

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV BOHEMISTIKY

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

DLOUHÁ CESTA OD MIMOZEMSKÝCH CIVILIZACÍ K ELFŮM:
ŽÁNROVÁ DIFERENCIACE ČESKÉ FANTASY PO ROCE 1989

Vedoucí práce: Mgr. Jana Skálová, Ph.D.

Autor práce: Veronika Mayerová

Studijní obor: Bohemistika

Ročník: 3

2009

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

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

České Budějovice, 26. července 2009

.....
Veronika Mayerová

Poděkování:

Děkuji Mgr. Janě Skálové, Ph.D. za vstřícnost, ochotu a čas věnovaný této práci. Dále děkuji Československému fandumu a SFK Palantír za poskytnuté informace a náměty k přemýšlení.

ANOTACE

V této bakalářské práci se zabývám vznikem a vývojem fantasy literatury v českém prostředí s přihlédnutím ke světovému kontextu. Náplní první části je vymezení pojmů fantastika, horor, science fiction a fantasy spolu se základními archetypy, které se ve fantasy literatuře vyskytují. Dále se soustředuji na stručný přehled historie světové fantasy a historii fantasy v kontextu české literatury.

Ve druhé části se pokouším definovat jednotlivé subžánry fantasy, které se u nás po roce 1989 objevují, a přiblížit jejich vznik a vývoj v české i světové literatuře. Součástí je i analýza a komparace děl vybraných soudobých českých autorů.

ANNOTATION

In this bachelor's work I deal with the origin and development of fantasy literature in Czech environment with paying regard to the worldwide context. In the first part I define the terms fantastika, horror, science fiction and fantasy along with the basic stereotypes that occur within fantasy literature. Next I concentrate on a brief outline of history of world fantasy as well as the history of fantasy in the context of Czech literature.

In the second part I suggest definitions of individual fantasy subgenres that appeared in our country after 1989 and I deal with their origin and development in Czech literature and world literature. There is also an analysis and comparison of chosen works of contemporary Czech authors.

OBSAH:

Úvod.....	8
1 Žánry fantastiky.....	10
1.1 Horor.....	10
1.2 Science fiction.....	11
1.3 Fantasy.....	12
2 Fantasy a narativita.....	18
2.1 Archetypy ve fantasy.....	19
2.1.1 Dobro (Řád).....	19
2.1.2 Zlo (Chaos).....	20
2.1.3 Společenstvo.....	20
2.1.4 Artefakt.....	20
2.1.5 Cesta.....	21
2.1.6 Guest.....	21
2.2 Archetypální postavy.....	21
2.2.1 Anima/animus.....	21
2.2.2 Moudrý stařec (Senex).....	22
2.2.3 Matka.....	22
2.2.4 Dítě.....	22
2.2.5 Hrdina.....	23
2.2.6 Persona.....	23
2.2.7 Stín.....	23
2.2.8 Bytostné já.....	24
2.3 Modely fantasy.....	24
2.3.1 Model mýtu ve fantasy.....	24
2.3.2 Model pohádky ve fantasy.....	25
3 Historie světové fantasy.....	27
3.1 30. – 50. léta.....	28
3.2 60. léta.....	28
3.3 70. léta.....	29
3.4 80. léta.....	30
3.5 Od 90. let po současnost.....	31

4	Historie české fantasy do roku 1989.....	32
5	Žánrová diferenciacie české fantasy po roce 1989.....	35
5.1	Meč a magie; epická fantasy.....	36
5.1.1	Meč a magie.....	36
5.1.2	Epická fantasy.....	38
5.1.3	Jiří W. Procházka: Ken Wood a Meč krále D'Sala.....	41
5.2	Akční fantastika.....	44
5.2.1	Jiří Kulhánek: Noční klub.....	46
5.3	Městská fantasy.....	51
5.3.1	Pavel Renčín: Zlatý kříž.....	54
5.4	Dark fantasy.....	58
5.4.1	Jana Rečková: 24 a ½ hodiny denně.....	59
5.5	Historická fantasy.....	63
5.5.1	Leonard Medek, Františka Vrbenská: Stín modrého býka.....	65
5.6	Science fantasy; alternativní historie.....	70
5.6.1	Science fantasy.....	70
5.6.2	Alternativní historie.....	71
5.6.3	František Novotný: Valhala.....	73
	Závěr.....	80
	Seznam použité literatury.....	82
	Seznam příloh.....	85
	Obrazová příloha	

ÚVOD

Fantasy je fenoménem současnosti. Knihy, filmy, deskové, karetní i počítačové hry s fantasy tematikou, s tím vším se setkáváme na každém kroku. Co ovšem stojí za úspěchem tohoto původně literárního žánru, který u nás známe pouze přibližně dvacet let? Jaká vlastně fantasy je? Je skutečně pouze triviálním literaturou plnou křiklavých obálek, svalnatých barbarů a spoře oděných krásků?

V této práci se pokusím vymezit žánr fantasy pomocí nejčastějších motivů, s nimiž pracuje, a to ve specificky českém prostředí (s přihlédnutím ke světovému kontextu). Zaměřím se nejenom na fantasy obecně, ale pokusím se vymezit a přiblížit i jednotlivé její subžánry, jak se s nimi můžeme v česky psané fantasy setkat.

Fantasy je mladým literárním žánrem, který se dosud vyhýbal soustavnější pozornosti literárních teoretiků. Většina vědeckých publikací o české fantastice vznikala v osmdesátých letech a začátku let devadesátých, tedy v době, kdy u nás fantasy byla v úplných začátcích. Většina z nich tento žánr zmiňuje pouze okrajově a věnuje se především science fiction. Z tohoto důvodu v této práci cituji některé publikace týkající se výhradně sci-fi a daná fakta vztahují i k fantasy (nebo k fantastice obecně) proto, že se jedná o fakta platná pro oba příbuzné žánry. Z nedostatku sekundární literatury jsem též nucena sáhnout k některým populárně naučným článkům z časopisů *Ikarie* (čas. zaměřený především na sci-fi, vychází od roku 1990), *Pevnost* (měsíčník o fantastice a historii, vychází od roku 2002) a internetového zpravodaje Československého fandomu *Interkom* (od roku 1984), které u nás částečně suplují vědeckou literaturu, ačkoli jejich autory v naprosté většině případů nejsou literární vědci.

Názvy zahraničních titulů uvedených v této práci ponechávám, až na výjimky,¹ v originále, zejména z důvodu absence českých překladů u některých zmiňovaných děl, dalším argumentem pro toto je i rozdílný český překlad u vícerych vydání stejného titulu. Do závorky pak uvádím rok prvního zahraničního vydání, český název,² a rok prvního českého vydání. U českých titulů z žánru fantasy do závorky uvádím jméno nakladatelství, v němž tento titul vyšel poprvé, a rok prvního vydání (pokud není uvedeno jinak). Tyto údaje uvádím pouze u první zmínky o daném titulu. U českých

¹ Jedinou výjimkou je trilogie Pán prstenů J. R. R. Tolkiena, jejíž originální název používám pouze v historickém kontextu. Jinde z důvodu vysoké četnosti zmínek o této trilogii užívám český název.

² Ve všech případech se jedná o název prvního českého vydání.

autorů užívám jejich pravá jména, zejména pokud pod pseudonymem publikovali pouze výjimečně.³

Bibliografické informace i medailonky autorů jsem čerpala z databází fantastické literatury na stránkách www.legie.info a www.scifibaze.wz.cz.

³ Většina českých autorů fantasy v devadesátých letech publikovala pod západně znějícími pseudonymy. Důvod byl prostý: pokus prosadit se vedle žádané překladové literatury. V dnešní době toto není nutné, české jméno již není překážkou a česká fantasy je minimálně stejně oblíbená jako ta překladová.

1 ŽÁNRY FANTASTIKY

Fantastická literatura, je označení pro literaturu pohybující se mimo hranice mainstreamu. Adamovič ji definuje takto: „*Fantastická literatura v užším slova smyslu je příběhem, kde je přítomen prvek nadpřirozena (magie, spiritismu apod.). Patří sem i jakýkoli horror, v němž má hrůza nadpřirozený původ. V širším slova smyslu zahrnuje i veškerá SF díla a označuje veškerou literaturu, jejíž děj vybočuje z nám známé reality.*“⁴ Pro širší pojetí se dnes užívá pojmu fantastika, jedná se tedy o pojem nadřazený třem hlavním žánrům: science fiction (dále jen SF), hororu a fantasy.

Pojetí mainstreamu je celá řada,⁵ v této práci budeme s tímto pojmem důsledně pracovat ve smyslu, jak jej chápe Adamovič: „*Mainstream (hlavní proud, obecná literatura) – v širším pojetí veškerá nežánrová literatura (tj. mimo fantastiky, westernů, detektivní prózy apod.)...*“⁶. Jelikož však všeobecně uznávaná a přesná definice literární fantastiky neexistuje,⁷ nelze s konečnou platností rozhodnout, kde leží její hranice směrem k mainstreamu, ani vymezit přesné hranice jednotlivých žánrů vůči sobě samým. Můžeme se pokusit jednotlivé žánry definovat postížením obsahových a formálních rysů, tak jak se jimi zabývá literární věda, zároveň s jejich opozicí vůči mainstreamu, neboli literatuře „*vysoké, hodnotné, opravdové*“.⁸ Nabízí se zde i pojetí kulturně-antropologické, které vychází z vymezení fantastiky na základě jejího ukotvení v subkultuře, jehož se dotknu v závěru této kapitoly.

