



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

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

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Pedagogická fakulta

Katedra anglistiky

Diplomová práce

Biblické a mytologické prvky v C. S. Lewisových

Letopisech Narnie

Biblical and Mythological Elements in C. S. Lewis's

Chronicles of Narnia

Vypracovala: Bc. Michaela Váňová

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

České Budějovice 2017

Prohlášení

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

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

V Českých Budějovicích dne 26. 4. 2017

Michaela Vášková

Poděkování

Děkuji vedoucí práce PhDr. Kamile Vránkové, Ph.D. za odborné vedení, korekturu, rady a připomínky, které mi poskytla v průběhu vypracování mé diplomové práce.

Anotace

Diplomová práce se zabývá analýzou biblických a mytologických prvků ve fantastické sérii *Letopisy Narnie*. Úvodní teoretická část práce se zaměřuje na život spisovatele C. S. Lewise a zdroje inspirace, které ho vedly k napsání jeho díla. Mezi ně patří především středověká romance a mytologické postavy. Ve druhé části práce jsou analyzovány a postupně charakterizovány biblické a mytologické prvky, které byly v dílech nalezené. Dále se práce zaměřuje na morální hodnoty celého díla a jeho přínos. Závěr práce obsahuje stručné shrnutí biblických, mytologických prvků a morálních hodnot díla.

Abstract

The thesis deals with the analysis of biblical and mythological elements in the fantastic series *The Chronicles of Narnia*. The theoretical part focuses on the life of the writer C. S. Lewis and his sources of inspiration that led him to write his work. These include mainly the medieval romance and mythological characters. The second part analyzes and characterizes biblical and mythological elements that have been found in the stories. The thesis focuses on the moral values of the series and its contribution. The conclusion contains a brief summary of biblical and mythological elements, as well as the moral values.

Obsah

Úvod	6
1 Zdroje inspirace v Lewisových <i>Letopisech Narnie</i>	7
1.1 C. S. Lewis jako spisovatel a jeho život	7
1.2 Fantastická série <i>Letopisy Narnie (The Chronicles of Narnia)</i>	9
1.3 Středověká romance jako literární zdroj	14
1.4 Důležitost archetypů a jejich souvislost s mytologií	17
2 Analýza biblických a mytologických prvků	22
2.1 Biblické motivy v jednotlivých dílech <i>Letopisů Narnie</i>	22
2.1.1 <i>Lev, čarodějnice a skříň (The Lion, the Witch and the Wardrobe)</i>	23
2.1.2 <i>Princ Kaspian (Prince Caspian)</i>	29
2.1.3 <i>Plavba Jitřního poutníka (The Voyage of the Dawn Treader)</i>	31
2.1.4 <i>Stříbrná židle (The Silver Chair)</i>	34
2.1.5 <i>Kůň a jeho chlapec (The Horse and His Boy)</i>	38
2.1.6 <i>Čarodějův synovec (The Magician's Nephew)</i>	42
2.1.7 <i>Poslední bitva (The Last Battle)</i>	47
2.2 Mytologické motivy	50
2.2.1 Kouzelné bytosti inspirované mytologií	53
2.2.2 Mytologičtí hrdinové	57
2.2.3 Archetypy nalezené v dílech	60
3 C. S. Lewis a jeho křesťanství	68
4 Morální poselství Lewisových děl	70
Závěr	75
Summary	77
Seznam použitých zdrojů	81
Primární literatura	81
Sekundární literatura	82
Internetové zdroje	84

Úvod

Diplomová práce se zabývá analýzou a interpretací příběhů *Letopisy Narnie* (*The Chronicles of Narnia*, 1950 – 1956). Cílem práce je v jednotlivých dílech nalézt biblické a mytologické prvky a vše doložit na konkrétních příkladech. Práce je rozdělena na tři části.

V první části se jedná o teoretický úvod do problematiky. Tato část práce obsahuje stručný životopis autora C. S. Lewise s charakteristikou jeho tvorby a s odkazem na křesťanské zaměření, které ovlivnilo jeho práci. Jedná se především o zdroje, které se staly pro autora inspirací k napsání *Letopisů Narnie*. Prvním z nich je již zmíněný autorův život, dalším je vliv jiných spisovatelů či přátel. Je zde možné nalézt stručnou charakteristiku daných děl a kapitoly věnující se významu středověké romance jako zdroje inspirace pro dobrodružné a fantastické příběhy. Vzhledem k tématu se tato kapitola zabývá postavami rytířů, kteří bojují ve jménu Boha. Dále tato část obsahuje oddíl zaměřující se na archetypy v literatuře a stručný úvod k charakteristice mýtů a mytologie.

Druhá část práce je věnována samostatné analýze a interpretaci biblických a mytologických prvků v jednotlivých dílech série *Letopisy Narnie*. Je rozdělena na dvě podkapitoly, a to na samostatnou analýzu prvků biblických a mytologických. Oddíl týkající se prvků biblických je rozdělen podle jednotlivých dílů *Letopisů Narnie*, kterých je sedm. V každé ze sedmi částí jsou popsány prvky nalezené v konkrétním díle. Analýza mytologických prvků se skládá ze tří částí. První z nich je kapitola o kouzelných bytostech, které se v mytologických i fantasy příbězích velice často objevují. Druhou částí je oddíl týkající se mytologických hrdinů. Třetí částí je kapitola týkající se archetypů, ve které jsou zaznamenány konkrétní příklady, které se v Lewisově sérii vyskytují.

Poslední část práce se věnuje morálnímu poselství *Letopisů Narnie* a soustředí se na konkrétní morální hodnoty. Celé dílo je morálně založené, především pokud jde o postavy hrdinů. Tato část práce se zaměří na to, jak *Letopisy Narnie* mohou ovlivnit dnešní čtenáře.

1 Zdroje inspirace v Lewisových *Letopisech Narnie*

C. S. Lewis se proslavil především díky dílům dětské fantasy literatury *Letopisy Narnie* (*The Chronicles of Narnia*). První kapitola této práce má podrobně zmapovat všechny vlivy a zdroje inspirace, které ho k napsání těchto děl vedly.

V první řadě je to samozřejmě autorův život, který ovlivňuje jeho práci. Jako další zdroj inspirace byla vybrána středověká romance. Dále tato část práce obsahuje stručnou zmínku o významu křesťanských motivů, objevujících se především v dobrodružných příbězích. Jako úvod k analýze týkající se mytologických prvků je zde zmíněna důležitost archetypů.

1.1 C. S. Lewis jako spisovatel a jeho život

Clive Staples Lewis, mezi přáteli známý také jako Jack Lewis, se narodil 29. listopadu 1898 v Severním Irsku. Jeho otec byl právník a matka matematicka, bohužel po Lewisově narození zemřela. Lewis navštěvoval několik anglických škol a v roce 1917 získal stipendium na Oxfordské univerzitě. Brzy ovšem odjel bojovat do Francie do první světové války.

Po návratu z války vyučoval anglický jazyk a literaturu na Oxfordu. Později se však začal projevovat literárně, což bylo dáno i tím, že se stýkal s mnoha anglickými literáty té doby. Jako příklad lze jmenovat nejznámějšího z jeho přátel, autora trilogie *Pán prstenů* (*The Lord of the Rings*) J. R. R. Tokiena.

Lewis za svého života napsal mnoho spisů, které vyjadřují jeho pojetí křesťanství a vztah k němu. Jako příklady lze uvést *Poutníkův návrat* (*The Pilgrim's Regress*), *K jádru křesťanství* (*Mere Christianity*) nebo *Velký rozvod nebe a pekla* (*The Great Divorce*). Lewis se po celý život věnoval výkladu křesťanství a k dokonalosti jej dovedl právě v sérii *Letopisy Narnie*.

Lewis obhajoval tzv. „čisté křesťanství“, tedy věci společné všem křesťanům a křesťanským institucím. *Bibli* chápe jako „zdroj ‚Božské pravdy‘, ale také jako zdroj inspirace.“¹ Je jasné, že sám Lewis se cítil být jakýmsi „nástrojem Boha“, určeným k tomu, aby předával křesťanské učení dál, přičemž si vybral své čtenáře (a v případě *Letopisů Narnie* především děti) jako ty, které chce primárně přivést k víře a naučit je křesťanským hodnotám.

Pro téma této diplomové práce je důležité Lewisovo pojetí mýtu. Podle Martina Tomeše se Lewis při vnímání mýtů inspiroval u svého přítele J. R. R. Tolkiena, který mýty rozdělil na tři skupiny: mýty pohanské, starozákonní a božské. Lewis se na mýty dívá jako na „příběhy, které mohou být pravdivé“.²

Je celkem jasné, že jako u každého autora se i u Lewise jeho život a názory často zrcadlí v jeho dílech. Druhá část práce bude tedy věnována konkrétní analýze otázky, jak se Lewisovy názory na mýty a křesťanství odráží v jeho fantasy sérii *Letopisy Narnie*.

¹ Tomeš 2007: 10

² Tomeš 2007: 19

1.2 Fantastická série *Letopisy Narnie (The Chronicles of Narnia)*

Při psaní příběhů *Letopisy Narnie (The Chronicles of Narnia)* se nechal Lewis inspirovat svou vlastní zkušeností i svými představami. Ke zdrojům, které ho vedly k sepsání sedmidílné série, patřily jednak jeho vlastní zážitky, jednak jeho představy. Důležitým momentem byla návštěva žáků z Londýna, kteří u nich během války pobývali.

„Když v roce 1939 začala válka a přijely k nim školačky z Londýna, zaznamenal vlastně část toho příběhu o faunovi, jehož hlavními hrdiny nebyl nikdo jiný než čtyři děti, které opustily Londýn kvůli válce: Anička, Martin, Růženka a Petr. Bydlely u jednoho velmi starého profesora.“³

Příběh zůstal zachován, ačkoliv jména dětí byla pozměněna. Tato událost dala základ příběhu prvního dílu *Letopisů Narnie: Lev, čarodějnice a skříň (The Lion, the Witch and the Wardrobe)*. Celý příběh je možné vnímat dvěma způsoby. Nejjednodušším se jeví pohádkové vyprávění, jednoduše to, že knihy čteme jako soubor nadpřirozených příhod, pokládáme ho za smyšlený a jeho funkce je především zábavná. Dále je ale možné na vyprávění nahlížet jako na alegorické. Právě to je stěžejní pro tuto práci. Lewis ve svých dílech skrze fantastický obal ukazuje jejich pravý obsah – biblické příběhy.

„Na *Letopisy Narnie* je nahlíženo mnoha způsoby. Čtenář je může považovat za pohádku, fantasy příběhy, zkrátka poutavé čtení, plné kouzel, mluvících zvířat, zázraků apod. Literární kritika však odhalila „pohádkovou vrstvu“ a objevila, že do tohoto rozsáhlého díla, „nevinně“ se tvářící jako jen a pouze literatura pro děti, vložil jeho autor mnohem více, než se na první pohled může zdát. Po zběžném přečtení by i laik mohl snadno přijít na to, že knihy *Letopisů Narnie* obsahují symboly a alegorie odkazující na křesťanství, což už samo o sobě poutá pozornost religionistiky.“⁴

³ Wellman 2000: 158

⁴ Tomeš 2007: 21

Letopisy Narnie bychom žánrově zařadili do skupiny fantasy literatury. Co je to tedy literatura fantasy? „Podstatou fantastiky je ani ne tak volba určitých námětů nebo jednajících postav, jako spíše jiné celkové ovzduší, v němž se jemně prolíná sen se skutečností, takže jakákoliv rozlišovací linie mizí.“⁵

Dalším znakem fantasy literatury je – stejně jako například u pohádek – prolínání dobra a zla. Tyto dva protipóly jsou zde zastoupeny kladnými a zápornými postavami. Záporné postavy staví do cesty překážky kladným hrdinům, kteří je za pomoci svých morálních hodnot, rodiny a přátel musejí překonávat. „Fantasy literatura nutně vyžaduje kladné a záporné postavy – aby byl hrdina hrdinou, musí mít svůj protipól, který ho nějakým způsobem ohrožuje, či mu klade překážky na cestě za splněním poslání.“⁶ Na rozdíl od pohádek se ale postavy ve fantasy příbězích vyvíjejí a často kolísají mezi dobrem a zlem. Jsou nucené si zvolit a teprve jejich volba určuje to, k jaké straně se přidají. To platí i pro postavy vedlejší.

„Vedlejší postavy nutně nemusí na této ose zaujímat stejné místo po celý děj, jejich status dobré či zlé postavy je proměnlivý a často závisí na jejich momentálních činech. Právě tyto „pohyblivé“ postavy zajišťují fantasy možnost vymanit se z definice pohádky a zaujmout rovnocenné místo mezi svébytnými literárními žánry.“⁷

Jedním ze základních znaků fantasy literatury je existence dvou či více oddělených světů. Tyto světy poskytují autorům možnost uplatnit zde svou fantazii a plně rozvinout množství nadpřirozených postav. Lze zde také ukázat mnoho různých charakterových vlastností, a to právě na postavách, které nejsou z reálného světa známé. „Velice významnou roli v tomto druhu literatury představují jiné světy. Světy, ve kterých se nejen objevují nejrůznější podivní tvorové, jevy a skutečnosti, ale kde se také odlišně projevují lidské charaktery.“⁸

⁵ Held 1985: 14

⁶ Haršová 2014: 9

⁷ tamtéž

⁸ Mrzenová 2010: 7

V jednotlivých Lewisovo dílech můžeme nalézt neustálé prolínání lidského skutečného světa s narnijským. Ten je zde popisován jako skutečný, ale pro čtenáře se stává tím „snovým, neskutečným“ světem, který tvoří druhou polovinu základu fantasy literatury. Je to uzavřený svět, do kterého jsou děti „vrženy“, ale který je v některých ohledech podobný tomu našemu. „Narnia is a relatively closed system. Children from this world are drawn into it, and do things for it, but there is scarcely a glance back at life in our world.“⁹

Letopisy Narnie nepatří jen do žánrů fantasy, nýbrž jsou součástí rozsáhlé skupiny britské fantasy literatury.

„Na počátku britské fantasy, jakou ji známe dnes, stáli dva muži: William Morris a George MacDonald. Ten první se vydal cestou radikálních idealistických hodnot a experimentu s jazykem; ten druhý, který byl zároveň teologem, sledoval ve své práci stopy tradice, náboženství a duchovních hodnot.“¹⁰

Lewis četl MacDonalda, v mnohém se jím inspiroval a „...vystavěl svět Narnie na náboženských doktrínách a mýtu o Kristu.“¹¹ Pokud tedy britská fantasy literatura stojí v začátcích na těchto dvou autorech, je jasné, že C. S. Lewis si jako svou inspiraci zvolil George MacDonalda. Díky tomu mají jeho fantastické příběhy náboženský podtext. Druhým důležitým zdrojem inspirace byl samozřejmě již zmíněný J. R. R. Tolkien.

V Lewisových dílech jsou hlavními postavami děti různého věku. Každé z dětí má svůj charakter a vlastnosti, které jsou pro něj typické. „Lucy is gentle, kind, forgiving, perceptive; Peter is bold and decisive; Edmund is suspicious, jealous, false and greedy; Susan is cautious and worldly: and all this in relation to a story when they must decide for Aslan or the Witch, heaven or hell.“¹²

⁹ Manlove 2003: 83

¹⁰ <http://interkom.vecnost.cz/pdf/sevcikova.pdf>

¹¹ tamtéž

¹² Manlove 2003: 84

Jejich vlastnosti jim pomáhají při překonávání problémů a řešení situací, které v Narnii nastanou. Každý z nich je jiný a svým způsobem jedinečný a nepostradatelný pro celou narnijskou misi. Zároveň jsou však jejich vlastnosti v mnohých případech zdroji neúspěchů a pokušení, která jim záporní hrdinové během příběhu připravují. K této problematice se práce dostane později, v částí týkající se křesťanských motivů.

Celý příběh začíná božským činem. Tento jev popisuje blíže *Čarodějův synovec (The Magician's Nephew)*, díl, který je chronologicky první. Dochází v něm ke stvoření celého fantastického světa, k počátku narnijské společnosti.

„Every one of the books has a theme of freedom or expansion, but one that relates to approaching Aslan or his nature, not towards the betterment of a human state or society, Narnian society, yes, but that is seen as much more immediately in God's hands. As the wardrobe opens into the new world of Narnia, where God walks once more within his creation, so Narnia itself ends by opening on the wider world of heaven.“¹³

Zde se dostáváme k podstatě celého příběhu, který začíná i končí vstupem do jiného světa. V prvním díle *Lev, čarodějnice a skříň (The Lion, the Witch and the Wardrobe)* se čtenářům otevírá celý nový svět, kde vládne bůh Aslan, a trojici sourozenců čekají mnohá nepředstavitelná dobrodružství. Příběh pokračuje dalšími díly a uzavírá se dílem posledním. *Poslední bitva (The Last Battle)* nás zavádí opět do Narnie, nyní je však mnohem jasnější, že tento svět je obrazem posledního odpočinku zúčastněných, kteří jsou po dlouhé bitvě odměněni tou nejvyšší odměnou, a sice věčným životem v jednotě s Bohem.

„The great relationship, throughout all the books, is with Aslan who evokes love and awe in his presence, and asks trust and belief in his absence. This relationship is a Christian one and underpins all the others.“¹⁴

¹³ Manlove 2003: 84

¹⁴ Held 1985: 86

Vztah dětí s Aslanem je základním motivem, který se neustále opakuje v celé sérii. Jedná se o alegorii vztahu člověka s Bohem, která je podávána tak, aby jí děti snadno porozuměly a ztotožnily se s ní. „Jack odedávna snil o lvech a příběh vyvrcholil v okamžiku, kdy uvedl na scénu Krista v podobě nádherného lva jménem Aslan.“¹⁵

Vztah dítěte se zvířetem je ve fantasy literatuře velice často užíván právě proto, že dítě se dokáže dobře ztotožnit se zvířetem. „Není se co divit: Je dítěti ideálním společníkem, dostatečně blízkým, aby se s ním mohlo ztotožnit a do něj se promítnout. Je přítelem, druhem...“¹⁶

„Ačkoli knihy nebyly psány v chronologickém pořádku – na příklad stvoření Narnie se popisuje v šesté knize *Čarodějův synovec* – vypsaly dějiny Narnie od jejího stvoření až do poslední bitvy. Jack věděl, že série Narnie určitě není míchanicí různých prvků, nýbrž podobenstvím křesťanských pravd.“¹⁷

Lewisova série *Letopisy Narnie* je fantastickým příběhem, ve kterém najdou děti zcela nový, kouzelný svět a začínají objevovat jeho části, setkají se s obyvateli a tvory, kteří v tomto světě žijí. Zažijí zde mnoho dobrodružství a zážitků. Je to příběh spojený s teologickým vyprávěním, které se snaží dětským čtenářům ukázat základní křesťanské principy a vštípit jim smysl pro dobro, zlo a náboženství.

¹⁵ Wellman 2000: 158

¹⁶ Held 1985: 86

¹⁷ Wellman 2000: 163

1.3 Středověká romance jako literární zdroj

Zejména v anglické literatuře je středověká romance užívána jako častý literární zdroj inspirace. Motivy ze středověké legendy o králi Artušovi a kamenném stolu se v literatuře stále opakují, a to především ve fantasy žánru, který díky tématu oddělených světů slouží skvěle jako prostor k znovobjevování tohoto tématu. Tato kapitola má stručně naznačit vývoj středověké romance jako významného zdroje inspirace pro dílo C. S. Lewise *Letopisy Narnie*.

Proč je středověká romance využívána v rámci moderní fantasy literatury? Jedná se především o to, že její motivy je možné stále užívat. Boj dobra se zlem je neustále aktuální a postava hrdiny, kterému se do cesty kladou překážky, také.

„Motivy jsou nadčasové, lze je aplikovat i v běžném životě, a to především ve vnímání dobra a zla. Ideál rytíře v lesklé zbroji, který svou šlechetností, statečností a dobrotou překonává životní překážky, dřímá v nějaké podobě v každém z nás. Fantasy literatura přináší jiný pohled na svět, provokuje k obrazotvornosti a hře s vlastní představivostí.“¹⁸

Motivy středověké romance jsou velmi vděčné zejména pro vykreslení polarity dobra a zla. Také proto je jich užíváno především ve fantasy literatuře, neboť právě zde se (snad kromě pohádek) boj dobra se zlem vyskytuje nejvíce. Je to právě tento žánr, který je nejvíce čten dětmi. Motivy romance zde mají didaktickou funkci a dokonale fungují ve spojení s křesťanskými motivy jako podnícení a upevnění dobra ve čtenářích.

