ Tolkien J.R.R., *Pán Prstenu: Společenstvo Prstenu*, přeložila POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ S., Praha: Mladá fronta, 1990, s. 327

the Seven Dwarfs), který režíroval David Hand dle předlohy bratří Grimmů (výška zhruba po kolena).

Trpaslíci se řadí k původním rasám Alagaësie. V trpasličí řeči se nazývají *Knurlan*, singulár zní *Knurla*.⁶⁵ Přebývají v podhorských městech v Beorských horách. Před příchodem elfů a lidí měli trpaslíci konflikty s draky, nicméně tyto konflikty nikdy nevyústily v otevřenou válku. Rivalita mezi nimi však přetrvávala až do pádu Království, kdy byli trpaslíci přijati mezi Dračí jezdce. V Alagaësii jsou trpaslíci rozděleni do třinácti různých klanů, přičemž každý z nich je veden náčelníkem, kteří volí krále – ten je hlavní autoritou. Trpaslíci také poskytují přístřeší Vardenům – povstalcům proti Království. Věří, že každý trpaslík musí být uzavřen do kamene, aby se mohl připojit k předkům v posmrtném životě.⁶⁶ Existují také trpaslíci, kteří přebývají v hlubinách a nikdy nevycházejí na povrch. Náboženství trpaslíků je polyteistické.

Trpaslíci ve Středozemi se nazývají *Khazad, Naugrim (Zakrnělý lid)* či *Gonnhirrim (Páni kamene)*.⁶⁷ Trpaslíci byli údajně potají stvořeni Aulěm (Aulë je Ainur, jedna z prvních bytostí, které stvořil Ilúvatar – stvořitel světa), protože se nemohl dočkat příchodu Ilúvatarových dětí (lidí a elfů).⁶⁸ Důvod jejich vzhledu a charakteru je přisuzován období temna, ve kterém vznikli. „*Protože trpaslíci měli přijít za dnů Melkorovy moci, učinil je Aulë silné, aby vydrželi. Proto jsou tvrdí jako kámen, urputní, stáli v přátelství i nepřátelství a snášejí námahu, hlad a tělesná zranění otužileji než všechny ostatní mluvící národy; a žijí dlouho, mnohem déle než lidé, ale ne věčně.*“⁶⁹ Také jejich posmrtný život se vztahuje k Aulěmu. „*Mezi elfy ve Středozemi se soudovalo, že trpaslíci se po smrti vracejí do hlíny a kamene, z nichž byli uděláni, ale jejich vlastní víra je jiná. Tvrdí totiž, že tvůrce Aulë, kterému říkají Mahal, se o ně stará a shromažďuje je do Mandosu, do zvláštních síní, a kdysi prý sdělil jejich Otcům, že je Ilúvatar posvětil a dá jim nakonec místo mezi Děťmi. Pak budou mít za úkol sloužit Aulěmu a pomáhat mu při obnově Ardy po Poslední bitvě.*“⁷⁰ Tolkien rozděluje trpaslíky do sedmi různých klanů. Sídli na různých místech Středozemě, obzvláště v horách, například v Morii, Osamělé hoře, Železných vrších, Modrých horách či Šedých horách.

⁶⁵ Paolini Ch., *Eragon*, přeložila MACHÚTOVÁ O., 2004, s. 482

⁶⁶ Paolini Ch., *Eldest*, přeložila MACHÚTOVÁ O., Havlíčkův Brod: Fragment, 2006, s. 69

⁶⁷ Tolkien J. R. R., *Silmarilion*, přeložila POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ S., 2008, s. 91

⁶⁸ Tolkien J. R. R., *Silmarilion*, přeložila POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ S., 2008, s. 41

⁶⁹ Tolkien J. R. R., *Silmarilion*, přeložila POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ S., 2008, s. 42

⁷⁰ Tolkien J. R. R., *Silmarilion*, přeložila POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ S., 2008, s. 42

Obě varianty trpaslíků se opírají o typické trpasličí rysy známé již z germánského folkloru, tudíž jsou si velmi podobné - jsou zruční v řemeslech, jako je kovařina, stavitelství, těžba či sochařství, a jeví zájem o zlato, stříbro, drahokamy či jiné drahé kovy, jsou menšího vzrůstu a nechávají si narůst dlouhé plnovousy. V obou sekundárních světech – Alagaësi i Středozemi - jsou původními a zároveň prvními obyvateli světů. Pro oba modely trpaslíků je typické rozdělení do klanů. V Alagaësi však spolu trpaslíci kooperují a jsou sjednoceni králem, ve Středozemi má každý klan jistou autonomii. Stejně, jako v případě elfů, se Trpaslíci v Alagaësi koncentrují na jednom místě, kdežto ve Středozemi je jejich rozmístění spíše diasporní. Další odlišností je polyteismus trpaslíků v Alagaësi a jejich připojení se k předkům v posmrtném životě, a naopak „monoteismus“ trpaslíků ve Středozemi, kde věří ve svého stvořitele Aulého, ke kterému se po smrti připojí v říších Mandosu. Paolini však neobjasňuje úplný počátek a vznik rasy, kdežto Tolkien ano, včetně celé jejich historie. Porovnání můžeme uzavřít tvrzením, že Paolini pro Alagaësi využil stejný model trpaslíků, jaký vymyslel a použil Tolkien, ale s drobnými odlišnostmi, například v posmrtném životě, náboženství, politice či osídlení.

Taktéž lidé se nacházejí ve Středozemi a v Alagaësi, stejně jako ve Skutečném světě. V rámci fantasy by bylo možné je přirovnat k lidem skutečného světa v období středověku.

Do Alagaësie přišli lidé stejně jako elfové – vylodili se na západním pobřeží pod vedením krále Palancara, po němž je pojmenováno údolí. Lidé byli (a v některých ohledech stále jsou) v porovnání s trpaslíky či elfy primitivní a zaostalí a věří spíše v osud než v bohy. V období tetralogie se rozdělují do dvou království: „Říše“ v čele se zlým králem Galbatorixem a „Surda“ – území, které se odtrhlo od Říše, v čele s králem Orrinem. Povstalci proti říši se nazývají Vardenové a přebývají spolu s trpaslíky v Beorských horách.

Ve Středozemi se lidé spolu s elfy řadí mezi Ilúvatarovy děti – bytosti, které vytvořila božská bytost Ilúvatar. Probudili se na východě Středozemě v kraji zvaném Hildórien. Také se označují jako Ilúvatarovy Mladší děti, protože přišli až po elfech, kteří je sami nazývají *Atani*, což znamená Druhý lid.⁷¹ Existuje několik království lidí, avšak jejich tradice se odlišují. Některá z nich se staví proti zlému Sauronovi, jiná plní jeho vůli. Obývají celou Středozem, avšak nežijí v lesích elfů, ani v horách, kde se nacházejí království trpaslíků. Království Rohan či Gondor se staví na odpor vůči Sauronovi a jeho moci. Na jihu se nachází říše Harad a Umbar, které se řadí k nepřítelům Gondoru. Haradští jsou velký a krutý národ

⁷¹ Tolkien J. R. R., *Silmarilion*, přeložila POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ S., 2008, s.105

vyznačující se tmavou pokožkou, a zároveň jsou spojenci Saurona. Umbar obývají převážně korzáři, kteří jsou však na Sauronově straně jakožto žoldáci. Posledním důležitým národem lidí jsou Východňané (*Easterlings*), kteří již od pradávna stojí na straně zla, ať už na straně Saurona či jeho předchůdce Morgotha. Původem jsou ze zemí, které se nacházejí na východ od Mordoru, v okolí moře Rhûn. Popisem odpovídají mongoloidní rase.

V případě lidských národů nelze porovnat fantasy prvky, nicméně je třeba opět zdůraznit, že lidé v Tolkienově díle mají propracovanější mytologii i historii a celkově je počet království větší a uvěřitelnější, než v případě Alagaësie. V Alagaësii jsou oficiálně pouze dvě lidská království. Ve Středozemi můžeme finální číslo pouze odhadovat, protože počet království se v Tolkienově díle během historie mění, nicméně na konci jeho trilogie jich najdeme jistě více než deset.

Další bytosti, které se vyskytují v Alagaësii i ve Středozemi jsou draci. Paolini okolo nich vystavěl celou tetralogii, kdežto v Tolkienově trilogii nemají až tak zásadní charakter, nicméně drak Šmak (*Smaug*) je důležitá záporná postava v díle *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky* a stejně tak je významný drak Glaurung v *Húrinových dětech* (*The Children of Húrin*). Draci se vyskytují v mýtech již více než 4000 let a jeho zobrazení lze najít v alchymii, heraldice, medicíně či v náboženstvích.⁷²

Draci v Alagaësii jsou převážně kladnými bytostmi a žili zde odjakživa spolu s trpaslíky. Spory mezi draky a trpaslíky, či draky a elfy, jsem popsal již na dřívějších stránkách kapitoly. Draci mají čtyři nohy, křídla a šupiny a jejich barva se liší. Barva vejce odpovídá barvě šupin draka. Svého Jezdce si drak vybírá sám a vylíhne se pouze v přítomnosti toho pravého. Dokáží komunikovat telepaticky – tedy pomocí myšlenek.

Draci, které najdeme ve Středozemi, byli původně stvořeni Melkorem, Sauronovým předchůdcem. První drak, který byl ve Středozemi spatřen, byl Glaurung, kterého poznáváme na stránkách *Húrinových dětí* či *Silmarilionu*. Někteří draci ve Středozemi dokáží chrlit oheň, jiní ne. Někteří draci také postrádají křídla či takzvaní wyrmové postrádají dokonce i končetiny. Vynikají svou inteligencí, vypočítavostí a jsou známi svou posedlostí zlatem.