1.1 HOROR

Horor (z angl. horror – hrůza, zděšení) je prozaický žánr, jenž svou formou i obsahem směřuje k vyvolání strachu, tísně. Je třeba si uvědomit, jak už vyplynulo z v úvodu citované statě Ivana Adamoviče, že kterýkoli horor nelze řadit mezi

⁴ ADAMOVIČ, Ivan: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha : R3, 1995. s. 6

⁵ MACEK, Jakub: *Fandom a text: fandom – subkultura textu: profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha : Triton, 2006. s. 16

⁶ ADAMOVIČ, Ivan: Terminologie fantastické literatury. *Ikarie*. 1996, č. 2, s. 46

⁷ ADAMOVIČ, Ivan: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha : R3, 1995. s. 7

⁸ MACEK, Jakub: *Fandom a text: fandom – subkultura textu: profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha: Triton, 2006. s. 16

fantastiku. Mezi fantastiku řadíme pouze tzv. fantastický horor, kterému je stejně jako zbytku fantastické produkce vlastní antiveristický rys.⁹ V takovém hororu vystupují specifické nadpřirozené postavy, ať už upíři, lykantropové, démoni, zombie nebo uměle vytvořená monstra. V realistickém (psychologickém) hororu oproti tomu strach různým způsobem vyvolává sám člověk.

Od SF a fantasy, ačkoli často pracují se stejnými typy postav, odlišuje horor zejména jejich pojetí. Ve fantastickém hororu původ zla, strachu nemusí být vysvětlen. K navození pocitu děsu stačí jeho pouhá existence, kdežto fantasy více pracuje s postavami protivníků, původci hrůzy. Ti většinou mají alespoň nějaký obecný důvod svého konání (moc, vládu nad světem), zatímco ve fantastickém hororu se často pohybují „odnikud nikam“, nemají minulost a neprocházejí žádným vývojem; cílem kladných hrdinů pak bývá pouze přežít jejich úklady. Často se objevuje otevřený konec, ve kterém hlavní hrdinové porazili původce strachu, nicméně ten někde ve skrytu přežívá dál.

V českém prostředí se literární horor objevuje velmi sporadicky, můžeme říci, že je u nás nejvíce opomíjeným žánrem fantastiky.

1.2 SCIENCE FICTION

Vystihnout podstatu science fiction (z angl. science – věda a fiction – fikce, u nás se především ve starší literatuře užívá pojem vědeckofantastická literatura) je obtížnější než u hororu, nicméně tomuto tématu se i v českém prostředí věnovalo mnoho teoretiků (Adamovič, O. Neff, Langer), tudíž se jej v rámci své práce dotknu jen velmi zběžně.

Označení science fiction pro tento typ literatury poprvé použil Hugo Gernsback a bývá považováno za zavádějící. Jak říká Macek: „(...) většina děl, která jsou k žánru zařazována, má se science, tedy vědou (...), pramálo společného – pod označením science fiction se skrývá nejen dílo Isaaca Asimova, který svým vědeckým přístupem proslul, či popularizační knihy Carla Sagana; (...)“¹⁰. Pokud se tedy nemůžeme v SF opřít o vědu, nabízí se jiné řešení, prostá definice Ondřeje Neffa, že

⁹ MACEK, Jakub: *Fandom a text: fandom – subkultura textu: profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha : Triton, 2006. s. 17

¹⁰ MACEK, Jakub: *Fandom a text: fandom – subkultura textu: profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha : Triton, 2006. s. 20

„něco je jinak“: „*Vědeckofantastická literatura, (...), je literární laboratoř, ve které se zkoumají reakce člověka na uměle vytvořené podmínky. (...). Autor způsobí, aby „něco bylo jinak“, a zkoumá, jaké následky to vyvolá. Právě toto „něco jinak“ jsou ony „uměle vytvořené podmínky“ (...).*“¹¹ Zároveň dodává, že důležitý je především pojem „umělé“, který vyhraňuje SF vůči mainstreamu, v němž jsou podmínky „přirozené“. Literatura SF tedy pracuje především s prvkem imaginace, s fiktivní realitou, která se nějakým způsobem liší od skutečnosti. Nicméně i tato definice se jeví jako velmi obecná, což je způsobeno především tím, že v rámci SF se postupně vydělilo mnoho různorodých subžánrů (hard SF, soft SF, cyberpunk, military SF, postkatastrofická SF, steampunk aj.), které tyto uměle vytvořené podmínky uchopují velice různorodě. Jednotlivé subžánry jsou nejspíš mnohem snáze definičně uchopitelné, nicméně je třeba si uvědomit, že SF neprodukuje žádné čisté typy, veškeré subžánry jsou pouze uměle vytvořenými „škatulkami“, do nichž nikdy nepůjde rozřadit veškerá tvorba, tudíž ani celý žánr nemůže být dostatečně přesně definován skrze pouhý součet svých částí. Na to celý žánr nevykazuje dostatečnou jednotnost.¹²

Dalším způsobem pokusu o definici SF může být její vymezení vůči fantasy.

1.3 FANTASY

Slovo fantasy v angličtině znamená fantazie, označuje též fantastickou literaturu obecně. V českém prostředí je tento pojem chápán odlišně, jak jsem uvedla v úvodu této kapitoly, a za fantasy je považován jen určitý typ této literatury, tzv. epická fantasy, meč a magie a moderní obměny těchto subžánrů.

Jelikož má fantasy se SF mnoho společného a definice skrze „něco je jinak“ nebo „sense of wonder“ (pocit údivu, zázraku) platí pro oba žánry, bývá fantasy obvykle definována svým vymezením vůči SF – její antiveritismus je prezentován jako iracionální.¹³ „*Podstatnou složkou fantasy je často nevysvětlitelný, nadpřirozený úkaz nebo přímo projev magie - touto „iracionalitou“ rekvizit (z*

¹¹ NEFF, Ondřej: *Něco je jinak: komentáře k české literární fantastice*. Praha : Albatros, 1981. s. 7 - 8

¹² MACEK, Jakub: *Fandom a text: fandom – subkultura textu: profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha : Triton, 2006. s. 21

¹³ MACEK, Jakub: *Fandom a text: fandom – subkultura textu: profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha : Triton, 2006, s. 18

*novodobého, materialistického pohledu) se fantasy liší od science fiction*¹⁴ Což znamená, že ono „něco je jinak“ je v SF zastoupeno rekvizitami a situacemi, které jsou potenciaálně možné, za určitých podmínek uskutečnitelné, oproti fantasy, kde tuto složku tvoří prvky neuskutečnitelné, nemožné. Takový fantasy prvek má podobu nadpřirozena, magie, od čehož se odvíjí i charakter typických žánrových rekvizit¹⁵ (jim se budu blíže věnovat v následující kapitole a u jednotlivých subžánrů). Nicméně definice skrze antiverismus je snadno zpochybnitelná. Někteří vědci dokonce zpochybňují rozdíl mezi vědou a magií,¹⁶ zejména ve většinové fantastické produkci. Otázkou je, zda je skutečně nutné antiverismus důsledně rozlišovat a skrze něj se snažit uchopit fantasy, jestliže např. u některých (zejména pseudohistorických a historických fantasy) magie v daném světě plní stejný úkol jako věda; to, co bylo v určité době chápáno nebo vysvětlováno jako magie, může být v jiné době vědou. Polský spisovatel a teoretik Sapkowski k tomu nevědecky, nicméně výstižně, říká: „(...) já nevidím příliš velký rozdíl mezi antiverismem magické dýně a antiversimem vzdálených galaxií či Velkého třesku. A diskuze o tom, že magické dýně nebyly a nebudou, zatímco Velký třesk snad kdysi byl nebo k němu jednou dojde, jsou pro mě stejně zbytečné a směšné jako diskuze vedená z pozic výborových činitelů kultury, kteří kdysi žádali Teofila Ociepku, aby přestal malovat trpaslíky a začal zpodobňovat výdobytky komunismu, jelikož komunismus je a trpaslíci nejsou. A povězte si jednou provždy - vzhledem k antiverismu není fantasy o nic lepší ani horší než tzv. science fiction.“¹⁷

Podstatu diskuze o vzájemném vztahu mezi SF a fantasy (a aspekty jejich vzniku) lze shrnout do několika bodů, jak to provedla Františka Vrbenská:¹⁸

- Fantasy je považována za mladší sestru SF, méně vyspělou, více romantizovanou a naivní, jejímž posláním je uniknout z vazeb dnešní společnosti.

¹⁴ OLŠA, Jaroslav, NEFF, Ondřej: *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha : AFSF, 1995. s. 46

¹⁵ MACEK, Jakub: *Fandom a text: fandom – subkultura textu: profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha : Triton, 2006, s. 18

¹⁶ VRBENSKÁ, Františka: Cesta zpátky a zase k nám. *Pevnost*. 2003, č. 3, s. 79

¹⁷ SAPKOWSKI, Andrzej: V Šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy. *Ikarie*. 1994, č. 6, s. 45

¹⁸ VRBENSKÁ, Františka: S laserem na kouzelný zámek. *Pevnost*. 2003, č. 5, s. 76

Tento názor považují za nepřesný a na význačnou část produkce neaplikovatelný. O výhradní funkci úniku můžeme mluvit zejména v 60. a 70. letech, dnes ve fantasy vznikají i složitá, originální díla, která reagují na různorodé vážné podněty, jako to dělá SF, u nichž funkce úniku z reality není patrná (díla Chiny Miévilleho, Susany Clarkové, Neila Gaimana aj.). Nehledě na fakt, že i SF může poskytovat únik, ačkoli jiným směrem než fantasy (např. do idealizované budoucnosti).¹⁹

- Fantasy tu byla vždy, ke svému názvu ovšem přišla až ve dvacátém století. SF je její vědeckotechnickou odnoží, reagující na technologický vývoj.