Romance má v anglické literatuře již dlouhou tradici. Základním znakem středověké romance je motiv rytířství a archetyp rytíře (samostatné tématice archetypů se práce věnuje v pozdějších kapitolách). V moderní anglické literatuře se pak mnoho spisovatelů snaží motivy romance „oživit“. Jedná se právě o autory fantasy literatury a jako příklady lze uvést přímo zakladatele tohoto žánru J. R. R. Tolkiena nebo C. S. Lewise.

¹⁸ Jána 2015: 1

Základním prvkem středověké romance je postava rytíře. V každém z dílů *Letopisů Narnie* se tato postava objevuje. V některém je spojena s postavou hrdiny, jako je tomu například v prvním a druhém díle, kdy bychom za jistý typ rytíře mohli považovat Petra: Petr (Peter) se naučí zacházet se zbraněmi, aby mohl chránit své sourozence. V díle druhém bychom se mohli zaměřit přímo na název, neboť postavu rytíře připomíná již titul knihy – jedná se o prince Kaspiana (Prince Caspian), pozdějšího krále Narnie. V díle třetím *Plavba Jitřního poutníka (The Voyage of Dawn Treader)* bychom mohli za typ rytíře a hrdiny považovat Edmunda (Edmund), který dospívá a stává se zručnějším, zvláště pokud jde o práci s mečem. Na konci příběhu také bojuje jako rytíř. V díle čtvrtém, kdy se objevuje princ Rilian (Prince Rilian), syn krále Kaspiana, je tato postava označována za rytíře. Když se s ním děti poprvé setkají, nepoznají ho, neboť nevědí, jak vypadá. Je zakletý Zelenou čarodějnici a vystupuje pouze jako její rytíř.

Dalším znakem středověké romance je specifická struktura výpravné sekvence. Hrdinové se vždy vydávají na cestu, přičemž plní různé úkoly a jejich úspěch je do velké míry závislý na jejich mravní síle.¹⁹ Jejich výprava je často strastiplná, potkávají při ní nejrůznější tvory a setkávají se s postavami kladnými i zápornými. U těchto postav je pro hrdiny nutné včas rozlišit, zda se jedná o dobré či špatné postavy, neboť ty špatné lákají hrdiny na scestí, pokoušejí se je zabít a podobně. Tak tomu bylo v případě Edmunda a Bílé čarodějnice či při setkání Eustáce (Eustace) a Julie (Jill) se Zelenou čarodějnici.

Ve všech dílech *Letopisů Narnie* jsou děti poslány do Narnie, aby splnily nějaký úkol nebo pomohly něco napravit. Každá z knih má strukturu výpravnou, neboť hlavní linií celého příběhu ve většinou cesta, kterou děti absolvují. Poté, co dojdou úspěšně na konec, je jejich úkol splněn. Nejvíce je tento jev vidět u třetího dílu. Příběh v *The Voyage of the Dawn Treader*, kde se děti vydávají na plavbu na širé moře, je pravděpodobně spjat s romancí více, než ostatní díly sedmidílného cyklu.²⁰ Objevuje se zde jasný úkol, který mají děti splnit, dále je tu motiv cesty po moři, kterou musejí vykonat. Během své cesty musejí neustále čelit překážkám a mravním zkouškám.

¹⁹ Jána 2015: 28

²⁰ Jána 2015: 30

„Dále se v romanci vyskytuje rituální oběť (Ritual Death), nebo rozhodující bitva, v níž musí někdo zemřít. Umírá nepřítel, nebo nepřítel společně s hrdinou.“²¹ Hlavní z těchto klíčových bitev je samozřejmě poslední bitva. *Poslední bitva* je nejen důkazem literární romace jako zdroje, ale i biblického vlivu. Při poslední bitvě o Narnii je popsán vstup do nového světa. V bitvě bojovaly kladné postavy proti záporným a kladné postavy jsou po zásluze odměněny klidným posmrtným životem, který je spojený s věčným štěstím a radostí.

„Na konci 15. století dochází k prvnímu ucelenému převyprávění Artušovské legendy v díle *Artušova smrt* Thomase Maloryho. Středověká hrdinská epika opravdu velmi důkladně vybudovala základy pro hrdinskou fantasy literaturu. Právě díky tomu je v prvních fantasy románech 19. a počátku 20. století kladen takový důraz na hrdinu a jeho poslání. Kořeny fantastiky sahají hluboko a vytahují na povrch to, co bylo osvědčeným tématem již ve středověku.“²²

Fantasy literatura v mnohém čerpá z motivů středověkých textů. Díky této literatuře znovu ožívají středověké legendy a jejich hrdinové. Je to dáno i tím, že fantasy literatura klade často velký důraz na morální charakter hrdinů. Jelikož i pro středověké legendy byl jedním z ústředních motivů charakter rytířů, jejich ctnosti a morální skutky, mají tyto dva literární žánry mnoho společného.

²¹ Jána 2015: 28

²² Haršová 2014: 11

1.4 Důležitost archetypů a jejich souvislost s mytologií

Částí této práce jsou zobrazené mytologické motivy v jednotlivých dílech *Letopisů Narnie*. Pro tuto problematiku je důležité blíže přiblížit pojmy mýtus a mytologie. Tyto pojmy nemají pouze jednu správnou definici, naopak, definic mýtu a mytologie je několik. Pro nastínění problému bylo pro tuto práci vybráno několik následujících definic.

„Mýtus vypráví posvátné dějiny; popisuje událost, která nastala v prvotním čase, v bájném čase ‚počátků‘... Mýtus vypráví, jak díky mocným činům nadpřirozených bytostí začala existovat nějaká skutečnost.“²³ Mýty tedy podle těchto slov popisují vznik nějaké pravdivé skutečnosti. Jsou založeny na skutečném základě a vysvětlují nějaký jev či událost.

„Mýtus je třeba definovat jako soubor příběhů – někdy skutečných, jindy smyšlených – které lidé z různých důvodů považují za projev vnitřního smyslu světa a lidského života. Mýtus je něco jiného než filozofie, jež pracuje s abstraktními pojmy: mýtus je vždy konkrétní a tvoří ho živé, smysly vnímatelné vyprávění, obrazy, obřady, slavnosti a symboly.“²⁴

Zde již vidíme, že mýty mohou být skutečné, ale nemusejí. Pravdivost mýtů tedy není stoprocentní a záleží na mýtu samotném, zda popisuje událost skutečnou nebo fiktivní.

I z hlediska mytologie neexistuje jediné přesné vymezení. Jednou z definic je, že „...mytologie je druhem umění, které poukazuje za dějiny tomu, co je v lidském bytí nečasové a co nám pomáhá přenést se přes chaotické plynutí náhodných dějů a zahlédnout jádro skutečnosti.“²⁵ Mytologie by tedy v tomto případě byla jakousi naukou o tom, co je skutečné, avšak je to něco mimo čas a mimo dějiny.

²³ Eliade 2011: 11

²⁴ Watts 1995: 14

²⁵ Armstrongová 2006: 13

„Mytologie není raným pokusem o historii a netvrdí, že její příběhy předkládají objektivní fakta.“²⁶ Mýty ani mytologie tedy nemusí nutně popisovat pravdivé události. Je spíše na čtenářích, zda tyto skutečnosti budou považovat za pravdivé, či nikoli. Mytologie nepředkládá pouze objektivní fakta. Dalo by se shrnout, že mytologie nám předává informace, které jsou mimo naše dějiny, přičemž nepotvrzuje jejich pravdivost ani nepravdivost.

Z hlediska křesťanské mytologie je nutné zmínit mýty o původu nebo konci světa. „Každý mýtus o původu vypráví a ospravedlňuje ‚novou situaci‘ – novou v tom smyslu, že zde nebyla od počátku světa. Mýty o původu jsou pokračováním a dovršením kosmologického mýtu: vyprávějí, jak se svět změnil, čím se obohatil, či ochudil.“²⁷ Mýty o původu nám tedy říkají, jak vzniklo něco nového, co do té doby neexistovalo. Jedny z nejznámějších a nejčastěji převyprávěných mýtů jsou mýty o stvoření světa. Inspirovány jsou biblickými texty, ve kterých je svět stvořen stvořitelem a je nastolen pořádek. „Mýtus o stvoření vypráví, jak stvořitel (či stvořitelé) odstranili ze světa chaos a ustavili v něm řád.“²⁸

Dále existují mýty o konci světa. Jedním z nejznámějších mýtů o konci světa, který je vyobrazen i v biblických příbězích, je potopa. Tento mýtus je zobrazen i v dalších dílech nejrůznějších umělců od malířů po spisovatele. „Mýty o kosmických katastrofách jsou však velmi rozšířené. Vyprávějí o tom, jak byl svět zničen a lidstvo vyhlazeno až na jeden pár nebo několik přeživších. Nejpočetnější a téměř všeobecně známé jsou mýty o potopě...“²⁹

Mýtus pracuje s konkrétními pojmy a je něčím, co je společné pro celé kultury. Mytologické příběhy mohou a nemusí být pravdivé – důležité je jejich poselství, to, o čem vyprávějí. Na základě mýtu pak vznikají různá vyprávění, která si lidé předávají po generace.

²⁶ Armstrongová 2006: 14

²⁷ Eliade 2011: 22

²⁸ Čeňková 2006: 88

²⁹ Eliade 2011: 44

Mýtus je tedy „...soubor obrazů nebo příběhů, ať skutečných nebo smyšlených, o nichž se soudí, že představují nejhlubší životní pravdy, nebo se z nějakého blíže neurčeného důvodu považují za zvlášť významné.“³⁰

Jedním z nejčastěji adaptovaných příběhů jsou biblické texty. Důvodem jejich adaptací je především zjednodušení jejich obsahu a jeho předání čtenářům. Tyto texty jsou důležité především pro pochopení vlastní kultury a historie naší civilizace. Proto se jejich motivy neustále objevují v nových dílech, ať už literárních, hudebních či výtvarných.

„K často adaptovaným mýtům patří látky řecko-římské antiky a biblické texty. Souvisí to s řecko-hebrejskými kořeny naší civilizace. Bez znalosti těchto mýtů by člověk současnosti nerozuměl své době a kultuře a dokonale by se ztratil ve výtvarném i slovesném umění od středověku po současnost.“³¹

V souvislosti s mýty je nutné zmínit pojem *archetyp*. Tímto pojmem se zabývají jednak ti, kteří studují mýty a mytologii, jednak psychologové. „Každá pozemská skutečnost je pouhým bledým stínem archetypu – originálního vzoru, jehož je nedokonalou kopií.“³²

Archetypů neboli „předobrazů“ antických hrdinů, postav i předmětů je možné v celé sérii *Letopisy Narnie* nalézt mnoho. Archetypální postavy jsou jedním ze znaků fantasy literatury, jelikož vychází z mytologických příběhů a bájí. Mýtus samotný je založen na těchto archetypálních postavách. Archetypem je symbol či literární obraz, který se v příbězích neustále opakuje a slouží tak k upevnění a posílení čtenářského zážitku či k lepšímu pochopení pointy příběhu.

Literatura disponuje jistými archetypy, zvláště pokud jde o žánry. Jak píše Northrop Frye ve své eseji „The Archetypes of Literature“: „...there may be archetypes of genres as well as of images.“³³

³⁰ Watts 1995: 61

³¹ Čeňková 2006: 89

³² Armstrongová 2006: 10

³³ <https://pdfs.semanticscholar.org/fe25/7024873975ee800dbbe466c432ab83513dfe.pdf>

Tvrdí také, že samotný archetyp je součástí celku: „A total form, and it leads us at once to the question of what sort of total form criticism can see in literature.“³⁴ Sám si je také vědom spojení archetypů v literatuře spolu s mýty, neboť „...literature is informed by pre-literary categories such as ritual, myth and folktale.“³⁵ Právě na základě mýtů je vytvořena většina archetypů, které se vyskytují v moderní fantasy literatuře.

Teorii archetypů se ve svém životě velmi podrobně zabýval švýcarský psycholog Carl Gustav Jung. Pojem archetyp nicméně nevymyslel, nýbrž jen převzal od mnohem starších myslitelů. Sám vnímá archetyp jako něco, co je vnímatelné, ale nemůže být popsitelné. Je to něco, co je nám všem známé. Archetypy se podle něj objevují v každém společenství. Archetyp je tedy nějaký obraz, který má každý z nás v mysli.

„Archetyp vnímá jako vzorec, který je vlastní každému jedinci bez ohledu na civilizaci, z níž pochází. Tento vzorec je původcem obrazů, které zdánlivě produkuje lidská mysl.“³⁶

Mnoho stejných či podobných archetypů se objevuje v bájích, mýtech a pověstech všech národů. Jedná se o archetypy bohů nebo kouzelných bytostí tak, jak je známe například z řecké mytologie. Tyto archetypy jsou společné nám všem, nicméně je každý může individuálně vnímat.

„Archetypy, jež je třeba objevit a vstřebat, jsou přesně tytéž, které v dějinách celé lidské kultury podněcovaly základní obrazy rituálů, mytologií a vizí. Tyto ‚věčné snové postavy‘ bychom neměli zaměňovat za individuálně modifikované symbolické postavy objevující se v nočních můrách a děsích zmučeného jedince.“³⁷

³⁴ <https://pdfs.semanticscholar.org/fe25/7024873975ee800dbbe466c432ab83513dfe.pdf>

³⁵ tamtéž

³⁶ Haršová 2014: 5

³⁷ Campbell 2000: 33

Je tedy rozdíl mezi vnímáním archetypu jedincem a archetypem samotným. Archetyp je obraz společný všem jedincům, celé civilizaci či civilizacím. Je to daná představa něčeho, co má každý z nás pevně zakotveno v mysli. Oproti tomu subjektivní vnímání archetypálních postav je záležitost každého jedince a jedná se tedy pouze o jeho konkrétní vnímání skutečnosti.

2 Analýza biblických a mytologických prvků

V následující části práce budou analyzovány biblické a mytologické prvky, které byly v dílech *Letopisů Narnie* nalezeny. Tato část je rozdělena na dvě základní analýzy – v první části se jedná o prvky biblické, v druhé o prvky mytologické. Tyto dvě analýzy spolu ale úzce souvisí, neboť biblické příběhy samotné vycházejí z mýtů a naopak.

Analýza biblických prvků obsahuje sedm kapitol, které jsou nazvané podle jednotlivých dílů *Letopisů Narnie*. Pokud se některé biblické motivy vyskytují v knihách vícekrát, budou popsány u díla, v němž se vyskytly poprvé.

Druhá část obsahuje prvky mytologické a je rozčleněna na tři oddíly. Jedná se o části popisující kouzelné bytosti, mytologické hrdiny a archetypy objevující se v dílech. Zde jsou pro větší přehlednost prvky seřazeny z hlediska tematického, přičemž u každého z prvků je vždy uvedeno, v jakém díle se objevuje.

2.1 Biblické motivy v jednotlivých dílech *Letopisů Narnie*

V Lewisových příbězích *Letopisy Narnie* se objevuje množství prvků, odkazujících na *Bibli*, křesťanství a jeho hodnoty. Následující kapitoly obsahují výčet biblických prvků nalezených v celé sérii sedmi příběhů.

Tento oddíl práce je rozdělen na sedm menších kapitol, z nichž každá se soustředí na jeden díl a samostatně popisuje prvky, které v něm byly nalezeny. Každá z kapitol obsahuje stručné shrnutí křesťanských prvků a motivů, které byly v díle nalezeny.

2.1.1 *Lev, čarodějnice a skříň (The Lion, the Witch and the Wardrobe)*

V prvním díle *Letopisů Narnie – Lev, čarodějnice a skříň (The Lion, the Witch and the Wardrobe, 1950)* – nás autor seznamuje s fantastickým světem plným nejrůznějších kouzelných tvorů, stvoření a osob; postav, které jsou podobné těm, které známe z *Bible*. Ať už je to lev Aslan, chlapec Edmund nebo Bílá čarodějnice, pro všechny postavy je typická určitá vlastnost, jejich vyobrazení, poselství... Tato kapitola má podrobněji zmapovat jejich podobnost se známými biblickými postavami. Dále se zde objevují jevy, které jsou inspirovány biblickými příběhy. Tyto jevy a okamžiky v příběhu je třeba popsat a vysvětlit jejich význam.

„C. S. Lewis byl po většinu svého života zbožným křesťanem, což se samozřejmě velkou mírou odrazilo rovněž v jeho tvorbě. Knihu *Lev, čarodějnice a skříň* lze tedy považovat za alegorii na křesťanskou ideologii. Kupříkladu lidé jsou v díle ztotožněni s biblickou dvojicí Adamem a Evou. Postava lva Aslana reprezentuje Ježíše Krista – všichni k němu vzhlížejí s úctou a bázní, obětuje svůj život pro záchranu jiného člověka a dokonce dojde k jeho zmrtvýchvstání. Vztah mezi ním a Bílou čarodějnici tak připomíná věčný zápas dobra a zla na Zemi.“³⁸

Jelikož *Lev, čarodějnice a skříň* je prvním příběhem, objevují se zde poprvé postavy vystupující i v dalších dílech. Z toho důvodu je jako první postava, která bude charakterizována, vybrán lev Aslan. Tato postava je velice důležitá pro všech sedm dílů, jelikož se pravidelně objevuje v každém z nich. Jak zdůrazňuje Michaela Ševčíková: „Lev Aslan jako jediná postava prostupuje všemi sedmi částmi. V knize *Lev, čarodějnice a skříň* je Aslan umučen, aby zachránil Edmunda, a následně vzkříšen.“³⁹ Aslan se na první pohled chová jako člověk, ale při bližším zkoumání a větším zaměření se na jeho postavu je jasné, že Aslan není pouze zvíře, ale ani člověk. Jedná se o zosobnění samotného Boha tak, jak ho známe z *Bible*. Každé z dětí k němu také má vlastní osobní vztah.

³⁸ Vacková 2012: 20

³⁹ <http://interkom.vecnost.cz/pdf/sevcikova.pdf>

Jak uvádí Naomi Woodová:

„Aslan merits all these reactions as they result from the implied relationship each child has with the Good, Truth, and hence with God, thus, the three ‘good’ children each experience Alan’s name as a metaphor of the thing most delight in, the good in them turning to the good in God and thus experiencing him as the thing most good in themselves.“⁴⁰

Aslanovo jméno je v románech užíváno jako metafora pro cokoliv dobrého a v jeho jménu také dochází k bojům za ochranu země a života. V celé sérii je mnoho pasáží, které tomu nasvědčují, tato část se ale věnuje pouze prvkům v prvním díle.

Důležitým momentem je v této souvislosti scéna, kdy se Aslan obětuje za Edmunda a následně je vzkříšen. Zde je však nutné rozlišit Aslanovu podobnost s Bohem stvořitelem a jeho podobnost s Ježíšem jako novozákonním obrazem Boha. „Aslan je ve všech knihách *Letopisů* obdařen božskou mocí, jinými slovy je Bohem a přitom lvem Aslanem, tak jako byl podle Lewise Ježíš Bohem a zároveň člověkem.“⁴¹

V prvním díle jde tedy spíše o druhý případ. Aslanovo obětování představuje stejný čin, jaký zosobňuje Ježíš Kristus.

„Lewis chápe Ježíšův příběh jako ‚mýtus, který se stal skutečností‘, tedy mýtus, který má všechny atributy mýtu plus jednu vlastnost navíc: odpovídá na rozdíl od ostatních mytických narací historickým událostem, ke kterým došlo na konkrétním místě a v konkrétním čase.“⁴²

Důležité je zde obětování sebe sama za život druhých. Jde především o motiv lásky, který je podstatou celého obětování. Díky tomu můžeme najít jasnou paralelu s biblickým příběhem, neboť princip obětování je i v tomto případě založen na lásce, stejně jako je tomu v *Bibli*.

⁴⁰ Wood 2001: 240

⁴¹ Tomeš 2007: 22

⁴² Hošek 2003: 50

Samotnému obětování předchází scéna ukřižování. I zde je biblická paralela s ukřižováním Ježíše Krista. Ukřižování je, stejně jako v *Bibli*, spojeno s utrpením a samotou. Stejně jako Ježíš i Aslan je zde osamocen a čarodějnice, která se mu po celou dobu jeho utrpení vysmívá, představuje samotné zlo a zosobňuje násilí. Její služebníci, kteří se Aslanovi také posmívají, představují ty, kteří se posmívali Ježíšovi. Druhým důležitým momentem je následné vzkříšení či zmrtvýchvstání. Stejně jako u Ježíše Krista, i v případě Aslana po obětování dojde ke vzkříšení.