Co odlišuje draky Středozemě od draků Alagaësie, je jejich charakter. Draci Středozemě jsou zápornými bytostmi, které stojí na straně zla. Naopak draci v Alagaësii jsou

⁷² Hargreaves J., *Malá historie draků*, Praha: Dokořán, 2018, s. 1

bytostmi, které jsou majestátné a oddané svému Jezdci – tedy ve většině případů na straně dobra a spravedlnosti. Jejich vzhled je však stejný jak ve Středozemi, tak v Alagaësi. Ve Středozemi se ale nacházejí i typy draků, které mají rozdílný vzhled a nedokáží chrlit oheň, zatímco v Alagaësi tomu tak není. Dalším rozdílem je mluva – v Alagaësi draci komunikují telepaticky, kdežto ve Středozemi je běžné, že draci používají mluvenou řeč.

V poslední části této podkapitoly bych rád zmínil alespoň pár základních faktů o rasách, které slouží silám zla a tvoří jejich nejpodstatnější část. Tou jsou skřeti v *Pánovi Prstenů* a urgálové v *Odkazu Dračích jezdců*.

Skřeti byli původně elfové, které Melkor zotročil, mučil a trýznil, a nakonec z nich stvořil skřety. Jsou vzrůstu nižšího než lidé, mají tmavou pokožku a tesáky. Přebývají v jeskyních a v hlubinách země a jsou popisováni jako nenávistné a násilné bytosti. Nenávidí všechny a všechno, včetně jejich pána, který je stvořil a který je také původcem jejich bídy.

Urgálové jsou většinou lidí považováni za bytosti zla, nicméně pravda to není. Do Alagaësie údajně připluli ze stejné země, jako elfové. Jsou rozděleni do klanů, které byly kouzlem sjednoceny a přinuceny sloužit zlému králi Galbatorixovi proti jejich vůli. Jsou popisováni jako tvorové vysokí šest až devět stop s šedou kůží, rohy, žlutýma očima a dlouhými drápy. Celá jejich kultura je založena na dovednosti boje či soupeření a žijí ve vesnicích, které jsou ukryty hluboko v horách. I když nenávidí lidi stejně jako lidé nenávidí je, část z nich se po zlomení kouzla přidala na stranu povstalců. Po porážce krále Galbatorixe jim bylo svoleno přidat se k Jezdcům.

Hlavním rozdílem mezi těmito rasami je skutečnost, že urgálové nejsou ve své podstatě zlí a v pozdějších částech tetralogie stojí na straně dobra. Paolini okolo nich vybudoval originální kulturu a způsob života. V tomto ohledu jsou Tolkienovi skřeti pouhé „síly zla“, které nejsou nijak detailněji zpracované. Na druhou stranu skřeti mají jasný původ, urgálové nikoliv, je pouze známo, odkud pocházejí a jak se dostali do Alagaësie.

3.3 Jazyky

Stejně tak, jako J. R. R. Tolkien, Christopher Paolini se rozhodl stvořit pro každou ze svých ras originální jazyk. Samozřejmě ve Středozemi, respektive v Ardě a i v Alagaësi, se hovoří také běžnou řečí (v Ardě nazývanou také Westron či západština). Tolkien kromě živých jazyků vytvořil také jazyky vymřelé či různé dialekty. Jazyky, které Tolkien vytvořil, mají své kořeny ve skutečných jazycích. Vzhledem k tomu, že byl profesionálním lingvistou a filologem, nebyla pro něj tvorba nových jazyků nijak obtížná.

Není možné s jistotou stanovit přesný počet jazyků, které Tolkien vytvořil, protože o některých z nich není dostatek informací a je také těžké určit, co je jazyk a co je pouhý dialekt. Vymezení umělých jazyků Tolkiena dle Lisy Star je následující:

1. Proto-elfština - Orome tento jazyk učil elfy po jejich probuzení.
2. Valarština – jazyk používaný božskými bytostmi Valar ve Valinoru (země Valar v Amanu).
3. Eldarština – obsahuje několik jazyků používaných elfy ve Valinoru, například Lindarin, Ingwiqendya a valinorská Quenijština, která se liší od té standartní. Není přesně známo, jaký vztah mají tyto jazyky mezi sebou, ale v každém z nich existuje alespoň několik slov.
4. Telerinština – mluvili jí elfové z Alqualondu („*Labutí přístav*“, hlavní město a přístav Teleri na březích Amanu⁷³ – ostrov na Západě za Velkým mořem, kde sídlili Valar⁷⁴) ve Valinoru před Prvním věkem.
5. Stará noldorština – používali ji Noldor z Valinoru či Ilkorigští elfové.
6. Quenijština – používána v Prvním věku a byla později zakázána, nicméně byla prvním jazykem Edain (lidí v Beleriandu – území na severozápadě Středozemě, kteří byli přátelé s elfy). Ve Druhém věku ji používali elfové Noldor. Ve Třetím věku ji používali elfové jako vznešenou řeč například v Roklince či Lórienu. Používali ji také Dúnadané („*Edain ze Západu*“⁷⁵; lidé, kterým Valar darovali ostrov Númenor a prodloužený život) či vzdělání hobité.
7. Ilkorigské dialekty – používali je ilkorigští elfové a řadí se mezi ně doriathrinština, danianština a falathrenština.
8. Noldorské dialekty – celkem pět.

⁷³ Tolkien J. R. R., *Silmarilion*, přeložila POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ S., 2008, s. 322

⁷⁴ Tolkien J. R. R., *Silmarilion*, přeložila POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ S., 2008, s. 322

⁷⁵ Tolkien J. R. R., *Silmarilion*, přeložila POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ S., 2008, s. 328

9. Lembijské dialekty – používali je Temní elfové (ti, kteří nepřekročili Velké moře).
10. Taliska – jazyk používaný Edain v Prvním věku, později však byla nahrazena noldorštinou a quenijštinou. Edain také mluvili malachianštinou a haladinštinou.
11. Orkský jazyk
12. Gnomština či goldogrinština – velmi brzká forma sindarštiny.
13. Noldorština – ve Druhém věku používána elfy Noldor či Dúnadany v Númenoru. Používali ji také trpaslíci v Morii ve Středozemi.
14. Nandorinština – jazyk používaný zelenými elfy ve Středozemi na východ od Mlžných hor.
15. Andunaiština – používána na ostrově Númenor méně vzdělanými obyvateli. Disponuje množstvím dialektů a variací. Byla zdrojem pro dialekty v západštině (*Westron*, viz. bod 20), kterými se mluví například v Umbaru či v Gondoru.
16. Černá řeč – ve Druhém věku používána Sauronem, který ji podle všeho vytvořil.
17. Entská quenijština – je považovaná za dialekt quenijštiny, protože používá mnoho slov z tohoto jazyka. Enti také měli svůj vlastní jazyk – entštinu, kterou žádná jiná rasa není schopna ovládnout. Kromě toho také mluví západštinou a dost možná také sindarštinou či ilkorštinou.
18. Sindarština – jazyk používaný elfy v Roklince či v Temném hvozdu, ale také Dúnadany ve Třetím věku.
19. Silvanské dialekty – dialekty používané elfy v Lórienu a Temném hvozdu.
20. *Westron* – západština – běžná mluva smrtelníků ve Středozemi. Má své dialekty, například rohanský v Rohanu či hobití v Kraji. Také existuje daleský dialekt, který je však reprezentován pouze jedním slovem.
21. Dunlendština – používaná na západ a na jih od Mlžných hor.
22. Haradrimština – používaná v krajích na jih od Gondoru, v pouštích Haradu.
23. *Drug* – používaný v oblasti Ered Nimrais.
24. Trpasličí jazyk – takzvaný *Khuzdul*. Trpaslíci jej používali v Prvním věku v Beleriandu a je také známo, že byl používán ve Třetím věku. Je používán pouze trpaslíky a nikdo jiný kromě Gandalfa, či překvapivě Galadriel, jej nezná.⁷⁶

⁷⁶ <http://www.oocities.org/tyalie/langlst.html>

Ze všech těchto jazyků byla nejvíce rozvinuta sindarština a quenijština, naopak taková haradrimština či dunlenština obsahovala pouze několik slov. Značnou část z výše rozepsaného seznamu představují dialekty.

Paolini vytvořil jazyků mnohem méně a zcela vynechal dialekty. Vytvořil takzvaný starověký jazyk, trpasličí jazyk, a také jazyk urgů. Ve čtvrté knize existuje i jazyk kočovných kmenů, nicméně ten se skládá pouze z jedné přípony, která symbolizuje titul. Proto jej v následujícím seznamu vynechám. Ze všech vybraných jazyků je jednoznačně nejdůležitější starověký jazyk.

1. Starověký jazyk – v minulosti jej používaly všechny bytosti v Alagaësi, v době příběhu jej znají pouze elfové a někteří lidé. Původně byl jazykem Šedého lidu – pradávných obyvatel Alagaësie, kteří jako první ovládli magii. Šedý lid spojil magii a jazyk v jedno. Každý kouzelný akt byl spojen s určitým slovem – tedy čím více slov ve starověkém jazyce člověk zná, tím je lepším kouzelníkem. Pro seslání kouzla bylo tedy nutné dané slovo či frázi vyslovit ve starověkém jazyce, nicméně velmi pokročilí čarodějové dokázali sesílat kouzla neverbálně – pomocí myšlenek. Ve starověkém jazyce není možné lhát, nicméně v případě krátkých vět se lze vyhnout právě podstatě myšlenky – kupříkladu na nespecifikovanou otázku „Jsi v pořádku?“ , směřovanou na emoční pocit, je možné odpovědět „Ano“, přičemž se odpovídající bude soustředit na fyzický pocit a emočně se v pořádku cítit nebude. Ve starověkém jazyce mají bytosti také svá „pravá jména“. Kdokoli, kdo zná pravé jméno nějaké bytosti, dokáže ji absolutně ovládnout. Samotný starověký jazyk má svůj název a ten, kdo se toto slovo dozví, dokáže tento jazyk měnit.

