

Univerzita Karlova v Praze

Pedagogická fakulta

Katedra české literatury



**POSTAVY V KRONIKÁCH PRYDAINU A  
JEJICH INSPIRAČNÍ ZDROJ**

**MORFOLOGIE KRONIK PRYDAINU**

**CHARACTERS IN THE CHRONICLES OF PRYDAIN  
AND THEIR SOURCE OF INSPIRATION**

**MORPHOLOGY OF THE CHRONICLES OF PRYDAIN**

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Iva Krejčová, Ph. D.

Autorka bakalářské práce: Martina Ditrychová

Zářečná 1520, Tachov, 347 01

Český jazyk – Dějepis

Prezenční studium

Rok dokončení BP: 2013

## **Čestné prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury.

V Praze dne 20. 6. 2013

.....  
Martina Ditrychová

## **Poděkování**

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Ivě Krejčové, Ph. D. za cenné rady a podnětné připomínky, kterými přispěla k vypracování této bakalářské práce, za její ochotu, trpělivost, vlídný přístup a čas, který mi věnovala. Rovněž bych chtěla poděkovat svému příteli, Jiřímu Kheilovi, a celé své rodině za všestrannou podporu během studia.

## ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se tematicky zabývá postavami v *Kronikách Prydainu*, literární fantasy pentalogii amerického spisovatele Lloyda Alexandera, a zdroji jejich inspirace. Práce si stanovila několik cílů – všestranný rozbor vybraných fikčních charakterů se zvláštním zaměřením se na jejich příběhové role a funkce, určení mytologických předloh a archetypálních pravzorů těchto postav a vytvoření souhrnné charakteristiky prydainského společenství. V závěru práce jsme se rovněž pokusili posoudit, nakolik pravdivé je Alexanderovo tvrzení, že „*Kroniky Prydainu jsou čistou fantasy*“.

V první kapitole naší práce jsme teoreticky vymezili všechny Proppem stanovené pohádkové role a u jejich nejvýraznějších reprezentantů zastoupených v *Kronikách Prydainu* jsme zjišťovali, do jaké míry a jakým způsobem naplňují funkce s danými rolemi spojené. U všech postav jsme uvedli jejich stručnou osobní historii, vnitřní a vnější charakteristiku a motivaci. Demonstrovali jsme, nakolik se v jednání charakterů odráží a promítá vliv jejich archetypálních pravzorů, naznačili jsme vzájemné vztahy mezi postavami a představili jsme jejich inspirační zdroje.

V druhé části práce jsme se snažili postihnout zastoupení mužů a žen, smrtelníků a představitelů magie v prydainské společnosti. Ukázali jsme, co mají jednotlivé skupiny postav společné a v čem se liší, uvedli jsme jejich souhrnnou literárně-teoretickou charakteristiku. V poslední podkapitole věnované intertextuální analýze vybraných problémů jsme dokázali, že se autor při vytváření *Kronik Prydainu* inspiroval nejen ve velšské, ale též v antické mytologii a v *Bibli*.

Výsledky našeho výzkumu jsme shrnuli v závěru práce.

## KLÍČOVÁ SLOVA

Kroniky Prydainu, literární postavy, funkční pojetí postav, keltská mytologie, archetypy, hrdinská fantasy

## **ABSTRACT**

This bachelor's thesis follows up with characters in *The Chronicles of Prydain*, also Alexander Lloyd's literary fantasy pentalogy and their source of inspiration.

This bachelor's thesis has several aims – all-round analysis of fiction characters with special focus on their narrative roles and function also determining the mythological patterns and archetypes of these characters and do overall characteristics of prydain's claim. At the end of thesis we viewed if Alexander's conclusion that "*The Chronicles of Prydain are pure fantasy*" are truthful.

In first chapter in our thesis we theoretically defined all fabulous roles set by Propp and also on their important person of the prydain's population we found out how fills their function with their roles. We described concise personal history, internal and external characteristics and motivation by all characters. We demonstrate how action of characters reflects and projects influence in their archetypes, also we indicated relationships between characters and introduced their sources of inspiration.

In second chapter in our thesis we tried to affected representation of men and women, mortals and representative magic in prydain's community. We showed what individual groups have common and what is different, we also showed their summary literary-theoretical characteristics. In last subchapter, which is dedicate to intertextual analysis of selected problems we proved that author has inspired in Welsh history, but also in ancient mythology and in the *Bible*.

The results of our research we summarized in the end of bachelor's thesis.

## **KEYWORDS**

The Chronicles of Prydain, literary characters, functional approach to characters, celtic mythology, archetypes, heroic fantasy

# OBSAH

Úvod .....	8
<b>1. Charakteristika vybraných prydainských postav .....</b>	<b>10</b>
1.1 Hrdina .....	10
1.1.1 Taran .....	10
1.2 Královská dcera .....	14
1.2.1 Eilonwy .....	15
1.3 Odesílatel .....	18
1.3.1 Dallben .....	19
1.4 Pomocník .....	22
1.4.1 Medwyn .....	23
1.5 Dárce .....	25
1.5.1 Gwydion .....	26
1.5.2 Adaon .....	29
1.6 Škůdce .....	31
1.6.1 Arawn .....	32
1.6.2 Achren .....	38
1.6.3 Morda .....	41
1.7 Nepravý hrdina .....	43
1.7.1 Ellidyr .....	44
<b>2. Souhrnná charakteristika prydainské společnosti .....</b>	<b>47</b>
2.1 Kouzelníci kontra smrtelníci .....	47
2.2 Mužský versus ženský svět .....	48
2.3 Příklady intertextuality .....	50

2.3.1 Motiv plaváčka .....	51
2.3.2 Bohyně osudu .....	53
2.3.3 Život ukrytý mimo tělo .....	55
<b>Závěr .....</b>	<b>57</b>
<b>Seznam použité literatury a pramenů .....</b>	<b>61</b>

## Úvod

„Kronika země zvané Prydain, kterou držíte v ruce, není převyprávěním ani novou interpretací velšské mytologie. Prydain také není totožný s Walesem – alespoň ne stoprocentně. Kronika čerpá z tohoto úžasného kraje a z jeho legend, Prydain je však zemí, která existuje pouze v autorově představivosti.“ (ALEXANDER 2004: 6) Těmito slovy americký spisovatel Lloyd Alexander představuje svým čtenářům Prydain, fikční svět plný kouzel, neobyčejných stvoření, magických artefaktů a zejména jedinečných a barvitých charakterů, jenž v šedesátých letech 20. století zachytil v pěti na sebe navazujících knihách – v *Knize tří zjevení*, v *Černém kotli*, v *Hradu Llyr*, v *Taranu poutníkovi* a v *Králi králů*.<sup>1</sup>

Jak již předesílá název naší práce, *Postavy v Kronikách Prydainu a jejich inspirační zdroj*, zaměřili jsme v jejím rámci na jeden vybraný aspekt Alexanderova díla – na literární postavy. Vzhledem k obecně stanovenému rozsahu bakalářské práce jsme neusilovali o komplexní ani vyčerpávající postihnutí zvolené problematiky. S přihlédnutím k množství charakterů vyskytujících se v Alexandrově fikčním světě to ostatně ani nebylo možné. Za cíl této bakalářské práce jsme si proto vytyčili interpretaci vybraných prydainských postav, hledání mytologických a archetypálních předobrazů těchto charakterů, a nakonec souhrnnou interpretaci vybraných vztahů v prydainském společenství. V závěru práce jsme se rovněž pokusili s přihlédnutím k výsledkům našeho výzkumu posoudit, nakolik pravdivé je Alexanderovo tvrzení, že „*Kroniky Prydainu jsou čistou fantasy*“ (ALEXANDER 2004: 7).

V první části práce jsme se věnovali rozboru konkrétních zvolených fikčních postav. Sledovali jsme proces jejich zobrazení, určovali jsme jejich status, motivaci, role a funkce z nich

---

<sup>1</sup> V originálech *The Book of Three* (1964), *The Black Cauldron* (1965), *The Castle of Llyr* (1966), *Taran Wanderer* (1967) a *The High King* (1968). Dostupné z: <http://scifibase.wz.cz/Serie/SP/pryd.html>



vyplývající, hledali jsme také jejich inspirační zdroje. V druhé kapitole práce jsme se zabývali komplexní analýzou prydainské společnosti z hlediska zastoupení smrtelníků a jedinců s magickými schopnostmi v ní. Zaměřili jsme se též na genderovou otázku týkající se tohoto společenství a na nejvýraznější příklady intertextuality.

Co se týče klíčového výběru textů, vycházeli jsme především z dvousvazkového českého překladu *Kronik Prydainu*, pořizeneho Pavlem Medkem (ALEXANDER 2004; ALEXANDER 2005), a z *Mabinogi*, souboru keltských pověstí, do češtiny přeložených Janem Vilikovským (VILIKOVSKÝ 1995). Metodologicky jsme se inspirovali zejména v *Morfologii pohádky a jiných studiích* Vladimira Jakovleviče Proppa (PROPP 2008), v *Teorii literatury pro učitele* Josefa Peterky (PETERKA 2007) a ve vybraných dílech zabývajících se keltskou mytologií (BOTHEROYDOVI 1998; HAMILTONOVÁ – EDDY 2009; VLČKOVÁ 2002). Kromě klasické literárněvědné typologie postavy nám přišlo příhodné zapojit do interpretace i metodologii Jungových archetypů (CAMPBELL 2000; HOPCKE 1994; MÜLLER – MÜLLER 2006; PUŠKÁROVÁ 2002; SHARP 2005). Vzhledem k rozvržené struktuře práce nevěnujeme teoretické části samostatnou kapitolu, ale předesíláme teoretické informace na počátku každé podkapitoly.

# 1. Charakteristika vybraných prydainských postav

## 1.1 Hrdina

*Hrdinu* vnímá Propp stejně jako ostatní literární teoretici – tedy jako protagonistu díla. Protože je okruh jednání *hrdiny* značně rozsáhlý, nebudeme jej zde samostatně teoreticky rozpracovávat, ale ukážeme si ho, spolu s Campbellovým pojetím archetypu **hrdiny**, v praxi na hlavním *hrdinovi* Alexanderovy pentalogie, Taranovi z Caer Dallbenu.

### 1.1.1 Taran

S Taranem, hlavním *hrdinou* celé Alexanderovy pentalogie, se poprvé setkáváme již na samém počátku úvodní kapitoly první knihy. Ta nás zavádí do Caer Dallbenu, malé zemědělské usedlosti, v níž Taran žije spolu se svými opatrovníky, čarodějem Dallbenem a farmářem Collem, a v níž se započíná všech pět mladíkových životních dobrodružství.<sup>2</sup>

Zahájení Taranovy hrdinské dráhy podmiňují v prvním díle ságy svými skutky právě jeho dva pěstouni – Dallben tím, že mu zakazuje vstoupit kvůli nebezpečí v podobě Rohatého krále<sup>3</sup> do lesa ohraničujícího Caer Dallben (srov. PROPP 2008: 30) a Coll tím, že jej ustanovuje pasáčkem věštecké svině Hen Wen, jediné svého druhu v celém Prydainu.<sup>4</sup> Svými nařízeními oba opatrovníci nevědomky spouští mechanismus událostí vedoucích k chlapcově proměně v muže. Aby totiž Taran mohl dostat svému poslání pasáčka vepřů, je nucen při nečekaném útěku Hen Wen porušit Dallbenův zákaz (srov. PROPP 2008: 31) a opustit rodný Caer

---

<sup>2</sup> Výchozí situace je tedy ve všech dílech pentalogie totožná.

<sup>3</sup> Rohatý král je jedním z přísluhovačů Arawna, hlavního prydainského *škůdce*.

<sup>4</sup> Hen Wen ve waleštině znamená „Moudrá stařena“ (BOTHEROYDOVI 1998: 152).

Dallben, jediné jemu důvěrně známé místo<sup>5</sup> (srov. PROPP 2008: 38). V okamžiku, kdy Taran opouští svůj domov, oprošťuje se od dosavadního způsobu života a vchází do lesa, tajemné, nepoznané a neprobádané oblasti,<sup>6</sup> vstupuje symbolicky rovněž do nové etapy života, v níž začíná svou hrdinskou a dobrodružnou cestu za sebepoznáním. Na jejím začátku se setkává s lordem Gwydionem,<sup>7</sup> Proppovým *dárce*<sup>8</sup> (srov. PROPP 2008: 38) a Campbellovým *zvěstovatelem dobrodružství* (CAMPBELL 2000: 59) v jedné osobě. Společně s ním, „*se zosobněním svého osudu, jež ho vede a pomáhá mu, přichází na samý okraj pásma cizí mocnosti, kde se setkává se „strážcem prahu“*“ (CAMPBELL 2000: 80). Oním „strážcem prahu“ je v našem případě *škůdkyně* Achren, bývalá manželka Pána smrti Arawna, která obývá Spirálový hrad, pevnost střežící vstup do Annuvinu, Země mrtvých. Temná královna se snaží Tarana oklamat svou krásou a vlídným chováním za účelem získání tajných informací; mladík však díky Gwydionově varování její lest odhaluje a tajemství jí odmítá prozradit. Rozhořčená královna následně nechává obě postavy uvěznit (srov. PROPP 2008: 31–34). Z vězení se dostává Taran již sám, bez svého průvodce, a to za pomoci Eilonwy, *královské dcery* a prvního ze svých *pomocníků*. Další dva *pomocníky*, tvorečka Gurgiho<sup>9</sup>

---

<sup>5</sup> Campbell tuto fázi *hrdinovy cesty* popisuje takto: „*První etapa mytologické cesty, kterou označujeme jako „volání dobrodružství“, znamená, že osud povolal hrdinu a přesunul jeho duchovní těžiště do neznámého území, mimo hranice vymezené jeho společností. Tato osudová oblast pokladů i nebezpečí může být vyjádřena různě: jako vzdálená země, les, království pod zemí, pod vodou, na tajemném ostrově, na vrcholku hory nebo v hlubokém snu; vždy je to místo, kde jsou domovem prapodivně proměnlivé a polymorfni bytosti, nepředstavitelné utrpení, nadlidské činy a neuvěřitelné rozkoše.*“ (CAMPBELL 2000: 63–64)

<sup>6</sup> Campbell toto pro *hrdinu* neznámé území symbolicky nazývá „břichem velryby“ (CAMPBELL 2000: 89).

<sup>7</sup> Této postavě bude později věnována samostatná podkapitola.

<sup>8</sup> Postavy spolu v díle navazují rozhovor, obě tedy dostávají svým funkcím – *dárce hrdinovi* pokládá otázky, *hrdina* mu zdvořile a pravdivě odpovídá. Za úspěšné splnění této „zkoušky“ později *dárce hrdinu* odměňuje kouzelným prostředkem (PROPP 2008: 39–42).

<sup>9</sup> Taranův věrný a oddaný společník, jediná theriomorfni bytost v celém Prydainu (není člověkem, ale ani opicí, má v sobě něco z obou tvorů, nepatří do lidského ani zvířecího světa).

a barda Fflewddura Fflama, získává ihned po opuštění Spirálového hradu, pomyslného prahu do jiného, cizího světa (srov. PROPP 2008: 42–43). V jejich doprovodu následně pokračuje ve svém hrdinském putování. Po překonání určitých nesnází (pronásledování Arawnovými služebníky,<sup>10</sup> vážné zranění Gurgiho) se členové výpravy shodou náhod ocitají v království Tylwyth Teg, podzemní říši obývané trpaslíky a jezerními vílami, v níž nachází Hen Wen, objekt jejich hledání (srov. PROPP 2008: 46–49). Království opouští spolu s ní a s novým *pomocníkem*, trpaslíkem Dolim. Během cesty do Caer Dathylu, cíle jejich putování, se Taran střetává tváří v tvář s Rohatým králem (srov. PROPP 2008: 47). Z tohoto souboje však mladík vítězně nevychází, Arawnova služebníka poráží až lord Gwydion. Některé Proppem stanovené *hrdinovy* funkce tedy naplňuje Taran až v dalších dílech pentalogie – získává kouzelné prostředky (Adaonovu sponu,<sup>11</sup> válečný roh zhotovený příslušníky ušlechtilého národa,<sup>12</sup> ohnivý meč Dyrnwyn), je označen (Eilonwy označuje jeho válečnický oddíl bojovou zástavou), úspěšně plní obtížné úkoly (získává kouzelný kotel Černý Crochan, nalézá unesenou princeznu Eilonwy atd.), fyzicky i duševně se proměňuje (dospívá, stává se moudřejším, osobnostně zraje) a sám poráží *škůdce* (zabíjí zlého černokněžníka Mordu a Pána smrti Arawna). Závěr pentalogie se nese v typicky pohádkovém duchu – Taran se žení s princeznou Eilonwy, stává se králem králů Prydainu (srov. PROPP 2008: 41–55)<sup>13</sup> a svým dobrodíním

---

<sup>10</sup> I pronásledování a následný zdařilý únik před pronásledovateli vnímá Vladimír Jakovlevič Propp jako nezbytnou součást *hrdinovy* cesty. V prvním díle ságy, *Knize tří zjevení*, se členové výpravy před Arawnovými služebníky ukrývají v náhodně objeveném skrytém údolí (srov. PROPP 2008: 50–51).

<sup>11</sup> O tomto artefaktu bude zčásti pojednávat podkapitola věnovaná jejímu původnímu majiteli.

<sup>12</sup> Termínu ušlechtilý národ používá Lloyd Alexander k soubornému označení trpaslíků a jezerních víl.