„Vzkříšení mrtvých představuje nejsilnější prvek křesťanské víry. Pro křesťany znamená naději, největší Boží skutek a dar. Aslanovo zmrtvýchvstání je chápáno mimo jiné jako výsada spravedlivých.“⁴³

K Aslanovu obětování dochází na Kamenném stolci. I zde je možné nalézt biblickou symboliku. Kamenný stůl lze přirovnat k obrazu Mojžíšových ustanovení ze Starého zákona, k Mojžíšovu zákonu napsanému na kamenné destičky, které spojovaly každý hřích s neúprosným trestem.

Jako další z biblických motivů lze v tomto díle *Letopisů* najít motiv prázdného hrobu. Jak známe z *Bible* a jak uvádí Martin Hlavica, „první spatřily prázdný hrob ženy, a to v neděli v ranních hodinách. Nalezly zde pouze mladého jinocha, který jim řekl, že zde Ježíše nenaleznou a ať řeknou učedníkům a Petrovi, že ho uvidí v Galileji. Podle Lukášova evangelia se ženám zjevily dvě osoby. Jan zase upřednostnil Marii Magdalskou jako tu, která objevila hrob Ježíšův první.“⁴⁴

Stejně je to i v Narnii, neboť první, kdo uviděl prázdné místo po Aslanovi po jeho ukřižování, byly dívky – Zuzana (Susan) a Lucie (Lucy). Motiv prázdného hrobu a jeho následné spatření ženami tak v Lewisových *Letopisech Narnie* naznačuje význam a důležitost dívčích hrdinek.

⁴³ Vacková 2012: 23

⁴⁴ Hlavica 2014: 12

Další z dětských postav v prvním díle je postava Edmunda. V jeho případě je třeba zmínit motiv zrady, hříchu a pokušení. „Edmundův hřích je také metafora. Edmund představuje člověka, který se nechal zlákat Ďáblem. Člověka, který podlehl pokušení.“⁴⁵ Edmund se provinil tím, že zradil své sourozence, a měl za to být zabit. Zradil je, protože mu Bílá čarodějnice nabídla sladkosti. Jelikož Edmund byl ještě dítě, neodolal a nechal se čarodějnicí zlákat. Zde se objevuje motiv pokušení. Edmund si však brzy uvědomil vážnost svého činu a z toho důvodu mu bylo odpuštěno. Uvědomil si chybu, kterou spáchal, a litoval jí. Právě lítost je v křesťanské tradici nezbytnou podmínkou k odpuštění.

„Stejně jako Eva podlehne a utrhne zakázaný plod ze stromu poznání, Edmund se nechá lehce zlákat Bílou čarodějnicí ke hříchu a zradě svých nejbližších. Stává se tak částečně zápornou postavou příběhu, která svádí největší vnitřní boj a která nakonec dokáže přemoci zlo uvnitř sebe.“⁴⁶

Vše začalo, když se Edmund poprvé dostal do Narnie. Neměl takové štěstí jako Lucie, která na své první cestě potkala dobráckého fauna Tumnuse. Poté, co prošel skříní do nového světa, se setkal přímo s Bílou čarodějnicí. I přesto, že šlo o zcela neznámou bytost, jí Edmund vyradil, kde jsou jeho sourozenci. Zde se objevuje motiv zrady a je tu také patrná krátká podobnost Edmunda s Jidášem. Tato podobnost však brzy pomine, neboť Edmund svoji zradu odčiní, když si svou chybu uvědomí a lituje jí. Bílá čarodějnice zde symbolizuje samotného Ďábla, pokušitele, který svádí lidské bytosti na scestí a láká je od strany dobra ke zlu. „Jednou z možných literárních předloh, na které je charakter Bílé čarodějnice založen, může být například Sněhová královna od dánského spisovatele H. Ch. Andersena či Satan z Miltonova *Ztraceného ráje*.“⁴⁷

Důležitou hodnotou, typickou jak pro biblické příběhy, tak i pro příběhy v Narnii, je láska. Láska jako základní hodnota a ctnost, láska jako prostředek k dosažení všeho dobrého. Je jedním ze základních hodnot křesťanství, a stejně je tomu tak i v Narnii. Aslan svým obětováním prokázal svou lásku k Edmundovi.

⁴⁵ Tomeš 2007: 23

⁴⁶ Vacková 2012: 37

⁴⁷ Vacková 2012: 20

Celou sérii navíc pojí tento motiv, jelikož jsou tu postavy kladné i záporné, přičemž u těch kladných je vždy základním charakteristickým rysem láska k bližnímu.

Za zmínku stojí ještě podívat se na *Letopisy Narnie* jako na celek zobrazující sedm smrtelných hříchů. Podle Martina Tomeše je v každé knize zobrazen jeden ze smrtelných hříchů.

„Lewis v každém ze sedmi dílů *Letopisů* popisuje jeden ze sedmi smrtelných hříchů a jeho účinky, které mají zároveň děti varovat. Lewis vychází ze seznamu smrtelných hříchů sestaveným Řehořem Velikým: superbia (pýcha), avaritia (lakota), luxuria (přepych, pozdější chtíč), invidia (závist), gula (obžerství), ira (zlost) a acedia (lenost).“⁴⁸

Tyto hříchy se nicméně v knihách neobjevují přesně v tomto pořadí, nýbrž náhodně. V každém z dílů je možné zřetelně najít jeden ze smrtelných hříchů, na který Lewis upozorňuje. V některých dílech je však možné nalézt více jak jeden příklad hříchu. Na příklad již v prvním příběhu jsou zobrazeny hněv, závist a obžerství, když je Edmund nalákán Bílou čarodějnici na turecký med a teplý nápoj. To by se dalo připodobnit k Evině touze po jablku. Stejně jak tomu je v *Bibli*, i zde má „...nenasytná touha po tureckém medu později v příběhu smrtelné následky.“⁴⁹ Ze sedmi smrtelných hříchů jsou dále zobrazeny obžerství, hněv a pýcha.

Každé z dětí má svůj vlastní úkol, se kterým se musí vypořádat. Lucie se v průběhu své první návštěvy Narnie musí vyrovnat s nedůvěrou jejích starších sourozenců. Když objeví nový svět po vstupu do staré skříně, chce to ihned říct ostatním. Ti se jí smějí a nikdo jí nevěří. „She’s not being silly at all,“ said Peter, „she’s just making up a story for fun, aren’t you Lu? And why shouldn’t she?“⁵⁰

Edmund musí v prvním díle přiznat svou chybu a napravit, co způsobil. Nechá se zlákat Bílou čarodějnici na turecký med. Dojde k tomu v momentě, kdy je nejzranitelnější, je totiž velmi rozzlobený na své ostatní sourozence. Jeho hněv způsobí to, že se na chvíli postaví na stranu zla, místo toho, aby stál na straně

⁴⁸ Tomeš 2007: 24

⁴⁹ Tomeš 2007: 27

⁵⁰ Lewis 2001: 120

své rodiny. Chce se mít lépe než ostatní a chce také, aby mu Petr, Zuzana a Lucie záviděli. Jeho hříchem je nejen obžerství, ale také hněv.

„C. S. Lewis stvořil ve *Lvu, čarodějnici a skříni* jedinou rozporuplnou postavu – Edmunda. Chlapec, jakožto druhý nejmladší, celý život stojí ve stínu prvorozeného Petra, což se nepochybně odráží v jeho povaze a chování.“⁵¹

Petr a Zuzana mají roli nejstarších sourozenců. Mají přirozeně tendenci dávat na své mladší sourozence pozor a přitom jim trochu rozkazovat. Jejich úkolem je ale překonat svou pýchu a uvěřit Lucii, že našla svět Narnie. Musí přiznat svou chybu a uvědomit si, že i mladší sourozenec může mít pravdu a starší se může mýlit.

Společným úkolem všech dětí je vybrat si, na jakou stranu se přidají. Jejich volba mezi dobrem a zlem je základní myšlenkou prvního dílu *Letopisů Narnie*. Po všech nástrahách a úkolech nakonec všichni upřednostní dobro před zlem.

První díl *Letopisů Narnie* převypráví biblický příběh Ježíše Krista. Jako klíčové postavy jsou zde vybrány lev Aslan, který zastupuje Ježíše, chlapec Edmund, který je v roli zrádce a Bílá čarodějnice Jadis, která zosobňuje Ďábla a samotné zlo.

„Namísto Ježíše vystupuje lev Aslan, který v dalších dílech zosobňuje i Stvořitele. Celý děj se odehrává v paralelním světě – v Narnii, kde čtyři děti bojují proti Bílé čarodějnici; ta představuje zlo v čisté podobě. Mezi dětmi se vyskytne zrádce, který později svou vinu nahlédne, kaje se, ale jako každý zrádce musí být obětován. Aslan se zástupně nabídne jako oběť místo něho a tím mu zachrání život.“⁵²

Základními biblickými motivy v díle *Lev, čarodějnice a skříň* jsou: motiv Boha/Ježíše Krista, který je zde zosobněn lvem Aslanem. Objevují se stejné scény: ukřižování a vzkříšení, motiv prázdného hrobu, který v Narnii stejně jako v *Bibli* objevily ženy. Dále se objevuje motiv lásky, díky které Edmund mohl žít dál, a bylo mu odpuštěno. Můžeme nalézt dvě její podoby: láska jako oběť a láska jako odpuštění. Tento díl zobrazuje tři ze sedmi smrtelných hříchů, a sice obžerství, hněv a pýchu.

⁵¹ Vacková 2012: 24

⁵² Čeňková 2006: 95

2.1.2 *Princ Kaspian (Prince Caspian)*

Druhý díl s názvem *Princ Kaspian (Prince Caspian, 1951)* nás zavádí opět do Narnie spolu se čtyřmi sourozenci, stejnými jako v díle prvním. Děti musí opět splnit úkol, kvůli kterému byly do Narnie povolány. Nyní se zde však objevují podruhé, vítají se se svými starými známými a Narnie už pro ně není cizí zemí. Úkolem dětí v této části série je osvobodit Narnii od nadvlády krále Miraze a pomoci princovi Kaspianovi nastoupit na trůn, který mu náleží. Díky vlastním silám, fyzickým, morálním, charakterovým a díky Aslanově pomoci se jim to brzy podaří.

V tomto díle dochází k zobrazení druhého smrtelného hříchu. Je jím chtíč (luxuria). Podle Tomeše by ovšem měl být tento hřích chápán spíše jako „touha po něčem“ nikoliv jako fyzická vášeň, jelikož knihy jsou určeny dětem. V knize se „král Miraz ve své touze po moci, bohatství a postavení provinil vykořisťováním.“⁵³ Zde je hřích ukázán přímo na samotném panovníkovi, který se stal chtivým, krutým a jeho země zpusťšenou a upadající.

„Lewis skrze postavu Miraze ukazuje příklad účinku hříchu, který je ztělesněn v podobě panovníka, který má moc nad společností. Zatímco Miraz vládne, je potlačována svoboda... Lewis vlastně tvoří obraz odstrašujícího příkladu, kdy je moc v rukou hříšných lidí.“⁵⁴

Z křesťanských motivů si lze v díle druhém všimnout motivu zjevení Boha ve snu. Bohem je opět Aslan, který se ve snu zjeví Lucii. Ta je po celou dobu příběhu charakterizována jako nejsilněji věřící člověk, neboť je to právě ona, komu se Aslan ukáže a kdo nikdy neztrácí víru v jeho existenci a šanci na pomoc. Tentokrát však Aslan Lucii navštíví ve snu s tím, že jim nemůže pomoci. Děti jsou ve druhém díle opět přivolány do Narnie, aby ji zachránily, avšak jsou na to samy.

S postavou Lucie souvisí i silný motiv víry v Boha. Toto Lewisovo dílo nám ukazuje podstatu celého křesťanství a celé křesťanské víry: Pokud v Boha a jeho pomoc skutečně věříme, budou naše prosby vyslyšeny. Luciina víra se nakonec dokázala přenést i na ostatní sourozence, až se Aslan v závěru objevil. Bylo tomu opět

⁵³ Tomeš 2007: 27

⁵⁴ tamtéž

díky Lucii, neboť právě ona našla Aslana uprostřed lesa. Vše je podpořeno kouzlem a magickou atmosférou, neboť skutečnost, že se Aslan vrátil, poznala díky tomu, že se v Narnii probudily stromy, které jsou symbolem přírody a harmonie. Pokud jsou vzhůru a zdravé, je v Narnii vše v pořádku.

„Luciino hrdinství, když se rozhodne následovat Aslana přes všechny zoufalé situace v prvních třech knihách, učí děti neocenitelné lekce: nebezpečí a zkoušky neodmyslitelně patří ke křesťanskému životu; je třeba stále vnímat věrnost našeho spasitele, který nás povede domů a od kterého nás nic nemůže oddělit.“⁵⁵

Na konci dílu *Princ Kaspian* se objevuje pasáž, ve které Aslan jako stvořitel a pán všeho živého, posílá děti zpět domů. S nimi pošle i všechny Narniany, kteří také chtějí do světa lidí. Jedná se o odměnu za činy, které v Narnii vykonali. Každý, kdo chce, je poslán bránou do lidského světa. Zde je patrný motiv odměny, kterou Bůh odměňuje dobré skutky všech, které stvořil.

Druhý díl z narnijských *Letopisů* vypráví příběh o nastolení pravého náboženství. Jedná se o nastolení opětovného pořádku po momentu, kdy Narniané přestali věřit v existenci svého Boha – Aslana. „Důležitými, zásadními motivy příběhu jsou odvaha a rytířství, v souvislosti s navrácením pravého náboženství po kruté korupční nadvládě Telmaranů.“⁵⁶ Navrácením tohoto „pravého náboženství“ se myslí samozřejmě znovuoobnovení víry v Aslana.

⁵⁵ Jána 2015: 21

⁵⁶ Jána 2015: 20

2.1.3 *Plavba Jitřního poutníka (The Voyage of the Dawn Treader)*

Plavba Jitřního poutníka (The Voyage of the Dawn Treader, 1952) je v pořadí třetím dílem *Letopisů Narnie*. Ve fantastickém světě Narnie se nyní objevují Lucie, Edmund a postavou novou je Eustác, jejich bratranec. Do Narnie se dostanou skrze starý obraz, který je vtáhne do děje přímo na palubu lodě Jitřního poutníka.

Eustác je důležitou postavou, neboť on jako jediný z dětí v tomto příběhu ještě nikdy v Narnii nebyl a prodělá velkou změnou osobnosti, jelikož se v Narnii promění z povrchního, zbabělého a výbušného chlapce v celkem schopného, odvážného a rozumného bojovníka. Jeho postava slouží jako důkaz toho, že i nedůvěřivý a bázlivý člověk s dalšími zápornými vlastnostmi se může vlivem zkušenosti a s pomocí křesťanské víry změnit a stát se lepším.

„Než se dostane do Narnie, je nepříjemným společníkem, všechny opravuje a povyšuje se nad nimi. Rád škádlí a trápí ostatní a vychutnává si pocit, když se jeho oběti rozčilují a trpí. Je sobecký a bezohledný. V Narnii se kvůli svému špatnému charakteru změní v draka. Prožije své trápení a pochopí, jak nesprávně se choval. Po setkání s Aslanem tváří v tvář se opravdu hluboce změní ve své podstatě.“⁵⁷

V tomto díle mají děti za úkol pomoci najít sedm mečů sedmi lordů Narnie a položit je na Aslanův kamenný stůl. Znovu se v tomto díle objevuje symbolika kamenného stolce, stejně tak, jak tomu bylo v díle prvním. I zde se jedná o symboliku biblických kamenných desek. Během zvládání úkolu a hledání mečů je každé ze tří dětí lákáno na scestí. Na začátku jsou upozorněny na to, že se jim do cesty budou stavět překážky. Ony ale musí odolat a soustředit se na svůj úkol. Každé z nich je lákáno ke spáchání jednoho ze sedmi smrtelných hříchů. Hrdinové jsou podrobováni morálním, duchovním a fyzickým zkouškám, získávají tak zkušenost a obratnost. Každému hrdinovi je předurčena zkouška, která vychází z jeho nedostatků a slabostí.

Jako první je v tomto díle lákána Lucie. Když je unesena neviditelnými osobami a přivedena do místnosti, kde má za úkol najít kouzlo pro zviditelnění neviditelných, neodolá a vyřkne místo toho kouzlo, které jí má dát krásu. Celý život touží být krásná

⁵⁷ Mrzenová 2010: 25

jako její starší sestra Zuzana. Poté, co vyřkne kouzlo, se stane na chvíli svou sestrou. Zároveň však pozná, jaký by byl život, kdyby se vůbec nenarodila. Děti by nikdy neobjevily svět Narnie, protože právě Lucie ho ve staré skříni před několika lety našla. Poznává, že udělala chybu. Je navštívena Aslanem, který jí vysvětlí, že musí zůstat sama sebou. Ona ho poslechne, odolá pokušení a stane se silnější.

Jako druhý je na řadě Edmund. Najde jezero, které vše, co se dotkne jeho vody, promění ve zlato. Při šarvátce o to, zda by bylo možné tohoto kouzla využít, se málem zabijí s princem Kaspianem, který je při jejich úkolu doprovází. Je to Lucie, kdo je zastaví, neboť pozná, že kouzlo je pouze láká, aby nebyli schopni splnit svůj úkol. Nakonec i Edmund odolá a příběh pokračuje dál.

Kdo však pokušení neodolá je Eustác. Jak již bylo zmíněno, je v Narnii poprvé a je velmi kritický. Najde poklad, ale je sám a neodolá mu. Nemá ho kdo zastavit, a tak se za trest promění v draka. Eustác je jediný, kdo nedokáže pokušení odolat a musí za to být potrestán. Jelikož se během cesty snaží svou hloupost a hřích několikrát odčinit, je nakonec Aslanem své dračí kůže zbaven. I zde hraje Aslan roli Boha. Když uzná, že se hříšníci poučili, je schopen je jejich trestu zbavit.

V momentě, kdy Eustác objeví poklad a začne si ho ihned brát do kapes, nám Lewis ukazuje svou představu vykoupení se z hříchu lakoty. Tento hřích je jako všechny ostatní vzápětí potrestán. „Eustácova proměna v draka je Lewisův způsob, kterým ukazuje zhoubné účinky egocentrismu a nenasytosti člověka. Takového člověka vidí Lewis jako neužitečného.“⁵⁸ Naštěstí, jako u většiny hříchů, existuje jistá forma vykoupení, která je dostupná i Eustácovi. Nicméně aby se stal znovu člověkem, musí vydržet bolest, která je způsobená Aslanovými drápy. „Lewis tak demonstruje, že jediná možnost, jak se zbavit hříchu a utrpení, je pouze skrze Ježíše Krista, kterého představuje Aslan.“⁵⁹

⁵⁸ Tomeš 2007: 28

⁵⁹ tamtéž

Dále se v knize objevuje zmínka o posmrtném životě. Děti s princem Kaspiánem mluví o možnosti, že pokud poplují na východ, dostanou se až na konec světa do Aslanovy říše. Aslanova říše symbolizuje posmrtný život, jelikož je zde zdůrazněno, že poté, co se tam člověk dostane, již není cesty zpět.

Na konci příběhu se poutníci dostávají na Temný ostrov, který symbolizuje podsvětí, říši Ďábla. Když se k němu přiblíží, pomyslí na svůj největší strach, a ten se jim okamžitě zhmotní. Temný ostrov představuje sídlo čistého zla, které je nutné porazit. Poté, kdy je Eustác proměněn zpět v člověka a podaří se mu položit poslední meč na kamenný stolec, je zlo zničeno. Eustác tak spasí celou expedici, odčiní svůj hřích a dokáže, že se poučil.

Na samotném konci dojde k velkému rozloučení, neboť se opět všichni setkají s Aslanem, který jim sdělí, že v úkolu uspěli. Nakonec jim ale poví, že s Lucií a Edmundem se vidí naposled, neboť nyní už jsou dospělí. Jediný Eustác si myslí, že se někdy do Narnie vrátí. Aslan sděluje dětem, že i v lidském světě je možné se s ním setkat. Má zde ale jiné jméno. Vysvětluje jim, že navštívily Narnii proto, aby ho v druhém světě lépe poznaly – aby se staly správnými křesťany.

Celý třetí díl by mohl být charakterizován jako zkouška hříchu, pokušení a vykoupení. Hlavní myšlenkou a poselstvím příběhu je poučení čtenářů, že peníze, bohatství a majetek nejsou nejdůležitějšími věcmi v životě. Čtenáři jsou schopni se s hrdiny v příběhu lehce ztotožnit, jelikož ani oni nejsou dokonalí a dělají chyby. Tento díl je zatím nejvíce morálně zaměřen, neboť každý z hrdinů je postaven před jedno pokušení a každý si dříve či později uvědomí svou slabou stránku a pokušení buď odolá, nebo se z hříchu vykoupí. Všichni jsou schopni své hříchy napravit, a tak mohou být na konci odměněni.