Celý starověký jazyk je založen na staré severštině, jak Paolini sám uvádí: „*When I was writing the first draft for Eragon, I needed to invent a word that meant fire; it was supposed to come from an ancient language that is always used with magic. To begin my research, I flipped through a dictionary of word origins and eventually found an Old Norse word, brisingr, that meant fire. I loved it so much, I decided to base the rest of my language on Old Norse. To find more words, I went online and dug up dictionaries and guides to the language. I invented more words based on what I learned, and then formed a system of grammar and a pronunciation guide to fit my world. Developing this has probably been the most*

difficult part of writing the books. The dwarf and Urgal languages I created for Eragon were worked up completely from scratch.“⁷⁷

2. Jazyk trpaslíků – jeden z nejstarších jazyků Alagaësie, používaný trpaslíky, který k zápisu psané formy využívá runy.
3. Jazyk urgalů
4. Jazyk ra'zaců – skládá se z různých zvuků podobných ptačím, tudíž není mluvenou formou.
5. Jazyk lidí – běžná řeč, kterou mluví většina Alagaësie a která je nejvíc používána lidmi.

Při porovnání jazyků je tedy jasné, že v celé Ardě či pouze v samotné Středozemi se využívá mnohem více jazyků, než v Alagaësii. Je však důležité si uvědomit, že Tolkien byl lingvista a tvorba jazyků byl jeden z jeho koníčků a výše zmíněný seznam je jeho celoživotní dílo. Paoliniho starověký jazyk je však spjat s magií, což jej činí jedinečným, a jeho idea je zcela originální. V současné době se věnuje dalším příběhům z Alagaësie. Je proto možné, že v budoucnu se seznam jeho jazyků rozroste. Tolkienovy jazyky vycházejí ze skutečných jazyků, kdežto Paolini založil na skutečném jazyce pouze starověký jazyk a jak sám uvádí, ostatní jsou zcela smyšlené.

3.4 Podobnosti v názvech

Paolini se při tvorbě jmen či jiných názvů inspiroval v jiných literárních dílech či jednoduše použil postavy ze svého života.

Kupříkladu postava bylinkářky Angely je pojmenována po jeho sestře, či postava Baldora po jeho strýci. První drak, který měl svého jezdce, se jmenoval Bid'Duam, což je ananym jména Muad'Dib – hlavní postavy díla *Duna*. Brom byl pojmenován po populárním americkém fantasy spisovateli. Eragonův kuň Kadok je ananym pro firmu Kodak, která vyrábí fotoaparáty. Hrothgar má svůj původ v *Beowulfovi*. Morn, hospodský v Carvahallu, byl pojmenován po mimozemšťanovi z televizní ságy *Star Trek*. Původ jména Safira tkví v její barvě, která je stejná jako safír. Drak Šruikan a vesnice Yazuak jsou inspirovány Japonskem a pokud přeskládáme písmena, dostaneme šuriken – japonskou vrhací zbraň a Yakuzu – japonskou zločineckou organizaci.⁷⁸

⁷⁷ <https://theinheritancecycle-duislingr.weebly.com/the-inheritance-cycle.html>

⁷⁸ <https://www.paolini.net/2015/01/23/nods-inheritance-cycle/>

Spojitosť s Tolkienovým dílem je také patrná. Po prozkoumání názvů u obou autorů jsem našel jisté podobnosti. Kupříkladu Eragon a Aragorn. Menší podobnost je v případě ženských hlavních postav, Arwen a Arya. Postava Arwen z *Pána prstenů* mohla také sloužit jako inspirace pro název jezera Ardwen v Alagaësi. Jiným příkladem je trpasličí pevnost Celbedeil od Paoliniho a vrchol Celebdil od Tolkiena. Další podobnost v názvech může být Ellesméra (hlavní město elfů) a Elessari, členka rady starších; tato slova mohou být odvozena od Elessara, což je jiné jméno pro Aragorna. Ostrov Illium a Illuin – valarská lampa. Ostrov Beirland v Alagaësi a Beleriand, území na severozápadě Středozemě. Jezero Eldor v Alagaësi a Eldar, název pro elfy v *Pánovi prstenů*.

3.5 Úspěšnost filmových adaptací

Zatímco z Paoliniho tetralogie byl zfilmován pouze první díl, Tolkienův svět k dnešnímu dni čítá až třináct filmů. Vznikly adaptace *Hobita* i *Pána prstenů*. O nejúspěšnější filmy ze Středozemě se postaral režisér Peter Jackson, který režíroval tři filmy *Pána prstenů* a také tři filmy *Hobita*, ve kterém však přidal nové dějové linky a nové postavy, aby jednu knihu prodloužil na tři celovečerní filmy. Vznikla také verze finská či sovětská adaptace. V současné době společnost Amazon plánuje natočit seriál na základě Tolkienových děl, avšak zatím není známo, v jakém období by se měl odehrávat. Plánovaný rok vydání je 2020.

Režisérem *Eragona* je Stefan Fangmeier. Filmová adaptace *Eragona* je však oproti knižní předloze zkrácena, je zde vynecháno značné množství postav a děj se v mnoha ohledech liší od knižní předlohy, což je důvodem, proč film čelil nesmírné kritice a proč nebylo natočeno pokračování.

Na další straně jsou uvedeny důležité statistické ukazatele, na základě kterých můžeme ohodnotit a srovnat úspěšnost filmů P. Jacksona a S. Fangmeiera:⁷⁹

⁷⁹ <https://www.the-numbers.com/> - vlastní zpracování

1. Úspěšnost trilogie *Pán prstenů*

Název filmu	Pán prstenů: Společenstvo prstenu	Pán prstenů: Dvě věže	Pán prstenů: Návrat krále
Název filmu v původním vydání	The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	The Lord of the Rings: The Two Towers	The Lord of the Rings: The Return of the King
Datum premiéry v USA	19.12.2001	18.12.2002	17.12.2003
Rozpočet	109.000.000 \$	94.000.000 \$	94.000.000 \$
Celosvětový výnos z prodeje lístků	887.210.985 \$	934.699.645 \$	1.141.403.341 \$
Umístění dle prodeje lístků	56	52	20
Počet významných ocenění	11	5	26

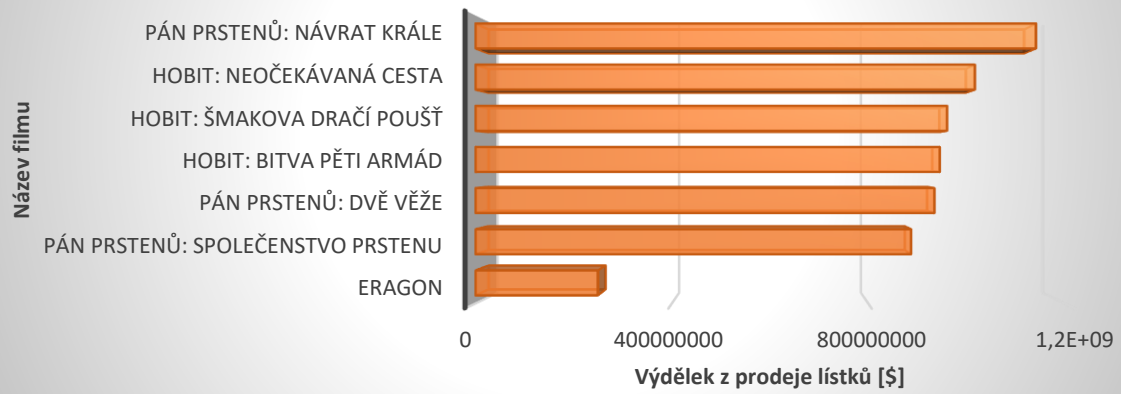
2. Úspěšnost trilogie *Hobit*

Název filmu	Hobit: Neočekávaná cesta	Hobit: Šmakova dračí poušť	Hobit: Bitva pěti armád
Název filmu v původním vydání	The Hobbit: An Unexpected Journey	The Hobbit: The Desolation of Smaug	The Hobbit: The Battle of the Five Armies
Datum premiéry v USA	14.12.2012	13.12.2013	17.12.2014
Rozpočet	250.000.000 \$	250.000.000 \$	250.000.000 \$
Celosvětový výnos z prodeje lístků	1.017.003.568 \$	960.366.855 \$	945.577.833 \$
Umístění dle prodeje lístků	37	46	47
Počet významných ocenění	0	0	0

3. Úspěšnost filmu *Eragon*

Název filmu	Eragon
Název filmu v původním vydání	Eragon
Datum premiéry v USA	15.12.2006
Rozpočet	100.000.000 \$
Celosvětový výnos z prodeje lístků	249.488.115 \$
Umístění dle prodeje lístků	587
Počet významných ocenění	0

Porovnání výdělečnosti filmových adaptací *Pána prstenů a Eragona*



4. Typologie postav

4.1 Eragon – shrnutí děje a hledání identity

Eragon je hlavní postavou celé tetralogie *Odkaz Dračích jezdců*. Pojmenován je po prvním dračím jezdcí, který se také jmenoval Eragon. Svou identitu se dozví až v pozdější fázi příběhu, na začátku vyrůstá u svého strýce Gera (*Garrow*) a tety Marian spolu se svým bratrancem Roranem.

