

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra českého jazyka a literatury

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Michal Neckář

Protagonista ve vybraných dílech
Františka Kotlety

Olomouc 2020

Vedoucí práce: doc. Mgr. Igor Fic, Dr.

Prohlašuji, že jsem závěrečnou práci vypracoval samostatně a použil jen uvedené zdroje a literaturu.

V Uničově, dne

.....

vlastnoruční podpis

Poděkování

Rád bych poděkoval panu doc. Mgr. Igoru Ficovi, Dr. za věcné rady a připomínky při vedení a dohlížení mé bakalářské práce. Dále bych rád poděkoval své přítelkyni Katce, rodině a přátelům za pomoc a psychickou podporu v těžkých chvílích tvorby.

Souhrn

Bakalářská práce vymezuje prototyp archetypu hrdiny v české fantastické literatuře, konkrétně v subžánru splatterpunk. Analyzuje a interpretuje dvě trilogie autora Františka Kotlety. Zjištěné charakteristiky pak aplikuje na porovnání dvou protagonistů těchto sérií a vyvozuje závěr, jestli si jsou tyto postavy podobné a na kolik.

Klíčová slova:

Fantastika

Splatterpunk

František Kotleta

Summary

This bachelor thesis defines a prototype of a protagonist in Czech fantastic literature, to be specific in the splatterpunk subgenre. It analyses and interprets the two trilogies by František Kotleta. Found characteristics of the two protagonists are then compared and in conclusion it is stated whether and how much are the two main characters similar to each other.

Keywords:

Fantastic literature

Splatterpunk

František Kotleta

Obsah

Úvod.....	12
1. Vymezení žánru <i>fantastika</i> a její vývoj.....	13
1.1 Žánry fantasy.....	16
1.1.1 Pohádka.....	17
1.1.2 Zvířecí příběhy.....	18
1.1.3 Artušovský cyklus.....	18
1.1.4 Příběhy tisíce a jedné noci.....	19
1.1.5 Příběhy s čínskými motivy.....	19
1.1.6 Příběhy o ztracených rasách.....	20
1.1.7 Humorná fantasy.....	20
1.1.8 Meč a magie.....	21
1.1.9 Hrdinská fantasy.....	21
1.2 Románové žánry a podžánry v dílech Františka Kotlety ...	22
1.2.1 Detektivní román.....	22
1.2.2 Dobrodružný román.....	23
1.2.3 Sci-fi román.....	23
1.2.4 Fantasy román.....	23
1.2.5 Podžánry.....	24
1.2.5.1 Splatterpunkový román.....	24
1.2.5.2 Magický realismus.....	26
2. Autor, jeho pseudonym a tvorba.....	27
3. Děj románů.....	31
3.1 Dějová linie románů o Tomáši Koskovi.....	31
3.1.1 Tomáš Kosek.....	33
3.1.2 Vedlejší postavy.....	33
3.2 Dějová linie románů o Janu Bezzemkovi.....	35
3.2.1 Jan Bezzemek.....	39
3.2.2 Vedlejší postavy.....	40
4. Kritéria srovnávání a archetypu, porovnání.....	42
4.1 Stanovení kritérií.....	42
4.2 Archetyp hlavní postavy v českém splatterpunku.....	44
4.3 Srovnání archetypu s hlavními postavami.....	45

4.3.1	Tomáš Kosek.....	45
4.3.2	Jan Bezzemek.....	47
4.4	Srovnání Tomáše Koska s Janem Bezzemkem.....	49
5.	Závěr.....	52
6.	Zdroje.....	53

Úvod

Cílem této bakalářské práce je porovnání hlavních postav v trilogiích Františka Kotlety, jehož vlastní jméno je Leoš Kyša, a to postavu Tomáše Koska z trilogie *Příliš dlouhá swingers party*, *Velké problémy v Malém Vietnamu* a *Poslední tango v Havaně*, a postavu Jana Bezzemka z trilogie *Bratrstvo krve* (*Hustej nářez*, *Fakt hustej nářez* a *Mega hustej nářez*). Protagonisté budou porovnáváni jak s postavou prototypického hrdiny splatter žánru, tak i vzájemně.

Zmíněná komparace ale nebude možná bez samotného určení žánru fantastiky, který je mnohdy řazen do tzv. brakové literatury.

Několik věcí mě vedlo ke zpracování tohoto tématu. Asi hlavní je můj zájem o fantastiku a to, že se ve fannu pohybuji. Další důvod by mohl být ten, že se Leoš Kyša stal se svým pseudonymem literární senzací. Několik let se spekulovalo, kdo se pod pseudonymem Kotlety skrývá. To způsobilo přinejmenším stejný zájem jako šokující obsah jeho děl, ale kromě několika vyvolených dlouho nikdo nevěděl, kdo pod maskou a pseudonymem skutečně je.

Tato práce je tedy rozdělena do tří základních částí. V první části se pokusím vymezit žánr fantastické literatury a románové žánry a podžánry, jež se objevují v díle Františka Kotlety. Ve druhé části představuji autora, jeho dílo, a stručný děj knih. Třetí část je praktická: v tomto oddíle se budu snažit představit určená díla a porovnat hlavní hrdiny s určeným archetypem z fantastické literatury, potažmo přímo ze splatterpunku.

1. Vymezení žánru *fantastika* a její vývoj

Vymezit žánr fantastiky je složitá věc, protože fantastika, nebo též fantastická literatura, je pojem, který se používá pro více žánrů různě se prolínajících. „*Fantastická literatura je souhrnné označení pro literární díla, vytvářející obraz skutečnosti za pomoci prvků smyšlených, tj. takových, které neodpovídají běžné zkušenosti ani obecně platnému pojetí a nazírání světa.*“¹

Kořeny fantastiky obecně jsou značně rozsáhlé, počínaje lidovou slovesností, přes první pohádky, báje, eposy, heroické příběhy, rytířské romány, až k tzv. verneovkám, science-fiction, až po poměrně mladé literární žánry, jako jsou dystopie a urban (městská) fantasy. Mnoho literárních teoretiků se pokoušelo jednoznačně definovat fantastiku, ale vybrat definici, jež by ji jednoznačně určovala, se zdá být dosti nesnadné. Například Adamovič tvrdí, že fantastika je „*v širším pojetí veškerá literatura, jejíž zobrazený svět není kompatibilní s přirozeným světem každodenní zkušenosti, v užším pojetí veškerá fantastická literatura nepatřící do kategorie fantasy a science fiction. Typickým příkladem fantastické literatury v užším pojetí jsou všechny mystické a okultní příběhy, nadpřirozený horor, magický realismus aj.*“²

V první řadě narazíme na základní otázku, kde končí realistická fikce a začíná fantastika. *Encyklopedie literatury science fiction* uvádí: „*Na určité úrovni abstrakce jsou vazby na bezprostřední počítkovou zkušenost již slabé, téměř zanedbatelné. Na této úrovni člověk dovede nacházet mezi pojmy takové vazby, které nejsou ve zkušenosti zakotveny. Vytváří analogie závislostí, a dokonce i analogie samostatných představ. A tato schopnost pracovat s představami, jež jsou pouhými analogiemi dříve vnímaného, a vytvářet nové závislosti mimo bezprostřední zkušenost se nazývá fantazie.*“³ Jasně rozlišit hranici mezi reálnem a fantastikou je tedy občas

¹ VLAŠÍN, Štěpán. *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel, 1977, s. 109.

² ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1995, s. 6.

³ NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995, s. 19.

obtížné. Nicméně pro čtenáře je fantastika nejčastěji svět, který se liší od toho každodenního například magií, nadpřirozenými bytostmi se zvláštními schopnostmi, neznámými národy a rasami, novým či paralelním vesmírem. Čtenáři je umožněno do tohoto světa vstoupit a užít si téměř neomezených možností pomocí četby. „*Fantazie uvolňuje člověka od přímých vazeb se skutečností. ... Fantazie má za úkol zaplňovat mezery v našem poznání. Díky fantazii máme pocit úplnosti obrazu světa. Tento pocit je samozřejmě iluzivní, ale není to pouhý přelud. Fantazie nám pomáhá vytvářet i hypotézy a teorie, jež se stávají východiskem pro konkrétní poznávání jednotlivin reálného světa. ... Fantastické myšlení by nemohlo plnit svoji funkci, kdyby lidská psychika nebyla vybavena ještě jednou významnou schopností – vírou. Víra se má k fantastickému myšlení obdobně jako vědění k myšlení logickému. ... S pomocí fantazie podložené vírou člověk dokáže syntetizovat, nachází vazby i tam, kde smyslová zkušenost jejich existenci nepotvrzuje.*“⁴

Fantastika bývá často odsuzována a posouvána na dolní okraj, k méně náročným druhům literatury i umění, takzvanému braku.

Brak primárně znamená vadný kus, zmetek.⁵ V minulosti se začal termín pejorativně používat pro tzv. „pokleslou“ literaturu – od krvavých románů a hororů, přes detektivky, až po první náznaky science fiction a fantastiky obecně. Je to triviální literatura – jednoduchá, prostá, „nízká“. Podle serveru Lege.cz je ale brak „...masově vytvářený kulturní produkt, regulovaný společenskou poptávkou a charakterizovaný jednoznačnou a cílevědomou funkčností. S uměním ho spojují pouze podobné vyjadřovací prostředky, na nichž však není podstatněji závislý – nejde tedy o "pokleslou formu", ale o zcela samostatnou oblast kultury, na kterou je třeba užívat specifická kritéria hodnocení.“⁶

Dvojice Holanová-Segi připouští, že aby „mohli přesněji vymezit brakovou literaturu, museli jsme sáhnout především po zdrojích z angloamerického prostředí, pro které je „junk fiction“ již řadu desetiletí

⁴ NEFF, OLŠA, 1995, s. 20–21.

⁵ brak - ABZ.cz: slovník cizích slov. ABZ.cz: slovník cizích slov - on-line hledání [online]. [cit. 1.3.2020]. Dostupné z: <https://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/brak>

⁶ Úvod do nové teorie braku. Lege.cz. [online]. Poslední změna prosinec 1998 [cit. 1.3.2020] Dostupné z: <http://www.lege.cz/brak/uvod.htm>

předmětem seriózního výzkumu. Naše bádání v této věci stojí ovšem ještě na samém začátku a těžko v nejbližší době přinese relevantní výsledky. Jedno je však jisté. Máme-li přistoupit k tématu seriózně, nesmí pro nás být pojem „brak“ termínem hodnotícím, ale toliko klasifikačním.“⁷ V témže článku se zároveň braku zastávají slovy: „Brak, okrajová či pokleslá literatura jsou pojmy, které byly ještě donedávna ideologicky podmíněné a pro současnou kulturní analýzu tedy zcela nepoužitelné.“⁸

Podobně i Aleš Langer reaguje na stávající klasifikaci literárního žánru, ovšem zastává se spíše jen vědecké fantastiky ve svém *Průvodci paralelními světy*: „Obecné kulturní povědomí přisoudilo vědecké fantastice pozici na dolním okraji literárního a uměleckého spektra v sousedství krváků, detektivek, westernů a jiných ‚nenáročných‘ či ‚pokleslých‘ druhů umění, literárních a filmových žánrů, jejichž ‚rehabilitace‘ za aktivní asistence postmoderních tendencí v kultuře stále ještě probíhá.“⁹

Slovníky řadí fantastickou literaturu do zábavní akční prózy, což nás vede k tomu zařadit ji do odpočinkové literatury. Z toho vyplývá, že čtenář vyhledává fantastickou literaturu, aby mohl prožívat jednotlivé příběhy, které ho přenesou do neznámých světů, kde může se identifikovat se zvláštními schopnostmi jednotlivých postav. Jde o vyvolání široké škály pozitivních i negativních emocí. I H. Rider Haggard, jemuž je přisuzováno zrození celého žánru *fantasy meč a magie*, si uvědomoval, že: „...příběhy představují poslední hradbu proti moderní době, která přišla o svá tajemství díky velkým objevitelským cestám. Lidské vědění se nesmírně rozšířilo, jen stará dobrá zeměkoule ztratila svoje kouzlo. V lidském srdci zřejmě dřímá žízeň po něčem záhadném a magickém, po pocitu, že za kopcem, na druhé straně oceánu, pod zemí nebo na obloze existují kraje naprosto odlišné od těch našich, obývané tvory, kteří nás předčí svými schopnostmi – a snad i ctnostmi. V prehistorických i historických dobách si většina lidí po většinu

⁷ HOLANOVÁ Markéta a Stefan SEGI. Anatomie braku: Několik tezí k brakové literatuře. *Litenky.ff.cuni.cz*. [online] 21. 11. 2009, 12:00 [cit. 1.3.2020] Copyright © Jan Řada. Dostupné z:<http://litenky.ff.cuni.cz/clanek.php/id-2598.html>

⁸ Tamtéž.