2.1.4 *Stříbrná židle (The Silver Chair)*

Čtvrtý díl narnijské série *Stříbrná židle (The Silver Chair, 1953)* nás zavádí do světa s odlišnými hlavními postavami, než tomu bylo v dílech předchozích. Hrdiny zde již nejsou Petr, Edmund, Lucie a Zuzana, nýbrž Eustác a Julie (Jill). Ti se opět ocitají ve světě Narnie, přičemž Eustác je zde již podruhé, pro Julii to je její první návštěva. Do Narnie nevstupují skrze dřevěnou skříň, či z londýnského nástupiště, jak tomu bylo v minulých dílech, ale vejdou do ní brankou, která vede ze školních pozemků. Důležitým znakem je v tomto případě touha dostat se pryč do bezpečí, do jiného světa, neboť jsou pronásledováni spolužáky, se kterými se nechtějí setkat.

Již v první kapitole je přímo zmíněna *Bible*. Je to poprvé, kdy Lewis o *Bibli* v *Letopisech Narnie* píše přímo, nicméně tato zmínka není příliš důrazná, jedná se spíše o komentář. Lewis zde poukazuje na to, že děti nemají velké náboženské znalosti, jelikož ve škole, do které chodí, se tyto věci neučí. Zároveň tím však pokládá otázku, zda děti v dnešní době (či čtenář sám) mají dostatečné povědomí o náboženských otázkách a problémech.

I v tomto díle vystupuje Aslan jako zosobnění Boha. To dokládá úvodní část knihy, kde je uvedeno, že Aslana nelze k ničemu přinutit, nýbrž jen poprosit. Jako první se s Aslanem setkává Julie. Zpočátku je skeptická a nevěří mu. Překonává svůj strach a dostává úkol. Překonání strachu je důležitým momentem, protože poté je možné splnit zadaný úkol.

Při vstupu do Narnie se Julie chtěla před Eustácem předvést a nakláněla se nad úpatí srázu. Jde zde o biblický obraz – pokušení Ježíše na poušti. Když ji chtěl Eustác zachránit, aby nepadla, sám spadl. Aslan ho zachránil, ale Julie musela odčinit svůj čin splněním úkolu, který jí Aslan zadal. Aslan se zde jeví opět jako všemohoucí a vševědoucí. Děti mají najít prince Narnie. Musí se podle Aslana řídit nápisem na kameni – ten opět (již potřetí) symbolizuje kamenné destičky, stejně jako v prvním a třetím díle.

Aslan nazývá Julii dcerou Evinou, stejně tak tomu bylo i v prvním díle, kdy Bílá čarodějnice nazvala Edmunda synem Adamovým. I skřítek, se kterým se zanedlouho setkají, je nazývá stejně a opět se objevuje narážka na to, že děti netuší, oč se jedná. Zde je jasně patrná kritika školství. Děti dostatečně neznají *Bibli*, zde konkrétně biblický příběh knihy „Genesis“, a anglické školství se biblickým interpretacím dostatečně nevěnuje.

V tomto díle se objevuje jedna ze záporných zvířecích postav, a tou je had. Když se Eustác s Julií vydávají hledat narnijského krále, dozvídají se, že kdysi dávno uštkl královnu Narnie had. To pak postupně zapříčinilo, že se princ Rilian ztratil. V biblickém příběhu knihy „Genesis“ je had také tím zvířetem, které způsobilo problém. Právě had přiměl Evu, aby ochutnala jablko ze stromu poznání. Had se v příběhu *Stříbrná židle* objevuje ještě podruhé, a sice když se v něj promění Zelená čarodějnice a pokusí se zabít prince Riliana. Poté se dozvídáme, že se jedná o jednoho hada.

„Had kromě jiného tedy symbolizuje v lidské přirozenosti působící vrozený potenciál pro vznik pochybností a pro zpochybňování stávajících okolností. Had ‚otravuje‘ spokojenost harmonického prodlévání v existujícím řádu, ať už vnějším, či vnitřním, a představuje hluboce zakořeněný lidský instinkt, s jehož pomocí nakonec zpochybňujeme platnost tabu, článků víry a systémů hodnot.“⁶⁰

Když je cesta Eustáce s Julií nesnadná a pochybují, zda je možné, aby právě oni našli prince Riliana, Eustác se projeví jako člověk se silnou vírou, když připomene, že Aslan by je na cestu vůbec neposílal, pokud by neměli žádnou naději. Projeví svou víru v Aslana, uklidní Julii a cesta může pokračovat dál.

Julie musí po celou dobu své cesty následovat znamení, která jí řekl Aslan. Už jen pojem „znamení“ je ve své podstatě biblickým motivem, neboť jednotlivé Ježíšovy činy jsou pro věřící „znameními“, že právě on je synem božím. Zde je opět kladen důraz na důležitost víry. Pokud děti nebudou věřit, že s pomocí Aslanovou

⁶⁰ Jacoby 2011: 128 – 129

a s jeho radami se jim podaří zvítězit, nemají téměř žádnou šanci. Stejně tak je tomu i v křesťanské tradici, neboť samotná víra je důkazem existence Boha.

Stejně jako v prvním díle, kde se Aslan ukázal Lucii, i zde se zjevil Julii ve snu, aby jí ukázal správnou cestu a pomohl jí nepodlehout pokušení. Juliin sen spíše představoval její špatné svědomí, neboť zapomněla všechna znamení, o kterých jí Aslan říkal. Nakonec si vzpomene a s Eustácovou pomocí se opět soustředí na nalezení prince Riliana. Uvědomí si důležitost Aslanových slov, když společně s Eustácem zjistí, že jsou ve velkém nebezpečí, protože se je obři chystají sníst. Dojde jí, že tato situace nastala jenom proto, že se jí nepovedlo zachytit veškerá znamení, na která ji Aslan upozorňoval. Tím, že si všechna znamení neopakovala, je zapomněla, což málem vedlo k jejich smrti.

Ve čtvrtém díle je jako jeden ze sedmi smrtelných hříchů zobrazena lenost. Tu ztělesňuje Julie, když přestane dbát Aslanových pokynů, které jí a Eustácovi dal, aby mohli najít ztraceného prince Riliana. Zapomene na všechna znamení.

„But first, remember, remember, remember the signs. Say them to yourself when you wake in the morning and when you lie down at night, and when you wake in the middle of the night. And whatever strange things may happen to you, let nothing turn your mind from following the signs.“⁶¹

Julie zpočátku poslouchá Aslanovy pokyny, ale čím více se od něj s Eustácem vzdalují, tím je její vůle slabší, až na ně nakonec zapomene. Myslí, že si pokyny nemusí opakovat každý večer, a kvůli své lenosti na ně zapomene. Aslan je však mocný a přiměje Julii k návratu. „V Julii Lewis zobrazuje všechny ty, kteří nedokáží setrvat, nedokáží udržet vizi. Lewis varuje před poklesnutím, ke kterému může dojít díky únavě a jednotvárnému stereotypu opakování příkazů a pokynů.“⁶²

Kromě obrů a hada je další zápornou postavou ve čtvrtém díle postava Zelené čarodějnice. Zde můžeme najít spojitost s Bílou čarodějnící vystupující v díle prvním. Bílá čarodějnice nalákala Edmunda na horký nápoj a turecký med, což vedlo k tomu, že nakonec zradil své sourozence a musel za svůj hřích pykat. Nyní se děti setkávají

⁶¹ Lewis 2001: 560

⁶² Tomeš 2007: 29

se Zelenou čarodějnici, která jim nabídne místo, kde si mohou odpočinout, složit hlavu a zahřát se, když se jim cesta zdá složitá a chůzi jim ztěžuje špatné počasí. Děti myslí na pohodlí, které by mohly mít, a na chvíli zcela zapomínají na účel své cesty a přehlédnou dvě z Aslanových znamení. Stejně jako v prvním díle, i zde čarodějnice zosobňuje Satana.

Dále se objevuje zmínka o konci světa. Když se Eustác s Julií po útěku z obřího hradu ocitají v podzemním světě, uvidí postavu Děda Času a je jim sděleno, že se probudí, až nastane konec světa.

Na konci příběhu je to opět Aslan a víra v něj, díky které vše dobře skončí. Díky tomu, že se děti rozhodnou poslouchat a následovat jeho znamení, odhalí zakletého prince Riliana. Poté je čarodějnice začaruje spolu s Rilianem, aby si nemohly vzpomenout na nic z Narnie. Juliina víra v Aslana je nakonec zachrání. Čarodějnice je donutí odsouhlasit, že není žádný jiný svět, žádná Narnie. Julie jí ale nakonec sdělí, že Aslan existuje. Aslan opět zosobňuje Boha a Lewis nám ukazuje, že není důležité, zda jsme skutečně byli svědky boží existence, ale pouze naše víra v něj.

Tento díl *Letopisů Narnie* nám zobrazuje lenost jako jeden ze smrtelných hříchů. Zosobňuje ho Julie, která nedbá pokynů a neopakuje si všechna znamení, která má následovat. Vede to k tomu, že je nakonec všechna zapomene a při své cestě si jich nevšimne. Je příliš pyšná a myslí si, že nemá za potřebí si každý den opakovat Aslanovy příkazy. Druhým jejím hříchem je tedy pýcha. Dále nám tento díl ukazuje důležitost víry, neboť na jeho konci je to právě víra v Aslana a ve svět Narnie, která hrdiny příběhu zachrání.

2.1.5 *Kůň a jeho chlapec (The Horse and His Boy)*

Další díl série *Kůň a jeho chlapec (The Horse and His Boy, 1954)* se odehrává v zemích Narnie, Kalormenu a Archelandu. Hrdiny jsou zde chlapec Šasta (Shasta) a jeho kůň Brí (Bree). Šasta byl otrokem v zemi Kalormen a společně s koněm odsud uprchli. Brí je mluvící narnijský kůň, který byl z Narnie unesen a hodlá se do své země vrátit. Na své cestě potkají dalšího mluvícího koně Hwin (Hwin), jeho společníci Aravis (Aravis) a v cestě pokračují společně. V době, kdy se příběh odehrává, vládnou Petr, Zuzana, Edmund a Lucie jako králové a královny Narnie. Tento díl chronologicky navazuje na díl první (*Lev, čarodějnice a skříň*), vypravěči už ale nejsou tito sourozenci, nýbrž právě Šasta a mluvící kůň Brí.

Země Kalormen je zobrazována jako krutá otrokářská oblast. Zde je patrná kritika otrokářství a národů, které ho využívají. Právě tady začíná celý příběh. Vládci v zemi Kalormen jsou připodobňováni k arabským vládcům. Můžeme zde nalézt kritiku jiných náboženství, především islámu.

Vládce Kalormenu Tisrok (Tisroc) je vyobrazen takto:

„Then came an old man very fat, wearing curious pointed cap by which she immediately knew that he was Tisroc. The least of the jewels with which he was covered was worth more than all the clothes and weapons of the Narnian lords put together ... After him came a tall young man with a feathered and jewelled turban on his head and an ivory-sheathed scimitar at his side.“⁶³

Důležitým motivem je motiv svobody. Kůň Brí byl unesen z Narnie a je násilně držen v jiné zemi. Šasta byl jako otrok prodán a spolu s koněm chtějí uprchnout do Narnie, kde by mohli žít svobodně. Svoboda je důležitá i pro křesťany a motiv se v knize stále opakuje.

Motiv pouště a cesty přes ni se objevuje jak v *Bibli*, tak i v tomto díle *Letopisů*. Poušť je pro křesťany symbolem místa, kde není žádný život a nic zde neroste. Nicméně je to také symbol místa, kde se může člověk setkat s Bohem. Pobyt na poušti

⁶³ Lewis 2001: 255

nebo cesta přes ni jsou vždy strastiplné a nesnadné. Stejně jako tomu je v biblických příbězích, i Šasta, Aravis a jejich koně putují pouští a trápí je hlad, žízeň a únava. Zde se setkávají s bohem Aslanem, i když o tom nevědí. Jak jim vysvětlí Aslan v závěru příběhu, po celou jejich cestu jim byl na blízku, ochraňoval je a dával jim sílu pokračovat dál. S motivem pouště souvisí i motiv putování. Aravis, Šasta, Brí i Hwin putují stejně jako Izraelité.

Dalším křesťanským motivem je motiv nejtěžšího smrtelného hříchu, a sice pýchy. Mnoho postav se zde projevuje pyšně a Lewis kritizuje tuto vlastnost. Pýcha je nejtěžší smrtelný hřích, a tak ji nelze nikdy porazit. „The major theme of *The Horse and His Boy* concerns the folly of pride and the wisdom of humility. Several characters exhibit varying degrees of pride, which leads to all sorts of difficulties.“⁶⁴

Jako pyšný se ukazuje kůň Brí a dívka Aravis. Od začátku se povyšují nad Šastu, jelikož je jen obyčejný otrok a oni mají pocit, že jsou lepší. Brí vypráví o mnoha bojích, kterých se statečně zúčastnil, a společně s Aravis Šastu často opravují nebo poučují. Jsou nuceni uznat svou chybu, když Šasta odvážně zachrání Aravis před lvem, který ji chce roztrhat v Archelandu. Uvědomí si, že byli příliš pyšní a namyšlení.

Jak povídá Aravis: „Shasta was marvellous. I'm just as bad as you, Bree. I've been snubbling him and looking down on him ever since you me us and now he turns out to be the best of us all.“⁶⁵ Na konci knihy se dozví, že Šasta je synem krále, nikoli jen obyčejným otrokem.

Jako další z biblických motivů se objevuje motiv zrady. Rabadash zradil sousední zemi, jelikož ji napadl v čase míru a bez upozornění. Jak říká král Luna Rabadashovi, když je uvězněn a visí ze skály: „...you have proved yourself no knight, but a traitor...“⁶⁶ Král Rabadash zde zosobňuje všechny zrádce.

⁶⁴ https://www.gotquestions.org/Narnia_Horse-and-his-Boy.html

⁶⁵ Lewis 2001: 275

⁶⁶ Lewis 2001: 293

Rabadash nejen že zosobňuje zradu, ale také pýchu. Je příliš pyšný na to, aby vyslechl podmínky těch, kteří ho zajali a chtějí ho pustit na svobodu. Sám Aslan ho vybízí, aby zapomněl na svou pýchu a hněv. „Forget your pride... and your anger ... and accept the mercy of these good kings.“⁶⁷ Nakonec je Rabadash potrestán samotným Aslanem a je proměněn v osla. To symbolizuje jeho hloupost, která je všem pro smích.

„Dalším z hříchů zobrazených v tomto dílu je pýcha. Pýcha je považována za nejtěžší hřích, neboť jí je velmi těžké překonat a mnohdy to nelze vůbec. V díle *Kůň a jeho chlapec* můžeme nalézt hned tři postavy, představující to, co může pýcha s člověkem udělat. Jsou jimi: kůň Bree, princezna Aravis a princ Rabadash. Všechny tyto postavy mají až příliš silné sebevědomí, chovají se arogantně a každá z nich také za svou pýchu zaplatí, především princ Rabadash, když zůstane viset na háku a je všem k smíchu. Nakonec ho Aslan vyzve, aby zapomněl na svou pýchu a zlost a přijal milost od králů, kteří nad ním zvítězili.“⁶⁸

V druhé polovině knihy se objevuje postava Aslana. Je zobrazován jako lev, ale stejně jako ve všech ostatních dílech funguje v roli Boha. Šasta se s ním setkává o samotě při své cestě a dozvídá se, že Aslan byl po celou dobu s ním a pomáhal mu. Zde se objevuje motiv boží pomoci a ochrany. Aslan po celou Šastovu cestu dohlížel na něj i na jeho společníky a chránil je.

„I was the lion who forced you to join with Aravis. I was the cat who comforted you among the houses of the dead. I was the lion who drove the jackals from you while you slept. I was the lion who gave the Horses the new strength of fear the last mule so that you should reach King Lune in time. And I was the lion you do not remember who pushed the boat in which you lay, a child near death, so that it came to shore where a man sat, wakeful at midnight, to receive you.“⁶⁹

⁶⁷ Lewis 2001: 306

⁶⁸ Tomeš 2007: 29

⁶⁹ Lewis 2001: 281

Aslan se setkává s koněm Brí a s Aravis. I jim odhaluje, že byl po celou jejich cestu s nimi. Aslan vysvětluje Aravis, proč ji potrhal. Byl to její trest, aby cítila, co se stalo jiné otrokyni vůli tomu, že Aravis utekla. Jednala sobecky a byla za to potrestána. Aslan vystupuje jako vševědoucí i všemohoucí a v tomto díle je nejzřetelněji zdůrazněna jeho božská role. „The Lord Jesus (in the form of Aslan) is presented as the All-powerful Sovereign who directs both the fate of nations and the hearts of individuals with equal precision.“⁷⁰

Pátý díl série *Kůň a jeho chlapec* se svou strukturou poněkud liší od zbývajících dílů. Jedná se o jediný díl, v němž není příběh vyprávěn z pohledu lidských hrdinů. Je zde také nejzřetelněji zobrazena role boha Aslana, který řídí celý děj a dohlíží na hlavní postavy. V tomto díle *Letopisů Narnie* jsou zobrazeny dva smrtelné hříchy – hněv a pýcha. Oba zosobňuje král Rabadash, s pýchou také bojují Brí a Aravis. Z dalších biblických motivů zde lze nalézt motiv zrady, pouště a boží pomoci. Objevuje se kritika jiných náboženství, především islámu, který je přirovnáván ke krutému otrokářskému národu Kalormenů.

⁷⁰ https://www.gotquestions.org/Narnia_Horse-and-his-Boy.html

2.1.6 Čarodějův synovec (*The Magician's Nephew*)

Šestý díl série *Letopisy Narnie* s titulem *Čarodějův synovec* (*The Magician's Nephew*, 1955) nás zavádí na samý začátek stvoření světa Narnie. Hrdinou v tomto příběhu je mladý Digory (Digory). Společně s dívkou Polly (Polly) je Istí přinucen svým strýcem Andrewem (Uncle Andrew) vydat se do Narnie. K tomu použije žlutý prsten, který jeho strýc – vědec, který experimentuje s magií a kterého většina lidí považuje za blázna – vytvořil.

Tento díl je z hlediska chronologie dílem prvním. Z pohledu lidského světa se odehrává v 19. století a dochází v něm ke stvoření světa Narnie lvem Aslanem. To je velmi podobné jako stvoření světa v knize „Genesis“. V případě Narnie je svět stvořen Aslanem za zvuku božského zpěvu. Aslan nejdříve stvořil oblohu a hvězdy, poté vše ostatní.

„The blackness overhead, all at once, was blazing with stars. They didn't come out gently one by one, as they do on a summer evening. One moment there had been nothing but darkness; next moment a thousand points of light leapt out – single stars, constellations, and planets, brighter and bigger than any in our world.“⁷¹

Stejně jako v *Bibli* Bůh stvořil hvězdy: „Bůh řekl: ‚Ať jsou na nebeské obloze svítilny, aby oddělovaly den od noci; budou znamením u určování období, dnů a let; budou na nebeské obloze svítilnami k osvětlování země!‘ – a stalo se.“⁷² I Lewis píše ve své knize *K jádru křesťanství*: „...že Bůh stvořil svět – že prostor i čas, horko i chlad, všechny barvy i chutě, všechno zvířectvo i rostlinstvo si Bůh vymyslel tak, jako si člověk vymýšlí příběh...“⁷³

⁷¹ Lewis 2001: 61

⁷² Genesis 1

⁷³ Lewis 1993: 33

Na rozdíl od ostatních dílů *Letopisů Narnie*, v tomto je Aslan přítomný jako samotný Bůh a jeho role je zde nejvíce jasná. V momentě, kdy stvoří svět Narnie, jeho spojitost s Bohem je jednoznačná. „V *Čarodějově synovci* je Aslan přítomný jako Bůh samotný, když je čtenářovi předkládáno jeho stvoření Narnie.“⁷⁴

Digory a Polly jsou děti. Jsou zvědavé a hledají dobrodružství a rozptýlení od každodenního života. Najdou tajnou cestu do pokoje strýce Andrewa, a tím jsou vtaženy do jeho experimentu. Strýc Andrew je zápornou postavou ze světa lidí. Je sobecký a nezáleží mu na ostatních. Naláká Polly, aby se dotkla žlutého prstenu, který vytvořil. Je příliš zbabělý na to, aby sám prozkoumal jiný svět.