Během lovu najde modrý kámen, který se nejprve pokouší prodat místním řezníkovi Slounovi (*Sloan*). Nakonec si však vejce nechá a vylíhne se mu z něj drak. Při prvním fyzickém kontaktu s drakem se mu na ruce objeví znamení Dračích jezdců – „gedwey ignasia“. Zjišťuje, že drak je ženského pohlaví, a pojmenuje jej Safira (*Saphira*). Později se objevují dva cizinci – ra'zacové, kteří hledají dračí vejce. Ti nakonec zničí Gerovu farmu a zabijí jej, čímž začíná Eragonova cesta. Spolu se Safirou a místním vypravěčem, Bromem, se Eragon rozhodne pomstít svého strýce. Brom Eragona informuje o původu jeho jména, o Dračích jezdcích a učí jej šermu a magii. Dá mu také meč Zar'roc, který dříve patřil jezdcí Morzanovi, jenž pomáhal zlému králi Galbatorixovi při převratu. Později se spolu dostávají do města Teirm, kde se Eragon dozví, že Brom patří k Vardenům a že ra'zacové sídlí v pevnosti Helgrind. Eragon pravidelně sní o elfce Arye, která je v jeho snu uvězněna a mučena.

Když hrdinové dorazí do města Dras-Leona, jsou přepadeni ra'acy. Pomůže jim muž jménem Murtagh, avšak Brom je raněn a umírá. Před smrtí Eragonovi poví, že sám byl kdysi Dračím jezdcem a že jeho dračice se také jmenovala Safira. Eragon, Safira a Murtagh se dostávají do Gil'eadu, kde jsou přepadeni stínem Durzou (*Shade Durza*), který Eragona zajme a drží jej ve stejném vězení, ve kterém se nachází Arya. Murtagh a Safira jej zachrání společně s Aryou, která však zůstává v bezvědomí.

Nakonec se dostávají do Tronjheimu v Beorských horách. Murtagh je zajat Vardeny, jelikož vědí, že je synem Morzana. Eragon se seznamuje s Hrothgarem - králem trpaslíků a s Ajihadem – vůdcem Vardenů, zatímco se Arya zotavuje. Klid však netrvá dlouho a město je přepadeno armádou urgálů v čele s Durzou, kteří jsou však poraženi. Eragon si vysloužil přívlastek „Stínovrah“ (*Shadeslayer*).

Nedlouho po bitvě je však Ajihad přepaden a zabit a Murtagh je unesen. Novým vůdcem Vardenů se stává Nasuada, Ajihadova dcera. Eragon se vydává na cestu na sever do

Ellesméry, kde potkává královnu elfů Islanzadí a zjišťuje, že Arya je její dcera. Eragon a Safira se zde seznamují s elfím jezdcem Oromisem a jeho zlatým drakem Glaedrem, kteří učí Eragona. V Ellesmère se také koná slavnost „Pokrevní přísahy“ (*Blood-Oath Celebration*), která oslavuje starobylé pouto mezi elfy a draky, během níž je Eragon úplně vyléčen ze zranění způsobeného Durzou a získává schopnosti typické pro elfy – sílu, rychlost a lepší zrak.

Eragon zjišťuje, že armáda Galbatorixe se připravuje k útoku na Surdu, a proto vyráží na pomoc rebelům. Na bojišti však potká jiného jezdce, který zabíjí Hrothgara, a poznává v něm Murtagha. Zjišťuje, že po jeho únosu mu Galbatorix dal vejce a vylíhnu se mu krvavě rudý drak Trn (*Thorn*) a že zná Murtaghovo i Trnovo pravé jméno ve starověkém jazyce, tudíž mu musejí sloužit. Murtagh Eragona porazí, ale ušetří jej. Vezme si od něj meč Zar'roc a sdělí mu, že Eragon je Morzanův syn, a tudíž Murtaghův mladší bratr. Bitvu však vyhraje aliance Vardenů, trpaslíků a Surdy.

Mezitím se Roran, Eragonův bratranec, spolu s obyvateli vesnice doplaví do Surdy a připojí se k Vardenům. Eragon s Roranem se vydají do Helgrindu, kde porazí raz'acy a pomstí tak smrt Gera a zachrání Katrinu, snoubenku Rorana. K Vardenům se přidávají urgulové, osvobození od zlého kouzla, a v Tronjheimu si trpasličí klany volí nového krále, kterým se stává Orík.

Eragon se vrací do Ellesméry, kde mu Oromis sdělí, že pravým otcem Eragona nebyl Morzan, ale Brom, tudíž s Murtaghem mají společnou pouze matku. Eragon se také dozví, že Galbatorix čerpá svou sílu z „Eldunarí“, drahokamům podobným předmětům, ve kterých je uchována duše draka. Galbatorix je nesmírně mocný, protože získal téměř všechna Eldunarí. Glaedr se rozhodne dát své Eldunarí Eragonovi a Safiře ještě předtím, než se vydá s Oromisem do Gil'eadu.

Eragon se opět vrací k povstalcům a pomáhá jim dobýt město Feinster, přičemž díky Glaedrovu Eldunarí zjišťuje, že Oromis s Glaedrem jsou v Gil'eadu poraženi Murtaghem, kterého ovládal Galbatorix. Glaedr byl však stále schopen s Eragonem komunikovat s pomocí jeho Eldunarí.

Rebelové však pokračují v ofenzivě a dobíjejí města Belatona a Dras-Leona. Nasuada je unesena a Eragon se stává vůdcem rebelů. Eragon se díky proroctví dozví o ostrově Vroengard, kde nalézá dračí vejce a Eldunarí. Za Eldunarí vystupoval drak Umaroth, který jim sdělil, že během Galbatorixova povstání byla vejce spolu s Eldunarí uchována zde

a že byla vymazána paměť všem, kdo o tomto místě věděli až do té doby, než bude Galbatorix poražen.

Povstalci oblehnou hlavní město Království - Urû'baen. Eragon se utká s Galbatorixem a spolu s pomocí Murtagha a Aryi je Galbatorix konečně poražen.

Po jeho porážce je osvobozena Nasuada, která se stává novou královnou. Království zažívá rozkvět a Eragon se snaží obnovit řád Dračích jezdců. Mezi Dračí jezdce jsou přijati urgulové s trpaslíky. Arya se stává novou královnou elfů a dostává zelené vejce, ze kterého se vylíhne drak Fírnen. Na konci tetralogie Eragon opouští Alagaësi, aby našel nový domov pro Dračí jezdce.

4.2 Eragon – charakteristika

Po fyzické stránce je Eragon popisován jako průměrně vysoký, mladý muž s hnědými vlasy a hnědýma očima. Během jeho cestování spolu s Bromem zmužněl, získal svalovou hmotu a zbavil se dětinského vzhledu díky měsícům cestování a trénování. Stejně tak se během putování začal holit. Po oslavách Pokrevní přísahy byl díky dračí magii přeměněn na jakéhosi hybrida elfa a člověka. Odstín jeho kůže zesvětlal, zašpičatily se mu uši, a také se stal krásnějším. Jeho zrak, cit, čich, sluch i chuť se zостřily. Zbavil se dokonce i jizvy, která mu zůstala po zranění, které utrpěl při souboji s Durzou.

Eragon je velmi bystrým učedníkem, dobrým čarodějem a skvělým šermířem. Během mládí v Carvahallu byl výborným lovcem, takže je velmi úspěšný i v lukostřelbě. Všechna tato umění se naučil v relativně krátkém časovém intervalu. Zmíněné dovednosti byly navíc ještě umocněny po slavnostech Pokrevní přísahy. I když se stále nevyrovnal některým elfům, kteří trénovali stovky let, nebyl pro něj problém porazit jakéhokoliv člověka či trpaslíka. Jeho magické schopnosti jsou umocněny několika kouzelnými artefakty, jako je prsten „Aren“, opasek Belota Moudrého (*Belt of Beloth the Wise*) a Eldunari Glaedra a ostatních draků. Jeho schopnosti v oblasti magie jsou pozoruhodné vzhledem k tomu, že neovládá starověký jazyk ani zdaleka tak, jako například elfové. Později se naučil sesílat kouzla i neverbálně (tedy pouze myšlenkami) a na konci příběhu se dokonce dozvěděl i pravé jméno starověkého jazyka ve starověkém jazyce – tudíž jej ovládal a mohl jej i měnit.

Eragon je velmi zvědavý a učenlivý. Věř v řád, dobro a spravedlnost, a naopak se staví na odpor otroctví a krutovládě krále Galbatorixe. Další důležitou vlastností je respekt a úcta ke všemu živému. Snaží se neuchylovat k násilí, pokud to není nezbytně nutné. Je ale

také vytrvalý – i přes mnoho odmítnutí se neustále snaží získat Aryino srdce. Důležitá je také proměna v průběhu příběhu. Na začátku cesty je umíněný, zbrklý a lehkovážný mladík, kdežto na konci tetralogie se z něj stává zodpovědný, rozvážný a sebevědomý vůdce a bojovník. Je velmi obětavý a za všech okolností se snaží pomáhat všem okolo sebe.

Důležité je i zmínit jeho vztah k urgalům. Odjakživa se mu protivili a považoval je za nepřátele, proto nejprve nesouhlasil s Nasuadiným návrhem, aby se urgalové připojili k Vardenům. Později se ale spřátelil s vůdcem urgalů, Nar Garzhvogem, a také se postaral o to, aby urgalové neútočili na ostatní rasy či aby nebojovali mezi sebou. Celá jejich ideologie totiž stojí na boji, nicméně Eragon přišel s nápadem silových her, kde mohou mladí urgalové zápasit s ostatními rasami bez toho, aby někdo přišel k újmě.

Eragon je tedy nedílnou součástí celé tetralogie a je velmi zajímavé sledovat jeho hledání identity, změny v chování a zlepšování dovedností. Je jednoznačně kladnou postavou a všichni v jeho okolí k němu vzhlízejí a považují jej za symbol naděje na vítězství – jsou mezi nimi Vardenové, trpaslíci, elfové, obyvatelé Carvahallu a Surdy, a dokonce i urgalové.