⁹ LANGER, Aleš. *Průvodce paralelními světy: nástin vývoje české sci-fi 1976-1993*. Praha: Triton, 2006. Fandom a SF, s. 9

času uvědomovala, že „neznámo“ skutečně existuje, byl to logický důsledek života ve světě, v němž se mnoho lidí za celý život nevzdálilo na víc než na několik mil od domova. Dnes kdy těžíme z výtobytků moderní vědy a medicíny a kdy nové technologie usnadňují dopravu a komunikaci, jsme přišli o pocit jinakosti, o pocit tajemství, který živí lidskou fantazii. Zkrotili jsme svět, změnili jsme jej k svému obrazu a možná jsme tím sami stvořili pustinu představitosti, zemi, která prosí o znovuzrození. Žánr fantasy možná někdy hledí do minulosti, ale je to literatura apelující na naše základní potřeby a touhy.“¹⁰

Žánr fantastiky je oblíben po celém světě. Vyvíjí se velice rychle, o čemž svědčí i to, že ačkoli je to primárně literární žánr, přesahuje i do výtvarného umění, divadla, hudby, a hlavně filmu a (video)herního průmyslu. V posledních letech se nejrychleji vyvíjí v počítačových hrách a tzv. RPG – role playing games (většinou stolní či počítačové hry na hrdiny, např. *Dungeons & Dragons*, *Dračí doupě*, aj.), kde mají hráči možnost stylizovat se do jednotlivých postav a reálně se podílet na vývoji děje za pomoci nadpřirozených schopností jejich herních postav.

Z některých fantastických románů se stávají kultovní záležitosti. Příběhy z knih přecházejí do filmů a her, a obráceně. Skupiny fanoušků se sdružují na internetových stránkách, zúčastňují se různých festivalů a žijí zprostředkovaně životy svých románových idolů.

1.1 Žánry fantasy

Fantasy je velmi rychle se rozvíjející literární žánr, který se vyvíjí a člení do dalších podžánrů. Charakter fantasy má mnoho společného s žánry science fiction, hororu a s detektivními příběhy. Hranice mezi nimi lze občas vysledovat jen velmi obtížně. Mnohé jednotlivosti spadají i do dalších žánrů, podžánrů. Existují autoři, kteří se primárně zaměřují na jeden daný žánr, ale najít v současné době knihu s absolutně čistou linií je prakticky nemožné. Většina autorů píše knihy, kde se jednotlivé žánry prolínají.

¹⁰ PRINGLE, David, ed. *Fantasy: encyklopedie fantastických světů*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2003. s. 16–17

1.1.1 Pohádka

Podle *Malého labyrintu literatury* je pohádka: „*Prozaický žánr lidové slovesnosti s poutavým dějem, v němž dobrý, statečný a obětavý hrdina překonává nástrahy a nebezpečí, aby splnil obtížný a záslužný úkol, a to s pomocí nadpřirozených bytostí nebo kouzelných předmětů [...] neváže se k žádné historické události ani k určité osobě, není určena osobě, není určena ani časově, ani místně.*“¹¹

Pohádky mají svůj původ v lidovém vyprávění předávaném ústní formou z generace na generaci. Byly to většinou příběhy z kouzelných zemí a objevovaly se v nich kouzelné bytosti jako víly, skřítkové, čarodějky, trpaslíci apod.

Pohádky, v dnešní psané podobě, už nenáleží k ústní slovesnosti, protože autor si pohádky přizpůsobil svému vyprávění. Tyto pohádky jsou tedy spíše psanou literaturou a z našeho pohledu první úspěšnou formou fantasy. Pohádka jako samostatný literární žánr se objevuje po roce 1690 ve Francii a dostává název *kontes des fées*, což jsou *příběhy o vílách*. Velmi brzy se staly módní záležitostí a představovaly čtení pro vyšší vrstvy. Příběhy Charlese Perraulta nebo Madame d'Aulnoy začaly vycházet i v laciných sbornících lidového čtení, byly přeloženy do mnoha jazyků, a v této době se začínají stávat literaturou pro děti. Sto let poté se v Německu obnovil zájem o lidové pohádky, které sbírali Wilhelm a Jacob Grimmovi.

Druhý směr představovala umělecky psaná pohádka inspirovaná pohádkou lidovou, ale psaná spisovatelem a dosahující svou délkou délky románu. Tyto pohádky inspirovaly spisovatele i v ostatních zemích, např. v Dánsku to byl Hans Christian Andersen, v Británii Georgie MacDonald nebo Oscar Wilde, v USA L. Frank Baum.

Spousta tvůrců začleňuje pohádkové motivy do svých děl dodnes. Víly, trpaslíci, čarodějové a základní princip pohádky, což je boj dobra proti zlu, je i součástí mnoha děl fantasy.¹²

¹¹ KARPATSKÝ, Dušan. *Malý labyrint literatury*. Praha: Albatros, 2001, s. 425

¹² PRINGLE, 2003, s. 20.

1.1.2 Zvířecí příběhy

Jsou to příběhy o zvířatech, v nichž mluví, připodobňují se lidem a autor na nich zvýrazňuje lidské vlastnosti. Původ těchto příběhů můžeme vysledovat až do 6. století př.n.l. k postavě řeckého otroka Ezopa, pod jehož jménem vycházejí sbírky bajek dodnes. V 19. století vyšlo jejich modernější pojetí od amerického spisovatele Joela Chandlera Hartuse, jehož bajky z plantáží vycházejí z folkloru černých otroků.

Zvířata v těchto příbězích mluví lidskou řečí, vystupují v satirických dílech a moderních podobenstvích jako je *Farma zvířat* George Orwella.

Moderní zvířecí příběhy můžeme rozdělit na realistické, kde jsou zvířata popisována ve své zvířecí formě, ale jsou obdařena lidským vědomím a rozmlouvají se svými zvířecími druhy, a na příběhy fantastické, kde se zvířata oblékají jako lidé díky humanoidní stavbě těla, mluví lidskou řečí a prožívají nadpřirozená dobrodružství.

I v dětských knihách vystupují mluvící zvířata, která jsou součástí vyprávění. Příkladem jsou knihy jako *Alenka v kraji divů* a *Za zrcadlem* od Lewise Carrolla, *Knih džunglí* od Rudyarda Kiplinga nebo *Tarzan* od E. R. Burroughse. Se vzrůstající oblibou hrdinské fantasy se rozšířila i obliba zvířecích vyprávění, kde se na cestu za dobrodružstvím vydávají zvířata, ať už polidštěná, nebo ne.¹³

1.1.3 Artušovský cyklus

Ve 12. století se ve Francii objevila literární díla inspirovaná keltskými legendami, které vznikly v Británii. Eleonora z Akvitánie pověřila kanovníka Roberta Waceho, aby přeložil *Historii králů Bretaně*, jejímž autorem je anglický kněz Geofroy de Monmouth. Skutečný Artuš byl patrně keltský bojovník, jenž se v 6. století ubránil saským uchvatitelům, kteří se vylodili na Britských ostrovech. V díle Roberta Waceho se však legenda prolíná s historií a Artuš už zde není jen keltský voják a velitel, ale je především králem triumfujícím nad nepřáteli Británie s pomocí rytířů Kulatého stolu. Toto vyprávění bylo obohaceno o prvky keltské mytologie,

¹³ PRINGLE, 2003, s. 20–23.

například o bájně bytosti, ale hlavně o postavu kouzelníka Merlina. V průběhu staletí se tento příběh dočkal mnoha zpracování, a to jak v knižní, tak filmové podobě, což dokazuje, že i pro moderního čtenáře a diváka je tato látka stále přitažlivá.^{14 15}

1.1.4 Příběhy tisíce a jedné noci

Je to jedna z nejoblíbenějších povídkových knih na světě. Obsahuje řadu příběhů, které údajně vyprávěla každou noc krásná Šeherezáda svému muži, krutému králi, aby zapomněl, že ji chce nechat ráno popravit. První tištěné vydání se objevilo ve Francii v 18. století v překladu Antoina Gallanda, který vyprávění přizpůsobil vkusu evropských čtenářů.

V knize jsou poučné příběhy, erotické anekdoty, ale největší oblibu si získaly příběhy se zázračnými a fantastickými motivy jako *Aladin a kouzelná lampa*, *Sindibádova dobrodružství*, *Alí Baba a čtyřicet loupežníků* apod. Galland dal podnět k zájmu o orientální příběhy, inspiřující spisovatele dodnes.¹⁶

1.1.5 Příběhy s čínskými motivy

Většina západních autorů si vytvořila vlastní představy mytické Číny, jejichž kořeny lze vysledovat v módě 18. století, kdy se s oblibou napodobovaly orientální vzory v literatuře i ve výtvarném umění. Šlo ovšem o Čínu značně idealizovanou – říši pagod, copů a draků, fantastický kraj, jenž se, spíš než dálnovýchodní zemi, podobá smyšleným líčením vypůjčeným ze zábavné literatury.

Nejznámějším dílem je román *Vyprávění o putování na západ* od čínského autora WuČcheng-ena, vydaný v českém překladu jako *Opičí král*. V mnoha čínských příbězích se objevují bájná zvířata, jako jsou například

¹⁴ RAGACHE, Claude-Catherine. *Mýty a legendy: Rytíři*. Přel. Gisela Slouková. Praha: Vydavatelství Gemini, 1994. s. 45.

¹⁵ PRINGLE, 2003, s. 23–25.

¹⁶ Tamtéž, s. 25–27.

čínští draci, kteří jsou téměř vždy spojení s vodou. Všichni čínští císaři panovali pod znamením draka. Jejich slavnostní oděvy i stěny jejich paláců byly zdobeny těmito hadovitými bytostmi spojovanými s hlavou jejich panteonu, silou a moudrostí.¹⁷

1.1.6 Příběhy o ztracených rasách

Lidé byli odjakživa přitahováni příběhy o ztracených civilizacích, tajemných zemích, neznámých a neprozkoumaných místech naší planety. Bohužel tento žánr fantastiky zestárl snad nejrychleji ze všech, protože s rozvojem vědy, techniky, a s moderními dopravními prostředky byl celkem brzy objeven a zmapován celý svět. Přesto romány jako *Ztracený svět* od Artura Conana Doylea, nebo *Tarzan* od Edgara Rice Burroughse vyvolávají ve čtenářích stále touhu po neobjevených zemích a národech, jakými je například ztracená Atlantida.¹⁸

1.1.7 Humorná fantasy

Počátky žánru humorné fantasy můžeme vysledovat až do roku 414 př.n.l. k řeckému autorovi komedií Aristofanovi, který ve svých hrách zpracovává mnoho fantastických motivů humornou formou.

V 19. století s rozvojem fantasy začali někteří autoři využívat její humorné formy a přikláněli se k humoru jako k zajímavému výrazovému prostředku. Prvním, kdo se na humornou fantasy specializoval, byl F. Anstey v románu *Vice versa*. Po něm Američan Thorne Smith, autor románu *Topper* a *Obrat*, a spisovatelé kolem pulpového magazínu *Unknown*. V Británii oživil zájem o humornou fantasy především Terry Pratchett svými romány o Zeměploše.¹⁹

¹⁷ PRINGLE, 2003, s. 27–28.

¹⁸ Tamtéž, s. 28–31.

¹⁹ Tamtéž, s. 31–33.

1.1.8 Meč a magie

Označení *meč a magie* tomuto žánru přidelil Fritz Lieber počátkem 60. let 20. století, ale literatura s touto tematikou je spjata především s dílem jeho předchůdce Roberta E. Howarda, jehož příběhy o Barbaru Conanovi začaly vycházet ve 30. letech v magazínu *Weird Tales*. Šlo o příběhy jako stvořené pro pulpové magazíny a mužskou čtenářskou obec. Hlavním hrdinou románů je obávaný bojovník Conan, který se pro znovuzískání trůnu postaví kouzlům černokněžníka Xaltotuna, a za pomoci svých přátel a nadpřirozených sil zvítězí.

Howardovými nejznámějšími následovníky byli zmíněný F. Lieber nebo Michael Moorcock. Zcela specifickou variantou *meče a magie* jsou příběhy od polského spisovatele Andrzeje Sapkowského, který ve svých knihách popisuje příběhy Geralta z Rivie, člena cechu zaklínačů chránících lidstvo před nestvůrami.

Jak příběhy o Conanovi, tak příběhy o Geraltovi, si našly široký okruh příznivců, staly se kultem a ovlivnily i filmovou a videoherní tvorbu.

20

1.1.9 Hrdinská fantasy

Někdy též označovaná jako *vysoká* nebo *epická fantasy*, je psána objemnými mnohasvazkovými romány, často s otevřeným koncem. Odehrává se ve zcela smyšleném světě. Postavy a vypravěči se mění, ale svět zůstává. Takové romány začínají většinou mapou světa, ve kterém se děj odehrává. Obvykle jsou v dílech připojeny i celé rodokmeny postav, nebo slovníčky a vysvětlivky.

Za otce druhotných světů je považován William Morris knihou *Studna na konci světa*, jehož pokračovateli se stali E. R. Eddison knihou *Červ Ouroboros*, a hlavně nejznámější spisovatel hrdinské fantasy 20. století, J. R. R. Tolkien se svou trilogií *Pán prstenů*. Kniha je nadčasovým příběhem o věčném hledání a o boji dobra proti zlu. Dnes je tato vysoká fantasy komerčně nejúspěšnější formou, zvláště pokud se, jako

²⁰ PRINGLE, 2003, s. 33–35.