Zejména názor, že do fantasy patří každý nereálný příběh, považují za nepřesný, zejména z důvodu silného spětí fantastiky s fandomem (o tomto pojednávám v závěru této kapitoly a v kapitole o historii fantasy).

- Oba žánry jsou produktem nové doby, vyvíjely se samostatně a nemají s díly s fantastickými náměty, která vnikla před jejich konstituováním, přímou spojitost.

S tímto lze souhlasit, pokud žánrům přiznáme nepřímou návaznost na některá starší díla s fantastickými prvky (mýty, pohádky, eposy apod.)

- Fantasy lze od SF jednoznačně rozlišit pomocí žánrových rekvizit, především tím, že k SF patří budoucnost a technika, zatímco k fantasy historie a magie.

Ačkoli má z velké části pravdu, je toto dělení nepřesné. Např. nerespektuje díla ze současnosti, alternativní historii, antiutopie, ve kterých se lidstvo v budoucnosti vrací k feudálnímu uspořádání apod. Pokus definovat fantasy pouze skrze žánrové rekvizity není přesný, protože jako u jiných typů literatury ani zde nejsou rekvizity neměnné a pevně dané.

- Fantasy i SF pocházejí z jednoho kulturního základu, jehož prvky nesou. Často užívají obdobné postupy, rekvizity i motivy a mnoho děl fantastiky nelze přesně žánrově zařadit.

Toto pojetí chápu jako nejbližší skutečnosti. Kromě žánrových schémat přihlíží i k samotnému smyslu jednotlivých textů, a jak můžeme

¹⁹ VRBENSKÁ, Františka: S laserem na kouzelný zámek. *Pevnost*. 2003, č. 5, s. 77

zjistit, mnoho základních zápletek SF i fantasy se liší pouze formou zpracování a žánrovými rekvizitami (konflikt mezi lidským vědomím a jinou entitou; vpád jedné rasy, kultury, etnika na cizí území a následný střet; hledání nesmrtelnosti; téma lidské identity aj.).²⁰ Navíc přihlíží i k názoru kulturních antropologů, kteří říkají, že magie byla pro naše předky tím samým, čím je dnes věda pro nás,²¹ tudíž je není třeba stavět do opozice. Z tohoto pohledu se nejeví nutným ani funkčním oba žánry od sebe důsledně oddělovat.

Jinou definici fantasy (mimo její opozici vůči SF) nabízí John Clute, který se ve své encyklopedii fantasy snaží žánr systematicky popsat: „*Fantasy je vnitřně soudržné vyprávění. Pokud se odehrává v tomto světě, vypráví příběh, který je v námi vnímaném světě neuskutečnitelný; pokud se odehrává v jiném světě, jde o svět neuskutečnitelný, třebaže příběhy, jež se v něm odehrávají, mohou být jeho rámci možné.*“²² Jak tato definice naznačuje, fantasy světy jsou vzhledem k realitě neuskutečnitelné, nicméně i takovéto světy musí být „soudržné“, mít svou vnitřní logiku; stejně jako ji má svět reálný (ani ve fantasy se nemůže stát „cokoli“, pouze to, co odpovídá logice daného světa). Otázkou je, jak připomíná Macek, zda tuto definici lze důsledně vztáhnout na veškerou tvorbu (včetně satirických a humorných děl, či nepříliš typických textů). Domnívám se, že ne. Např. u románu *Mythago Wood* (1984, Les mytág, 1994) **Roberta Holdstocka** nelze rozlišit svět, ve kterém se odehrává, natož aby se „příběh“ podle tohoto klíče rozlišil jako uskutečnitelný či neuskutečnitelný. Jde o okrajový román velice blízký magickému realismu, zároveň je však považován za jedno z nejvýraznějších a nejvýznamnějších děl žánru, tudíž ho z této definice nelze plně vyloučit.

Neúplnost předchozích pokusů definovat jednotlivé žánry fantastiky (snad kromě hororu, který je snáze uchopitelný skrze své působení na čtenáře) je možno rozšířit o

²⁰ VRBENSKÁ, Františka: S laserem na kouzelný zámek. *Pevnost*. 2003, č. 5, s. 76 - 77

²¹ VRBENSKÁ, Františka: S laserem na kouzelný zámek. *Pevnost*. 2003, č. 5, s. 77

²² cit. z ADAMOVIČ, Ivan: Léčba krajiny fantasy aneb Clutův pokus o novou teorii žánru. *Ikarie*. 1999, č. 7, s. 47 - 48

charakteristiku založenou na jejím vztahu k mainstreamové literatuře.²³ Tento pokus ovšem už v počátku naráží na obecné kulturní povědomí, které fantastice přisoudilo pozici na spodním okraji literárního spektra.²⁴ Fantastika si z tohoto pohledu nese „*stigma braku, komerčního kalkulu*“,²⁵ ačkoli je toto pojetí poněkud mimo skutečnost. Ve fantastice lze nalézt jak hodnotná díla, tak díla triviální, nekvalitní a orientovaná na zisk; tyto problémy se ovšem hlavnímu proudu též nevyhýbají, bylo by tedy poněkud předčasné takto stereotypizovat celou fantastiku. Z druhé strany narážíme na vědomou snahu překračovat a smazávat hranice mainstreamu a žánrových textů; pokud bychom se zaměřili na mainstream jako hlavní komunikační proud spojující skrze dominantní média většinovou společnost²⁶ (tedy odhlédli od definice, kterou jsme si stanovili v úvodu), zjistíme, že takové hranice už téměř neexistují: „*Příkladem může být masová popularita Stephena Kinga, J. K. Rowlingové či J. R. R. Tolkiena, kteří velmi výrazně vykročili z rámce fandomové subkultury a především díky filmovému průmyslu se stali neoddiskutovatelnou součástí kultury hlavního proudu.*“²⁷

Dosud se pouhá orientace na text jevila jako nepříliš dostačující. Pokud od textu odhlédneme, zjistíme, že je fantastika jako taková určována nejen svým typickým obsahem, formou a vymezením vůči literatuře hlavního proudu, nýbrž i subkulturou v jejímž rámci vzniká: „*Protože se SF zatím nepodařilo uspokojivě definovat pomocí kategorií literární teorie, musíme za nejvýraznější znak považovat existenci fandomu. Dovedeme-li tuto myšlenku do konce, říká vlastně, že SF je to, co za ni považuje fandom.*“²⁸ Naskýtá se nám touto cestou zajímavá možnost, jak stanovit hranice žánru. Nejvíce se diskutuje bezpochyby o Karlu Čapkovi a jeho náležení k české fantastice. Ondřej Neff k tomu říká: „*Významná část jeho literárních prací, (...), nese všechny*

²³ MACEK, Jakub: *Fandom a text: fandom – subkultura textu: profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha : Triton, 2006, s. 18

²⁴ LANGER, Aleš: *Průvodce paralelními světy: nástin vývoje české sci-fi 1976 – 1993*. Praha : Triton, 2006, s. 28

²⁵ MACEK, Jakub: *Fandom a text: fandom – subkultura textu: profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha : Triton, 2006, s. 21

²⁶ MACEK, Jakub: *Fandom a text: fandom – subkultura textu: profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha : Triton, 2006, s.21

²⁷ MACEK, Jakub: *Fandom a text: fandom – subkultura textu: profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha : Triton, 2006, s. 23

²⁸ RAMPAS, Zdeněk: Jedenáct let československého fandomu. *Ikarie*. 1990, č. 1, s. 62

znaky žánru. Z čistě rigorózního hlediska však k náležitosti k žánru patří i vůle patřit do žánru, tedy tato sounáležitost s komunitou. (...). Přesto je asi mimo diskusi, že Čapek nepatří do žánrových autorů sci-fi, stejně jako tam jistě nepatří Franz Kafka, třebaže napsal *Proměnu*, Aldous Huxley s jeho *Koncem civilizace* nebo George Orwell, autor *Zvířecí farmy* a 1984. Právě tak bychom asi těžko řadili Roye Lichtensteina do comicsu. Tvůrci tohoto řádu používali motiviky sci-fi ke své tvorbě, která mířila daleko za obzory žánrově vymezené.²⁹ Ve chvíli, kdy ostatní kritéria selhávají, se skutečně naskytá možnost považovat za relevantní kritérium spětí jednotlivých autorů (a děl) s fandomem.

Fandom je organizovaná subkultura fanoušků fantastiky.³⁰ Jedná se o velmi rozmanitou skupinu lidí, kterou mimo zájem o fantastiku ve všech jejích podobách nic nespojuje. Fan, neboli fanoušek fantastiky, není pouhým konzumentem, nýbrž se aktivně podílí na fandomovém dění; za fany je tedy považován okruh lidí kolem autorů, nakladatelů, překladatelů a distributorů fantastiky, většina z nich se pak aktivně účastní setkání fanoušků fantastiky, tzv. conů (z angl. convention - setkávání), a zakládá různorodé kluby. Jedním ze znaků komunikace mezi fany a jejich příslušnosti k fandomu je vznik tzv. fanzinů (vzniklo spojením angl. slov fantastic magazin), neboli amatérský periodik, a fanfikcí, tj. fanouškovských uměleckých děl, která jsou určitým způsobem inspirována jednotlivými autory či význačnými díly (nejenom literárními, ale i kultovními filmy a seriály). Tato subkultura tedy nejenom fantastiku utváří, fantastika zároveň formuje fandom: „*Fantastika je manifestním důvodem setkání komunity, fantastika je tmel její soudržnosti, je tím, co odlišuje členy fandomu od fanoušků detektivek či milovníků sukulentů. Proto je pro fandom nutné rozpoznávat a konsensuálně určovat, co fantastika je a co není, je na místě rozpoznat, definovat a udržet identitu žánru, která je nedílnou součástí identity subkultury.*“ Z tohoto důvodu je jistě namísto při definování fantastiky přihlédnout ke kulturnímu „podhoubí“, ze kterého fantastika vyrůstá, ačkoli se nejedná o literárně-vědné hledisko.