„Pro své pokusy chce použít svého synovce a jeho kamarádku, protože sám nemá dost odvahy vydat se do nového světa. Nemá žádné výčitky, že by se dětem mohlo něco stát. Necítí se za ně nijak zodpovědný. Sobecky myslí jen na svou vlastní osobu a je mu jedno, co se s dětmi stane.“⁷⁵

Dalším z hříchů zobrazeným v sérii je zlost a objevuje se právě v tomto díle. Tento hřích zosobňuje strýc Andrew, jehož „vzteklá povaha se ukazuje na četných, místy velmi ostrých hádkách mezi dětmi a jím samotným.“⁷⁶

Digoryho strýc Andrew zde reprezentuje postavu antihrdiny. Pro něj je typické, že „padouch vždy upřednostňuje své blaho nad blahem většiny.“⁷⁷ I zde strýc upřednostňuje své zájmy a bezpečí nad zájmy a bezpečím dětí. Za antihrdinu lze samozřejmě také považovat postavu Jadis, Bílé čarodějnice. Tu bychom mohli připodobnit k samotnému Satanovi, stejně jako v prvním díle *Lev, čarodějnice a skříň*. Pro obě tyto postavy je důležité, že upřednostňují své zájmy před vším ostatním. Z křesťanského pohledu tedy i před samotnou vírou. „Teologický mýtus praví, že Lucifer padl, protože miloval sebe víc než Boha, protože ho zaslepila jeho vlastní, stvořená láska. Podstata všeho zla se tedy ztotožňuje se sebeláskou – na rozdíl od lásky boží.“⁷⁸ Záporné postavy jsou nakonec v příběhu poraženy.

⁷⁴ <http://interkom.vecnost.cz/pdf/sevcikova.pdf>

⁷⁵ Mrzenová 2010: 33

⁷⁶ Tomeš 2007: 30

⁷⁷ Haršová 2014: 48

⁷⁸ Watts 1995: 69

Polly je s pomocí prstenu přenesena do Narnie. Strýc Andrew využije i mladého Digoryho. Neustále srovnává děti s morčaty, která doposud plnila jeho experimenty. Tím se projevuje jeho krutost, protože mu nezáleželo na tom, co se v jiném světě stane morčatům, a nezáleží mu ani na dětech. Strýc Andrew sděluje svému synovci, že proto, aby se mohla Polly vrátit zpět do jejich světa, vytvořil zelený prsten. Ten jí ale nedal. Digory je chytrý a dochází mu, co tím jeho strýc zamýšlí. Aby se Polly mohla vrátit, vydává se do cizího světa za ní se dvěma zelenými prsteny.

V novém světě jsou děti svědky stvoření Narnie. Tu tvoří sám Aslan. Proces stvoření je zde popsán velice podrobně. Aslan nejdříve stvořil oblohu, slunce a měsíc, poté živočichy a rostliny. Od zvířat vybral od každého druhu po dvou.

„And every now and then he would go up to two of them (always two at a time) and touch their noses with his. He would touch two beavers among all the beavers, two leopards among all the leopards, one stag and one deer among all the deer, and leave the rest.“⁷⁹

Když bylo stvoření světa Narnie dokončeno, zvolal Aslan: „Narnia, Narnia, Narnia, awake. Love. Think. Speak. Be walking trees. Be talking beasts. Be divine waters.“⁸⁰ A svět Narnie byl stvořen. V tomto díle dochází ke stvoření světa samotným stvořitelem. Oproti *Bibli*, kde byl svět Bohem stvořen za sedm dní, Narnie byla stvořena Aslanem za sedm hodin. Symbolika čísla sedm je ale zachována.

Svědky stvoření světa Narnie jsou Digory, Polly i strýc Andrew. Dětem se svět Narnie jeví jinak než strýci. Zde Lewis ukazuje čtenářům odlišné vnímání světa v závislosti na lidském charakteru. Digory a Polly mají čistou mysl, a tak vidí všechny krásy Narnie, včetně mluvících zvířat. Strýc Andrew ale vidí zvířata pouze jako divoké bestie, které nemluví. „Lewis ukazuje závislost vnímání světa na tom, jaký člověk je. Jadis a strýc Andrew vidí jinou Narnii než děti. Lewis čtenáři nepřímou říká, že zlí a sobečtí lidé vidí v okolním světě obraz svého černého nitra.“⁸¹

⁷⁹ Lewis 2001: 69

⁸⁰ Lewis 2001: 70

⁸¹ Tomeš 2007: 30

Digoryho matka je velmi nemocná a on se jí snaží pomoci. Poprosí Aslana, zda by mu nemohl dát nějaké ovoce, které by jeho matku uzdravilo. „Please – Mr Lion – Aslan – Sir ... could you – may I – please, will you give me some magic fruit of this country to make Mother well?“⁸² Digory je slušný, čestný a přizná se Aslanovi, že přivedl Jadis do Narnie. To byla první zkouška jeho charakteru. Provinil se tím, že byl moc zvědavý a nechtěl se z kouzelného světa vrátit domů tak, jak to chtěla Polly. Čarodějnice se probudila a dostala se nejen do světa lidí, ale později i do Narnie. Digory musel svůj čin později odčinit. „And as Adam’s race has done the harm, Adam’s race shall help to heal it.“⁸³

„Digory, hlavní hrdina chronologicky prvního dílu *Čarodějův synovec* (*The Magician’s Nephew*), je typickým malým objevitelem. Miluje záhady a nová dobrodružství. Představuje prototyp chlapeckého hrdiny. Mezi jeho vlastnosti, které jsou v Narnii vystupňovány, patří čestnost, péče o druhé a zodpovědnost... V klíčové zkoušce příběhu odolá pokušení neposlechnout Aslana a pomoci zjištěně pouze své matce. Zachová se však morálně hlavně také proto, že věří, že jeho matka by s ničím nečestným nesouhlasila. Matka zde tedy vystupuje jako zdroj autority, což je u Lewise velmi vzácné. Ženy nejsou představovány jako veskrze kladné hrdinky.“⁸⁴

Aslan pošle Digoryho pro kouzelné jablko. Vysvětlí mu, že chce v Narnii zasadit strom, aby se do ní nemohla Jadis dostat. Proto potřebuje semínko ze stromu daleko od Narnie. „It is my wish to plant in Narnia a tree that she will not dare to approach, and that tree will protect Narnia from her for many years.“⁸⁵

Aslan pošle Digoryho a Polly na okřídleném koni pro kouzelné jablko. To poznají tak, že poletí až na vrchol hory, kde je zahrada a strom roste přímo v jejím středu. „On the top of that hill there is a garden. In the centre of that garden there is a tree. Pluck an apple from that tree and bring it back to me.“⁸⁶

⁸² Lewis 2001: 79

⁸³ Lewis 2001: 80

⁸⁴ Mrzenová 2010: 23

⁸⁵ Lewie 2001: 84

⁸⁶ tamtéž

Zde se objevuje jablko jako symbol. S tím se setkáváme i v *Bibli*, kdy Eva ochutná jablko ze Stromu poznání. Sníst jablko jí bylo zakázáno, neboť pokud by ho snědla, poznala by dobro i zlo a byli by spolu s Adamem vyhnáni z rajske zahrady. Tak se také stalo. V *Čarodějově synovci* je jablko symbolem věčného mládí a zdravého života. Jak Digorymu vysvětlí čarodějnice: „It is an apple of youth, the apple of life...“ a navádí ho: „Eat it, Boy, eat it; and you and I will both live forever and be king and the queen of this whole world...“⁸⁷

V knize „Genesis“ je Eva pokoušena hadem, který ji nabádá, aby jablko snědla. Zde v *Letopisech Narnie* je to Jadis, která Digorymu radí, aby jablko Aslanovi nedával a nechal si ho pro sebe. Je tu tedy srovnání hada a čarodějnice, které čtenářům říká, že obě postavy jsou záporné.

Digory je vystaven pokušení, přičemž mu Jadis radí, aby jablko nenosil Aslanovi, ale raději s ním uzdravil svou matku. Této zkoušce již mladý Digory odolá. Ví, že musí odčinit to, že přivedl čarodějnici do Narnie. Zároveň si uvědomí, že jeho matka by nechtěla, aby jí přinesl jablko, které ukradl. Odhalí pravou povahu čarodějnice a donese jablko Aslanovi. Ten ho za to odmění. Vysvětlí mu rozdíl mezi ukradeným jablkem a darovaným. Aslan nakonec daruje mladému Digorymu jablko ze stromu, které má schopnost vyléčit jeho matku. Poté se děti vracejí do svého světa.

Tento chronologicky první, jinak šestý díl *Letopisů Narnie* alegoricky popisuje stvoření světa. Svět je zde stvořen stejně jako v biblickém příběhu stvořitelem. Můžeme zde nalézt mnoho podobných motivů, například strom poznání, zahradu či jablko. Dalším společným motivem je motiv pokušení sníst zakázané jablko. I když Aslan Digorymu přímo nezakazuje jablko sníst, jeho úkolem je ho přinést. Dalším prvkem je podobnost čarodějnice Jadis s hadem, který nabádal Evu k ochutnání jablka. Nakonec nám lev Aslan vysvětluje, že by bylo špatné, kdyby Digory jablko ukradl. Tím nám připomíná jedno z deseti přikázání.

⁸⁷ Lewis 2001: 93

2.1.7 *Poslední bitva (The Last Battle)*

Poslední díl *Letopisů Narnie* nese symbolický název *Poslední bitva (The Last Battle, 1956)*. Titul napovídá, co bude hlavním motivem celého příběhu. Hlavními hrdiny jsou opět sourozenci Petr, Zuzana, Edmund a Lucie, setkáváme se zde ale i s téměř všemi ostatními postavami. Tento díl slouží jako rozloučení a uzavření celého příběhu. Je dílem chronologicky posledním, i s ohledem na pořadí, ve kterém byl napsán.

Poslední bitva je paralelou na biblické „Zjevení svatého Jana“ a zobrazuje různé způsoby konce světa. Kromě motivu apokalypsy se zde objevuje i mnoho dalších biblických motivů. První verzí apokalypsy je obraz poslední bitvy, což je titul díla. K poslední bitvě dochází v samotném závěru příběhu. Všichni lidé i ostatní tvorové při ní umírají. Na konci všichni zemřelí odcházejí do lepšího světa, ve kterém se setkávají se svými blízkými, které v životě ztratili. „It may be for us the door to Aslan’s country and we shall sup at his table tonight,“⁸⁸ povídá Křišťál Julii v závěru knihy. Zde nalézáme paralelu s Kristovou poslední večeří. Poslední bitva v Narnii je zároveň označována jako poslední bitva narnijského krále.

„Hrdinové, kteří v příběhu stojí proti neskutečné přesile, jsou nakonec Calormeny zajati a posláni do stáje. Dveře od stáje se však stávají symbolem smrti a portálem do jiného světa, který ... je reálnější než svět náš.“⁸⁹ Vstupují do „nové Narnie“. Posmrtný život je motivem, který můžeme najít v *Letopisech Narnie* i v *Bibli*. Jeho důležitým znakem je věčné trvání. Motiv věčnosti je velmi důležitým prvkem spojení posledního dílu *Letopisů* s biblickým „Zjevením svatého Jana“. Krajina, do které se hrdinové dostali v posmrtném životě, je krásná, což je podobné tomu, jak je posmrtný život popisován v *Bibli*.

Jako druhá verze konce světa byla Lewisem vybrána potopa. Ta se v *Bibli* objevuje v knize „Genesis“ i ve „Zjevení svatého Jana“. V Lewisově díle je popsáno, jak se zvedly vody a zatopily všechna údolí – přichází potopa a s ní i konec Narnie. Samotný konec světa je biblický termín.

⁸⁸ Lewis, 2001: 738

⁸⁹ Jána 2015: 25

Třetí způsob konce světa je ten, kdy je svět zničen samotným stvořitelem. Nikdo jiný nemůže svět zničit než ten, kdo ho stvořil. V Narnii je to samozřejmě Aslan. Jak je popsáno v *Poslední bitvě*:

„Then Aslan said ‚Now make the end.‘ The giant threw his horn into the sea. Then he stretched out one arm – very black it looked, and thousands of miles long – across the sky till his hand reached the sun. He took the sun and squeezed it in his hand as you would squeeze an orange. And instantly there was total darkness.“⁹⁰

Dále se v tomto díle objevuje druhý bůh, který ale symbolizuje Dábla, a děd Čas, který se vzbudí, až nastane konec světa – jakmile se vzbudí, v Narnii nastane temnota a celá země se zahalí prázdnotou.

Zajímavý je popis smrti, který se odehrál v reálném světě. V *Poslední bitvě* je totiž popsána apokalypsa ve světě Narnie, ale smrt samotnou děti prožily ve světě reálném. Je zde popsána jako domněnka, smrt samotnou nejspíš prožily, když vykolejil jejich vlak, neboť je přestalo vše bolet a bylo jim lehké.

V tomto díle se objevuje motiv Platónovy jeskyně.

„Lewis na mnoha místech vyslovuje úctu a vděk tomuto velkému řeckému mysliteli a dokonce v trochu jiné formě vyjadřuje názor A. N. Whiteheada, že ‚celé dějiny myšlení Západní kultury jsou pouhými výkladovými poznámkami k Platonovým textům.‘ Lewis ovšem tuto skutečnost nevnímá jednoznačně negativně a k Platonovi se do jisté míry přihlašuje.“⁹¹

Je zde napsáno, že poté, co svět skončil, děti zjistily, že jsou v nové Narnii (která je symbolem pro novou Anglii). Minulá Narnie byla jen odraz či stín skutečné Narnie, stejně tak, jako obrazy v jeskyni jsou jen stíny skutečného světa mimo ni. To potvrzuje Michaela Ševčíková: „Další z katolických témat nacházíme v *Poslední Bitvě*, kde je popsán konec Narnie, poslední soud a platónská idea Nebe.“⁹²

⁹⁰ Lewis, 2001: 753

⁹¹ Hošek 2003: 30

⁹² <http://interkom.vecnost.cz/pdf/sevcikova.pdf>

Poslední bitva nám zobrazuje smrtelný hřích opičáka Shifta a oslíka Puzzleho – závist. Opičák závidí mocným vládcům jejich slávu a vydává se za Aslana. Zneužívá ostatní obyvatele Narnie k tomu, aby mu sloužili, lže jim a podvádí je. „Dopad Shiftovy závisti a podvodu na Narnii je katastrofální ve dvou směrech: společenském a duchovním.“⁹³ Nejen že dochází k rozpadu narnijské společnosti, ale u obyvatel Narnie dochází dokonce i ke ztrátě víry v Aslana a v dobro.

Poslední bitva ukazuje několik podob konce světa. První z nich je bitva, ke které dojde před koncem světa, při níž všichni zúčastnění zemřou a jsou následně uvedeni do nového, posmrtného života, který je věčný, krásný a ve kterém se setkají se svými blízkými. Druhou verzí apokalypsy je potopa, při níž je celá země zatopena. Ve třetím případě je svět zničen samotným Bohem, v případě Narnie Aslanem. V závěru všem Aslan sděluje, že zemřeli, a teprve teď jim začíná pravý (posmrtný) život v jedné velké zemi, která je zároveň Narnií i Anglií. Posledním smrtelným hříchem, který je v *Letopisech Narnie* zobrazen, je závist.

⁹³ Tomeš 2007: 31

2.2 Mytologické motivy

Mýtus je často nejdůležitějším základem moderní fantasy literatury. Ať už se podíváme na díla Terryho Pratchetta či J. R. R. Tolkiena, všude můžeme nalézt podobné znaky mytologie. Fantasy literatura se jimi často inspiruje, různě je obměňuje a využívá jich. Dalším ze znaků fantasy jsou oddělené světy, z nichž alespoň jeden je smyšlený. Tento druh literatury využívá mytologické postavy či události k naplnění smyšlených fantastických světů. V nich se objevují mytologické bytosti, které jsou často obměněné oproti svému mytologickému základu, ale jejich podstata je zachována. Mýtus je tedy jedním z nejdůležitějších inspirací pro moderní fantasy literaturu. „Mýty jsou prapůvodcem všech vyprávění po celém světě. Jsou základnou, z níž vyrůstají kultury ve všech koutech světa.“⁹⁴

„The myth is the central informing power that gives archetypal significance to the ritual and archetypal narrative to the oracle.“⁹⁵ Mýtus je jakýsi vnitřní náboj celého příběhu, který nám společně s archetypálními postavami dává nějaký význam. V centru mýtu pak můžeme nalézt lidského jedince či náboženskou tematiku. „In the solar cycle of human life, there is a single pattern of significance, out of which myth constructs a central narrative around a figure who is partly the sun, partly vegetative fertility and partly a god or archetypal human being.“⁹⁶

Lewisovy *Letopisy Narnie* jsou plné archetypů a archetypálních postav. Je to dáno jednak tím, že se jedná o fantasy literaturu, ale zároveň také tím, že jeho díla mají morální a náboženský charakter. Lewis využívá archetypů, které by nám všem měly být známé, aby v nás probudil morální citění. To vše navíc podkládá náboženským charakterem svých knih. „Způsob, jakým Lewis pracuje s mýtem, metaforou, symbolem, otevírá čtenáři cestu k novému vnímání skutečnosti. Vnímání, které má v jistém smyslu náboženský charakter.“⁹⁷

⁹⁴ Haršová 2014: 4

⁹⁵ <https://pdfs.semanticscholar.org/fe25/7024873975ee800dbbe466c432ab83513dfe.pdf>

⁹⁶ tamtéž

⁹⁷ Hošek 2003: 5

Jedním z dávných mýtů, které se v Lewisově díle objevují, je Platonův mýtus o jeskyni. Tento mýtus popsal Platon ve svém díle *Ústava*. Náš reálný, vnější svět může být pouhým odrazem světa jiného, pravého a skutečnějšího.

„Platonův mýtus o jeskyni nachází v Lewisovo dílech nejrůznější zpracování, a jeho pojetí světa idejí jakožto říše pravé skutečnosti, a naší pozemské reality, která je pouhým matným stínem, patří k základním pilířům Lewisovy myšlenkové architektury. Lewis ovšem klade velký důraz na skutečnost, že v Platonovi tak často narazíme na mytopoetický způsob vyjádření.“⁹⁸

Lewis souhlasil s Platonem v mnoha jeho myšlenkách, jeho podobenství o jeskyni je nejvýraznější z nich. „Lewis Platonovo podobenství o jeskyni považoval za trvale platný vhled do pravé povahy skutečnosti. Smysly vnímatelný svět je podle něj (stejně jako podle Platona) vlastně odrazem, výrazem či projevem pravé skutečnosti.“⁹⁹

Jak už bylo napsáno v předchozí kapitole, zmínka odkazující na Platonovu jeskyni se objevuje v posledním díle série *Poslední bitva*. Poté, co bitva proběhne, hrdinové Narnie umírají a odcházejí do nové Narnie žít posmrtný život. Je zde naznačeno, že skutečný život v reálném světě, který žili dosud, byl pouhým odrazem života, který budou žít nyní v nové Narnii. Poslední kapitola této knihy se jmenuje „Farewell to Shadowlands“, což také samo naznačuje, že je třeba se rozloučit se zemí, kde je vše, co se jeví jako skutečné, jen stínem. Jak říká Aslan v závěru celé série: „Your father and mother and all of you are – as you used to call it in the Shadowlands – dead. The term is over: the holiday has begun. The dream is ended: this is the morning.“¹⁰⁰

Motiv Platonovy jeskyně je ale také použit v díle *Stříbrná židle*, a to poněkud jinak než v díle posledním.

⁹⁸ Hošek 2003: 30

⁹⁹ Hošek 2014: 35

¹⁰⁰ Lewis 2001: 767

„Lewis tuto neblahou situaci líčí v předposledním dílu *Letopisů Narnie* (nazvaném *Stříbrná židle*), jehož děj se odehrává z velké části v podzemní jeskyni, se zcela zřetelným odkazem na Platonovo podobenství. V klíčové scéně knihy se zlá královna podsvětí snaží svými kouzly vymazat z myslí dětských hrdinů všechny vzpomínky na pravý svět vně jeskyně. Zápletka příběhu tak vlastně krouží kolem pointy Platonova podobenství o jeskyni.“¹⁰¹

Narnijský svět je zde přirovnán ke světu vně jeskyně, zatímco život v podsvětí symbolizuje život v jeskyni.

„Mýty jsou podle Lewise v podstatě zřetěžením (žákovských) metafor. Jsou to bezprostřední svědectví o setkání se skutečností v její posvátnosti, symboličnosti a v jejím odkazování k transcenci...“¹⁰² Lewis se nám ve svých *Letopisech* snaží ukázat důležitost mýtů. Mýty jsou podle Lewise důležité pro všechny světové civilizace. Využívá jednak mytologických postav, ale také archetypů. Příští kapitoly se budou soustředit na tyto mytologické prvky, včetně charakteristiky mytologických hrdinů, kouzelných bytostí a archetypů objevujících se v jednotlivých dílech.