Tolkienova díla, dočká filmového či televizního zpracování. Na Tolkienův odkaz na konci minulého století navázal i George R. R. Martin se svou sérií *Hra o trůny*.²¹

1.2 Románové žánry a podžánry v dílech Františka Kotlety

Román je rozsáhlý epický útvar s otevřenou strukturou. Může mít jakékoliv téma. Bývá to zpravidla delší literární útvar, někdy i o několika svazcích. Typický je důraz na hrdinovu psychologii a vývoj v průběhu děje. Obsahuje četné odbočky a větší množství postav.²² Obsahuje jednotlivé subžánry, v případě Kotletových děl jde o detektivní, dobrodružný, fantasy a splatter román.

1.2.1 Detektivní román

Hlavní dějová linie detektivního románu se zabývá popisem odhalování viníka spáchaného zločinu. Hlavní postava má buď podobu příslušníka policie, který by se měl řídit zákony, nebo je to soukromý detektiv operující často v tzv. šedé zóně, kde zákony už tolik neplatí, a může tak použít i netradiční či alternativní metody, hlavně u výsledku podezřelých.

Detektivní román je jednoznačně jedním z nejproduktivnějších žánrů prózy pro dospělé. Nejslavnějšími detektivy světové literatury jsou dozajista Sherlock Holmes od sira Arthura Conana Doylea, nebo například Hercules Poirot z pera Agathy Christie.²³

Knihy *Příliš dlouhá swingers party*, *Velké problémy v Malém Vietnamu* a *Poslední tango v Havaně* mají hlavní rysy detektivního románu, kde hlavní postava Tomáš Kosek jako zaměstnanec detektivní kanceláře odhaluje zločiny s nadpřirozenými prvky.

²¹ PRINGLE, 2003, s. 35–37.

²² JANÁČKOVÁ, Jaroslava. Román. In: MOCNÁ, Dagmar. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. s. 576

²³ MOCNÁ, Dagmar. Detektivka. In: MOCNÁ, Dagmar. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. s. 106–109.

1.2.2 Dobrodružný román

Dobrodružný román má hlavní linii a několik linií paralelních. Má důležitou postavu vypravěče, a je většinou situován do zajímavého či exotického prostředí, což jsou zpravidla zahraniční země nebo odlehlá místa, jako opuštěné ostrovy či neprobádané džungle. Nebo je román umístěn do minulosti, například do středověku v tzv. rytířských románech. Samozřejmě dalším oblíbeným časovým umístěním je doba divokého západu a zlaté horečky. Dobrodružný román umožňuje svému čtenáři identifikovat se s protagonistou a s místem děje.²⁴

Knihy *Příliš dlouhá swingers party*, *Velké problémy v Malém Vietnamu* a *Poslední tango v Havaně*, ale i knihy *Hustej nářez*, *Fakt hustej nářez* a *Mega hustej nářez* vykazují prvky dobrodružného románu jak zajímavým prostředím, tak dobrodružným, akčním dějem.

1.2.3 Sci-fi román

Romány tohoto typu jsou zasazeny do hypotetického světa, jehož výstavba vychází z vědeckého a technického pohledu na svět. Jeho součástí mohou být mimozemské civilizace, technické vymoženosti a mezigalaktické stroje. Mezi nejznámější spisovatele patří Jules Verne, Artur C. Clarke, nebo například William Gibson.²⁵

Knihy *Hustej nářez*, *Fakt hustej nářez* a *Mega hustej nářez* vykazují prvky sci-fi románu, protože protagonisté bojují s okupanty z jiné galaxie, kteří používají nepozemské stroje a další mimozemské technologie.

1.2.4 Fantasy román

Fantasy romány se staly velmi populárními na přelomu 20. a 21. století. Autoři nejčastěji tvoří několikadílné románové série. Některá díla

²⁴ JANÁČEK, Pavel. Dobrodružný román. In: MOCNÁ, Dagmar. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. s. 118–119.

²⁵ MOCNÁ, Dagmar. Science fiction. In: MOCNÁ, Dagmar. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. s. 621–624.

vznikají promárně pro děti a mládež, ale díky svým filmovým a televizním adaptacím se stávají kultovními díly pro široké publikum. Nejznámějšími příklady vzniku, nebo obnovení, takovýchto kultů mohou být *Hobit* a *Pán prstenů* od J. R. R. Tolkiena, či série *Harry Potter* od J. K. Rowlingové.

Fantasy romány můžeme rozdělit na jednodimenzionální, tedy odehrávající se celým svým dějem ve smyšleném světě, nebo vícedimenzionální, kde dva a více světů existují paralelně vedle sebe. Samozřejmě existují spolu buď ve shodě či ve sporu, nebo je jeden skrytý před jinými apod. Román obsahuje prvky fantastiky, které jej odlišují od reality, nejčastěji je takovým prvkem magie či výskyt mýtických ras a bytostí.²⁶

Knihy *Příliš dlouhá swingers party*, *Velké problémy v Malém Vietnamu* a *Poslední tango v Havaně*, ale i knihy *Hustej nářez*, *Fakt hustej nářez* a *Mega hustej nářez* mají nezaměnitelné prvky fantasy románu, protože obsahují nejen magické rituály, ale i fantastické bytosti, neexistující ve skutečném světě (upíři, duchové aj.).

1.2.5 Podžánry

1.2.5.1 Splatterpunkový román

Splatterpunk je v oxfordském slovníku označován takto: „*Splatterpunk je literární žánr, který se vyznačuje barvitým popisem děsivých, násilných či pornografických scén.*“²⁷

Dle článku K. Tuckera lze tento subžánr představit takto: „*Moderní hororová literatura, H. P. Lovecraftem počínaje a Stephenem Kingem konče, se zabývá strachem z neviditelného – ze zlých duchů a šelestu v zadní*

²⁶ PETERKA, Josef. Fantasy. In: MOCNÁ, Dagmar. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. s. 187–189.

²⁷ „Splatterpunk. In: *Oxford Dictionary* (online). (cit. 13.3.2014). Dostupné z: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/splatterpunk>.“ Přeložila: Seinerová, L. In SAINEROVÁ, Lucie. *Proměny splatterpunku v rámci české literární fantastiky po roce 1989*. Pardubice, 2014. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice, Fakulta filozofická. Vedoucí práce PhDr. Antonín Kudláč, Ph.D., s. 3

části temné komory, ze strašidelného sténání a hyperaktivních představ. V posledních několika letech však došlo v hororové literatuře k výraznému posunu. Tradiční dávka strachu je nyní podávána prostřednictvím násilných činů popsaných v hrůzných, podrobně vykreslených detailech. S nástupem splatterpunkové literatury se agresivně brutální undergroundové hnutí snaží konkurovat autorům konvenčního hororu, jako jsou King, Peter Straub a Dean R. Koontz. Většina knih tohoto subžánru hororové literatury využívá strachu z viděného. Tedy představy, že čtenář bude vyděšený z explicitního zobrazení hrůzných činů, včetně vraždy a všemožných druhů mrzačení těla.“

28

Lucie Seinerová shrnuje hlavní body tohoto žánru: „*Shrneme-li žánrové znaky splatterpunku, nesetkáme se pouze s extrémním násilím, nadměrou krví a jiných tělních tekutin, sexem, černým humorem, sarkasmem až nihilismem hlavních hrdinů, ale také například s tématem odcizení od těla, které je vnímáno jako cosi přebytečného, překážejícího. Lidské tělo je zobrazováno jako slabá schránka života, a proto je posilováno zásahem zvenčí (biomechanické implantáty, nesmrtelnost, odpoutání duše od těla – smrt). Dalšími znaky žánru je ohrožení společnosti, světa, či přímo jeho postapokalyptická vize.“*²⁹ Jako doplnění poslední věty bychom mohli přidat i život v dystopii.

Celá šestice zkoumaných knih je, dle svého obsahu a zpracování, prokazatelně hodnotitelná jako zástupce splatterpunkové tvorby. Popis násilných akcí nebo sexuálních aktů odpovídá hlavně popisu tohoto podžánru, i když knihy obsahují prvky i jiných, již dříve zmíněných, žánrů/podžánrů.

²⁸ „Tucker, Ken. *The Splatterpunk Trend, And Welcome to It*. In: nytimes.com [online]. 24. 4. 1991. [cit. 12.1.2014]. Dostupné z: <http://www.nytimes.com/1991/03/24/books/the-splatterpunk-trend-and-welcome-to-it.html?src=pm>. Přeložil: Vantuch, Radek.“

In SEINEROVÁ, 2014, s. 2.

²⁹ SEINEROVÁ, 2014, s. 2.

1.2.5.2 Magický realismus

Magický realismus je fantastika odehrávající se v našem současném světě, kde se setkávají prvky magie a nadpřirozené bytosti, jako upíři, démoni a vlkodlaci, s výdobytky dnešní doby. Neodehrává se pouze v jednom městě, jako městská fantasy, ale je umístěn do našeho reálného světa a pracuje s opravdovými popisy a názvy známých míst.³⁰

Všech šest knih obsahuje prvky magického realismu, protože je jejich děj umístěn do konkrétních míst, států, autor používá reálné názvy měst, jejich částí, ulic a budov. Na dokreslení děje se autor zmiňuje i o reálných postavách z našeho světa, jako jsou například prezident, zástupci vlády apod.

³⁰ Subžánry fantasy. *Děti-Noci.cz*. [online] 27.12.2012 [cit. 1.3.2020]. Dostupné z: <http://deti-noci.cz/2012/12/literatura/studie/subzanry-fantasy/>

2. Autor, jeho pseudonym a tvorba

Leoš Kyša se stal se svým pseudonymem literární senzací. Několik let neměla široká veřejnost o pravé identitě Františka Kotlety ponětí. Kromě hrstky vyvolených a nakladatelů nikdo nevěděl, kdo se pod maskou a pseudonymem skutečně skrývá. Na autogramiádách a křtech svých knih totiž autor zahaloval svou tvář minimálně šátkem, a vše, co o sobě tvrdil, byla fikce. To samozřejmě u široké veřejnosti vyvolalo přinejmenším stejný zájem, jako šokující obsah jeho děl. Tam, kde se v knihách uvádí stručný životopis autora a jeho bibliografie, je tento, již zmíněný, životopis sepsaný Jiřím Popiolkem: *„František Kotleta, rodák z Bruntálu, spisovatel, trestanec, podnikatel, jesenický Mauglí a řezník. Pochází z umělecké rodiny, jeho matka byla tanečnice, gymnastka a špionka, kterou pro neohrožené občanské a politické postoje perzekuovali natolik, že byla nucena před StB uprchnout do zahraničí. V polovině devadesátých let zmizela v Brazílii a nejsou o ní žádné zprávy.*

O Kotletově otci se také nic neví. Podle některých indicií je jím Michail Gorbačov, kterého Kotletova matka svedla během jeho tajné návštěvy Bruntálu. Podle zlovolných bruntálských jazyků jím ale může být prakticky kdokoliv, kdo kdy ušetřil padesát korun a mohl si dovolit krátké, avšak vzrušující dobrodružství v ilegálním nevěstinci, který Kotletova matka vedla jako zástěrku svých špiónských aktivit.

Po dramatickém útěku matky do Polska se Kotleta od svých šesti let probíjel životem sám. Tato neradostná zkušenost a trauma ho posléze v umělecké tvorbě velice poznamenaly.

Dva roky strávil ve věznici Heřmanice, za což ale mohlo pouhé nedorozumění. Vzhledem k datu jeho narození si policie spletla nevinnou párty s ilegální oslavou narozenin Adolfa Hitlera. Při pokusu o rozehnutí večírku zbil Kotleta do bezvědomí sedm policistů a jejich veliteli usekl několik prstů na ruce řeznickým sekáčkem.

K literatuře se dostal až ve výkonu trestu, kde se seznámil s dílem velikána české akční sci-fi, Jiřího Kulhánka. Po několika neúspěšných pokusech rozvíjet Mistrovo dílo (kterýžto nápad mu posléze ukradl Martin

Moudrý) se rozhodl vstoupit na trnitou cestu originální tvorby a hned jeho prvotina byl zásah do černého.

Hustej nářez (2010), úvodní díl trilogie Bratrstvo krve, je dílo plnokrevné, sofistikované, avšak zároveň neoddiskutovatelně zábavné, a okamžitě se v české literatuře stalo kultem, který nemá obdoby.