<sup>13</sup> Obecně můžeme říci, že se všechna Taranova dobrodružství odehrávají v Campbellem stanoveném schématu odloučení – iniciace – návrat. Taran pokaždé z vlastní vůle opouští Caer Dallben a vydává se do neznáma, kde podstupuje řadu zkoušek a dosahuje množství dílčích vítězství. Nakonec se vždy, o něco moudřejší a zkušenější, navrací

přispívá k obnově válkou zničené země (srov. CAMPBELL 2000: 179).<sup>14</sup>

Ač se to na první pohled nezdá, je Taran v mnoha ohledech výjimečnou postavou. Ztělesňuje sice dokonale typ pohádkového *hrdiny-hledače*<sup>15</sup> (vydává se hledat Hen Wen, Černý Crochan, princeznu Eilonwy, „sám sebe“ a meč Dyrnwyn), neodpovídá však všeobecně rozšířené představě klasického heroického fantasy *hrdiny*. Neliší se od ostatních smrtelníků, nijak nad nimi nevyniká, neoplývá nadlidskými schopnostmi (neumí kouzlit, není výjimečně silný ani jinak mimořádně nadaný). Je značně horlivý, dychtivý, vzdorovitý, paličatý a netrpělivý, nechybí mu hrdost ani odvaha. Snaží se jednat správně, v souladu se svými morálními zásadami, soucítí s trpícími, je schopen projevovat milosrdenství; ani on však není ušetřen mnohých příkoří a utrpení, musí leccos obětovat pro své ideály a pro dobro Prydainu (vzdává se starého života, vlastního pohodlí, Adaonovy spony atd.). (srov. ZBIEJCZUKOVÁ 2011: 43) Během svých dobrodružství se velmi často potýká s vlastním strachem i steskem po domově, chybuje, pochybuje o sobě, kolísá ve svých rozhodnutích, není neomylný, a tudíž ani dokonalý; Alexander jej vykresluje se všemi jeho chybami a nedostatky.<sup>16</sup> Na Tarana proto nahlížíme jako na *hrdinu* s lidskou tváří a se „znakem vyvoleného“ – jediné, co totiž od počátku předznamenává budoucí hrdinský charakter této postavy, je Taranův tajemstvími opředený původ.<sup>17</sup> Skutečnost, že

---

zpět do výchozího bodu, do svého domova, čímž se jeho dobrodružství uzavírá (srov. CAMPBELL 2000: 41).

<sup>14</sup> Taran navrátil obyvatelům Prydainu nejcennější z prydainských pokladů – Arawnem ukradená „*tajemství zpracování a šlechtění kovů, utváření a vypalování keramiky, sázení a pěstování zemědělských plodin*“ (ALEXANDER 2005: 341).

<sup>15</sup> O *hrdinovi-hledači* pojednává Vladimír Jakovlevič Propp ve svém díle *Morfologie pohádky a jiné studie*.

<sup>16</sup> Přestože je Taran vůbec nejpropracovanější postavou ze všech, není nikde v sáze, na rozdíl od všech ostatních charakterů vyjma Arawna, rámcově popsán jeho zevnějšek. Domníváme se, že autor chtěl vynecháním mladíkova popisu umožnit svým čtenářům, aby si v mysli vytvořili vlastní obraz hlavního *hrdiny*.

<sup>17</sup> „Božský“ původ je dle Carla Gustava Junga jedním z příznačných atributů archetypického **hrdiny**. K dalším charakteristickým aspektům **hrdinova** života patří rovněž překonávání překážek, plnění nebezpečných úkolů, boj s monstry a nepřáteli,

Taran neví nic o svých rodičích, značně ovlivňuje jeho život – cítí se být neúplným, prochází krizí identity, touží někam patřit, hledá si své místo ve světě. Jeho původ není objasněn ani v závěru Alexanderovy ságy – dozvídáme se jen, že jej Dallben našel opuštěného v lese v den jeho narození. Byl to právě Taranův neznámý původ, jenž zčásti předurčil jeho osud – na základě věštby obsažené v Knize tří zjevení se králem králů Prydainu měl po odchodu Doniných synů, prydainské aristokracie, stát muž bez jakýchkoliv známých kořenů v okolním světě, který získá a ztratí planoucí meč, skolí hada a „zvolí království bolesti místo království štěstí“ (ALEXANDER 2005: 338).<sup>18</sup> Taran tedy měl základní předpoklad k tomu, aby byl korunován králem králů Prydainu, ale k naplnění jeho osudu bylo zapotřebí též jeho chrabrych činů a uvážlivých rozhodnutí. Taran se tudíž *hrdinou* nenarodil; stal se jím.

Taranův mytologický protějšek bychom ve velšských pověstech hledali těžko; jak sám Lloyd Alexander uvedl v jednom z poskytnutých rozhovorů, zhmotnil v tomto osobitěm charakteru své literární alter ego (TUNNELL 2003: 255).

## 1.2 Královská dcera

*Královská dcera*, v originálním českém znění *carova dcera*,<sup>19</sup> zpravidla představuje *hrdinův* „objekt hledání“. Spolu s *hrdinou*,

---

přijetí porážek, sestup do „podsvětí“, výskyt rozmanitých pomocníků a **hrdinovo** „znovuzrození“ (HOPCKE 1994: 103). Taranova cesta za sebeuvědoměním se tedy uskutečňuje v Jungem vymezeném archetypickém rámci.

<sup>18</sup> Není nutné dodávat, že mladík nakonec všechny zbylé body věštby naplnil – náhodně objevil ohnivý meč Dyrnwyn, kterým zabil Pána smrti Arawna, proměněného v hada; po tomto činu meč symbolicky „ztratil“, neboť z něj vyprchala veškerá jeho kouzelná moc a nakonec dal přednost činorodému, ale smrtelnému životu v Prydainu před věčným, blaženým a bezstarostným životem v Říši léta, zemi štěstí a radosti.

<sup>19</sup> V naší práci jsme se rozhodli Proppův termín „*carova dcera*“ přizpůsobit českému prostředí. Při odkazování na Proppovu teorii však budeme zachovávat jím stanovenou terminologii.

*odesilatelem a nepravým hrdinou* je obvykle zahrnuta ve výchozí situaci pohádkového příběhu. Bývá unesena a následovně též začarována *škůdcem*. Škůdce ji využívá k záměně, touží se s ní oženit, vězní ji, popřípadě ji i trýzní. *Královská dcera hrdinu* určitým způsobem označuje a pomáhá mu s využitím kouzel uniknout před pronásledovateli. *Hrdina královskou dceru* po strastiplném pátrání nalézá, snímá z ní *škůdcovo* kouzlo, osvobozuje ji, popřípadě ji odcizuje *škůdci*. V závěru příběhu se *královská dcera* zpravidla stává *hrdinovou* manželkou (PROPP 2008: 33–55). V *Kronikách Prydainu* je *královská dcera*, podobně jako v jiných pohádkových či fantasy příbězích, zosobněna pouze jednou postavou – princeznou Eilonwy.

### 1.2.1 Eilonwy

Princezna Eilonwy, dcera Angharadina, je ústřední hrdinkou Alexanderovy ságy. Spolu s Achren, Orddu, Orwen a Orgoch<sup>20</sup> patří k jediným výraznějším reprezentantkám pentalogií poněkud opomíjeného ženského světa. Zároveň je též postavou s nejšíře rozpracovanou a nejvíce odtajněnou rodovou historií.<sup>21</sup> S okolnostmi princeznina narození nás v náznamech seznamuje k pentalogii přiřčený retrospektivní příběh *Pravý čaroděj*. Eilonwyna matka, llyrská princezna Angharad, musela kvůli zakázané lásce ke kejklíři Geraintovi tajně utéct z rodného hradu Caer Coluru (ALEXANDER 2005: 366–368).<sup>22</sup> Brzy poté, co svému manželovi povila Eilonwy, plod zapovězené lásky, jí byla dcerka odňata černokněžnicí Achren.<sup>23</sup> Pod Achreniným dohledem

---

<sup>20</sup> O čarodějnicích Orddu, Orwen a Orgoch bude pojednáno zejména v druhé části práce.

<sup>21</sup> Eilonwy je jedinou postavou v celé sáze, u níž jménem známe oba její rodiče i její babičku.

<sup>22</sup> Protože byla Angharad „*potomkem dávného a vznešeného rodu čarodějek, nesměla se provdat za nikoho jiného než za čaroděje*“ (ALEXANDER 2005: 362). Poté, co uprchla z hradu a stala se proti vůli své matky Regat Geraintovou manželkou, se Caer Colur proměnil v rozvaliny (ALEXANDER 2004: 367).

<sup>23</sup> Poté, co Achren zavrhl vlastní manžel, začaly její magické síly upadat. V Eilonwy, poslední princezně a dědičce mocného čarodějnického rodu, spatřovala účinný nástroj k znovuzískání moci. V opuštěném a polorozpadlém Caer Coluru zůstaly po

vyrůstala dívka ve Spirálovém hradu v domnění, že je Achreninou neteří. Zde se též náhodně setkala s Taranem, svým osudovým mužem. Byl to právě Taran, kvůli komu Eilonwy opustila Spirálový hrad a podstoupila mnohá nebezpečí. To pro něj se vzdala veškerého svého čarodějného dědictví, aby mohla v Prydainu strávit zbytek života po jeho boku jako manželka krále králů.

Z pohledu psychoanalýzy představuje postava Eilonwy projekci Taranovy **animy**<sup>24</sup> – je obrazem nevědomé ženské stránky jeho duše, objektem jeho lásky, naplněním jeho představy ideální partnerky. Pomáhá mu přiblížit se sobě samému, činí jej úplným, vyvolává v něm dosud skryté pocity. Je hybnou silou Taranova počínání – mladík se kvůli ní snaží stát lepším člověkem, vydává se vstříc stále novým dobrodružstvím, vše koná s myšlenkou na ni, neustále ji nosí ve svém srdci; Eilonwy jej tak obrazně „doprovází“ na všech jeho cestách. Dívka zpočátku neplní roli „sexuálního objektu“, později se jím však stává díky prohlubujícímu se vztahu mezi ní a Taranem.

Eilonwy zosobňuje velmi netypický druh princezny – je sice mimořádně krásná (v díle je popisována jako vysoká modrooká dívka s dlouhými zlatorudými vlasy), je však také nesmírně emancipovaná. Staví se na roveň mužům, je zvyklá starat se sama o sebe. V jejím chování se silně odráží **animin** protipól – **animus** neboli „*nevědomá mužská stránka její vědomé femininity*“ (HOPCKE 1993: 83). Kvůli výrazně zastoupeným neuvědomovaným maskulinním tendencím se tak u této na první pohled křehké dívky objevují „*rysy a způsoby chování všeobecně připisované mužům*“

---

Angharadině útěku veškeré llyrské poklady, kouzelné pomůcky a magické nástroje. Achren věděla, že jakmile Eilonwy dospěje na práh ženství, budou jí prostřednictvím zlatého pelydrynu (zlatavá koule vydávající pronikavé světlo) odhalena veškerá rodová zaklínadla a tajemství všech kouzelných caer colurských pomůcek, obsažená v llyrské knize čar a kouzel, a že jí případnou rovněž veškeré magické nástroje náležící jejímu rodu. Vidina Eilonwyna nezměrného čarodějného dědictví přiměla Achren k dívčině únosu.

<sup>24</sup> Obecně Jung definoval **animu** jako „*zdeděný kolektivní obraz ženy v nevědomí muže, který mu umožňuje chápat podstatu ženy*“ (PUŠKÁROVÁ 2002: 56). V jeho pojetí je **anima** zosobněním života, ženskosti, smyslnosti, sexuality, lásky, nálad, citů, instinktu, intuice a vnímavosti (TAMTÉŽ).



(TAMTÉŽ). Přítomnost **anima** se u Eilonwy projevuje hrdostí, panovačností, energičností, vznětlivostí, umíněností, netaktností, racionalitou, statečností, svérázností a přímočarostí. Jedinou typicky ženskou vlastností, s níž se můžeme u Eilonwy setkat, je upovídánost. Charakteristické je pro ni používání velmi neobvyklých přirovnání:

*„V životě jsem ještě nepotkala nikoho,“ zašeptala Eilonwy, zatímco Gurgi vyděšeně popotahoval, „kdo by dokázal mluvit o takových příšernostech a přitom se usmívat. Je to, jako když ti po zádech lezou nahoru a dolů mravenci.“ (ALEXANDER 2004: 210)*

*„Rozhodl!“ vybuchla Eilonwy. „Jediné, co musíš rozhodnou, je, jak utečeme z tohoto stanu. A jestli přemýšlíš o něčem jiném, tak jen marníš čas. To je jako uvažovat, jestli se máš poškrábat na hlavě, když se ti na ni chystá spadnout balvan.“ (TAMTÉŽ: 262)*

*„Tarane z Caer Dallbenu,“ prohlásila Eilonwy, „mám vážně dojem, že žárlíš. A že se lituješ. A to je právě tak směšné, jako... jako kdyby sis namaloval nos nazeleno!“ (TAMTÉŽ: 280–281)*

Svým vzhledem a neobvyklou povahou Eilonwy takřka zcela (až na přílišnou upovídánost) odpovídá představě ideální keltské ženy či fantasy hrdinky – stejně jako např. Rudá Sonja či icenská královna Boudicca je i ona výjimečně krásnou, sebejistou, odvážnou, neústupnou a emancipovanou bojovnicí, usilující o rovnoprávnost mužů a žen (srov. JIRANOVÁ 2008: 74–75; HAMILTONOVÁ – EDDY 2009: 62).

Podobně jako lordu Gwydionovi přisoudil i Eilonwy Lloyd Alexander množství rolí. Jak jsme již zjistili výše, vystupuje dívka v díle zpočátku ve dvou typicky fantasy rolích – je princeznou a čarodějkou zároveň. Těchto dvou rolí se v samém závěru ságy vzdává ve prospěch své poslední, nejdůležitější životní role – stává se manželkou hlavního hrdiny Tarana, krále králů Prydainu. Stejný počet rolí můžeme Eilonwy přiřadit i na základě Proppova členění. Když se s ní v pentalogii setkáváme poprvé, dozvídáme se, že je princeznou neboli *královskou dcerou*. Tato Eilonwyna role nevyplývá pouze z jejího původu – stejně

jako Proppovu *carovu dceru* unáší i Eilonwy *škůdkyně* Achren a očarovává ji. Dívka se magické nadvlády později sama zbavuje, a vysvobozuje se tak z Achrenina područí. Označuje Tarana a jeho válečnický oddíl prostřednictvím bojové zástavy zhotovené z výšivky s emblémem věštecké svině Hen Wen a, jak již bylo řečeno, stává se na konci příběhu manželkou hlavního *hrdiny* ságy (srov. PROPP 2008: 33–55). K této Eilonwyně dominantní roli se postupně v průběhu děje přičleňují další dvě Proppovy pohádkové role – dívka v pentalogii vystupuje též jako *pomocník* (vyvádí Tarana ze spleťtých chodeb Spirálového hradu; ničí llyrskou knihu čar a kouzel, čímž znemožňuje Achren chopit se vlády nad Prydainem; zabraňuje střetu Taranova válečnického oddílu s hordou annuvinských lovců) a jako *dárce* (obdarovává Tarana kouzelným starodávným válečným rohem, tepaným stříbrem, jenž mu po zadutí tří not přivolá na pomoc příslušníky ušlechtilého národa, jeho tvůrce). (srov. PROPP 2008: 38, 66)

Jak uvádí Lloyd Alexander v předmluvě k prvnímu dílu ságy, *Knize tří zjevení*, vytvořil Eilonwy, stejně jako Tarana, výhradně na základě své vlastní představivosti (ALEXANDER 2004: 6). Princezna tudíž nemá žádnou konkrétní mytologickou předlohu; odráží pouze autorovu představu ideální ženy.

### 1.3 Odesílatel

*Odesílatel* představuje jednu z postav, jež se objevují na samém začátku pohádkového příběhu, v jeho výchozí situaci. Propp přisuzuje *odesílateli* pouze jedinou funkci – nařízené či určitým způsobem podmíněné vyslání *hrdiny* do světa. V případech jako je ten náš, kdy iniciativa k odchodu vychází od samotného *hrdiny*, je *odesílateli* uloženo pouze „posvěcení“ cesty (PROPP 2008: 37, 69). V Alexanderově sáze je role *odesílatele* přisouzena Dallbenovi, Taranovu opatrovníkovi.

### 1.3.1 Dallben

Dallben, nejmocnější čaroděj celého Prydainu a majitel malé zemědělské usedlosti zvané Caer Dallben, zastává v sáze roli Taranova přísného, leč laskavého učitele, mentora a strážce. Jak výstižně uvádí Michael O. Tunnell v knize *The Prydain Companion*, vyjadřuje často Lloyd Alexander skrze Dallbena svůj pohled na život (TUNNELL 2003: 60).

V pentalogii je Dallben popisován jako vysoký shrbený vrásčitý stařec<sup>25</sup> s mohutným šedým plnovousem, jenž většinu svého volného času tráví meditací. Ve fikčním světě požívá velké úcty a vážnosti, pro prydainskou společnost je přirozenou autoritou. Zároveň je též jedinou postavou z Taranova nejbližšího okolí, jež se nikdy neúčastní dobrodružných výprav a válečných tažení.

Z hlediska analytické psychologie reprezentuje tento charakter jednu z literárních inkarnací archetypu **moudrého starce**. V Jungově pojetí představuje **moudrý stařec** zosobnění „osvícensky“ založeného duchovního vůdce, obdařeného znalostmi, reflexí, vhledem, moudrostí, důvtipem a intuicí (HOPCKE 1994: 107). S těmiž kvalitami se samozřejmě setkáváme i u Dallbena; jak se však dozvídáme z jednoho z přiřčených retrospektivních příběhů,<sup>26</sup> nebyly součástí čarodějovy osobnosti odjakživa. Stejně jako Taran nepoznal ani Dallben nikdy své pravé rodiče. V útlém věku jej na okraji bažin Morvy našly ve velkém proutěném košíku čarodějnice Orddu, Orwen a Orgoch, které se ho ujaly a daly mu domov a jméno. „*Pod jejich dohledem z něj vyrostl silný, inteligentní a pohledný mladík.*“ (ALEXANDER 2005: 348) Svědomitě plnil všechny zadané úkoly, ve všem byl babiznám ochotně nápomocen.

---

<sup>25</sup> V první knize románového cyklu se od vypravěče dozvídáme, že Dallbenovi je 379 let. Není jistě bez zajímavosti, že Dallben je jedinou postavou v *Kronikách Prydainu*, u níž s přesností známe její věk.

<sup>26</sup> Součástí druhého svazku *Kronik Prydainu* je oddíl nazvaný „*Nalezenec a jiné příběhy z Prydainu*“, jenž obsahuje osm krátkých vyprávění, pojednávajících o událostech, které se odehrály před Taranovým narozením.

