

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV ANGLISTIKY

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

HOBIT Z HLEDISKA JUNGOVY ARCHETYPOLOGIE

Vedoucí práce: Mgr. Tomáš Jajtner, Ph.D. et Th.D.

Autor práce: Martin Rozkopal

Studijní obor: AjL – FjL/uSŠ

Ročník: 3

2023

Prohlašuji,

že jsem autorem této kvalifikační práce a že jsem ji vypracoval pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

V Českých Budějovicích dne 3. 5. 2023

Martin Rozkopal

Poděkování

Tímto bych chtěl vyjádřit své díky Mgr. Tomáši Jajtnerovi, Ph.D. et Th.D. za jeho podporu při psaní této práce, za prvotní nasměrování správným směrem při volbě tématu, za poskytnutí knižní inspirace a za neustálou a podnětnou zpětnou vazbu k postupně vznikajícímu textu. V neposlední řadě patří poděkování též rodinným příslušníkům za psychickou i technickou podporu a také všem přátelům, se kterými jsem mohl o tématu Jungovy psychologie a světu J. R. R. Tolkiena diskutovat.

Anotace

V předložené bakalářské práci podrobuji knihu *Hobit* od J. R. R. Tolkiena jungiánské psychologické analýze pohádek podle Marie-Louise von Franz za účelem odhalení psychologických významů, které se v příběhu mohou nacházet, přičemž je k práci využito jak poznatků z děl C. G. Junga o analytické psychologii, tak knih a prací jeho následovníků. Samotnou analýzou jsou postupně odhalovány symboly a archetypy, které srovnávám s jejich paralelami ve světových mýtech, pohádkách a kultuře vůbec. Takto se zabývám místy, postavami, předměty i bytostmi, které se v příběhu vyskytují. Výsledkem je syntéza a vysvětlení psychologického významu této pohádky jako celku.

Klíčová slova

J. R. R. Tolkien, C. G. Jung, *Hobit*, pohádka, archetyp, Marie-Louise von Franz

Abstract

In this bachelor's thesis I analyse the book *The Hobbit* by J. R. R. Tolkien by means of Jungian psychological analysis of fairy tales by Marie-Louise von Franz in order to discover potential psychological meanings in the story. This thesis is based on works of C. G. Jung about analytical psychology as well as books and papers of other Jungian authors. While analysing the text, symbols and archetypes are discovered and related to its counterparts in myths, fairy tales and pop-culture around the world. I focus on characters, places, artifacts and creatures that are present in the text. The result is a psychological meaning of the story that is synthesised and explained.

Key words

J. R. R. Tolkien, C. G. Jung, *The Hobbit*, fairy tale, archetype, Marie-Louise von Franz

Obsah

Úvod	8
První část	9
1. Vymezení pojmů hlubinné psychologie C. G. Junga	9
1.1 Vědomí a nevědomí	9
1.2 Archetyp, symbol, individuace	11
1.3 Endopsychické a eksternpsychické funkce	12
1.4 Dominantní a méněcenné funkce	13
2. Archetypy	14
2.1 Stín	14
2.2 Animus, Anima	15
2.3 Hrdina	16
2.4 Bytostné Já	17
2.5 Matka	18
2.6 Moudrý stařec, Otec	19
2.7 Kejklíř	20
2.8 Puer – Božské dítě	20
2.9 Persona	21
3. Interpretace pohádek	21
3.1 Autoři interpretací pohádek a mýtů	21
3.2 Strukturální analýza Vladimira J. Proppa	22
3.3 Interpretace pohádek podle Marie-Louise von Franz	22
3.4 Postup interpretace	23
3.5 Amplifikace	24
Druhá část	26
4. Analýza textu	26
4.1 Shrnutí příběhu	26
4.2 Místo	27
4.3 Hlavní postavy	29
4.4 Symbolika počtu postav	31
4.5 Symboly a amplifikace v příběhu	32
4.6 Hobit a hobití nora	32

4.7.	Gandalfova návštěva, počátek výpravy	34
4.8.	Trpasličí hostina	34
4.9.	Trpaslík jako symbol	36
4.10.	Původ Thorinovy družiny, motivace.....	37
4.11.	Gandalf jako archetyp otce, Bilbo součástí výpravy.....	38
4.12.	Tři zlobři, starodávné meče	39
4.13.	Odpočinek v Elrondově domě	41
4.14.	Symbol Měsíce.....	42
4.15.	Mlžné hory a polapení skřety	43
4.16.	Jeskyně jako symbol	44
4.17.	Hádky ve tmě, Glum a prsten, Bilboův soucit	45
4.18.	Symbolika prstenu.....	46
4.19.	Vrrci, oheň a orli	49
4.20.	Medděl a regenerace těla i ducha.....	51
4.21.	Vstup do Temného hvozdu, Pavouci a Žihadlo.....	52
4.22.	Elfové, stagnace v žalářích	53
4.23.	Útěk z vězení, sudy	54
4.24.	Jezerní město, výprava k Hoře.....	55
4.25.	Cesta na Osamělou horu, Lupič Bilbo	56
4.26.	Drak Šmak a království Pod Horou	58
4.27.	Prázdná Hora, Bard a konec Šmaka	59
4.28.	Stahují se mračna, Arcikam.....	60
4.29.	Bitva pěti armád, obrození království	61
4.30.	Cesta zpátky	62
	Závěr.....	63
	Bibliografie	64

Úvod

Ve své práci se budu zabývat knihou *Hobit, aneb cesta tam a zase zpátky* (*The Hobbit or There and Back Again*) autora J. R. R. Tolkiena.

Knihu budu zkoumat z hlediska teorie Carla Gustava Junga o nevědomí a archetypech, za pomoci informací a dat jak přímo z Jungových učení, tak i z návazných rozvíjejících děl pokračovatelů a pokračovatelek jungiánského učení, jakými jsou například Jolanda Jacobi, nebo Marie-Louise von Franz. V první části shrnu nejdůležitější termíny a vymezím klíčové pojmy Jungovy hlubinné psychologie – co je nevědomí, jak je strukturováno, jaké jsou psychické funkce, co je kolektivní nevědomí a co jsou archetypy. U samotných archetypů pak dále popíšu jejich význam a příklady výskytu ve světové literatuře a mytologii. Poskytnu též náhled do interpretační metody M.-L. von Franz a krátce i do teorie pohádkových funkcí podle V. Poppa.

V druhé části pak budu postupovat analýzou a interpretací textu samotné knihy. K tomu využiji metodu, kterou užívala Marie-Louise von Franz při interpretaci pohádek – budu postupovat příběhem a snažit se odhalit a popsat co nejvíce symbolů, které pak amplifikuji, tj. pokusím se najít co nejvíce možných paralel v literatuře, pohádkách a mýtech. Také budu odhalovat archetypy, které se v příběhu objeví, jakou na sebe berou podobu a jakou hrají roli v příběhu. Zaměřím se i na motivy, které pro samotný příběh *Hobita* nemají klíčový význam, ale jsou nedílnou součástí navazující trilogie *Pán prstenů* (*The Lord of the Rings*), jako je motiv prstenu a postavy Gluma. Využiji též poznatky ze strukturální analýzy pohádek Vladimira Proppa. Během toho se pokusím takto amplifikovaný příběh převádět do termínů hlubinné psychologie a odhalovat případný psychologický význam zkoumaného příběhu.

Účelem práce je prozkoumat Tolkienovo dílo z hlediska archetypů, jelikož autor byl znám svým zájmem o mýty a mytologii, a právě svět mýtů je s archetypy nejčastěji spojován. Bude tedy zajímavé zjistit, jak se archetypy projeví a jakou budou mít funkci ve světě příběhu, který není mýtem bez jasně určeného autora, ale který je naopak vědomě vytvořen jediným spisovatelem.

První část

1. Vymezení pojmů hlubinné psychologie C. G. Junga

K pochopení problematiky archetypologie Carla Gustava Junga je třeba nejdříve osvětlit jednu ze stěžejních myšlenek, na které tento psychologicko-filozofický systém stojí, a to sice Jungovo pojetí analytické psychologie.

1.1 Vědomí a nevědomí

Tato teorie se zakládá na Jungově tvrzení, které říká, že v lidské mysli (Jung sám pro slovo *mysl* raději užívá termínu *psýché*) se nachází nezměrný souhrn podvědomých, neřízených a neovladatelných informací, které působí na lidské vědomí. Jung nazývá tuto veličinu „*nevědomí*“. Popisuje tento mentální prostor jako místo nejasných obrazů, symbolů a „temných myšlenek“ (Jung, 1993 s. 18), které ve styku s vědomím jedince vytváří polaritu a formuje jeho psýché. Nevědomí je též často spjato s citovými hodnotami a emočními zážitky, které jsou nezřídka špatně zařaditelné, jak je tomu například u snů, kterým C. Jung ve svém celoživotním díle přiřazuje nesmírnou důležitost.

Sny jsou totiž podle této teorie nejjednodušší cestou, jak nahlédnout do nevědomí dané osoby – podle symboliky, která se ve snech vyskytuje, se dá postupně dobrat nevědomým tlakům, které na člověka působí, jakého jsou původu a jak se s nimi vypořádat. Tyto obrazy a podobenství podle Junga samy o sobě nenesou žádný význam a nedají se charakterizovat čistě na základě obrazů, postav a prostředí, ve kterém se odehrávají. C. J. odmítá v tomto směru generalizovat sny všeobecnou teorií (Jung, 1995 s. 57) a tvrdí, že význam mají především pro snícího, u kterého je třeba vyzvědět, co pro něj dané obrazy ve snu znamenají a jaké citové prožívání pro snícího sen představoval. Neztotožňuje se s názorem profesora Sigmunda Freuda, že jednoduše „podstata snu je ve splnění přání“, nýbrž přichází s vlastním stanoviskem, a sice že sen je „spontánním sebeznaněním aktuálního stavu nevědomí v symbolické formě“ a jako takový je „přirozenou reakcí seberegulujícího psychického systému“ (Jung, 1995 s. 56, 57).

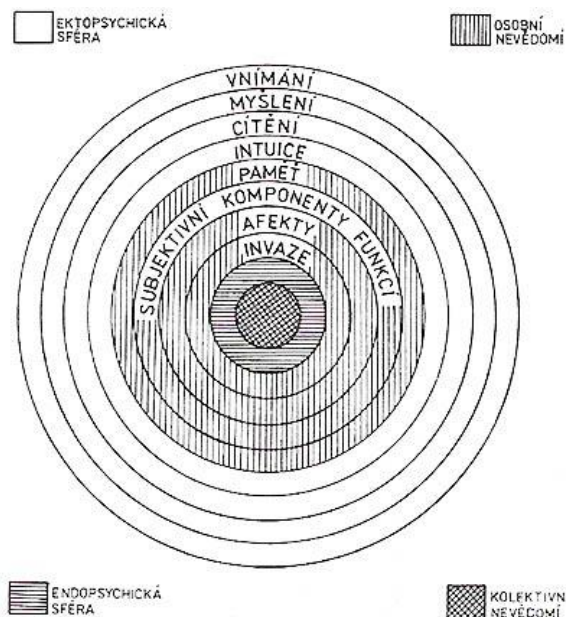
Jung rozlišuje mezi *osobním nevědomím* a tzv. *kolektivním nevědomím*. *Osobní nevědomí* se vztahuje k psýché jednotlivce a na jeho vlastní zkušenosti, zážitky a prožívání.

Naproti tomu *kolektivní nevědomí* funguje jako veliký, hromadný souhrn nevědomých informací, který je společný všem příslušníkům lidské rasy. Jung toto nevědomí označuje za „všelidskou“ vlastnost. V knize *Duše moderního člověka* (Jung, 1994) popisuje kolektivní nevědomí jako jakýsi odkaz všech prožitků a zkušeností minulých generací lidského druhu, které máme uloženo v naší psýché jako informaci DNA. Ohrazuje se proti tehdejší (a snad i stávající) tendenci psychologie předpokládat, že veškeré poznání k nám přichází zvenčí – soudíme, že naše mysl a náš charakter se mění v závislosti na zkušenostech, zážitcích a počitcích, které jsme nasbírali během života. Jung ovšem považuje právě nevědomí za nevyčerpateľnou zásobu poznání, která je v nás přítomna již od narození. Ve své přednášce z roku 1935 na klinice v Tavistocku, která byla později vydána a přeložena pod názvem „Analytická psychologie, její teorie a praxe“, tvrdil, že stejně, jako naše tělo, i psýché má svou vlastní historii, kterou lze zkoumat a která nám může poskytnout důležité informace. Tato psýché v sobě skrývá množství historických vzpomínek, pocitů, zkušeností a reliktních poznatků, které ji pomáhají tvořit. Jung byl ve spojitosti s těmito tvrzeními často obviňován, nezřídka i v psychologických kruzích, za tmáře a mystika, proti čemuž se Jung ohrazoval a pravil, že pokud připustíme existenci kolektivního nevědomí, která je založená na nesčetných bádáních, výzkumech a analýzách, stává se tento fenomén pouze dalším logickým odvětvím vědy, který by měl být zkoumán a analyzován (Jung, 1993 s. 52).

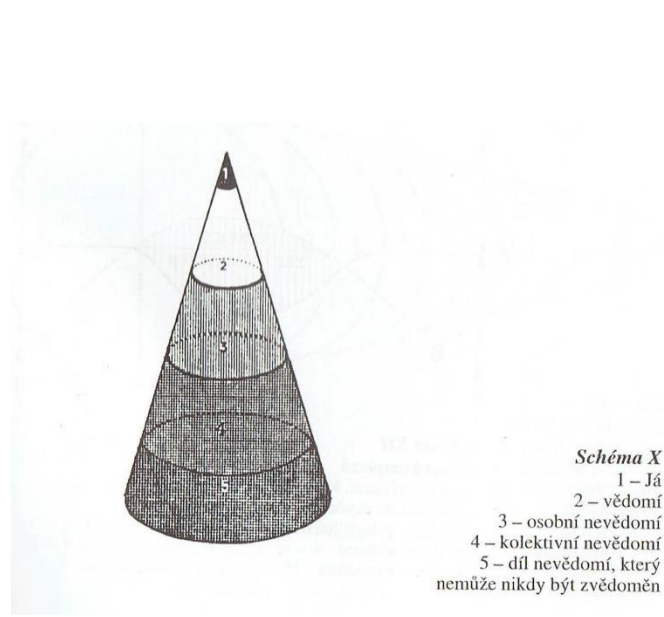
Jung pro představu uvádí, jak by vypadal člověk, který by představoval kolektivní nevědomí. Byl by to nepřekonatelný prognostik, který by užíval svých nashromážděných zkušeností několika set tisíc let, zkušenosti ze života jednotlivce, rodiny a kmenového i národnostního soužití a nečinil by rozdíl mezi současným okamžikem a kterýmkoli jiným momentem v historii (Jung, 1994 s. 20). Na tomto příkladu je názorně vidět, co si C. Jung představuje pod pojmem kolektivního nevědomí – zkušenostní, emoční, obrazovou databázi, která, pokud je s ní správně zacházeno, dokáže obohatit poznání a psýché jednotlivce.

A toto kolektivní nevědomí hraje klíčovou roli jak v teorii archetypů, tak i ve výkladech pohádek a mýtů, které se na archetypy zaměřují.

Pro strukturu nevědomí uváděl Jung několik různých schémat, z nichž každé postihuje jinou vlastnost tohoto systému.



Obr. 1 (Jung, 1993 s. 55)



Obr. 2 (Jacobi, 1992 schéma X)

První schéma popisuje rozvrstvení daných psychických funkcí a jejich blízkost či vzdálenost od vnějšího světa (za okrajem kruhu) a nevědomých informací (uvnitř kruhu). Schéma na obrázku č. 2 naopak lépe vystihuje poměr obsahu jednotlivých rovin. Zatímco na schématu č. 1 se jeví nevědomí jako nejmenší z vrstev, na kuželovém schématu vidíme, že nevědomí tvoří většinu obsahů lidské psyché. Ukazuje také, že ačkoli můžeme skrz různé prostředky dojít k postupnému uvědomování si hlubších a hlubších nevědomých obsahů, avšak existuje určitá množina informací, která je nezpracovatelná.

1.2 Archetyp, symbol, individuace

Archetyp je jednou ze stěžejních myšlenek Jungovy analytické psychologie a je pevně svázána s existencí kolektivního nevědomí. Jedná se o vzorce či mody chování a percepce, které jsou obsaženy právě v kolektivním nevědomí. Joland Jacobi je označuje za „pravzory lidských způsobů chování“. Toto pojetí není nepodobné platónské ideje, která jako dokonalý předobraz předurčuje tvar existence jeho nedokonalého obrazu ve skutečnosti. Jungův archetyp však nefunguje jako ideální, nejčistší výraz podstaty věci a může být stejně tak světlý, jako temný (Jacobi, 1992 s. 22-27). Tyto způsoby uvažování a vnímání jsou pro celé lidstvo totožné a jejich množství není nekonečné. Dané archetypické obrazy se objevují napříč kulturami a společnostmi, napříč prostorem i

časem. Řecké báje o Prométheovi, mýty o dracích, čarodějích a hrdinech vykazují stejné jednotlicí archetypální postavy a průběhy. Takto vymezuje například archetypy *matky*, *hrdiny*, *starce*, *kejklíře*, atp., jež k nám v různých podobách, skrz odlišná jména a kabáty, v těchto příbězích promlouvají. Nepřisuzuje však archetypům samotným hodnotu – ty představují mřížku, skrz kterou můžeme nahlédnout do nevědomí (oblasti archetypů) a z nevědomých obsahů učinit vědomé, což je dle Junga nejdůležitější způsob osobního růstu a obohacování vědomí. Jednotlivé archetypy jsou detailněji popsány v kapitole 2.

Oblast kolektivního nevědomí a souhrn archetypů je nejobsáhlejší souhrn latentních informací a prostředků k sebepoznání a jejich rozpoznání a uvědomění nazývá dokonce údělem a povinností. Tomuto procesu říká Jung *individuace*. Vychází z toho, že Já touží po celistvosti, po spojení vědomého s nevědomým, světlého s temným, bílého s černým. Podle tohoto tvrzení nelze dojít poznání sebe sama, pokud se nestřetnete s vlastní temnou stránkou, se souhrnem negativních vlastností v nevědomí, a pomocí uvědomění si ho nevpravíte do vědomého okruhu Já.

Symbol slouží jako obraz archetypu, promítnutý do skutečného života. Tak například symboly meče, hůlky, či falu, mohou být obrazem archetypu mužství, ale samotné archetypem jako takovým nejsou.

Ačkoli byla tato teorie označována za mystickou a nevědeckou, Jung oponoval tím, že veškeré poznatky o kolektivním nevědomí, archetypálních obrazech a znovu se objevujících symbolech založil na dlouholetém studiu mytologie, náboženství a na nesčetných psychoanalytických sezeních. Označuje tedy své učení za empiricky podložené.

1.3 Endopsychické a ektopsychické funkce

Stejně jako *nevědomí*, i *vědomí* tvoří nedílnou součást lidské psyché. Jung rozlišuje několik funkcí vědomí, které se vážou k *endopsychickým* (vztah nevědomí a vědomí) a *ektopsychickým* (vztah okolí a vědomí) faktům.

Ektopsychických funkcí vymezuje Jung čtvero – *vnímání*, *myšlení*, *cítění* a *intuice*.

Vnímání je v Jungově pojetí souhrn uvědomění si okolního světa skrze smysly, množina informací, popisující prostředí, které nás obklopuje. *Myšlení* je v tomto systému jednoduše schopnost, která nám říká, *co* je vlastně daná věc, či skutečnost,

zprostředkovaná vnímáním. *Cítění* je funkce, kterou užíváme k poznání toho, jakou má pro mě daná záležitost *hodnotu*, co pro mě *znamená*. Čtvrtá z *ektopsychických* funkcí je *intuice*. Díky *intuici* máme jakési tušení o tom, odkud věc přišla, kde je teď a kam pravděpodobně směřuje v budoucnosti, jedná se v podstatě o vnímání kontinuity.

Marie-Louise von Franz se o těchto *ektopsychických* funkcích lidské psýché zmiňuje v ohledu interpretace pohádek, protože v závislosti na tom, které z těchto funkcí jsou u interpreta rozvinuté, čili diferencované.