4.3 Safira

Další důležitou postavou tetralogie je dračice Safira. Vejce, ze kterého se později vyklubala, bylo ukradeno Galbatorixovi z hlavního města Vardeny. Galbatorix se zoufale snažil najít někoho, komu by se z vejce vylíhнул drak, avšak neuspěl. Zloděj, který jej ukradl, byl zabit Morzanem, který chtěl vejce vrátit Galbatorixovi, ale Brom jej vystopoval, porazil jej a vejce zachránil. Následně bylo vejce předáváno mezi Vardeny a elfy, kteří se snažili najít nového Dračího jezdce, avšak dračice se nevylíhla. Kurýrem byla princezna Arya, ale ta byla po patnácti letech převážení přepadena a uvězněna Durzou, nicméně na poslední chvíli se jí podařilo kouzlem vejce teleportovat pryč. Následně jej našel Eragon.

Fyzický vzhled Safiry je charakteristický její barvou – jak už její název napovídá. Jak šupiny, tak její oči jsou výrazně modré. Ostny na jejím hřbetě ale nejsou modré, nýbrž bílé.

Safira je velmi moudrá a hrdá. Má v povaze radit jak Eragonovi, tak ostatním. Její hrdost byla dotčena například ve chvíli, když měla Glaedra a Oromise oslovovat „mistře“. Také Glaedra napadla poté, co se s ní odmítl spojit. Kromě královny Islanzadí se nikdy nikomu neuklonila. Také je velmi schopným letcem a užívá si boj – což je věc, ve které s ní

Eragon nesouhlasí. Nicméně v ostatních názorech má s Eragonem mnoho společného, jsou spolu velmi silně spjati a udělala by cokoliv pro Eragonovo bezpečí. V díle funguje jako společník, pomocník a občasný rádce hlavního hrdiny.

4.4 Arya

Arya Dröttning se narodila rok před převratem Galbatorixe, v době příběhu jí tedy je 103 let. Slovo Dröttning symbolizuje příjmení, respektive název jejího rodu. Toto slovo bylo přejato ze staré severštiny, konkrétně ze slova *dróttning*, které v překladu znamená „královna“.⁸⁰ Je princeznou Ellesméry a dcerou královny Islanzadí. Po ukradení vejce jej přenášela mezi Vardeny a elfy po dobu 15 let, než byla přepadena a zajata Durzou. Ten ji mučil v pevnosti Gil'ead, odkud ji Eragon zachránil. Od té doby byla po jeho boku po většinu jeho cesty. Na konci příběhu se stává novou královnou.

V příběhu je popisována jako velmi krásná, a to i na poměry elfů. Dalšími výraznými fyzickými rysy jsou dlouhé černé vlasy a zelené oči. Důležitá je také její výška – je totiž vyšší než většina mužů.

Arya je velmi schopnou kouzelnicí a šermířkou. Vzhledem k tomu, že ochraňovala dračí vejce, byly pro ni tyto schopnosti nezbytné. Stejně jako všichni elfové, Arya je rychlejší a silnější, než obyčejní lidé, a její smysly jsou velice ostré. Ve čtvrté knize se jí podaří zabít stína Varauga (*Shade Varaug*), díky čemuž si stejně jako Eragon, vyslouží titul „Stínovrah“. Během finální konfrontace se jí také podaří zabít Šruikana, Galbatorixova draka.

Důležitými znaky jejího charakteru je hrdost, zdrženlivost a občasná lhostejnost. Také je stoická, samotářská, asertivní a své emoce projevuje jen zřídka. Tyto vlastnosti mohou být následkem dlouhodobého věznění a mučení. Navzdory svému samotářskému postoji je velmi oddaná svým lidem a dokázala, že vydrží dlouhodobé strádání, aby se tajemství elfů nedostala do rukou Království. Také cítí potřebu pomáhat Eragonovi a Safíře, jelikož v nich, stejně jako ostatní, vidí novou naději.

Výrazná je Eragonova slabost pro Aryu, nicméně ona jeho city neopětuje. Autor v závěru tetralogie pouze naznačuje, že Arya možná začíná k Eragonovi něco cítit, ale Eragon Alagaësií opouští a více se čtenář již nedozví.

⁸⁰ http://www.yorku.ca/inpar/language/English-Old_Norse.pdf

4.5 Murtagh

Murtagh je synem Seleny a křivopřísežníka Morzana. Murtagh si prožil kruté dětství, jeho matka byla zamčená ve věži, takže se s ní skoro nevidal. Jeho otec po něm mrštil svůj meč, Zar'roc, a způsobil mu otevřenou ránu od ramene k boku. Když jeho matka zjistila, že čeká dítě, jehož otcem je Brom, utekla. Svěřila Eragona svému bratrovi a následně se vrátila na Morzanův hrad, kde zemřela na následky smrtelné nemoci. Mezitím se Brom utkal s Morzanem a porazil jej.

Murtagh vyrůstal bez otce a matky v hlavním městě Urû'baen a vychovával jej sám Galbatorix. Jednoho dne mu Galbatorix poručil, aby vedl prapor vojáků a napadl město Cantos, které mělo údajně skrývat povstalce. Poručil mu také, aby vyhladil všechny obyvatele bez ohledu na to, zda byli vinni či ne. Murtagh se pokusil utéct se svým učitelem Tornakem (*Tornac*), který byl ale během útěku zabit. Murtaghovi se nakonec podařilo z hlavního města uprchnout, nicméně na své cestě musel pokračovat sám.

Jeho starý známý mu poskytl útočiště. Murtagh se nechtěl vracet do Království a sloužit Galbatorixovi, ale vzhledem ke svému původu věděl, že by nebyl vítán ani u Vardenů. Když se dozvěděl o existenci nového Jezdce, rozhodl se stopovat ra'zacy v naději, že tohoto Jezdce najde, což se mu nakonec podařilo. Od té doby cestoval spolu s Eragonem, dokud nebyl unesen a donucen sloužit Galbatorixovi. Po porážce Galbatorixe Murtagh s Trnem odletěli na sever, jelikož oba věděli, že by je nikdo nepřijal kvůli jejich službě u Galbatorixe.

Murtagh je popisován jako mladý muž vysoké svalnaté postavy s šedýma očima a delšími černými vlasy. Jeho záda hyzdí dlouhá jizva, kterou mu způsobil jeho otec.

Je velmi schopným bojovníkem, protože byl trénován v šermu již od útlého dětství. Je také skvělým lukostřelcem a lovcem. Sám řadí lukostřelbu mezi své nejoblíbenější záliby. Také je zběhlý v magii a jeho kouzelnické schopnosti byly umocněny, když se mu vylíhnul drak Trn a když dostal od Galbatorixe dračí Eludnarí.

Na rozdíl od Eragona je Murtagh velmi klidný, pečlivý a rozvážný. Vzhledem ke svému nebezpečnému životu je také podezřívavý a samotářský. Další zásadní rozdíl mezi Eragonem a Murtaghem je ten, že Murtaghovi se nepřičí zabíjení. Uchyluje se k násilí, i když to není nezbytně nutné. Hlavním důvodem pro toto jednání je nejspíše skutečnost, že od dětství bojuje o přežití. Další negativní vlastností může být například velká pýcha,

umíněnost a tvrdohlavost. Mnoho negativních vlastností však bylo potlačeno ve chvíli, kdy se objevil Trn, který se stal jeho přítelem a oporou a Murtagh již nebyl na vše sám.

Murtaghova funkce v příběhu je jakási „temný odraz“ hlavního hrdiny. Ačkoliv je ve svém jádru postavou kladnou, projevuje velké množství záporných vlastností.

4.6 Roran

Roran je synem Gera a Mariany a také bratrancem Eragona a Murtagha z matčiny strany. Na začátku díla odchází do nedaleké vesnice Therinsford, kde pomáhá místnímu mlynáři, aby si vydělal nějaké peníze. Věří, že pokud našetří dostatek peněz, řezník Sloun dá svolení ke sňatku s jeho dcerou Katrinou. Po smrti Gera se však vrací do Carvahallu.

Po nějaké době se v Carvahallu objeví ra'zacové s oddílem vojáků, aby jej zajali. Roran však uprchne do hor. Ra'zacové čekají několik dnů a s obyvateli vesnice velmi krutě zacházejí, což vyústí v rebelii vesničanů. Roran se zasnoubí s Katrinou i bez souhlasu jejího otce. Když se to Sloun dozví, zradí vesničany a vydá Rorana ra'zacům. Roranovi se sice podaří uniknout, ale ra'zacové zajmou Katrinu a opustí Carvahall. Roran a vesničané si uvědomí, že musejí uniknout. Vydají se tedy do města Narda, kde získají loď a doplují na jih do Surdy, kde se přidají k Vardenům.

Roran dokáže, že je schopným vůdcem a bojovníkem. Pro Vardeny je důležitou postavou a vítězství v několika bitvách bylo dosaženo právě díky jeho pomoci. Za jeho zásluhy jej na konci příběhu Nasuada odmění přidělením titulu hraběte a jako panství mu získá údolí Palancar (*Palancar Valley*).

Roran je popisován jako mladý a svalnatý muž s šedýma očima a hnědými vlasy. Během svého putování si také nechává narůst plnovous. Důležitá je pro něj jeho zbraň – kladivo, které mu vysloužilo přízvisko „Kladivo“ (*Roran Stronghammer*).

Jeho kvality se však prokázaly až ve druhém díle, kdy vedl povstání vesničanů proti Království. Ačkoliv v minulosti nebojoval, díky dlouhým rokům práce na farmě získal přirozenou sílu a houževnatost. Díky tomu je také přesvědčený o tom, že o výsledcích soubojů by měla rozhodovat síla a umění ovládat zbraně, nikoliv kouzla a magie.