„Jednoho dne, když stařeny vařily lektvar z různých kořinek a bylin, zůstal Dallben v chaloupce sám a promíchával kouřící obsah obrovského kotle dlouhou železnou lžící. Poslušen jejich varování se neodvážil tekutinu ochutnat, lektvar však brzy začal vřít takovým kлокotem, že několik kapek vyublalo z kotle a nešťastnou náhodou mu strájklo na prsty. Dallben vykřikl bolesti, upustil lžící a strčil si prsty do úst.“ (ALEXANDER 2005: 348) Po této události již nemohl mladík u čarodějníc nadále zůstat, neboť neúmyslným pozřením kouzelného odvaru získal veškeré jejich vědomosti a znalosti.<sup>27</sup> Na památku si sebou mohl odnést jeden z pokladů, které stařeny schraňovaly ve své chaloupce – nádherný, drahokamy posázený meč, jenž by z něj učinil nejmocnějšího muže Prydainu; zlatou harfu, díky níž by se stal nejslavnějším prydainským bardem, či Knihu tří zjevení, starodávňý, v kůži vázaný objemný foliant, obsahující „všechno, co kdy bylo známo, co je známo dnes a co bude známo v budoucnosti.“ (ALEXANDER 2005: 351) Protože Dallben vnímal moc spíše jako břímě než požehnání a slávu pokládal za příliš vrtkavou, rozhodl se pro Knihu tří zjevení. Nic nedbal Ordduina varování, že si na něm získané poznání vybere svou daň, a vydal se s objemným koženým svazkem do světa.

Cesta Dallbenovi zpočátku ubíhala velmi rychle, neboť mu ji radost z nabytých vědomostí značně ulehčovala, zanedlouho se však pro něj stal magický fascikl nesnesitelným břemenem. Kniha tří zjevení mu totiž neodkrývala pouze skrytá mystéria a principy všech existujících tajných nauk, nýbrž i veškeré zlo, krutost a utrpení světa. Ordduina předtucha došla naplnění. Tíže získaných poznatků měla ničivý dopad na Dallbenův zevnějšek –

---

<sup>27</sup> Námět na tuto pasáž převzal Alexander z *Knihy Taliesinovy*, díla seznamujícího nás s mytickým zrozením nejslavnějšího barda Walesu Taliesina. V ní se vypráví o mocné bohyni Ceridwen, jež se rozhodla vyvážit zrudný zjev svého syna Avagddy tím, že mu chtěla připravit kouzelný nápoj moudrosti a inspirace, po jehož vypití by se z něj stal největší mudrc a jasnovidec. Protože se měl lektvar v magickém kotli vařit za neustálého míchání celý rok a jeden den, pověřila Ceridwen hlídáním samotného odvaru i ohně pod kotlem slepého starce Mordu a mladíka Gwiona Bacha. Když už byl nápoj takřka hotov, vystříkly z kotle tři kapky a opařily chlapci prst. Ve chvíli, kdy si Gwion opařený prst mimoděk strčil do pusy, „porozuměl veškeré moudrosti minulosti, současnosti i budoucnosti“ (VLČKOVÁ 2002: 61).

„Jeho plavé, zářivě kučeravé vlasy zbělely jako sníh a spadaly mu až pod vyzáblá ramena. Tváře, vždy tak plné a zružovělé mládím, měl teď propadlé a vrásčité, napůl skryté dlouhým šedým vousem. Čelo, ještě včera zcela hladké, měl zbrázděné a zjizvené, ruce sukovité a oči vybledlé, jako by jejich barvu odplavily slzy.“ (ALEXANDER 2005: 353)

Dallbenovu předlohu našel Lloyd Alexander v mytické postavě slepého druida Dadweira Dallpena, majitele věštecké prasnice Hen Wen.<sup>28</sup> O Dallpenovi samotném se z keltských pověstí nedozvídáme takřka nic; díky antickým spisovatelům se nám však dochovaly četné, poměrně důvěryhodné informace o druidech. Druidové zastávali v keltské společnosti význačné postavení. Byli nejen nejvyššími kněžími a čelními představiteli duchovní sféry, ale též filozofy, učiteli mládeže a soudci ve věcech veřejných i soukromých, občanských i náboženských. Zabývali se věštěním a výkladem znamení, zprostředkovávali vůli bohů věřícím. Jejich rozsáhlé znalosti a dovednosti jim umožňovaly se výrazným způsobem podílet na společenském a politickém životě Galie. Měli na starosti výchovu válečnické aristokracie, nezdálo se, kdy se z nich stávali poradci králů (BOTHEROYDOVI 1998: 98–99). „Jakožto strážcové dědictví a ochránci historie národa a dávného učení magie měli úlohu ukotvující síly společnosti.“ (HAMILTONOVÁ – EDDY 2009: 73)

V literární tradici se z druidů postupem času stali téměř výhradně „kouzelníci a čarodějové, ovládající a používající magické síly přírody.“ (VLČKOVÁ 2002: 93) Z výše uvedené Dallbenovy charakteristiky je zřejmé, že podobně je tomu i v *Kronikách Prydainu*. Kromě již zmíněných skutečností je pro úplnost nutno dodat, že Dallben stejně jako druidové dokáže ovládat živly (je schopen vyčarovat divokou vichřici, zemětřesení či ohnivý bič), umí vyrábět kouzelné lektvary a rozhoduje o potrestání postav páchajících zlo. Je též obdařen věšteckým

---

<sup>28</sup> FISHER, Jason. Welsh Mythological Underpinnings of Lloyd Alexander's *Prydain Cycle*. *Journey to the sea* [online]. c2009 [cit. 2013-03-14]. Dostupné z: <http://journeytothesea.com/welsh-alexander-prydain/>

nadáním – jako jediný dokáže interpretovat Hen Wenina proroctví, sdělená prostřednictvím znakových hůlek.<sup>29</sup> Ze samé podstaty Knihy tří zjevení rovněž vyplývá, že Dallbenovi jako jejímu majiteli je v příběhu kromě jiného přisouzena také role strážce veškeré prydainské moudrosti a historie.

#### 1.4 Pomocník

Nejvíce obsazenou rolí v *Kronikách Prydainu* je role *pomocníka*. *Pomocníky* se zpravidla stávají bytosti „s neobyčejnými atributy nebo postavy nadané různými kouzelnými vlastnostmi“ (PROPP 2008: 43), s nimiž se *hrdina* na své cestě obvykle setkává náhle a znenadání, a jež mu nezištně nabízejí svou pomoc nebo své služby. Kromě lidí a antropomorfizovaných bytostí se *pomocníky* mohou stát též různá zvířata či předměty. *Pomocníci* plní vědomě či bezděčně několik funkcí – prostorově přemísťují *hrdinu*, provádí ho neznámým prostředím, pomáhají mu nalézt a získat hledaný objekt, plní s *hrdinou* těžké a složité úkoly, chrání ho před újmou a neštěstím, skrývají ho před pronásledovateli a dávají mu s pomocí kouzel nové vzezření. Propp rozlišuje tři druhy *pomocníků* – univerzální (plní všechny funkce), dílčí (jsou schopni splnit jen některé funkce) a specifické (plní pouze jednu vybranou funkci). (PROPP 2008: 42–68) Vzhledem k vystižení charakteristických rysů *pomocníka* u mnohých v této práci zpracovaných postav se budeme v následující podkapitole zabývat samostatnou analýzou pouze jednoho, ale za to nejpozoruhodnějšího z Taranových *pomocníků* – Medwyna.

---

<sup>29</sup> Znakové hůlky jsou tři dlouhé tyče z jasanového dřeva s vyrytými symbolickými zaklínadly.

### 1.4.1 Medwyn

*Medwyn, prastarý strážce a ochránce živé přírody* (ALEXANDER 2005: 369), je zřejmě nejstarším obyvatelem Prydainu. V sáze je popisován jako statný svalnatý muž s šedýma očima, dlouhými bílými vlasy a mohutným plnovousem. Podobně jako Dallben představuje i on prototypické ztělesnění archetypu **moudrého starce** – oplývá životní moudrostí, vhledem a intuicí, vyzařuje z něj klid, přirozená autorita, fyzická síla a duševní energie (HOPCKE 1994: 107). Zároveň též rozumí zvířecí řeči a disponuje výjimečnými léčitelskými schopnostmi.

Prvotní zkazky o Medwynovi, příteli a znalci všech prydainských zvířat, poskytuje Taranovi lord Gwydion při jejich prvním společném setkání. Na základě válečnickových slov zjišťujeme, že stařec obývá malebné údolí na úpatí Pohoří orlů. Původ tohoto údolí nám Taran objasňuje poté, co jej společníci náhodně nalézají během cesty do Caer Dathylu, nejvznešenějšího sídla celého Prydainu. Z mladíkova vyprávění se dozvídáme, „že když před dávnými věky zaplavily Prydain černé vody, Nevvid Nav Neivion postavil loď a naložil na ni po jednom páru od každého živého tvora. Později vody opadly a loď se postavila na pevninu – nikdo neví, kde to bylo. Zvířata, která se bezpečně vrátila do svého světa, si však to místo zapamatovala a jejich potomci na ně nikdy nezapomněli.“<sup>30</sup> (ALEXANDER 2004: 91) S přihlédnutím k připojenému příběhu není sebemenších pochyb o tom, že se Alexander při vytváření postavy Medwyna inspiroval příběhem biblického Noa. Jak je všeobecně známo, byl to právě Noe, poslední spravedlivý a poctivý člověk na Zemi, koho Bůh pověřil postavením obrovské archy, jež měla pojmout nejen celou jeho rodinu, ale též sedm párů od všech čistých a jeden pár od všech nečistých živočišných druhů. Na ní měl Noe společně s rodinou a vybranými živými tvory přečkat Bohem seslanou potopu světa,

---

<sup>30</sup> Taran v díle líčí Medwynovo údolí jako učiněný zvířecí ráj; sám Medwyn jej však vnímá spíše jako útočiště, kam se mohou živočichové uchýlit v případě nejvyšší nouze či potřeby, a kde se jim vždy dostane všeho, oč požádají. Protože se Medwyn snaží v údolí udržovat klid a mír, je toto blažené místo svárlivé lidské rase navždy zapovězeno a stezka do něj vedoucí je známa pouze zvířatům.

jež měla zahubit veškerý zkažený pozemský život. Poté, co voda po sto padesáti dnech opadla, spočinula archa na pohoří Ararat (BIBLE 2009: Genesis 6,9–8,4). Spojitost s vyličeným starozákonním příběhem umocňuje rovněž samotná podoba údolí – „[...] než si Taran stačil uvědomit, co se děje, ocitli se náhle v zeleném, slunečním svitem zalitém údolí. Na všech jeho stranách se zdvihaly zdánlivě neprostupné hory. Vzduch zde uvnitř byl příjemnější a vítr ztratil svou štiplavost, země před nimi byla pokrytá kobercem bujné a měkké trávy. [...] Na příkrém svahu za chaloupkami spatřil něco, co na první pohled považoval za vyrovnané řady kmenů pokrytých mechem. Když na ně pohlédl pozorněji, s překvapením zjistil, že spíše připomínají zvětralé žebroví a trámovou konstrukci dlouhé lodi. Dřevo bylo téměř celé zakryté hlínou a zarostlé trávou a lučnými květy, které ještě víc přispívaly k jeho zamaskování, takže se zdálo, jako by bylo součástí samotné hory.“ (ALEXANDER 2004: 86–87) Posledními náznaky, odkazujícími k biblické předloze, mohou být též již zmíněné Medwynovo stáří, případně jeho zevnějšek (v Genesis 7,6 je psáno, že Noemovi bylo v době potopy šest set let – je tedy pravděpodobné, že vypadal podobně jako Medwyn) a také jeho vegetariánství (před potopou světa se lidé vyhýbali konzumaci masa<sup>31</sup>).

Medwyn je vzorovým příkladem *pomocníka* – disponuje magickými schopnostmi, společníci se s ním během své cesty setkávají čirou náhodou a on jim v nouzi nezištně nabízí svou pomoc. Vlivem událostí se z něj v konečném důsledku stává dvojí, antagonistický *pomocník* – vědomý a bezděčný. Vědomým *pomocníkem* se Medwyn stává již v prvním díle ságy ve chvíli, kdy poskytuje Taranovi a jeho přátelům útočiště před Arawnovými služebníky, jejich pronásledovateli. Role bezděčného *pomocníka* je naopak starci přisouzena až v poslední knize pentalogie na

---

<sup>31</sup> V Genesis 1,29 se píše: *Bůh také řekl: „Hle, dal jsem vám na celé zemi každou bylinu nesoucí semena i každý strom, na němž rostou plody se semeny. To budete mít za pokrm.“* (BIBLE 2006: Genesis 1,29)



základě nepřímé záchrany Eilonwy a Gurgiho (srov. PROPP 2008: 66–67).<sup>32</sup>

## 1.5 Dárce

Další specifickou postavou, s níž se *hrdina* na své pouti setkává, je *dárce*. *Hrdina* jej obvykle náhodně potkává v lese nebo na cestě a získává od něj určitý, zpravidla kouzelný prostředek, který mu pomáhá překonávat různé nástrahy a umožňuje mu likvidovat neštěstí. Kouzelný prostředek (zvíře, předmět obsahující kouzelné pomocníky, artefakt obdařený magickou mocí, výjimečnou schopnost) však *hrdina* nezískává hned; *dárce hrdinu* nejdříve podrobuje rozličným zkouškám (požaduje po něm prokázání služby, prosí ho o osvobození či o slitování), v nichž testuje jeho charakter.<sup>33</sup> Pokud *hrdina* ve zvolené zkoušce obstojí, je mu kouzelný prostředek *dárce* zpravidla předán přímo. Někdy může být *hrdinovi* prostředek pouze ukázán či nabídnut k výměně nebo ke koupi, jindy jej *dárce* před *hrdinovými* očima sám zhotovuje. Občas se k prostředku *hrdina* též dostává náhodně, prostředek se mu zjevuje sám od sebe, či je *hrdinou* vypit nebo sněden. V příbězích se můžeme setkat se dvěma typy *dárců*. První typ představují *dárce* přátelští, tedy ti, kteří *hrdinovi* poskytují kouzelný prostředek dobrovolně. Druhý typ je reprezentován *dárce* nepřátelskými a oklamanými. Tito *dárce* vydávají *hrdinovi* prostředek nedobrovolně, *hrdina* jim ho odnímá či odcizuje (PROPP 2008: 38–44). V naší práci podrobíme detailnějšímu rozboru dva z prydainských *dárců* – Gwydiona a Adaona.

---

<sup>32</sup> V době, kdy Prydain čelil annuvinské hrozbě, zmobilizoval Medwyn všechny své zvířecí přátele k obraně země. Části z nich, vlčí smečce, se na poslední chvíli podařilo zabránit družině lapků, aby Taranovy společníky zavraždili. Protože nebyla starcova pomoc primárně zacílená ani na jednoho z mladíkových přátel, stal se z Medwyna v podstatě též bezděčný *pomocník*.

<sup>33</sup> S takřka totožným vymezením postavy *dárce* se můžeme setkat i u Josepha Campbella; on jej však ve svém díle *Tisíc tváří hrdiny* označuje jako *ochránce* či *nadpřirozeného pomocníka* (CAMPBELL 2000: 72–74).

### 1.5.1 Gwydion

Lord Gwydion, nejmocnější a nejslavnější hrdina celého Prydainu, je jedním z čelních představitelů prydainské aristokracie, tzv. Doniných synů.<sup>34</sup> V sáze je tento válečný náčelník krále králů Matha Taranem přirovnáván k vlkovi nejen na základě svých schopností (je zdatným stopařem; dokáže se obratně a neslyšně pohybovat; je velmi obezřetný a všímavý; ostatní postavy ve fikčním světě jej, podobně jako Dallbena, vnímají jako přirozenou autoritu), ale zejména díky svému zevnějšku – „*Cizinec měl střapaté prošedivělé vlasy, podobné vlčí hřívě. Oči měl hluboko posazené a protkané zelenými žilkami. Slunce a vítr ošlehaly jeho široký obličej, opálily ho dotmava a rozryly vějířky drobných vrásek.*“ (ALEXANDER 2004: 16)

Lord Gwydion funguje ve většině knih<sup>35</sup> jako hybatel děje – organizuje a vede pátrání po Hen Wen, po Černém Crochanu i po unesené princezně Eilonwy, a nakonec poté, co se sám stává králem králů Prydainu,<sup>36</sup> též plánuje konečný útok na Annuvin. Ze všech Alexanderových postav se právě lord Gwydion nejvíce přibližuje prototypu keltského hrdiny-válečníka – je urozeného původu, zastává klíčové postavení ve vojenské hierarchii, v mnoha ohledech je pro ostatní válečníky vzorem – je moudrý, rozvážný, statečný, čestný, skromný, nezištný a nezlomný; myslí více na druhé než na sebe; chová se většinou shovívavě a velkomyslně i vůči svým protivníkům; takřka všichni bojovníci se mu snaží připodobnit a touží po jeho uznání (srov. HAMILTONOVÁ – EDDY 2009: 64–65). Nad ostatními podobně společensky postavenými charaktery vyniká Gwydion

---

<sup>34</sup> Donini synové a dcery jsou potomky lady Don a jejího chotě, slunečního krále Belina. Před dávnou dobou připluli do Prydainu na zlatých korábech z Říše léta a zabránili Arawnovi zmocnit se Země živých. Protože však nebezpečí ze strany Pána smrti hrozilo prydainským obyvatelům i nadále, vybudovali si pevnost v Caer Dathylu, z níž sledovali situaci v Annuvinu. Pokaždé, když Prydain čelil Arawnově hrozbě, zmobilizovali se Donini synové k jeho obraně.

<sup>35</sup> Výjimku tvoří čtvrtý díl pentalogie, v němž se Taran vydává hledat „sám sebe“.

<sup>36</sup> Při bitvě o Caer Dathyl zabili synové kotle krále králů Matha. Gwydion, Donin princ, se stal Mathovým nástupcem.

svou morálkou – na rozdíl od Morganta, Ellidyra či Pryderiho<sup>37</sup> nepodléhá skrytým tužbám temné stránky své osobnosti ani Arawnovým či Achreniným příslibům získání moci a vždy jedná v nejlepším zájmu celého Prydainu. O jeho mravní výjimečnosti svědčí i fakt, že je po dlouhou dobu jediným člověkem, který dokáže bez újmy vytasit ohnivý meč Dyrnwyn, prisouzený výhradně osobě ušlechtilého srdce. I přes veškeré své zásluhy musí kvůli dávné věštbě po Arawnově smrti spolu s ostatními příslušníky Donina rodu a několika dalšími postavami navždy opustit Prydain a odplout zpět do Říše léta, nádherné země, v níž se každému dostane všeho, po čem jeho srdce touží, a v níž nikdo nepozná neštěstí, utrpení ba ani smrt. Opuštěním Prydainu se lord Gwydion zříká světa smrtelníků a dostává se „*mimo hranice života a také mimo hranice mýtu*“ (CAMPBELL 2000: 310). V Campbellově optice se tak stává *hrdinou-světcem*.