1.4 Dominantní a méněcenné funkce

Co znamená, že daná funkce je u člověka *diferencovaná*? „*Diferencovaná*“, nebo také „*dominantní*“ funkce je ta, které se dostává nejvíce zaměření a která dominuje v životě daného jedince. Intelektuální typy budou dávat přednost myšlení a racionalitě, lidé s diferencovaným citěním jsou společenší se smyslem pro hodnoty, vnímaví lidé jsou dobří pozorovatelé a lidé s diferencovanou intuitivní stránkou se v životě řídí svými předtuchami a vidí věci v širších souvislostech. Opačná funkce k té *diferencované* však bude upozaděna a nebude se jí dostávat zdaleka tolik pozornosti. Tato funkce se pak nazývá „*nediferencovaná*“, nebo „*méněcenná*“ (Jung, 1993).

„*Méněcenná*“ funkce ovšem člověku nechybí, avšak objevuje se ve formě, která je těžko ovladatelná, jelikož se jí nedostává tolik volní energie. Proto se stává nepředvídatelnou a bývá ze strachu potlačována. Tento fenomén pak hraje důležitou roli například v archetypu *stínu*, *anima* a *animy*.

1.5 Libido

Pro procesy uvnitř psýché i pro interpretaci některých pohádek je třeba znát pojem *libido*. *Libido* v podání Jungovy psychologie neznámá to samé, co v psychologii Sigmunda Freuda. Jungův pojem *libido* není pouze sexuální touhou, je v definici mnohem širší a zahrnuje víceméně jakoukoli motivaci k činnosti. Jung sám napsal: „*libido pro mne znamená psychickou energii ekvivalentní intenzitě, již jsou nabitě psychické obsahy.*“ (Hopcke, 1993 s. 24) Jedná se o jakýsi nepostižitelný hnací systém psýché.

Toto množství psychické potenciální energie může v krajních případech způsobovat máni, či depresi. Nedostatek *libida* vyústí ve statický postoj ke světu, který je často viditelný v mýtech i pohádkách – hrdina bývá netečný a neochotný vydat se na cestu a jeho odchod musí být něčím zapříčiněn.

2. Archetypy

2.1 Stín

Jedním ze základních a důležitých aspektů či archetypů, kterými Jung obohatil pole psychologie, a se kterým se pracuje v jungiánských rozborech, je takzvaný archetyp *stínu*. Je úzce spjat s méněcennými, nediferencovanými funkcemi jednotlivce, jejichž je odrazem. Stejně jako světlo musí nutně kamsi vrhat stín, tak i archetyp stínu vzniká jako negativ vědomí. Nese v sobě veškeré informace, které během života zatlačujeme do nevědomí, přičemž se jedná často o nepříjemné vzpomínky, zážitky, či části naší osobnosti, se kterou nejsme spokojeni a u které bychom byli raději, kdyby vůbec neexistovala.

Tento *stín* však potlačením do nevědomí neztrácí na síle a účinnosti, ale následuje jedince v každodenním životě a nutkavě působí. Jakožto představitel toho, co je v lidské psýché temné a nežádoucí, je tento archetyp velice důležitý pro proces individuace a v příbězích, mýtech a literatuře obecně často vystupuje jako jakýsi temný, instinktivní bratr hlavní postavy, který ji doprovází na své cestě. Jelikož ovšem *stín* představuje potlačované obsahy, nemusí se nutně jednat o aspekt negativní, protože tyto obsahy mohou být jak nežádoucího, tak pozitivního charakteru. Von Franz ve spojitosti se zosobněním *stínu* v literárních dílech jmenuje například *Stepního vlka* ve stejnojmenném románu Hermanna Hesse, nebo d'ábelskou postavu Mefistofela, která je stínem Faustovi ve světoznámém díle Johanna Wolfganga Goetheho.

Známé jsou též mytické dvojice *hrdiny* a *stínu*, které jsou nerozlučné. Zde J. Jacobi uvádí duo Gilgameš a Enkidu z mezopotámského eposu, Castor a Pollux z řecké mytologie, či bibličtí Kain a Abel.

2.2 Animus, Anima

Dalšími z důležitých pojmů, které se objevují v Jungově psychologii a také v nesčetných rozborech mýtů a pohádek, jsou pojmy *animus* a *anima*. Jung totiž tvrdí, že v každém muži se nachází skrytá žena a v každé ženě skrytý muž.

„Představuje tedy obraz druhého pohlaví, který v sobě nosíme jako individuální jedinečnou bytost, také však ten, který máme v sobě jako určitý druh podstaty.“
(Jacobi, 1992 s. 61)

Skrze tyto instance prožíváme svou vlastní jinopohlavní prapodstatu, přičemž pro ženskou latentní formu u muže je užíván termín *anima* a pro maskulinní skrytou formu u ženy *animus*. Oba vycházejí, podobně jako archetyp *stínu*, z podstaty nediferencovaných funkcí a hodnot, protože *animus* i *anima* představují část, skrytou v nevědomí, naši nediferencovanou či potlačovanou podstatu, která se projikuje do světa pomocí *animy* či *anima* a představuje ty části naší psyché, ve kterých jsme slabí či nejistí.

Anima zpravidla, jakožto skrytý ženský princip, představuje u muže intuitivitu, citlivost, starostlivost, vášnivost a spontánnost, čili hlavní vlastnosti, které C. G. Jung přisuzuje ženství jako takovému. V mýtech a pohádkách se pak *anima* objevuje jako bytost divoká, zvířecí, či jinak vykazující znaky intuice a přírodnosti. Jako příklad bychom mohli uvést bytost Enkidua z pověsti o Gilgamešovi, kde Enkidu Gilgamešovi slouží jako instinktivní, zvířeti podobný průvodce, který je stvořen z hlíny (spojení se zemí), aby pomohl Gilgamešovi probudit v sobě soucit (ženskou hodnotu), neboť ten do té doby trápil své poddané a sexuálně obtěžoval městské ženy.

V sibiřské báji o Senuovi je osamělý hrdina Senue obtěžován sny o divých zvířatech a útočí na něj v lesích vlci, symboly divokosti a přírody. Vydává se na cestu, aby skolil kamenného obra bez srdce, ale je zaveden do chalupy stařeny, která ho v noci lapí uvnitř mezi železnými zdmi a teprve potom, když stařenu Senue přemůže, daruje mu nezničitelnou zbroj, se kterou pak obra bez srdce porazí. V tomto příběhu můžeme vidět cestu hrdiny za chybějící ženskou stránkou, která se mu zjevuje v nebezpečných obrazech a událostech (divá zvíř, vlci, lidožravá stařena), ale jakmile je překoná, získává sílu a poráží obra bez srdce, zosobnění nedostatku empatie a citění v hrdinovi samém.

Animus je pak koncept skrytého mužství u ženy, přičemž maskulinní schopnosti a vlastnosti, které jsou *animu*, jakožto nediferencované formě, přisuzovány, jsou především nespokojenost, touha po moci a po svobodě, nebo také agrese a bojovnost. Podle Junga

jsou právě popudlivé, hašteřivé a samotářské ženy ovládané *animem* a klidu dojdou až po zvědomení a individuaci svého *anima*.

Stejně jako se u *animy* setkáváme v pohádkách a mýtech s mužskou cestou k doplnění sebe sama o část žensství, tak i ženské postavy se v některých bájích vydávají na individuální cestu za svým *animem*, ač, dle jungiánky Marie-Louisy von Franz, nejsou tyto případy tak četné. Příkladem žen ovládaných *animem* jsou například řecké mytické Amazonky, nebo též staročeský obraz bojovných žen v pověsti o Dívčí válce. V turkeštské pohádce o Güľajym je hlavní postavou hrdinná princezna Güľajym, která se odmítá vdát a raději dává přednost boji a jízdě na koni před dvorními dámskými záležitostmi. Ve snu se jí však zjeví statný princ Arysľan ze sousedního kráľovství, a když je pak město Güľajymino vypleněno nepřátelským vojskem, získává princezna navrch. Nepřátelského chána poráží až poté, co se setká s Arysľanem a co se do sebe zamilují. Güľajym i Arysľan pak dosahují celistvosti svatbou, město je znovu vystaveno a v kráľovství panuje mír. Opět se jedná o příběh, kde hrdina musí být doplněn o to, co mu chybí, v tomto případě mateřský a pečovatelský princip.

Maria-Louise von Franz ve své knize Psychologický výklad pohádek věnuje téměř veškerý čas a prostor rozboru pohádek z hlediska *animy* a *anima*, a to na velkém množství pohádek z celého světa, čímž je zřejmé, že motivy hrdiny/hrdinky, který je konfrontován se svou vlastní zhmotněnou podstatou skrytého opačného pohlaví je v pohádkách a mýtech velmi četný.

2.3 Hrdina

Dalším archetypem, který můžeme nalézt téměř ve všech pohádkách a mytologických příbězích je archetyp *hrdiny*. *Hrdina* je v příbězích dokonce tak častý, že můžeme hovořit o definující funkci mytického příběhu.

Tato postava je ztělesňována napříč světovými mýty rozličnými druhy postav, které zrcadlí tu či onu národnost, ale vždy se jedná o jedince, který se vydává na dobrodružnou cestu či úkol. Při této cestě jsou častým prvkem společníci, kteří ho doprovázejí. Za příklady zde můžeme uvést Iasóna a jeho Argonauty, irského Mailduna a jeho mořeplavce, Bruncvíka se lvem, případně ze světa J. R. R. Tolkiena můžeme uvést Froda a jeho společenstvo, přičemž jeho společníky a průvodci se dále stávají především Samvěd Křepelka a Glum, či v Silmarillionu a v Húrinových dětech můžeme takto zvýraznit Berena a elfku Lúthien, či Túrina Turambara a Belega Cúthaliona. Tito

společníci mohou *hrdinovi* pomáhat, či škodit a jsou nezřídka představiteli jeho *stínu* či *animy/anima*. Nastavují tak *hrdinovi* pomyslné zrcadlo a skrze ně se často projevují *hrdinovy* světlé i stinné stránky.

S *hrdinou* je téměř bezvýhradně spjata i jeho cesta za svým cílem – získání pokladu, poražení nestvůry, záchrana milované osoby, obrana království a mnohé další iterace, které symbolizují určitý přeměnný proces. Jung také pozoroval, že pro hrdinské postavy v příbězích jsou častá témata božského zrození, sestupu do temnoty, boje s monstrem, překonání těžké překážky, ale také porážky, smrti a znovuzrození.

Hrdinové jsou často zachránci – zachraňují kmen, město, národ, či svět, znovu spojují s bohy, nastolují rovnováhu, přináší opět do světa mír či hojnost. Marie-Louise von Franz dále píše, že hrdinský příběh má i u posluchačů mentálně oživující charakter, který měl v domorodých komunitách veliký význam, obzvlášť při obdobích těžkostí a nedostatků – posluchač byl jakoby nakažen hrdinstvím, zaktivizován a naladěn na úroveň hrdinské cesty a řešení problémů (von Franz, 1998 s. 51).

Postava *hrdiny* však nemusí být vždy nutně cele kladná, někteří *hrdinové* jsou ovládnáni přílišným sebevědomím, jako například Lemminkäinen, který se pyšně vydává na svatbu temné bohyně Louhi, na kterou nebyl pozván a kde později musí překonávat těžké zkoušky. Někdy je *hrdina* natolik destruktivním činitelem, že se bohové, či jiné mocné síly, rozhodnou, že *hrdinu* musí potrestat, či usměrnit. Gilgamešovi musí být kvůli jeho surovosti přidělen Enkidu, Prométheus je kvůli krádeži ohně přikován ke skále. Tolkien pak nabízí v tomto směru příběh elfského kováře Fëanora, který byl, jakožto bystrý, sličný elfský pán a nejzručnější řemeslník svého věku, předurčen k velkým věcem. Ten je pak ovšem božstvy Valar proklet a odsouzen k neštěstí, když je schopen kvůli dosažení svého cíle pobít stovky svých rodných.

Postava *hrdiny* je však stěžejním prvkem mytických a pohádkových příběhů, představující hlavního aktéra cesty za dosažením cíle a nastolením rovnováhy, která vznikla odklonem od *bytostného Já*.

2.4 Bytostné Já

Bytostné Já (v německém originále *das Selbst*, anglicky *self*) je Jungův koncept, který je v mýtech, legendách i pohádkách všudypřítomný.

Jung používá termín *bytoštného Já* pro propojení dvou systémů – vědomí a nevědomí. Jedná se o rovnovážný ideální stav, kdy člověk dokázal spojit informace o životě zvenčí se zvědoměnými informacemi z nevědomí, je tedy v rovnováze jak s intelektem, tak s instinkty. Nalezení a integrace tohoto stavu v lidské psyché považuje Jung za dovršení přeměny ducha. Toto nastolení celostního stavu je však nesmírně náročné jak psychicky, tak fyzicky.

Motiv *bytoštného Já* se objevuje v příbězích v nesčetných formách. Velmi často je v podobě zdravého stavu (kmene, města, království, světa...), který byl ovšem něčím narušen, čímž dojde k odloučení od zdravého vedení *bytoštného Já*, načež přichází *hrdina*, aby nastolil rovnováhu, zachránil království, princeznu, či dosáhl cíle svého putování. Tím je opět dosaženo *bytoštného Já*, celistvosti a duševního zdraví. *Hrdina* tímto funguje jako uzdravitel *bytoštného Já*, který je zároveň *bytoštným Já* veden a doprovázen.

Bytoštné já vystupuje i v podobě předmětů, či obrazů, nejčastěji se jedná o objekty kruhové, kulovité či prstencovité. Nejčastěji to může být prsten, vejce, jablko, míč, či jiný objekt či znak, vykazující známky kruhu, který je symbol úplnosti a dokonalosti.

2.5 Matka

Archetyp *matky* je v jungiánské psychologii poměrně bohatě rozpracován. *Matka* představuje principy mateřství a vychází z nejdůležitějšího a nejtvárnějšího vztahu ve vývoji člověka jako jednotlivce, a to sice ze vztahu ke své vlastní matce.

Zatímco při procesu srovnávání se s *animem* či *animou*, tj. objevování a přijímání druhé, skryté stránky naší sexuality, mužské či ženské, vztah k archetypu *matky* se zabývá otázkou pravé podstaty ženství a vztahu k ní. I zde je dvojice archetypů, představují jednu a druhou část – archetyp *matky* a *moudrého starce*.

Matka znázorňuje chladnou, materiální podstatu, matku stvořitelku, která dává život a která ochraňuje. Vychází z tvrzení, že ženství je od podstaty hmotné a má živitelský charakter. Takto se vyskytuje napříč kulturami v rozličných podobách – jako kněžka, věštyně, bohyně úrody, matka církev, Sofia, bohyně moudrosti, nebo v mnoha příbězích jako skutečná matka *hrdiny*. V Tolkienově světě takto můžeme nalézt bohyni všeho rostlinstva a živého bujení Yavannu, nebo též v příběhu *Pán prstenů* mocnou elfskou princeznu a kouzelnici Galadriel, která spojuje hned několik obrazů archetypu *matky* – je zároveň moudrá, oplývá skrze Galadrielino zrcadlo věšteckými schopnostmi,

poskytuje úkryt, útěchu a naději společenstvu prstenu, které se v těžké chvíli uchyluje do její říše, a zároveň je i matkou ochranitelkou svého lesa Lothlórienu, který svou kouzelnou mlhou drží skrytý před očima nepřátel.

Archetyp *matky*, stejně jako jiné archetypy, může mít světlou i stinnou stránku. Zatímco za světlé stránky mateřství se považuje ochrana, výživa, tvoření a laskavost, v některých případech může postava matky zosobňovat i její stínové vlastnosti – taková postava pak pohlcuje, dusí, svírá a utlačuje (Hopcke, 1993 s. 92).

2.6 Moudrý stařec, Otec

Protikladem ženské podstaty v archetypu *matky* je maskulinní archetyp *moudrého starce*. I zde se jedná o archetyp ztvárňující podstatu mužství, vykazující především: „Znalosti, reflexe, vhled, moudrost, důvtip a intuici,“ jak je popisuje sám Jung. I tento archetyp, stejně jako *matka*, je přítomen ve velké většině příběhů. *Matka* je zosobnění hmoty, *moudrý stařec* je zde personifikací ducha. Funguje jako živoucí logos, princip moudrosti a porozumění. Na rozdíl od archetypu *hrdiny*, který se vyznačuje průbojností, vykazuje *moudrý stařec* vlastnosti klidu, poustevnické moudrosti a vhledu, ztělesňuje vnitřní duchovní sílu, která člověku pomáhá v jeho životních bojích.

Nade všechny příklady se nabízí postava čaroděje Merlina z Artušovských legend. V příbězích funguje zároveň jako moudrý poradce krále Artuše, jeho průvodce, pomocník a mudrc. Není hlavní postavou těchto legend, ale pomáhá králi na jeho cestách a při překonávání překážek, dodává mu sílu ducha i pomocná kouzla.

Jak píše Edward Edinger ve svém *C. G. Jung: An Outline of Analytical Psychology* (Edinger, 2013 - 2023), na archetyp *moudrého starce* můžeme nahlížet jako na jednu z podob archetypu *otce* (zpracován Jungem pouze povrchně), doprovázející, inspirující a nenásilně povzbuzující k činům. *Otec* je často symbolizován sluncem a nebesy, je spojen s větrem a vzduchem a též deštěm, který zpodobňuje oplodňující maskulinní princip. Jeho atributy jsou často ptáci, či peří, poukazující na spojení s nebem, pak také oštěp, kopí, paprsek, či jiné falické symboly pronikání a prostupování, které jsou v protikladu s temnými, pohlcujícími dutinami, spojovanými s archetypem *matky*. Tak, jako *matka* je vládce tmy a šera, *otec* naopak je spojován se světlem a osvětlujícími elementy obecně. (Edinger, 2013–2023 s. 8–9)

2.7 Kejklíř

Kejklíř je archetyp, který zpodobňuje žertéra a vtipálka, který si s ostatními zahrává, je nevyzpytatelný a zdá se jednat jako blázen. Je ovšem také zdrojem převratu a změny, metamorfózy hmoty i ducha.

Za příklad v mytologii nám může sloužit řecký Hermes/Merkur, podvodník, mluvka, ale také posel bohů, který vlastnil klíč k jejich tajemstvím. V mytologii starogermánské tuto úlohu zaujímá Lóki, bůh ohně, který je vrtkavý, podlý a mění často podobu, aby oklamal své protivníky. Jung sám označil též starozákonního Boha za jasný archetyp *kejklíře* (Hopcke, 1993 s. 111) – Jehova je mocný, nestálý, bere na sebe často rozličné podoby a záměrně oklamává izraelity, aby je zkoušel (viz příběh o Abrahámu a Izákovi).

Kejklíř má světlé i stinné strany, dokáže žertovat a pokořit mocné, ale též klamat a zradit, šířit lži a podlost. Je vítán, když je na vaší straně a obáván, když je proti vám.

2.8 Puer – Božské dítě

Archetyp *božského dítěte* je dvojicí archetypu *kory – panny*, stejně jako je *animus* k *animě* a *matka* k *moudrému starci* či *otci*. *Božské dítě* je dítětem v nás samých, představuje novou, čistou energii, naději do budoucna a potenciál znovuoobrození. V tomto smyslu funguje jako předobraz archetypu *hrdiny*. Je to božský příchod něčeho nového, představovaný například v Lukášově příběhu o zrození Krista (Hopcke, 1993 s. 98), kdy dítěti se klaní králové a jeho příchod, jakožto spasitele a obroditele, je předznamenán znamením na nebesích.

Božské dítě vykazuje znaky výjimečnosti už od narození, například Herkules, který již v kolíbce uškrtní hada, nebo irský Cúchulainn, který v útlém dětství zabil velkého vzteklého psa kováře Culanna.

Božské dítě představuje radost a bezstarostnost, avšak archetyp *puera* již ze své podstaty nemůže vyrůst. Příkladem je z novodobé literatury postava Jamese Barriera *Petr Pan*, který setrvává ve fantaskní bezstarostné zemi, ale zůstává stále dítětem (Hopcke, 1993 s. 98). A tak temná stránka *puera* může být neschopnost dospět, případně neaktivnost a nezájem o skutečný život uprostřed přelétavých potěšení.