²⁹ NEFF, Ondřej: Sci-fi a Karel Čapek. *Neviditelný pes* [online]. 2008 [cit. 2009-07-24].

³⁰ MACEK, Jakub: *Fandom a text: fandom – subkultura textu: profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha : Triton, 2006, s. 23

2 FANTASY A NARATIVITA

V této kapitole bych ráda představila archetypy, kterých fantasy užívá, s přihlédnutím k Jungově typologii³¹ a archetypům artušovského mýtu.³²

Obecně se předpokládá, že pravzorem fantasy jsou pohádky a mýty obecně, ale díky faktu, že ve fantasy hrají prim Anglosasové, je to právě artušovský mýtus, který se v žánru nejvíce odráží. A to i v literaturách národů, pro něž je tento mýtus kulturně cizím,³³ což je způsobeno vlivem Tolkienova Pána prstenů, který s tímto mýtem výrazně pracuje a stojí za vznikem celého proudu posttolkienovské fantasy: „*Kdo se později vydal stejnou archetypickou stopou, dostal nálepku napodobitel. A jak ji mohl dostat? Archetyp to byl přece stejný. A stále stejný je. K dobru je třeba Mistru Tolkienovi připsat, že řečený archetyp využil tak znamenitě, vložil do jeho přetvoření v příběh pochopitelný součastníkům tolik dřiny, že... stvořil vlastní archetyp, archetyp Tolkiena.*“³⁴

Archetypem v literatuře je myšlen symbolický motiv, soustava myšlenek a představ, které se během historie v literárních dílech neustále vrací a působí se stejnou emocionální intenzitou. Archetyp jako základní pojem Jungovy psychologie představuje archaickou vrstvu vývoje lidského vědomí. „*Archetypus (...) naznačuje, že u kolektivně nevědomých obsahů jde o prastaré nebo – ještě lépe – o prvopočáteční typy, to znamená od pradávna existující obrazy.*“³⁵

Pojem archetypu uvádí Jung především v kontextu kolektivního nevědomí. Zatímco osobní nevědomí vychází z individuální zkušenosti, hlubší vrstva kolektivního nevědomí nebyla získána osobně, nýbrž je nám vrozená a jejím obsahem jsou

³¹ JUNG, Carl Gustav: *Archetypy a nevědomí, výběr z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka : Brno, 1999. 437 s.

³² SAPKOWSKI, Andrzej: V Šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy. *Ikarie*. 1994, č. 6, s. 45 - 46

³³ SAPKOWSKI, Andrzej: V Šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy. *Ikarie*. 1994, č. 6, s. 46

³⁴ SAPKOWSKI, Andrzej: V Šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy. *Ikarie*. 1994, č. 6, s. 45

³⁵ JUNG, Carl Gustav: *Archetypy a nevědomí, výběr z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka : Brno, 1999. s. 99

archetypy.³⁶ „Jsou jisté kolektivně nevědomé podmínky, které regulují a podněcují tvůrčí činnost fantazie a vyvolávají odpovídající výtvary tím, že existující vědomý materiál podrobují svým cílům.“³⁷ Sny nebo fantazie (a s nimi i fantasy jako jedna z jejích forem) u moderního člověka umožňují setkání s archetypy nevědomí a nahrazují tak funkci mýtů.³⁸

Než se zaměřím na konkrétní archetypy, musím zmínit jednu podstatnou složku fantasy, která s nimi úzce souvisí. Je jí čas. Čas ve fantasy je podobně jako v mýtu cyklický. Vše se odehrává v cyklech, nejde o originalitu, podstatné je jen to, co se opakuje, automatizuje. Výrazem této cykličnosti je rituál, věčný návrat (pták fénix).³⁹ Podobně se stále vrací archetypy. „Typizace, věčný návrat a Řád jsou charakteristické prvky pro narativitu i pro fantasy.“⁴⁰ Opakem je čas historický, prezentovaný změnou, nejistou budoucností.

2.1 ARCHETYPY VE FANTASY⁴¹

2.1.1 DOBRO (ŘÁD)

Dobro ve fantasy je kolektivní, skládá se z mnoha prvků, z nichž nesmí žádný povolit, aby skrze něj neproniklo Zlo. Dobro je násilím na přirozenosti světa, je těžké ho ustanovit a musí být neustále udržováno⁴² – proto je jeho podstata kolektivní, záleží na každém článku a selhání jednoho znamená rozpad celé struktury.

³⁶ JUNG, Carl Gustav: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka : Brno, 1999. s. 98

³⁷ JUNG, Carl Gustav: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka : Brno, 1999. s. 58 - 59

³⁸ JUNG, Carl Gustav: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka : Brno, 1999. s. 100

³⁹ KUGLEROVÁ, Ivana: Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

⁴⁰ KUGLEROVÁ, Ivana: Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

⁴¹ Užívám zde bez označení konkrétní příklady z Pána prstenů a známých mýtů a pohádek, u ostatních příkladů uvádím název titulu (všechny jsou v rámci této práce alespoň zmíněny).

⁴² KUGLEROVÁ, Ivana: Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

2.1.2 ZLO (CHAOS)

Zlo je oproti Dobru individuální, vyznačuje se z jediného prvku a infikuje okolí.⁴³ Tento prvek má často podobu symbolu, který ve své pýše nevychází a nezúčastňuje se přímého kontaktu s Dobrem (Sauron, Xylla v Kenu Woodovi), v závěrečném střetu nechce Zlo hrdinu zabít, nýbrž získat na svou stranu, zkorumpovat (Boromir podlehl, Frodo ne).⁴⁴ Hrdinovo vítězství je manifestem jeho odmítnutí. Po zničení individuality Zla, lze množinu prvků, kterou získalo na svou stranu, snadno zničit či napravit, protože na této množině nezáleží (oproti kolektivu Dobra, kde záleží na každém jednotlivci), nemá žádnou sílu, když byl ustavující prvek odstraněn. Nicméně Zlo je věčné, samoploditelné, odvozuje se i ze zdánlivě nevinných činů a šíří se lavinovým způsobem; svět vždy spěje k Chaosu, k chaotické neuspořádanosti.⁴⁵

2.1.3 SPOLEČENSTVO

Skupina zastupující Řád – Dobro (rytíři sv. Grálu, Společenstvo prstenu). Každý člen má nějaký úkol a jeho pozice je nenahraditelná. Dohromady tvoří skupinu (často vyjádřenou číslem, které má nějaký magický význam – pětkou, sedmičkou, devítkou atd.), ovšem není jen součtem svých částí, ale dohromady představuje množinu, která se vyrovná individualitě Zla.

2.1.4 ARTEFAKT

Magický artefakt (svatý Grál, Prsten) má v moci Dobra integrační a mírotvorný vliv, v rukou Zla je destruktivní silou.⁴⁶ Tento artefakt je třeba získat, ochránit a ve vhodný okamžik jím rozhodnout nastalou situaci (ať už jeho zničením, použitím nebo jiným způsobem).

Artefaktů ve fantasy se objevuje celá řada (součásti zbroje, šperky, krystaly i běžné věci denní potřeby s magickými schopnostmi), od těch důležitých, které jsou popsány výše, až po drobnosti získané cestou (světlo, které Frodo získal v Lórienu; meč krále D'Sala v Kenu Woodovi).

⁴³ KUGLEROVÁ, Ivana: Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

⁴⁴ KUGLEROVÁ, Ivana: Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

⁴⁵ KUGLEROVÁ, Ivana: Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

⁴⁶ SAPKOWSKI, Andrzej: V Šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy. *Ikarie*. 1994, č. 6, s. 46

2.1.5 CESTA

- Cesta z bodu A do bodu B – potřeba něco dát a něco získat, získané zakomponovat do psychiky.⁴⁷ Hrdina putuje ze svého domova, říše Dobra (na západě či jihu), za nějakým účelem do říše Zla (východ nebo sever). Přímá cesta ve fantasy nikdy není možná, hrdina je nucen projít skrz nepřátelská území, kterým se chtěl vyhnout, ale na své cestě potkává i centra bezpečí (centrum securitas – Roklinka, Lórien; podzemní říše trpaslíků v Kenu Woodovi),⁴⁸ v nichž nachází pomoc a odpočinek před závěrečným střetem.
- Cesta tam a zase zpátky – poté, co je Zlo zničeno, se hrdina navrácí (tentokrát přímou cestou) domů, aby zjistil, že Zlo se infiltrovalo i do jeho domova.⁴⁹ Aby dosáhl svého očištěného Já, je nutné domov zachránit.

2.1.6 GUEST

Úkol, poslání. Hrdina je pro něj vybrán, ať už Moudrým starcem, věštbou nebo jinak, a je ve svém úkolu nezastupitelný. Jen na něm záleží jeho splnění, ačkoli cestou může získat explicitně určené Společenstvo. Zná pouze cíl svého konání, cestu k jeho naplnění musí nalézt sám⁵⁰ (Frodo věděl, že musí zničit Prsten, cestu však musel najít sám – tuto nutnost instinktivně pochopil, když se oddělil od Společenstva).