S přihlédnutím k ostatním charakterům můžeme lorda Gwydiona klasifikovat jako postavu kumulující největší množství rolí v jedné osobě. V sáze se s ním tak postupně můžeme setkat ve čtyřech rolích příznačných pro fantasy literaturu – v roli prince (a později i krále), válečníka a mága (ovládá nejjednodušší kouzla, rozumí řeči všech zvířat) a ve dvou Proppem stanovených pohádkových rolích *pomocníka* (disponuje určitými magickými schopnostmi; náhodně se setkává s Taranem v lese; zabíjí Rohatého krále, a zachraňuje tak mladíkovi život; provází jej neznámými končinami) a *dárce* (Gwydion dává Taranovi šedého hřebce Melynlese, Eilonwy magický zlatý prsten s drahokamem, Fflewddurovi nezničitelnou harfovou strunu, Gurgimu kouzelný bezedný váček s potravou a Dolimu umění neviditelnosti). (srov. PROPP 2008: 38, 66) S rolí Proppova *pomocníka* se pak částečně kryje Campbellova role *posla*. *Posel* ohlašuje *hrdinovi* životní změnu, stává se jeho průvodcem v novém, neznámém prostředí, nechává se jím poznat. S *hrdinou* se zpravidla střetává na děsivém, tajuplném místě; navození úzkostné atmosféry mnohdy napomáhá též odpudivý, hrozivý či zdánlivě všední vzhled *posla* (CAMPBELL 2000: 58–62). Nejinak je tomu

---

<sup>37</sup> Tyto postavy budou rozpracovány v následujících podkapitolách.

i v *Kronikách Prydainu*. Taran se s Gwydionem, *zvěstovatelem dobrodružství* a nové životní etapy, poprvé setkává v temném lese. Přestože Taranovi Gwydion odkrývá svou identitu, odmítá mladík kvůli princovu prostému oblečení zpočátku uvěřit, že před ním stojí příslušník Donina rodu.<sup>38</sup> Jakmile se však přesvědčuje o pravdivosti válečnickových slov, nechává se jím vést a začíná s ním objevovat nepoznaný svět za hranicemi domova.

Mnohé čtenáře Alexanderovy ságy může jistě překvapit, že Gwydion, předložený nám v *Kronikách Prydainu*, charakterově příliš nekoresponduje se svým mytologickým předobrazem, zachyceným ve velšských pověstech. Ve čtvrté větvi *Mabinogi* je Gwydyon<sup>39</sup> prezentován jako obratný vypravěč, úskočný manipulátor, nadaný kouzelník a šikovný švec.<sup>40</sup> V pověstech se proslavil zejména dvěma činy. Lstí podnítil válku mezi svým strýcem Mathem, synem Mathonwyovým a Pryderim, synem Pwyllovým, aby umožnil svému bratrovi Gilvaethwovi násilím se zmocnit nádherné Goewin, panny, v jejímž klíně spočívaly v době míru Mathovy nohy.<sup>41</sup> V souboji muže proti muži pak sám s pomocí kouzel a příznaků Pryderiho zabil. Math, rozhořčený počínáním svých synovců, proměnil za trest oba bratry postupně v jelena a laň, divokého kance a svini, vlka a vlčici a přinutil je v každé jejich podobě zplodit potomka. Po uplynutí tří let navrátil Math svým synovcům původní lidskou podobu a přijal je zpět ke dvoru. Lstí Gwydyon rovněž zachránil nechtěného syna své sestry Aranrod, kterou později donutil s využitím kouzel a triků dát chlapci jméno (Lleu Llaw Gyffes) a zbroj. Spolu se svým strýcem Mathem pak mladíkovi vykouzlili z květu dubu, kručinky a tavníku překrásnou manželku Blodeuwedd a pověřili ho

---

<sup>38</sup> Oděv postavy není v tomto případě v souladu s jejím sociálním postavením, slouží jí za převlek (HODROVÁ 2001: 560).

<sup>39</sup> Zachováváme podobu jména uvedenou v *Mabinogi*.

<sup>40</sup> I Alexanderův Gwydion se v *Kronikách Prydainu* po určitou dobu vydává za ševce.

<sup>41</sup> Aby mohl Math v době míru existovat, musely dle pověsti jeho nohy neustále spočívat v klíně neposkvrněné panny (VILIKOVSKÝ 1995: 57).

správou okresu Dinodig (VILIKOVSKÝ 1995: 57–70). „*Naposledy zasáhl Gwydyon do Lleuova osudu, aby se pomstil Blodeuwedd a Gronwu Pebyrovi, kteří usilovali o Lleuův život. Lleua zbavil kouzelnou hůlkou podoby nemocného orla a nevěrnou Blodeuwedd proměnil bez slitování v sovu.*“ (VLČKOVÁ 2002: 134) Ani Gronwu Pebyr neunikl trestu; Lleu jej osobně proklál kopím.

### 1.5.2 Adaon

Adaon, syn nejvyššího barda Prydainu Taliesina, je jednou z mála postav, jejíž výskyt v příběhu je omezen pouze na děj jedné knihy pentalogie, konkrétně *Černého kotle*. Poprvé se s ním setkáváme v úvodní kapitole druhého dílu Alexanderovy ságy, kde vystupuje jako jeden z přizvaných účastníků válečné rady.<sup>42</sup> Autor jej líčí takto:

*„Taran viděl, že Adaon je vysoký muž s rovnými černými vlasy, které mu spadaly až na ramena. Držením těla prozrazoval, že je urozeného původu, jinak však byl oblečený jako obyčejný válečník a na oděvu neměl žádné ozdoby s výjimkou zvláště tvarované železné spony pod krkem. Oči měl šedé a podivně hluboké, jasné jako plamen, a Taran cítil, že Adaonovu uvážlivému a pátravému pohledu jen máloco unikne.“* (ALEXANDER 2004: 163)

Adaon je charakterizován jako jemný, laskavý, zdvořilý, skromný a odvážný člověk. Vyznačuje se hlubokou životní moudrostí, blízkým vztahem k umění i přírodě a výjimečnými léčitelstvími schopnostmi. Adaonovo silné citové a filozofické založení poukazuje na jeho výrazně rozvinutou vnitřní ženskou stránku, tzv. **animu** (SHARP 2005: 18).

V průběhu válečného tažení pověřuje lord Gwydion Adaona dohledem nad Taranem a jeho sokem Ellidyrem.<sup>43</sup> Přestože je

---

<sup>42</sup> Na začátku druhého dílu ságy svolává lord Gwydion do Caer Dallbenu zasedání rady, na něž jsou povoláni nejjudatnější válečníci z celého Prydainu. Členové shromáždění jsou pověřeni neodkladným úkolem – mají se společně vydat do Země smrti, odcizit jejímu pánovi Arawnovi zkázonosný kouzelný kotel, jenž vytváří „nesmrtelné“ neživé válečníky, a neprodleně jej zničit.

<sup>43</sup> O Ellidyrovi pojednává kapitola Nepravý hrdina.

Adaon během výpravy za Černým Crochanem zaměstnán neustálými roztržkami mezi oběma svými svěřenci, navazuje s Taranem hluboké přátelství. Právě jemu Adaon odhaluje střípky své minulosti a se svěřuje mu se znepokojivým snem, jenž se mu zdál noc před odjezdem:

*„Včera v noci se mi o nás o všech zdálo,“ prohlásil Adaon a zamyšleně přejel prsty po železné sponě u svého krku. „Tebe jsem viděl s nějakou černou bestii, která ti seděla na ramenou. Dávej si pozor, Ellidyre, protože jinak tě ta bestie pohltí,“ dodal a starostlivým tónem hlasu zjemnil drsnou povahu své rady.*

*„Bůh mě ochraňuj před prasáčky a snílky!“ načepýřil se Ellidyr a hlasitým výkřikem pobídl Islimach dál do čela kolony.*

*„A co já?“ zeptal se Taran. „Co ti ten tvůj sen prozradil o mně?“*

*„Ty,“ odpověděl Adaon po chvilkovém zaváhání, „tys byl plný žalu.“*  
(ALEXANDER 2004: 156–157)

Adaonova prorocká vize funguje v příběhu jako silný anticipační prvek, jenž předznamenává budoucí vývoj děje. Ellidyrova „černá bestie“, symbolizující personifikovanou pýchu a nezkrotné ambice, ovládá prince po celou dobu hledání Černého Crochanu, až ho nakonec zcela pohlcuje. Ve chvíli, kdy si Pen-Llarcauův syn uvědomuje důsledky svého jednání, direktivně podřízeného destruktivní touze „černé bestie“, odhodlává se k radikálnímu činu – z vlastního rozhodnutí ukončuje svůj život, a osvobozuje se tak od démona, jenž byl nedílnou součástí jeho osobnosti.

Ve snu Taliesinova syna se zrcadlila rovněž budoucnost krále Morganta z Madoku. Adaon v něm viděl válečníky objíždějící kolem panovníkova zlomeného meče, který ronil krev (ALEXANDER 2004: 163). V poslední kapitole *Černého kotle* se Morgant utkává v boji na život a na smrt s králem Smoitem. Pod nápořem Smoitova útoku se Morgantův meč potřísněný krví láme, a panovník sám nakonec svému soupeři v souboji podléhá. Hold padlému válečníkovi vzdávají ostatní bojovníci kroužením okolo jeho mrtvého těla. V Morgantově případě se tak Adaonovo vidění vyplňuje doslovně.

Prostřednictvím svého snu předpovídá Adaon také vlastní smrt:

„Viděl jsem sám sebe na lesní mýtině, a přestože všude kolem panovala zima, bylo tam teplo a svítilo tam slunce. Ptáci zpívali a z holých skal vyrážely květy.“ (ALEXANDER 2004: 189)

Adaonův osud, přisouzený mu nevědomky Taranem,<sup>44</sup> se naplňuje během cesty do bažin Morvy. V souboji s annuvinským lovcem zachraňuje Taranovi život, sám je však smrtelně raněn. Před smrtí odkazuje Taranovi svůj nejcennější majetek – klisnu Lluagor, léčivé byliny a magickou železnou sponu, kterou mu darovala jeho snoubenka Arianllyn<sup>45</sup> (ALEXANDER 2004: 192). Poté, co Taran jeho dary přijímá, umírá spokojen na prosluněné lesní mýtině. Svou roli *dárce* tedy naplňuje až na sklonku života.

Stejně jako v *Kronikách Prydainu* je i v keltských pověstech Adaon (ve waleštině Afaon či Avaon) zmiňován jako syn nejvyššího waleského barda a básníka Taliesina. Role obou postav přisouzená jim mytologií tedy zůstává zachována i v Alexanderově sáze.

## 1.6 Škúdce

*Škúdce* představuje vedle *hrdiny* nejdůležitější postavu příběhu – jeho činnost umožňuje rozvinutí děje. „*Škúdce se*

---

<sup>44</sup> Když se společníci od příslušníka ušlechtilého národa Gwystyla dozvídají, že Černý Crochan je v držení jeho původních majitelek, čarodějnic Orddu, Orwen a Orgoch, musí Adaon jakožto vůdce družiny rozhodnout, zda bude výprava pokračovat za lordem Gwydionem do Caer Cadarnu, nebo se vydá pro kouzelný kotel do bažin Morvy. Adaon, vědom si pravého poselství svého snu, nechtěl, aby byl jeho úsudek ovlivněn touhou po návratu k milované ženě, a tak přenechal rozhodnutí na Taranovi. Taran, toužící po slávě a Gwydionově uznání, zvolil cestu do bažin Morvy.

<sup>45</sup> Sponu vyrobil v dávných dobách Menwy, syn Teirgwaeddův, první z bardů. Byl to rovněž on, kdo na ni vyryl značku bardů (tři hroty šípů symbolizující vědomosti, pravdu a lásku), a kdo ji naplnil sny, moudrostí a vizí (ALEXANDER 2004: 232–233). Spona svého nositele činila senzitivnějším, zbystřovala mu smysly a přinášela mu věštecké sny.

*objevuje v průběhu děje dvakrát. Poprvé se objevuje náhle, odjinud (přilétá, připlíží se apod.). Podruhé vstupuje do děje jako postava nalezená, obvykle v důsledku průvodcovství.“ (PROPP 2008: 69) Často na sebe bere jinou podobu za účelem oklamání hrdiny (hrdina jej později odhaluje), snaží se od hrdiny získat tajné informace, chce se zmocnit jeho samého či jeho majetku, uchyluje se k použití kouzelných prostředků, působí újmu nebo škodu některému ze členů hrdinovy rodiny (škůdce člena rodiny unáší, trýzní, očarovává, vězní či zabíjí atd.), pronásleduje hrdinu, vstupuje s ním do bezprostředního boje a nakonec je jím poražen, zabit či vyhnán; ve výjimečných případech je škůdci jeho provinění hrdinou odpuštěno (PROPP 2008: 31–55). V *Kronikách Prydainu* se setkáváme se třemi výraznými škůdci – s Arawnem, Achren a Mordou.*

### 1.6.1 Arawn

Arawn, často označovaný též jako Pán smrti či Pán Annuvinu, v díle vystupuje jako arcipředstavitel zla. Je to krutý, lstivý, manipulativní a úskočný temný mág, který celou svou bytostí touží převzít vládu nad Prydainem a usiluje o zotročení všech lidí a živých tvorů v něm. Jak explicitně vyplývá z jedné z jeho uvedených přezdívek, vládne ze svého vysokého trůnu ve tvaru lebky Annuvinu, Zemi mrtvých. Ve své annuvinské pevnosti hromadí a ukrývá uloupené poklady nedozírné hodnoty – zlato, klenoty, démanty, a zejména pak kouzelné nástroje a řemeslná tajemství,<sup>46</sup> která v dávných dobách usnadňovala prydainskému lidu každodenní život. Je postavou ryze zápornou a do určité míry též hypotetizovanou – ostatními charaktery jsme sice informováni o jméně této postavy, o jejích dominantních charakterových vlastnostech, činech a částečně i o její minulosti, nikdy však nepoznáváme její skutečnou tvář (srov. HODROVÁ 2001: 547–556). Po značnou část příběhu je jakýmsi pouhým přízrakem,

---

<sup>46</sup> Začarované nástroje zhotovil před dávnou dobou největší řemeslný mistr Prydainu Govannion Chromý. Byl to rovněž on, kdo odhalil a zaznamenal tajemství všech prydainských řemesel (ALEXANDER 2005: 147–148).



jakousi neviditelnou hrozbou vznášející se nad celým Prydainem a pronikající do všech jeho zákoutí. Přestože není postava Arawna po většinu příběhu nijak fyzicky přítomna, dociluje autor i tak v díle místy atmosféry strachu a hrůzy. Tyto nelibé pocity ve čtenáři vyvolávají Arawnovi takřka všudypřítomní služebníci, prostřednictvím nichž Pán Annuvinu po dobu své nepřítomnosti v Prydainu prosazuje svou moc. Těmito přísluhovači zla jsou:

- **Rohatý král** – v prvním díle pentalogie zastával roli Arawnova válečného vojevůdce. Protože nikdo neznal jeho pravé jméno, vysloužil si podle masky složené z lidské lebky a mohutného jeleního paroží, kterou si zakrýval tvář, tuto přezdívku. Vždy se zjevoval na mohutném černém hřebci. Tohoto silného, obrovitého válečníka, oděného pouze do karmínového pláště, se podařilo porazit lordu Gwydionovi až poté, co odhalil tajemství jeho jména.<sup>47</sup> *„Za Rohatým králem zaburácel čísi hlas. [...] Rohatý král zůstal nehybně stát se zdviženou paží. Na čepel jeho meče dopadl zářící blesk. Obr vzplál jako hořící strom. Jelení paroží se proměnilo ve dva karmínové pruhy, lebka se roztekla jako tavící se železo. Z hrdla Rohatého krále se vydral řev bolesti a vzteku. [...] Došlo k zemětřesení a Rohatý král hořel, až se, no, prostě rozpadl na kusy.“* (ALEXANDER 2004: 125–127)
- **Synové kotle** – němí, nelítostní a neúnavní válečníci zbavení veškeré lidskosti; zotročená těla padlých bojovníků, uloupená Arawnem z pohřebních mohyl a znovuoživená v magickém kotli, tzv. Černém Crochanu. V díle jsou popisováni jako monstrózní bytosti s mrtvolně sinalými obličejí, zapadlýma neživýma temnýma očima a zkřivenými ústy. Zpravidla bývají opásáni těžkými bronzovými kruhy, mívají náprsníky pobité

---

<sup>47</sup> *„Sebereš-li dost odvahy, abys zlu pohlédl do očí, prohlédl jeho skutečnou podobu a nazval je jeho pravým jménem, je proti tobě bezmocné a ty je dokážeš zničit.“* (ALEXANDER 2004: 132) Těmito slovy odkrývá Taranovi lord Gwydion tajemství, pomocí něhož se mu podařilo Arawnova vrchního velitele zahubit. Tento způsob přemožení protivníka se může zdát na první pohled poněkud zvláštní, avšak lidé v mnoha kulturách po celém světě věří, že pokud poznají pravé jméno svého nepřítele, mohou ho pomocí něho nejen ovládat, ale též zničit.

bronzovými pláty a z opasků jim visí černé řemeny bičů (ALEXANDER 2004: 35). Nenosí přilby ani štíty, neboť je nepotřebují – dle mínění postav ve fikčním světě jsou nesmrtelní. *„Arawn si je drží jako své strážce v Annuvinu, protože jejich síla ochabuje tím víc, čím déle a čím dál se vzdálí od svého pána. Čas od času však přesto některé z nich vysílá mimo Annuvin, aby plnili jeho nejbezohlednější úkoly.“* (ALEXANDER 2004: 30)

Jejich domnělá nesmrtelnost je Taranem vyvrácena v okamžiku, kdy mladík náhodně nalézá ohnivý meč Dyrnwyn a probodává jím srdce jednoho z neživých válečníků. V tu chvíli umírají spolu s probodnutým druhem i všichni ostatní synové kotle.