V současné době pracuje Kotleta v masném průmyslu, nezanedbává však ani svou velkou lásku, zábavní podnik, kde umožňuje nastartovat kariéru mnoha nadějným umělkyním v oboru, ve kterém se proslavila jeho matka.“³¹

1.3.2018 se na televizní stanici Seznam uskutečnil v pořadu *Hrana* Tomáše Vzorka rozhovor s Leošem Kyšou, který přiznal, že je vlastně Františkem Kotletou.³²

„Příjmení Kyša není u nás příliš obvyklé. Ve starších dokumentech se příjmení osob psalo s měkkým I. Teprve na konci 19. století došlo k úpravě v souladu s českými pravidly. Příjmení pochází ze srbštiny, kde znamená déšť. V Srbsku má také údajně rod své kořeny. Podle pověsti pryč z vlasti uprchli při nějakých nepokojích, možná dokonce i válce a našli útočiště právě na Moravě.“³³

V rozhovoru se Zdeňkem Strnadem pro internetový časopis *Flowee* se Leoš Kyša vyznává:

„Příběhy a vzpomínky na naše předky, to je velká síla, kterou by měl člověk vnímat, být spojený s nějakou kontinuitou svého rodu, která ti dodá energii projít různými trable přítomnosti.“³⁴

³¹ KOTLETA, František. *Bratrstvo krve. 2, Fakt hustej nářez*. 1. vyd. Praha: Epoque, 2012. s. 283.

³² *Hrana: Thor? My máme Peruna, ale Jirásek nám ho znechutil, říká spisovatel - Seznam Zprávy*. Seznam Zprávy [online]. Tomáš Vzorek. Copyright © 1996 [cit. 21.1. 2020]. Dostupné z: <https://www.seznamzpravy.cz/clanek/thor-my-mame-peruna-ale-jirasek-nam-ho-znechutil-rika-spisovatel-43208>

³³ Rod Kyšů. *Rodopis* [online]. Jitka Štěpánková. ©2013. Poslední změna 02.03.2013 13:34 [cit. 21.1.2020]. Dostupné z: <https://jitka-stepankova.webnode.cz/news/rod-kysu/>

³⁴ Rozhovor s Františkem Kotletou: V roce 2100 přestane Facebook existovat. *Flowee* [online]. Zdeněk Strnad. Poslední změna 16.12.2018 [cit. 21.1.2020]. Dostupné z: <https://www.flowee.cz/civilizace/5233-rozhovor-s-frantiskem-kotletou-v-roce-2100-prestane-facebook-existovat>

Leoš Kyša se narodil 4.11.1979 ve Dvorcích na Opavsku. „Vystudoval Obchodní akademii v Opavě a následně na Slezské univerzitě obor veřejná správa. Jeho novinářská kariéra začala v roce 2000, kdy se připletl do cesty studentovi Martinu Petráskovi, který vydával regionální inzertní noviny **Ostravský inzerent**. Leoši Kyšovi připadla úloha vyplnit v inzertních novinách bílá místa zprávami z Opavska. Tyto zprávy psal tak svébytnou a zábavnou formou, že si lidé brzy začali kupovat **Ostravský inzerent** spíš kvůli nim než kvůli inzerátům. Místo určené zprávám se začalo rozšiřovat na úkor inzerátů, až se nakonec inzertní noviny transformovaly v regionální čtrnáctideník s názvem **Opavsko-křížem krážem**. Když po dvou letech Martin Petrásek noviny zavřel a vrátil se ke studiu, protloukal se Leoš Kyša hlavně jako hostinský a barman. Mezi točením piva psal články pro **Hospodářské noviny**, jejichž byl příležitostným spolupracovníkem.

V roce 2003 na přímmluvu ostravské televizní moderátorky Jany Bohušové Patrmanové přijal Leoše Kyšu do ostravské regionální redakce **Práva**. Po dvou letech jej však redaktor odvelel do Prahy, kde potom strávil pět let jako redaktor sobotního magazínu. Poté pracoval v několika redakcích: **Týden**, **Instinkt**, **Fresh marketing**, **Hospodářské noviny** a další.

Své první povídky psal pro rozhlasovou stanici Leonardo. V roce 2009 vydává svůj první sci-fi román s názvem **Poutník z Mohameda**. Jeho volné pokračování s názvem **Alláhův hněv** vychází o dva roky později v roce 2011. V témže roce vychází jako e-book jeho povídky napsané pro stanici Leonardo. Sborník nese název **Válkotvůrci**.

Po sňatku s Ludmilou Hamplovou, se kterou má dceru Annu Marii, oba píší fejetony pro **Ženu a život** o svém podivném manželství a jak tuto instituci přežít. V roce 2012 pak tyto fejetony vydávají i jako e-knihu s názvem **Proč jsou muži trapní a k ženám je třeba přistupovat jako k lidojedům**.³⁵

„Vedl internetový deník o marketingu, reklamě a médiích **Mediahub.cz**. Externě přednáší na Slezské univerzitě v Opavě. Jako scénárista je podepsán pod celovečerním dokumentem o astrofyzikovi Jiřím

³⁵ Leoš Kyša. Rodopis.cz [online]. Jitka Štěpánková. ©2013. [cit. 21.1.2020]. Dostupné z: <https://jitka-stepankova.webnode.cz/products/leos-kysa1/>

Grygarovi. V popularizační práci se věnuje tématu konspiračních teorií, jasnovidectví, telepatie, léčitelství a historii parapsychologických experimentů. Je iniciátorem a koordinátorem Paranormální výzvy Českého klubu skeptiků Sisyfos, jehož je dlouholetým členem, což je iniciativa, která nabízí čtyři miliony korun komukoliv, kdo ve vědeckém experimentu prokáže existenci paranormálních jevů. Je editorem sborníku **Věda kontra iracionalita 6.**³⁶

2009 - vychází jeho první sci-fi román *Poutník z Mohameda*, vydaný pod vlastním jménem

2010 - vydává *Poutník z Mohameda: Alláhův hněv* opět pod civilním jménem, jako Františku Kotletovi mu vyšla první kniha ze série *Bratrstvo krve* s názvem *Hustej nářez*

2012 - druhý díl s názvem *Fakt hustej nářez*

2013 - třetí díl *Mega hustej nářez* a první díl dvoudílného románu *Perunova krev*

2014 - druhý díl románu *Perunova krev* a sbírka povídek *Příliš dlouhá swingers party*

2015 - román *Lovci* a prequel k trilogii *Bratrstvo krve Vlci*

2016 - *Velké problémy v Malém Vietnamu* a první díl trilogie *Spad*

2017 - druhý a třetí díl k románu *Spad* *Poločas rozpadu* a *Rázová vlna*

2018 - *Poslední tango v Havaně*

2019 - prequel *Bratrstva krve: Stalingrad*

³⁶ Leoš Kyša. *Sisyfos: Český klub skeptiků* [online]. Redakce. [cit. 21.1.2020]. Dostupné z: <https://www.sisyfos.cz/leos-kysa>

3. Děj románů

Kotletovi hrdinové zdánlivě navazují na americké komiksy. Oproti protagonistům v nich ale splatter vykresluje své postavy spíše jako lidi na druhé straně společenského spektra, antihrdiny, kteří mají nevybíravý slovník, oblékají se do oděvů z vojenského výprodeje, a nemají potřebu schovávat svou skutečnou tvář za speciální maskou. Jedno ale mají společné: potírání zla a zločinu pocházejícího nejen od lidí, ale i z vesmíru a dalších sfér existence.

František Kotleta se při několika příležitostech netajil svým obdivem k dílu amerického spisovatele Raymonda Chandlera, takže nás rozhodně nemůže překvapit skutečnost, že hlavní hrdina Kotletových knih *Příliš dlouhá swingers party*, *Velké problémy v Malém Vietnamu* a *Poslední tango v Havaně* Tomáš Kosek je velmi podobný Philipu Marlowovi, hlavnímu hrdinovi Chandlerových knih. Oba tak jsou soukromí detektivové, k jejichž charakteristickým vlastnostem patří cynismus a ironické vyjadřování, nadměrné pití alkoholu, kouření cigaret a také slabost pro ženy nevalné pověsti.

3.1 Dějová linie románů o Tomáši Koskovi

Trilogie Františka Kotlety o Tomáši Koskovi začíná knihou *Příliš dlouhá swingers party*. Tato kniha je složená z pěti povídek. Pokud ji budeme posuzovat v kontextu ostatních knih, tvoří nám vlastně úvod, protože v ní autor přibližuje v jednotlivých povídkách hlavní představitele celé trilogie, popisuje jejich vlastnosti, charakter a odkud pocházejí. Je to pět případů, které řeší svými nestandardními metodami neobvyklá detektivní kancelář JUDr. Zdeňka Koudy, specializující se právě na případy s prvky magie. I když je kniha rozdělena do pěti povídek, tvoří nám díky hlavní postavě jakoby jeden příběh. Obsahuje čarování, demony, sukuby a prastaré mocné artefakty. Je plná cynického humoru, akce a sexu.

Druhá kniha *Velké problémy v Malém Vietnamu* přivádí Tomáše Koska k vyšetřování únosu dcery českého premiéra, které ho zavede na stopu sekty, jež pro své plány využívá starou magii. Jeho společníky, Horta

s Gibsonem, posednou Zelený démon a Žlutý démon – dva ze tří nejstrašnějších bytostí vietnamského pekelného panteonu. Kosek se tak musí spolehnout pouze na pomoc Kláry Chlumské, jejích kontaktů, Dominiky a nově i agentky litevské tajné služby Elišky. Sekta chce pomocí krvavé magie vyvolat mocného démona Schangzu, který se má vtělit do čínské velvyslankyně Pchej Peng, hlavy sekty. Při boji přijde Tomáš Kosek spolu s Eliškou o život, ale díky mocnému kouzlu pana Ču, který za ně uzavřel smlouvu s podsvětím, se vrátí opět mezi živé, aby mohli skoncovat s těmi, kteří se snaží připravit konec světa. Druhá kniha nám tedy z celkového pohledu tvoří stať neboli komplikaci.

Třetí kniha s Tomášem Koskem, *Poslední tango v Havaně*, nás zavádí nejprve na Kubu, kde Kosek řeší problémy vládního boje. Ozbrojené skupiny se za pomoci démonů a santérie snaží v Havaně převzít moc. Při pomoci místním kouzelníkům se Kosek od jednoho z nich dozvídá o spojení se svými zemřelými společníky Hortem a Gibsonem, které musí vysvobodit z jejich prokletí a zachránit tak nejen jejich, ale i svou duši. Kniha pokračuje případem z Ústí nad Labem, kde se protagonista setkává s prastarou cikánskou magií, jež vyvolá vraždící přízrak guli daj. Kosek se za pomoci cikánských bosorek zbaví jejich i svých protivníků. Poté řeší případ v Tokiu, kde s Eliškou a Dominikou čelí mocenským bojům v japonské Jakuze, která za pomoci kouzelného *Manuskriptu vykladače* vyvolá vraždící demony. Kniha končí případem nazvaným *Světla Paříže*. V něm je Kosek spolu s Eliškou najat agentkou Minou Satrapi na případ, kde figuruje jeho mrtvý kolega Gibson vyvolaný kultem Synové templářů. Ukáže se však, že těmi zlými nejsou templáři, ale Mina Satrapi a její společníci Asasíni, kteří chtějí pomocí kouzelného svitku vyvolat mocného démona Iblíse. Kosek se spojí s templáři a americkou CIA, a za pomoci lidských obětí vyvolají služebné demony, což jsou Hort s Gibsonem. Přemoci Minu a sebrat jí svitek mu pomůže duch již mrtvé romky Anny Vrtkové z ústeckého případu. Ta odvede vysvobozeného Horta s Gibsonem a oznámí Koskovi, že i on a Eliška se zbavili kletby. Ke konci knihy se Kosek dozví, že jak Dominika, tak Eliška s ním čekají dítě.

Z pohledu příběhu je třetí kniha závěrem, protože hrdina osvobodí své přátele a zachrání svět před další hrozbou. V závěru je ale naznačeno, že to nebylo Koskovo poslední dobrodružství.

3.1.1 Tomáš Kosek

Tomáš Kosek je doktorem antropologie a religionistiky, žijící svůj obyčejný život v Praze, v bytě 1+kk, píše vědecké knihy a učí na univerzitě. Je expertem na africkou magii a provádí výzkum různých náboženství. Jeho život se změní v okamžiku, kdy je najat Klárou Chlumskou z úřadu vlády, které ho doporučil JUDr. Zdeněk Kouda, majitel advokátní kanceláře specializující se na případy, v nichž se vyskytuje nadpřirozeno a magie. Tomáš Kosek se stane jedním z vyšetřovatelů, naučí se ovládat od svých společníků bojová umění a zbraně. Jeho specialitou se navíc hned v prvním případě stane používání sexuální magie díky africkému bohu plodnosti a mužnosti Bakulgovi, z čehož dost možná plyne i Koskova slabost pro ženy.

Své protivníky častuje ironickými poznámkami a vtipnými hláškami. Rád si vychutná dobrý alkohol a cigaretu.

Postava Koska není příliš plastická – není příliš vidět vývoj postavy, snad s rozdílem mezi první a druhou povídkou *Příliš dlouhé swingers party*, kde se z útlocitného antropologa stane ostřílený dobrodruh, který zvládá používat mnohé zbraně. I styl jeho přemýšlení se po kontaktu se skutečnou magií a s nebezpečím změní, stejně jako jeho dovednosti v magické oblasti.