2.2 ARCHETYPÁLNÍ POSTAVY

2.2.1 ANIMA A ANIMUS

Anima - ženský prvek, animus - mužský prvek. Anima je zrcadlovým obrazem ženy uvnitř muže, animus je naopak obraz muže uvnitř ženy. Toto potlačené opačné pohlaví v nás se odráží v hledaném partnerovi (Arwen a Aragorn, Iáson a Médea), bez něho postava nedosáhne úplnosti. Animou mohou být např. rusalky, víly, princezny, ale i sukkuby a lamie. Typickým animem je pak válečník, barbar apod. Dá se říci, že většina hlavních hrdinů fantasy představují archetyp anima.

⁴⁷ KUGLEROVÁ, Ivana: Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

⁴⁸ KUGLEROVÁ, Ivana: Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

⁴⁹ KUGLEROVÁ, Ivana: Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

⁵⁰ KUGLEROVÁ, Ivana: Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

Ačkoli je vnější podoba archetypu vždy ženská nebo mužská, samotný archetyp takový být nemusí⁵¹ (např. Lota z Psí zimy je drsná realista, samostatná, svobodná a tvrdá žena – archetyp anima, zatímco její přítel Uriáš je jemný, zženštilý, pečlivě oblékaný a zaměřený na rodinu – archetyp animy).

2.2.2 MOUDRÝ STAŘEC (SENEX)

Moudrý stařec je centrální osobnost, vyrovnaná se stářím, zralostí.⁵² Díky obeznámenosti se světem je schopna rozeznat a poskytnout pomoc. Ztělesňuje moudrost a zároveň představuje smysluplnost bytí. Stařec může mít i „zlý“ aspekt, v jistých podobách s jeví jako samo dobro (Merlin, Gandalf), v jiných formách mu náleží aspekt zla⁵³ (Saruman).

2.2.3 MATKA

Matka představuje autoritu ženství a moudrost, která přesahuje rozum.⁵⁴ Zároveň se jedná o postavu dvojnásobnou – milující, důvěrně známou, poskytující růst, plodnost a potravu a zároveň i děsivou, svádějící a nebezpečnou (Galadriel). Za matku je považována i příroda, tedy např. zvířata, která hrdinovi pomáhají (orli, zlaté rybky aj.).

2.2.4 DÍTĚ

Dítě je odrazem jistých věcí z dětství, který jsme vytěsnili.⁵⁵ Chybí mu rodič v pravém slova smyslu (trpaslík – vyskočil z kamene, elfové opustili své stvořitele – nikdy nebudou šťastní, dokud se za nimi nevrátí), je opuštěno a je z vnějšku nějak ohrožováno (Harry Potter, Atrej z Příběhu, který nekončí). Dítě se zároveň jeví

⁵¹ JUNG, Carl Gustav: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka : Brno, 1999. s. 182

⁵² KUGLEROVÁ, Ivana: *Fantasy a narativita. Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

⁵³ JUNG, Carl Gustav: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka : Brno, 1999. s. 290

⁵⁴ JUNG, Carl Gustav: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka : Brno, 1999. s. 193

⁵⁵ JUNG, Carl Gustav: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka : Brno, 1999. s. 239

nepřemožitelným, ačkoli je „jenom dítě“ (božské dítě), protože je potencionální budoucností.⁵⁶

2.2.5 HRDINA

Hrdina překonává překážky, musí padnout a znovu vstát, aby dosáhl vytyčeného cíle. „*Hlavním hrdinovým činem je přemožení obludy z temnot; je to vytoužené a očekávané vítězství vědomí nad nevědomím.*“⁵⁷ Hrdina musí získat zpět, co ztratil, porazit svůj Stín, aby povstal mnohem silnější než dřív a obstál v závěrečném střetu (Aragorn je král ve vyhnanství, musí však nejprve překonat prokletí svého rodu a odolat Prstenu, aby mohl sjednotit království a odolat Zlu).

2.2.6 PERSÓNA

„*Zrcadlo nelichotí, ukazuje věrně to, co do něho pohlíží, totiž onu tvář, kterou světu nikdy neukazujeme, protože ji zakrýváme persónou, maskou herce.*“⁵⁸ Persona je maskou, kterou si postavy nasazují jako ochranu intimity, není skutečná, je jen tím, co dávají na odiv. Je kompromisem mezi obrazem duše – animou nebo animem – a světem.

2.2.7 STÍN

Stín je nevědomou součástí osobnosti, je tím, co jsme vytěsnili – něčím špatným, nevhodným; tak, jak to určil vliv výchovy (stínem záporné postavy ovšem mohou být i kladné věci). Vytváří alter ego postavy (Frodů Stín je Glum, jako připomínka toho, jakým bude, pokud selže ve svém poslání), nelze ho od ní odtrhnout. „*Stín je však živá část osobnosti a chce proto v nějaké podobě s ní žít.*“⁵⁹

⁵⁶ JUNG, Carl Gustav: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II.* Nakladatelství Tomáše Janečka : Brno, 1999. s. 243

⁵⁷ JUNG, Carl Gustav: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II.* Nakladatelství Tomáše Janečka : Brno, 1999. s. 246

⁵⁸ JUNG, Carl Gustav: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II.* Nakladatelství Tomáše Janečka : Brno, 1999. s. 118

⁵⁹ JUNG, Carl Gustav: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II.* Nakladatelství Tomáše Janečka : Brno, 1999. s. 118

2.2.8 BYTOSTNÉ JÁ (SELBST)

Bytostné já je ústřední archetyp, ke kterému postava směřuje – očištění, stav harmonie. Podle Junga se jedná o novou, celistvou postavu,⁶⁰ jejíž nalezení v sobě je smyslem cesty.

2.3 MODELY FANTASY

Jak už bylo řečeno, fantasy vychází z mýtů a pohádek: „*Fantasy je legitimním představitelem autentické narativy, má stejnou formu a sdílí stejný prostor jako archaická narativita mýtu a pohádky.*“⁶¹

Mýtus není fikce, nýbrž symbolické vyprávění o světě s absolutní platností.⁶² Jeho podstatou není předání informací, ale hlubší porozumění světu a jeho významu pro lidský život: „*(...) jsou mýty v první řadě psychické manifestace, které zobrazují podstatu duše.*“⁶³

2.4 MODEL MÝTU VE FANTASY

- Hrdina je vybrán pro svůj úkol (Iáson, Gilgameš, Artuš - Frodo), nastupuje cestu ze svého domova (říše Dobra) za jeho splněním.
- Ve hře je nějaký magický artefakt, který je třeba najít, zachránit, zničit nebo jinak použít (zlaté rouno, květina nesmrtelnosti, sv. Grál – Prsten)
- Po cestě, nebo již před ní, získává hrdina společenstvo, buď je mu vybráno, nebo se kolem něho vytvoří samo⁶⁴ (Argonauti, rytíři Kulatého stolu – Společenstvo prstenu).
- Hrdina zažívá mnohá nebezpečí, ale zároveň se setkává s centry bezpečí, kde je mu poskytnuta pomoc.
- Závěrečné střetnutí (v říši Zla), síly jsou vyrovnané (nebo má Zlo navrch), je nutné zvrátit výsledek nějakou drobností,⁶⁵ jakou Zlo

⁶⁰ JUNG, Carl Gustav: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka : Brno, 1999. s. 84

⁶¹ KUGLEROVÁ, Ivana: Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

⁶² KUGLEROVÁ, Ivana: Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

⁶³ JUNG, Carl Gustav: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka : Brno, 1999. s. 100

⁶⁴ KUGLEROVÁ, Ivana: Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

⁶⁵ KUGLEROVÁ, Ivana: Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

nedisponuje a ve své pýše ji přehlídí (některou lidskou vlastností, ale i artefaktem)

- Dobro zvítězí, hrdina se může navrátit domů (často je i zde nucen vymýtit zlo, které se tam v průběhu jeho putování infiltrovalo).

Pohádka je nejrozšířenější a nejstarší formou lidové slovesnosti. Podává nadpřirozené jevy jako skutečné, nezaměřuje se ke světu, ale k hrdinovi.

2.5 MODEL POHÁDKY VE FANTASY

- Hrdina se snaží pochopit svět a zjistit kým sám je (Hloupý Honza – Ken Wood). Nastupuje cestu, která nemá konkrétní cíl (nejde do Mordoru, ale hledá sám sebe).
- Cestou získává své společenstvo. I ono je ve svém úkolu nezastupitelné, ačkoli nebylo nikým „vyvoleno“ (Dlouhý, Široký a Bystrozraký).
- Putování získává smysl – hrdina zjišťuje, že je osobou, která může narušenému světu navrátit smysl (osvobodit princeznu, probudit spící království, získat práva, jež mu náleží).
- Ke střetu nemusí dojít na půdě Zla, ale ve středu daného světa⁶⁶ (probuzení princezny v království jejího otce, Conan chce zpět svůj hrad).
- Dobro nahradí Zlo, hrdina nalezne své očištěné Já (svatba s princeznou a půlka království). Vše se v kruhu navrácí na začátek.⁶⁷

Z těchto modelů je vidět, jak silně fantasy (především ta klasická) pracuje s formou a archetypy pohádek a mýtů. První z nich je početně častější, Sapkowski to vysvětluje takto: „*Je nebývale málo klasických děl tohoto žánru, které využívají pohádkový motiv, programují se k jeho symbolice a postmodernisticky interpretují vyznění. (...) Důvod je prostý. Anglosasové, kteří ve fantasy dominují a kteří tento žánr stvořili, mají k dispozici mnohem lepší materiál: keltskou mytologii. (...) Artušovský mýtus je mezi Anglosasy*

⁶⁶ KUGLEROVÁ, Ivana: Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

⁶⁷ KUGLEROVÁ, Ivana: Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

věčně živý, je svým archetypem pevně vrostlý do jejich kultury. A proto archetypem, pravzorem VŠECH fantasy děl je legenda o králi Artušovi a rytířích Kulatého stolu.“⁶⁸

Oba modely, jak jsou zde naznačeny, samozřejmě nejsou plně aplikovatelné na všechna díla. Především u moderních subžánrů je patrná snaha vymanit se z původních schémat, negovat archetypy (plně se jim vyhnout je téměř nemožné) a sbližovat se s mainstreamem a jinými žánry (SF, hororem, detektivkou...). Konkrétněji se tomuto tématu budu věnovat u jednotlivých subžánrů.