¹⁰¹ Hošek 2014: 40

¹⁰² Hošek 2003: 77

2.2.1 Kouzelné bytosti inspirované mytologií

Fantasy literatura obecně velmi často využívá postav mytických zvířat. Objevují se zde trpaslíci, mluvící koně, obři a jiní tvorové, které známe především z řecké mytologie. Kromě těchto postav se zde mohou objevit i postavy zcela smyšlené a nové. Obě tyto skupiny postav autoři fantasy příběhů používají, protože jsou pro čtenáře atraktivní. Zvláště pro dětského čtenáře, jemuž je fantasy literatura primárně určena, je atraktivnější čistý příběh o bájných tvorech s nadpřirozenou mocí, než kdyby četl o obyčejných zvířatech, které zná z běžného života. „Zvířata bájná jsou z hlediska psychologie a kulturní antropologie mnohem zajímavější než zvířata ‚reálná‘, neboť být jaksi ‚musejí‘, a nedostává-li se jich ve vnějším světě, je nutné si je vytvořit vlastní imaginací.“¹⁰³

V příbězích *Letopisů Narnie* má mnoho postav mytologický základ.

„Přestože tomuto literárnímu dílu bývá přisuzován především křesťanský charakter, nalézáme zde i mytologické a pohanské prvky. Svědčí o tom řada různorodých postav s původem v mytologii řecké (fauni, kentaury, minotaurové aj.) a norské (trpaslíci, obři).“¹⁰⁴

Jedná se například o kentaury, divoké koně s lidskou hlavou. Tyto postavy můžeme nalézt nejen v *Letopisech Narnie*, ale také například v knihách o Harry Potterovi. Dalšími jsou trpaslíci či obři, kteří se vyskytují i v mnoha jiných fantastických příbězích. Tito tvorové mají často charakteristické vlastnosti. Kentaury bývají divocí, ale moudří a často dokážou předpovídat budoucnost. Trpaslíci nebo skřítci mohou být kladnými postavami, ale častěji se s nimi setkáváme jako se zlými, protivnými a vypočítavými tvory.

Drak se objevuje v *Letopisech Narnie* v díle *Plavba Jitřního poutníka*. Zde se v něj promění Eustác. „Drak představuje ústřední fantastické zvíře v systému osmi mytických zvířat... Drak jako mytická bytost má schopnost nejen létat vzduchem,

¹⁰³ Olivová 2010: 187

¹⁰⁴ Vacková 2012: 19

ale i pohybovat se ve vodě i pod vodou...“¹⁰⁵ Všechny tyto vlastnosti přeměněný Eustác má a využívá jich k tomu, aby napravit své špatné jednání.

Obrům jsou obvykle přisuzovány zejména záporné vlastnosti. To dokládá Lewis v díle *Stříbrná židle*, kdy se obři chystají Eustáce a Julii sníst.

Postavy trpaslíka si můžeme všimnout v prvním díle *Lev, čarodějnice a skříň*. Jedná se o pomocníka Bílé čarodějnice a jeho charakter je jednoznačně záporný. Tento trpaslík je zobrazen jako

„...důvěrník a pravá ruka královny. Oblouhlý, sotva metr vysoký trpaslík chodí oblečen v kožichu z ledního medvěda. Na hlavě má nasazenou červenou kápi, na jejíž špičce se pohupuje dlouhý zlatý střepec... Trpaslík budí dojem protivného mužička, který si dokonce občas dovolí své paní oponovat, přesto jí slouží poslušně a oddaně.“¹⁰⁶

Dalšími nadpřirozenými tvory jsou ženské postavy nymf, víl či rusalek, známé z řecké ale i slovanské mytologie. Důležité vlastnosti mají také stromy, ač to nejsou nadpřirození tvorové, v Narnii mívají velmi důležitou úlohu. Jednak fungují jako vstupy do jiného světa v podobě lesů (v díle *Čarodějův synovec*), dále pak odrážejí stav Narnie, hýbou se, šeptají si, pokud se Aslan vrací.

„Narnie je alternativní svět plný nadpřirozených bytostí, jako jsou najády (naiads), dryády (dryads), fauni, satyrové, kývouni bahenní (marsh-wiggers), trpaslíci či obři a v neposlední řadě živé stromy a velká zvířata, která mluví. Je to svět, kde čas plyne jinou rychlostí než u nás.“¹⁰⁷

Pro Narnii jsou kromě mytologických stvoření charakteristická také mluvící zvířata. Tato zvířata jsou známá čtenáři z jeho běžného života, zde jsou ale obohacena o lidskou řeč. Zvířecí hrdina je pro čtenáře velmi atraktivní, neboť se s ním může lehce ztotožnit. Těmito postavami jsou například přátelští bobři, se kterými se sourozenci setkávají v prvním díle. Do skupiny mluvících zvířat bychom mohli samozřejmě zařadit i lva Aslana. Ten tak spojuje mytologické a teologické vyobrazení postavy. Pokud jsou

¹⁰⁵ Olivová 2010: 76

¹⁰⁶ Vacková 2012: 23 – 24

¹⁰⁷ Mrzenová 2010: 16

tato mluvící zvířata kladnými postavami, jsou užita především jako vzor pro dětské čtenáře.

V Lewisových dílech se téměř nesetkáme s autoritou dospělých, jelikož rodiče dětí a další dospělí jsou buď v pozadí (jak je tomu například v prvním díle *Lev, čarodějnice a skříň* u strýce Digoryho) nebo patří k záporným postavám (v díle *Čarodějův synovec* se objevuje záporná postava strýce Andrewa).

Nejvyšší autoritou je samozřejmě Aslan, další morální vzory mohou čtenáři najít u již zmíněných přátelských bobrů či dalších postav. „Autoritu dětští hrdinové vedle Lva vidí i v moudrých trpaslících (Trumpkin, Kornelius), majestátných kentaurech, vznešených jednorožcích nebo faunech.“¹⁰⁸

„Autoři dětských knih s oblibou přisuzují zvířatům lidské vlastnosti, krásným příkladem může být pan Bobr a paní Bobrová v Lewisových *Letopisech Narnie*. V případě dobrodružných a fantasy příběhů autor obzvláště popouští uzdu své fantazii. Vznikají tak jména úplně nová, originální, nevšední, ale i ta by měla signalizovat něco o kladném či záporném charakteru své postavy: Sauron, Arwen, Jadis, Tumnus...“¹⁰⁹

Dalším zvířetem, objevujícím se v Narnii a majícím původ v mytologii, je kůň. Kůň je zobrazován většinou jako silné či vznešené zvíře. Objevují se jeho určité modifikace jako kentaur či minotaurus, pokud se ale zaměříme pouze na koně, jedná se téměř vždy o postavu kladnou. „Kůň je tradičně spojován s čistotou, vznešeností a moudrostí. Lidé si koně tradičně vážili kvůli jeho ostražitosti, inteligenci, síle a v neposlední řadě i letité zkušenosti, že ho lze považovat za přítele lidské rasy.“¹¹⁰ Tak je tomu v díle *Kůň a jeho chlapec*. Zde je postava koně Brí dokonce uvedena v titulu knihy, což značí její významnost. Kůň je zde přítelem chlapce Šasty a pomáhá mu uprchnout a vrátit se do Narnie. Vystupuje jako chytrý společník, který Šastu v mnoha ohledech vede a poučuje.

¹⁰⁸ Mrzenová 2010: 34

¹⁰⁹ Vacková 2012: 13

¹¹⁰ Olivová 2010: 82

Dalším důležitým zvířecím tvorem objevující se v příbězích *Letopisů* je had. „Žena proměňující se v hada či had beroucí na sebe ženskou podobu je jedním z praobrazů japonské kultury, archetypem, který se v japonské kultuře vynořuje po staletí.“¹¹¹ Jak už bylo napsáno v kapitolách týkajících se biblických motivů, had je vždy chápán jako zvíře, které láká hrdiny ke spáchání nějakého hříchu. Motiv ženy proměňující se v hada lze nalézt v díle *Stříbrná židle*, kdy se v hada mění Zelená čarodějnice.

Dalšími kouzelnými bytostmi jsou stejné postavy, jaké známe z pohádek. Jedná se například o krále a královny, prince, víly, čarodějnice... Tyto postavy mají nadpřirozenou moc a stavějí se opět jednoznačně na stranu dobra či zla. Záporným králem je král Miraz ve druhém díle *Princ Kaspian*, kladným naopak král Kaspian v pokračování *Stříbrná židle*. Princ Kaspian ve stejnojmenném díle patří mezi kladné postavy, stejně jako princ Rilian. Čarodějnice jsou vždy záporné, jak Bílá čarodějnice Jadis objevující se ve více dílech, tak Zelená čarodějnice, vládkyně podsvětí z dílu čtvrtého. Mohou se zde vyskytovat i postavy zcela smyšlené, jako například:

„...Maugrim, kapitán narnijské tajné policie, kterou pro své účely založila Bílá čarodějnice. Tento mohutný šedivý tvor s velikou rudou tlamou má podobu vlka. Jeho zuřivost se projevuje především tím, že se mu naježí chlupy na zádech, vrčí, cvaká svými ostrými zuby a z očí mu šlehaají blesky. Oddaně plní příkazy své královny, ten poslední se mu však stane osudným. Po vystopování sourozenců Pevensiových do Aslanova tábora ho totiž zabije Petr v souboji, aby ochránil svou sestru.“¹¹²

Užití nadpřirozených a mytických postav ve fantastických příbězích *Letopisy Narnie* má dva hlavní důvody. Postavy slouží jako morální vzory pro čtenáře nebo naopak jako záporné postavy ukazují na špatné lidské vlastnosti. Jejich funkce je tedy především morální.

¹¹¹ Olivová 2010: 60

¹¹² Vacková 2012: 24

2.2.2 Mytologičtí hrdinové

Všichni, kdo jsou v mytologii považováni za hrdiny, disponují jistými podobnými vlastnostmi. Co je důležité proto, abychom o někom řekli, že je to hrdina? Mnoho vlastností fantastického hrdiny je podobných vlastnostem hrdinů v pohádkách. Kladný hrdina je odvážný a bojuje vždy na straně dobra.

„Hrdinu je možné definovat jako archetypální ztělesnění souboru vlastností, kladně hodnocených v kultuře, z níž vzešel. Ztělesňuje ideálního představitele dané kultury, oplývajícího často znásobenými nebo přímo nadpřirozenými schopnostmi. Přesto je třeba k této definici přidat ještě jednu malou podmínku hrdinství, a to prosazování dobra, či lépe boj proti zlu.“¹¹³

Od každého hrdiny svým způsobem něco očekáváme. Čekáme, že bude vždy jednat morálně, na základě pravidel kultury, ze které vzešel. Postavy hrdinů vycházejí z archetypu hrdiny: „Hrdinství, bez ohledu na to, kdy je vyprávěno, popřípadě kdy je zaznamenáváno, má svá pravidla. Hrdina jednoduše musí naplňovat očekávání, které je do něj na základě archetypální zkušenosti každého z nás vkládáno.“¹¹⁴ Samotnému tématu archetyp hrdiny se bude věnovat následující kapitola obsahující výčet archetypů v dílech *Letopisů Narnie*.

Můžeme nalézt rozdíl mezi hrdinou mytickým a hrdinou současné fantasy literatury. Zatímco úkolem mytického hrdiny bylo většinou jen porazit nějakou obludu, monstrem, draka či silného soupeře a podobně, úkol dnešního hrdiny objevujícího se ve fantasy literatuře je poněkud složitější. Současný hrdina nemá za úkol jen porazit síly zla, musí často ukázat i svou morální sílu a projít dlouhou cestou, na jejímž konci ho čeká rozhodující bitva. Mytičtí hrdinové se vyznačovali především svou silou, kdežto dnešní hrdina bojuje spíš svým mravním úsudkem a rozumem.

¹¹³ Haršová 2014: 19

¹¹⁴ Haršová 2014: 20

„Rozdíl mezi hrdinstvím mytického a současného hrdiny spočívá v měřítku. Zatímco mytický hrdina skládal zkoušky a pobíjel monstra, nijak tím nezasáhl do rozložení sil ve světě. Oproti tomu moderní hrdinové nesou na svých bedrech osud celého světa, již klasicky ohrožovaného téměř všemocným zastáncem zla, který má plán na jeho ovládnutí a nezastaví se před ničím.“¹¹⁵

Mytický hrdina také často čelí pouze jednomu úkolu, který splní, a tím jeho role v historii končí. David zabije Goliáše, Paris ochrání Helenu a porazí Achilla... Moderní hrdina musí překonat sám sebe a často se mu to na první pokus nepovede. Musí se poučit ze svých chyb a zkusit to znovu. „Mytický hrdina zbavuje svůj nejbližší svět zla nenápadně, často jednorázově, zato velmi účinně. Moderní hrdinové si, zdá se, berou příliš velká sousta.“¹¹⁶

Moderní hrdina fantasy literatury má většinou alespoň částečně lidský původ. Tím autoři dosahují toho, že se čtenář s hrdinou lépe ztotožní. Oproti tomu mytičtí hrdinové byli obvykle božského původu, a to alespoň z části. Tak se vysvětlovala jejich síla. „Mezi mytickým hrdinou a hrdinou dneška se zdá být hlavní rozdíl v původu. Jednou z podmínek, které Carl G. Jung mytickému archetypu hrdiny přisoudil, je alespoň částečný božský původ.“¹¹⁷ Pro moderního čtenáře je těžké ztotožnit se s božským hrdinou, proto tento typ může být použit například jako kladný vzor. Tak je tomu u postavy Aslana. Pokud bychom uvažovali o Aslanovi jako o božském hrdinovi, smyslem této postavy je nepochybně skutečnost, že slouží jako morální vzor čtenářům *Letopisů Narnie*, nikoli jako hrdina, se kterým by se ztotožnili.

„Dostává-li se příběh do kontextu mýtu, hrdina vykazuje známky božství a nepřítel naopak vlastnosti démonické.“¹¹⁸ Tak je tomu při zobrazení Aslana jako hrdiny, jelikož je obdařen božskými vlastnostmi, oproti tomu Jadis nebo Zelená čarodějnice disponují vlastnostmi Ďábla.

¹¹⁵ Haršová 2014: 19

¹¹⁶ tamtéž

¹¹⁷ Haršová 2014: 21

¹¹⁸ Jána 2015: 28

Hrdina ve fantasy příbězích je vždy vtažen do kouzelného příběhu, přičemž na jeho odhalení musí nějakým způsobem reagovat. „Hrdina je tudíž povolán v příběhu k tomu, aby si kladl různé otázky týkající se fantastična, vnímal fantastično jako takové, hodnotil jeho působení, přijal je nebo naopak odmítl.“¹¹⁹ Děti v Letopisech Narnie jsou nejdříve do Narnie přivedeny, aby ji ochránily. Kladou si otázky týkající se nového neznámého kouzelného světa a musejí na něj nějakým způsobem reagovat. Někomu trvá déle, než si na nový svět zvykne (Eustác, Edmund), někdo je připraven ho přijmout velice rychle (Lucie).

¹¹⁹ Šrámek 1993: 88

2.2.3 Archetypy nalezené v dílech

Některé archetypy se objevují v celé sérii. Jedná se především o postavy založené na archetypálním základě. Jako první lze uvést postavu lva Aslana. Zde se jedná o archetyp lva – vládce zvířat, nejmocnější a nejsilnější. Zároveň lze uvést, že v případě *Letopisů Narnie* se tento archetyp pojí ještě s archetypem moudrého starce, který je nám známý z bájí, pověstí či pohádek. V tomto případě Aslan zastupuje sílu, moudrost a dobro najednou.

Archetyp lva, který je zosobňován Aslanem, může mít dvě různé interpretace. Lva vnímáme primárně jako krále zvířat, silného i moudrého. Pro někoho může být ale lev i symbolem divokosti či nebezpečí. Tento „...vztah archetypů je...vždy ambivalentně podvojný – lev může být vnímán jako královská šelma slynoucí důstojností, velkomyslností, silou a schopností fascinovat, i jako nebezpečná, lidožravá a páchnoucí bestie...“¹²⁰

Při setkání s Aslanem se Julie v prvním díle zpočátku řídila druhým případem. Když poprvé Aslana uviděla, bála se ho. Byla v Narnii poprvé a nevěděla, že zvířata zde mluví. Než Aslan promluvil, byl pro ni spíše nepřítelem.

Dalším archetypem, který se objevuje ve všech sedmi knihách, je archetyp hrdiny. Je velmi důležitý, objevuje se téměř v každé fantasy literatuře a samozřejmě i v pohádkách. Hrdina zosobňuje dobro a odvahu. Hrdina fantasy literatury často pochybuje o svých morálních i jiných činech, ale vždy se nakonec rozhodne správně.

„Hrdina je zpravidla přivolán ze svého obyčejného světa, tedy vnějšího prostoru, do jiného světa. Často se mu zjeví posel nebo on sám slyší tzv. vnitřní volání. Povolání do vnitřního prostoru je začátkem iniciační cesty...“¹²¹

¹²⁰ Olivová 2010: 190

¹²¹ <http://interkom.vecnost.cz/pdf/sevcikova.pdf>

Stejně tak je tomu i v případě *Letopisů Narnie*, kdy jsou děti volány do Narnie, aby ji zachránily. Často samy cítí, že se něco děje (jako například v *Poslední bitvě*) nebo uvidí nějaký magický úkaz (v případě *Plavby Jitřního poutníka* jde o obraz, který se hýbe).

Hrdina je neustále sváděn silami zla na jejich stranu. V *Letopisech Narnie* jsou všechny děti lákány k tomu, aby se odchýlily od svého úkolu a raději využily lákavých sil zla. Je na samotných hrdinech, zda zlo odhalí dříve či později. Hrdinou se nicméně může stát jen ten, kdo zlo odhalí a nepodlehne mu, nebo ten, který si svou chybu uvědomí a později ji odčiní, jako tomu bylo v případě Edmunda. „Dětský hrdina ve fantasy je zpravidla schopen rozpoznat zlo až ve chvíli, kdy už bývá pozdě – tak je tomu například při dalším setkání Edmunda s Bílou královnou.“¹²²

Za hrdiny bychom mohli označit všechny děti, které se dostanou do Narnie a pomáhají ji zachránit. Každý je svým způsobem hrdinou. Nejvýraznější rysy má ale Petr, který je ze čtyř sourozenců nejstarší, a tím pádem nese největší zodpovědnost; za sebe, ale také za své sourozence.

„Petr je prototypem kladného hrdiny: je to rozumný, čestný, spravedlivý a citlivý chlapec. Tyto jeho vlastnosti se v Narnii dostávají do popředí, jsou ještě umocněny, a právě proto se Petr později stává milovaným králem. Je navíc prvorozeným synem.“¹²³

V *Letopisech Narnie* bychom mohli polemizovat o tom, kdo je hlavním hrdinou. Mohl by to být Aslan, který ve všech směrech nejvíce jako hrdina vystupuje, jelikož několikrát opakovaně zachraňuje celou zemi a její obyvatele. Ve druhém díle *Princ Kaspian* by hrdinou mohl být Petr, který vítězí v závěrečném boji. Podle Ševčíkové má rysy hrdinky i Lucie, která celý svět Narnie objevila jako první: „Ve *Lvu, čarodějnici a skříni* je to dětská hra na schovávanou a kouzlo zakázané místnosti, které přilákají Lucinku k tajemné skříni.“¹²⁴

¹²² Haršová 2014: 32

¹²³ Mrzenová 2010: 22

¹²⁴ <http://interkom.vecnost.cz/pdf/sevcikova.pdf>

Stejně jako i jiní hrdinové fantasy příběhů, i hrdinové *Letopisů Narnie* vstupují do světa, kde se setkávají s bájnými tvory a zažívají mnohá dobrodružství. Když jejich cesta končí, uvědomí si, jak je jejich pouť či úkol, který právě vykonali, změnil. Většinou se mění morální charakter hrdiny, stává se lepším člověkem schopným pomáhat druhým. „Hrdina se vydává z každodenního světa do říše nadpřirozených divů, setkává se tam s úžasnými silami a dosahuje přesvědčivých vítězství. Ze svých tajuplných a dobrodružných cest se vrací se schopností prokazovat dobrodiní svým bližním.“¹²⁵

Nezáleží na tom, o jaký typ hrdiny jde, jeho úkol je vždy stejný. Skládá se ze dvou bodů, přičemž prvním z nich je skutečný čin a druhým jeho morální hodnota.