2.9 Persona

Pojmenování tohoto archetypu pochází z latinského termínu pro masku herce a má též velmi podobnou funkci. *Persona* je naše vnější tvář, kterou ukazujeme v každodenních mezilidských vztazích, je naší vědomou maskou, kterou si pomyslně nasazujeme. Je důležitým sociálním prvkem, a právě kvůli společenským náležitostem či postavení zaujímáme rozličné *persony* – vážný státník, přísný učitel, laskavá vychovatelka, mrzutý samotář, aj. Jedná se však pouze o vnější, umělý konstrukt.

I *persona* má své kladné i záporné podoby. Vážné potíže můžou nastat, pokud se člověk příliš sžije se svou *personou* a zapomene na svůj vnitřní život. Stává se tak ve skutečnosti někým, kým není. Takový jedinec často v procesu udržování své *persony* potlačuje nehodící se vědomé i nevědomé skutečnosti, které se pak enantiomicky musí vydrat na povrch.

Jung ovšem uznával *personu* jako důležitý faktor lidské komunikace i jako ochranný vnější systém lidské psyché.

3. Interpretace pohádek

3.1 Autoři interpretací pohádek a mýtů

Rozboru archetypů a Jungovy hlubinné psychologie v mytologii se věnovala hned řada autorů a autorek. Mimo samotného Junga, který velkou část svého života zasvětil výzkumu mýtů, religionistiky a jejich archetypálním významům, je zde například německo-izraelský psychoanalytik Erich Neumann (*1905 – +1960), americký spisovatel, zaměřený na komparativní mytologii Joseph Campbell (*1904 - +1987), švýcarská jungiánská analytička a spisovatelka a manželka Carla Gustava Emma Jungová (*1882 - +1955), rakousko-americký psychoanalytik židovského původu Bruno Bettelheim (*1903 - +1990), nebo ruský lingvista a strukturální analytik pohádek Vladimír Jakovlevič Propp (*1895 - +1970).

Co se týče moderních jungiánských analytiků a interpretů, jejich díla u nás vycházejí ve sbornících *Příběhy duše* (Stein & Corbett, 2006), ve kterých nalezneme interpretace soudobých autorů, jako jsou např. Jole Capiello McCurdy, Julia Jewett, Robert Bly, Lionel Corbett, Anne Baring, nebo Lena B. Ross. V tomto vydání se každý z autorů věnuje psychologickému jungiánskému rozboru jedné z více či méně známých pohádek a mýtů, jako jsou *Popelka*, *Kupido a Psyché*, nebo *O rybáři a jeho ženě*.

3.2 Strukturální analýza Vladimira J. Proppa

Jeden z užitečných postupů při analyzování pohádek, který bude nápomocen při vlastní analýze textu v praktické části práce, vymyslel a praktikoval V. Propp – jejich strukturální analýzu.

Tvrdil, že základními stavebními kameny pohádky jsou funkce, které zastávají aktéři příběhu, přičemž počet funkcí v příběhu je omezený a jejich posloupnost je vždy totožná. (Stein & Corbett, 2006 s. 12)

Propp ustanovil celkem 31 postupně seřazených funkcí, které se můžou vyskytnout v pohádkách. Jole Cappelletto McCurdy v překladu Karla Kessnera popisuje ty nejdůležitější funkce takto: (1) - hrdina opouští domov, (3) porušení zákazu a (4) vystoupení negativní postavy, (8) ta působí škodu a (9) hrdina musí zasáhnout, případně je někam odeslán, (10) rozhodne se aktivně čelit výzvě, (11) objevuje se dárce, či pomocník, (12) hrdina podstupuje zkoušky a (14) je následně obdarován kouzelným předmětem, (16) konfrontace s nepřítelem, (17) „označení“ hrdiny, (18) vítězství a (19) nastolení rovnováhy. Nakonec ještě může následovat (20) návrat domů a případné zapuzení (21), kterému (25) musí čelit díky svým novým schopnostem, a nakonec dojde k (29) transfiguraci, získání nového vzezení. Pak je proces hrdinovy proměny dokončen a pohádka též. (Stein & Corbett, 2006 s. 13-15) (Propp, 1999 s. 31 – 59)

3.3 Interpretace pohádek podle Marie-Louise von Franz

Pro tuto práci, tedy zkoumání knihy *Hobit, aneb cesta tam a zase zpátky* (*Hobbit or There and Back Again*, poprvé vydáno r. 1937) je však nejpodstatnější dílo Marie-Louise von Franz, švýcarské hlubinné psycholožky a Jungovy žačky, která se ve svých knihách zaměřila přímo na rozbor pohádek. Rozhodl jsem se totiž provést analýzu knihy *Hobit* jako pohádky, a to ze dvou důvodů – J. R. R. Tolkien tento příběh cílil na především mladé publikum, přičemž ho svého času předčítal svým vlastním dětem před spaním (Carpenter, 1977 s. 236). Za druhé je Tolkien znám svou zálibou v mytologii, přičemž v eseji *O pohádkách* (*On Fairy Stories*) (Tolkien, 1939), se věnuje právě mytologii a jejímu významu v pohádkách. Tato expertíza se pravděpodobně promítne i v jeho knize pro mladistvé, *Hobit, aneb cesta tam a zase zpátky*, což zkoumání učiní zajímavým, jelikož mýty a pohádky jsou z hlediska archetypů mezi kruhy jungiánů i hlubinných psychologů vůbec hojně rozpracovány.

Interpretaci tohoto žánru provádí M.-L. von Franz například v knize „Individuace v pohádkách“, nebo v obsáhlém a zevrubném díle „Psychologický výklad pohádek“.

A právě především metodu interpretace, kterou M. von Franz užívá a popisuje v této knize, budu užívat při rozboru knihy.

3.4 Postup interpretace

Von Franz v *Psychologickém výkladu pohádek* píše, že k interpretaci pohádek můžeme použít všechny čtyři psychické funkce – myšlení, cítění, vnímání i intuici. Podle toho, jaká funkce je u člověka diferencovaná a podle které se rozhodne daný příběh rozebírat, bude mít též výsledná interpretace podobu.

Myslicí typ bude racionálně uspořádávat symboly a archetypy do hierarchických celků. Citový typ velmi dobře porozumí významům těchto symbolů a dokáže je velmi kvalitně interpretovat. Vnímající typ velice precizně odhalí symboly a amplifikuje je. Intuitivní typ pak nejspíš pohlédne na příběh jako na celek, kde každý obraz, každý symbol a každý archetyp tvoří dohromady jedno sdělení. (von Franz, 1998 s. 22)

Dále dodává, že kdo má více diferencované všechny čtyři psychické funkce, bude lépe schopen pohádku interpretovat a z čím více pohledů se na příběh zadíváte, tím celistvější bude konečné dílo. Interpretace samotná je ovšem řemeslo, praktika, kterou je třeba procvičovat a každý, kdo se jí chce věnovat, by neměl příliš hledět pouček a přednášek, ale zkoušet interpretovat sám. (tamtéž)

Při interpretaci se zaměříme postupně na několik aspektů.

3.4.1. *Popis místa a času*

Začneme vykreslením místa a času, kde se pohádka odehrává. V pohádkách je tento aspekt často zřejmý, jelikož začínají formullemi typu „Za devatero horami a devatero řekami...“, „žil byl jednou jeden/jedna...“. Tímto je pohádka zasazena do neurčitého místa a času světa kolektivního nevědomí, které je mytology zváno *illud tempus*, neboli bezčasá věčnost. (von Franz, 1998 s. 30,31)

3.4.2. *Popis postav*

Dále jsou představeny postavy, hlavní aktéři příběhu, *dramatis personae*. Při tomto kroku radí von Franz zaměřit se na číselnou symboliku a kým jsou tvořeny případné dvojice, trojice, nebo čtveřice hlavních postav. Je také dobré spočítat postavy na začátku a na konci, zda se jejich počet změnil, či nikoliv. Je třeba též zkontrolovat, zda se změnily

postavy, které číselné vzorce v závěru tvoří. Například chybějící postava matky na začátku, tři nevěsty na konci – to vše může svědčit o charakteru pohádky, v tomto případě o principu ženství.

3.4.3. *Expozice problému*

Následně se zaměříme na expozici neboli vyvstanuvší problém, který uvede pohádku do chodu. Jedná se o ono vychýlení od roviny bytostného Já, které si žádá uzdravení. Tento problém je na začátku pohádky představen a měli bychom se snažit ho co nejlépe pochopit, rozluštit jeho psychologickou podstatu. Problémem může být drak, který přiletí do království a začne sužovat zem, král, který je příliš starý, aby dál kraloval, pohroma stihne kmen atd. (tamtéž)

3.4.4. *Peripetie*

Následuje peripetie, dlouhá, či krátká, představující výšky a hloubky příběhu. Těchto peripetií může být hned několik, nebo také jen jedna. Zde se odehrává důležitá, často nejdelší část příběhu a vrcholí napětí, pohádka směřuje k vyvrcholení a rozuzlení.

3.4.5. *Vrcholení a lysis*

Téměř výlučně končí pohádka vyvrcholením – *lysis*. Může se jednat o pozitivní i negativní *lysis*, konečný výsledek, který znamená buď vítězství a dosažení cíle, nebo naopak selhání hrdiny. V prvním případě se jedná například o přemožení nestvůry a získání pokladu, skolení draka a svatba s princeznou, nebo poražení zlé síly a zlomení kletby. V případě druhém pak hrdina hyne, ztrácí se v moři apod.

U *lysis* v pohádkách se můžeme též setkat s dvojitým koncem. Jedná se o šťastný konec s negativním dovětkem vypravěčovým, např. „Vzali se a byli velice šťastní. Vypili hodně piva a vína, a mně jen po bradě teklo, ale do úst nenateklo.“ Tento konec má funkci výstupní formule, která nás má přenést z říše pohádek zpět na zemi. (von Franz, 1998 s. 32)

3.5 **Amplifikace**

Amplifikace je metoda, kterou se snažíme porozumět symbolům tak, že je srovnáme s co největším množstvím podobných symbolů v jiných pohádkách. Von Franz doslova píše: „Amplifikace představuje rozšíření pohledu díky množství paralel (von Franz, 1998 s. 34).“

Čím více paralel se nám podaří k danému symbolu shromáždit, tím kvalitnější může být jeho interpretace.

Předpokládejme, že se v příběhu objeví myš. Po amplifikaci zjistíme, že myš může představovat duše mrtvých, zvířata d'ábla, ježibab, nebo také ztělesnění ducha, který po smrti opouští tělo. V případě, že v dané pohádce se myš vyskytuje s jinými konotacemi, je dobré pozorovat, zda není myš vysvětlena samotnou pohádkou, případně se zaměřit na to, zda v pohádce nenajdeme narážku na cokoli, co by mohlo motiv myši spojovat s tím, co jsme zjistili amplifikací. (von Franz, 1998 s. 35)

Pak nezbývá, než se pustit do samotné interpretace, to znamená přeložení amplifikovaného příběhu do řeči Jungovy hlubinné psychologie a odhalit psychickou podstatu příběhu.

Druhá část

4. Analýza textu

4.1. Shrnutí příběhu

Hobit Bilbo Pytlík (Bilbo Baggins) žije ve své útulné noře, když je jednoho dne navštíven potulným čarodějem Gandalfem, který Bilba láká, aby se s ním vydal na dobrodružství. Bilbo odmítá, a tak čaroděj označuje Bilbovy dveře runou a odchází. Dalšího dne je navštíven třinácti trpaslíky, kteří se chtějí vydat na cestu k Osamělé hoře (The Lonely Mountain), kde leží jejich ztracené zlato a drak Šmak (Smaug), který trpaslíky o poklad připravil. Jejich průvodcem má být čaroděj Gandalf. Bilbo je vybrán, aby se připojil k výpravě jako lupič, ale je příliš pohodlný a vystrašený a výprava odchází bez něj. Ráno je Bilbo probuzen Gandalfem a vyhnán z nory, aby se přidal k výpravě. Nerozhodný Bilbo se tedy stává součástí výpravy třinácti trpaslíků, vedených trpasličím králem Thorinem Pavézou (Thorin Oakenshield). První překážkou je trojice lidožravých zlobrů, ke kterým je Bilbo vyslán na výzvědy. Snaží se zlobry přechytračit, ale ti se nakonec nenechají obalamutit a celou výpravu až na Gandalfa pochytají. Ten se objevuje na poslední chvíli, napodobí zlobří hlas a hádá se s nimi tak dlouho, dokud nevyjde slunce a nepromění zlobry na kámen. Ve zlobří jeskyni navíc naleznou dva meče, jeden získá Thorin, druhý Gandalf a Bilbo dostane malý mečik. Pak výprava odpočívá v elfské usedlosti Roklinka (Rivendell), kde jim místní pán Elrond poskytne útočiště. Elrond je moudrý elf a vyzná se v runách, díky čemuž rozezná meče Gandalfa a Thorina a též odhalí na trpasličí mapě měsíční runy. Ty při svitu měsíce odhalí neviditelné písmo, na kterém je psáno prorocství, že tajné dveře do Osamělé hory se otevřou za úsvitu dne Durina, otce trpaslíků, až zatuká drozd. Družina se pak vydává přes Mlžné hory (the Misty Mountains), kde jsou v noci přepadeni skřety a zavlčeni do svých jeskyní před jejich náčelníka. Jsou opět zachráněni Gandalfem, který se z ničeho nic zjeví, zhasne světla a pomůže družině k útěku. Bilbo však narazí hlavou o skálu a upadne do bezvědomí. Probouzí se v temných chodbách, kde u podzemního jezera nalezne Prsten. Setkává se s bledou postavou Glumem (Gollum), se kterým hraje hru hádanek o svůj život. Vyhraje a podle úmluvy mu měl Glum pomoci se dostat ven z jeskyně, ale ten zjistí, že Bilbo sebral prsten, který mu patřil a vydá se Bilba zabít a prsten vzít. Prsten však dává Bilbovi kouzlo neviditelnosti, když je nasazen, a Glumovi uniká. Setkává se s družinou na druhé straně hor, vypráví ostatním, co se stalo, ale prsten zamlčí. Náhle jsou přepadeni skřety a

vrčky – lidožravými vlky, a jsou nuceni uprchnout do korun stromů, odkud jsou zachráněni orly, kteří je odnesou na skalisko Skalbal (Carrock). Dále se setkávají s Meddědem (Beorn), chlupatým, obřím medvědímu mužem, který žije na kraji hvozdu se zvířaty. Gandalf jej vychytrale přesvědčí, aby nechal družinu ubytovat ve svém domě a na cestu pak dostávají poníky a luky. Dále putují přes Temný hvozd (Mirkwood), kde jsou jelenem zavedeni doprostřed temnoty, následují rozsvěcující a zhasínající se elfská světla a bloudí, až je nakonec lapí pavouci. Bilbo si s nimi nakonec poradí za pomoci Prstenu neviditelnosti a mečiku, který tímto pojmenoval Žihadlo (The Sting). Družina je pak zajata králem lesních elfů a unikají jen díky Bilbově mazanosti, kdy jsou trpaslíci nacpáni do sudů a unikají po řece s proudem pryč z Temného hvozdu. Přistávají v městě Esgarotu, odkud je Osamělá hora na dohled, a bez stopy po Gandalfovi se vydávají nalézt tajný vchod do hory. Bilbo skutečně zaslechne tukaní drozda skořápkou a objeví se tajné dveře. Je vyslán dovnitř a odhalí spícího draka Šmaka a obrovský trpasličí poklad. Následně je drakem objeven a ačkoli je Bilbo neviditelný, musí s drakem opět hrát hru na hádanky a slovní hříčky. Bilbo vyvázne životem, ale drak se dovtípí, že přišel z jezerního města a vylétne ven, aby ho spálil. Trpaslíci se mezitím usadí v hoře a Bilbo nalezne obrovský drahokam – Arcikam (Arkenstone), který Thorin hledá. Esgarot je mezitím pustošen drakem, než se místní hrdina Bard Lučištník (Bard the Bowman) dozví od drozda, kde má Šmak mezi šupinami slabinu a je šípem skolen a padá do jezera. Pak se k hoře stáhne vojsko elfů z hvozdu a lidí z jezera a žádají po trpasličích kus pokladu, ty jej však nechtějí vydat a hrozí konflikt. Bilbo se vykrade ven a dá Arcikam elfskému králi, aby byl mír, čímž je Thorinem proklet. Náhle přitáhnou voje skřetů, vlků a netopýrů a nadejde bitva mezi silami zla a elfy, lidmi a trpaslíky, přičemž jsou temné síly poraženy, ale padne Thorin Pavéza, ač je pomstěn Meddědem. Bilbo ovšem prožil bitvu v bezvědomí. Po bitvě je poklad rozdělen, je jmenován nový král Osamělé hory a Bilbo se vrací domů se svou čtrnáctinou pokladu. Doma zjistí, že je pokládán za mrtvého a jeho dům je málem vydražen. Musí pak ještě dlouho skupovat rodinné cennosti a navždy přijde o svou pověst poklidného a počestného občana. Nakonec je Bilbo po nějaké době navštíven Gandalfem, se kterým vzpomínají na staré časy dobrodružství.

4.2. Místo

Jak již bylo popsáno v první části, prvním krokem při interpretaci pohádky podle M.-L. von Franz je zaměření se na místo, kde se příběh odehrává.

Hobit, aneb cesta tam a zase zpátky, začíná takto:

„V jisté podzemní noře bydlel jeden hobit. Nebyla to žádná ošklivá, špinavá, vlhká díra, plná konečků žížal a páchnoucí slizem, ani vyschlá, holá písčitá jáma, kde by se nedalo na nic sednout a ničeho se najíst: byla to hobití nora, a to znamená komfort.“ (Tolkien, 1991 s. 9)

Příběh tedy začíná v útulném hobití domově, který je na následující stránce bohatě popsán, ačkoli více informací o světě, či regionu, se zde nedovíme. Tento úvod není pro pohádky vůbec netypický, zdaleka ne všechny pohádky začínají formulí „za devatero horami a řekami“, či „kdysi dávno v jednom království“. Velké množství pohádek začíná kdesi v chalupě, či v domě, přičemž širší lokalizace se nám nedostane. Příkladem mezi mnohými budiž jihoamerická pohádka, začínající „mladý muž, který žil v chatě pro svobodné muže...“ (von Franz, 1998 s. 206), nebo „byl jednou jeden rybář a ten bydlel se svojí ženou v páchnoucím prasečím chlívkou u moře...“ (Stein & Corbett, 2006 s. 101).

Můžeme si povšimnout, že místo, ve kterém pohádka začíná, nám může ukázat rozsah příběhu. Často totiž můžeme pozorovat, že kde pohádka začíná, tam také často končí. Příběh o Aryslanovi a Gūlajymě začíná „v daleké nogajské zemi, v městě Sarkopu...“ (Černý et al., 1989 s. 107) a končí záchranou této země a města, o které musí hrdinové bojovat. V pohádce *Tři pera* (von Franz, 1998 s. 37-40) vidíme, že pohádka začíná větou „Byl jednou jeden král a ten měl tři syny“, a končí opět v paláci, kde nejmladší ze synů dostal korunu a stal se novým králem.

Tento úvod nám prozradí, že rozměr pohádky se pravděpodobně nevztahuje na celé království, či kraj, ale že s nejvyšší pravděpodobností bude příběh zkoumat osobní aspekt hrdiny, který v příbytku bydlí.

Z literárního kontextu víme, že příběh knihy *Hobit* spadá do Tolkienem stvořeného mytického světa Středozemě (Middle-earth), že ona hobití nora, o které se píše, se nachází ve městě Hobitín (Hobbiton) na severozápadě Středozemě v regionu zvaném Eriador. Víme též, že v historických souvislostech tohoto světa předchází cesta Bilbo Pytlíka událostem, které popisuje trilogie Pán Prstenů a odehrává se na přelomu druhého a třetího tisíciletí třetího slunečního věku.