Roran od druhého dílu příběhu funguje jako druhý hlavní hrdina, jehož dějovou linku sledujeme. Dodává příběhu epičtější rozsah a prohlubuje jeho děj. I u něj dochází k jistě

proměně. Začíná jako pomocník mlynáře, ale později se z něj stává dobrý bojovník a vůdce, a na konci příběhu je povýšen do šlechtického stavu.

4.7 Brom

Brom je bývalý dračí Jezdec a zároveň otec Eragona. Tuto skutečnost se ale čtenář dozví až v průběhu třetí knihy. Byl jedním z hlavních odpůrců vlády Galbatorixe a během bojů přišel o svou dračici, která se také jmenovala Safira. Jeho dračici zabil Morzan, kterého později Brom vystopuje a porazí. S Morzanovou manželkou Selenou měl syna – Eragona. Také pomáhal při krádeži Safiřina vejce a po narození Eragona se uchýlil do Carvahallu, aby na něj dohlížel. V průběhu putování s Eragonem ale umírá, když je zabit ra'zacy.

I na svůj pokročilý věk je velmi dobrým šermířem a bojovníkem. Také skvěle ovládá starověký jazyk a umění magie. Porazil nejen tři Krivopřísežníky, ale i jejich draky, a to bez pomoci toho svého.

Je popisován jako stařec s bílým plnovousem a prořídými stříbrnými vlasy. Vzhledem ke svému pokročilému věku používá hůl jako podporu, avšak stále je schopen bojovat a trénovat Eragona. Během svých učednických let byl popisován jako schopný a zvědavý žák. Byl velmi silným a moudrým Jezdcem. Sám věří v to, že moudrost je důležitější, než síla. Byl žákem Oromise a velmi vzhlížel k Morzanovi, který toho zneužíval. Po převratu, když přišel o svou dračici, již vůči Morzanovi cítil jen nenávist.

Ačkoliv v příběhu vystupuje pouze v první knize, jeho role je velmi důležitá. Je totiž otcem a zároveň učitelem a moudrým rádcem, který usměrňuje Eragona a pomáhá mu. Má klíčový vliv na vývoj hlavního hrdiny na počátku příběhu. V této funkci později pokračuje Oromis, avšak vztah mezi Eragonem a Oromisem není tak intenzivní a důležitý, jako v případě Broma.

5. Prostředí a motivy díla

Celý příběh se odehrává v sekundárním světě, který je pro celé dílo nesmírně důležitý. Najdeme zde mnoho fantasy prvků, které jsou zde obsaženy pro zvýšení autentičnosti sekundárních světů. Pro příběh je charakteristická fyzicko-geografická diverzita: svět je rozdělen politickými hranicemi mezi několik říší, přičemž hlavní je Království, v jehož čele stojí Galbatorix. Další důležitou vlastností tohoto světa jsou rasy, které jej obývají – elfové, trpaslíci, lidé, ra'zacové, urgulové, draci, kočkodlaci, stínové a ostatní zajímavé bytosti, které jsou propojeny s existencí sekundárních světů. Také zde nalezneme autentické jazyky, magii, mocné artefakty a zajímavé postavy.

Stejně tak jako Bilbo Pytlík (*Bilbo Baggins*) či ostatní hobiti z *Pána prstenů*, i Eragon začíná svůj příběh na okraji celé země, kde žije poklidný život. Tyto postavy nemají téměř žádné znalosti o světě za hranicemi jejich domovů, dokud je neočekávaný sled událostí nedonutí své domovy opustit a vydat se na dlouhou cestu plnou nebezpečí. Na této cestě postupně celý svět poznávají a spolu s nimi tento svět poznává i čtenář.

Ve fantasy dílech situovaných v sekundárních světech postavy často cestují, proto autoři doplňují své knihy o mapy. Díky těmto mapám je pro čtenáře mnohem jednodušší vyhledat polohu hlavních postav či lépe pochopit politickou situaci sekundárního světa.

Nejdůležitějším motivem celého příběhu je boj dobra a zla. Zlo se zrodilo v době, kdy zemřela Galbatorixova dračice a řád Jezdců mu odmítl dát nové vejce. V tu chvíli se Galbatorix rozhodl řád zradit a za pomoci Morzana dračí vejce ukrást a donutit draka k poslušnosti pomocí temné magie. Přidali se k němu další Jezdci, takzvaní Křivopřísežníci (*Forsworn*). Rozpoutali povstání a pozabíjeli všechny ostatní Jezdce. Křivopřísežníci však zemřeli během soubojů, nebo na následky šílenství či nadměrného používání magie. Galbatorix však zůstal králem a vládne Království.

Jeho krutovláda je patrná zejména ve druhém díle tetralogie, v kapitolách, které pojednávají o Roranovi. Vojáci a ra'zacové se zde dopouštějí násilností na nevinných lidech. Obyvatelé Království nemohou projevit známky sebemenšího vzdoru bez toho, aby byli krutě potrestáni. Galbatorix potlačuje práva obyvatel, čímž upevňuje svou moc, a je jen otázkou času, kdy napadne království trpaslíků či elfů. Na druhé straně je Eragon s povstalci, kteří chtějí jeho krutovládu ukončit. Mezi povstalci se však také najdou záporné postavy, které hrdiny příběhu dříve či později zradí, nebo projevují negativní aspekty svého

charakteru jinými způsoby – například pohrdáním, nedůvěrou či záští vůči ostatním kladným postavám. Příkladem mohou být kouzelníci Dvojčata (*The Twins*), řezník Sloun, elf Vanir či Murtagh.

Eragon se nechce snižovat k zabíjení. Je pro něj velmi nemorální zabít, když celá jeho ideologie a odpor ke Galbatorixovi jsou založeny právě na záchraně životů. Proto nesouhlasí s Murtaghem, který sice vzdoruje Galbatorixovi, ale zabíjení se mu nepřičí. Sám se tedy často zamýšlí nad tím, zda má celá válka mezi povstalci a Galbatorixem smysl a zda se tedy sami nesnižují na úroveň zlého krále.

Velmi důležitou roli v celé tetralogii hraje rodina. Hledání identity je velmi spjato právě s rodinou hlavního hrdiny, ačkoliv pravdu o svém skutečném otci se Eragon dozví až ve třetím díle. Na rodinné vztahy není kladen příliš velký důraz v průběhu prvního dílu, kde se Eragon snaží pomstít smrt svého strýce a je přesvědčený o tom, že jeho bratranec Roran je jediný žijící člen jeho rodiny. Eragon je hluboce raněn, když se dozví, že Murtagh je jeho bratr, a tudíž jeho otcem byl Morzan. Tato myšlenka Eragona v průběhu třetího dílu velmi trýzní a snaží se s ní vyrovnat. Přesvědčuje sám sebe, že důležitější je, kdo jej vychoval, nikoliv kdo je jeho biologickým otcem. Toto psychické trauma je vyřešeno a Eragonovi se uleví, když se dozví, že jeho skutečným otcem byl Brom.

Rodina hraje důležitou roli i u jiných postav, než u Eragona. Řezník Sloun se uchýlí k tomu, že zradí Rorana a vesničany. Hlavní motivací k tomuto činu však není strach o sebe, ale o dceru Katrinu. Ra'zacové ale nakonec Slouna mučí a vypíchnou mu oči. Když jej Eragon najde, nesníží se k tomu, aby zrádce na pokraji smrti zabil, ale naopak mu pomůže a za pomoci kouzel jej pošle do Ellesméry. Jako trest však na něj uvrhne kletbu, která mu zabrání vidět či promluvit se svou dcerou. Sloun se nakonec do Ellesméry dostal a na konci příběhu mu Eragon vrátí zrak, aby viděl svou dceru a vnučku; stále však s nimi nemůže mluvit.

Murtagh zná svou identitu, kvůli níž je zajat Vardeny. Ví, že Galbatorix je zlý, a proto uprchne z hlavního města. Kvůli svému původu není nikde vítán, a dokonce i po porážce Galbatorixe se musí uchýlit mimo Království, protože obyvatelé by mu nikdy neodpustili jeho prohřešky, které spáchal pod nadvládou Galbatorixe. Je si také vědom, že by jej nepřijali, i když se při první příležitosti obrátil proti němu.

Důležitá je také proměna Eragona v průběhu celého příběhu. Na počátku je chlapec, který vyrůstá se svým strýcem v chudé vesnici. Svou cestu začíná jako nerozvázný,

horkokrevný mladík, kterého se snaží usměrnit a trénovat jeho otec Brom – jehož identitu Eragon nezná. Ten však umírá, ale Eragon se seznamuje s Aryou a Murtaghem, kteří mu pomáhají na konci první knihy. V pokračování Eragon prochází další důležitou fází výcviku, kdy mu pomáhá Oromis. V Ellesmére Eragon poznává způsoby elfů a Oromis jej usměrňuje a odhaluje mu nová fakta, možnosti a ideje. To vše má důležitý vliv na Eragonovo chápání světa. Na konci druhého dílu Eragon zjišťuje, kdo je Murtagh a kdo je jeho otec. Eragonův charakter prošel zásadními změnami a jeho jednání se změnilo – je svědomitější, rozvážnější a hlavně moudřejší. Ve třetí a čtvrté knize už ale není veden učitelem, jako byli například Brom a Oromis, ale jedná samostatně.

Spolu s Eragonem prochází jistým vývojem i Safira. Dalšími postavami, které projdou určitými změnami, jsou Nasuada, která se stane vůdkyní Vardenů po svém otci, a Roran, který se stal zodpovědný za ostatní vesničany poté, co se dostali do konfliktu s vojáky Království a ra'zacy.