Kosek je také jediná postava, které skrze celou sérii vidíme do nitra a myšlení. O zbytku světa se dozvídáme právě jeho očima, neboť je i vypravěčem všech příběhů, tedy jde o *homodiegetického*, konkrétně *autodiegetického* vypravěče.³⁷

3.1.2 Vedlejší postavy

Jan Gibson je jedním z detektivů. Je to padesátník s tváří plnou vrásek a zarudlým nosem. Je to vtipálek, opilec, rváč a excelentní střelec.

³⁷ HRABAL, Jiří: Narativní diskurz. In In: KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. Praha: Dauphin, 2013. s. 129.

Chodí v ošuntělém saku, pod kterým nosí pistoli CZ 75. Má skvělý policejní mozek a pracoval s Hortem u pražské kriminálky. Se čtyřmi bývalými ženami má celkem sedm dcer.

*Vyšší z mužů byl věkový soupeř blondýny, ale působil mnohem zanedbaněji. Vypadal, že v životě nejen hodně zažil, ale hlavně vypil.*³⁸

Petr Hort je dalším z vyšetřovatelů detektivní kanceláře. Je to také bývalý policista pražské kriminální policie, kde pracoval s Gibsonem.

*Druhý byl o něco mladší, mnohem drobnější a šlachovitější. Dominantní na něm byl velký orlí nos a dokonalá pleš.*³⁹

JUDr. Zdeněk Kouda je majitel detektivní kanceláře. Je menší postavy s vystouplým břichem, s prošedivělými černými kudrnatými vlasy, malými hnědými očky pod přivřenými víčky, a zažloutlými zuby od kouření dýmky. V první knize umírá, ale jeho kancelář dále funguje pod jeho jménem, později pod správou Kláry Chlumské.

Dominika, přezdívkou Jenna Germain, je pražská prostitutka, která pomůže Koskovi v několika vyšetřováních. Je zrzavá, subtilní, obléká se vyzývavě, stane se Koskovou přítelkyní. Je bisexuálka a v závěru čeká s Koskem dítě.

Jelizaveta Kjustutis, zjednodušeně **Eliška**, je agentkou VSD – Litevské tajné služby, později pracuje pro Interpol. Pracuje s Koskem na několika případech. Stane se milenkou jeho přítelkyně Dominiky, ale nejen jí, a v závěru čeká s Koskem dítě také. V knize *Velké problémy v Malém Vietnamu* ji autor popisuje takto: „Měla volné černé kalhoty, přes sebe rozepnutého koženého křiváka a pod ním jenom černé tričko. Velmi hubená, nevyzývavá. Pokud měla prsa, pod trikem moc vidět nebyla. Černé

³⁸ KOTLETA, František. *Příliš dlouhá swingers party*. Praha: Epoque, 2014. Fantastická Epoque. s. 9.

³⁹ Tamtéž. s. 9–10.

měla i vlasy. Na krátko ostříhané s patkou vpředu. Šlo o míšenku. Napůl něco asijského, napůl evropského. To evropské ale převažovalo.“⁴⁰

Klára Chlumská je úřednicí ministerstva, vládní zmocněnkyní pro věci nadpřirozené. Pro řešení některých problémů využívá Koudovu detektivní kancelář. Nebrání se příležitostnému sexu s Tomášem Koskem. Po vyhazovu z Úřadu vlády převezme vedení Advokátní kanceláře JUDr. Zdeněk Kouda. Autor ji popisuje:

„...a pěst připravená na další bouchnutí se zastavila ve vzduchu. Zcela nečekaně patřila asi padesátileté blondýně v upjatém tmavozeleném kostýmku. Těch padesát jsem odhadl jenom podle vrásek na krku, protože jinak vypadala jako Sharon Stoneová, včetně toho výstříhu.“⁴¹

„Ona vážně vypadala jako Sharon Stoneová v nejlepších letech své kariéry. Jasně, v trochu pokročilejším věku a s nějakým tím kilem navíc.“⁴²

3.2 Dějová linie románů o Janu Bezzemkovi

„Své legendy nemají jenom lidé. Nejstarší upíří mýtus vypráví o Sangot, Matce všech upírů, bohyni zrozené z měsíčního kamene, který dopadl na Zem v době, kdy lidstvo stálo na prahu svého úsvitu. Sangot si z lidských mužů stvořila sedm společníků, zakladatelů prvních sedmi klanů, aby ji ochraňovali a sloužili jí. Sangot naučila lidi obdělávat půdu, stavět první chrámy, které jí byly zasvěceny a kam jí přinášeli lidské oběti, aby se mohla napít jejich krve. Po stoletích se ale proti ní její Synové vzbouřili a spolu se svými lidskými služebníky a vlastními přeměněnci na ni zaútočili. Všechny sedm v bitvě, která trvala sedm dní a sedm nocí, zabila, stejně jako většinu jejich Dcer a Synů. Zbytky jejich armád zahnila na útěk.

Mýtus praví, že jí k vítězství kromě lidí, kteří ji uctívali, a několika mladších potomků, kteří jí zachovali věrnosti, pomohlo kopí zabíjející

⁴⁰ KOTLETA, František. Velké problémy v Malém Vietnamu. První vydání. Praha: Epoque, 2016. s. 40.

⁴¹ KOTLETA, 2014. s. 9.

⁴² KOTLETA, 2016. s. 152.

nepřátele po stovkách, a brnění, přes které se žádný nepřátelský meč ani šíp nedostal.

Potomci sedmi zrádců se rozutekli do celého světa, rozmnožili se, a když zjistili, že je Sangot mrtvá, začali bojovat mezi sebou o nadvládu nad světem. Časem založili Bratrstvo krve.“⁴³

První kniha, nesoucí název *Hustej nářez*, nás uvádí do doby, kdy Země obsadila mimozemská civilizace, která si říká kartani. Jejich technika a zbraně předčily ty lidské, takže se lidé podřídili. Ti, kterým se změna ve světové nadvládě nelíbí nejvíc, si říkají Bratrstvo krve. Jde o upíry, kteří řídili a potají vedli lidstvo z ústraní už od nepaměti.

Kvůli zradě jedné osoby z Bratrstva je skoro celé vedení klanů buď zabito nebo zajato. Zůstane pouze pár schopných – jedním z nich je Čech Jan Bezzemek, a například Gerhard, vedoucí germánského klanu. Jan zjistí, že se jeho upířská dcera Kateřina spojila s kartany, a snaží se s kartany stvořit upíra pro boj ve vesmíru. Jan unikne a rozhodne se podniknout cestu za Sangotinou hrobkou, aby se zmocnil kouzelných zbraní. Jako posily se rozhodne stvořit si nové upíry. První z nich je šestnáctiletá Petra, dalším je advokát Tomáš Uhřík, jenž Janovi pomohl při útěku, a Uhříkova přítelkyně Lucie.

Janovi i jeho přátelům se zbraně získat podaří a při tom zjistí, že Sangot byla jen mimozemšťanka a upíři byli jejími pokusy s nanotechnologií na lidech. Duch upíří pramatky posedne. Avšak lov na upíry stále pokračuje, skupina je napadena a musí uprchnout bez těla padlého Uhříka. Před útekem ze základny v Polsku stihnou odpálit atomovou bombu, a na palubě jachty utíkají do Jižní Ameriky.

Druhý díl, *Fakt hustej nářez*, navazuje v Jižní Americe, v městečku Fortaleza, kde mají nepřátelé kosmodrom. Jan se spojí s drogovým kartelem, který mu pomůže se zničením základny. Na zmapování terénu před akcí Jan s Gerhardem využijí byt transvestitního prostituta Diany.

Při útoku na základnu Jan zjistí, že Kateřina před smrtí dokázala zdokonalit upíří žoldáky. Kartani tak začnou přeměňovat lidi ve velkém.

⁴³ KOTLETA, František. *Bratrstvo krve. 1, Hustej nářez*. Nové, revidované a opravené vydání. Praha: EPOCH A s.r.o., 2015. s. 177-178.

Novým bojovým jednotkám, Legii nesmrtelných, velí Jihoafričan Fred Channon, který je Janovi podobný jak svým vzhledem, tak zarputilostí, s nímž se oba snaží zničit toho druhého.

Při útěku ze základny přebere nadvládu nad Petrou Sangot, a upíry zachrání zmíněná Diana; opět je schová u sebe. Jan z ní na oplátku udělá upíra. Sangot stále drží dívku jako rukojmí. Evropané se tak budou muset vrátit domů, aby pro mimozemšťanku získali jednu z mezihvězdných lodí. Diana s pomocí svých přátel Jana a Petru propašuje na loď zpět do Evropy. Gerhard jim zpět v Evropě řekne, že by Petře mohla pomoci skupina „Mágové z Alexandrie“.

Janovi, Petře a Gerhardovi se podaří dostat k Mágům, ale při obřadu vymítání se Sangot opět ujme vlády nad tělem a zlikviduje ty, kteří se jí snažili zničit. Jan dostává ultimátum – má měsíc, aby pro Sangot sehnal vesmírnou loď a pokud to splní, opustí cizí duše Petru. Jan také zjistí, že Gerhard je bájným Radegastem, protože jej tak Mágové osloví.

Trojice se zmocní lodě na Libavé, nicméně Sangot Petru nepustí a v jejím těle odlétá pryč. Jan s Gerhardem se musejí probjovat z obklíčení, utíkají do Ostravy. Zde si domluví sraz s Alenkou. Místo očekávaných vojáků přijde skupina mladých hackerů, jejichž šéfem je zmutovaný Uhřík, který sice přežil atomový výbuch, ale na nic si nevzpomíná.

Mega hustej nářez pokračuje v Ostravě, kde se setkávají upíři s partičkou bratrů Pávových (Aleš „Alenka790“, 26letý Jirka „Nunínek“, Dany), s kamarádkou Pavlínou, dcerou mafiána, a s živým Uhříkem.

Jan s Pavlínou v Olomouci kontaktují generála české rozvědky Evžena Černého. Jan se dozví o celosvětovém spícím vojenském odboji. Lidstvo ale drží v šachu dvě mateřské lodě na orbitě planety. Další informace je o sjezdu evropských představitelů v Praze, mluví se i o představení mimozemského zajatce.

Gerhard přesvědčí Jana s Uhříkem, aby se s pomocí mnichů z katedrály sv. Víta dostali na sjezd, kde rozpoutají chaos a s jejich novým zajatcem prchají z Prahy. Poté s bratry Pávovými na chatě dají dohromady překladač prastarého písma, a spolu s mimozemšťanem začnou plánovat

kontaktování jeho druhu, aby lidem v boji pomohli. Jan se s částí skupiny vydává do Polska k jednomu satelitu, aby prosbu o pomoc poslali do kosmu.

Také se spojí s lidskými odbojáři a představí jim plán, při němž oíwu mají zničit kartanské lodě na orbitě, zatímco se lidé vzbouří na povrchu. Po cestě z tajného setkání si ale v autě pustí rádio. Zbytek jejich skupiny byl zajat Channonem, Ňunínek byl popraven v heřmanické věznici. Channon vydal jasné ultimátum – za tři dny budou popraveni i Pavlína a Daniel, pokud se Jan nevzdá. I přes protest ostatních se Jan vydá do Ostravy. Je vláčen za autem po celém městě, ze Stodolní až do heřmanické věznice. Po dvou týdnech je věznění a mučení překaženo útokem na věznici, za kterým stála vrátivší se Petra, Lucie a jihoamerický klan transvestitních upírů. Diana padne při náletu, její ostatky a Jihoameričané jsou Petřinou lodí vyloženi zpět v Americe, Evropané se vrací. Gerhard a Uhřík se ale nehlásí, Po krátké přestřelce na chatě ostravského odboje vychází najevo, že i cizí mimozemšťané zradili. Aleš nepřežil, Gerhard s Uhříkem však ano.

O pár hodin později začal odboj na planetě, jenže kvůli novým posílením od Sangot musely nepřátelské lodě na orbitě počkat. Uhřík při pokusu o zničení jedné z mateřských lodí přijde o Lucii, a kvůli žalu a dotírající přesile se odpálí, Janovi se se zbytky Gerharda podaří před zničením jejich cíle vyskočit ven, kde je o několik tisíc kilometrů dál najde Petra s plavidlem. Jenže kartani stihli Zemi potrestat bombardováním, většina světových metropolí je zničena.

Jan s Petrou doletí na Libavou, aby osobně zabili Channona. Ten jim před začátkem souboje svrhne na hlavu atomovou pumu. I přes téměř zničená těla jsou však schopní ho společně porazit a na mimozemské lodi zregenerovat zpět do původní podoby.

V samotném závěru knihy je naznačeno, jak si přeživší skupinka postav krátí dlouhé chvíle na cestě do kartanské hvězdné soustavy hraním Dračího doupěte.

3.2.1 Jan Bezzemek

Hlavní postavou série knih *Bratrstvo krve* je Jan Bezzemek. Je mu asi 700 let, upírem se stal po kousnutí šlechtičnou Veronikou ze Stříbra. Během vyprávění vzpomíná na svou minulost – od bitvy u Kresčaku pod vedením Jana Lucemburského, přes členství v městské stráži na Vyšehradě, službu u Veroniky, přes svůj krok vedle při přeměně prostitutky Kateřiny, za což ho český klan vyhostil jako služebníka pro ruské upíry. Byl u Bílé hory, u Zborova, ve 2. světové válce. V roce 2020 se spolu s ostatními upíry stává členem celosvětového odboje proti mimozemské invazi, který je ale prozrazen jeho ‚dcerou‘ Kateřinou. To vede ke skoro úspěšnému vyhlazení bývalých vládců lidstva.