V samotné knize *Hobit, aneb cesta tam a zase zpátky*, se však tyto náležitosti nepromítají. Místa a milníky, kudy hlavní hrdina prochází, jsou součástí Tolkienova světa i v dalších knihách, ale v Bilbově příběhu nejsou primárně geografickými destinacemi, ale spíše překážkami a prostředím, kterým musí hlavní hrdina projít. Hory, hvozdy a

města zde mají svá vlastní jména (Mlžné hory, Temný hvozd, Osamělá hora, město Esgarot...), ale přesto se celý příběh odehrává v blíže neurčený čas, v blíže neurčeném světě – časoprostor, který můžeme nazvat neurčitým *illud tempus*.

4.3. Hlavní postavy

- *Bilbo Pytlík*

Postava, se kterou se setkáváme po celou dobu příběhu, od začátku až do konce, můžeme ho označit za hrdinu této knihy. Bilbo je bohatý, vážený hobit. Je uctivý, pohodlný, má rád klid a dobré jídlo a za každou cenu se vyhýbá nepředvídaným věcem a dobrodružstvím. Jak říká sám Bilbo v první kapitole:

„Jsme tady obyčejní pokojní lidičkové a na žádná dobrodružství nemáme ani pomyšlení. Je s nimi jen protivný rozruch a nepohodlí! Zdržují jednoho od oběda! Nedovedu si představit, co na nich kdo vidí.“ (Tolkien, 1991 s. 13)

Svým putováním s družinou Thorina Pavézy a překonáváním překážek a nástrah získává odvahu a zálibu pro dobrodružstvo a zbavuje se závislosti na domácím pohodlí, kvůli čemuž po návratu domů navždy ztratí dobrou pověst.

- *Gandalf*

Bilbo Pytlíka na cestě doprovází vousatý čaroděj Gandalf. Připomíná poutníka a starce, je vysoký, má špičatý klobouk, stříbrnou šálu, hůl a veliké černé boty. Je to právě Gandalf, kdo Bilba uvrhne do víru dění a který ovšem též Bilbovi i celé výpravě pomáhá při překonávání překážek. Gandalf je přes svůj zevnějšek mocným čarodějem a oplývá velikou moudrostí a vhladem. Svým vzezřením připomíná jednu z podob germánského boha Wotana (Ódina), který se zjevoval jako vousatý poutník (von Franz, 1998 s. 144) zároveň vykazuje i vlastnosti a funkce čaroděje Merlina z Artušovských legend – slouží jako průvodce a pomocník hlavnímu hrdinovi.

Gandalf vládne svou holí, která slouží jako odznak stavu, zároveň díky ní sesílá mocná kouzla.

„Hůl znamená přímost, které je potřeba,“ (von Franz, 1998 s. 119) a „Hůl je také princip ukazující směr. (...) Máme-li hůl, nejsme zcela pasivní, máme směr.“ (von Franz, 1998 s. 146) píše von Franz při interpretaci pohádek, a v *Hobitovi* tento aspekt můžeme nalézt také – právě díky Gandalfově runě vyryté holí do dveří našla Bilbův dům výprava trpaslíků a násilím vytrhla Bilba z pohodlného stagnujícího života.

Wotan i Merlin bývají často zmiňováni jako představitelé archetypu *moudrého starce*, přičemž David Day v knize *Tolkienův prsten* nachází další paralely mezi Ódinem a Gandalfem:

„V postavě Ódina vidíme oba Tolkienovy velké mágy: Gandalfa Šedého i Pána prstenů Saurona. (...) Ódinovy kladné stránky lze nalézt u Gandalfa, „špatné“ u Saurona.“ (Day, 1999 s. 37)

„Podobně jako Radagast Hnědý se Ódin naučil řeči ptáků a zvířat. Jako Saruman Bílý se nabyl medového jazyka básníků a řečníků. Jako Pán prstenů Sauron získal vládu nad vlky a krkavci (...). Jako Gandalf Šedý získal kouzelného koně, rychlejšího než vítr.“ (Day, 1999 s. 38)

Zde autor poukazuje na to, že rozličné stránky Ódinovy povahy jsou každá ztělesněny jedním z velkých čarodějů Středozeemě, z čehož vyplývá, že Gandalfa můžeme považovat za jeden z aspektů archetypu *moudrého starce*, který v tomto případě vykazuje pozitivní vlastnosti.

- *Thorin Pavéza*

Ačkoli Gandalf je důležitým pomocníkem a průvodcem, vůdcem výpravy k Osamělé hoře je starý a vážený trpaslík Thorin Pavéza, který byl kdysi dávno vyhnán z království Pod horou drakem Šmakem. Podle dědičné linie je právoplatným králem Pod horou a jeho cílem je získat ztracené zlato zpět a Šmaka skolit.

Jeho vztah k Bilbovi je složitý a proměnlivý. Bilbo mu musí neustále dokazovat své kvality, protože mu hobit připadá neschopný a jako zbytečná přítěž. Ve vyvrcholení příběhu (kapitola *Mračna se trhají*) Bilba zatracuje:

„Kéž bych tady měl Gandalfa! Proklínám ho za to, že mi vás doporučil!“

(Tolkien, 1991 s. 331)

Ke smíření nakonec dojde na Thorinově smrtelném loži, kdy Thorin cele uzná Bilbovy úspěchy a ocení jeho vlastnosti.

V pohádkách se postava starého krále objevuje běžně a von Franz jí přisuzuje charakter *bytošného Já*:

„V těle krále žije totemový duch kmene. Má tedy spoustu znaků, které naznačují, že bychom ho mohli chápat jako symbol bytostného Já, protože bytostné Já je podle naší definice centrum seberegulujícího systému psyché, na němž závisí blaho jedince.“ (von Franz, 1998 s. 42)

V našem příběhu je král vyhnán ze svého království a oloupen o poklad. Z toho můžeme usoudit, že *bytostné Já* tedy bylo vychýleno z rovnováhy a je třeba tuto rovnováhu nastolit. V tomto příběhu je dokonce král aktivní a sám se vydává situaci napravit.

- *Ostatní trpaslíci*

V příběhu dále vystupuje dalších dvanáct trpaslíků – Fili, Kili, Balin, Dvalin, Óin, Glóin, Ori, Nori, Dori, Bifur, Bofur a Bombur. Tito trpaslíci jsou družinou krále Thorina, sdílejí cíl znovudobytí Osamělé hory a získání ztraceného zlata a domova. Ačkoli každý z trpaslíků má jednu či dvě charakterové vlastnosti, které je od sebe odlišují, v příběhu vystupují spíše jako celek, který promlouvá do dění různými hlasy toho či onoho trpaslíka. Bude tedy jednodušší je považovat za celistvý prvek, i z hlediska případné číselné symboliky postav.

4.4. Symbolika počtu postav

Když se pokusíme o vyjádření symboliky čísel a kombinací postav v příběhu (viz str. 15), vyvstanou komplikace. Není totiž zcela jasné, které postavy tvoří jaké kombinace, jelikož se postav v příběhu vyskytuje velké množství. Ale i v případě, že se budeme držet pouze symboliky počtu postav hlavních, ani zde není situace zcela jednoznačná.

Von Franz jmenuje dvě nejdůležitější kombinace – *kvaternitu*, složenou ze tří postav a čtvrté, která trojici jakkoliv doplní a zkompletuje, a *triádu*.

Můžeme se pokusit postavy *Hobita* vysvětlit pomocí kvaternity: Původní družina Thorina, Gandalfa a Dvanácti trpaslíků jsou doplněny Bilbem, který nakonec díky svým schopnostem dovede výpravu ke zdárnému konci, úkol je splněn a kvaternita se rozpadá.

Triáda, jak ji popisuje von Franz, je znázorněna postavami třemi, přičemž trojka je mužské číslo a symbolizuje dynamiku jedničky. (von Franz, 1998 s. 71)

„V trojce tkví symbolika pohybu, protože k pohybu je potřeba dvou pólů a výměny energie mezi nimi – například pozitivní a negativní elektrický pól a proud, který vyrovnává napětí.“ (tamtéž)

V symbolice vztahů postav můžeme vidět i triádu: Thorin, Gandalf a Bilbo, tři hlavní postavy, které jsou ve vzájemném vztahu. Panuje napětí mezi Bilbem a Thorinem, který si není jistý jeho schopnostmi, přičemž spojníkem je Gandalf, který pomáhá Bilbovi získat odvalu a sebevědomí a zároveň uklidňuje Thorina a snaží se ho přimět, aby Bilbovi důvěřoval.

Obě tyto varianty se zdají být smysluplné, v této rané fázi interpretace však nemusí být vhodné se přiklánět k té či oné straně. Nezapomínejme též, že:

„Toto schéma se nedá vytvořit u všech pohádek, takže se do něj nepokoušejme příběhy napěchovat, pokud se samo nenabízí.“ (von Franz, 1998 s. 33)

4.5. Symboly a amplifikace v příběhu

Nyní k samotnému vyhledávání a srovnávání symbolů a významů v příběhu. Budu postupovat příběhem a zaměřovat se na důležité obrazy a symboly, které se pokusím amplifikovat a vztáhnout k termínům analytické psychologie C. G. Junga. Budu pozorovat vývoj hlavních postav a jak do sebe jednotlivé obrazy zapadají, jaký mají význam a co pro psychologický výklad pohádky jako takové znamenají. Na konci bych měl být schopen popsat celý příběh jako celistvý fenomén a postihnout, kterých aspektů jungiánské psychologie se týká.

Zaměříme se hned na to první, co se v příběhu dozvídáme. Jak již je citováno na straně 18, příběh je otevřen popisem příbytku hobita Bilbo Pytlíka. Jedná se o noru, která je vyhloubená v zemi, ale která skýtá veškerý potřebný komfort. Komfort dokonce takový, že je Bilbovi zatěžko toto prostředí opouštět.

4.6. Hobit a hobití nora

Nora, jeskyně, či jakýkoli jiný konkávní prostor je symbolem archetypu *matky* (Edinger, 2013–2023 s. 8), stejně jako nádoby, dutiny a hloubky. V tomto případě může pohodlná hobití nora symbolizovat onu mateřskou živitelskou pohostinnost. Příbytek vyhloubený v úbočí kopce pravděpodobně nebude mít příliš mnoho oken a toto šero může, spolu s předchozími poznatky, vyvolat pocit úrodného mateřského lůna, které je nepříjemné opustit. Obydlí Bilba Pytlíka navíc není vysoký kamenný či dřevěný dům,

postavený na hoře, ale díra, vykopaná v hliněném kopci, tedy v zemi – dalším mateřském symbolu.

Symbolika Matky země a Matky živitelky zde ještě nekončí. Podívejme se, jak jsou hobiti popsáni hned úvodem příběhu – jsou kulatí, obtlouští, mají rádi dobré jídlo, není na nich pranic kouzelného, nemají vousy a nenosí boty, protože mají veliká bosá chodidla porostlá srstí.

Hobiti jsou tedy dobře živení a rádi užívají plodů země. Nejsou to kouzelní tvorové, dalo by se tudíž říci, že jsou všední, čili přízemní, nerostou jim navíc vousy, považované v mnoha kulturách za znak maskulinity. Mají zato veliká, bosá chodidla.

Bosá chodidla znamenají přímé spojení se zemí, chlupatost navíc poukazuje na určitou zvířecí instinktivnost a přirozenost. Bosí dále chodí chudí a nuzní (což Bilbo výslovně není), kající na pouti, či děti.

Dítě může představovat mnohé – symbol čistoty, nezkaženosti a nového, čerstvého pohledu. V tomto případě se můžeme odkázat na *archetyp puera, božského dítěte*. Hobiti jsou navíc dětem nápadně podobní:

„Jsou to (nebo bývali) malí lidičkové, dosahující asi tak polovičky našeho věku (...).“ (Tolkien, 1991 s. 10)

Velikost, bosé nohy, veselost a absence vousů vykazuje nápadnou podobnost s dítětem. S dětskostí, archetypem *puera* a bosýma nohama se pojí též naivita. Robert Bly v knize *Příběhy duše* píše o naivitě toto:

„Naivita je občas definována jako „přirozená prostota“ či „nestrojenost“ a „bezelstnost“. Zkoumáme-li však její pozadí, zjistíme, že jde o psychický stav umožňující člověku, aby se vyhnul temným aspektům motivů, lhostejno, zda jde o motivy vlastní, nebo jiných osob. Naivní člověk podceňuje význam zloby, strachu i lakoty a domnívá se, že by ve světě mohl najít více dobra, než v něm skutečně je.“ (Stein & Corbett s. 96)

Bilbo Pytlík rozhodně nepodceňuje význam strachu, se kterým bojuje během celého příběhu. Ale ačkoli se vydává pomoci Thorinu Pavézovi a jeho družině získat ztracené zlato, nikdy se zcela neztotožňuje se zatvzeleností, touhou po zlatě a záští k nepříteli, kterými jsou zde trpaslíci charakterističtí.

4.7. Gandalfova návštěva, počátek výpravy

Zpět k příběhu. Po popsání hobitů, jejich prostředí a Bilba Pytlíka se na scéně objevuje Gandalf, který ho jde přimět, aby se s ním vydal na dobrodružnou výpravu. Doslova říká:

„Mne to náramně pobaví a vám to udělá náramně dobře (...)“ (Tolkien, 1991 s. 14)

Můžeme tedy předpokládat, že Gandalfovi je známa nezdravá tendence Bilbovy psýché a snaží se ho přimět ke změně.

Bilbo Gandalfovu nabídku dobrodružství odmítá, ačkoli podvědomě tuší, že má Gandalf pravdu. Dokonce se i přerekne:

„(...) Od šplhání do korun stromů na návštěvu k elfům – až po plavby po moři, v korábech k cizím břehům! Namouduši, život tenkrát býval daleko zajímavější – chci říct, že jste kdysi ve zdejším kraji natropil pořádný zmatek.“ (Tolkien, 1991 s. 14)

Bilba tedy vnitřně láká představa dobrodružné výpravy, ale ze strachu či pohodlnosti tuto touhu zapuzuje do oblasti nevědomí, odkud se touha opět zákonitě noří zpět.

Ve chvíli, kdy je mu nabízena cesta do světa, která je nebezpečná, ale nabízí možnost uzdravení vlastní psýché, volí Bilbo raději nakonec útulné šero a hojnost ve své noře. Nemá ale ani dostatek rozhodnosti Gandalfa docela odmítnout:

„Dneska ne. Dobrýtro! Ale přijďte někdy na svačinu – kdykoli se vám to hodí! Co třeba hned zítra? Přijďte zítra! Sbohem!“ (Tolkien, 1991 s. 17)

Gandalf tedy odchází, stačí ale ještě, bez Bilbova vědomí, vyrýt na jeho dveře runu, která poslouží trpaslíkům jako označení toho správného domu, kde má dojít ke srazu. Stejně jako v germánské tradici Wotan přišel nepoznán, prohodil několik slov a odešel a teprve později se ukázalo, že to byl skutečně Wotan (von Franz, 1998 s. 144), i zde Gandalf přichází, dojde ke krátkému rozhovoru, Gandalf odchází a Bilbo až dalšího dne zjišťuje, co jeho návštěva přinesla.

4.8. Trpasličí hostina

Následujícího dne je Bilbo navštíven trpaslíky.

Trpaslíci přicházejí postupně, až jich nakonec v Bilbově noře stane všech třináct i s Gandalfem. Ačkoli o jejich příchodu Bilbo netušil, trpaslíci se chovají v jeho příbytku zcela nevázaně a bez ostychu. Objednávají si buchty, koláče, paštiky, kuřata, pivo, víno, čaj i kávu a Bilbo postupně vyprazdňuje svou spižírnu, aby pohostil nezvané trpaslíky, přičemž ani Gandalf se nedrží zpět a nechá se obsloužit. Jeho dobře zásobený dům je tedy postupně zbavován jídla a obživy. Hosté využívají Bilbovy mateřské pohostinnosti a zbavují jeho spíže toho, co mají hobiti nejraději – dobrého jídla.

Když je dojedeno, trpaslíci se rozhodnou nádobí umýt, přičemž s ním zachází tak, že se Bilbo obává, aby ho všechno nerozbili. Nato se mu začnou trpaslíci posmívat a začnou zpívat píseň, ve které vyjadřují svůj postoj k Bilbově úzkostlivosti. Zpívají o rozbíjení hrnců, lahví a talířů a o jiných způsobech, jak ušpinit či poškodit Bilbovo obydlí. V písni slyšíme např.:

„Šálky házej do hmoždíře, pak je roztluč palicí!

Když nestačíš na talíře, koulej s nimi světnicí!

To pan Pytlík těžko snáší, proto opatrně, braši!“ (Tolkien, 1991 s. 23)

Nádobí je znakem fungujícího a zařízeného domova, von Franz navíc při interpretaci jedné z pohádek bratří Grimmů přisuzuje hrncům a nádobí ženský princip (von Franz, 1998 s. 143). V této pohádce je princezna nucena prodávat hrnce na trhu, načež je nádobí rozbito opilým husarem, který jel okolo. Toto rozbítí vysvětluje jako zničení něčeho, co nefunguje (von Franz, 1998 s. 143). Zatímco v pohádce Bratří Grimmů se jedná o opilého husara, který nádobí rozbije nedopatřením, trpaslíci tuto píseň zpívají zcela vědomě. Mohou tím tedy naznačovat, že plánují narušit Bilbov vztah k symbolu nádobí a narušit tak určitý nefungující komplex, který Bilba drží v jeho noře.

Všechno toto počínání ukazuje, že Bilbovo pohostinství bylo obráceno proti němu – trpaslíci přišli (alespoň co Bilbo věděl) nepozvaní, spižírna byla vyjedena a zbavena živitelské funkce a hosté prokázali, že nesdílí Bilbovo úzkostlivé pouto s jeho vlastní domácností. Bilbovi je tedy jeho dům/mysl převrácena vzhůru nohama a vidí nestálost a relativitu jeho dřívějších jistot, které nora skýtala. Nejedná se pouze o rozmar trpaslíků, ale vidíme, že Gandalf se této akce účastní též a můžeme tedy předpokládat, že se z jeho strany jedná o vědomý výchovný způsob, jak Bilba nasměrovat správným směrem.

Po jídle se všichni sejdou v hlavní místnosti a je vyjeven plán výpravy, stejně jako důvod, proč se výprava uspořádala. Zde se Bilbo dozvídá, co jsou vlastně tito trpaslíci zač. Trpaslíci totiž vytáhnou hudební nástroje a začnou pět píseň, ve které se obrací za svou zašlou minulostí, kdy byli skvostnými řemeslníky a kováři v království pod Osamělou horou, dokud nepřišel drak Šmak a nebyli o vše oloupeni a teď nezbývá než se vydat do hlubin a získat zpět své zlato a poklady.

4.9. Trpaslík jako symbol

Trpaslíci jakožto mytické bytosti se objevují především v mytologii severské a obecně starogermánské, přičemž vykazují spoustu podobností s trpaslíky Tolkienovými, ač se o úplnou paralelu nejedná.

Trpaslíci ze ság a mýtů jsou taktéž nadpřirozeně zruční kováři a tvůrci, kteří žijí hluboko v podzemním světě Svartalfheimu. V příbězích se objevují především jako stvořitelé mocných artefaktů, které hrají v tamním světě mýtů důležitou roli, například Odinův oštěp Gungnir, prsten Draupnir, Thorovo kladivo Mjöllnir a mnohé další. (Norse mythology.org, Dwarfs)

I Thorin Pavéza se svým rodem žili hluboko v podzemí a jak zpívají ve své písni, byli i znamenitými výrobci artefaktů:

„A mnohý elf i dávný král měl od nás meč, co zářně plál,

Když náš um těm vladařům do jilců oheň včaroval.“ (Tolkien, 1991 s. 25)

Co se týče dalších spojitostí se severskými mýty, jména všech třinácti trpaslíků – Thorin, Balin, Dvalin, Kili, Fili, Oin, Gloin, Ori, Nori, Dori, Bifur, Bofur a Bombur a jsou jména přímo převzatá z Eddy islandského šlechtice Snorriho Sturlussona z přelomu 12. a 13. století, jmenovitě z části „Völuspá“ (Lee & Solopova, 2015 s. 127)

Jejich jména, jejich podobnost se starogermánskými mytickými bytostmi, ale i jejich konání a působení v příběhu naznačuje, že trpaslíci zde jsou poslové starého, krásného, temného a zapomenutého.