- **Annuiňští lovci** – nesmírně silní, rychlí a vytrvalí smrtelníci, kteří neznají únavu, hlad ani žízeň. Sdružují se do několikačlenných tlup, dorozumívají se prostřednictvím skřeků beze slov. Je možné je zabít, ale s klesajícím počtem lovců roste jejich síla, neboť po smrti jednoho z nich přechází jeho životní energie do zbývajících členů skupiny. Nosívali kazajky a dlouhé kamaše ze zvířecích kůží, za opasky mívali zastrčené dlouhé nože. *„Jsou to ti nejhanebnější ze všech válečníků, kteří zradili svoje druhy, vrazi, kteří zabíjejí pro pouhé potěšení ze smrti. Aby uspokojili nutkání vlastní krutosti, dobrovolně si vybrali Arawnovu říši a zaslíbili se do jeho služeb krvavou přísahou, kterou ani oni nedokážou porušit.“* (ALEXANDER 2004: 161) Na znamení této přísahy mají na čele nadosmrti vypálený rudý cejch se symbolem Arawnovy moci.

Drtivá většina annuviných lovců zahynula díky bravurnímu plánu trpaslíka Doliho v zaplavené rokli; zbývajcí lovci padli v závěrečné bitvě o annuvinou pevnost.

- **Gwythainti** – obrovští nestvůrní černí ptáci s krvavě rudýma očima, zakřivenými zobáky, velkými lesklými křídly a spáry ostrými a dlouhými jako dýky fungují v příběhu jako Arawnovi vrchní špehové a donašeči. O pohnuté minulosti těchto vzdálených příbuzných orlů, přezdívaných oči Annuvinu, se dozvídáme od Medwyna, prydainského strážce

všech zvířat – „*Kdysi, před dávnou dobou, byli stejně svobodní jako ostatní ptáci, byli dobromyslní a důvěřiví. Arawn je pomocí své úskočnosti přilákal k sobě a ovládl je svou mocí. Vyrobil pro ně železné klece, které jsou teď v Annuvinu jejich vězením. Muka, jimž gwythainty vystavil, byla nepopsatelně ohavná. Teď mu slouží, protože z něj mají hrůzu.*“ (ALEXANDER 2004: 89)

Stejně jako annuvinští lovci a synové kotle byli gwythainti v posledním díle ságy do jednoho vyhubeni.

- **Magg** – původně nejvyššího hofmistr monského<sup>48</sup> krále Rhuddluma tajně sloužící Arawnově bývalé manželce Achren, později Arawnův vyslanec. Pod slibem získání železné koruny Annuvinu pomohl Pánovi smrti získat meč Dyrnwyn a shromáždil pro něj obrovskou armádu, jež měla zničit Doniny syny a všechny, kdo jim přísahali věrnost. Ani on nepřežil finální střet dobře se zlem – zešílel a zemřel poté, co si na hlavu nasadil Arawnem slíbenou annuvinskou korunu – „*Triumfální smích nejvyššího hofmistra se změnil v divoké zavytí a Magg náhle horečně hmátl po železné obroučce, která mu svírala čelo. Taran s Fflewddurem vyjekli a ucouvli. Koruna se rozzářila jako žhavé železo v kovářské výhni. Magg se svíjel v agonii a marně se snažil uchopit žhavý kov, který teď už byl rozpálený doběla. Pak naposledy zaječel a zřítel se z trůnu.*“ (ALEXANDER 2005: 323)
- **Lord Pryderi** – Gwydionův dávný přítel, který zradil Donin rod ve chvíli nejvyšší nouze – v předvečer tažení na Annuin. Doniny syny, kteří od počátku spoléhali na pomoc jeho početné armády, vyzval ke kapitulaci, a poté, co se odmítli vzdát, srovnal se zemí jejich sídelní město Caer Dathyl. Podle svých slov se lord Pryderi přidal na Arawnovu stranu kvůli vlastnímu přesvědčení – věřil, že jedině Pán smrti dokáže ukončit nekonečné války mezi kantrevy,<sup>49</sup> jež narušují stabilitu Prydainu, a on sám tak prokáže zemi největší službu

---

<sup>48</sup> Na ostrově Mona se nachází jedno z dílčích prydainských království.

<sup>49</sup> Drobná královstvíčka, jimž samostatně vládou různí králové, podřízeni králi králů Prydainu.

tím, že mu pomůže jeho plán uskutečnit. Jakmile by války mezi vazaly skončily, plánoval Arawna sesadit a sám se chtěl ujmout vlády nad Prydainem, aby mohl dohlížet na udržování všeobecného „míru“ – snažil se zlo ukrýt pod zdánlivou maskou dobra. Záhubu přinesla lordu Pryderimu Kniha tří zjevení. Té se pokusil neuváženě zmocnit poté, co mu Dallben, kterému předtím neúspěšně usiloval v Arawnově zájmu o život, řekl, že je v ní předpovězena jeho smrt. Protože nebyl této knihy hoden, sežehl jej blesk, který z ní vystřelil ve chvíli, kdy se jí dotkl.

S většinou Arawnových služebníků se seznamujeme již v první knize pentalogie; s Arawnem samotným se naproti tomu setkáváme až v posledním díle ságy. Nezjevuje se nám však ve své pravé podobě, nýbrž v podobě jím zvoleného žijícího člověka či zvířete. Jak se dozvídáme od Achren, Arawnovy bývalé manželky, nemůže Pán smrti překročit hranice Annuvinu, aniž by neprošel metamorfózou, neboť by zemřel. Ani použití této schopnosti jej však plně nechrání před smrtí, – „*Vezme-li na sebe cizí podobu, nemá o nic větší sílu a schopnosti než ten, za koho se vydává. Je pak možné ho zabít jako kteréhokoli jiného smrtelníka.*“<sup>50</sup> (ALEXANDER 2005: 178) – a proto se k jejímu využití uchyluje jen v nejnaléhavějších případech – „*Svoji pevnost opouští pouze tehdy, hrozí-li mu nějaké naléhavé smrtelné nebezpečí, nebo domnívá-li se jako dnes, že možný zisk dalece převyšuje nezbytné riziko.*“ (ALEXANDER 2005: 178) Během závěrečné bitvy o annuvinskou pevnost na sebe bere Arawn cizí podobu hned dvakrát. Poprvé se Taranovi zjevuje jako lord Gwydion a snaží se ho pod příslibem získání nezměrné moci a bohatství svést na scestí. Taran však jeho lest odhaluje a neúspěšně mu usiluje o život. Pán smrti se mění v beztvary temný stín<sup>51</sup> a mizí mladíkovi z dohledu. Podruhé se již v podobě

---

<sup>50</sup> Jeho zranitelnost zřejmě představuje daň, kterou musel zaplatit Orddu, Orwen a Orgoch za získání Černého Crochanu.

<sup>51</sup> Jako **stín** označuje Jung jeden ze svých ústředních archetypů. **Stín** charakterizuje jako temnou, nevědomou a nepřiznanou inferiorní část **Já** daného jedince. Zahrnuje všechny pocity, myšlenky, fantazie, touhy, pohnutky, vlastnosti, schopnosti a způsoby jednání,

hada<sup>52</sup> pokouší Tarana uštknout; jeho útok však odvrací Arawnem zrazená Achren, která svým sebeobětováním zachraňuje mladíkovi život. Taran následně jediným sekem planoucího meče Dyrnwynu púlí hada vedví. „*Hadí tělo se kroutilo a jeho obrysy mizely. Na jeho místě se objevilo tělo muže v černém plášti, jehož uřatá hlava se překulila tváří k zemi. Hned na to ale i toto tělo ztratilo tvar a mrtvola se jako stín propadla do země. V místě, kde ležela, byla půda spálená a mrtvá, vyprahlá a protkaná prasklinami jako po velkém suchu. Pán smrti Arawn zmizel.*“ (ALEXANDER 2005: 326) Tím, že autor čtenáři nikdy neodhalil Arawnovu skutečnou tvář, neumožnil mu přeneseně rovněž odkrýt pravou tvář samotné smrti či samotného zla.

Důvod k zařazení Arawna do kategorie *škůdců* je z jeho výše uvedené charakteristiky zcela zjevný – Pán smrti je *škůdcem* ze samé své podstaty. Veškeré jím vyvíjené aktivity jsou zacíleny v neprospěch druhých lidí, působení škod, bolesti a neštěstí je smyslem jeho života. Nezná slitování, neštítí se ani těch nejohavnějších činů – vytvářením gwythaintů a synů kotle narušuje přirozený řád přírody, neváhá přikročit k použití násilí, své oběti s radostí mučí či vraždí. Objevuje se u něj rovněž většina funkcí, které Propp *škůdcům* přiřkl – na scéně se pokaždé objevuje náhle a bez varování; vždy na sebe bere cizí podobu, pomocí níž oklamává své nepřátele; lstí se snaží odcizit meč Dyrnwyn jeho právoplatným majitelům; přímo či nepřímo usiluje několika postavám o život; střetává se s Taranem v přímém souboji a umírá jeho rukou (srov. PROPP 2008: 31–47).

---

které jsou společností považovány za nežádoucí a odsouzeníhodné (nutkání páchat zlo, působit bolest, intolerance, sobectví, krutost, chamtivost, závist, žárlivost, nenávisť, pýcha či pomstychtivost). (MÜLLER – MÜLLER 2006: 386)

<sup>52</sup> Domníváme se, že tuto podobu autor ne zvolil náhodou, neboť vlivem Bible bývá had nejčastěji spojován se Satanem, původcem všeho zla. Nejen v křesťanství, ale i v ostatních náboženstvích a kulturách vyvolává had převážně záporné konotace – je vnímán jako odvěký symbol zla, smrti, hříchu, temnoty, závisti, lstivosti, klamu a falše, ale též moudrosti, plodnosti, regenerace a nesmrtelnosti (HALL 2008: 149–150; LURKER 2005: 142–143). Pro zajímavost můžeme uvést, že částečně hadí podoby nabývá rovněž lord Voldemort v okamžiku svého znovuzrození (ROWLINGOVÁ 2003: 502)

Jméno samotné postavy i jejího království si Alexander vypůjčil z *Mabinogi*, souboru keltských pověstí.<sup>53</sup> V něm Arawn vystupuje v nám dobře známé roli – je králem Annwvnu neboli Zásvětí. Od prydainského Pána smrti se však v mnohém odlišuje – v uvedeném mytologickém cyklu není vykreslen v tak negativním světle, nesnaží se ovládnout svět živých, nestřeží si žárlivě své území, nemá rovněž žádné služebníky. Jediné, co oba jmenovce kromě jejich úřadu spojuje, je schopnost měnit dle libosti svou podobu. Té mabinogský Arawn využívá ve chvíli, kdy si s Pwyblem, králem dyvedským, mění na jeden rok své pozice. Po uplynutí sjednaného období se oba panovníci znovu ujímají vlády nad svými územími. Z vděčnosti za věrné služby a odstranění konkurenta Havgana prohlašuje Arawn svého přítele Pwylla spoluvládce Annwvnu (VILIKOVSKÝ 1995: 5–10).

### 1.6.2 Achren

*„Na protějším konci sálu, na trůnu vyřezaném z černého dřeva seděla žena. Dlouhé vlasy se jí ve světle pochodní stříbřitě leskly, tvář měla mladou a krásnou a její bledá pleť působila nad karmínovým hávem ještě bledším dojmem. Kolem krku jí visely náhrdelníky plné drahokamů, zápěstí jí obtáčely náramky s klenoty a blikavé plameny pochodní se odrážely od silných prstenů.“* (ALEXANDER 2004: 37) Těmito slovy nám Taran představuje temnou čarodějkou Achren, Arawnovu bývalou manželku.

Achren patří k postavám s nejpropracovanější osobní historií. Jak se dozvídáme z jejího vlastního vyprávění, vládla Prydainu a Annuvinu tvrdou rukou dávno předtím, než se v zemi usadili Donini synové. Poté, co do země přišel Arawn, pojala jej za manžela a učinila z něj krále Annuvinu. Jakmile ho naučila všem kouzlům, která sama ovládala, a ukázala mu tajnou cestu k moci, sesadil ji z trůnu a odvrhl ji. Zapuzená Achren se po této zradě

---

<sup>53</sup> Mnohé čtenáře Alexanderovy ságy může jistě překvapit, že v *Mabinogi* je, na rozdíl od *Kronik Prydainu*, Arawn zmiňován pouze okrajově; setkáváme se s ním takřka výhradně na samém začátku zmíněného waleského mytologického cyklu.

uchýlila do Spirálového hradu, ležícího nedaleko Annuvinu, a zapřísahala se, že se Arawnovi pomstí. Aby však mohla svůj záměr uskutečnit, potřebovala obnovit své upadající magické síly. Rozhodla se proto unést novorozenou llyrskou princeznu Eilonwy, s jejíž pomocí měla získat nazpět svou ztracenou moc a někdejší „slávu“. Až do Taranova příchodu držela princeznu na svém hradě, vydávala se za její tetu a zasvěcovala ji do tajů kouzel. Vzhledem k jejich výrazně oboustranně podmíněnému vztahu není překvapivé, že to byla právě Eilonwy, kdo Achren uštedřil její nejcitelnější porážky – připravila ji o Spirálový hrad a meč Dyrnwyn a nakonec i o její veškerou zbývající moc.<sup>54</sup>

Po neúspěšném pokusu o sebevraždu<sup>55</sup> se Achren odebrává do Caer Dallbenu, kde se její chování razantně proměňuje – ze lstivé, panovačné, proradné, výbušné a velmi nebezpečné čarodějnice se stává poslušná, zamlklá a na první pohled zlomená žena. Touha pomstít se Arawnovi, její takřka celoživotní motivace, však v ní i zde stále přetrvává. Když se jí poté naskýtá možnost svého bývalého manžela pokořit, nenechává si tuto šanci uniknout a sama se tajně vydává do Annuvinu. V Zemi mrtvých pak vykonává svou pomstu – odvrací Arawnův útok na Tarana,

---

<sup>54</sup> Osudy těchto dvou ženských postav jsou úzce provázané – Achren Eilonwyným únosem nepřímo zapříčiní smrt její matky; unesená Eilonwy se v Achrenině pevnosti setkává se svým budoucím chotěm Taranem; Eilonwy vynesením Dyrnwynu z pohřební síně nevědomky zavíná zhroucení Spirálového hradu; při pokusu znovu získat svou moc Achren nechtěně donutí Eilonwy se vzdát jejího kouzelnického dědictví, zatímco dívka jí svým rozhodnutím připravuje o veškeré magické schopnosti, a znemožňuje jí tak převzít vládu nad Prydainem. Poté, co se Eilonwy vrací zpět na Monu, zastává Achren v Caer Dallbenu její povinnosti. A konečně svým sebeobětováním Achren zachraňuje Eilonwyna budoucího manžela, čímž částečně splácí svůj dluh vůči ní. Zároveň můžeme pozorovat zřetelnou polaritu těchto dvou postav – Achren obecně představuje zlo a Eilonwy dobro; Achren se snaží za každou cenu získat nazpět svou ztracenou moc, kdežto Eilonwy se jí vzdává ve prospěch svých přátel; Achren symbolizuje temnou minulost Prydainu a Eilonwy její světlou budoucnost; Achren touží svého bývalého manžela zabít, zatímco Eilonwy by pro Tarana obětovala vlastní život; Achreninou motivací je nenávisť, Eilonwynou naopak láska atd.

<sup>55</sup> Achren se nedokázala vyrovnat se svou porážkou, cítila se ponížená, nechtěla být vyděděncem, toužila zemřít, a tak si pokusila probodnout hrud' dýkou; Gwydion jí však zabránil vzít si život, a nevědomky tak výrazným způsobem ovlivnil budoucnost celého Prydainu.

a umožňuje tak mladíkovi zasadit králi Annuvinu smrtelnou ránu. Po Arawnově smrti umírá spokojeně a se ctí i ona sama.<sup>56</sup>

Podíváme-li se na postavu Achren z hlediska psychoanalýzy, zjistíme, že představuje takřka prototypické znázornění odvrácené podstaty archetypu **velké matky**. Tento archetyp, zosobňující magickou autoritu ženství, „ukazuje „matku“ *Přírodu v jejím životadárném i pohlcujícím aspektu*“ (MÜLLER – MÜLLER 2006: 199). V Jungově podání má tedy **velká matka** duální, ambivalentní charakter – na jedné straně je tato prapůvodní mateřská bohyně dobrotivá a tolerantní, podporuje růst a plození, poskytuje domov, bezpečí, pomoc, potravu a péči, na straně druhé však také vzbuzuje strach, zosobňuje vášeň, podsvětí, propast, neodvratitelnou záhubu a smrt (JUNG 1997: 192–193). Zhoubná podstata **velké matky** bývá nejčastěji znázorňována na postavách čarodějnic; nejinak je tomu i v Alexanderově sáze. I v ní zastává černokněžnice Achren roli jakési temné prapůvodní prydaínské „mateřské bohyně“, jež řídí chod země od počátku věků. Její citově chladné, nepřátelské založení se výrazně projevuje rovněž ve vztahu ke schovance Eilonwy, k níž se chová značně macešsky (drží ji ve své pevnosti, snaží se ji mít pod neustálou kontrolou, je na ni hrubá a fyzicky jí ubližuje). Celkově je Achren velmi temperamentní a výbušná, nechává se ovládat svými city, touží se znovu chopit vlády nad Annuvinem, Zemí mrtvých. V legendách se rovněž vypráví, že v dobách svého někdejšího panování vyžadovala krvavé oběti a své odpůrce i věrné poddané ráda mučila.

Po značnou část příběhu se Achren jeví být postavou jednoznačně zápornou, chová se jako typická *škůdkyně*<sup>57</sup> – k přelstění Tarana využívá svou krásu, vlídným chováním se ho snaží přimět, aby jí sdělil požadované informace, a když tak mladík z části učiní, uvrhne jej a lorda Gwydiona do žaláře; dvakrát unáší princeznu Eilonwy, vězní ji ve Spirálovém hradě,

---

<sup>56</sup> Arawn-had se zakouzl své bývalé manželce do hrdla. Achren podlehla následkům tohoto zranění.

<sup>57</sup> I Propp vnímá čarodějnice jako symboly negativní a zhoubné síly, jsou pro něj ukázkovým příkladem *škůdců* (PROPP 2008: 31).



trýzní ji a očarovává ji (srov. PROPP 2008: 31–34). Se ztrátou veškeré své moci se ze *škůdkyně* mění na *pomocníka* – nejdříve pomáhá Taranovi a jeho válečnickému oddílu najít nejrychlejší cestu do Annuvinu, posléze zachraňuje jemu samotnému život, a umožňuje mu tak porazit Arawna (srov. PROPP 2008: 66). V konečném důsledku musíme tedy postavu Achren hodnotit jako rozpornou, tzn. hříšnou, chybuující, ale napravitelnou (PETERKA 2007: 219).