Jan je celý svůj život vojákem, takže umí zacházet s různými druhy zbraní a je vycvičen pro různé bojové situace. Preferuje tmavé oblečení, minimálně omezující v pohybu. Nejčastěji používá dvě pistole Desert Eagle. Ovládá několik jazyků, včetně staročeštiny a latiny. Jako upír má zlepšené smysly, hlavně zrak a sluch – ten je asi nejlepším z upířích smyslů.

Aby upír přežil staletí, musí nejen umět bojovat, ale nesmí zamrznout ve své epoše, musí jít s dobou. Upír je imunní vůči všem nemocem.

„Každý upír si ale dřív nebo později prošel existenční krizí. Když žijete dostatečně dlouho na to, abyste si užili všechny lidské i nelidské radovánky, nashromáždili dostatek majetku a rozdali si to se všemi a se vším, co vás napadne, jednou na vás trudnomyslnost přijde. Musíte pak najít nějaký důvod proč žít dál, proč se učit stále nové a nové věci, měnit stále svou identitu, budovat nové a nové skryše a pořád bojovat s nepřáteli upířími i lidskými o přežití. Musíte mít prostě nějaký cíl.“⁴⁴

Klasické jídlo upír nestráví, většinou jeho konzumace končí zvracením. Naopak pít musí, ať už krev, nebo jiné tekutiny, alkohol má na upíry stejně omamný účinek jako na lidi. S krmením se krví jsou na tom Kotletovi upíři podobně jako hadi – pokud nemají velký výdej energie, nebo

⁴⁴ KOTLETA, František. *Bratrstvo krve. 1, Hustej nářez*. Nové, revidované a opravené vydání. Praha: EPOCH A S.R.O., 2015. s. 54.

neregenerují zranění, stačí jim napít se jen jednou za půl roku. Když upírovi zničíte hlavu, nebo mu ji useknete, máte jistotu, že zemře.

Janova regenerace je později zesílena nanity, které získá po návštěvě hrobky upírů bohyně-stvořitelky Sangot, jejíž druh byl dávným nepřítelem kartanů.⁴⁵

Jan se také v nouzi dokázal přeměnit na hejno netopýrů, vedené jen instinktem, snažící se se dostat do bezpečí. Rizikem ale při této proměně je, že se do znovu složeného těla nemusí vrátit lidská mysl.

3.2.2 Vedlejší postavy

Gerhard (Radegast) je germánský bojovník tak mocný a strašlivý, že jej Slované považovali za boha. Byl hlavou germánského klanu upírů.

Statná postava, obrovská síla. Jeho původ je v pradávných časech, takže umí spoustu jazyků, včetně latiny, umí používat snad všechny typy zbraní a je zkušený i v řízení všech známých vozidel.

S Janem, jakožto členem konkurenčního klanu po dlouhá staletí bojoval, ale v nouzi se mezi nimi vytvořilo velice úzké bratrské přátelství.

Petra je původně šestnáctiletá studentka, vyznavačka emo/goth stylu. Bouří se proti autoritám, užívá si života a doma spí v dřevěné rakvi.

Její vzhled je před proměnou popisován jako kyprý, ovšem po přeměně v upírku zeštíhlí. Mladá, dychtivá, snadno se učí, a díky hostitelství ducha Sangot se naučí ovládat mimozemské technologie. Je žárlivá.

JUDr. Tomáš Uhřík – právník, který pomůže Janovi při útěku, za což je později sám předveden před spravedlnost. Od vlastního soudu je pak zachráněn Janem a Petrou s pomocí Uhříkovy přítelkyně Lucie. Po

⁴⁵ Podobný námět s přeměnou pozemšťanů na mimozemské pěšáky, jako to dělají kartani, je i v Kulhánkově *Cestě krve*.

KULHÁNEK, Jiří. *Cesta krve. Část 1, Dobrák*. Praha: United Fans, 1996. 345 s. Future SF Wars; sv. 4. Poutník; č. 33.

KULHÁNEK, Jiří. *Cesta krve. Část 2, Cynik*. Praha: United Fans, 1997. 296 s. Future SF wars; sv. 5. Poutník; č. 35.

incidentu v Polsku si mnozí myslí, že je Uhřík mrtvý, ale díky upřímu metabolismu výbuch atomové pumy přežije, avšak zmutuje do obří zrůdy. Zároveň ztratí paměť, jež se mu vrátí až s návratem Bezzemka do Čech.

Lucie je mladá archeoložka, přítelkyně právníka Uhříka. Jan z ní v pozdějších fázích příběhu udělá upírku a po údajné smrti přítele jí pomůže utéct z Evropy do jižní Ameriky, kde se ujme nově vzniklého upírského klanu.

Fred Channon je jihoafrický legionář, kterého Janova upírská dcera Kateřina přeměnila na upíra. V příběhu má dokonale holou hlavu a přes obličej se mu táhne dlouhá jizva, velmi vypracované svaly na celém těle v důsledku speciálního cvičení. Jana nenávidí kvůli nenávisti vštípené samotnou Kateřinou, později i kvůli tomu, že Kateřinu Jan zabije.

Sangot je prastará mimozemšťanka, zakladatelka upírského klanu na Zemi. Využívá Petřino tělo, aby se její dávná existence mohla dostat zpět do vesmíru. Bravurně ovládá mimozemské technologie, o vědomosti se s její hostitelkou Petrou později podělí.

4. Kritéria srovnávání a archetypu, porovnání

4.1 Stanovení kritérií

Hlavní postavy budeme srovnávat na základě charakterizace a výstavby. „*Ta se děje na několika úrovních, do hry přitom vstupuje celá řada prostředků literárního zobrazení. Tím nejjednodušším způsobem může v této souvislosti být aktivita vypravěče, který v rámci svého narativního aktu uvede postavu na scénu, pojmenuje její vlastnosti a charakter. Tento hodnotící akt ovšem může být realizován i prostřednictvím jiné postavy nežli vypravěče. V obou případech mluvíme o přímé charakterizaci. Komplikovanějším způsobem výstavby postavy se stává nepřímá charakterizace. Ta se odehrává formou, kterou naratologie označuje pojmem **showing** (na rozdíl od výše zmíněné aktivity vypravěče či jiné postavy, které jsou formou **telling**). Nepřímá charakterizace může využívat celou řadu prostředků, které vyzývají recipienta k tomu, aby participoval na určení charakteru zobrazovaných postav.*“⁴⁶

Z oblasti nepřímé charakterizace budeme protagonisty posuzovat na základě těchto znaků:

Jednání – postavy a jejich charaktery se ukazují a zhmotňují v tom, jak jednají, zobrazují se v dějových zápletkách, jsou uvedeny do situací, na které musí nějakým způsobem reagovat. Posuzujeme, zda postava jedná ve svůj prospěch, nebo v prospěch někoho jiného, zda je zdrojem jednání (čili je aktivní), nebo je pouze jeho objektem (pasivní), zda své jednání ovládá.⁴⁷

Hlavní postava se většinou vydává na cestu za osvobozením svých přátel, své lásky, nebo za ještě větším cílem, jako je osvobození své vlasti nebo celé Země od padouchů a uchvatitelů.

Promluva – postava je charakterizována prostřednictvím vlastní promluvy, která jí má schopnost charakterizovat a individualizovat v rovině obsahové i formální. K tomu nám slouží hlavně přímá řeč, citace,

⁴⁶ KUBÍČEK, Tomáš. Příběh. In: KUBÍČEK a kol., 2013, s. 67–68

⁴⁷ Tamtéž, s. 68.

mudrosloví, vnitřní monolog, proud vědomí apod.⁴⁸ Autor sám v pořadu Hrana Tomáše Vzorka říká: „*Humor je základem mých knih, hrdina je v obklíčení a musí říct vtípnou hlášku. Nemůže zastřelit padoucha bez vtípné hlášky.*“⁴⁹

Vnější vzhled – fyzický vzhled a oblečení hraje velmi důležitou roli v charakterizaci a hodnocení postav. Například osoba oblečená do vojenské uniformy nám okamžitě navodí další vlastnosti. Předpokládáme u ní myšlení a chování charakterizující příslušníky určité společenské vrstvy. Tuto charakteristiku může dotvořit i jméno či přezdívka, které mohou sloužit jako symbol. Autor vzhled hlavní postavy většinou přizpůsobí prostředí, v němž se pohybuje, aby s ním splynula.⁵⁰

Sociální zařazení – konvence používané v reálném světě se často přenášejí i do světa fikce a zařazení postav v sociálním systému, jako je například profese nebo sociální zařazení, se kterými se může čtenář nejspíše ztotožnit. To určuje jejich sympatie nebo antipatie u čtenářů. Například od úřednice ministerstva čtenář bude předpokládat jiné chování a způsoby, než od prostitutky nebo romské bosorky.⁵¹

Prostředí – popis prostředí, které je pro postavu nějakým způsobem určující nebo formující, může sloužit k nepřímému upřesnění jejího charakteru, a do určité míry může u čtenáře rozhodovat o atraktivnosti postavy. Striptýzový bar tak určuje povahu postavy v něm pracující, stejně tak jako detektivní kancelář nebo ministerstvo. Pokud je například postava z vojenského nebo policejního prostředí, předpokládá u ní čtenář dovednost se zbraní, disciplínu, určitou znalost podsvětí, taktiky apod.⁵²

Vztah postavy k ostatním postavám a situacím fikčního světa – reakce postavy vůči osobám a vůči materiálnímu okolí, vztahy k těmto

⁴⁸ KUBÍČEK Tomáš: Příběh. In KUBÍČEK a kol., 2013, s. 69.

⁴⁹ Hrana: Thor? My máme Peruna, ale Jirásek nám ho znechutil, říká spisovatel - Seznam Zprávy. Seznam Zprávy [online]. Tomáš Vzorek. Copyright © 1996 [cit. 21.1.2020]. Dostupné z: <https://www.seznamzpravy.cz/clanek/thor-my-mame-peruna-ale-jirasek-nam-ho-znechutil-rika-spisovatel-43208>

⁵⁰ KUBÍČEK Tomáš: Příběh. In KUBÍČEK a kol., 2013, s. 70.

⁵¹ Tamtéž.

⁵² Tamtéž.

skutečností.

„Čím vychytralejší, zdatnější a bezohlednější bude záporná postava, tím větší bude vítězství kladné postavy. Nejpřirozenější lidskou motivací je chamtivost a touha po moci.“⁵³

4.2 Archetyp hlavní postavy v českém splatterpunku

Protagonisté mají ve většině děl za sebou nějaký druh vojenské, polovojenské (žoldácké) nebo policejní služby, případně jsou stále ještě v aktivní službě, z čehož plyne jejich umění se zbraněmi a vojenskou technikou. Pokud se však stane, že je postava původně civilista, naučí se všem těmto bojovým dovednostem v příběhu velice brzy. Schopnosti a dovednosti se také často vyvíjejí a mění buď zásahem technologie, či nadpřirozena. Leckdy tím vzniká postava *nadčlověka*.⁵⁴

Ve většině splatterpunkových knih je jednání hlavních postav proaktivní, akční. Bývá buď najata, aby reprezentovala zájmy nějaké skupiny, ke skupině se sama přidává či ji zakládá, nebo se vydává na cestu za vlastními cíli, nejčastěji pomstou, případně záchranou svých blízkých, potažmo celého lidstva.

Jazyk a promluva postavy vychází ze sociálního zařazení a skupiny, ze které pochází, s jakou nejčastěji komunikuje, ale také ze situací, v jakých se ocitá. Nezřídka se užívá vulgárních výrazů jako ulevujících prvků ve vypjatých situacích, stejně jako černý humor, parodie a cynismus. Protagonisté často umí i několik jazyků, protože se vyskytují v různých částech fikčního světa.

Vnější vzhled postavy buď nebývá uveden, nebo je postava popsána jen velmi zběžně, hlavně jen na základě nejjasnějších rysů, jako barva vlasů a styl oblékání. Vzhled se mění během příběhu – postava může prodělat vylepšení technikou nebo nadpřirozenem, objevuje se i mrzačení těla, až jeho úplná destrukce (viz 1.2.5.1).

⁵³ KUBÍČEK Tomáš: Příběh. In KUBÍČEK a kol., 2013, s. 70.

⁵⁴ „Ve sci-fi dokonalejší člověk budoucnosti, superman obdařený mnoha neobyčejnějšími vlastnostmi, lišící se od běžného člověka asi tolik, jako člověk od opice. ...často vznikají mutací.“ ŽELEZNÝ, Ivo. *Stvořitelé nových světů: antologie světové science fiction*. 2. vyd. Praha: Art-servis, 1990. s. 310.