Všichni trpaslíci mají hustý plnovous, který poukazuje na stáří a budí úctu. Nosí též pláště s kápí, typickou módu středověku, a dají si raději pivo, což kontrastuje s velice současným Bilbem, jeho kšandami a oblibou čaje. Také celá jejich pozornost je upjata na získání toho, co ztratili, či co jim bylo odcizeno, snaží se nastolit ztracený řád věcí

z minulých dob. A když se Thorin chopí harfy a začne hrát, Bilbo je přenesen do jiných světů, vzdálených tomu jeho současnému:

„... a když Thorin sáhl do strun, ozvala se hudba, tak náhle a tak líbezně, že Bilbo zapoměl na všechno ostatní a byl stržen do temných krajů pod podivnými lunami, daleko za Vodou a ohromně daleko od své hobití nory pod Kopcem.“ (Tolkien, 1991 s. 24)

4.10. Původ Thorinovy družiny, motivace

Plán trpaslíků je vydat se pod vedením Thorina Pavézy a s pomocí Gandalfa přes Mlžné hory, přes Temný hvozd a Dlouhé jezero až k Osamělé hoře, dostat se dovnitř tajným vchodem, draka Šmaka zabít a získat zpět zlato i domov. Bilba Pytlíka přitom chtějí na doporučení Gandalfa najmout jako „lupiče“, který dokáže nepozorovaně vzlouznout tajnými dveřmi do síní pod Horou. Ten je rozpačitý, protože nic takového nikdy nedělal, a navíc je vystrašen pověstmi o dracích a skřetech v horách, což vzbudí nedůvěru Thorina i ostatních. Gandalf je však hlasitě napomene, aby věřili jeho úsudku a doslova také říká:

„Jen ať někdo řekne, že jsem vybral toho nepravého či nepravou adresu, a můžete si zůstat ve třinácti se vší smůlou, co vám to přinese...“ (Tolkien, 1991 s. 31)

Je tedy přesvědčen, že Bilbo je schopen absolvování svého úkolu čili své proměny, a také vnáší další úroveň do číselné symboliky počtu postav – Bilbo je vybrán, aby narušil neštěstí čísla třináct, je tedy v podstatě nositelem štěstí, jedinečný prvek, který má přinést něco nového a nadějného.

Gandalf pak podává Thorinovi mapu Osamělé hory a cesty k ní, stejně jako klíč k tajnému vchodu, načež roklují o temné minulosti a plánech cesty. To Bilba vystraší a znejistí ještě více a výprava ho láká čím dál, tím méně.

Když se pak všichni v podvečer zahájení výpravy ukládají k spánku, Thorin si pořád ještě zpívá sloku z jejich písně, která dokonale shrnuje cíl a tón jejich výpravy:

„Dřív nežli vzejde světlo dne

Přes horstvo, jež se v mlze pne,

Jdem do hlubin, kde vládne stín

Hledat své zlato ztracené.“ (Tolkien, 1991 s. 42)

Můžeme tedy pozorovat rozdílné motivace hlavních postav - Thorin je (stejně jako zbytek trpaslíků) zarputile motivován touhou po svém zlatě, pro které je ochoten se vydat do temných hlubin. Gandalfova motivace je, stejně jako celá jeho postava a minulost, zahalena tajemstvím a je známá pouze jemu. Bilbo jde vlastně proti své vůli, donucen Gandalfem, ale přesto se v něm dá skrytá motivace najít – jednak z promluv s Gandalfem (viz str. 24) a jednak z pasáží, kde je Bilbo písňemi a hudbou odnesen do dalekých zemí (viz st. 27), pak také:

„Pak se v něm ozvalo cosi bralovského a on pocítil přání jít se podívat na ty veliké hory a uslyšet šumění borů a hukot vodopádů a prozkoumat jeskyně a nosit meč místo vycházkové hole.“ (Tolkien, 1991 s. 26)

Bilbova motivace tedy není získání ukradeného pokladu a pomsta Šmakovi, ale čistá, skrytá touha po dobrodružství a rozšíření obzorů, k jejímuž zvědomení musí Gandalf Bilba přinutit.

Bilbo se totiž následujícího rána probudí, zjistí, že trpaslíci jsou pryč a uleví se mu, že je konec a pokušení k dobrodružství je pryč. Přijde ovšem Gandalf a připomene Bilbovi, že mu trpaslíci nechali na římse dopis, ve kterém stojí, že družina na Bilba čeká v nedaleké hospodě. Nejdříve chce namítat a vymluvit se, ale Gandalf ho neústupně vyžene z domu. Jelikož by se tedy sám o sobě na výpravu nakonec nevydal, je třeba direktivního, rozhodného zásahu ze strany Gandalfovy (viz str. 21, „přímost, které je potřeba“), aby se věci daly do pohybu a započala Bilbova transformace.

Tento moment odpovídá Proppově pohádkové funkci č. 1, čili opuštění domova.

„Jedna z postav opouští domov. Důvodem k odchodu je nevyváženost, absence.“ (Stein & Corbett, 2006 s. 13) (Propp, 1999 s. 32)

Touto nevyvážeností můžeme chápat království pod Horou, které je obsazeno zlým drakem, ale též Bilbovy vlastní osobní nedostatky, kterých je třeba se zbavit.

4.11. Gandalf jako archetyp otce, Bilbo součástí výpravy

V tomto momentu můžeme pozorovat konflikt mezi mateřským archetypem, představovaným Bilbovou norou, a otcovským archetypem v podobě Gandalfa. Nora zde v tuto chvíli působí svou nediferencovanou, temnou stránkou mateřství – pohlcuje a drží Bilba ve své blízkosti a odmítá ho pustit do světa.

Gandalf, který vykazuje známky archetypu *moudrého starce* a/nebo *otce*, zde otcovsky zakročí, aby Bilbo, který byl dosud plně v péči mateřské pohodlnosti, zcela nezakrněl. Vidíme též, že jakmile se Bilbo přestane vzpírat svým dobrodružným nutkáním, pocházejícím z nevědomí, seberegulující prvky převezmou vedení, vše jde instinktivně a kousky starého systému nechává za sebou:

„Bilbo si pak až do konce svých dní nedokázal vzpomenout, jak se tenkrát ocitl venku, bez klobouku, bez vycházkové hole a bez peněz, a vůbec beze všeho, co si obvykle bral s sebou, když odcházel z domu. Jak nechal přesnídávku nedojedenou a nádobí neumyté. Jak strčil klíče od domu do ruky Gandalfovi a jak uháněl, pokud mu srstnaté nožičky stačily, podél velkého Mlýna, přes Vodu, a pak ještě celou míli nebo i víc.“ (Tolkien, 1991 s. 45)

Jakmile Bilbo s Gandalfem doženou trpaslíky, výprava začíná.

4.12. Tři zlobři, starodávné meče

První překážka je před výpravu postavena ve chvíli, kdy se splaší a uteče poník s nákladem, takže družina nemá skoro nic k jídlu, navíc se setmí a ukáže se, že Gandalf se kamsi vytratil. Jsou tedy bez základny materiální a ztratil se též vedoucí duchovní princip. Nato si jeden z trpaslíků všimne, že v dálce se svítí, načež je Bilbo jako lupič vyslán na výzvědy. Na místě zjistí, že u ohně sedí tři lidožraví zlobři.

Tito zlobři („zlí obři“ – Tolkien, 1991 s. 52) jsou v originále popsáni slovem „trolls“, přičemž trollové jsou bytosti, které můžeme najít v severské mytologii a které jsou zosobněním pohanských a instinktivních tendencí, které v pokřesťanštěných pohádkách pak vystupují jako antagonisté (von Franz, 1998 s. 114). I v našem příběhu jsou zlobři bezpochyby ztvárněním temné podstaty přirozenosti – jsou hrubí, divocí a lidožraví (viz severské jméno pro obry – *Jötunn*, které pochází z protogermánského **etunaz*, „požírač“) (Norse Mythology for Smart People, 2012–2019).

Bilbo se pokusí o první „lupičský“ čin, avšak je odhalen a vyslýchán. Málem by byl sežrán, ale zlobři se pohádají a Bilbo se odpláží do houští. Na to se začnou objevovat trpaslíci, kteří jsou ovšem zlobry pochyťáni (i s Thorinem, který jako jediný se zlobry svede boj) a hrozí jim, že skončí jako potrava. Tu se znenadání objeví Gandalf a skryt v porostu napodobuje zlobří hlasy, čímž je rozzuří a poštvě proti sobě. Ti se tak dlouho dohadují a perou, že nakonec vysvitne slunce a zlobři se promění v kámen.

Paralelu najdeme opět v severském folkloru, tentokrát se jedná o část Poetické Eddy, *Alvissmol* či *Alvíssmál*, kde trpaslík *Alvís* si má vzít za ženu *Thórovu* dceru, avšak *Thór* se tak dlouho vyptává *Alvíse* na vše, co ví o světě, že nakonec vysvitne denní světlo a *Alvís* je proměněn v kámen. (Rûnarmál, 2009–2023) Vidíme tedy, že v obou případech zde máme postavu, která je ohrožena (*Thórova* dcera, *Bilbo* a trpaslíci), postavu, která ohrožuje (*Alvís*, tři zlobři) a postavu, která se snaží ohroženého zachránit (*Thór*, *Gandalf*), přičemž ke přemožení a záchraně nedojde pomocí souboje či ukázky síly, nýbrž *Thór* i *Gandalf* přelstí netvora tím, že proti němu obrátí prvky jeho vlastní podstaty. Trpaslík *Alvís* je už podle jména vševědoucí, *Thór* tudíž využívá *Alvísovy* ješitnosti a nechává ho povědět vše, co ví, a to tak dlouho, dokud nezačne nový den. *Gandalf* zneužije zlobří divokosti a popudlivosti a nechá je zápolit mezi sebou.

Družinu tedy opustí vedoucí princip *logos* (*Gandalf*) a nastane hlad a nebezpečí, způsobené divokými tendencemi (zlobry). Boj s nimi je k ničemu, první *Bilboův* lupičský pokus také a družina je zachráněna až opětovným nečekaným příchodem *Gandalfa*, který nechá zhoubné a žravé tendence bít se navzájem, dokud nenastane nový den a situaci neosvítí spásné slunce – světlo vědomí.

Po přemožení zlobřů se dostávají do zlobří jeskyně, kde nacházejí nejen zásoby jídla na další cestu, ale též čarovné meče. *Gandalf* a *Thorin* si vezmou každý jeden a *Bilbo* vezme za svůj malý nůž, který mu ovšem poslouží jako mečíček. To nám sdělí dvě důležité věci – zaprvé jedinečnost těchto tří postav, jelikož nikdo jiný z výpravy meč nedostane. Zadruhé též můžeme sledovat symboliku meče a sečných zbraní jako takových.

Jung popisuje například dýku jako symbol sekání, rozdělování a třídění, doslova píše:

„Dýka má ostré pronikající vlastnosti a je proto mužská. Řeže, rozlišuje a rozděluje, a tak je symbolem mužského principu *Logos*.“ (*Jung*, 1993 s. 131)

Von Franz též interpretuje meč jako nástroj rozlišení a *logos* a dodává:

„... reprezentuje spravedlnost, autoritu, rozhodnost (vzpomeňte si na *Alexandra*, který roztal *gordický* uzel) a také rozlišování jak v oblasti chápání, tak chtění. Motiv meče hraje významnou roli v alchymii (...). Tak bývá například mečem rozsekán na kousky drak, což znamená pokus o rozlišení instinktů, aby se neurčité nevědomé obsahy staly srozumitelnějšími.“ (*von Franz*, 1998 s. 122-123)

Pokořením divých nevědomých nutkání tak získávají hlavní postavy užitečný nástroj pro překonávání dalších překážek. Budeme tedy dále sledovat, k čemu budou naše hlavní postavy nově nabyté meče užívat.

4.13. Odpočinek v Elrondově domě

Následujícího dne se vydají dál k podhůří Mlžných hor. Napětí a tušení nebezpečí stoupá, ale zanedlouho se jim dostává útočiště u elfů ve skrytém údolí Roklince, kde se nachází Poslední domácký dům se svým pánem Elrondem. Pán Elrond je zde popsán takto:

„Byl tak ušlechtilý a měl tak krásnou tvář jako vládce elfů, byl silný jako válečník, moudrý jako čaroděj, úctyhodný jako král trpaslíků a laskavý jako samo léto.“
(Tolkien, 1991 s. 73)

Elrond v sobě ztvárňuje všechny pozitivní vlastnosti, je zosobněním dokonalosti. Tyto charakteristiky vykazuje i jeho domov:

„Jeho dům byl dokonalý, ať už jste dávali přednost jídlu či spánku či práci či vyprávění historek či zpěvu či prostému posedění a přemýšlení, nebo příjemné směsici toho všeho dohromady. Nic zlého se v tom údolí nepřiházelo.“ (Tolkien, 1991 s. 73)

Dokonalost, vyrovnanost a mír jsou symboly zdravého *bytošného Já*, je propojením vědomého a nevědomého a značí vyrovnaný a úplný stav psyché. Jedná se o archetyp celistvosti a obrazu božství v lidské mysli (Hopcke, 1993 s. 87, 88).

V pohádkách nabírají obrazy *bytošného Já* velkého množství podob a významů, je třeba se zaměřit přesněji. V tomto případě představuje Elrond a jeho skrytý Domácký dům jakýsi božský předobraz spojení s *bytošným Já*, kterého může být dosaženo. Dává ochutnat blažený stav zdravého fungování psyché, to vše ovšem s pomocí duchovního průvodce Gandalfa, skrz kterého získává družina pozvání do tohoto posvátného místa, bez kterého by jim bylo údolí zapovězeno. *Bytošné Já* jim dává nahlédnout do ideálního stavu věcí.

Elrond umí též číst různé druhy run a tajných nápisů. Díky tomu se Gandalf a Thorin dozvídají, že jejich meče patřily dávným elfským králům, jejichž rukou padlo mnoho skřetů. Jedná se tedy o jedinečné zbraně, jejichž moc je odhalena, ale Bilbo o svém mečíku nezjistil nic a musí tedy moc své zbraně objevit sám.

Další z pomocí, které Elrond poskytne družině, je objevení měsíčních liter. Na mapě, kterou měli s sebou, se totiž nachází tajný nápis, který je vidět pouze, když se prosvítí měsíčním svitem. Nápis je návodem, jak se dostat dovnitř Hory:

„Postav se k šedému kameni, až zaťuká drozd, a zapadající slunce posledním paprskem Durinova dne ukáže na klíčovou díрку.“ (Tolkien, 1991 s. 76)

4.14. Symbol Měsíce

Zaměříme se nyní na motiv měsíce, potažmo luny, která se začíná v příběhu objevovat stále častěji.

Se zmiňováním luny se setkáme hned v první kapitole, když je Bilbo Thorinovou hudbou „...stržen do temných krajů pod podivnými lunami...“ (Tolkien, 1991 s. 24). Dále pak v trpasličí písni se zpívá, že: „...dýmala hora pod lunou...“ (Tolkien, 1991 s. 26) a také náznaky noci, spojené s měsícem: „dřív nežli vzejde světlo dne...“ (Tolkien, 1991 s. 25) a „Dřív nežli vzejde slunce svit...“ (Tolkien, 1991 str. 26).

V kapitole „Krátký odpočinek“ se setkáváme s již zmíněnými měsíčními literami, které jsou vidět pouze při prosvícení měsíčním svitem a též fakt, že Durinův den, který má ukázat vchod do Hory, je: „první den posledního východu měsíce na podzim před prahem zimy (...) když se na podzim naposledy ukáže měsíc na obloze ještě za slunce.“ (Tolkien, 1991 s. 16)

Měsíc se pomyslně vznáší nad celým příběhem a bude v něm mít důležitý význam. Von Franz o měsíci píše:

„Měsíc představuje stejný princip jako slunce, ale je ženštestjší, není tak koncentrovaný a intenzivní. Je to světlo vědomí, ale mírnější. (...) V mytologii bývá měsíc spojován s hady, nočními zvířaty, s duchy mrtvých a s božstvy podsvětí.“ (von Franz, 1998 s. 153)

Anne Baring při amplifikaci v pohádce o Popelce dochází k závěru, že:

„Moudrost coby světlo může být zastřena pláštěm či maskou temnoty, temnotou nočního nebe, skrze niž září Měsíc. (...) Moudrost může všechno „Ona je nádhernější než slunce i než jakékoli postavení hvězd. Je-li porovnána se světlem dne, ukáže se, že je převyšuje. (Mdr 7, 29)“ (Stein & Corbett, 2006 s. 58)

Měsíc, který neustále bdí nad výpravou Thorina Pavézy tedy ukazuje na jemnější, citlivější přístup, kterého je potřeba, a který může nabídnout někdo nový – Bilbo Pytlík. Také se díky tomuto symbolu dozvídáme, že moudrost je často zahalená a není zcela zřejmá hned od začátku, skutečným hrdinou, vysvoboditelem či zachráncem tak může být někdo jiný, než zřejmí hrdinové příběhu – trpaslíci a Thorin, a že kvality se objeví v někom, v kom bychom je nejspíš neočekávali.

4.15. Mlžné hory a polapení skřety

Po čtrnáctidenním odpočinku je však čas se znovu vydat na cestu z Elrondova domu plného blahobytu a odpočinku, protože kdyby zde setrvali, nedostali by se ke kýžené Osamělé hoře a svému pokladu. Kdybychom takto v životě setrvali v momentální chvíli osvětlení či prozření a nehnuli se dál, nedošlo by k proměně psyché, kterou představuje cíl výpravy. A tak se družina vydává přes Mlžné hory.

V Mlžných horách je však stihne strašlivá bouře a jsou nuceni se uchýlit do bezpečí.

Bouře může znamenat prostě nepříznivé životní podmínky a omezující okolnosti. Může se též jednat o zrcadlení pochodů v psyché, jak je tomu například u pohádky O rybáři a jeho ženě (Stein & Corbett, 2006 s. 101-117), kde s přibývajícím neklidem, rozervaností a zoufalostí se moře zvedá a bouří čím dál tím více, až se před bouří není kam skrýt. Blesky a hromy jsou též doménou keltského boha Taranise, který na ty, kteří se odváží na svatou horu, sesílá svůj hněv tak dlouho, než dotyčné zahubí, nebo se sám neuklidní (Quesnel, 1991 s. 98,99). Jedná se tedy o životní překážky, které jsou kladeny jako zkouška hrdinových schopností, díky kterým buď obstojí a přečká je, nebo je ztracen.

Zde je tedy i celá družina stížena kritickými podmínkami a skryje se do suché jeskyně nedaleko. Gandalf ji nejdříve pozorně prohledá a pak se všichni uloží ke spánku. V noci jsou však přepadeni a zajati skřety, kteří se vynořili ze skryté průrvy a odtáhnou zajatce do hlubin svých podzemních chodeb. Gandalf je v tuto chvíli neznámo kde, opět je jaksi nad věcí a jeho cesty jsou nevyzpytatelné.

To můžeme vidět jako obraz situace, kdy se vlivem těžkých okolností a překážek v životě uchýlíme do bezpečí psychického systému, který se může zdát jako bezpečný úkryt (i z rozumového hlediska – viz Gandalf, který napřed celou jeskyni

prohledá), ale záhy se ukáže, že se jednalo o rozhodnutí, které nakonec člověka do ještě větších temnot a nejistot.

4.16. Jeskyně jako symbol

Sestup do temnoty jeskyně či podsvětí je častý prvek v mytologii i pohádkách vůbec. V řeckých mýtech se do podsvětní říše vydává Orfeus i Héraklés, Lemminkäinen putuje do podsvětní říše temné bohyně Louhi (Černý et al., 1989) v pohádce *Začarovaná princezna* (von Franz, 1998 s. 109 – 111) se Petr noří do tmavého nitra hory, kde dlí zlý duch, v pohádce o *Čertově umouněném bratru* (Stein & Corbett, 2006 s. 91-100) se Honza dostává do pekla, kde slouží čertům. I v příběhu *Hobita* máme družinu, která se dostává do černých hlubin podzemí.