S mytologickou Achren se můžeme setkat v jednom z příběhů waleské rukopisné sbírky *Myvyrian Archaeology of Wales*. V něm se vypráví o pouti Gwydiona a jeho bratra Amaethona do Annwvnu. Zde se Amaethon kvůli krádeži psa, srny a čejky utkává s Arawnem, králem Zásvětí, jemuž v boji sekundují muž s ženou, kteří jsou neporazitelní, dokud někdo nepozná jejich pravá jména. Stejně jako v případě Rohatého krále odhaluje i nyní totožnost obou osob Gwydion (nazývá je Branem a Achren), a zbavuje je tak jejich magické ochrany (BOTHEROYDOVI 1998: 14–15; VLČKOVÁ 2002: 20).

### 1.6.3 Morda

Černokněžník Morda je jednou z mála ryze záporných postav. Stejně jako Adaon či Ellidyr vystupuje i on pouze v jedné knize pentalogie, tentokrát však v *Taranu Poutníkovi*. První informace o mágovi nám poskytuje trpaslík Doli, proměněný v obrovského žabáka. S ním se Taran a jeho přátelé náhodně střetávají během cesty do Llawgadarnských hor. Od takřka polomrtvého přítele se společníci dozvídají, že za jeho metamorfózou stojí zlý černokněžník Morda. Protože se dosud žádnému jinému kouzelníkovi nepodařilo ušlechtilý národ jakkoliv začarovat, stal se pro něj Morda kvůli svým výjimečným magickým schopnostem největší hrozbou. V zájmu záchrany trpaslíků se společníci vydávají nebezpečného černokněžníka zastavit. Do Mordova světa, tvořeného nevzhledným nepravidelným stavením obehnaným vysokými neprostupnými trnitými zátarasy, jsou společníci

vtažení násilím prostřednictvím očarovaných provazů. Tváří v tvář černokněžníkovi jej Taran líčí jako odporně vyhlížejícího vyhublého muže s lysou hlavou, vyzáblou popelavou tváří, hluboko posazenýma ledovýma očima bez víček a bezkrevnými rty (ALEXANDER 2005: 70–71). Jak zjišťujeme dále, Mordův ohavný vzhled naprosto koresponduje s jeho osobností. Je krutý, bezcitný a nelítostný. Nadevše pohrdá lidskou rasou, přestože k ní sám náleží. Z retrospektivního příběhu, který společníkům vyprávěl, se dozvídáme, že se před dávnou dobou narodil jako člověk. Od lidí se však záhy odvrátil, odmítl mezi ně patřit, a tak se začal věnovat studiu čarodějných umění. Aby si zajistil dlouhověkost, rozhodl se s pomocí náhrdelníku princezny Angharad<sup>58</sup> vyplenit ukrytou pokladnici ušlechtilého národa, v níž se dle starobylých legend měly nacházet životadárné kameny, jež svému držiteli prodlužovaly život. Drahokamy sice nenašel, ale podařilo se mu zcela ovládnout moc llyrského klenotu, kterou plánoval využít k podrobení si celé lidské rasy. Taranovy společníky s ní přeměnil v hlodavce a mladíka samotného chtěl proměnit v červa. Uskutečnění mágova záměru se pokusil pasáček vepřů zabránit tím, že se na něj vrhl a proklál ho mečem; černokněžník však zůstal nezraněn, neboť jeho život nebyl uvězněn v jeho těle. Pomocí Angharadina náhrdelníku totiž Morda odčerpал z vlastního těla veškerou životní energii a přelil ji do svého malíčku, jenž si odřízl od ruky. Úlomek kosti poté uložil do malé hranaté železné schránky, kterou uschoval do dutiny vykotlaného stromu. Jist si svou nezranitelností, pokusil se pasáčka vepřů začarovat podruhé; ani tentokrát se mu to však nezdařilo, neboť „*zápasil sám proti sobě*“ (ALEXANDER 2005: 78). Taran měl totiž v držení Mordův život – onen úlomek černokněžníkovy naleštěné kosti.<sup>59</sup> Ve chvíli, kdy mág zjišťuje, že jeho život spočívá v Taranových rukou, jsme

---

<sup>58</sup> Angharad z Llyru, Eilonwyna matka, zabloudila jednoho zimního večera do Mordovy lesní skrýše. Zmítaná horečkou a znavená dlouhotrvajícím hledáním své unesené dcerky, požádala černokněžníka o jídlo a přístřeší výměnou za klenot llyrského rodu – půlměsíc svírající průzračný drahokam neobvyklého tvaru na stříbrném řetězu, jenž dokázal ulehčit každé břemeno a usnadnit splnění všech úkolů. V tu dobu však již byla Angharad tak slabá, že nepřežila první noc (ALEXANDER 2005: 71–73).

<sup>59</sup> Společníci zapečetěnou schránku s Mordovou kůstkou náhodně našli v lese.

svědky jeho razantní proměny – z neohroženého a nadutého pána situace se stává ponížným sluhou žadonicím o milost. Slibuje mladíkovi, že pokud ho ušetří, naučí jej všem kouzlům, která ovládá, a daruje mu Angharadin náhrdelník. V nestřežený okamžik však Morda na Tarana znovu lstivě útočí a usiluje mu o život. V závěrečném zápasu kůstka pod ohromným tlakem obou soupeřů praská a černokněžník umírá. S Mordovou smrtí pozbývají platnosti i veškerá jeho kouzla a společníkům se navrácí jejich původní podoby. Na základě Taranova rozhodnutí se klenot llyrského rodu navrácí ke svým původním majitelům, trpaslíkům.<sup>60</sup>

Jak explicitně vyplývá z výše uvedené charakteristiky, má Morda mnoho společného s Arawnem, Pánem smrti – oba jsou si povahově velmi podobní, usilují o stejné cíle, ovládají magii, hynou Taranovou rukou, spadají do Proppovy kategorie *škůdců* a oba též představují příběhové realizace Jungova archetypu **stínu**.

V *Knize Taliesinově*<sup>61</sup> je Mordou nazýván jakýsi slepý stařec, kterého si bohyně Ceridwen najala na hlídání ohně hořícího pod magickým kotlem, v němž připravovala kouzelný nápoj moudrosti a inspirace pro svého ohyzdného syna Avagddu (CAMPBELL 2000: 182; HAMILTONOVÁ – EDDY 2009: 126).

## 1.7 Nepravý hrdina

*Nepravým hrdinou* označuje Propp ve svém teoretickém výkladu postavu, která si klade neoprávněné nároky za *hrdinovy* zásluhy. Obvykle se s ním setkáváme ve výchozí situaci pohádkového příběhu, ačkoliv se o něm při vypočítávání

---

<sup>60</sup> Po důkladné prohlídce Angharadina náhrdelníku Doli zjistil, že drahokam v něm zasazený pochází z říše ušlechtilého národa. Trpaslíci jej před dávnou dobou darovali princezně Regat, Angharadině matce, jako svatební dar. Když Angharad utekla z Caer Coluru za Eilonwyným otcem Geraintem, odnesla si klenot s sebou. Zhoubná moc drahokamu nad trpaslíky tedy spočívala v jeho původu.

<sup>61</sup> Rukopis ze 13. století, v němž se dochovaly básně a legendy barda Taliesina (CAMPBELL 2000: 183).

jednajících postav explicitně nehovoří. Okruh jednání *nepravého hrdiny* završuje jeho odhalení (PROPP 2008: 53–69).

V Alexanderově pentalogii je *nepravý hrdina* ztělesněn Ellidyrem, princ z rodu Pen-Llarcau.

### 1.7.1 Ellidyr

Příběh prince Ellidyra, syna Pen-Llarcauova, se odvíjí stejně jako v Adaonově případě pouze v rámci druhého dílu pentalogie, v *Černém kotli*. Z Dallbenových slov se dozvídáme, že Ellidyr je nejmladším synem starého zchudlého krále Pen-Llarcaua ze severních zemí, a že nedisponuje žádným majetkem, protože zbývající rodinné dědictví připadlo jeho starším bratrům (ALEXANDER 2004: 153). Válečného tažení za Černým Crochanem se účastní ze stejného důvodu jako Taran – z touhy po slávě a uznání. Taran jeho zevnějšek charakterizuje takto:

*„Jezdec, který k němu shlížel ze sedla, byl mladík jen o pár let starší než on sám. Měl žlutohnědé vlasy a černé oči posazené hluboko v bledém a povýšenecky se tvářícím obličejí. Oblečení měl sice vybrané jakosti, bylo však značně obnošené; plášť si proto úmyslně tiskl k tělu, aby zakryl ošuntělé svršky. Plášť samotný, jak Taran zaznamenal, byl pečlivě a úhledně povyspravovaný.“* (ALEXANDER 2004: 139)

Pro Ellidyra je příznačné značně impulzivní, pánovité a povýšenecké chování. Nad ostatními postavami vyniká nejen enormní fyzickou silou a zdatností, ale zejména svou nadutostí. Od členů výpravy si po celou dobu putování udržuje značný rezervovaný odstup; silný citový vztah má pouze ke své grošované klisně Islimach, jež je mu naprosto oddaná a v mnoha charakterových vlastnostech také velice podobná.

Z pohledu psychoanalýzy představuje Ellidyr Taranovu osobní projekci **stínu**. **Stín** je jedním z klíčových Jungových archetypů. Ztělesňuje temnou, odvrácenou, popřenou a potlačenou stránku lidské osobnosti a odráží nevědomé **Já** daného jedince. Obsahuje amorální charakterové rysy, chyby, slabosti, poklesky, nedostatky, vrozené schopnosti vykonávat zlo, pocity méněcennosti a izolace,

dětinské projevy, egoistické postoje, primitivní podlé činy a odsouzeníhodná přání (PUŠKÁROVÁ 2002: 47–49). Protože si Taran do Ellidyra od počátku projikuje vlastní odmítnuté negativní osobnostní rysy, vzniká mezi silná rivalita a otevřené nepřátelství. Vzájemně sebou pohrdají, snaží se nad druhým získat převahu, usilují o Gwydionovo uznání. Přestože Ellidyr cítí k Taranovi značné antipatie, zachraňuje mu několikrát život. Když je však nadosah vytyčený cíl výpravy, Černý Crochan, projevuje se naplno temná stránka Ellidyrové povahy. V záchvatu zuřivosti a šílenství se Pen-Llarcaův nejmladší syn násilím zmocňuje kouzelného kotle a pokouší se Tarana a jeho přátele zabít. Ve chvíli, kdy se začne neoprávněně vydávat za nálezce Černého Crochanu, se stává *nepravým hrdinou*, neboť si svou lží snaží nárokovat slávu a uznání za Taranovy zásluhy (srov. PROPP 2008: 53).

I přese všechny negativní charakterové vlastnosti a hanebné činy však nemůžeme prince z rodu Pen-Llarcau klasifikovat jako postavu jednoznačně zápornou. Jak se dozvídáme z jeho upřímné předsmrtné řeči, nepřiměl ho ke krádeži Černého Crochanu zlý úmysl, nýbrž pýcha (ALEXANDER 2004: 264). Je to právě pýcha, Ellidyrův vlastní osobní **stín**, symbolicky zhmotněný v podobě „černé bestie“, jež mu tvrdošijně sedí ramenou v průběhu veškerého jeho počínání a panovačně do něj zatíná své ostré drápy. Z područí „černé bestie“ se princ Ellidyr vymaňuje až v posledních okamžicích svého života, kdy se na pokraji smrti nezištně vrhá do zejícího jícnu Černého Crochanu, čímž kotel ničí a zbavuje ho jeho zhoubné magické moci.<sup>62</sup> Tímto aktem odčičuje Pen-Llarcaův syn své hříchy, opětovně nabývá ztracené cti a odvrací zkázu Prydainu – stává se z něj tudíž, jako z mnoha dalších postav v pentalogii, též *pomocník* (srov. PROPP 2008: 66). I jeho tedy musíme, stejně jako Achren, klasifikovat jako postavu rozpornou.

---

<sup>62</sup> V patnácté kapitole druhého dílu Alexanderovy ságy se totiž společníci od čarodějnice Orddu dozvídají, že Černý Crochan lze zničit jediným způsobem – vědomým a dobrovolným sebeobětováním člověka v jeho útrokách.

Islimach, zdrcená smrtí milovaného pána, ukončuje svůj život zběsilým skokem ze strže.

Při vytváření Ellidyrovy postavy vycházel autor z osudu keltského antihrdiny<sup>63</sup> Evnyssyena, syna Eurosswydda. V druhé větvi *Mabinogi* je Evnyssyen popisován jakožto krutý, svárlivý muž, jenž „*rozsévá neshody při každé příležitosti*“ (BOTHEROYDOVI 1998: 118). Negativní charakter této postavy je předurčen samotným jejím waleským jménem – do češtiny jej příznačně překládáme jako „Zlovolný“ (VLČKOVÁ 2002: 106). Je to právě Evnyssyenova zlá povaha, která dovádí Anglii a Irsko na pokraj zkázy. Z hněvu nad tím, že byla jeho nevlastní sestra Branwen provdána bez jeho svolení, zohyzdí všechny koně svého švagra, irského krále Matholwcha, čímž úmyslně zapříčiní rozbroje mezi Británií a Irskem. Aby si Bendigeidvran, Evnyssyenuv nevlastní bratr a anglický král, Matholwcha udobřil, daroval mu „*v náhradu za urážku stříbrný prut tak silný a tak vysoký, jako je on sám, a zlatou desku tak širokou, jako je jeho tvář.*“ (VILIKOVSKÝ 1995: 30) Kromě těchto darů dostal irský král též odpovídající počet nových koní z Bendigeidvranova stáda a kotel regenerace, jenž dokázal oživit padlé bojovníky. Stejně jako v případě Arawnových služebníků z Alexanderovy ságy, nebyli ani tito vzkříšení válečníci schopni mluvit. Protože byl Matholwch s odškodněním spokojen, spory mezi zeměmi načas utichly. Když však byl novým králem Irska ustanoven Branwenin a Matholwchův syn Gwern, hodil ho Evnyssyen z rozmaru zaživa do ohně. Zavraždění chlapce podnítilo rozpoutání nové války mezi ostrovy. Když Evnyssyen viděl, co způsobil, rozhodl se všechny své hanebné skutky odčinit zničením kotle regenerace, jenž Irům zajišťoval ve válce převahu nad Angličany. Vmísil se tedy mezi mrtvoly padlých irských bojovníků a nechal se s nimi hodit do kotle. V něm se pak roztáhl tak mohutně, „*až kotel praskl na čtyři kusy a jemu puklo srdce.*“ (VILIKOVSKÝ 1995: 38) Svým sebeobětováním dopomohl Angličanům ke konečnému vítězství.

---

<sup>63</sup> Antihrdinou zde nazýváme postavu zápornou, bez očitých kladných rysů. Touto poznámkou se vymezujeme proti Peterkovu literárnímu pojetí antihrdiny jako postavy pasivní, nehrdinské, nevýjimečné, stojící na okraji společnosti (PETERKA 2007: 218).

## 2. Souhrnná charakteristika prydainské společnosti

### 2.1 Kouzelníci kontra smrtelníci

Svět, do něhož nás Lloyd Alexander svými knihami zavádí, je světem bezesporu kouzelným. Setkáváme se zde s postavami disponujícími různorodými magickými schopnostmi (Arawn může dle libosti měnit svou podobu, Dallben ovládá živly, Medwyn s Gwydionem rozumí řeči všech zvířat, trpaslíci jsou schopni učinit se neviditelnými atd.), zvířaty či lidmi pozměněnými magickou činností (gwythainti, synové kotle, z mužíčka Glewa se po vypití lektvaru stal obr, divoká kočka Llyan po požití jednoho z dryáků zmohutněla a vzrostla do výšky dospělého koně) a zejména pak s množstvím artefaktů obdařených kouzelnou mocí (ohnivý meč Dyrnwyn, Fflewddurova pravdymilovná harfa,<sup>64</sup> Adaonova spona, Černý Crochan, Kniha tří zjevení, zlatý pelydryn, Gurgiho bezedný váček s potravou, Angharadin náhrdelník aj.). Přestože je Prydain skrz na skrz prodchnut magií, je světem, jenž ve skutečnosti patří lidem, tedy smrtelníkům bez kouzelnického nadání, kteří nad představiteli magie početně výrazně dominují. Absenci nadpřirozených schopností vyvažují nám představení zástupci lidí zpravidla svou výjimečnou zručností, pronikavým důvtipem, pílí a nezlomným duchem. Ani jim však není odepřena možnost nabývat magických předmětů – těch se ale jejich původní majitelé musí vždy vzdát vědomě a dobrovolně; v důsledku násilného odebrání by totiž ztratily veškerou svou kouzelnou moc.

Životy nejen lidí, ale též kouzelníků jsou v mnohých případech ovlivňovány, či přímo předurčovány dávno pronesenými věštbami; oba světy, lidský i kouzelný, se tedy navzájem prolínají, není mezi nimi žádná zratelná hranice. Lidé obývající fikční prostor Prydainu jsou s existencí magických předmětů i obyvatel s kouzelnickým nadáním obeznámeni, vnímají je jako

---

<sup>64</sup> Pokaždé, když si Fflewddur Fflam přibarvil realitu, několik strun na harfě prasklo.

přirozenou součást svého vlastního světa. V závěru ságy koexistence obou světů končí, kouzla začínají z Prydainu postupně mizet, zemi navždy opouští Donini synové a dcery spolu s Taranovými přáteli a čarodějnicemi Orddu, Orwen a Orgoch, nadobro se uzavírá říše ušlechtilého národa i Medwynovo údolí. Se zánikem kouzel končí „starý věk“ a započíná se „věk nový“, v němž se lidé stávají pány vlastního osudu.