⁶⁸ SAPKOWSKI, Andrzej: V Šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy. *Ikarie*. 1994, č. 6, s. 46

3 Historie světové fantasy

Fantasy je považována za moderní kulturní fenomén, jehož vznik bývá datován do první poloviny dvacátého století. Už dávno před tím lze ovšem ve světové (i české) literatuře vysledovat díla, která jeví fantastické prvky - Epos o Gilgamešovi, indické eposy, Iliada a Odyssea, antické cestopisy, epos Beowulf aj. U těchto nejstarších textů je ovšem třeba rozlišovat fakt, že jakkoli se z dnešního pohledu jedná o smyšlenou fikci, vznikala tato díla často jako záznam historické skutečnosti, tedy jako reálná, a též tak byla čtena a chápána, zatímco dnešní fantasy vytvářejí fikci, která je také čtena jako fikce. Ani některá následující díla (Gotické romány, rytířské romány, moderní pohádky), která vznikala cíleně jako fikce, nemůžeme označit za fantasy, ačkoli je můžeme považovat za její předchůdce. Adamovič k tomu říká: „*O fantastice jako o nějakém organickém proudu, natož pak jako o svébytném způsobu literárního projevu nelze ještě v tomto období hovořit. Pouze ve zpětném pohledu vybíráme jednotlivá díla jednotlivých autorů a přiřazujeme je k něčemu, co vzniklo mnohem později.*“⁶⁹ Moment vzniku skutečné fantastiky v užším slova smyslu vystihuje Ondřej Neff ve své studii o SF: „*(...) skutečná science fiction vzniká teprve tehdy, kdy její tvůrci sami sebe považují za spisovatele science fiction, když se ustavila specificky zaměřená čtenářská obec, kdy bylo zahájeno teoretické zkoumání a ustavila se odborná kritika.*“⁷⁰ Ačkoli se zde autor soustředí pouze na SF, lze tento fakt vztáhnout na celou oblast fantastiky. Tohoto tématu jsme se dotkli už v kapitole o fantastice, kdy jsme dospěli k názoru, že Karel Čapek nemůže být považován za autora sci-fi, ačkoli jeho dílo mělo velký vliv na následující tvorbu mnoha českých SF autorů. Stejně tak fantasy navazuje na mýty, pohádky, romantickou literaturu aj, aniž bychom jedno nebo druhé řadili do fantasy.

Následující přiblížení jednotlivých etap historie žánru je pouze orientační, uvádím pouze výběr z mnoha děl, která fantasy silně ovlivnila. Příznačné je, že některé knihy z tohoto úzkého výběru dosud nebyly do češtiny přeloženy, ačkoli se jedná o klíčová díla žánru fantasy. Mnoho z nich bude konkrétněji zmíněno v druhé části této práce.

⁶⁹ ADAMOVIČ, Ivan: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha : R3, 1995. s. 14

⁷⁰ NEFF, Ondřej: *Tři eseje o české sci-fi*. Praha : Československý spisovatel, 1985. s. 31

3.1 30. – 50. LÉTA

Počátky moderní historie fantasy je možno spojovat s nástupem pulpových magazínů v Americe třicátých let 20. století. Nastupující autoři spojili nové postupy s tradicí pohádkových a dobrodružných příběhů spisovatelů, jakými byli např. **Lewis Carroll, L. Frank Baum, Abraham Merritt, J. M. Barrie** a jiní.⁷¹

Nejvýznamnějším autorem třicátých let i let následujících je **Robert Ervin Howard** se svým barbaram Conanem V padesátých letech Howardovu tradici následoval **Fritz Reuter Leiber** souborem povídek *Two Sought Adventure* (1957, česky dosud nevyšlo).

Pro ranou fantasy se stalo obvyklým, že čerpala z literárních i mýtických předloh ve snaze „čtenářům přiblížit fiktivní světy, a učinit je tak v jejich očích přijatelnějšími a lákavějšími k další návštěvě“⁷². Toto potvrzuje nejenom svět oživených mýtů v románu *Silverlock* (1949, česky nevyšlo) **Johna Myerse Myerse**, ale především *The Hobbit* (1937, Hobit, 1979) **Johna Ronalda Reuela Tolkiena**. Ten je spolu s Howardem považován za zakladatele žánru fantasy. Na žádost čtenářů se Tolkien vrací do Středozemě v dnes již kultovním *The Lord of the Rings* (1954 – 1955, Pán prstenů, 1990 – 1992), jehož neautorizované vydání v Americe v roce 1967 slaví mezinárodní úspěch a pomáhá konstituovat fantasy v očích kritiky i čtenářů jako svébytný žánr.

Za zmínku v tomto období stojí ještě *The Once and Future King* (1958), proslulá artušovská trilogie od **T. H. Whitea**, dále jedna z prvních science fantasy, román *The Dying Earth* (1950, česky dosud nevyšlo), od **Jacka Vanceho** a cyklus z hradu *Gormenghast* (1946 – 1959, Gormenghast, 1999 – 2006) od **Mervyna Peaka**, který je dodnes považován za jedno z nejvýznamnějších děl britské literatury.⁷³

3.2 60. LÉTA

Ačkoli byla fantasy na počátku šedesátých let téměř neznámým žánrem, v průběhu této dekády se žánr stabilizoval v očích čtenářů i kritiky a vznikl tak komerčně atraktivní útvar. Často se o šedesátých letech mluví jako o zlatém věku žánru a bývají přirovnávány k SF let čtyřicátých.⁷⁴

⁷¹ ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 1. díl. *Pevnost*. 2005, č. 7, s. 20

⁷² ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 1. díl. *Pevnost*. 2005, č. 7, s. 21

⁷³ ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 1. díl. *Pevnost*. 2005, č. 7, s. 22

⁷⁴ ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 2. díl. *Pevnost*. 2005, č. 9, s. 20

Jako parodie na tehdy populární fantasy meče a magie vzniká román *Stormbringer* (1965, česky dosud nevyšlo) **Michaela Moorcocka**, za povšimnutí stojí fakt, že právě tento román je dnes považován za jedno z klíčových děl tohoto subžánru. V téže době vychází i vrcholné dílo **Rogera Zelaznyho**, román *Lord of Light* (1967, Pán světla, 1995), který je dodnes řazen mezi nejlepší fantastická díla všech dob. Podobně i cyklus *Earthsea* (1964 – 2001, Zeměmoří, 1992 – 2005) od **Ursuly K. Le Guinové** je, ačkoli byl původně určen mládeži, považován za základní kámen žánru.

V druhé polovině šedesátých let vznikala další mimořádná díla - alternativní historie **Avrana Davidsona** *The Phoenix and the Mirror* (1966, česky dosud nevyšlo), ve které vystupuje básník Vergilius jako mág, a fantasy inspirovaná klasickou detektivkou, román *Too many Migicians* (1967, Příliš mnoho kouzelníků, 2003) od **Randalla Garetta**. Následovala je kultovní poetická fantasy *The Last Unicorn* (1968, Poslední jednorožec, 1997) od **Petera S. Beagla**, nadějný autor se však po vydání této knihy na řadu let přestal věnovat beletrii. **Anne McCaffreyová** vytvořila funkční science fantasy, ve které draky a jezdce spojuje telepatický vztah, ve svém cyklu *Dragonriders of Pern* (od 1968 – série dosud není uzavřena, Drakeni z Pernu, od 1993).

Toto je jen úzký výběr děl, která se nejvýrazněji zapsala do historie žánru. Do fantasy se v této dekádě rekrutuje řada spisovatelů z příbuzných žánrů, především SF (Le Guinová, Moorcock, Heinlein a jiní), práce tehdy vzniklé již viditelně čerpají z předcházejícího období a stejně tak ovlivňují autory nastupující.⁷⁵

3.3 70. LÉTA

V sedmdesátých letech rostl komerční úspěch fantasy, objevovalo se mnoho nových autorů a rozšiřovala se čtenářská obec, ovšem vedle originálních a žánru přínosných titulů vycházely i texty diskutabilní kvality. Fantasy přestala být žánrem pro úzký okruh příznivců a stále častěji se objevovala v žebříčcích nejprodávanějších knih.⁷⁶

Na počátku sedmdesátých let vychází další z význačných děl **Rogera Zelaznyho**, desetidílný cyklus *Nine Princes in Amber* (1970, Devět princů Amberu, od 1992), ve stejné době debutoval **Karl Edward Wagner** svým románem *Darkness Weaves with Many Shadows* (1971, Předivo tmy, 1996), jehož hlavní „antihrdina“ Kane se nemalou

⁷⁵ ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 2. díl. *Pevnost*. 2005, č. 9, s. 23

⁷⁶ ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 3. díl. *Pevnost*. 2005, č. 11, s. 18

měrou zasloužil o renesanci skomírajícího subžánru meče a magie.⁷⁷ Zajímavým románem původně určeným pro mládež byla kniha *Watership Down* (1972, Daleká cesta za domovem, 1986) od **Richarda Evanse**, která strhla vlnu románů se zvířecími motivy, ačkoli žádný z nich už nebyl tak úspěšný. Podobně vychází humoristická pohádka *The Princess Bride* (1973, Princezna nevěsta, 2005) od **William Goldmana**, která svým neopakovatelným humorem převrací zažitá pohádková klišé. S velkým úspěchem se setkala i série humorných románů započatých titulem *A Spell for Chameleon* (1977, Chameleón a zaklínadlo, 2000) od **Pierse Antonyho**.