Prostředí, v němž se postavy pohybují a ve kterém se příběhy odehrávají mohou být realizovány jako *realistické odrazy našeho světa*, náš svět obohacený o skryté skutečnosti (nejčastěji o magii, či další nadpřirozeno), *jiný svět* zastoupený nejčastěji alternativní historií, nebo *postapokalyptický až vědecko-fantastický svět*; ten se zpravidla odehrává jinde ve vesmíru či naopak uvozuje hrozbu pocházející z kosmu, případně prezentuje velice pokročilou technologii. Spousta z těchto prvků se ovšem navzájem prolíná.⁵⁵

Postavy většinou pocházejí z ne příliš rodinného prostředí, které jim tak často nahrazuje nějaká skupina osob či instituce. Ty pak v počátcích příběhů bývají zničeny, a protagonista se tak ještě více upoutá na přeživší, či na osoby, které mu pomůžou. Stejně tak se protagonisté upínají na nepřátele a pomstu. Vůči materiálnímu prostředí bývají lhostejní, neboť fungují mimo hranice zákona, či pracují pro vládní či nadvládní složky, jež jsou škody na majetku schopné pokrýt.

4.3 Srovnání archetypu s hlavními postavami

4.3.1 Tomáš Kosek

Kosek je původně vysokoškolským učitelem. Jeho život se ale změní, když jej najme advokátní kancelář Zdeňka Koudu. Díky tomu se Kosek stane vyšetřovatelem paranormálních zločinů, získává bojové dovednosti mimo samotný text. Jeho schopnosti se dále vyvíjejí poté, co začne více zacházet s magií, a kdy je dokonce proklet.

Koskovo původně poněkud pasivní jednání v úvodní povídce *Boží tango* v díle *Příliš dlouhá swingers party* se mění k aktivnímu. V závěru samotné povídky vyřeší celý případ svou znalostí magie. V následujících povídkách je Kosek už nepostradatelnou součástí detektivního týmu a některé případy řeší dokonce sám.

⁵⁵ SEINEROVÁ, 2014, s. 6.

I přes to, že je vzdělaným vysokoškolským pedagogem, uchyluje se k vulgaritám a cynickému, až černému humoru. Zvláště ve vypjatých situacích.

„*„Čím víc odkazů na literaturu, tím větší je to věda,“ říkával jsem svým studentům s posměškem, ale zároveň jsem moc dobře věděl, že sám jsem otrokem tohoto pravidla. „Seru na to, vrazím odkaz v další větě, kde bude Margaret Meadová,“ mávl jsem rukou a začal přemýšlet, jak do další věty zamontovat Meadovou. Tu jsem miloval. Skvěle se na ni balily studentky antropologie. Půlhodina zasvěcené přednášky o Meadové zpravidla stačila na líbání a dvacetiminutový přídavek o historii jejího výzkumu kmene Mundugomorů většinou vedl k souloži. “⁵⁶*

„*„Teď není úplně nejlepší čas, slečno Chlumská. Je tady Hort. A kde je Hort, nebývá Gibson daleko, a to platilo i za časů, kdy jejich těla neovládali vypíčení vietnamští démoni,“ odvětil jsem, lehce ji odstrčil a chytl bytelnou komodu, abych zatarasil dveře. “⁵⁷*

Kromě vulgarit autor v promluvách postav používá i sarkasmus a parodii:

„*„Pět malých Číňánků mělo rádo rum...,“ začal jsem si zpívat a opatrně se přesouval do zákrytu za druhý strom.*

„*Dva zabily granáty, udělaly bum...,“ pokračoval jsem a na „bum“ popoběhl za nový úkryt. “⁵⁸*

Přesný popis vzhledu Tomáše Koska bychom hledali marně. Krom toho, že je to muž se o něm nedozvíme prakticky nic. Popis se tak skládá hlavně z oblečení, které nosí, nebo z vybavení, jakým se vyzbrojuje.

Koskova dobrodružství začínají v Mali, a po zbytek *Příliš dlouhé swingers party* se odehrávají v Praze, stejně jako román *Velké problémy v Malém Vietnamu*. Ve třetí knize se autor vrací zpět k povídkovému zpracování, takže se Kosek v jednotlivých epizodách dostane na Kubu, poté do Ústí nad Labem, Tokia a v závěru i do Paříže. Jde však o *svět se skrytými skutečnostmi*, konkrétně s fungující magií a okultismem.

⁵⁶ KOTLETA, 2014. s. 8.

⁵⁷ KOTLETA, 2016. s. 173

⁵⁸ KOTLETA, 2016. s. 167.

„Navzdory blížící se smrti jsem vnímal dokonalou absurdnost situace. Ani ne před týdnem jsem totiž seděl u počítače ve svém promrzlém pražském bytě a snažil se dopsat knihu dřív, než vyprší grant z Akademie věd. Mou největší starostí bylo, jak z nakladatele vytlačit zálohu na další knihu, abych měl na nájem. Ted' jsem se potil rovným dílem strachem i horkem uprostřed Západní Afriky a snažil se vzpomenout si na jediné zaklínadlo v bambarštině, které jsem si pamatoval z konference o původních náboženstvích Afriky a na které jsem sbalil doktorku Olsenovou z Helsinské univerzity.“⁵⁹

Koskův vztah k materiálnímu prostředí není nijak výrazný. Je mu poměrně jedno, jestli se nachází na Kubě, v Japonsku nebo v rodném Česku, hlavní je vyřešit případ a zničit magickou hrozbu. Vztah ke kolegům je jak profesionální, tak přátelský, skoro bratrský. Avšak téměř všechny ženské postavy Kosek využívá při rituálech sexuální magie, nebo s nimi má intimní vztahy, byť jednorázové.

4.3.2 Jan Bezzemek

Bezzemek je od začátku trilogie *Bratrstvo krve* upírem už několik staletí. Táhl s vojsky Jana Lucemburského a byl poměrně brzy na to přeměněn v upíra. Od té doby vedl tajné boje s cizími klanů, které ohrožovaly ten český, ale za prohřešek vůči vlastnímu klanu byl poslán do vyhnanství k východoslovanskému, ruskému. Bezzemek je tak nadčlověkem, s vysokou silou a regenerací; ta je v závěru série dále posílena mimozemskou nanotechnologií.

Postava je hlavním hybatelem celého děje. Je aktivní, po vyhlazení prakticky všech klanů tvoří svůj vlastní ze zbytků přeživších. Dále tvoří i nové upíry ze své milenky a svých přátel, čímž založí odboj z nelidí, který se spojí s celosvětovým lidským.

Kromě hovorových výrazů se opět v silných situacích objevují i vulgární pasáže:

⁵⁹ KOTLETA, 2014. s. 7.

„*Na co si tu hraješ, ty tlustá pičo? Co si o sobě myslíš, ty sádelnatá kundo? Tvoje matka byla prasnice a tvůj fotr ožrala, kterej to do ní omylem strčil, když šel navátej z hospody, tak si tu nehraj na něco, co nejseš.*“

Musel jsem se v duchu pochválit. Měl jsem prostě skvěle vybroušený slovník. Toulal jsem se po Bruntálsku i havířovských krčmách po celé Ostravě a studoval ty nejvybranější nadávky, jaké se tu daly zaslechnout. Nejednou se mi to hodilo, protože dobrá nadávka v pravou chvíli přinese víc užítku než milé slovo. “⁶⁰

Vzhled se u Bezzemka proměňuje, aby se vyhnul detekci pozemskými a kartanskými nepřáteli. Původně tmavovlasý, v jedné pasáži se zhlíží v zrcadle: *„Až na tu dokonale plešatou hlavu jsem vypadal jako celkem fešný třicátník, typ tajemný drsňák. Nové vzezření mělo navíc tu výhodu, že jsem byl k nepoznání. ... Černé rifle, bílé tričko s dlouhým rukávem, tmavě šedá mikina a lehká černá plátěná bunda s kapucí.* “⁶¹

Místo děje je opět na Zemi, ale varianta světa se skrytými skutečnostmi (upíři) se mísí s vědeckofantastickým světem (mimozemská civilizace, pokročilé technologie). Romány cestují z Evropy, do Jižní Ameriky, Afriky, až na oběžnou dráhu Země a je nastíněn posun i dál, do hlubokého vesmíru.

Upíři si po staletí tvořili různé skryše a schránky po celém státě a světě, kam si schovávali věci a bohatství, kdyby se museli na nějaký čas ukrýt. I tak ale na materiálním zabezpečení tolik nikdy nelpěli, protože si peníze dokázali obstarat vždy a všude, a skryš také neměli zpravidla jen jednu.

Janovy morální hodnoty jsou téměř rytířské, obětovává se, nebo se o to snaží, ve prospěch svých přátel, a ztrátu každého z nich velice těžce nese. Nezůstává ale v minulosti, snaží se držet krok s dobou, a naopak o to zarputileji se snaží proti cizákům bojovat.

„*Zabiju ji. Přísahám, že ji zabiju a budu zabíjet kartany, dokud bude na Zemi jediný. Slibuji ti, že dokud budu vraždit, budu vraždit, abych*

⁶⁰ KOTLETA, František. *Bratrstvo krve. 3, Mega hustej nářez*. 1. vyd. Praha: Epoque, 2013. s. 172.

⁶¹ KOTLETA, 2014. s. 137

tě pomstil, má paní,“ pronesl jsem tiše slova přísahy té zmrzlé mrtvé hlavě, která patřila nejkrásnější upírce, jakou kdy nosila tato země. “⁶²

I když Bezzemek kvůli zradě přijde o svou upíří matku a milenku v jedné osobě, velice brzy ji pomstí a utvoří si znovu vlastní klan z ostatních přeživších upírů, případně doplní upírské řady o své nové upíří děti. S původním nepřitelem, Germánem Gerhardem-Radegastem si vytvoří bratrské pouto, stejně tak i s Uhříkem a mladými bratry Pávovými. O to víc prahne po pomstě, když se někomu z nich něco přihodí. I přes pokušení ale zůstane věrný své nové přítelkyni Petře.

„Ale ten parchant Uhřík mi chyběl. Stejně jako Lucie, Michelle, Diana a bratři Pávovi. Chyběl mi vlastně i plukovník Procházka. Se svým elitním komandem připraveným nedaleko základny Libavá nepřežil to Channonovo jaderné překvápko.“⁶³

4.4 Srovnání Tomáše Koska s Janem Bezzemkem

U obou protagonistů je významný vliv prostředí, jež z nich obou ve výsledku dělá nadlidi. V Koskově případě se z obyčejného člověka-antropologa stává ve výsledku znovu oživený čaroděj, kterému se sice magie přičí, ale v krizových situacích je nucen ji občas použít. Naopak Bezzemek zjišťuje, že mýtus o upírech je vlastně jen smyšlenka, že skutečný původ upírů leží v mimozemských pokusech s nanotechnologiemi na lidech.

Obě postavy jsou hlavními hybateli svých dějových linií. Kosek i Bezzemek aktivně bojují proti svým nepřátelům, i nepřátelům lidstva. Děje obou sérií vidíme jejich očima.

I přes vysokoškolské vzdělání používá Kosek ve vypjatých situacích vulgarismy, stejně jako Bezzemek, protože jimi uvolňují nadržované napětí. Nebojí se užít nadávky přímo směřované některým osobám či bytostem. I přes to jsou schopni se chovat vznešeně, pokud si to situace žádá.

⁶² KOTLETA, 2014, s. 106

⁶³ KOTLETA, 2013, s. 316–317.

U Koska popis vzhledu chybí, vyskytují se jen pasáže s tím, co si bere na sebe. Během děje se ale ani příliš nemění, neprochází drastickým mučením. Naopak Bezzemek přichází o končetiny a části těl v boji s mimozemskou technologickou převahou prakticky pořád. On i další upíři ale mají nezměrnou výhodu ve vysoké regeneraci. V závěru díla je upír i se svou milenkou téměř seškvařen výbuchem atomové pumy, ale využijí svých zlámaných končetin, aby porazili svého nepřítele. Z těchto hrůzných zranění jsou pak vyléčeni prastarou technologií a navraceni do svých původních podob.

Rozdíl mezi světy obou sérií je téměř minimální. Oba to jsou odrazy skutečných reálií, ale v Koskově sérii jde o svět s magií na rozdíl od *Bratrstva krve*, kde se i původně mystický původ upírů vysvětlí technologicky, tudíž se jedná spíše o vědecko-fantastický svět, a nejen to.

Ani jeden z protagonistů příliš nelpí na materiálních statcích svých, natožpak cizích. Byť Kosek původně má nouzi o peníze, brzy se z finančních potíží dostane tím, že se přidá do Koubovy advokátní kanceláře. Také Bezzemek příliš o peníze zájem nemá, a shání se po nich pouze v případě, kdy nakupuje zbraně a další výbavu pro boj s mimozemskými uchvatiteli.

I psychickými vlastnostmi a chováním se k lidem ve svém okolí se tolik neliší. Jejich skupiny nejčastěji vypadají jako bratři ve zbrani, své druhy a přátele berou jako náhradní rodinu. Nepřátele a nebezpečí likvidují společně a bez špetky soucitu. Uznávají však vojenské hodnoty, čest a spravedlnost. Snad jediným rozdílem je, že Kosek je ve svých třech knihách poněkud větší záletník (což je zapříčiněno magií, kterou používá při různých rituálech) než Bezzemek, který po smrti své upíří matky Veroniky naváže vážný vztah s mladou Petrou.