## 2.2 Mužský versus ženský svět

Ve své pětidílné sáze nás Lloyd Alexander postupně seznamuje s osudy zhruba 40 literárních postav;<sup>65</sup> ženský svět je však reprezentován pouze sedmi z nich (princeznou Eilonwy, černokněžnicí Achren, čarodějnicemi Orddu, Orwen a Orgoch, Dwyvach Tkadlenou a monskou královnou Telerií). Alexandrem vytvořený Prydain je tedy světem, v němž výrazně dominují muži. Mužské charaktery zastávají v pentalogii různá společenská postavení – můžeme se zde tak setkat nejen s králi, princí, válečníky a čaroději, ale i s bardy, řemeslníky či farmáři. Kromě postav přirozených a nadpřirozených reprezentují mužský svět také postavy hyperbolizované – tvoreček Gurgi a trpaslíci (srov. PETERKA 2007: 221). Některé mužům prisouzené role mají na základě své výrazné specifčnosti unikátní nositele (Taran je pasáčkem jediné věštecké svině v celém Prydainu, Magg je nejvyšším hofmistrem monského krále, Medwyn ochraňuje všechna prydainská zvířata), jiné jsou obsazeny hned několika charaktery (takřka všichni muži jsou válečníky; v pozici krále králů se postupně vystřídají Math, Gwydion a Taran; magickými silami disponují Dallben, Gwydion, Arawn, Morda a Medwyn, umění bardů ovládá Taliesin spolu se svým synem Adaonem a Fflewddurem Fflamem atd.). Nejinak je tomu i v případě Proppem vymezených funkcí – funkce *hrdiny* plní jen Taran, *odesílatelovy* pouze Dallben, funkce *nepřavého hrdiny* výhradně

---

<sup>65</sup> V souladu s Peterkovou definicí postavy, „*bytosti v textu pouze zmíněné za postavy nepovažujeme*“ (PETERKA 2007: 217).



jen Ellidyr; naopak funkce *pomocníků* nacházíme u Medwyna, Ellidyra i Gwydiona, funkce *škůdců* u Arawna s Mordou a funkce *dárců* u Gwydiona a Adaona. Motivace mužských postav je v zásadě dvojí – postavy se zápornými charakterními rysy touží po moci a vládě, sledují své vlastní cíle, kladné postavy naopak usilují o dobro Prydainu, jednají v jeho zájmu a snaží se ho chránit. Až na výjimky si všechny mužské charaktery snaží udržet, popřípadě vydobýt svou čest, nejvýše ceněnou hodnotu fikčního světa.

Jak jsem již uvedla výše, jsou ženy v sáze zastoupeny minoritně, nedostává se jim tolik prostoru pro seberealizaci jako postavám mužským, a to i v případě ústřední hrdinky ságy Eilonwy, která se neobjevuje ve čtvrté, a téměř ani ve třetí knize pentalogie. Značně redukovaný počet ženských postav autor vyvažuje jedinečností jejich charakteru. Všechny vyobrazené ženské postavy jsou osobité, unikátní, odlišují se něčím od ostatních. Každá z těchto postav má specifickou motivaci – Eilonwy pohání kupředu její láska k Taranovi, Achren touží získat zpět svou ztracenou moc a chce se pomstít bývalému manželovi Arawnovi, monská královna Telerie usiluje o štěstí svého syna Rhuna, Dwyvach žije svou prací a čarodějnice Orddu, Orwen a Orgoch sledují výhradně své vlastní zájmy. I dominantní role ženských postav se, i když někdy pouze v jemných nuancích, liší – Eilonwy je jedinou llyrskou princeznou a následně též manželkou krále králů Prydainu; Achren je ženou, jíž zradil a sesadil z pozice vládkyně celé země její někdejší choť; pouze královna Telerie ztělesňuje ženu v roli matky<sup>66</sup> a de facto vládne jednomu z dílčích prydainských království; jen Dwyvach bravurně ovládá určité řemeslo a je jedinou ženou „z lidu“ a pouze čarodějnicím Orddu, Orwen a Orgoch svěřil Alexander role prydainských sudiček. I přes značně rozdílné pojetí jednotlivých ženských postav u nich můžeme najít některé společné rysy – Eilonwy, Achren, Orddu, Orwen a Orgoch disponují jistými

---

<sup>66</sup> Pro dílo je typické opominání rodinných vazeb. O existenci rodičů vybraných charakterů jsme zpravidla informováni pouze z jejich přídomků; o sourozencích ani jiných příbuzných se nedozvídáme obvykle nic.

magickými schopnostmi; sudičky spolu s Dwyvach v díle vystupují jako tkadleny a Eilonwy, Achren i Telerie jsou urozeného původu. U ženských charakterů nacházíme nejčastěji funkce *pomocníků* (Eilonwy a Achren) a *dárců* (Eilonwy, Orddu, Orwen a Orgoch); roli *královské dcery* naproti tomu plní pouze Eilonwy a *škůdkyně* výhradně jen Achren. Postavám Dwyvach a Telerie nejsou přisouzeny žádné z Proppem stanovených rolí.

Obecně můžeme říci, že v *Kronikách Prydainu* převažují postavy vedlejší, kladné, plošné, konstantní<sup>67</sup> a přirozené; v sáze se však můžeme setkat i s představiteli postav epizodických (Morda, Hevydd Kovář, Dwyvach Tkadlena, Telerie aj.), záporných, rozporných, plastických a vývojových (zejména Taran s Eilonwy), nadpřirozených (charaktery obdařené magickými schopnostmi) a hyperbolizovaných a s reprezentanty literárních typů („nalezenec“ Taran, moudrý stařec Dallben, černokněžník Arawn, čarodějnice Orgoch aj.). Všechny postavy předloženého světa jsou určeny svým zpravidla legendárním jménem, jsou beze zbytku fiktivní, vyjma Arawna náleží k postavám-definicím a příběhu se účastní jako jednající subjekty (srov. PETERKA 2011: 218–223).

### 2.3 Příklady intertextuality

S intertextualitou se v *Kronikách Prydainu* setkáváme takřka neustále. Velšskou mytologií se Lloyd Alexander inspiroval nejen při výběru vlastních jmen (Gwydion, Arawn, Pryderi, Achren, Adaon, Taliesin aj.) a místních názvů (Annuvin, Prydainem nazývají Walesané Británii, velšský název Mona slouží k označení ostrova Anglesey atd.), ale i při vytváření dílčích příběhových pasáží. Nevycházel však jen z keltského bájesloví; v jeho knihách nacházíme rovněž jisté paralely s *Biblí* (BIBLE 2006; BIBLE

---

<sup>67</sup> Převaha plošných a konstantních postav je dána jejich množstvím. Protože se s mnohými charaktery setkáváme takřka výhradně v rámci jedné knihy, není u nich duševní ani fyzický vývoj znatelný. Charakter většiny postav se průběhu díla nemění; pokud se určité postavy jeví být na první pohled kladnými či zápornými, zpravidla tento dojem jejich činy jen utvrdí.

2009), antickou mytologií (ZAMAROVSKÝ 1996), s *Pánem prstenů* Johna Ronalda Reuela Tolkiena (TOLKIEN 2003), či dokonce s pohádkami *Tři zlaté vlasy Děda-Vševěda* a *O třech přadlenách* Karla Jaromíra Erbena (ERBEN 1983). Naproti tomu určité Alexanderem využitě motivy a témata můžeme nalézt také v nedávno vydané sáze o *Harrym Potterovi* Joanne Kathleen Rowlingové.

V následujících podkapitolách se budeme zabývat intertextuální analýzou tří vybraných problémů – motivem plaváčka, postavami tří morvských čarodějnic a principem magické ochrany vlastního života.

### 2.3.1 Motiv plaváčka

Jak již víme z předcházející podkapitoly věnované Taranovu opatrovníku Dallbenovi, našly jej jednoho dne na okraji bažin Morvy v proutěném koši čarodějnice Orddu, Orwen a Orgoch, které se ho ujaly a daly mu domov a jméno. Podobný osud potkal i Plaváčka v pohádce *Tři zlaté vlasy Děda-Vševěda* Karla Jaromíra Erbena a biblického Mojžíše. Na rozdíl od Dallbena, jehož kořeny Lloyd Alexander v *Kronikách Prydainu* zamlčel, nám byl původ obou zmíněných postav v uvedených literárních památkách alespoň zčásti objasněn. V den narození Plaváčka, syna uhliřova, se v chalupě hochova otce sešly tři sudičky, aby novorozeňátku přiřkly jeho osud. Jedna ze sudiček prisoudila chlapci za ženu dceru krále, který té noci v chalupě přespával. Král si však takového zete nepřál, a tak se zařekl, že sudiččina věštba nikdy nedojde naplnění. Možnost zbavit se chlapce se králi naskytla hned druhého dne ráno. Uhlíř zjistil, že jeho žena zemřela, a protože věděl, že by se o děťátko nedokázal sám postarat, prodal jej králi. Král následně přikázal jednomu ze svých služebníků, aby hochu utopil. Sluha uposlechl králova nařízení a děťátko uložené v košíku hodil do vody. Plaváček se však neutopil; řeka jej odnesla k chalupě jednoho bezdětného rybáře. Rybář se ženou se chlapce ochotně ujali, dali mu jméno a vychovali ho jako vlastního (ERBEN 1983: 44–45). Stejně jako Dallbena zachránilo

i Plaváčka před smrtí pouhé štěstí. Oba též našli jejich bezdětní pěstouni čirou náhodou, nezištně jim poskytli domov a vychovali je.

Poněkud odlišný byl příběh Mojžíšův. V knize Exodus se můžeme dočíst, že v době, kdy egyptský faraon začal utlačovat rozrůstající se izraelský lid z obavy před jeho vzpourou, narodil se manželům z lévijského rodu krásný syn. Aby ho matka uchránila před neblahým osudem (z faraonova nařízení museli být všichni hebrejští chlapci po narození vhozeni do Nilu), uložila jej do třtinové ošatky vymazané dehtem a smolou, a tu ukryla do rákosí u nilského břehu. Zároveň nařídila své dceři, aby si stoupla opodál a sledovala, co se bude s chlapcem dít dál. Ošatku objevila dcera obávaného faraóna. Protože se jí dítěte zželelo, pověřila nevědomky<sup>68</sup> jeho matku, aby ho odkojila. Když chlapec odrostl, navrátil se zpět k faraónově dceři. Ta jej přijala za svého syna a dala mu jméno Mojžíš neboli „Z vody vytažený“ (BIBLE 2009: Exodus 1,8–2,10). Mojžíšovo odloučení od matky bylo tedy v jeho raném dětství pouze krátkodobé a navíc vynucené, nikoliv definitivní a cílené jako u Dallbena či Plaváčka. Stejně tak jeho nalezení bylo v podstatě „řízené“, a ne náhodné jako u dalších dvou zmiňovaných charakterů. O Mojžíšově smrti máme na rozdíl od Dallbena a Plaváčka v souladu s biblickými životopisy jednotlivých hrdinů zprávu. Sledujeme osud tohoto proroka od narození až po smrt (BIBLE 2009: Exodus 2,2 – Deuteronomium 34,7); Dallben v *Kronikách Prydainu* odjíždí do symbolické Říše léta, země beze smrti, a Plaváčkův osud v Erbenově pohádce končí v rámci pohádkového syžetu „a žili šťastně až do smrti“ jeho návratem do královského hradu (ERBEN 1983: 48). Podobně jako Plaváček, který si bere za manželku princeznu (TAMTÉŽ: 45), žení se i Mojžíš, tentokrát s dcerou kněze Siporou a jako jediný z uvedené trojice postav po sobě zanechává také potomka, syna Geršoma (BIBLE 2009: Exodus 2,21–2,22); Dallben naproti tomu v *Kronikách Prydainu* volí život poustevníka. Stejně jako Mojžíš v *Bibli* zastává i Dallben v *Kronikách Prydainu* roli proroka, svá proroctví zakládá na zkazkách obsažených v Knize

---

<sup>68</sup> Faraónově dceři to pohotově poradila chlapcova sestra, která ošatku sledovala.

tří zjevení. Oba též disponují nadpřirozenou mocí a vlastní magický artefakt – Dallben ovládá živly a je strážcem již zmíněné Knihy tří zjevení, Mojžíš koná s pomocí boží zázraky (sesílá na Egyptany a jejich dobytek vředy hnisavých neštovic, halí Egypt do tmy, nechává rozestoupit Rudé moře atd.) (TAMTÉŽ: Exodus 9,10; 10,22; 14,21) a spolu se svým bratrem Áronem používá kouzelnou hůl, s jejíž pomocí mění nilskou vodu v krev, zamořují egyptskou zemi žábami a komáry atd. (TAMTÉŽ: Exodus 7,20; 8,2; 8,13). Navíc je Mojžíš strážcem desek s deseti svatými příkázáními, které mu byly zjeveny z boží vůle na hoře Sinaj. Všechny tři „plaváčky“ spojuje nejen takřka totožná raná životní zkušenost, ale též skutečnost, že je pojmenovali jejich pěstouni. Posledním společným rysem těchto postav je význačné postavení, předurčenost k určité důležité funkci, úřadu. Dallben s Mojžíšem vystupují ve svých společenstvích jako duchovní vůdci, Plaváček se stává králem.

### 2.3.2 Bohyně osudu

O čarodějnicích Orddu, Orwen a Orgoch jsme se v práci zmiňovali již několikrát; dosud jsme si je však blíže nepředstavili. V díle vystupují tyto tři čarodějnice ve dvou naprosto odlišných podobách. Zjevují se buď jako malé obtloustlé ženy s kulatými těstovitými obličejí, pichlavýma černýma očkama, nazelenalými chomáčovitými vlasy a neobyčejně velkýma nohama (ALEXANDER 2004: 208), nebo na sebe berou podobu mladých překrásných vysokých a štíhlých panen. Dají se rozeznat pouze na základě svých charakteristických atributů – Orddu si zdobí vlasy drahokamy, Orwen nosí náhrdelník z bílých perel a Orgoch černý plášť s kápí, jíž si zakrývá obličej. Kromě vzhledu si čarodějnice rovněž dle libosti mění své role (ve své chaloupce ukryté v bažinách Morvy po nocích vždy jedna z nich češe vlnu, druhá přede nitě a třetí sedí u tkalcovského stavu a vytváří pestře tkané látky s výjevů ze životů jednotlivých obyvatel Prydainu)<sup>69</sup> a s nimi

---

<sup>69</sup> Obdobné postavy můžeme rovněž nalézt v pohádce O třech přadlenách Karla Jaromíra Erbena. V ní jsou přadleny popisovány jako ošklivé stařeny – „*Ta jedna měla dolejší*

i svá jména – jednou je Orddu Orwen, jindy Orgoch atd. Vzbuzují hrůzu, jsou nesmlouvavé, zdánlivě milé, nikomu nedávají nic zadarmo, nejsou ani dobré, ani zlé, a zajímají je věci takové, jaké jsou. S oblibou proměňují náhodné pocestné v lesní zvířata a vaří rozličné lektvary.

Není pochyb o tom, že v postavách čarodějnic Orddu, Orwen a Orgoch nalzáme literární inkarnace řeckých Moir, římských Park či již výše zmíněných Erbenových sudiček.<sup>70</sup> Jak se dozvídáme z díla Vojtěcha Zamarovského *Bohové a hrdinové antických bájí*, byly Moiry Klóthó, Lachesis a Atropos, bohyněmi osudu a dcerami nejvyššího boha Dia a bohyně zákonného pořádku Themidy. Stejně jako sudičky a Parky<sup>71</sup> určovaly i ony každému člověku (v antice dokonce i všem bohům) jeho osud ihned při narození. „*Klóthó rozprádala nit lidského života, Lachesis ji předla a dále rozvíjela, Atropos ji přestřihovala. [...] Moiry si Řekové představovali jako vážné stařeny: Klóthó obvykle se vřetenem v ruce, Lachesis s mírou nebo váhou, Atropos s knihou života, slunečními hodinami nebo nůžkami, jimiž přestřihovala nit života.*“ (ZAMAROVSKÝ 1996: 280–281) Na rozdíl od prydainských obyvatel, kteří si vzor života vytvářeli výhradně sami svými činy a rozhodnutími (Orddu, Orwen a Orgoch vzor pouze tkaly, neurčovaly ho), byli antičtí lidé i bohové proti sudbě Moir bezmocní, nemohli svůj osud nijak ovlivnit ani zvrátit, vše jim bylo předurčeno a oni tuto predestinaci během svého života jen „slepě“ naplňovali (TAMTÉŽ).

---

*pysk tak veliký, že jí až přes bradu visel; ta druhá pak měla u pravé ruky tak široký palec, že jí celou dlaň zakrýval, a ta třetí, ta měla zase pravou nohu až kupodivu tak rozšlapanou, jako by jí byl cepem rozmlátil.*“ (ERBEN 1983: 65) Značně neobvyklý vzhled stařen byl výsledkem jejich letité usilovné práce – „*Ta s širokým palcem táhla vlákno, ta s tím dlouhým pyskem ho polízala a hladila a ta s tou placatou nohou šlapala na podnožku a točila kolem.*“ (TAMTÉŽ: 66)

<sup>70</sup> Erben ve své pohádce *Tři zlaté vlasy Děda-Vševěda* vykreslil sudičky jako tři staré babičky oděné do bílých rouch, jež drží v rukách rozsvícené svíce (ERBEN 1976: 44).

<sup>71</sup> Parky byly v podstatě vnímány pouze jako římské protějšky řeckých bohyň osudu (ZAMAROVSKÝ 1996: 330).

### 2.3.3 Život ukrytý mimo tělo

S případem odčerpání života z vlastního těla prostřednictvím magického artefaktu a jeho následného uschování na zvoleném „bezpečném“ místě jsme se setkali u černokněžníka Mordy. Princip ukrytí vlastního života či duše do předmětu, jenž má pro svého majitele nějaký zvláštní, často symbolický význam, je ve fantasy literatuře poměrně hojně využíván. K této metodě ochrany vlastní existence se zpravidla uchylují temní mágové. Pro srovnání můžeme uvést příklady ze dvou snad nejoblíbenějších fantasy ság – z *Pána prstenů* a z *Harryho Pottera*. Černokněžník Sauron, ústřední záporná postava Tolkienovy trilogie *Pán Prstenů*, si pro sebe v mordorské Hoře osudu tajně vykoval Jeden prsten, jehož prostřednictvím chtěl ovládnout držitele devatenácti Prstenů moci (tři Prsteny měli elfové, sedm Prstenů připadlo trpaslíkům a zbývajících devět věnoval Sauron lidem). Aby však mohl ovládnout elfy, majitele tří nejmocnějších Prstenů, musel do Jednoho prstenu vložit mnoho své vůle a moci. Tímto činem spojil s Jedním prstenem své bytí – nikdy nemohl zcela zemřít, dokud Jeden prsten existoval (i když jeho tělo podlehl zkáze, přebýval ve Středozemi jeho duch). Poté, co byl Jeden prsten roztaven v Hoře osudu, stal se ze Saurona nehmotný nicotný stín, který již nikdy nemohl znovu povstat (TOLKIEN 2003: 224–237).