„Ať už je hrdina směšný, nebo vznešený, řecký, nebo barbarský, křesťanský, nebo židovský, základní plán jeho cesty je až na nepatrné odchylky vždy stejný. Lidové pohádky představují hrdinský čin jako fyzickou akci a náboženské legendy hovoří o morálních skutcích...“¹²⁶

Eustác, který je potrestán za svůj hřích tím, že je proměněn v draka, musí nejprve snést Aslanovy drápy a také uznat, že udělal chybu. Edmund musí pochopit, že nebylo správné zradit své sourozence jen proto, že byl rozzlobený, a až poté dostává příležitost vykonat hrdinský skutek.

Archetyp hrdiny je spojený s motivem lásky a soucitu. Hrdina musí často obětovat sám sebe ve jménu lásky. To je jeden z křesťanských motivů, tento archetyp zastupuje křesťanský obraz zosobnění Boha. V případě Narnie je možné mluvit o archetypu hrdiny lidského – Petr – a o archetypu božského hrdiny – lev Aslan.

Dalším archetypem je archetyp dítěte. Nejvíce se tomuto archetypu přibližuje postava Lucie v prvním díle *Lev, čarodějnice a skříň*, která je nejmladší, a tudíž nejnevinnější. Děti jako archetypy jsou užívány především jako symbol nevinnosti. Právě Lucie se nejvíce blíží tradičnímu archetypálnímu obrazu dítěte. V Lewisových příbězích se ale děti postupně vyvíjejí, dospívají, a když dospějí a musí Narnii opustit.

¹²⁵ Campbell 2000: 41

¹²⁶ Campbell 2000: 47

„Dítě je podle Lewise velmi blízko mentalitě archaického člověka. V prvních letech života jedná intuitivně, má velmi silnou představivost a nechá se jí vést, není schopno sebereflexe a abstraktního myšlení. To vše jsou znaky, které jej spojují s ranými fázemi vývoje lidstva. Později je ovšem dítě vytrženo z této říše naivity a nevinosti, začne reflektovat sebe samo, začne se vnímat jako proti objektu stojící subjekt.“¹²⁷

Zde se spojuje archetyp dítěte s archetypem hrdiny a můžeme tedy mluvit o tzv. „archetypu dětského hrdiny“. Je pro něj typické, že musí neustále volit mezi silami dobra, zla a učit se morálním hodnotám. Pokaždé se mu zjeví stvoření, které je buď pomocníkem, nebo ho naopak láká na scestí. Stejně tomu bylo v případě Lucie, které se zjevil dobrácký faun. Považovala ho za přítele, dokud nezjistila, že měl v plánu udat ji Bílé čarodějnici.

„Dítě je vrženo dovnitř do vlastních hlubin nebo naopak ven, do neznáma; v každém případě se setkává s neprozkoumanou temnotou. Je to oblast nečekaných zjevení, jež mohou být laskavá i nevlídná: objeví se anděl, zvíře-pomocník...“¹²⁸

Archetyp lesa spojený s motivem přírody nebo se střídáním ročních období je důležitým symbolem objevujícím se v každém z dílů série *Letopisů Narnie*. Toto „okouzlení přírodou, kterou chápe jako zvěstovatelku Boží slávy a krásy Lewise uchvátilo už v jeho ateistickém období a hrálo napořád důležitou roli v jeho myšlenkové stavbě i osobní spiritualitě.“¹²⁹

„Velmi důležitým místem je také les mezi světy, který objeví Digory a Polly předtím, než jsou svědky vzniku Narnie. Jde o zvláštní místo plné malých rybníčků, které slouží jako brány do dalších světů. Různých alternativních zemí je tedy mnoho. Samotný les je ovšem jakoby prázdný. Je to snový prostor, svět mezi světy, ve kterém se nic neděje.“¹³⁰

¹²⁷ Hošek 2003: 53

¹²⁸ Campbell 2000: 289

¹²⁹ Hošek 2003: 82

¹³⁰ Mrzenová 2010: 19

Z hlediska přírody je v Lewisových dílech důležitý její symbolický odraz v náladě hlavních postav. Pokud je léto, teplo a slunečno, je vše krásné a celá Narnie je v pořádku. Jakmile ale přijde zima, začne se dít něco zlého. „Příchod jara zde symbolizuje první krok k vítězství dobra nad zlem. Končící období kruté a beznadějně zimy střídá jaro přinášející víru a naději.“¹³¹

Jako příklad lze uvést setkání Edmunda s Bílou čarodějnici a jeho podlehnutí hříchu, což se stalo, když byla v Narnii zima. Počasí také symbolizovalo náladu dětí v díle *Stříbrná židle*. V momentě, kdy potkaly Zelenou čarodějnici, která je lákala k tomu, aby sešly z cesty, bylo zataženo a sychravo. „Hlavním úkolem přírody je podle Lewise ‚poskytovat symboly duchovního života‘.“¹³²

Archetyp čarodějnice se objevuje ve třech dílech, a to postava Bílé čarodějnice v díle prvním *Lev, čarodějnice a skříň* (zde jsou dva archetypy dokonce uvedeny přímo z názvu), šestém *Čarodějův synovec* a v díle čtvrtém, kde se objevuje postava Zelené čarodějnice, která děti odvádí od plnění jejich úkolu a zadržuje prince Riliana ve své zemi. Ve všech případech jde o zlé čarodějnice, které disponují nadpřirozenými schopnostmi a lákají děti na scestí.

Archetyp prorocství se objevuje v prvním a druhém díle série. Je na něm postavený celý příběh, protože bez prorocství, které říká, že jednoho dne přijdou Narnii navštívit a zachránit čtyři sourozenci ze světa lidí, by příběh ztrácel smysl.

Archetyp prince je častý pro pohádky, ale také pro literaturu fantasy. Jelikož pohádka i fantasy literatura vychází z mýtů, tento archetyp se v nich hojně objevuje. V *Letopisech Narnie* můžeme archetyp prince nalézt v prvním díle, kdy je Petr prohlášen králem narnijské říše a Edmund princem. V díle druhém a třetím se setkáváme se skutečným princem Narnie, a sice s princem Kaspiánem. V díle čtvrtém Eustác s Julií potkají prince Riliana. Archetyp prince se v knihách opakuje a vždy má povahu kladné postavy, jak ho známe i z pohádek.

¹³¹ Vacková 2012: 22

¹³² Hošek 2003: 31

Archetyp krále v příběhu *Princ Kaspian* nám ukazuje, že král nemusí být vždy dobrý. Král Miraz, který v tomto díle vystupuje, si podmanil celou Narnii a vládne jí krutě a nelítostně. Stejně zápornou postavou je i král Rabbadash v díle *Kůň a jeho chlapec*. Oproti tomu, král Kaspian v díle čtvrtém již patří ke kladným postavám. Na rozdíl od pohádek, v Lewisových dílech hrají králové spíše role druhořadých postav. Ačkoliv se jim projevuje úcta jejich poddanými, nejsou ve středu pozornosti.

Archetyp zahrady se objevuje v předposledním a posledním díle série. V *Čarodějově synovci* musí Eustác s Julií nalézt zahradu a ze stromu uprostřed ní utrhnout jablko pro Aslana. Zde je patrná symbolika biblické zahrady, ze které byl Adam s Evou vyhnán. V *Poslední bitvě* je líčena smrt dětí a jejich přechod do nové Narnie, která symbolizuje rajskou zahradu.

„Z knihy *Genesis* se dozvídáme, že všechno, co bylo v rajské zahradě, působilo potěšení, že vztah mezi člověkem a zvířaty byl harmonický a že Bůh láskyplně pečoval o blaho člověka. Z psychologického hlediska lze biblický ráj vnímat jako archetypický obraz, který je spojován s představou harmonické a bezkonfliktní existence.“¹³³

Stejně jako je tomu v *Bibli*, i v *Letopisech Narnie* je líčen posmrtný život jako něco mnohem skutečnějšího a krásnějšího než život, který hrdinové právě prožili. Jak popisuje Lucie v závěru příběhu: „This is still Narnia, and more real and more beautiful than the Narnia down below, just as it was more real and more beautiful than the Narnia outside the Stable door! I see... world within world, Narnia within Narnia...“¹³⁴

Archetyp učitele se objevuje v díle prvním (*Lev, čarodějnice a skříň*) a v díle šestém (*Čarodějův synovec*). Jedná se zde o zcela odlišné postavy učitelů. V díle *Čarodějův synovec* vystupuje strýc Andrew jako šílený vědec, který experimentuje s magií. Tato postava disponuje zápornými vlastnostmi, když pošle děti do kouzelného světa, i když jim tam hrozí nebezpečí. Je sobecký a sympatizuje se zlou

¹³³ Jacoby 2011: 28

¹³⁴ Lewis 2001: 765

čarodějnicí. Oproti tomu, Digory, který se objevuje jako starý profesor v díle *Lev, čarodějnice a skříň*, vystupuje jako kladný učitel.

Archetyp prstenu se objevuje v šestém díle. Prsten jako symbol magické moci je hojně vyžíván jak v pohádkových, tak i ve fantasy příbězích. Vždyť samotný zakladatel žánru moderní fantasy – J. R. R. Tolkien – vložil prsten přímo do titulu své nejslavnější trilogie *Pán prstenů* a vytvořil z něj tak ústřední objekt celého příběhu. U Tolkiena prsten symbolizuje moc a stejně je tomu tak i v *Letopisech Narnie*. Zde jsou v díle *Čarodějův synovec* dva prsteny, které slouží jako kouzelné předměty, které přenesou své nositele do kouzelného světa a zpět. Mají moc cestovat mezi světy a ten, kdo je vlastní, je svým způsobem v bezpečí. Proto se je po celý čas snaží strýc Andrew dětem ukrást, i když jim je zpočátku v zájmu svého experimentu dal.

Prsten jako symbol moci se objevuje také v biblických příbězích. První zmínku o něm můžeme nalézt v knize „Genesis“. „Potom faraó Josefovi řekl: ‚Hle, ustanovuji tě správcem nad celou egyptskou zemí!‘ Faraó sňal z ruky svůj pečetní prsten a navlékl ho na ruku Josefovi; oblékl mu kmentové roucho a na krk mu pověsil zlatý řetěz.“ (Genesis 41: 42) Dále se objevuje znovu v knize „Ester“: „Nato si král sňal z ruky pečetní prsten a dal jej tomu židobijci Hamanovi, synu Hamedaty Agagovce. ‚Stříbro je tvé,‘ řekl král Hamanovi, ‚a stejně tak ten lid. Udělej s ním, co chceš.“¹³⁵

Dalším archetypem je archetyp koně. Z biblického příběhu je zřejmé, že koně jako užívány jako nástroje k boji. „Kůň bývá chystán pro den boje, Hospodinovo je však vítězství.“¹³⁶ Jedná se především o zvíře, které slouží v bitvě bojovníkům. Stejně tak je tomu i v Narnii v šestém díle, kdy se Šasta společně s koněm Brí dostanou do bitvy. Kůň je nástrojem bojovníka.

¹³⁵ Ester 3: 10

¹³⁶ Příslaví 21: 31

Letopisy Narnie rozvíjí následující archetypy:

1. lev
2. hrdina
3. dítě
4. kouzelné bytosti (čarodějnice)
5. princ
6. učitel
7. kůň
8. les
9. prsten
10. proroctví
11. zahrada

3 C. S. Lewis a jeho křesťanství

Pro pochopení morálního významu díla je dobré zaměřit se na to, jak se Lewis sám staví ke křesťanství. Jak píše ve své knize *K jádru křesťanství (Mere Christianity, 1952)*, byly i doby, kdy býval ateistou. Nicméně se nakonec přiklonil ke křesťanské víře a posléze ji začal vysvětlovat a objasňovat i ostatním prostřednictvím svých knih.

Lewis ve své knize v podstatě převyprávěl biblický příběh. Zároveň dává důraz na morální charakter křesťanství. Při popisu stvoření světa zdůrazňuje, že „...a great many things have gone wrong with the world that God made and that God insists, and insists very loudly, on our putting them right again.“¹³⁷ Jelikož Bůh trvá na nápravě věcí, aby byly *správně* podle křesťanských pravidel, je logické, že i v Lewisových dílech se objevují stejné aspekty nápravy.

Lewis zmiňuje morální a teologické ctnosti, kterých je sedm. Čtyřmi morálními ctnostmi jsou prozíravost (prudence), střídmost (temperance), spravedlnost (justice) a udatenství (fortitude).¹³⁸

Prozíravost je definována jako „practical common sense, taking the trouble to think out what you are doing and what is likely to come of it.“¹³⁹ Z tohoto pohledu je v *Letopisech Narnie* popsán charakter sourozenců, kteří se vždy snaží dobře si rozmyslet své činy. Nejvíce z nich samozřejmě vynikají starší sourozenci, jimiž jsou Petr a Zuzana, ale postupem času a tím, jak ostatní stárnou, se i oni naučí této ctnosti.

„Temperance referred not specially to drink, but to all pleasures; and it meant not abstaining, but going the right length and no further.“¹⁴⁰ Střídmosti se snaží Lewis čtenáře naučit prostřednictvím zobrazení smrtelných hříchů. Především v díle *Plavba Jitřního poutníka*, kde je popsáno obžerství, což se jeví jako vhodný protiklad střídmosti. Tím, že autor čtenářům ukáže hřích, vede je k tomu, aby sami usoudili, jak by se postavy měly zachovat, aby hříchu nepodlehly – mít jednu ze ctností, kterou je v tomto případě střídmost.

¹³⁷ Lewis 1993: 33

¹³⁸ Lewis 1993: 57

¹³⁹ tamtéž

¹⁴⁰ Lewis 1993: 58

„Justice means much more than the sort of thing that goes on in law courts. It is the old name for everything we should now call "fairness"; it includes honesty, give and take, truthfulness, keeping promises, and all that side of life.”¹⁴¹ V rámci spravedlnosti nejsou ze strany Lewisových kladných hrdinů a jejich chování žádné pochyby. Všechny děti jednají až překvapivě čestně a spravedlivě, což je způsobeno jejich rozhodnutím následovat vzor Aslana, který je zosobněním nejvyšší spravedlnosti. Čtenáři *Letopisů Narnie* jsou tak vedeni ke spravedlivému jednání, což posiluje jejich mravní charakter.

Lewis zdůrazňuje úlohu mravní síly charakterů u lidí. Jedná se o jednotu tří aspektů – vztahy mezi jednotlivci, nitro jedince a celkový smysl života.

„Morality, then, seems to be concerned with three things. Firstly, with fair play and harmony between individuals. Secondly, with what might be called tidying up or harmonising the things inside each individual. Thirdly, with the general purpose of human life as a whole: what man was made for: what course the whole fleet ought to be on: what tune the conductor of the band wants it to play.”¹⁴²

Člověk by měl tedy dbát na vztahy s ostatními lidmi, dále mít „uklizené nitro“ neboli vědět, jak jednat správně, mít ujasněné své názory a utříděné hodnoty, a nakonec by měl směřovat k určitému cíli tak, aby byl prospěšný lidstvu jako celku.

Jako nejhorší neřest uvádí Lewis pýchu. Pýcha je nejhorší ze všech smrtelných hříchů, jelikož ji nejde nikdy porazit. Jedinou možností, jak s ní bojovat, je uvědomovat si ji a snažit se ji co nejvíce potlačit. „There is no fault which makes a man more unpopular, and no fault which we are more unconscious of in ourselves. And the more we have it ourselves, the more we dislike it in others.”¹⁴³

¹⁴¹ Lewis 1993: 59

¹⁴² Lewis 1993: 54

¹⁴³ Lewis 1993: 87

4 Morální poselství Lewisových děl

Poselství, záměr či určení Lewisových děl bylo již naznačeno v předchozí kapitole. Lewis se přirozeně snaží ukázat dětem a všem ostatním čtenářům *Letopisů Narnie* pravou tvář křesťanské víry a nenápadně je k ní přivést. Ačkoli se to nemusí na první pohled jevit jako zcela jasné, Lewis ve svých knihách nenápadně naznačuje vše, co by měl dobrý křesťan zvládat, tedy i dobrý člověk. Jeho díla mají jak pedagogickou, tak i didaktickou, psychologickou a náboženskou funkci. Chce tímto způsobem ovlivnit mladé čtenáře a ukázat jim křesťanství jako fungující společnost. „Považoval se spíš za ‚překladatele do lidové řeči‘, nebo, jak o něm s trochou ironie řekl jeho blízký přítel. J. R. R. Tolkien, za ‚teologa pro každého‘“¹⁴⁴

Děj Lewisových knih

„...není nijak složitý, jelikož patří do rukou i těch nejmenších čtenářů. Přesto, anebo právě proto, klade autor důraz na morální hodnoty a jasně rozlišuje mezi dobrem a zlem. Postavy čelí všelijakým překážkám a jejich rozhodnutí mají vliv na život jejich blízkých i jich samotných“¹⁴⁵

Jak už bylo řečeno v předešlých kapitolách, postavy jsou často nuceny volit mezi dobrem a zlem, v příběhu je kladem velký důraz na jejich morální hodnoty. To je určeno dětským čtenářům jako vzor chování, kterým by se měli řídit.

„Čtenáři, v tomto případě děti, neboť jim jsou *Letopisy Narnie* určeny, by se mohli podle Lewisovy teorie mýtu skrze „milování Aslana“ učit milovat Ježíše. Aslanovy zvířecí kvality mohou na děti také zapůsobit. Jednou je silným lvem, podruhé zase velkou hravou kočkou. Po jeho vzkříšení si znovu hraje s dětmi, jakoby byl znovu mládětem.“¹⁴⁶

Je zcela jisté, že Lewisovi velmi záleželo na tom, aby jeho idea křesťanství byla dobře přijata a byla srozumitelná především pro děti. Jeho dílo je „dětskou biblií“ s přidanými fantastickými prvky, která na čtenáře zapůsobí více, než kdyby četli dětskou ilustrovanou bibli.

¹⁴⁴ Hošek 2003: 6

¹⁴⁵ Vacková 2012: 19

¹⁴⁶ Tomeš 2007: 23

„Lewisovi šlo především o hlásání jednoduchého, čistého a snadno pochopitelného křesťanství, nezatíženého denominačními rozpory. Můžeme říct, že Lewis promítnul své „jádro křesťanství“ do *Letopisů Narnie*.“¹⁴⁷ Čtenáři se navíc mohou lehce ztotožnit s postavami z lidského světa, ale i s těmi ze světa Narnie, neboť ty sice nejsou lidského vzhledu, ale disponují mnohými lidskými vlastnostmi, jako je tomu například u bajek.

Lewis nenápadně poukazuje na lidské vlastnosti, které nejen on sám, ale i celé křesťanské společenství považuje za špatné, a potrestá vždy postavy, které jsou nositeli těchto vlastností. Snaží se „vychovat“ novou generaci, předat jí hodnoty, které považuje za správné. Proto mají jeho díla velmi silný morální náboj.

Dalším nepostradatelným přínosem Lewisova díla je jeho obrana křesťanství. Nejen, že učí děti, jak se správně chovat, probouzí v nich také zvědavost, a tím i zájem o danou problematiku. To je důležité, neboť „...v dnešní náboženské a místy protináboženské době se mu jako málokomu daří rozeznít v lidech pozapomenuté struny úžasu a bázně nad posvátným tajemstvím, které nás zároveň děsí a láká, odpuzuje a přitahuje.“¹⁴⁸ Lewis „...otevívá výhled ke Zdroji vší krásy a tajemství: k Bohu Stvořiteli, který se stal člověkem, abychom se my lidé mohli stát božími syny a dcerami.“¹⁴⁹

Lewis čtenářům předává svou vlastní zkušenost a rozvíjí v nich zájem skrze jejich fantazii.

„Dokáže čtenáře vtáhnout do příběhu, namočít ho do křesťanského symbolického vesmíru, dát mu okusit, jaké je křesťanství zevnitř. Nedociluje toho racionálním přesvědčováním a vršením argumentů, prostě před čtenářovými očima rozvíjí svou vizi, kterou je sám hluboce zasažen a fascinován. A tak se mu nejednou podaří pokřtít čtenářovu fantazii.“¹⁵⁰

¹⁴⁷ Tomeš 2007: 32

¹⁴⁸ Hošek 2003: 5

¹⁴⁹ Hošek 2003: 88

¹⁵⁰ tamtéž

Významným rysem Lewisových děl je propojení křesťanské tradice a hrdinského souboje dobra se zlem. Jak už bylo napsáno v předchozích kapitolách, tento souboj je typický pro fantasy literaturu. Mohli bychom na něj nahlížet jako jeden z fantasy prvků. „Tato nekončící bitva mezi oběma extrémními póly lidského charakteru je ve fantastické literatuře prakticky neustále přítomna.“¹⁵¹

U Lewise je ale zřejmý ještě druhý význam tohoto motivu. Jedná se především o to, že tento boj a samotné rozhodnutí hrdinů, zda se přidají na stranu dobra či zla, v průběhu příběhu formuje jejich charakter.