O významu sestupu do jeskyně píše Jung toto:

„Jeskyně nebo podsvětí představují vrstvu nevědomí, kde není žádné rozlišení, dokonce ani rozdíl mezi mužem a ženou.“ (Jung, 1993 s. 128)

Ten, kdo vstupuje do temnot podzemí, ocitá se v neznámém prostředí, plném nevědomých, často nebezpečných úkazů, které jsou nerozlišené – jsou prvky chaosu. Hrdina tedy musí udělat pořádek a rozlišit, co se dá, jinými slovy dát formu a zvnitřnit to důležité a zničit to zhoubné, případně pak ještě nalézt cestu ven zpět na světlo vědomí.

Družina je vlečena v okovech skřetími tunely a chodbami, přičemž se z autorových úst dozvídáme, jak odporší a krutí skřeti ve skutečnosti jsou. Toto prostředí je tedy jednoznačně nehostinné a nepřátelské. Zajatci jsou předvedeni před skřetího náčelníka, který je začne vyslychat. Thorin nechce prozradit cíl své cesty, ale nechce též přijít o hlavu, snaží se tedy skřetího náčelníka přesvědčit, že jsou na cestě za svými příbuznými na druhé straně hor. Jejich elfské meče jsou však odhaleny, což skřety, kterých pod těmito čepelemi kdysi padly stovky, rozzuří a chtějí zajatce pobít. V tu chvíli se objeví Gandalf, zableskne kouzelným světlem a náčelníka zabije svým mečem. Pak se ostatní dají pod jeho vedením na útěk, přičemž se Bilbo udeří hlavou o strop chodby a ztrácí vědomí, načež se později probere osamocen v neznámých částech jeskyně.

Thorinův neúspěšný pokus o záchranu družiny můžeme vidět takto: jakmile jsme se v průběhu individualizace dostali do tíživé situace, která vypadá kriticky a nevíme, jak se z ní dostat ven, můžeme se pokusit obalamutit sami sebe a přesvědčit se, že je vše v pořádku a není třeba tuto situaci dál řešit. Jenomže skřeti naleznou meče – již

jsme se vydali na cestu proměny psýché a nemůžeme tento fakt před svým nevědomím skrýt. Zachraňuje nás nakonec opět duchovní vedoucí princip v podobě Gandalfa, který odstraní hlavní překážku (skřetího náčelníka) a ukazuje cestu ven z problému. Bilbo je však i přesto uvržen do tak závažné situace, kde mu ani princip logu nepomůže.

4.17. Hádanky ve tmě, Glum a prsten, Bilbův soucit

Ocitá se v naprosté tmě a začíná propadat zoufalství. Tápe v temnotách, až nahmatá malý prstýnek ze studeného kovu, který si strčí do kapsy. Uvědomí si, že z této situace už není cesty zpět a že mu nikdo jiný nepomůže, musí se tedy vydat kupředu, načež zjistí, že jeho mečík svítí modře, když jsou poblíž skřeti a svítí si na cestu. Po chvíli narazí na břeh jakéhosi vodního podzemního tělesa. Voda může mít aspekt „*mateřský a ochraňující*“ (von Franz, 1998 s. 97), nicméně tato voda je pospána jako ledově studená a Bilbo se obává slizkých odporných bytostí, které by mohly plavat uvnitř. V tomto případě se tudíž jedná spíš o symbol hlubin nevědomí, stejně jako je tomu u Blyovy interpretace pohádky *O rybářovi a jeho ženě*. Bilbo se ocitá u temné hladiny podzemních vod, jejíž hloubka je ovšem neznámá. Níže už sejít nejde a dno je nedosažitelné – Bilbo se tedy dostává tak hluboko do své psýché, že se ocitá na samé hranici toho, co lze pojmout, na hranici osobního a kolektivního nevědomí, či dokonce kolektivního nevědomí a oblasti, kde se nacházejí informace neuvědomitelné.

Zde se setkává s Glumem – zakrslým, hubeným netvorem, který žije na jezeře, loví ryby a skřety, případně cokoliv, co se naskytne. Glum si Bilba všimne a připluje k němu, aby ho sežral, ale zalekne se Bilbova elfského mečíku a vyzve ho ke hře hádanek. Pokud Bilbo vyhraje, Glum mu má pomoci najít cestu ven, pokud prohraje, bude sežrán.

Hra hádanek je velmi starý fenomén, můžeme ho nalézt například ve staroanglické básni *Solomon and Saturn*, kde si hádanky pokládají starozákonní král Šalamoun a jistý Saturn, který putuje světem a hledá moudrost (ne nepodobně Wotanovi) (Lee & Solopova, 2015 s. 136). Najdeme je též v severském eposu *Poetická Edda*, v části, která se nazývá *Vafþrúðnismál*. Zde Wotan pokládá otázky obru Vafþrúðnirovi, přičemž poražený přijde o hlavu. Wotan zvítězí tak, že položí otázku, na níž zná odpověď jen on a jeho syn Baldr. (Lee & Solopova, 2015 s. 137, 138) Motiv hádanky a vítězství nad nepřítelem je patrný i v Sofoklově *Králu Oidipovi*, kde Oidipus zbaví Théby prokletí tím, že správně odpoví na otázku sfingy, která město sužuje. I v *Hobitovi samotném* se dočteme, že „... hra na hádanky je nesmírně dávná a posvátná...“ (Tolkien, 1991 s. 105).

Samotné luštění a vymyšlení hádanek ve tmě (jak se i kapitola jmenuje) znázorňuje vítězství nad nejistotou tím, že vyřkneme její pravé jméno, dáme jí formu. Můžeme to považovat za paralelu k procesu zvědomění. A nemusí jít pouze o moudrý princip logos, který nám pomáhá. Bilbo totiž zvítězí za pomoci čtyř faktorů, které mají každý svůj význam. Na odpověď k některým hádankám skutečně přijde Bilbo sám, na některé zná odpověď dávno, protože už kolují světem dlouhá léta a některé uhádne čistou náhodou. Nejen rozum, ale i znalost vlastní kultury a také pouhá náhoda je nápomocna při vypořádávání se s chaosem. Nakonec však Bilbo vítězí stejným způsobem jako Wotan nad obrem Vafprúðnirem – položí otázku: „*co mám v kapse?*“, přičemž má na mysli svůj prsten, a Glum je poražen. Ukáže se však, že prsten původně patřil Glumovi, čehož se následně dovtípí a protože je k prstenu připoután velkou silou, vrhne se v zoufalství na Bilba, aby ho zardousil a prsten vzal zpět. Bilbo si prsten omylem nasadí na prst a objeví moc prstenu – jeho nositel se stane neviditelným. Díky prstenu se Bilbo vydá neviděn v Glumových stopách a následuje ho až k východu z temných jeskyní, kde se Glum zastaví a truchlí nad svou ztrátou. Bilbo má možnost Gluma zabít svým mečíkem a navždy se ho zbavit, ale v poslední chvíli se ho Bilbovi zželí:

„Představil si rázem tu nekonečnou řadu dní beze světla, bez naděje na něco lepšího, to tvrdé kamení, studené ryby, plížení a šišlavý šepot.“ (Tolkien, 1991 s. 112)

Nakonec se rozhodne, že Gluma nezabije, přeskočí ho a utíká chodbou dál až k úplnému východu ven z jeskyně, kde se konečně setká se zbytkem družiny.

Zde vidíme první ukázkou toho, že Bilbo přeci jen přináší do výpravy nový element – soucit a porozumění. Když spojíme dohromady obrazy a symboly, které jsme pozorovali dosud, vyjde nám, že právě Bilbova jemnost a mírnost je to, co je vneseno do družiny Thorina Pavézy a její číselné dynamiky (viz str. 22, 23). V případě, že se jedná o *kvaternitu*, Bilbův příspěvek jakožto čtvrtého člena, který doplňuje trojici, je právě jeho schopnost soucitu. Tento soucit je též v případě *triády* Bilbo-Gandalf-Thorin antitezí k Thorinově zatvrzelé touze po odplatě. A jak jsme zjistili amplifikací na straně 32, zvěstovatelem této jemnosti a mírnosti je opakovaně se objevující motiv Luny.

4.18. Symbolika prstenu

Nyní se zaměříme na symbol prstenu.

David Day se této symbolice věnuje velice zevrubně ve své knize „*Tolkienův prsten*“, kde popisuje význam prstenu pro jednotlivá společenství v průběhu dějin. V Laponsku a na Sibiři například prsten užívají v rituálu „putování za prstenem“, kdy šaman položí měděný prsten na blánu bubnu, jemně ho rozechvívá a prsten se pohybuje po bubnu, což znázorňuje cestu lidské duše (Day, 1999 s. 12).

Ve starověké Evropě se prsteny užívaly k *daktylomantii*, neboli věštění pomocí prstenů, neboť se věřilo, že prsteny mají svou tajemnou řeč, kterou promlouvají (Day, 1999 s. 20 – 23), přičemž tato praktika pokračovala až do středověku a období renesance. Též se věřilo, že v prstenech přebývají duchové a démoni, kteří mají moc čarovat a dát nositeli nadlidské schopnosti, viz obžaloba Arnhemského lékaře roku 1548, který měl lékařské dovednosti získat z prstenu (Day, 1999 s. 20), Alice Perrersové, která prý pomocí prstenu očarovala krále Edvarda (Day, 1999 s. 21), nebo případ benátského umělce Pythonicka, který se údajně nechal zotročít prstenem, který mu sliboval moc a slávu (Day, 1999 s. 22, 23). Velký význam měl prsten i pro starogermánské kultury. Ódin vlastní magický prsten Draupnir, v ságách o Völsunzích a Nibelunzích hraje důležitou roli opět zlatý prsten, který propůjčuje nositeli čarovné schopnosti.

Prsten je také symbolem alchymisty (tamtéž, kapitola *Prsten alchymistů*), což znamená jak proměnu materiální, tak i proměnu psyché, viz Psychologický výklad pohádek a strana 128, kde von Franz popisuje jednotlivá stadia alchymistické proměny – *nigredo*, *albedo* a *rubedo*. Jung sám byl fenoménem alchymie a proměny kovů a duše fascinován. Ke spisu „*Vidění*“ učence Zósima z Panopole píše Jung toto:

„Ve skutečnost je to vnitřní člověk, kdo prochází stadii, která proměňují měď ve stříbro a stříbro ve zlato a jenž takto prožívá postupné zvyšování hodnoty.“
(Day, 1999 s. 153)

Prsten je tedy častým a důležitým motivem v celosvětové mytologii a ve vztahu k alchymii je též propojen s Jungovým učením. Jaký prsten však nacházíme v našem příběhu?

Prsten, který Bilbo nalézá v temných chodbách pod Mlžnými horami, dává nositeli schopnost stát se neviditelným, jakmile si prsten nasadí. V tomto směru nabývá významu, pro který Jung má termín *temenos*, a sice posvátný kruh či okrsek, se symbolikou prstenu a kruhu spojovaný.

„Když se pronásledovaný uchýlil na *temenos*, nesměl být po dobu, kdy tam pobýval, zajat, ani usmrcen. *Temenos* představoval azyl a v jeho dosahu byl člověk *asulos* (nedotknutelný)“ (von Franz, 1998 s. 65)

Tento prsten je skutečně pro Bilba útočištěm, kde je nepolapitelný. Poskytuje mu čarovný úkryt, díky kterému se může dostat ven z problému, překonat překážky a pokračovat dál v cestě, v alchymistické proměně duše.

Prsten zde však není jen užitečnou pomůckou a božským prostředníkem mezi Bilbem a bytostným Já. Jak píše von Franz:

„Vedle svého okrouhlého tvaru, který z něj dělá obraz bytostného Já, má prsten obecně dvě funkce. Symbolizuje buď vztah, nebo pouto. (...) Obecně vzato znamená prsten jakýkoli závazek, a mívá proto někdy zcela jiný aspekt. (...) ...obraz prstenu znamená – v mytologii často velmi negativní – vazbu na něco, na co člověk vázán být nemá. Je znamením, že člověk je otrocky spjat s negativním faktorem, například démonem.“ (von Franz, 1998 s. 64, 65)

Tyto negativní vlastnosti vidíme u postavy Gluma, který je s prstenem spjat nezdravým poutem, které mu přineslo nadpřirozeně dlouhý, ale odporný život, kdy si bytí bez prstenu nedokáže představit a ve chvíli, kdy ho ztratí, je nepřítelný a sám ztracen. Z kontextu Tolkienova díla též víme, že jistý zlý démon skutečně v prstenu přebývá – byl totiž stvořen temným pánem Sauronem, který do něj vložil svou zlou vůli a moc spoutat a zotročit vše živé (Společenstvo). Jedná se o Jeden prsten, vládnoucí Sauronův artefakt, o který se vedla Válka o prsten, jejíž příběh popisuje trilogie Pán prstenů. Pokud nosil prsten kdokoli jiný než jeho Pán, daný jedinec byl obdařen velikou mocí, ale též postupně propadal moci prstenu a zlé vůli ovládat ostatní, nebo přinejmenším lpěl na prstenu čím dál více a nemohl se od něj odloučit.

Prsten má nad nositelem různou moc, podle toho, jak k prstenu přišel. Zatímco Glum kvůli prstenu uškrtil svého příbuzného a stala se z něj zrádná, politováníhodná a závislá bytost, Bilbo, který prsten našel a bezmyšlenkovitě si ho strčil do kapsy, nevěda, co nyní vlastní, byl prstenem ovlivněn jen velmi málo a posedlost se na něm začala podepisovat až za několik desítek let. Opět tedy se nám potvrzuje, že je to právě hobití bezelstnost a naivita (viz *Hobit a hobití nora*, str. 23, 24), která Bilba zachraňuje od zlého osudu.

4.19. Vrrci, oheň a orli

Bilbo se tedy opět setkává se svou družinou, prsten má však pořád nasazený a vyslechne si, jak o něm trpaslíci mluví v jeho nepřítomnosti. Vesměs pochybují o jeho schopnostech a nejsou si jistí, proč Bilba s sebou vůbec brali. Načež se Bilbo zjeví, k radosti, překvapení a uznání všech členů výpravy. Bilbo všem líčí, jak se dostal z jeskyní ven, ale schválně se rozhodne prsten nezmínit a ve vyprávění ho vynechat. Úspěch přisuzuje svým vlastním schopnostem, čímž si získá u trpaslíků ještě větší obdiv.

Bilbo záměrně kvůli společenskému postavení upozaduje vliv prstenu – pomocného komplexu získaného v hlubinách nevědomí – a vydává jeho pomoc za své vlastní vědomé schopnosti.

Výprava by nejraději seděla celý den na příjemném slunci, vyprávěla si historky ze skřetích jeskyní a užívali si vítězství a toho, že jsou opět venku, ale moudrý Gandalf je varuje:

„Když jsem si teď trochu odpočinuli, musíme okamžitě dál, prohlásil, jakmile padne noc, vyrojí se za námi stovky skřetů, a stíny se už prodlužují. Vyčenicávají naše stopy i dlouho potom, co přejdeme. Do soumraku musíme být na míle odtud.“
(Tolkien, 1991 s.123)

Gandalf opět využívá své otcovské/učitelské direktivy a proti tomu, co by se zdálo příjemné, posílá družinu vpřed. Uvědomuje si totiž, že když se dostaneme z hlubin nejistoty a temna, ač úspěšně a s novým pohledem, který nám může pomoci, není vhodné setrávat v momentě blažené úlevy, protože ještě není konec, a temné komplexy se po chvíli znovu vrátí a je třeba jim opět čelit. Von Franz též píše o tomto úkazu náhlé úlevy a pocitu, že vše už je pryč, bezprostředně po prvních hodinách terapie:

„Symptomy zmizí a analyzand prožívá zázračné vyléčení. Nenechte se tím v šak oklamat, vydrží to jen v pěti procentech případů, ve všech ostatních se celé trápení po chvíli opět vynoří a symptomy se vrátí!“ (von Franz, 1998 s. 86)

Opouštějí svahy Mlžných hor a sestupují po východních svazích a když se snese šero, skutečně příběhovou skřeti a s nimi velicí, zlí příbuzní vlků – vrrci. Trpaslíci, Bilbo a Gandalf vyšplhají na okolní borovice, aby nepřátelům unikli, ale situace je vážná. Nejen, že Bilbovi nepomůže jeho prsten neviditelnosti, protože:

„Proti vlkům nejsou mnoho platné ani kouzelné prsteny (...) Vlci toho druhu mají čich ještě bystřejší než skřetové a nepotřebují vidět, aby vás raflí!“ (Tolkien, 1991 s. 127)

Některé primální instinkty jsou zkrátka příliš mocné. Navíc tentokrát družině nepomůže čekání do rána na sluneční svit, který by nepřátele zahnal, neboť skřeti se rozhodnou borovice okamžitě podpálit a s družinou skoncovat co nejrychleji.

Skřeti přicházejí s ohněm, což má svůj symbolický význam.

Oheň může dávat teplo a pohodlí, ochranu před zimou, případně představovat oheň moudrosti a osvícení temnoty (Stein & Corbett, 2006 s. 58). Tento oheň ale Bilba pálí a ohrožuje, bude se tedy jednat o nebezpečnou, spalující a transformativní stránku ohně jako živlu.

„Oheň obecně znamená emoce a vášně, které člověka buď spálí, nebo přinesou světlo“ (von Franz, 1998 s. 158)

Říká se také „vzplanout vášní“, či „emoční vzplanutí“. Bilbova psyché je atakována neovladatelnými emočními impulzy, způsobenými skřety a strašlivými vrky, čili strachem. Je spalován plameny, zakouší je bolestivě na vlastní kůži. Musí se v těchto emocích doslova povařit, musí je plně zakusit, aby mohlo dojít k dalšímu vývoji.

Můžeme zde vidět i prvky toho, čemu bychom v termínech alchymistické proměny ducha řekli *nigredo*, „hrubé dílo“ (das harte Werk) (von Franz, 1998 s. 128). Jedná se o první stadium transformace, kdy je látka vystavena ohni. Je to onen hrozný šok, který následně vede k dalším procesům psychické proměny.

Z plamenů jsou v poslední chvíli zachráněni velkými orly, kteří se snesou ze skal, uchopí trpaslíky, Gandalfa a Bilba do svých spárů a odnesou je do svého hnízda vysoko v horách.

Peří a křídla, stejně jako pták znázorňují jakési spojení s duchovním světem, mající též instinktivní povahu, jelikož jsou terioformní (mají podobu zvířete).

„V mytologii symbolizují pera obecně něco podobného jako jejich nositel – pták. (...) Pero ptáka znamená a ptáci zastupují obecně psychické bytosti s intuitivním a duchovním charakterem.“ (von Franz, 1998 s. 54)

Křídla též mohou představovat nadhled a svět fantazie:

„Znamená to nový postoj, určité zduchovnění, protože křídla přísluší spíš fantazijní než pozemské bytosti.“ (von Franz, 1998 s. 119)

Vykoupením z ohnivého nebezpečí je záchrana a odlet do světa představivosti. Pomocí vstupu do vnitřního fantazijního prostředí a odpoutání se od přílišného lpění na pozemských zážitcích získává Bilbo nadhled a útočiště před utrpením. Fantazie je pro nás skvělý způsob, jak se odosobnit od světských problémů, není však všemocná a neměli bychom na ní spoléhat jako na úplnou záchranu. Jak zde říká sám pán orlů, který odmítne družinu odnést daleko směrem k Hoře:

„Stříleli by po nás z velkých tisových luků, poněvadž by si mysleli, že máme zálsuk na jejich ovce. A jindy by měli pravdu. Ne! Jsme rádi, že jsme skřety připravili o jejich zábavu, (...) ale nebudeme kvůli trpaslíkům riskovat v jižních pláních vlastní životy.“ (Tolkien, 1991 s. 138)

Svět fantazie je výborným pomocníkem, ale nemělo by se s ním zacházet příliš daleko, ani se ho snažit přílišně sblížit se světem reality, protože by mohl tímto být zahuben. V tomto obrazu můžeme též vidět Tolkienovu nelibost ohledně alegorií: „*Mně však byla alegorie ve všech svých projevech srdečně protivná od chvíle, kdy jsem byl dost starý a obezřetný, abych ji rozpoznal.*“ (Tolkien, 1990 s. 9) Alegorie, jakožto způsob spoutání intuitivního světa fantazie do pozemské reality může být pro volnou tvůrčí představivost zhoubné.