K obdobnému způsobu zajištění vlastní existence se uchýlil též lord Voldemort, arcipředstavitel zla v heptalogii Joanne Kathleen Rowlingové. Tento černokněžník prostřednictvím šesti vražd (při pokusu zabít Harryho se Voldemortovo smrtící kouzlo od chlapce odrazilo díky sebeobětování jeho matky) na sedmkrát rozpoltil svou duši (osmý, nepatrný kousek Voldemortovy duše přebýval v jeho těle). Odtržené zlomky duše uložil do sedmi „schránek“, tzv. viteálů (Voldemortův školní deník, prsten jeho dědečka Rojvola Gaunta, medailonek Salazara Zmijozela, šálek Helgy z Mrzimoru, diadém Roweny z Havraspáru, had Nagini a Harry Potter). Viteály zajišťovaly lordu Voldemortovi nesmrtelnost – díky jejich existenci nemohl Pán zla zemřít ani tehdy, byla by zničena jeho tělesná schránka, neboť zlomky jeho duše zůstávaly skrze ně připoutány k zemi (ROWLINGOVÁ 2005:

409). Poté, co byly všechny viteály zničeny, zahubil lord Voldemort neuváženým činem i poslední zbývající kousek své znetvořené duše.



## Závěr

„Tak prožili mnoho šťastných let a splnili všechny úkoly, které si předsevzali. A přece dlouho poté, když to vše bylo jen vzdálenou vzpomínkou, si mnozí lidé kladli otázku, zda král Taran, královna Eilonwy a jejich společníci skutečně kdysi kráčeli po této zemi, nebo zda jsou pouhými sny v pohádce, která má zabavit malé děti. A časem už znali pravdu jen bardové.“ (ALEXANDER 2005: 343) Stejně jako *Kroniky Prydainu* dospěla i tato práce ke svému konci a nám zbývá říct jen pár slov na závěr.

V rámci této práce jsme se zaměřili především na role a s nimi spjaté funkce vybraných prydainských postav, snažili jsme se postihnout morfologii<sup>72</sup> *Kronik Prydainu*. Abychom docílili našeho záměru, aplikovali jsme na zvolené fikční charaktery metodologii ruského folkloristy a zakladatele narativně gramatických koncepcí Vladimira Jakovleviče Proppa, zaznamenanou v *Morfologii pohádky a jiných studiích*, českém překladu jeho nejvýznamnějších odborných teoretických pojednání. Podobně jako Propp v ruských kouzelných pohádkách našli jsme i my v *Kronikách Prydainu* zástupce všech sedmi jím vymezených typů rolí – *hrdiny*, *carovy dcery*,<sup>73</sup> *odesilatele*, *pomocníka*, *dárce*, *škůdce* a *nepravého hrdiny*. Nejvíce obsazenou rolí byla role *pomocníka*, dále pak role *škůdce* a *dárce*; zbývající zmíněné role měly reprezentanty jedinečné. Na námi analyzovaném literárním díle se rovněž potvrdila platnost Proppových tezí o specifických charakterech kumulujících několik odlišných funkcí, o různých nositelích totožných funkcí a o rozdílném způsobu realizace těchto funkcí.

---

<sup>72</sup> Vladimir Jakovlevič Propp definoval morfologii literárního textu jako popis textu podle jeho „součástí a podle vztahů součástí k sobě navzájem a k celku.“ (PROPP 2008: 25) Těmito základními textovými součástmi jsou myšleny funkce neboli akce postav mající význam pro rozvíjení děje (TAMTÉŽ: 26).

<sup>73</sup> Proppův termín „*carova dcera*“ jsme v naší práci nahradili termínem „*královská dcera*“, který je bližší českému prostředí. Protože zde ale přímo odkazujeme k Proppově teorii, zachováváme původní znění termínu.

Kromě funkčního pojetí postav Vladimira Jakovleviče Proppa jsme ke klasifikaci Alexanderových charakterů využili, vzhledem k žánru *Kronik Prydainu*, též Jungovu nauku o archetypech. Ta se na rozdíl od Proppovy metodologie neukázala být tak přílehlavou; ze všech Jungem určených pravzorů se nám jich v díle podařilo nalézt pouze pět – **hrdinu, animu, anima, moudrého starce a stín**. Vyjma **hrdiny** byly všechny zmíněné archetypy reprezentovány více než jedním charakterem.

V zájmu celistvosti jsme se na prydainské společenství podívali rovněž z klasického literárně-teoretického hlediska. Při této analýze jsme zjistili, že v *Kronikách Prydainu* převažují postavy-definice, charaktery fiktivní, kladné, vedlejší, plošné a konstantní, které se účastní děje jako jednající subjekty a jsou určeny svým zpravidla legendárním jménem.

Na základě výsledků vyplývajících z našeho výzkumu se nemůže zcela ztotožnit s tvrzením Lloyda Alexandra, že „*Kroniky Prydainu jsou čistou fantasy*“ (ALEXANDER 2004: 7). Tato sága do žánru fantasy bezpochyby patří – v *Kronikách Prydainu* se ocitáme ve středověké „předtechnické“ době, v autorem stvořené imaginární zemi, v níž panují feudální vztahy. Není zde znatelná hranice mezi světem kouzelným a světem reálným, dominantní postavení zauímají muži. Postavy jsou „*víceméně archetypální a vytvářejí ustálenou sestavu rolí*“ (MOCNÁ – PETERKA 2004: 188). Taran je pod ochranou čaroděje Dallbena, svého mentora a učitele. Na jeho dobrodružné cestě za sebepoznáním jej doprovází fantastická stvoření (tvoreček Gurgi a trpaslík Doli), jeho věrný druh Fflewddur Fflam a jeho „sexuální objekt“, princezna Eilonwy. V rámci příběhů čelí Taran také několika protivníkům – Rohatému králi, Achren či Arawnovi. Příznačná je pro *Kroniky Prydainu* rovněž výrazná intertextovost (srov. MOCNÁ – PETERKA 2004: 188). Jak jsme v našem výzkumu prokázali, nevycházel Lloyd Alexander pouze z velšské (inspiroval se krajinou Walesu, osobními a místními názvy, dílčími pasážemi mytických příběhů), ale též z antické mytologie či z *Bible*. Blízko má však Alexanderovo dílo také ke kouzelné pohádce – *Kroniky Prydainu* nás zavádí do časově i prostorově odlehlého kouzelného, z hlediska etiky postav jasně

polarizovaného světa, jenž funguje podle vlastního autonomního řádu a je „izolován od vnějšího kontextu společensko-historické reality“ (MOCNÁ – PETERKA 2004: 472). Vyskytují se zde postavy lidské, nadpřirozené (sudičky Orddu, Orwen a Orgoch, černokněžníci a čarodějky), antropomorfizované (mluvící havran Krák), groteskně zkraslené (trpaslíci) a plošné, které vystupují v Proppem stanovených rolích a plní určené funkce. Součástí tohoto světa jsou rovněž předměty a zvířata obdařena kouzelnou mocí (ohnivý meč Dyrnwyn, Adaonova spona, Černý Crochan, zlatý pelydryn, věštecká svině Hen Wen atd.), sporadicky se zde uplatňuje princip magických čísel (tři sudičky, tři Taranovi nejvěrnější společníci). Taran plní různé úkoly a zkoušky, prochází iniciací, v důsledku absolvovaných dobrodružství se z něj stává „nový“ člověk. Jeho návrat domů je však, jako epicky nedůležitý časový úsek příběhu, v každé knize vypuštěn, dochází rovněž k retardaci děje. V závěru ságy poráží Taran černokněžníka Arawna, zosobněnou nadosobní kouzelnou sílu, čímž dobro šťastně vítězí nad zlem. I přes uvedené pohádkové rysy Alexanderovy ságy nemůžeme toto dílo označit za pohádku – vyjma charakteristicky pohádkového závěru jsou všechna Taranova dobrodružství vyprávěna jako příběhy reálně se odehrávající v prostředí Prydainu, v knihách se též nesetkáme se stereotypními formulami a gradujícími variacemi, nedochází rovněž k přílišnému opakování motivů (srov. MOCNÁ – PETERKA 2004: 472–473).

Vzhledem k zjištěným poznatkům bychom mohli žánr reprezentovaný *Kronikami Prydainu* označit jako výrazně pohádkově laděnou hrdinskou fantasy, neboli fantastický příběh zachycující v několika knihách dobrodružství hlavního hrdiny, jenž v imaginárním světě svádí boj proti představitelům temné magie (PRINGLE 2003: 35–36). Vychází z heroického mýtu, symbolického vyprávění o událostech, jež se odehrály v pradávných, předdějinných dobách. Vyznačuje se stýkáním přirozeného a nadpřirozeného světa, univerzálními archetypálními koncepty a ustálenými charaktery. Poskytuje vzory lidského chování a mezilidských vztahů, má nadčasovou platnost. Podobně jako v hrdinských eposech je i v *Kronikách Prydainu* zdůrazněn

začátek „starého věku“, jeho trvání, konečný zánik a přechod ve „věk nový“, zbavený veškerých kouzel a náležíci pouze lidem. Symbolicky nejdůležitější „postavou“ naší hrdinské fantasy je samotné autonomní prostředí, v němž se příběh odehrává (srov. MOCNÁ – PETERKA 2004: 400–405; PRINGLE 2003: 35–36) – tedy Prydain, autorův vlastní Wales, zachycený nejen v popisných pasážích díla, ale též na dvou mapách pokrývajících desky literárních svazků. Dominantní postavení fikčního světa je vyzdviženo již v samotném názvu Alexanderovy ságy – nejsou to Kroniky Taranova rodu, nýbrž *Kroniky Prydainu*.

Z našeho výzkumu tedy vyplývá, že prostřednictvím adaptace velšských, antických, biblických a zčásti pohádkových látek vytvořil Lloyd Alexander ve své sáze svůj vlastní novodobý mýtus.

Hlavní přínos této práce shledáváme zejména v jejím samotném zaměření – je vůbec první kvalifikační prací u nás samostatně se zabývající *Kronikami Prydainu*. Doufáme však, že ne zcela poslední.

## Seznam použité literatury a pramenů

### A) Prameny primární

- [1] ALEXANDER, Lloyd. *Kroniky Prydainu: Kniha první*. Přel. Pavel Medek. 1. vydání, u titulu Kniha tří zjevení 2. vydání; Albatros: Praha, 2004; 396 s. ISBN 978-80-00-01424-1.
- [2] ALEXANDER, Lloyd. *Kroniky Prydainu: Kniha druhá*. Přel. Pavel Medek. 1. vydání; Albatros: Praha, 2005; 402 s. ISBN 80-00-01526-9.
- [3] *Bible: Písmo svaté Starého a Nového zákona (včetně deuterokanonických knih): Český ekumenický překlad*. 12. vydání (3. opravené vydání); Česká biblická společnost: Praha, 2006; 1811 s. ISBN 80-85810-42-5.
- [4] *Bible: Překlad 21. století*. 1. vydání; Biblion: Praha, 2009; 1564 s. ISBN 978-80-87282-00-7.
- [5] ERBEN, Karel Jaromír. *Pohádky*, 3. vydání; Československý spisovatel: Praha, 1983; 185 s.
- [6] *Mabinogi: Keltské pověsti*. Přel. Jan Vilikovský. „Zvláštní vydání...“: Brno, 1995; 181 s. ISBN 80-85436-37-X.
- [7] ROWLINGOVÁ, J. K. *Harry Potter a Ohnivý pohár*. Přel. Vladimír Medek. 1. vydání; Albatros: Praha, 2001; 570 s. ISBN 80-00-00994-3.
- [8] ROWLINGOVÁ, J. K. *Harry Potter a princ dvojí krve*. Přel. Pavel Medek. 1. vydání; Albatros: Praha, 2005; 532 s. ISBN 80-00-01819-5.
- [9] TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Silmarillion: Mýty a legendy Středozeří*. Přel. Stanislava Pošustová. 2. vydání; Mladá fronta: Praha, 2003; 288 s. ISBN 80-204-0999-8.

## B) Prameny sekundární

### ➤ Monografie

[1] BOTHEROYDOVI, Sylvia a Paul F. *Lexikon keltské mytologie*, 1. vydání; Ivo Železný: Praha, 1998; 427 s. ISBN 80-237-3552-7.

[2] CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: Archetyp hrdiny v proměnách věků*, 1. vydání; Portál: Praha, 2000; 339 s. ISBN 80-7178-354-4.

[3] CORNEAU, Guy. *Anatomie lásky: Vztahy otec-dcera, matka-syn a jejich vliv na budoucí partnerské vztahy*, 1. vydání; Portál: Praha, 2000; 247 s. ISBN 80-7178-398-6.

[4] FOŘT, Bohumil. *Literární postava: Vývoj a aspekty naratologických zkoumání*, Ústav pro českou literaturu AV ČR: Praha, 2008; 111 s. ISBN 978-80-85778-61-8.

[5] FRANZ, Marie-Louise von. *Animus a anima v pohádkách*, 1. vydání; Nakladatelství Tomáše Jirečka: Brno, 2008; 101 s. ISBN 978-80-87171-05-9.

[6] FRANZ, Marie-Louise von. *Psychologický výklad pohádek: Smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie*, 1. vydání; Portál: Praha, 1998; 182 s. ISBN 80-7178-260-2.

[7] HALL, James. *Slovník námětů a symbolů ve výtvarném umění*, 2. vydání, v Pasece 1.; Paseka: Praha a Litomyšl, 2008; 517 s. ISBN 978-80-7185-902-4.

[8] HAMILTONOVÁ, Claire – EDDY, Steve. *Tajemný svět Keltů: Poodhalené dědictví keltské tradice*, 1. vydání; Zoner Press: Brno, 2009; 192 s. ISBN 987-80-7413-020-5.

[9] HODROVÁ, Daniela. *...na okraji chaosu...: Poetika literárního díla 20. století*, 1. vydání; Torst: Praha, 2001; 865 s. ISBN 80-7215-140-1.

- [10] HODROVÁ, Daniela. *Místa s tajemstvím: Kapitoly z literární typologie*, 1. vydání; Koniasch Latin Press: Praha, 1994; 211 s. ISBN 80-85917-03-3.
- [11] HOPCKE, Robert H. *Průvodce po sebraných spisech C. G. Junga*, 1. vydání; Nakladatelství Tomáše Jirečka: Brno, 1994; 216 s. ISBN 80-900802-9-4.
- [12] LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem: Výkladový slovník základních pojmů literární teorie*, 1. vydání; H & H: Jinočany, 2002; 355 s. ISBN 80-7319-020-6.
- [13] LURKER, Manfred. *Slovník symbolů*, Euromedia Group – Knižní klub: Praha, 2005; 614 s. ISBN 80-242-1588-8.
- [14] MOCNÁ, Dagmar; PETERKA, Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*, 1. vydání; Paseka: Praha a Litomyšl, 2004; 704 s. ISBN 80-7185-669-X.
- [15] MÜLLER Lutz – MÜLLER Anette (ed.). *Slovník analytické psychologie*, 1. vydání; Portál: Praha, 2006; 526 s. ISBN 80-7178-863-5.
- [16] PAVERA, Libor – VŠETIČKA, František. *Lexikon literárních pojmů*, 1. vydání; Nakladatelství Olomouc: Olomouc, 2002; 422 s. ISBN 80-7182-124-1.
- [17] PETERKA, Josef. *Teorie literatury pro učitele*, 3. vydání; MME Mercury Music & Entertainment: Jiloviště, 2007; 345 s. ISBN 978-80-239-9284-7.
- [18] PRINGLE, David [hl. ed.]. *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*, 1. vydání; Albatros: Praha, 2003; 272 s. ISBN 80-00-01126-3.
- [19] PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*, 2. vydání; H & H: Jinočany, 2008; 343 s. ISBN 987-80-7319-085-9.
- [20] PUŠKÁROVÁ, Mária. *Tajemství milosti: Analytická psychologie C. G. Junga v praxi; Velké archetypy podle C. G.*

*Junga; Sny a jejich význam*, Fontána: Olomouc, 2002; 208 s. ISBN 80-7336-009-8.

[21] ŘÍČAN, Pavel. *Psychologie náboženství*, 1. vydání; Portál: Praha, 2002; 325 s. ISBN 80-7178-547-4.

[22] SHARP, Daryl. *Slovník základních pojmů psychologie C. G. Junga*, 1. vydání; Nakladatelství Tomáše Jirečka: Brno, 2005; 173 s. ISBN 80-85880-39-3.

[23] TUNNELL, Michael O. *The Prydain Companion: A Reference Guide to Lloyd Alexander's Prydain Chronicles*, Second Edition; Henry Holt and Company: New York, 2003; 281 s. ISBN 0-8050-7271-3.

[24] VLČKOVÁ, Jitka. *Encyklopedie keltské mytologie*, 1. vydání; Libri: Praha, 2002; 323 s. ISBN 80-7277-066-7.

[25] ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Bohové a hrdinové antických bájí*, 4. upravené vydání, v Bráně a v Knižním klubu 1.; Brána: Praha, 1996; 454 s. ISBN 80-85946-29-7 (BRÁNA).

➤ Kvalifikační práce

[1] HLOUŠKOVÁ, Zuzana. *Žánr fantasy v české literatuře po roce 1990*. Praha, 2007. Diplomová práce. Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, Ústav české literatury a literární vědy. Vedoucí bakalářské práce Petr Bílek.

[2] JIRANOVÁ, Lenka. *Svět fantasy – Hrdinové světa fantasy*. Praha, 2008. Bakalářská práce. Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, Katedra výtvarné výchovy. Vedoucí bakalářské práce Jaroslav Dvořák.

[3] ZBIEJCZUKOVÁ, Irena. *Pojetí hrdiny ve fantasy literatuře*. Praha, 2011. Diplomová práce. Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, Ústav české literatury a literární vědy. Vedoucí bakalářské práce Václav Vaněk.



➤ Internetové zdroje

[1] <http://journeytothesea.com/welsh-alexander-prydain/>

[2] <http://scifibaze.wz.cz/Serie/SP/pryd.html>