V této době vychází i životní dílo J. R. R. Tolkiena *The Silmarillion* (1977, Silmarillion, 1992), samotným autorem nikdy nedokončený titul zkompletoval a vydal až jeho syn **Christopher Tolkien**. Zároveň se v této dekádě objevuje mnoho románů, které se více či méně inspiřují Tolkienovým odkazem. Některé jsou komerčně velmi úspěšné, ačkoli se jedná o pouhá přepracování Pána prstenů. Tento trend pokračuje do současnosti a stále se setkává s neutuchajícím nadšením některých čtenářů.

Jak už bylo řečeno, vychází v této dekádě nespočet titulů různorodé kvality. Vybrat ty nejkvalitnější a nejvýraznější je obtížné, výše uvedeným titulům však nelze upřít vliv na pozdější vývoj žánru.

3.4 80. LÉTA

V osmdesátých letech vychází řada kvalitních textů, z nichž některé patří k tomu nejcennějšímu a nejlepšímu, co v žánru dosud vzniklo.⁷⁸

Značnému zájmu teoretiků se těší román *Shadow of the Torturer* (1980, Mučitelův stín, 1995) od **Gena Wolfa**, v českém prostředí ovšem příliš neuspěl, ačkoli se jedná o jeden z nejpozoruhodnějších románů fantastického žánru.⁷⁹ Za díla stojící na počátku bouřlivého rozvoje posttolkienovské epické fantasy můžeme považovat pentalogii *Belgariad* (1982 - 1984, Belgariad, 1995) **Davida Eddingse** a román *Magician* (1982, Mág, 1996) **Raymonda E. Feista**.

Ve stejné době započal **Terry Pratchett** románem *The Colour of Magic* (1983, Barva kouzel, 1993) svou sérii Zeměplocha, nejpopulárnější humoristický fantasy cyklu všech dob. Dalším pilířem se stal román *Legend* (1984, Legenda, 1997) od **Davida**

⁷⁷ ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 3. díl. *Pevnost*. 2005, č. 11, s. 18

⁷⁸ ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 4. díl. *Pevnost*. 2006, č. 3, s. 14

⁷⁹ ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 4. díl. *Pevnost*. 2006, č. 3, s. 14

Gemmella, stejně jako román *Mythago Wood* od **Roberta Holdstocka**. Mezi nejpodstatnější díla žánru bezesporu patří též román *Little, Big* (1981, česky dosud nevyšlo) od **Johna Crowleyho**. Za zmínku též stojí známá artušovská fantasy, román *The Mists of Avalon* (1982, Mlhy Avalonu, 2002), který proslulý mýtus sleduje očima ženských hrdinek, od **Marion Zimmer Bradleyové**.⁸⁰

Vřelému přijetí se těší trilogie **Teda Williamse** *The Dragonbone Chair* (1988, Trůn z dračích kostí, 1996), stejně jako úvodní díl cyklu o osudech Alvina Tvůrce od **Orsona Scotta Carda** *Seventh Son* (1987, Sedmý syn, 1999).⁸¹

Koncem osmdesátých let byla fantasy obecnou kritikou sice stále přehlížený, nicméně čtenáři hojně vyhledávaný žánr. Mnohá jména se ovšem začala těšit i přízni v akademických kruzích.⁸²

3.5 OD 90. LET PO SOUČASNOST

V devadesátých letech se v mnohem větší míře začíná objevovat kvalitní a úspěšná fantasy i mimo angloamerickou produkci. Důkazem jsou úspěšné romány polského autora **Andrzeje Sapkowskiho**, německého spisovatele **Marcuse Heitze**, Rusa **Sergeje Lukjaněnka** nebo u nás nepříliš známé italské autorky **Licie Troisi** a Francouzů **Pierra Grimberta** či **Henriho Loevenbrucka**. Do češtiny jsou ovšem ve většině případů překládány pouze angloamerické fantasy romány.

Z Britů je třeba zmínit především **Neila Gaimana** a **Chinu Mievilla** (o obou se ještě zmíním). Z americké produkce vynikají romány **George R. R. Martina**, **Terryho Goodkinga**, **Richarda A. Knaaka** či kanadského autora **Stevena Eriksona** a mnoha dalších.

⁸⁰ ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 4. díl. *Pevnost*. 2006, č. 3, s. 58

⁸¹ ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 5. díl. *Pevnost*. 2006, č. 11, s. 59

⁸² ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 5. díl. *Pevnost*. 2006, č. 11, s. 59

4 Historie české fantasy do roku 1989

Historie české (československé) fantasy není ani zdaleka tak zajímavá a obšírná jako u její angloamerické sestry. Zatímco v USA a VB v druhé polovině šedesátých let zažívala fantasy největší boom a její popularita dále jen stoupala, u nás díky izolaci středo- a východoevropských trhů o tomto žánru téměř nikdo nevěděl. V 70. a 80. letech se naopak nebývale rozvíjela SF (částečně díky překladům především ruské SF), bývají proto nazývány zlatým věkem české SF (zlatý věk anglofonní SF se datuje už do 20. až 40. let 20. st.).⁸³ Pokud bychom tedy striktně respektovali pravidla, která jsme si stanovili, totiž neřadit do fantasy texty, u kterých dochází jen ke zpětnému přiřazování na základě podobných znaků, aniž by vznikaly v rámci subkultury, zjistili bychom, že mimo několika ojedinělých děl v osmdesátých letech u nás zhruba do roku 1990 žádná fantasy neexistuje. Nicméně i před tím můžeme najít prózy, které mají k fantasy velice blízko.

O nejstarších textech, které jsou považovány za kořeny fantasy, zde již byla řeč. Zaměřím se tedy alespoň orientačně na některé novější texty.

Z těch starších mohu jmenovat především *Fantastické povídky* (1982) a *Bizarní povídky* (1896) **Karla Švandy ze Semčic**, *Háj satyrů* (1915), *Oživlé mramory* (1916) a *Bratrstvo Smutného zálivu* (1918) od **Josefa Šimánka** nebo *Zemí Hustých bodů* (1944) **Willibalda Yöringa**⁸⁴. Jak připomíná Neff,⁸⁵ tyto prózy, jakkoli smyšlené, byly oproti vznikající literatuře SF přijímány bez zábran a pohoršeného podivu, jelikož v povědomí širokých vrstev bylo pevně zakotveno vědomí, že je „mnoho věcí mezi nebem a zemí, jimž člověk nerozumí“.

Mnohem známějšími (a literárně hodnotnějšími) jsou díla **Svatopluka Čecha** *Nový epochální výlet pana Broučka, tentokrát do XV. století* (1888) a *Hanuman* (1884), romaneta **Jakuba Arbese**, především *Svatý Xaverius* (1872) a *Sivooký démon* (1873). Za předchůdce fantasy můžeme považovat i povídku **Jana Nerudy** *Svatováclavská mše* (1876) nebo *Kytici* (1856) **Karla Jaromíra Erbena**. V tomto výčtu bychom mohli pokračovat až do současnosti, ale jak už bylo řečeno, tyto texty do fantasy neřadíme,

⁸³ ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 2. díl. *Pevnost*. 2005, č. 9, s. 20

⁸⁴ pseudonym Václava Slávy Jelínka

⁸⁵ NEFF, Ondřej: *Tři eseje o české sci-fi*. Praha : Československý spisovatel, 1985. s. 17

pouze stejně jako ona pracují s podobnými literárními postupy, s pohádkami, bajkami, pověstmi, lidovou slovesností apod.

Skutečné prvopočátky žánru fantasy spatřuji až v osmdesátých letech (Československý fandom datuje první zmínky o fantasy do roku 1979⁸⁶), kdy se začínají objevovat do tehdejší SF obtížně zařaditelné povídky a romány. Poprvé se tak objevuje fantasy, nicméně stále ještě více či méně kombinovaná se SF. Za jednu z prvních můžeme považovat povídku **Jaroslava Jirana** *Kupte si knihu od Berthera!* (in: Návrat na planetu Zemi, Svoboda, 1985), ve které se objevuje motiv manipulace lidmi prostřednictvím knih, jež čtenáře uvádějí do různých světů podle jejich přání.⁸⁷ Zatímco tato povídka stále náleží více ke SF, ty následující jsou už fantasy, jak ji známe dnes, blíže: *Čaroděj z Tesaalu* (in Ikarie XB 3, SFK ADA, 1987), *Poslední noc v říši Oolů* (in: Panorama SF, Panorama, 1989), tato povídka se stala prologem k románové fantasy trilogii započaté titulem *Živé meče Ooragu* (Golem Ríša, 1992). Další takové science fantasy⁸⁸ se objevují v antologiích a v soutěžích mezi lety 1987 – 1988.⁸⁹ Ke konfrontaci magie a techniky má blízko též **Vilma Kadlečková** v povídkách *Tři z Akroné, Svět je zlatý důl pro toho, kdo z něj umí brát, Rosa Mathiella* (in: Jednou bude tma, Laser, 1991) a science fantasy románu *Na pomezí Eternaalu* (Winston Smith, 1990), ze nějž získala Cenu Karla Čapka. Jako první skutečný fantasy román je ovšem označován až **Ken Wood a Meč krále D'Sala Jiřího Wolker** *Procházky* z roku 1991.⁹⁰

Je nicméně nutno podotknout, že mnohé texty, které byly napsány již před rokem 1989, v době svého vzniku vyjít nemohly, tudíž jsou data vydání mírně zavádějící. Do revoluce však u nás nevycházelo žádné žánrové periodikum (vyšlo pouze několik fanzinů a zásluhou Ondřeje Neffa i tři samizdatová čísla Ikarie XB 1 – 3); málokdo se mohl účastnit zahraničních conů, na kterých byla možnost se s fantasy setkat. Kromě **Tolkienova** románu *The Hobbit, Die unendliche Geschichte* (1979, Příběh, který nikdy

⁸⁶ RAMPAS, Zdeněk, VANĚK Jr., Jan: Historie fandomu v datech – 70. léta. *Interkom* [online]. 2009 [cit. 2009-07-12].