4.20. Medděd a regenerace těla i ducha

Po tom, co je družina snesena z vrcholků Mlžných hor na jejich bezpečné východní úpatí, Gandalf plánuje jako další zastávku dům Medděda (v originále „Beorn“), který je „kožoměnc“ – vládne schopností měnit se v podobu obřího medvěda.

Medděd je obrovský svalnatý muž, ještě větší než Gandalf, a třímá v ruce velikou sekyru. Čaroděj také ví, že Medděd nemá rád návštěvy, proto zvolí lstivou taktiku, ne nepodobnou té, kterou použil proti třem zlobrům – přijde nejdříve pouze s Bilbem a začne vyprávět příběh jejich cesty, přičemž postupně přiznává po dvou či po třech další a další trpaslíky, kteří postupně vstupují dovnitř, zatímco Medděd je zaujat Gandalfovým vyprávěním. Takto se nakonec dostanou do Meddědova domu bezpečně všichni.

Celý dům je plný různých druhů zvířat – psů, poníků, koní i ovcí – které Meddědovi slouží, prostírají a nosí na stoly jídlo. Sám pán domu je znám svou medvědí podobou, do které se umí přeměnit, spójitostí s přírodou a animálností je zde tedy plno. Nejedná se o vlkodlaka, jejichž proměna je nedobrovolná a působí zlo. Proměna kožoměnca je řízená a jemu užitečná, což nám naznačuje, že Medděd je strážcem schopnosti integrovat a plně využívat svou instinktivní stránku.

Přesto ale je třeba k ní z počátku přistupovat obezřetně a pomalu, jak to udělal Gandalf se svým příběhem. Družina má také zakázáno v noci opustit dům, a když ráno vyjdou ven, zjistí, že před domem je veliké množství medvědíh stop. Abychom tedy mohli využít nápomocné stránky naší intuice, nesmíme se pítit po její podstatě a tajemství, mohli bychom se jí pak zaleknout, či bychom jí mohli být pohlceni.

Důležitý je též med. Med se nachází jak v Meddědově jméně (v anglickém originále „Beorn“ vidíme náznaky včely – „bee“ a medvěda – „bear“, kteří jsou s medem spojeni), tak „ve většině jeho pokrmů“ (Tolkien, 1991 s. 163). Med byl po staletí užíván v lékařství pro své antiseptické účinky, navíc v raně křesťanském křestním obřadu byla potravou znovuzrozených med s mlékem (von Franz, 1998 s. 129). Jedná se tedy o symbol uzdravení a regenerace. Obezřetným přístupem a seznámením se s užitečnou stránkou přírodních instinktů je duše zhojena od ran a také znovuzrozena.

4.21. Vstup do Temného hvozdu, Pavouci a Žihadlo

Po rozloučení s Meddědem se družina dostává na okraj Temného hvozdu, kterým musí projít, chtějí-li se dostat k Osamělé hoře. Gandalf odjíždí kamsi na jih za naléhavými záležitostmi a není jisté, kdy, nebo zda se ještě k výpravě vrátí. Trpaslíci a Bilbo jsou od této chvíle odkázáni pouze sami na sebe.

Zbavení logického principu musí následovat alespoň poslední radu, kterou od Gandalfa a Medděda dostali – musí následovat stezku vedoucí hvozdem a nesmí z ní za žádnou cenu sejít. Ocítají se opět v území nevědomé psýché – v temném, dusivém lese, který působí zkaženě a přerostle a kde žijí podivní tvorové, skrývající se v temnotách. Ve hvozdu panuje téměř absolutní absence světla, jež znázorňuje vědomí a naději. Nenajdeme zde ani materiální oporu, jelikož v lese není široko daleko nic k jídlu.

Když jim dojdou poslední zásoby, je to právě hlad a touha po tělesném zajištění, které je svede ze stezky. Vrhnou se totiž za světly a hlasy, které se ozývají v lesích, ale které zmizí hned, co se někdo z trpaslíků přiblíží. Nemají dostatečnou sílu vůle na to, aby následovali radu, kterou jim dal moudrý průvodce, vydávají se za nejistým příslibem lepší budoucnosti a ztrácí se v temném hvozdu.

Zde se Bilbo opět ocitá sám a setkává se s pavouky. Pavouci jsou častým původcem fobií a strachu mezi lidmi obecně, splétají pavučiny a sítě, do kterých lapají své oběti. V těchto sítích jsou pak oběti nehybné a strnulé, jsou paralyzovány strachem. V Tolkienově světě zastávají navíc pavouci velmi specifickou roli – ať už se jedná o pavouky z Temného hvozdu, velkou pavoučici Odulu (Shelob), či pavoučího démona Ungoliant, vždy se jedná o odporné, žravé, záštiplné bytosti, které slouží zlu.

Pavouci tedy představují zosobněný strach, který je, na rozdíl od skřetů, vlků a havěti z hlubin jeskyní, zcela konkrétní.

Zde se stává Bilbo zachráncem, protože na rozdíl od trpaslíků, kteří byli přepadeni ze zálohy a polapeni pavouky, Bilbo tasí svůj elfský mečík a pavouka, který se na něj sápal, mečem skolí. Přemáhá tak svůj strach, vůči kterému je snad díky své naivitě alespoň částečně imunní, právě díky meči, symbolu logos. Mečem rozseká nevědomý instinkt na jednotlivé díly, které jsou srozumitelnější (viz str. 31). Bilbo pojmenovává svůj mečík „Žihadlo“ (v originále „The Sting“), dostává tak ještě větší rozlišovací a identifikující moc.

Následně s pomocí Žihadla a prstenu, který činí neviditelným, pobije či zažene ostatní pavouky a zachrání trpaslíky lapené v sítích. Logos a nadhled/odosobněnost vítězí nad nevědomým instinktem – strachem.

Nehledě na toto vítězství je nakonec družina (až na Bilba, který pomocí prstenu neviditelnosti unikne) zajata lesními elfy a odvedena do svého paláce.

4.22. Elfové, stagnace v žalářích

Elfové jsou v dnešní době již stálíci fantasy literatury a pop-kultury vůbec, podívejme se ale na to, v jaké podobě tyto bytosti nalezneme v mytologii a v jaké v našem příběhu.

Ve starogermánské literatuře najdeme bytost, která se nazývá ve skandinávské tradici *Álfr*, ve staré angličtině *Aelf* a ve staré němčině *Alb*. Tyto bytosti jsou

nadpozemsky krásné a vládou vesměs magickými silami (nebezpečnými i léčivými) stejně jako bohové, obři a trpaslíci, kteří jsou si v germánské mytologii často navzájem velmi podobní. (Norse Mythology for Smart People, 2012–2019)

Elfové, kteří zajmou a vězní družinu Thorina Pavézy jsou o něco jasněji definováni – jedná se o „lesní elfy“ (v originále „Wood-Elves), kteří vládou kouzly, jsou ostražití a nemají v oblibě cizince, zato mají rádi šero a hostiny se zpěvem. Jsou nebezpečnější a méně moudří, než jiní jejich příbuzní (například v Roklince), ale i přesto jsou v jádru dobří.

„Ale pořád to byli a zůstali elfové, což znamená dobrý lid.“ (Tolkien, 1991 s. 201)

Proto je také s trpasličími zajatci zacházeno s úctou.

Thorin je předveden před krále lesních elfů, který chce znát důvod trpasličí výpravy. Thorin, který nechce vyzvědět pravdu o pokladu v Osamělé hoře, protože se nehodlá o zlato s nikým dělit, mlčí a neprozradí nic. Za to jsou králem drženi v kobkách tak dlouho, dokud neřeknou celou pravdu, což trpaslíci nehodlají udělat. Král elfů nejen, že tuší, že Thorin skrývá tajemství pokladu, ale mezi elfy a trpaslíky panuje už dlouhá léta nevraživost, způsobená pradávou křivdou.

Elfové a trpaslíci jsou tedy uzavřeni v nehybné, patové situaci. Dva staré systémy, které stagnují jen kvůli touze po zlatě a lpěním na zažitých stereotypch. Tato situace je zaklíná do nekonečné stáze, jako když se například natolik držíme určité emoce (hněvu, ctižádosti...), že nejsme schopni se v životě kamkoli posunout. Trpaslíci dostávají najíst a napít, nestrádají, ale zůstávají nehybní a na místě. Nežijí, ale přežívají.

Musí tedy přijít nový myšlenkový systém – Bilbo Pytlík, který věci uvede opět do pohybu, aby mohl proces individuace probíhat dál.

4.23. Útěk z vězení, sudy

A přesně to se děje. Dlouhé dny, co jsou trpaslíci uvězněni ve svých celách, pobíhá neviditelný po elfských jeskyních a pátrá po způsobu, jak se dostat ven. S pomocí bezpečného odstupu (prstenu) a analytického pozorování situace se mu nakonec podaří nejen ukradnout opilému strážníkovi klíče od cel, ale také objevit místo, odkud se po řece posílají sudy se zbožím ven z jeskyně. Osvobodí trpaslíky a pomůže jim dostat se do

prázdných sudů. Ty pak jsou na rozkaz elfů poslány dvířky po vodě ven, přičemž Bilbo, který zapomněl se sudy sám na sebe, jen tak tak stačí vyskočit do řeky.

Vidíme, že Bilbo se začíná proměňovat – nejen při napadení pavouky, ale i zde prokazuje proaktivitu a rozhodnost. Dokáže správně využít příležitosti a sám též úspěšně používá rozum k vyřešení potíží. Tímto si také konečně získává obdiv a uznání Thorina i ostatních trpaslíků. Stále ještě občas v duchu myslí na svou noru a nejraději by byl doma v pohodlí, ale přesto již je natolik obětavý (nebo naivní/lehkomyšlný?), že nejdříve pomůže svým přátelům trpaslíkům, aniž by si všiml, že na sebe docela zapomněl. Skutečně jako by přicházel nový stav vědomí.

Družina uniká z elfského paláce po řece v sudech, což má též svůj význam.

Von Franz o sudu a o plavbě v sudu píše při analýze pohádky *O Princi Ringovi* toto:

„Je to nádoba, která ho unáší vodami, je to aspekt mateřský a ochraňující. Sud navíc umožňuje vodním proudům, aby ho zanesly k zamýšlenému místu.“

„Může být inkubačním stadiem, které spěje k vnitřnímu završení opravdovější a určitěji zformované vědomé osobnosti.“ (von Franz, 1998 s. 97)

Bilba také sudy odnášejí ke kýženému místu, přičemž se dávají nést proudem. Necháávají věci takřkajíc „plavat“, ať je osud a proud života zanes tam, kam má. Vidíme zde též mateřský ochraňující aspekt, který poukazuje na změnu ve vztahu k mateřskému komplexu – na začátku příběhu Bilba zdržoval a brzdil, nyní mu podává pomocnou ruku. Pozorujeme jakési postupné ozdravování tohoto vztahu.

4.24. Jezerní město, výprava k Hoře

V sudech se dostávají po řece až k jejímu ústí, kde se vlévá do velikého jezera pod cílem výpravy – Osamělou horou. Na tomto jezeře stojí dřevěné sídlo místních lidí, takzvané Jezerní město (v originále Lake-town). Zdejší lidé rybaří a obchodují, ale o nic víc se příliš nezajímají. Kdysi dávno se nedaleko nacházelo velké lidské město Dol, které bylo zničeno drakem Šmakem. Jeho zbytky se nacházely částečně i v jezeře, ale místní lidé nevěnovali mnoho pozornosti ani reliktnům své minulosti, ani drakovi v Hoře.

„Kdykoli poklesla hladina jezera suchem, bylo dosud vidět podél pobřeží trouchnivějící kůly, na nichž kdysi stávalo větší město. Ale na to všechno se už lidé málo pamatovali, třebaže někteří dosud zpívali staré písně o králích trpaslíků

pod Horou, o Throrovi a Thrainovi z rodu Durinova, o příchodu draka i o pádu pánů z Dolu. (Tolkien, 1991 s. 227)

Jezero, na kterém Jezerní město stojí, znamená hlubiny nevědomí, do kterých se postupně zapomínáním či potlačováním potopily staré legendy, moudrost a varování předků, ačkoli někteří je ještě pomyslnou udicí či sítí vyloví a vzpomenou si na píseň či říkanku. Jezerní lidé žijí v blažené nevědomosti, ačkoli se v hlubinách pod nimi skrývá mnohé, co pravděpodobně znovu vyplave na povrch.

V tomto městě se družině dostane od starosty a místních vřelého přivítání, neboť Thorin vyjeví, že je králem pod Horou a jde znovu obnovit trpasličí království. Jezerní lidé si opět vzpomenou na dávné písně o návratu krále Osamělé hory a s radostí poskytnou družině přístřeší a jídlo, než jim propůjčí lodice a vyšlou dál na poslední etapu cesty. Zaprvé si pamatují (nebo chtějí pamatovat) především optimistické legendy o znovuoobnovení království a na nebezpečí draka raději nemyslí. Zadruhé si spočítali, že pokud se Thorinovi podaří získat zpět zlato pod Horou, nejspíš pak dostanou na oplátku část pokladu. Takto se ocitá družina Thorina Pavézy na úpatí cíle – Osamělé hory.

4.25. Cesta na Osamělou horu, Lupič Bilbo

Zaměříme se nyní na symboliku hory. Představuje vyvýšený bod, na jehož vrchol vede cesta, která je zpravidla namáhavá. V Řecké mytologii se domov bohů nachází na hoře Olymp, ve starojaponské tradici je hora Fudži natolik posvátným symbolem, že se nachází na velké většině historických japonských obrazů. I v židovských i křesťanských příbězích mají hory důležité místo – Noe nachází na hoře Ararat útočiště před potopou, Mojžíš na hoře Sinaj získává od Hospodina Desatero přikázání, Ježíš Kristus musí vystoupat na Golgotu, kde je poté ukřižován.

I v Tolkienově mytickém světě mají hory svůj význam. Vrchní z božstev, Vala Manwë, sídlí na vysoké hoře Taniquetilu. Gandalf Šedý na nejvyšším vrcholu Mlžných hor, Zirakzigilu, skolí ohnivého démona Balroga a je přeměněn na Gandalfa Bílého. A nejznámější z příběhů Středozemě o Prstenu moci má za ústřední motiv nebezpečnou cestu k Hoře osudu, kde má být zlý prsten moci zničen a svět spasen.

Hora má jasně transformační charakter, pozorujme tedy, jaká transformace proběhne v našem příběhu.

Družina se vypravuje po úpatí Hory, aby našli tajný vchod, o kterém se psalo v měsíčních runách, které jim přečetl Elrond. Po cestě vidí hlavní bránu do Hory, ze které ovšem vychází kouř a výpary – víme tedy, že drak je uvnitř a také, že s takovýmto úhlavním nepřítelem se nelze utkat ihned tváří v tvář, ale je třeba nalézt taktiku, která nám dá alespoň nějakou výhodu. Takto nakonec naleznou římsu, u které by se podle run měly nacházet tajné dveře, ale stěna je zde hladká a po vchodu ani stopy. Krumpáče se o tuto stěnu lámou, což znamená, že nemá smysl se snažit svého cíle dosáhnout násilím, ale je třeba čekat na správnou chvíli, až uzraje čas. Trpaslíci tedy začínají zoufat, že se do hory nedostanou včas, než nastane Durinův den, a že budou muset čekat přinejmenším další rok, než se ke svému pokladu dostanou. Zatímco jsou trpaslíci mrzutí kvůli zlatu, které je blízko a přeci daleko, Bilbo si všimne, že na římsu přiletí drozd a třikrát klepne o kámen šnečí ulitou – přesně, jak bylo psáno na mapě runami: „postav se k šedému kameni, až zatuká drozd a zapadající slunce posledním paprskem Durinova dne ukáže na klíčovou díрку.“ (Tolkien, 1991 s. 76)

Bilbo svolává netečné, lamentující trpaslíky. Slunce se skutečně ukáže na obloze spolu s Měsícem, světlo vědomí a jeho mírnější obraz se spojí a paprsek zasvítí na klíčovou díрку. Toto propojení pak pomáhá družině dostat se na konec svého cíle.

„Ve středověkých alchymických textech jsou obrazy procesu sjednocení Slunce (Sol) a Měsíce (Luna), mužského a ženského principu. (...) A kněz Apollónův a kněžka Démétrina, matky Země, slavili *hierosgamos*, svatou svatbu pro zúrodnění země.“ (Jung, 1993 s. 130)

Dveře jsou odhaleny a odemčeny pomocí Thorinova klíče. Pouze díky Bilbovi, který se netrápil tím, že nedostane svůj podíl zlata, a který tudíž zůstal alespoň trochu bdělý a vnímavý k přicházejícím znamením.

Trpaslíci jsou nadšeni, ale neodvažují se ještě vstoupit dovnitř Hory neprozkoumané. Proto uloží Bilbovi úkol, aby se jako „lupič“, kterého najali, vydal na výzvědy do temných chodeb pod Horou a zasloužil si svůj podíl pokladu.

Bilbo opět dává najevo, že poklad pro něj není žádnou motivací, ale i tak se rozhodne poslechnout. Vstupuje do hlubin Osamělé hory, kde konečně spatří obrovský sál plný zlatých cenností, a na této hromadě pokladu ležícího velikého spícího draka Šmaka. V tento moment již vidíme skutečnou transformaci Bilbovy psyché:

„Právě v tom okamžiku se Bilbo zastavil. A jestli přeci jen pokračoval dál, byla to ta nejstatečnější věc, kterou kdy udělal. (...) Skutečnou bitvu svedl v tunelu sám, ještě, než viděl nesmírnost nebezpečí, které tam číhalo.“ (Tolkien, 1991 s. 258)

Bilbo konečně získává odvahu a rozhodnost, které mu celou cestu chyběly. Konečně také díky tomu dokáže to, co mělo být jeho posláním celou cestu – vezme ze zlaté hromady pohár a vynese ho zpět ven mezi trpaslíky.

4.26. Drak Šmak a království Pod Horou

Podzemní sluje a království, vykopané v hlubinách hory je též obraz hodný prozkoumání. Von Franz píše při analýze pohádky *Začarovaná princezna*:

„Obydlí postavené v hoře lidskou rukou znamená strukturovanou formu v nevědomí, tj. kulturní vývoj, který byl náhle opuštěn, aniž byl dokončen přechod k hlavnímu kulturnímu proudu. Taková budova symbolizuje přerušovaný kulturní výhonek, přerušování kulturního vývoje, jakým bylo např. náhlé odříznutí alchymie nebo kvalitativního pohledu na přírodu (ve prospěch výlučně kvantitativního přístupu) v 17. století.“ (von Franz, 1998 s. 121)

Království pod Horou bylo svého času prosperující a mocné, ale z určitého důvodu nakonec před drakem Šmakem neobstálo a bylo opuštěno a zchátralo.

„Hrdinův boj s drakem jako symbol typické lidské situace je velmi častý mytologický motiv.“ (Jung, 1993 s. 116), jak říká Jung ve své přednášce. Drak je v mnoha případech úhlavním nepřítelem a původcem zhoubné situace, ve které se město či království nachází. Šmak, podobně jako drak v příběhu o Beowulfovi, leží na nashromážděném ukradeném zlatu z dávných dob. Tyto artefakty a zlato jsou pozůstatkem dob prosperity a rozkvětu civilizace, odkud pocházejí. Jenže zmíněné civilizace, které byly schopné nashromáždit spoustu zlatých cenností, nepřežily přilet draka, který přichází jako regulující element. Jako jakási zkouška ohněm, což je znázorněno i žářem, který ze Šmaka vystupuje a plamenem, který chrlí. Psyché, která je poháněna velkým množstvím potenciálu a otevřených možností (jelikož poklad je představitelem energie, viz von Franz, 1998 s. 112), je představena před těžkou zkouškou, která ukáže, zda jsme schopni tuto volnou energii ovládnout, nebo zda jsme nedosáhli dostatečné mentální zralosti a tato energie nás zničí. Království pod Horou velmi zbohatlo, ale neobstálo zkoušku ohněm kvůli určitému kazu a tímto kazem se zatím stále

jasněji jeví být právě přehnaná láska ke zlatu a hamižnost. Nicméně, než si budeme jisti, pokračujme dál v analýze.