Ze zjištěných podobností lze již snadno odvodit, že obě hlavní postavy dvou zkoumaných sérií jsou nejen podobné archetypu hlavní postavy ve splatterpunkovém subžánru, ale jsou si podobné tím pádem i vzájemně.

Nejjasnějším společným rysem je právě už zmíněná morálka. Sám Kyša v jednom z rozhovorů uvedl, že se snaží, aby jeho hlavní postavy měly

morální kompas podobný československým legionářům.⁶⁴ Dává důraz na vlastenectví, bratrství, hrdinství. Ani jedno Koskovi či Bezzemkovi není cizí, často si totiž nechávají od někoho jiného „krýt záda“ a nikomu jinému do nich „něž nevrážejí“. To se objevuje i v dalších Kotletových dílech. Pokud ale o někoho z přátel přijdou, nebo jim je ublíženo, následuje rychlá pomsta.

Nad ostatní je vynáší nejen jejich nadpřirozené schopnosti, ale hlavně umění přizpůsobit se jakékoliv situaci, a za použití zdravého rozumu vytěžit ze svých schopností maximum.

Vysoká čtivost románů je, podle mého názoru, dána tím, že i když má hlavní postava nadpřirozené schopnosti, může se do ní čtenář snadno vcítit, protože se převážně chová jako normální člověk, pohybuje se často v nám dobře známém světě s reálnými jmény postav i městských ulic, pochybuje o sobě, dokáže získávat nové přátele, ale hlavně používá a prosazuje základní morální hodnoty.

Další podobností je záliba obou hrdinů v ručních palných zbraních, v pistolích. Zatímco ostatní si nejčastěji berou různé variace automatických zbraní, Kosek i Bezzemek nejčastěji spoléhají na pistoli, nebo dvě.

Oba jsou vypravěči svých příběhů a jediné osoby, kterým vidíme do myšlenkových pochodů. I když by je tak jejich společnost nemusela vnímat, jsou to hrdinové, kteří bojují proti jasně definovaným záporákům. Jejich svět je téměř výhradně černobílý, co se vykreslení postav týče.

⁶⁴ Hrana: Thor? My máme Peruna, ale Jirásek nám ho znechutil, říká spisovatel - Seznam Zprávy. Seznam Zprávy [online]. Tomáš Vzorek. Copyright © 1996 [cit. 21.1.2020]. Dostupné z: <https://www.seznamzpravy.cz/clanek/thor-my-mame-peruna-ale-jirasek-nam-ho-znechutil-rika-spisovatel-43208>

5. Závěr

Práce si kladla za cíl porovnat protagonisty z vybraných sérií Františka Kotlety s archetypem protagonisty splatterpunk románů.

V úvodních teoretických částech práce byly charakterizovány rysy fantastické literatury a definovány její možné kořeny v podžánru fantasy. Teoretická část se věnovala také vymezení románových žánrů a podžánrů v dílech Františka Kotlety a určení hlavních rysů splatterpunkového románu. Poslední kapitola teoretické části se zaměřila na život a dílo Fr. Kotlety, a na jeho civilní jméno Leoš Kyša.

Praktická část začíná shrnutím dějových linií jednotlivých románů a stručným představením hlavních a vedlejších postav. Následující kapitola je věnována vymezení archetypu hrdiny ve splatterpunkových románech, a aplikování těchto archetypálních znaků na jednotlivé hlavní postavy ze zkoumaných děl.

Poslední oddíl měl za úkol zjistit, zda vybraní hrdinové v Kotletových dílech odpovídají vymezenému archetypu postavy splatter žánrů.

Domnívám se, že se mi na zkoumaných postavách podařilo ukázat, že František Kotleta ve svých románech využívá pro své hlavní postavy archetyp typický pro subžánr fantastiky – splatterpunk.

6. Zdroje

Primární literatura

KOTLETA, František. *Příliš dlouhá swingers party.* 1. vyd. Praha: Epoque, 2014. 279 s. Fantastická Epoque; sv. 37. ISBN 978-80-7425-233-4.

KOTLETA, František. *Velké problémy v Malém Vietnamu.* První vydání. Praha: Epoque, 2016. 273 stran. Fantastická Epoque; sv. 57. ISBN 978-80-7557-020-8.

KOTLETA, František. *Poslední tango v Havaně.* První vydání. Praha: Epoque s.r.o., 2018. 319 stran. Fantastická Epoque. ISBN 978-80-7557-133-5.

KOTLETA, František. *Bratrstvo krve. 1, Hustež nářez.* Nové, revidované a opravené vydání. Praha: Epoque s.r.o., 2015. 308 stran. Fantastická Epoque; sv. 41. ISBN 978-80-7425-261-7.

KOTLETA, František. *Bratrstvo krve. 2, Fakt hustež nářez.* 1. vyd. Praha: Epoque, 2012. 284 s. Fantastická Epoque; sv. 12. ISBN 978-80-7425-134-4.

KOTLETA, František. *Bratrstvo krve. 3, Mega hustež nářez.* 1. vyd. Praha: Epoque, 2013. 322 s. Fantastická Epoque; sv. 19. ISBN 978-80-7425-165-8.

Sekundární literatura

ADAMOVIČ, Ivan, ed. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. 1. vyd. Praha: R3, 1996. 349 s. ISBN 80-85364-57-3.

CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. London: Routledge, 1990. ISBN 0-415-90216-9.

DĚDINOVÁ, Tereza. *Po divné krajině: charakteristika a vnitřní členění fantastické literatury*. Brno: Filozofická fakulta, Masarykova univerzita, 2015. ISBN 978-80-210-7871-0.

KARPATSKÝ, Dušan a KUDĚLKA, Viktor. *Malý labyrint literatury*. 3., dopl. vyd. Praha: Albatros, 2001. 671 s. Klub mladých čtenářů. ISBN 80-00-00972-2.

KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. Praha: Dauphin, 2013. ISBN 978-80-7272-592-2.

KULHÁNEK, Jiří. *Cesta krve. Část 1, Dobrák*. Praha: United Fans, 1996. 345 s. Future SF Wars; sv. 4. Poutník; č. 33. ISBN 80-85892-29-4.

KULHÁNEK, Jiří. *Cesta krve. Část 2, Cynik*. Praha: United Fans, 1997. 296 s. Future SF wars; sv. 5. Poutník; č. 35. ISBN 80-85892-30-8.

LANGER, Aleš. *Průvodce paralelními světy*. Praha: Triton. 2006. ISBN 80-7254-857-3.

MÍČEK, Tomáš. *Život a prozaické dílo Jiřího Kulhánka*. Olomouc, 2014. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce doc. Mgr. Igor Fic, Dr.

MOCNÁ, Dagmar a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. 1. vyd. Praha: Paseka, 2004. 699 s. ISBN 80-7185-669-X.

NEFF, Ondřej, ed. a OLŠA, Jaroslav, ed. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995. 555 s. ISBN 80-85390-33-7.

PRINGLE, David, ed. *Fantasy: encyklopedie fantastických světů*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2003. 272 s. ISBN 80-00-01126-3.

RAGACHE, Claude-Catherine. *Mýty a legendy: Rytíři*. Přel. Gisela Slouková. Praha: Vydavatelství Gemini, 1994. 47 s. ISBN 80-85820-17-X.

SAINEROVÁ, Lucie. *Proměny splatterpunku v rámci české literární fantastiky po roce 1989*. Pardubice, 2014. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice, Fakulta filozofická. Vedoucí práce PhDr. Antonín Kudláč, Ph.D.

VLAŠÍN, Štěpán, ed. a PETERKA, Josef, ed. *Slovník literární teorie*. Vyd. 1. Praha: Československý spisovatel, 1977. 471 s.

ŽELEZNÝ, Ivo, ed. *Stvořitelé nových světů: antologie světové science fiction*. Vyd. 2. Praha: Art-Servis, 1990. 316 s. ISBN 80-7116-011-3.

Internetové zdroje

brak - ABZ.cz: slovník cizích slov. *ABZ.cz: slovník cizích slov - on-line hledání* [online]. Copyright © [cit. 1.3.2020]. Dostupné z: <https://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/brak>

KUDLÁČ, Antonín. Nová fantastika. *CzechLit*. [online]. [cit. 16.4.2020] Dostupné z: <https://www.czechlit.cz/cz/zdroje/ceska-literatura-ve-strucnem-prehledu/nova-fantastika/>

HOLANOVÁ Markéta, Stefan SEGI. Anatomie braku: Několik tezí k brakové literatuře. *Litenky.ff.cuni.cz*. [online] 21.11.2009, 12:00 [cit. 1.3.2020] Copyright © Jan Řada. Dostupné z: <http://litenky.ff.cuni.cz/clanek.php/id-2598.html>

Hrana: Thor? My máme Peruna, ale Jirásek nám ho znechutil, říká spisovatel - Seznam Zprávy. *Seznam Zprávy* [online]. Tomáš Vzorek. Copyright © 1996 [cit. 21.1.2020]. Dostupné z: <https://www.seznamzpravy.cz/clanek/thor-my-mame-peruna-ale-jirasek-nam-ho-znechutil-rika-spisovatel-43208>

Drive #177.3 František Kotleta - SCI FI, Fantasy spisovatel - YouTube. *YouTube* [online]. 12. 11. 2017 [cit. 22.1.2020] Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=N_wpGII94_o

Rozhovor s Františkem Kotletou: V roce 2100 přestane Facebook existovat. *Flowee* [online]. Zdeněk Strnad. Poslední změna 16. 12. 2018 [cit. 21.1.2020]. Dostupné z: <https://www.flowee.cz/civilizace/5233-rozhovor-s-frantiskem-kotletou-v-roce-2100-prestane-facebook-existovat>

Leoš Kyša. *Sisyfos: Český klub skeptiků* [online]. Redakce. [cit. 21.1.2020]. Dostupné z <https://www.sisyfos.cz/leos-kysa>

Rod Kyšů. *Rodopis.cz* [online]. Jitka Štěpánková. ©2013. Poslední změna 02.03.2013 13:34 [cit. 21.1.2020]. Dostupné z: <https://jitka-stepankova.webnode.cz/news/rod-kysu/>

Leoš Kyša. *Rodopis.cz* [online]. Jitka Štěpánková. ©2013. [cit. 21.1.2020]. Dostupné z <https://jitka-stepankova.webnode.cz/products/leos-kysa1/>

Úvod do nové teorie braku. *Lege.cz.* [online]. Poslední změna prosinec 1998 [cit. 1.3.2020] Dostupné z: <http://www.lege.cz/brak/uvod.htm>

Subžánry fantasy. *Děti-Noci.cz.* [online] 27. 12. 2012 [cit. 1.3.2020]. Dostupné z: <http://deti-noci.cz/2012/12/literatura/studie/subzanry-fantasy/>

Anotace

Jméno a příjmení:	Michal Neckař
Katedra	Katedra českého jazyka a literatury, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého v Olomouci
Vedoucí práce:	doc. Mgr. Igor Fic, Dr.
Rok obhajoby:	2020

Název závěrečné práce:	Protagonista ve vybraných dílech Františka Kotlety
Název závěrečné práce v angličtině:	The Protagonist in chosen works of František Kotleta
Anotace závěrečné práce:	Práce se zabývá českou splatterpunkovou literaturou se zaměřením na populárního autora Františka Kotletu. První část se zabývá fantastikou, jejími žánry, a zvláště pak vyhodnocuje subžánr splatterpunk. Další část je věnována samotnému autorovi, Františku Kotletovi, jeho civilnímu jménu Leoš Kyša, a stručnému shrnutí dvou zkoumaných literárních sérií o postavách Tomáš Kosek a Jan Bezzemek. V závěru se vymezuje archetyp hrdiny, ke kterému se obě hlavní postavy přirovnávají.
Klíčová slova:	Fantastika, fantasy, science fiction, horor, splatterpunk, archetyp, František Kotleta, Příliš dlouhá swingers party, Velké problémy v Malém Vietnamu, Poslední tango v Havaně, Bratrstvo krve, Hustej nářez, Fakt hustej nářez, Mega hustej nářez

Abstract	The work deals with Czech splatterpunk literature with a focus on the popular author František Kotleta. The first part deals with fantastic literature, its genres, and especially evaluates the splatterpunk subgenre. The next part is devoted to the author himself, František Kotleta, his civil name Leoš Kyša, and a brief summary of two examined literary series about the characters TomášKosek and Jan Bezzemek. In the end, the archetype of the hero is defined, to which both main characters are compared.
Keywords	Fantastic literature, fantasy, science fiction, horror, splatterpunk, archetype, Frantisek Kotleta, Prilis dlouha swingers party, Velke problémy v Malem Vietnamu, Posledni tango v Havane, Bratrstvo krve, Hustej narez, Fakt hustej narez, Mega hustej narez
Přílohy vázané v práci:	
Rozsah práce:	56 stran
Jazyk práce:	Čeština