Dalším důležitým motivem je soužití rozdílných ras v jednom světě. Příslušníci jednotlivých ras si nerozumějí a jsou od sebe odloučení. Lidé ze Surdy, Vardenové, elfové a trpaslíci spolu kooperují minimálně, a právě až povstání proti Galbatorixovi je spojí a tyto rasy mezi sebou musí najít společné porozumění. Všechny rasy ale spojuje jedno – nenávisť k urgálům. Stejný postoj vůči nim má i Eragon. I urgalové se však později přidávají na stranu rebelů a Eragon pro ně nakonec najde pochopení a svůj postoj přehodnotí.

Etický význam Paoliniho příběhu je důležitý nejen pro děti a dospívající čtenáře, ale i pro dospělé publikum. Vyzdvihuje význam přátelství, tolerance, lásky a hlavně rodiny. To vše na pozadí velkého epického příběhu, zasazeného do sekundárního světa plného fantasy prvků, kde dobro zvítězí nad zlem, což je jistě pro mladé čtenáře hlavní důvod pro četbu *Odkazu Dračích jezdců*. Autor se mnohonásobně zamýšlí nad různými morálními a etickými otázkami, na které se mladý Eragon během svého putování snaží najít odpovědi. Mladí čtenáři mohou z tohoto díla načerpat morální zásady a samotný Eragon se pro ně může v jisté míře stát vzorem.

6. Závěr

Tato bakalářská práce byla rozdělena na pět klíčových částí, jejichž cílem bylo analyzovat dílo mladého amerického spisovatele Christophera Paoliniho.

První kapitola vymezila důležitou terminologii a typologii fantasy literatury. Na základě získaných poznatků můžeme tetralogii *Odkaz Dračích jezdců* zařadit k hrdinské vyšší fantasy, odehrávající se v sekundárním světě.

Ve druhé kapitole je stručně shrnut život autora a také výčet významných děl, která Paoliniho inspirovala a motivovala k tvorbě. Výjimečnost autora tkví v tom, že první díl této tetralogie s názvem *Eragon* napsal již ve svých patnácti letech.

Velmi důležitou kapitolou této bakalářské práce je srovnání děl Paoliniho a Tolkiena. Oba autoři vytvořili epická díla, situovaná v sekundárních světech, nicméně Tolkienův svět je po stránce geografické i mytologické znatelně realističtější a sofistikovanější. Inspirace tradiční dobrodružnou literaturou je v díle Tolkiena velmi patrná, obzvláště v případě tvorby názvů či bytostí, nacházejících se v příběhu. Při důkladné analýze umělých jazyků je velmi důležitá Tolkienova znalost lingvistiky. Kromě živých jazyků se Tolkien zabýval také tvorbou dialektů či mrtvých jazyků. Paolini však v *Odkazu Dračích jezdců* velmi důmyslně zpracoval starověký jazyk, který má kromě verbální komunikace i jiná, originální využití. Tolkienova literatura je náročnější a komplikovanější než dílo Paoliniho, který se převážně snaží o popularizaci fantasy literatury, a to hlavně v řadách mladých čtenářů, pro které je tento druh literatury velice atraktivní. Zatímco Paolini se převážně orientuje spíše na děj a epiku příběhu, Tolkien klade důraz na konkrétní motivy. Závěr kapitoly se věnuje srovnání filmových adaptací obou autorů, a i v tomto ohledu je Tolkien úspěšnější.

Začátek předposlední kapitoly tvoří stručné shrnutí příběhu, ve kterém jsou vymezeny důležité události, které měly zásadní vliv na hledání identity a vývoj osobnosti hlavního hrdiny. Také je zde vymezena typologie hlavních postav, jejich charakteristika a funkce v příběhu.

Poslední kapitola se věnuje funkci a roli světa, který je nedílnou součástí této tetralogie. Tvoří důležité pozadí potřebné pro fantasy prvky a také dodává příběhu na epičnosti a čtivosti, což ocení zejména dospívající čtenáři, protože kniha není náročná na četbu. Součástí této kapitoly je i interpretace hlavních motivů, kterými jsou například boj dobra a zla, důležitost rodinných vazeb, vnitřní konflikty postav, dospívání, proměna a vývoj

hlavního hrdiny či soužití rozdílných ras a důležitost jejich vzájemné akceptace. Závěr této kapitoly je věnován významu tohoto příběhu v rámci dětské literatury. Hlavní hrdina se během své cesty mnohokrát snaží nalézt odpovědi na otázky, které se vztahují k důležitým etickým a morálním problémům a které také hrají klíčovou roli v utváření jeho osobnosti. Mladí čtenáři rozhodně mohou v Paoliniho díle načerpat nové morální hodnoty či ponaučení.

Paolini čelí velké kritice, která je založena na neoriginalitě. Nicméně je důležité si uvědomit, že je velice náročné vytvořit suverénně originální příběh v rámci fantasy literatury. Relevantním aspektem je také dospívání autora, které je patrné v pozdějších dílech tetralogie, kdy se děj stává originálnější, strukturovanější a dospělejší.

Bylo by jistě poutavé v budoucnu analyzovat další vývoj autora v jeho následujících dílech. Paolini se s každým dalším napsaným příběhem zdatně zlepšuje a jeho díla jsou kvalitnější. Součástí práce je stručná analýza umělých jazyků Tolkiena, které by také v budoucnu stály za detailnější zpracování.

7. Bibliografie

7.1 Primární literatura

PAOLINI, Ch. *Brisingr*, přeložila ZUMROVÁ O.. Havlíčkův Brod: Fragment, 2009. ISBN 978-80-253-0775-5.

PAOLINI, Ch. *Eldest*, přeložila MACHÚTOVÁ O.. Havlíčkův Brod: Fragment, 2006. ISBN 80-253-0220-2.

PAOLINI, Ch. *Eragon*, přeložila MACHÚTOVÁ O.. Havlíčkův Brod: Fragment, 2004. ISBN 80-7200-978-8.

PAOLINI, Ch. *Inheritance*, přeložila STANÍČKOVÁ O.. Havlíčkův Brod: Fragment, 2012. ISBN 978-80-253-1366-4.

TOLKIEN, J.R.R. *Hobit*, přeložil Vrba F.. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-802-8.

TOLKIEN, J.R.R. *Nedokončené příběhy*, přeložila POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ S.. Praha: Mladá fronta, 2003. ISBN 80-204-0453-8.

TOLKIEN, J.R.R. *Pán prstenů: Dvě věže*, přeložila POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ S.. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-830-3.

TOLKIEN, J.R.R. *Pán prstenů: Návrat krále*, přeložila POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ S.. Praha: Argo, 2007, ISBN 978-80-7203-832-9.

TOLKIEN, J.R.R. *Pán prstenů: Společenstvo prstenu*, přeložila POŠUSTOVÁ S.. Praha: Mladá fronta, 1990. ISBN 80-204-0105-9.

TOLKIEN, J.R.R. *Silmarilion*, přeložila POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ S.. Praha: Argo, 2008. ISBN 978-80-257-0043-3.

7.2 Sekundární literatura

EKMAN S. *Here Be Dragon: Exploring Fantasy Maps and Settings*. Middletown CT: Wesleyan University Press, 2013. ISBN 978-0-8195-7323-3.

HARGREAVES J. *Malá historie draků*, Praha: Dokořán, 2018. ISBN 978-80-7363-874-0.

HUME K. *Fantasy and Mimesis: Responses to Reality in Western Literature*. New York: Methuen, 1984. ISBN 978-0416980200.

HUNT P. a LENZ M. *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*. New York: Continuum, 2001. ISBN 0-8264-4936-0.

JACKSON R. *Fantasy: The Literature of Subversion*. London: Routledge, 2008. ISBN 978-0415025621.

MCCORMICK L.W. *Christopher Paolini (All About the Author)*. New York: Rosen Pub Group, 2013. ISBN 978-1-4488-6939-8.

MEDLESOHN F. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown CT: Wesleyan University Press, 2008. ISBN 978-0-8195-6868-7.

PRINGLE D. et al. *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2002.

ISBN 80-00-01126-3.

SULLIVAN C.W. *High fantasy*. In HUNT P. (Ed.) *International Companion Encyclopedia of Children's Literature, Volume I*. Abingdon: Routledge, 2004, s. 436-446. ISBN 0-203-32566-4.

WHEELER J.C. *Christopher Paolini (Children's Author)*. Edina: ABDO Publishing Company, 2007. ISBN 978-1-59679-765-9.

WOLFE G. *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy: A Glossary and Guide to Scholarship*. Westport: Greenwood Press, 1986. ISBN 978-0313229817.

7.3 Internetové zdroje

ARTHUR R.G. (15.4.2019). *English-Old Norse Dictionary*.

Dostupné z: http://www.yorku.ca/inpar/language/English-Old_Norse.pdf

DU ISLINGR (10.4.2019). *Christopher Paolini on The Inheritance Series*.

Dostupné z: <https://theinheritancecycle-duislingr.weebly.com/the-inheritance-cycle.html>

GLASSMAN P. (26.2.2019) *Comment on Eragon*.

Dostupné z: <http://www.eragon.cz/o-knihach/1-dil-eragon/>

PAOLINI.NET (26.2.2019) *Christopher Paolini*.

Dostupné z: <https://www.paolini.net/biographies/christopher-paolini-full/>

PAOLINI.NET (7.4.2019). *Nods and Inspirations Within the Inheritance Cycle*.

Dostupné z: <https://www.paolini.net/2015/01/23/nods-inheritance-cycle/>

STUDIUM PSYCHOLOGIE (15.3.2019). *Představivost a fantazie*.

Dostupné z: <https://www.studium-psychologie.cz/obecna-psychologie/10-predstavivost-a-fantazie.html>.

THE NUMBERS (11.4.2019a). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (2001)*.