Bilbova krádež Šmaka probudila a ten zuří a chrlí oheň – již není cesty zpět, je třeba se s drakem jednou provždy vypořádat. Posílají tedy Bilba opět dovnitř hory, aby zjistil, zda drak nemá nějakou slabinu. Hobit tedy opět nasazuje prsten a v útrokách Hory se setkává se Šmakem osobně. Drak Bilba nevidí, ale cítí jeho přítomnost. Bilbo je relativně v bezpečí, ale ne zcela. Když se ho drak zeptá, kdo je, Bilbo odpovídá pomocí hádanek.

„Takovým způsobem je ovšem třeba mluvit s draky, jestliže jim nechcete prozradit své pravé jméno (což je moudré), ale zároveň je nechcete rozzuřit přímým odmítnutím (což je také velmi moudré).“ (Tolkien, 1991 s.269)

K problému je třeba přistupovat obezřetně – nepoddat se mu ihned, ale nevrhnout se též bezhlavě do přímého konfliktu.

Takto se Bilbovi podaří zahlédnout na drakově břicho mezi vrostlými drahokamy malou nechráněnou lysinu. Úkol splnil a vrací se zpět za trpaslíky. Šmak se však z Bilbových hádanek dovtípil, že má cosi do činění s Jezerními lidmi, a tak vylétá z Osamělé hory a chystá se spálit Jezerní město.

4.27. Prázdna Hora, Bard a konec Šmaka

Potom, co drak zmizí, vydají se obezřetně trpaslíci s Bilbem do sálů Hory, které jsou nyní, jak postupně zjišťují, opuštěné. Trpaslíci se vyzbrojí brní a zbraněmi z dávných zbrojnic a nappou si kapsy drahokamy a cennostmi. I Bilbo dostane kroužkovou košilku z *mithrilu*, čarovného kovu, který je lehký jako pírko a tvrdý jako dračí šupiny. Nenaplní si však batoh zlatem, které ho stále příliš nezajímá, zato však najde *Arcikam* (v originále „*The Arkenstone*“), skvostný, jedinečný klenot Osamělé hory, a ten si schová, ačkoli se později doví, že právě po něm prahne Thorin.

Drak Šmak mezitím přilétá k Jezernímu městu, které je zburcováno jistým Bardem Lučištníkem. Pod jeho vedením je řízena obrana, zatímco Šmak létá a pálí město na uhel, nezraněn lidskými šípy, které odskakují od jeho pancíře. V tu chvíli však přiletí k Bardovi drozd, který poslouchal Bilba, když trpaslíkům vyprávěl o drakově slabíně. Když pak vysvitne měsíc, Bard zahlédne nechráněné místo na drakově břicho, vystřelí šíp a tím Šmaka skolí. Drak je mrtev a padá do jezera, přičemž je Jezerní město zničeno.

Vítězství nad drakem tedy nepatří Thorinovi, údajnému králi pod Horou, ale třem činitelům – Bilbovi, který odhalil dračí slabinu, Bardu Lučištníkovi, který je mocným bojovníkem a potomkem města Dolu, vypleněného kdysi drakem, a také nevědomým intuitivním informacím, zosobněným ptákem – drozdem. Bard je schopen naslouchat přírodním instinktům a díky tomu se mu dostane odplaty. Také vidíme, že to jsou právě Bilbo a Bard, kteří jakožto drakobijci obstáli před zkouškou, kterou drak představuje a vstupují do novou úroveň vědomí. Bilbo je nyní odvážným a důvtipným hrdinou, Bard později obnovuje město Dol a stává se jeho králem.

Zato trpaslíci se ocitají ve stejné situaci, jako kdysi dávno před přiletem draka – mají nezměrné množství zlata, ale nejsou dosud podrobena zkoušce a nejsou tudíž způsobilí s ním zacházet.

4.28. Stahují se mračna, Arcikam

Thorin s družinou se mezitím od havraního posla dozvídají, že drak je mrtev, ale že se též k Osamělé hoře blíží zástupy jak Barda a jezerních lidí, tak krále elfů z Temného hvozdu. Trpaslíci se zatvrdí, pošlou zprávu svým trpasličím příbuzným ze Železných hor a opevní se v hlavním vchodu. Mezitím se na úpatí Hory skutečně objeví voje lidí i elfů, načež předstoupí Bard Lučištník a chce vyjednávat. Požaduje po trpaslicích dvanáctinu pokladu jako odměnu právoplatnému drakobijci a jako náhradu pro jezerní lid bez domova. Thorin však odmítá vydat cokoli z pokladu pod Horou a dokonce po jednom z heroldů vystřelí šíp. Hora je tudíž obležena, dokud se nedojde ke konsensu.

Nyní už si můžeme být zcela jistí, že důvod, proč je trpasličí systém zastaralý a nefunkční, je jejich přílišné lpění na konceptu osobního vlastnictví a neschopnost se podělit s druhým. Zato Bilbo, posel systému nového a dynamického, vymyslí plán, jak problém vyřešit. V noci se vykrade i s *Arcikamem* přes hradbu a zamíří do tábora elfů a lidí. Zde předstoupí před krále elfů a Barda a předává jim *Arcikam*, protože ví, že Thorin po něm touží víc, než po čemkoli jiném a doufá, že by se mohlo snáze dojít k domluvě mezi oběma stranami.

„Drahokamy symbolizují obecně psychologické hodnoty“ (von Franz, 1998 s. 66)

Není divu, že *Arcikam* našel právě Bilbo, protože v této chvíli prokazuje své nejvyšší kvality – je ochoten se tímto činem vzdát svého podílu na pokladu a vydat se na pospas Thorinovu hněvu, jen aby zachránil své přátele trpaslíky a zabránil krveprolití.

Bilbo klenot odevzdává a proti varování krále elfů se vydává zpět do Osamělé hory. Po cestě se střetává s Gandalfem, který se po dlouhé době vrátil, a Bilba chválí. Vedoucí moudrý princip se navrácí a uznává nový, zdravý stav Bilbovy psýché, který poukazuje na opětovné spojení s *bytostrným Já*.

Když pak následujícího dne přichází Bard vyjednávat, tentokrát s *Arcikamem*, Thorin zuří. Když se pak Bilbo k celému činu přizná, Thorina posedne šílenost docela a byl by Bilba svrhl z hradeb, kdyby ho nezastavil Gandalf. Thorinova slabina je nyní zcela zřetelná, neboť se obrací i proti rozumovému principu, který raději zvolil společnost elfů a Barda. K nim se uchyluje také Bilbo, kterého Thorin nechá jít, ačkoli mu odřekne podíl na pokladu. Tímto Thorin, král pod Horou, jasně pečeti svůj odklon od správného směru a logického myšlení a zakopává se ve zdánlivém bezpečí svého hněvu.

4.29. Bitva pěti armád, obrození království

Když pak přijdou šiky trpaslíků ze Železných hor, kteří přišli na pomoc jejich soukmenovci Thorinovi, zdá se, že vojska trpaslíků a lidí s elfy se vrhnou do hrozného boje, ale v tu chvíli je Gandalf zastaví, neboť se řítí jiná pohroma – velké vojsko skřetů a vlků, kteří se ženou za pomstou a trpasličím pokladem a je třeba se proti nim spojit. Nastává tedy velická a krvavá bitva, která je nazvaná Bitvou pěti armád, jelikož se v ní utkají lidé, elfové a trpaslíci s šiky skřetů a smečkami vlků.

Bilbo se však této bitvy přímo neúčastní. Místo toho čeká na nedalekém vrcholku spolu s Gandalfem, drží se svého rozumu a nevrhá se do bojové vřavy. Pak ho do přílby udeří padající kámen a hobit upadá do bezvědomí. Probudí se až poté, co je bitva vítězně dokonána. Tato bitva se totiž Bilba již přímo netýká – ten dosáhl své duševní celosti, a navíc se dobrovolně zřekl svého podílu na pokladu. Sestoupení z nadhledu na pahorku dolů do bitvy by znamenalo regresi zpět do chaosu honby za pokladem, který by hobita velmi pravděpodobně stál život.

Bitva skončila pro spojení lidí, trpaslíků a elfů vítězně, ale nebyla beze ztrát. Poté, co Bilbo opět přijde k vědomí, je odveden do stanu, kde leží Thorin na smrtelném loži. Vyšel totiž z Hory na pomoc ostatním válečníkům a v boji se skřetím náčelníkem byl smrtelně raněn. Nyní si přivolává Bilba, načež se mu omlouvá a děkuje, neboť až nyní se konečně zbavil své osudné vady a prozřel.

„Poněvadž opouštím všechno zlato a stříbro a jdu tam, kde nemá žádnou cenu, chci se s vámi přátelsky rozloučit a odvolat, co jsem vám řekl a udělal v bráně.

(...) Máte odvalu i moudrost, sloučené ve správném poměru. Kdyby si víc našinců dovedli cenit jídlo a veselí a zpěv nad nahromaděné zlato, svět by byl radostnější.“ (Tolkien, 1991 s. 346)

Nato Thorin umírá a je pohřben i s *Arcikamem* uvnitř Hory. Starý nefunkční systém je zbaven své vady a je obrozen v nový, zdravější. Vlády se ujímá Thorinův sourozenec Dáin, který vládne spravedlivě a rozdělí moudře poklad mezi trpaslíky, elfy i lidi. Bard s pomocí zlata opravuje Jezerní město i starý Dol a stává se králem.

Byla tedy opět nastolena zdravá, vědomá situace. (viz von Franz, 1998 s. 50)

4.30. Cesta zpátky

Bilbo si bere pouze dvě truhličky se zlatem a stříbrem a spolu s Gandalfem se vydávají zpět domů, do Dna pytle. Zde ovšem zjišťuje, že je pokládán za mrtvého a jeho nora je v procesu dražby. Nejvíce majetku pobrali Pytlíkové se Sáčkova, Bilbovi příbuzní, a Bilbo pak ještě dlouho musí ukradené majetky skupovat. Obnovil tedy své spojení s *bytošným Já* a získal moudrost i odhodlanost, ale s tímto nově nabytým vhledem se musí opět pomalu, kousek po kousku, příbor po příboru, začlenit do běžného každodenního života.

Tento pohádkový obrat odpovídá Proppovým funkcím číslo 20 a 21:

„Vybaven zmíněným symbolem vlastního hrdinství v boji se hrdina (20) vrací domů, jenže tam jej pak ještě může zaskočit (21) pronásledování či znevážení, případně i zapuzení nepravým hrdinou. V této fázi jako by se stávaly dominantním tématem vztahy sourozenců či projevy soupeřivé žárlivosti.“ (Stein & Corbett, 2006, st. 15)

V díle *Morfologie pohádky a jiné studie* Propp přímo jmenuje instance funkce č. XX., kdy se hrdina vrací a XXII, VIIIbis, kdy bratři odcizí (...) kořist. (Propp, 1999), ačkoli zde se nejedná o kořist samotnou, ale o majetek, zanechaný ladem.

K částečnému znevážení dojde totéž, protože je od té doby, co se vrátil z dobrodružství, považován za podivína:

„... jeho sousedi ho už tak docela nerespektovali. Po pravdě řečeno, všichni hobiti v okolí ho pokládali za „divného pavouka“...“ (Tolkien, 1991 s. 367)

Ztrácí kvůli své moudrosti a vhledu *personu* váženého občana. Ale Bilbův příběh je úspěšně u konce a jeho cesta tam a zase zpátky také.

Závěr

Cílem této práce bylo se zaměřit na knihu *Hobit, aneb cesta tam a zase zpátky* a prozkoumat ji z hlediska psychologického výkladu pohádek, založeného na učení C. G. Junga, případně zjistit, zda je to vůbec možné.

Při užití analytické metody Marie-Louise von Franz a inspirování se dalšími jungiánskými analytiky v této tradici se přeci jen podařilo získat celistvý obraz o psychologickém významu tohoto příběhu jako celku. Naopak Proppovy pohádkové funkce do příběhu zapadaly pouze epizodicky a k celé analýze přispěly jen okrajově.

Z hlediska psychologických témat v příběhu vidíme dvě roviny. Tou první je to, čemu von Franz říká „klasická proměna krále“ (von Franz, 199 s. 37). Tato linka patří Thorinovi a království pod Horou. Vidíme zde klasickou situaci – prosperující království se vychýlilo v postoji od *bytošného Já* a bylo zničeno přiletem draka. Království je v nerovnováze a starý král najímá *hrdinu*, aby situaci napravil, v tomto případě Bilba. V našem příběhu je král dokonce aktivním činitelem nápravy, ale je to až Bilbo, který svou odvahou, nadhledem (též v podobě prstenu – symbolu *bytošného Já*) a jemností, kterým se naučí po cestě, napravuje systém. Drak je zabit, král umírá a vzniká nová, zdravá situace.

Máme zde ale ještě jednu rovinu, mnohem důležitější, a tou je Bilbova cesta individuace.

Zpočátku je Bilbo ovládán mateřským principem, který se projevoval především svými negativními stránkami – temnou, vnitřní stagnací, přehnaným vztahem k vyživovacímu mateřskému aspektu a také nerozhodností. Následně přichází Gandalf, posel světla vědomí a rozumu a Bilba vyhání na dobrodružství.

Zde se Bilbo učí odvaze, rozhodnosti a schopnosti rozkouskovat nevědomé aspekty na menší, které se dají lépe začlenit do vědomí (mečík Žihadlo). Také nalézá prsten, který mu umožňuje odebrat se do světa odstupu a odosobnění, který se též stává důležitým pomocníkem. Je nositelem nového řádu věcí, ohlašuje příchod nového systému prostoty, milosrdenství a nadhledu.

Nad celým příběhem se vznáší obraz Luny v mnoha iteracích, který představuje archetypální ženský obraz (Jung, 1993 str. 130), zde spojen s archetypem *matkou*. Ten je totiž během dobrodružství přítomností *otcovských* aspektů (Gandalf, Thorin) postupně uzdravován a Luna se stává pomocníkem při cestě – ukáže tajný runový nápis na mapě, posvítí na Šmakovo zranitelné místo. Spojení Slunce a Měsíce (ženského a mužského principu) při Durinově dnu ohlašuje uzdravení Bilbova vztahu s *matkou* a začlenění maskulinních vlastností. Propojuje se rozhodnost a nasměrování nevyužívaného libida s Bilbovou intuicí a jemnocitem.

Z hlediska alchymie jsou Měsíc a Slunce symboly *albedo* a *rubedo*. *Albedo*, otevřený a citlivý odstup se zahřátím (dračím žářem) mění v *rubedo*, které má sluneční aspekt a znamená nový stav vědomí. (von Franz, 1998 s. 128)

Starý nefunkční myšlenkový systém zaniká a je obrozen v nový díky zásahu a inkluzi nového přístupu. Tím končí Bilboův příběh o cestě za novým stavem vědomí skrz uzdravení a propojení *mateřského* a *otcovského* principu.

Bibliografie

Primární zdroje

Tolkien, J. R. R. (1995). *The Hobbit: There and Back Again* (5. ed.). HarperCollins.

Tolkien, J. R. R. (1991). *Hobit: cesta tam a zase zpátky*. Odeon.

Sekundární zdroje

Knižní zdroje

Jung, C. G. (1993). *Analytická psychologie: Její teorie a praxe*. Academia.

Jung, C. G. (1995). *Člověk a duše* (3rd ed.). Academia.

Jung, C. G. (1994). *Duše moderního člověka*. Atlantis.

Day, D. (1999). *Tolkienův prsten*. Mladá fronta.

von Franz, M. -L. (1998). *Psychologický výklad pohádek: Smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie*. Portál.

Tolkien, J. R. R. (1966). *The Lord of the rings: The fellowship of the ring* (2.nd ed.). George Allen and Unwin.

Tolkien, J. R. R., Tolkien, C. (Ed.). (2016). *Beowulf: A translation and commentary together with Sellic spell*. HarperCollins.

Carpenter, H. (1977). *J. R. R. Tolkien: A biography*. HarperCollins.

Jacobi, J. (1992). *Psychologie C. G. Junga*. Psychoanalytické nakladatelství.

Černý, V. A., Tvrđíková, M., & Vaculín, I. (1989). *Bohytýři dávných časů*. Lidové nakladatelství.

Tolkien, J. R. R., Tolkien, C. (Ed.). (1992). *Silmarillion*. Mladá fronta.

Quesnel, A. (1991). *Mýty a Legendy: Egypt, Řecko, Galie. Gemini*.

Stein, M., & Corbett, L. (2006). *Příběhy duše I: Moderní jungiánský výklad pohádek*. Emitos.

Hopcke, R. (1993). *Průvodce po sebraných spisech C. G. Junga*. Shambala Publications.

Tolkien, J. R. R. (1990). *Pán prstenů: Společenstvo prstenu*. Mladá fronta.

Hulpach, V. (2012). *Keltské báje a mýty*. Aventinum.

Elektronické zdroje

Propp, V. J. (1999). *Morfologie pohádky a jiné studie*. H&H.
https://monoskop.org/images/f/fd/Propp_Vladimir_Morfologie_pohadky_a_jine_studie.pdf

Rúnarmál. (2009 - 2023). Retrieved April 20, 2023, from <https://runarmal.cz/>

Lee, S., & Solopova, E. (2015). *The Keys of Middle-earth: Discovering medieval literature through the fiction of J. R. R. Tolkien* (2.nd ed.). Palgrave Macmillan.
https://elearning.jcu.cz/pluginfile.php/648005/mod_resource/content/1/The%20Keys%20of%20Middle-earth%20Discovering%20Medieval%20Literature%20Through%20the%20Fiction%20of%20J.%20R.%20R.%20Tolkien%20by%20Stuart%20Lee%2C%20Elizabeth%20Solopova%20%28auth.%29%20%28z-lib.org%29.pdf

Norse Mythology for Smart People. (2012 - 2019). Retrieved April 20, 2023, from <https://norse-mythology.org/>

Edinger, E. R. (2013 - 2023). C. G. Jung: An Outline of Analytical Psychology. *Studylib*, 2013 - 2023(-), 1 - 18. <https://studylib.net/doc/8583531/an-outline-of-analytical-psychology>

Carl Gustav Jung 1875 - 1961: Slovník základních Jungových pojmů. Sneznik.cz. Retrieved April 20, 2023, from https://jung.sneznik.cz/soubor_slovník/slovník2.htm

Tolkien, J. R. R. (1939). *On Fairy Stories*. neuvědno. <https://coolcalvary.files.wordpress.com/2018/10/on-fairy-stories1.pdf>

Cherry, K. (neuvědno). *Jaké jsou Jungiánské archetypy*. ReoVeme. Retrieved May 1, 2023, from <https://cs.reoveme.com/jake-jsou-jungianske-archetypy/>

Franče, V. (neuvědno). *Grafologie a Psychologie: Archetyp*. Grafologie a Psychologie. Retrieved May 1, 2023, from <http://ografologii.blogspot.com/2008/05/archetypy.html>

Bubeníková, M. (2015). *Archetypy v díle J. R. R. Tolkiena* [bakalářská práce, Masarykova univerzita Brno]. https://is.muni.cz/th/drxiy/Bakalarska_prace2.pdf

Šafář, P. (2013). *Archetyp hrdiny u C. G. Junga* [Diplomová práce, Masarykova univerzita Brno]. https://is.muni.cz/th/dvtd/Archetylp_hrdiny_u_C._G._Junga.pdf

Kohl, L. (2021). *Archetyp v pohádkách a výtvarném umění* [bakalářská práce, Univerzita Karlova]. <https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/170677/130314187.pdf?sequence=1>

Archetypes in Art and Mythology: Why We Love Them So Much. (2020). Milan Art Institute. Retrieved May 1, 2023, from <https://www.milanartinstitute.com/blog/archetypes-in-art-and-mythology>

Neidorf, L. (neuvědno). *Archetypes in Beowulf*. Cram. Retrieved May 1, 2023, from <https://www.cram.com/essay/Essay-On-Archetypes-In-Beowulf/FCYTWR3J5G>

Havířová, T. (2005). *Fairy tale elements in J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings and J. K. Rowling's Harry Potter stories* [bakalářská práce, Masarykova univerzita Brno]. https://is.muni.cz/th/74471/ff_b/B.A.pdf

Bender, V. C. (2012). *The Hobbit: A True Fairy-Tale*. Wordpress. Retrieved May 1, 2023, from <https://vlcbender.wordpress.com/2012/11/06/the-hobbit-a-true-fairy-tale/>