Někteří z hrdinů jsou od začátku naklonění dobru a téměř nechybují. Takovým příkladem je Lucie, která je ze všech sourozenců nejvíce morálně pozitivní postavou, jelikož odhalí pravdu, když ji chce faun vydat Bílé čarodějnici. Zároveň je schopna ho přesvědčit, aby to nedělal. Jiné postavy už to nemají tak lehké. Za zmínku stojí především postavy Edmunda a Eustáce, které v průběhu své první návštěvy Narnie prošly významnými změnami. Tím, že chybovaly, si ale uvědomily rozdílnost dobra a zla a následně se přidaly na správnou stranu.

„Oba byli na špatné straně a proměnili své nitro. Materialisticky založení chlapci se změnili v duchovně založené mladíky. Oba si začali vážit lidí. Oba se stali zodpovědnými. Oba se napravili. Oba zažili Aslanův hněv i jeho odpuštění. Lewis jim dává druhou šanci a nechává je stát se hrdiny.“¹⁵²

Tito dva mladí hrdinové jsou morálními vzory pro dětské čtenáře. Děti se s nimi daleko lépe ztotožní, jelikož i oni dělají chyby. Zároveň jsou ale schopni své chyby odčinit, změnit svůj charakter k lepšímu a proto se stávají pro děti vzory. Lewisův postoj je v tomto ohledu jasný: snaží se dětské čtenáře naučit rozpoznat jejich chyby a zároveň jim dává naději, že i oni se mohou změnit a stát se dobrými lidmi.

¹⁵¹ Mrzenová 2010: 8

¹⁵² Mrzenová 2010: 25

Fantastická literatura by měla „...odhalovat vyhrocené podoby dobra a zla a měla by tak mladé čtenáře učit jasně rozlišovat mezi oběma hranicemi a pomoci jim pochopit, že míra dobra a zla v člověku není nikdy nikde pevně na začátku dána“¹⁵³

Dalším znakem Lewisových děl je role věštby, osudu a předurčení. Na jednu stranu mají děti svobodou vůli a mohou se samy rozhodnout mezi dobrem a zlem, na druhé straně před nimi ale stojí věštba, která je předurčuje k tomu, aby byly králi Narnie a zachránily celý fantastický svět. To je nutí nést odpovědnost a pečlivě vážit své činy. Učí je tedy zodpovědnosti za vlastní jednání, což je vlastnost, která jim má zůstat i v běžném životě.

„Nedílnou součástí současných hrdinských příběhů je také aspekt osudovosti. Hrdina je ještě předtím, než se vůbec vydá za záchranou světa, k tomuto úkolu předurčen. Věštby a proroctví jsou tím, co na jedné straně dává tušit, že celý příběh byl dopředu napsán a pokud se hrdina úkolu ujme, je tu naděje na úspěch.“¹⁵⁴

Věštby a proroctví jsou důležitou součástí fantasy literatury. Zároveň je u hrdinů důležitá jejich víra ve vlastní osud, která jim dává sílu pro jejich další snažení. Hrdina je tedy jednak ke svému činu předurčen, důležité je ale i jeho samotné snažení a vůle dosáhnout úspěchu.

„Neopomenutelná je tedy role osudu a předurčení, které jsou v tomto žánru také charakteristicky zpracovány. Jednání hlavních hrdinů ovlivňují nejrůznější věštby, proroctví a předpovědi. Velice často předurčují jejich budoucnost a formují i jejich charakter. Nesmazatelně jim zasahují do života a mnohdy dokonale změni jeho ráz, vytrhnou hrdinu z jeho kořenů a přimějí ho ke skutkům, které by sám od sebe ani neočekával.“¹⁵⁵

S motivem věštby a proroctví je spojen i motiv víry. Jelikož autor *Letopisů Narnie* je silně věřící, dá se očekávat, že věřící budou i jeho hrdinové. Tato víra je důležitá pro plnění jejich úkolů a pro celkové přežití v Narnii (a dále pak ve skutečném světě). Pokud by děti nevěřily, že mohou proroctví naplnit, asi sotva

¹⁵³ Mrzenová 2010: 11

¹⁵⁴ Haršová 2014: 38

¹⁵⁵ Mrzenová 2010: 9

by se jim podařilo Narnii zachránit. Lewis zde čtenáře učí nepolevovat ve svých cílech a věřit ve své činy. „Právě víra ve správnost věštby vede k jejímu naplnění. Pokud hrdina doopravdy věří, že je předurčen k určitému činu, pak tento čin nakonec také vykoná.“¹⁵⁶

Důležité je zamyslet se nad morálními vzory, které dětské hrdiny inspirují ke správnému jednání. Jak si správně všimla Petra Mrzenová ve své diplomové práci, málokdy jsou těmito morálními vzory dospělí. Lewis vybíral jako vzory pro děti místo rodičů a jiných dospělých fantastické bytosti.

Tyto postavy – jako jsou například lev Aslan, přátelský bobr či jiné kladné postavy v *Letopisech Narnie* – slouží jako morální vzory jednak pro dětské hrdiny v Narnii, ale zároveň i pro dětské čtenáře. „Jako morální vzor může tedy sloužit kdokoli, kdo morálně jedná. Jeho činy rozhodují o tom, zda se může stát pro dítě vzorem.“¹⁵⁷

Na konec této kapitoly týkající se morálního poselství *Letopisů Narnie* je nutné zamyslet se nad důležitou otázkou, která se objevila v práci Mrzenové: „Zachraňují děti opravdu Narnii... nebo jejich pobyt v Narnii zachraňuje je samé?“¹⁵⁸ Zde se samozřejmě jedná o změnu charakterů dětí. Hrdinové se zpočátku objevují v Narnii a dozvídají se svůj úkol, své poselství, své předurčení. Všechny šest dílů se nese v duchu toho, že je potřeba zachránit svět Narnie. Je tomu ale opravdu tak? Po přečtení *Poslední bitvy* nás napadá výše zmíněná otázka i odpověď na ni. Hlavní myšlenkou celého příběhu nebylo zachránit fantastický svět Narnie. Děti se v průběhu svého jednání měly naučit správným životním hodnotám. Především v tom je důležitost celého Lewisova díla. Čtenář se při čtení a prožívání celého příběhu učí, jak má jednat v průběhu svého vlastního života, a onen fantastický svět slouží už jen jako bonus.

¹⁵⁶ Mrzenová 2010: 10

¹⁵⁷ Mrzenová 2010: 75

¹⁵⁸ Mrzenová 2010: 17

Závěr

Úkolem této diplomové práce bylo podrobně analyzovat výskyt biblických a mytologických prvků v díle C. S. Lewise *Letopisy Narnie* a poukázat na to, jak se tyto prvky odrážejí v morální hodnotě díla.

Díky biblickým prvkům si čtenáři *Letopisů Narnie* uvědomí význam a důležitost jednotlivých biblických termínů. Těmi jsou například ukřižování, vzkříšení a zmrtvýchvstání, vykoupení člověka z hříchu a důležitost odpuštění (*Lev, čarodějnice a skříň*). Dále se dětský čtenář prostřednictvím pohádkových obrazů dozví, jak došlo podle *Bible* ke stvoření světa (*Čarodějův synovec*) či jak probíhalo pronásledování prvních křesťanů (*Stříbrná židle*) a jak si křesťané představují konec světa. (*Poslední bitva*).

Příběhy *Narnie* dětským čtenářům přibližují základní křesťanské hodnoty, mezi které patří láska spojená s odpovědností a soucitem, spravedlnost či poslušnost. Jednotlivé díly Lewisovy série pomohou pozornějším čtenářům rozpoznat i sedm smrtelných hříchů, kterými jsou: závist, lakota, chtíč, obžerství, hněv, lenost a pýcha. Zároveň by sami čtenáři měli být schopni uvědomit si své hříchy, získat schopnost se ovládat a omezit vše, co k hříchu přispívá. Ti, kteří si příběhy přečtou, by se měli stát opravdovějšími z hlediska křesťanské víry. Měli by se naučit, jak jednat nesobecky, odvážně; jak zvládat nejhorší smrtelný hřích, kterým je pýcha; jak najít cestu k odpuštění.

Morálními hodnotám se čtenář učí také prostřednictvím mytologických motivů. Z tohoto hlediska jsou důležité archetypy: dětské čtenáři si vytvářejí vztah k mytologickým hrdinům i dalším postavám na základě jejich charakteristických vlastností. Tyto vlastnosti jsou kladné nebo záporné. Záporné postavy slouží jako varování a upozornění, jaký by člověk neměl být. K těmto postavám patří například čarodějnice, skřítkové či obři. Kladné postavy slouží naopak jako vzor pro čtenáře, kteří se od nich mohou učit nebo se s nimi ztotožnit. Do této skupiny lze zařadit postavy dětských hrdinů, zvířata (kůň, lev), rytíře nebo prince.

Biblické a mytologické prvky spolu úzce souvisejí právě proto, že kladou důraz na morální charakter člověka. Hlavními hodnotami celé série *Letopisy Narnie* jsou láska a dobro, což je společné biblickému poselství i mytologickým příběhům. Děti i dospělí, kteří si knihy přečtou, by se měli naučit, jak důležitá je v lidském životě láska, vstítit si smysl pro dobro a spravedlnost, uvědomit si hodnotu lidského života.

Summary

The aim of this thesis is to analyze the biblical and mythological elements in the literary work of C. S. Lewis *The Chronicles of Narnia* (1950 – 56). The first chapters discuss the sources of inspiration, which led Lewis to write his fantastic series for children.

At first it was the author's life that influenced his work. Like every other writer, Lewis also drew on his own experience. Throughout his life he was both an atheist and a believer. The thesis briefly describes his literary activity and the major life events that are reflected in *The Chronicles of Narnia*, in particular, his religious conversion. There were two important personalities in Lewis' life that influenced him. It was J. R. R. Tolkien, the founder of modern fantasy literature, and George MacDonald. Another part of the thesis is devoted to a brief characterization of particular fantasy stories in *The Chronicles of Narnia*. It includes a brief introduction into the topic of fantasy genre, the plot and the main idea.

The medieval romance is described as another source of inspiration. Its main motifs are the characters of knights who fight in the name of God and who often appear in adventure and fantasy stories. This is important for the analysis of biblical elements. Another important feature of the medieval romance is the structure of the narrative sequence. In this case it is possible to find numerous similarities between the medieval romance and fantasy literature. Therefore, one chapter describes the importance of myth and mythology with an emphasis on archetypal characters and objects. This issue is outlined only theoretically because mythological elements are described in the second practical part of the thesis.

The second part of the thesis focuses on the analysis of the biblical and mythological elements that can be found in *The Chronicles of Narnia*. It consists of two main sections: the interpretation of the biblical elements and the interpretation of the mythological elements. The passages considering the biblical elements are divided according to the individual parts of *The Chronicles of Narnia*. They follow the chronological order in which the books were published.

The first book *The Lion, the Witch and the Wardrobe* describes the character of the lion Aslan. This character is crucial for the whole work because he represents Jesus Christ. This is one of the major Christian characters and reappears in all stories. The thesis considers the stories with respect to the theme of seven deadly sins. For example, in *The Lion, the Witch and the Wardrobe* there are motifs of anger and gluttony. Among other biblical elements there is the theme of crucifixion and resurrection, which is connected with the motif of the empty tomb. This chapter shows the transformation of Edmund from a traitor to an honest man. The character of the White Witch Jadis is considered as personified Satan.

The second part of the series is called *Prince Caspian*. It points out one of the deadly sins: lust. Another Christian motif is the appearance of God in a dream and his help to believers. The importance of faith and the establishment of religion after the period of chaos are emphasised in this book.

The Voyage of the Dawn Treader is another part of the series. It develops the themes of the ship cruise and of another deadly sin: greed. As it is in the first book, even here the reader can observe a moral change of the character. It is the character of Eustace. Other biblical themes involve the stone table and the experience of temptation. The theme of the afterlife is mentioned here for the first time.

We can find a short critique of English education in *The Silver Chair*. Lewis mentions the lack of children's religious knowledge in this story. Aslan appears here as a divine figure. Laziness is an example of a deadly sin here. It is personified by Jill. In accordance with the Bible, the snake symbolizes temptation. We can find the personification of Satan represented by the figure of the Green Witch.

You can note a criticism of other religions in *The Horse and His Boy*. There was very strong position the lion Aslan who represented God. There were references to deadly sins: pride and anger. Other Christian motifs were the motif of journey through the desert, betrayal theme and motif of God who helped believers.

The Magician's Nephew shows the creation of the world of Narnia. There are many similarities with the book of "Genesis". One of them is the creation of the world by God. There is the motif of a garden and of an apple. We can find a similarity between Digory and Eve, who were both in temptation to taste the apple. Furthermore there is a similarity between the Witch Jadis and the snake that tempts both Eve and Digory to eat the apple.

The Last Battle shows us the end of the world of Narnia and the allegorical representation of "Revelation." Envy is shown as a deadly sin, while the death of the main characters and their departure to the afterlife become the main themes of this story.

The second part of the thesis concentrates on the analysis of mythological motifs that appear in the stories of *Narnia*. In terms of myth, Plato's myth of the cave appears in Lewis' work (in *The Silver Chair* and in *The Last Battle*). This chapter also contains a list of magical creatures, with reference to the inspiration to Greek mythology. Brief descriptions are given. Mythological heroes are characterized together with their representation in particular works. The heroes act bravely and fulfil the expectations of their culture.

The thesis discusses the difference between the mythological hero and the modern hero. The task of the modern hero is no longer to defeat a monster; it is more demanding, both physically and morally. The psychology of the character is the most important. The last part of the mythological analysis contains a list of archetypes: the archetypal characters, events or objects. This chapter is extensive, because it refers to all archetypes that have been found in all seven parts of *The Chronicles of Narnia*: for example the archetype of the hero, the teacher, the king, the prince, or the witch. There are also the archetypes of the ring, the horse, the snake or the lion.

The last section of this thesis includes the chapter considering C. S. Lewis' view of Christianity, relying, in particular, on his work *Mere Christianity*; and the concluding chapter appreciating the moral message of *The Chronicles of Narnia*. This set of fantasy novels is very important not only with respect to the development of children's

fantasy, but also to the religious, theological, didactic and pedagogical context. Lewis' concept of Christianity is reflected in his work and its value is enormous.

This set of fantasy novels is very important in religious, theological, didactic and pedagogical way. The thesis summarizes the biblical and mythological elements and points to the fact that they have a great moral value as a model of behaviour for children's readers.

Seznam použitých zdrojů

Primární literatura

LEWIS, C. S. *The chronicles of Narnia*. London: HarperCollins Publishers, 2001. ISBN 0-00-711730-2.

LEWIS, C. S. *The Lion, the Witch and the Wardrobe*. New York: Collier Books 1970, česky: *Lev,*

čarodějnice a skříň. Praha: Návrat domů 1998. ISBN 80-85495-91-0.

LEWIS, C. S. *Prince Caspian*. New York: Collier Books 1970, česky: *Princ Kaspián*. Praha: Návrat domů 1998. ISBN 80-85495-92-9.

LEWIS, C. S. *The Voyage of the Dawn Treader*. New York: Collier Books. 1970, česky: *Plavba*

Jitřního poutníka. Praha: Návrat domů 1999. ISBN 80-85495-93-7.

LEWIS, C. S. *The Silver Chair*. New York: Collier Books. 1970, česky: *Stříbrná židle*. Praha: Návrat domů 1999. ISBN 80-85495-94-5.

LEWIS, C. S. *The Horse and His Boy*. New York: Collier Books 1970, česky: *Kůň a jeho chlapec*.

Praha: Návrat domů 1999. ISBN 80-85495-95-3.

LEWIS, C. S. *The Magician's Nephew*. New York: Collier Books 1970, česky: *Čarodějův synovec*. Praha: Návrat domů. 1999. ISBN 80-85495-96-1.

LEWIS, C. S. *The Last Battle*. New York: Collier Books. 1970, česky: *Poslední bitva*. Praha: Návrat domů. 1999. ISBN 80-85495-97-X.

Bible: překlad 21. století. Praha: Biblion, 2009. ISBN 978-80-87282-00-7.

Sekundární literatura

ARMSTRONG, K. *Krátká historie mýtu*. Přeložil Štěpán KOVAŘÍK. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-750-1.

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

ČEŇKOVÁ, Jana. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-095-X.

ELIADE, M. *Mýtus a skutečnost*. Přeložil Milan LYČKA. Praha: OIKOYMENH, 2011. Oikúmené. ISBN 978-80-7298-462-6.

HARŠOVÁ, P. *Reprezentace hrdiny a antihrdiny v britské fantasy literatuře*. [Diplomová práce.] České Budějovice, 2014. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Fakulta filozofická. Vedoucí práce: Mgr. David Skalický Ph.D.

HELD, J. *V říši obrazotvornosti: děti a fantastická literatura*. Praha: Albatros, 1985.

HLAVICA, M. *Didaktické využití hraných filmů s velikonoční tematikou v náboženské výchově na druhém stupni základní školy*. [Diplomová práce.] Brno, 2014. Masarykova univerzita. Fakulta pedagogická. Vedoucí práce: Ing. Mgr. Pavel Konzbul, Dr.

HOŠEK, P. *C. S. Lewis: mýtus, imaginace a pravda*. Praha: Návrat domů, 2004. ISBN 80-7255-099-3.

HOŠEK, P. *Cesta do středu skutečnosti: směřování k nebeskému cíli duchovní pouti v myšlení a díle C. S. Lewise*. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2014. Quaestiones quodlibetales. ISBN 978-80-7325-347-9.

JACOBY, M. *Touha po ráji: psychologická perspektiva archetypu ráje*. Brno: Emitos, 2011. Studie. ISBN 978-80-87171-25-7.

JÁNA, M. *Prvky středověké romance v díle C. S. Lewise Letopisy Narnie*. [Bakalářská práce.] České Budějovice, 2015. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Fakulta pedagogická. Vedoucí práce: PhDr. Kamila Vránková, Ph.D.

LEWIS, C. S. *K jádru křesťanství*. Praha: Návrat, 1993. ISBN 80-85495-19-8.

MANLOVE, C. *From Alice to Harry Potter: children's fantasy in England*. Christchurch: Cybereditions, 2003. ISBN 1-877275-55-7.

MRZENOVÁ, P. *Obraz morální autority a zkušenost dětského hrdiny v moderní anglické fantastické próze pro děti*. [Diplomová práce.] České Budějovice, 2010. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Fakulta pedagogická. Vedoucí práce: PhDr. Kamila Vránková, Ph.D.

OLIVOVÁ, L. *Zvířecí mýty a mýtická zvířata*. Praha: Academia, 2010. Orient. ISBN 978-80-200-1815-1.

ŠRÁMEK, Jiří. *Morfologie fantastické povídky*. Brno: Masarykova univerzita v Brně, Filozofická fakulta, 1993. ISBN 80-210-0700-1.

TOMEŠ, M. *Teologie C. S. Lewise. Vybrané problémy*. [Diplomová práce.] Brno, 2007. Masarykova univerzita. Fakulta filozofická. Vedoucí práce: Mgr. Ondřej Sládek, Ph.D.

VACKOVÁ, V. *Téma zla a jeho pojetí v dětské literatuře*. [Bakalářská práce.] České Budějovice, 2012. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Fakulta pedagogická. Vedoucí práce: Mgr. Linda Kocmichová

WATTS, A. *Mýtus a rituál v křesťanství*. Přeložil Jan ČULÍK. Praha: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1995. ISBN 80-85880-09-1.

WELLMAN, S. C. *S. Lewis: poutník krajinou fantazie*. Praha: Návrat domů, 2000. ISBN 80-7255-018-7.

WOOD, N. "Paradise Lost and Found: Obedience, Disobedience, and Story-telling in C.S. Lewis and Philip Pullman," In *Children's Literature in Education* 32:4, 2001.

Internetové zdroje

Gotquestions [online]. c2005, last revision 4th of April 2017 [cit. 2017-04-04].

<https://www.gotquestions.org/Narnia_Horse-and-his-Boy.html>.

Interkom.vecnost [online]. c2005, last revision 31st of March 2017 [cit. 2017-03-31].

<<http://interkom.vecnost.cz/pdf/sevcikova.pdf>>.

Semanticsolar [online]. c2016, last revision 20th of March 2017 [cit. 2017-03-20].

<<https://pdfs.semanticscholar.org/fe25/7024873975ee800dbbe466c432ab83513dfe.pdf>>.