Dostupné z: <https://www.the-numbers.com/movie/Lord-of-the-Rings-The-Fellowship-of-the-Ring-The#tab=summary>

THE NUMBERS (11.4.2019b). *The Lord of the Rings: The Two Towers (2002)*.

Dostupné z: <https://www.the-numbers.com/movie/Lord-of-the-Rings-The-Two-Towers-The#tab=summary>

THE NUMBERS (11.4.2019c). *The Lord of the Rings: The Return of the King (2003)*.

Dostupné z: <https://www.the-numbers.com/movie/Lord-of-the-Rings-The-Return-of-the-King-The#tab=summary>

THE NUMBERS (11.4.2019d). *The Hobbit: An Unexpected Journey (2012)*.

Dostupné z: <https://www.the-numbers.com/movie/Hobbit-An-Unexpected-Journey-The#tab=summary>

THE NUMBERS (11.4.2019e). *The Hobbit: The Desolation of Smaug (2013)*.

Dostupné z: <https://www.the-numbers.com/movie/Hobbit-The-Desolation-of-Smaug-The#tab=summary>

THE NUMBERS (11.4.2019f). *The Hobbit: The Battle of the Five Armies (2014)*.

Dostupné z: <https://www.the-numbers.com/movie/Hobbit-The-Battle-of-the-Five-Armies-The#tab=summary>

THE NUMBERS (11.4.2019g). *Eragon (2006)*.

Dostupné z: <https://www.the-numbers.com/movie/Eragon#tab=summary>

THE ONE WIKI TO RULE THEM ALL (22.2.2019). *Middle-earth*.

Dostupné z: <https://lotr.fandom.com/wiki/Middle-earth>

TOLKIEN J.R.R. (2.3.2019). *On Fairy Stories*.

Dostupné z: <http://brainstorm-services.com/wcu-2004/fairystories-tolkien.pdf>

TYALIE TYELELLIVA (10.4.2019). *List of Tolkien's Languages*.

Dostupné z: <http://www.oocities.org/tyalie/langlst.html>

WIKIPEDIA: THE FREE ENCYCLOPEDIA (12.3.2019a). *Fantasy*.

Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy>

WIKIPEDIA: THE FREE ENCYCLOPEDIA (12.3.2019b). *Fantasy literature*.

Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_literature

7.4 Zdroje obrázků

WIKIPEDIE: OTEVŘENÁ ENCYKLOPEDIE (25.4.2019). *Christopher Paolini at Lucca Comics and Games 2012*. Dostupné z:

https://cs.wikipedia.org/wiki/Christopher_Paolini#/media/File:Christopher_Paolini_-_Lucca_Comics_and_Games_2012.JPG

PAOLINI.NET (25.4.2019a). *The Evolution of a Map*. Dostupné z: <https://www.paolini.net/wp-content/uploads/2015/01/Colored-Pencil-Map-2-pic-2-pnet.jpg>

PAOLINI.NET (25.4.2019b). *The Evolution of a Map*. Dostupné z: <https://www.paolini.net/wp-content/uploads/2015/01/Colored-Pencil-Map-1-pnet.jpg>

PAOLINI.NET (25.4.2019c). *The Evolution of a Map*. Dostupné z: https://www.paolini.net/wp-content/uploads/2015/01/Alagaesia-for_fan_mail.jpg

FANPOP (25.4.2019). *Map of Middle Earth*. Dostupné z: <http://images4.fanpop.com/image/photos/19700000/middle-earth-middle-earth-19796069-1600-1200.jpg>

7.5 Televizní pořady

EBEN, M. Christopher Paolini, In: *Na plovárně* [televizní pořad]. ČT, 2012. ČT2 17.6.2012.

Obrázkové přílohy

Alagaësie



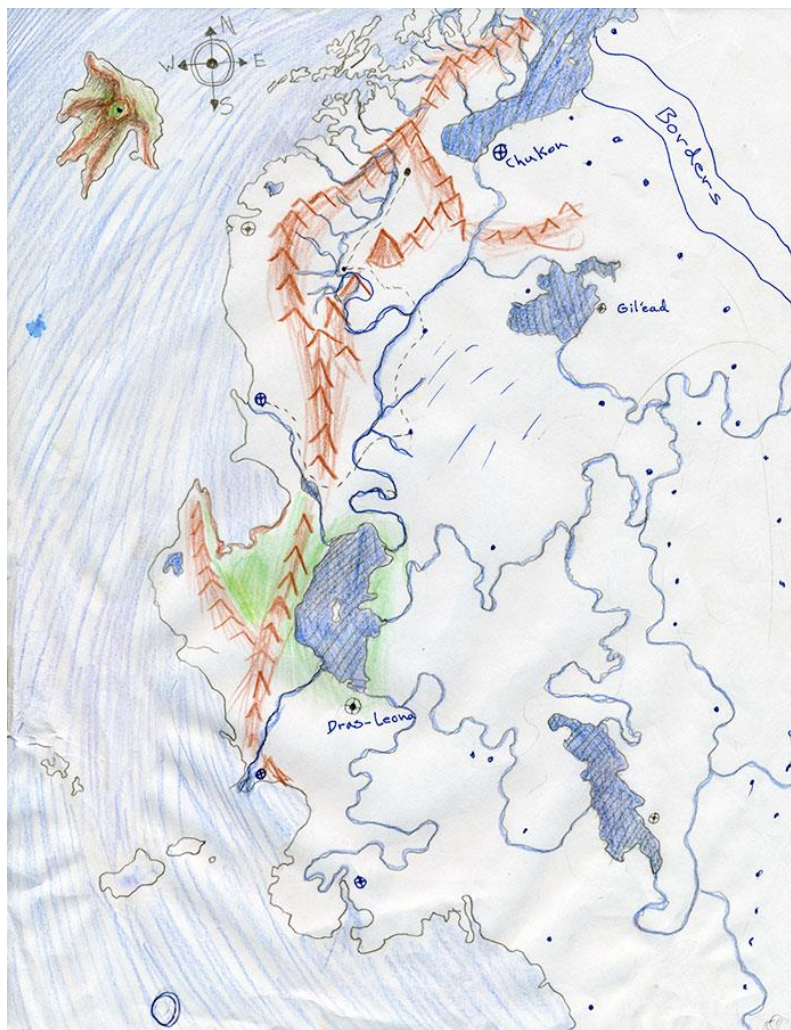
Dostupné z: https://www.paolini.net/wp-content/uploads/2015/01/Alagaesia-for_fan_mail.jpg

Středozem (*Middle Earth*)



Dostupné z: <http://images4.fanpop.com/image/photos/19700000/middle-earth-middle-earth-19796069-1600-1200.jpg>

Jeden z prvých konceptů Alagaësie



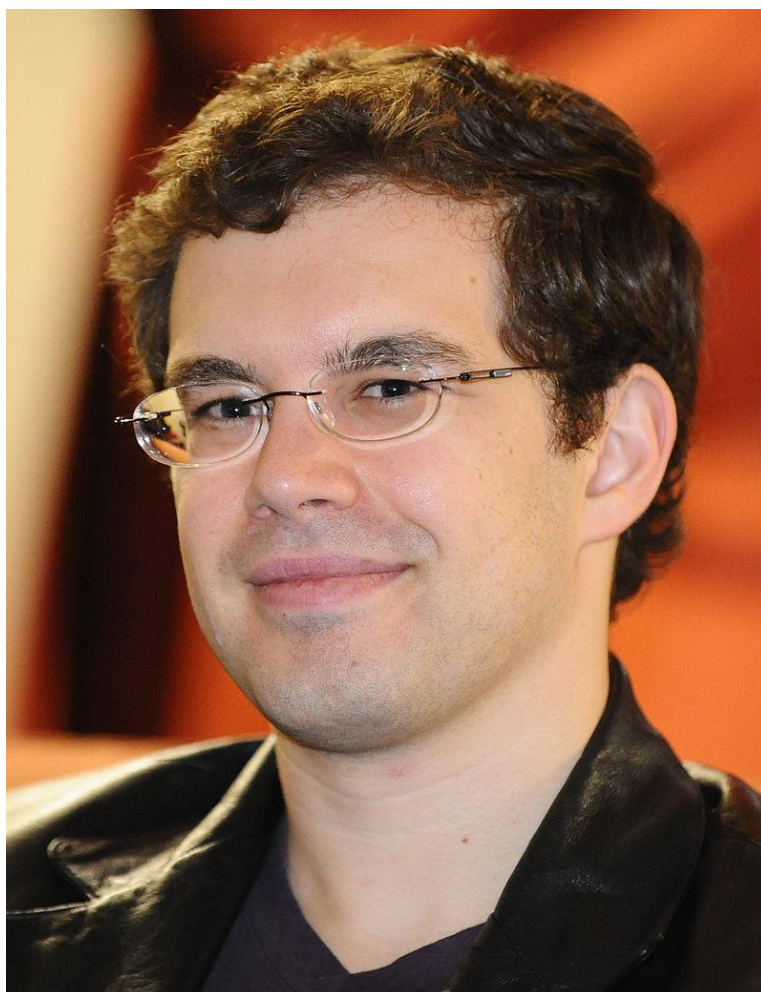
Dostupné z: <https://www.paolini.net/wp-content/uploads/2015/01/Colored-Pencil-Map-1-pnet.jpg>

Jeden z prvních konceptů Alagaësie



Dostupné z: <https://www.paolini.net/wp-content/uploads/2015/01/Colored-Pencil-Map-2-pic-2-pnet.jpg>

Autor – Christopher Paolini



Dostupné z:

[https://cs.wikipedia.org/wiki/Christopher_Paolini#/media/File:Christopher_Paolini
_-_Lucca_Comics_and_Games_2012.JPG](https://cs.wikipedia.org/wiki/Christopher_Paolini#/media/File:Christopher_Paolini_-_Lucca_Comics_and_Games_2012.JPG)