⁸⁷ LANGER, Aleš: *Průvodce paralelními světy: nástin vývoje české sci-fi 1976 – 1993*. Praha : Triton, 2006. s. 254

⁸⁸ Tomuto pojmu bude věnována samostatná kapitola v druhé části této práce.

⁸⁹ LANGER, Aleš: *Průvodce paralelními světy: nástin vývoje české sci-fi 1976 – 1993*. Praha : Triton, 2006. s. 254

⁹⁰ I jemu je věnována samostatná kapitola.

neskončí, 1987) od **Michaela Ende** a románu *Watership Down* od **Richarda Evanse** do češtiny nebyla oficiálně přeložena žádná fantasy (tato díla se dnes řadí mezi fantasy pro mládež). Nebyla tu tedy téměř žádná možnost setkat se tímto žánrem jinak než skrze přednášky např. Ondřeje Neffa a jiných teoretiků, kteří se o fantastiku širě zajímali a navštěvovali zahraniční ceny. Neoficiálně bylo v osmdesátých letech přeloženo několik Howardových povídek o Conanovi a první dva díly Pána prstenů, nicméně tato samizdatová vydání neměla šanci dostat se dál než k několika málo čtenářům. Touto nedobrovolnou izolací je dáno, že plnohodnotná historie české fantasy se začíná psát až v devadesátých letech.

5 Žánrová diferenciacie české fantasy po roce 1989

V této části přejdeme od obecných úvah o fantasy ke konkrétním subžánrům, které se v jejím rámci utvořily. Ve výběru a pojmenování těchto subžánrů se řídím konvencí žánru a jeho specifickou českou podobou. Tudíž vybírám pouze subžánry, které jsou v česky psané fantasy živé, aniž bych se zabývala těmi, které se u nás nevyskytují (nebo se vyskytují pouze sporadicky), ačkoli jsou zcela běžně vymezovány v kontextu světové fantasy (zmíněná artušovská fantasy, zvířecí příběhy, fantasy s čínskými motivy, humorná fantasy⁹¹ aj.). Dále též pomíjím tzv. young fantasy, neboli fantasy pro děti a mládež, jelikož její pojetí by si vyžádalo prostor samostatné práce.

Pracuji zde se dvěma pojmy, klasickou fantasy míním subžánry meče a magie a epickou fantasy, zatímco za moderní fantasy považuji všechny ostatní, jelikož pouze modernizují klasická schémata (mimo science fantasy, která stojí částečně mimo tyto korelace a u nás dokonce vzniku klasické fantasy předcházela).

Analyzovaná díla jsem vybírala jak s přihlédnutím k jejich autorům, tak s ohledem na daný subžánr, zajímavost a typologickou odlišnost titulu, jeho kvalitu i čtenářskou oblíbenost. Vybrala jsem šest titulů, které v těchto kritériích převyšují ostatní českou produkci (ačkoli v různé míře), zároveň jimi představím i některé přední tváře české fantastiky.

⁹¹ Humorná fantasy u nás existuje, nicméně se domnívám, že v současné době není natolik rozšířená ani kvalitní, abych jí věnovala samostatnou kapitolu. Oproti humoristickým románům např. Terryho Pratchetta, které jsou postaveny na inteligentním humoru, se u nás objevují povětšinou pouze laciné parodie na fantasy obecně, nebo na nějaký konkrétní titul, např. *Rabít aneb cesta někam a zas zpátky* (Straky na vrbě, 2001) od **Petra Kotola** a série *Harry Trottel* (CZ Books, 2005 – 2007) od **Jany Divišové**.

5.1 MEČ A MAGIE; EPICKÁ FANTASY

5.1.1 MEČ A MAGIE

Vznik tohoto subžánru datujeme do 30. let 20. století, kdy se v americkém magazínu *Weird Tales* poprvé objevily dobrodružné příběhy Barbara Conana z pera texaského autora **Roberta E. Howarda** (samotné označení meč a magie - z angl. sword and sorcery – poprvé použil Fritz Leiber až počátkem 60. let).⁹² Ačkoli povídky o Conanovi vyšly knižně až téměř deset let po autorově smrti, stal se z tohoto hrdiny doslova kulturní fenomén. První Conanův román (jinak Howard psal pouze povídky a novely) *The Hour of Dragon* (Conan: Hodina draka, 1991) vyšel na pokračování v magazínu *Weird Tales* (1935 – 36, knižně až roku 1950). Energicky napsaná kniha plná krvavých střetů stylem spadala do americké „pulpové literatury“.⁹³

Termín pulp („pulp magazines“) vstoupil do literatury v souvislosti s populárními, lacinými magazíny (pro fantasy jsou nejvýznamnějšími *Weird Tales* a *Unknown*). Vyznačovaly se křiklavými, dramatickými obálkami, nekvalitním papírem (odtud název pulp) a celkově nízkou kvalitou provedení. Dalším z hlavních specifíků pulpu je jeho sériovost, vydávání příběhů po částech v určitých intervalech – mezi moderní podoby pulpu tak můžeme počítat i fenomény jako Indiana Jones nebo James Bond. Nejčastějším přívlastkem pulpové literatury je „braková“, přesto se tento artikl stal doslova fenoménem a součástí pop kultury Ameriky 20. a 30. let (po 2. sv. válce tato tradice zaniká a je nahrazena výhradně paperbacky). Mezi těmito magazíny existovala velká škála žánrů, na masový trh uvedly science fiction, fantasy a horror, ale i detektivky „drsné školy“, zpopularizovaly western či krimi. Mezi jejich autory patřili mimo jiné i Issac Asimov, H. P. Lovecraft, Ray Bradbury nebo Raymond Chandler.⁹⁴

Český trh kopíroval ten zahraniční jen s posunem o zhruba dvě desetiletí. V první třetině 20. století se i u nás objevuje mnoho sešitových edic (ve většině případů se čeští autoři skrývali pod západně znějícími pseudonymy) – např. Kavalíři západu, Americké filmové sensační romány a neznámější ze všech, León Clifton. Roku 1935 u nás vzniká

⁹² FANTASY: *Encyklopedie fantastických světů*. Editor PRINGLE David. Praha : Albatros. 2003, s. 33

⁹³ FANTASY: *Encyklopedie fantastických světů*. Editor PRINGLE David. Praha : Albatros. 2003, s. 33

⁹⁴ KERATOVÁ, Mirka: Fiction on Pulp fiction. *Vlna*. 2008, č. 13, s. 10

známá sešitová řada Rodokaps (román do kapsy), následována dalšími řadami: Rozruch, Karavana apod. Po roce 1989 bylo vydávání Rodokapsu obnoveno, ovšem po čtyřicetileté vynucené přestávce přestal být vyhledávaným artiklem a zůstal čtením pro pamětníky.⁹⁵

Stejně jako u pulpových autorů najdeme i ve fantasy meče a magie důraz na akci, vtip, hrdinství, úspěch, exotická prostředí a fantastická dobrodružství. Navíc se zde čtenář shodně s pulpem téměř vždy dočká šťastného konce. Howard v barbaru Conanovi opustil exotická a historická prostředí a zasadil příběh svalnatého válečníka do fiktivního království Cimmerie plného nespočtu příšer a zlých kouzelníků, ale zároveň i krásných žen a neohrožených mužů. Hlavní hrdina je sice barbar, ale to neznamená, že je hloupý či omezený. Naopak je to právě jeho smysl pro čest, morální kodex a přímočaré myšlení preferující jednoduchá řešení, kterými převyšuje své intrikující „civilizované“ protivníky s vyšší inteligencí (odtud název meč a magie: hrdina staví sílu a meč proti „zlé“ magii).⁹⁶ Vytváří tak typ málomluvného bojovníka, který se nebojí jednat a umí se okamžitě rozhodnout. Typický pro tento subžánr je též krátký rozsah, nejčastější formou je povídka či novela.

Román *The Hour of Dragon* je původní nefalšovanou literaturou typu meč a magie a jako takový měl značný vliv na díla, která následovala. Za následovníky můžeme považovat **Fritze Leibera** se sérií příběhů o Fafhrdovi a Šedém Myšilovovi, **Michaela Moorcocka** se svým Erikem z Melniboné, **Davidu A. Gemmella** s Drussem Velikým; specifickým typem následovnictví je „pokračování“ conanovských příběhů – nejznámějším autorem je **Lyon Sprague de Camp**, který vypátral a upravil Howardovi nevydané rukopisy, zároveň sérii doplnil vlastními romány o Conanovi (na některých se podíleli i další autoři: **Lin Carter** a **Björn Nybergem**): *Conan of Islands* (Conan z Ostrovů, 2004) či *Conan the Buccaneer* (Conan bukanýr, 1995). Dalším ze známých pokračovatelů je **Robert Jordan**: *Conan the Invincible* (Conan nepřemožitelný, 1996), *Conan the Unconquered* (Conan nepokořený, 1999) aj. Za přechodnou variantu mezi subžánrem meče a magie a epickou fantasy můžeme považovat příběhy o Zaklínači **Andrzeje Sapkowského** (o tomto svědčí mimo jiné i fakt, že původní povídky postupně přerostly v románovou pentalogii).

⁹⁵ ADAMOVIČ, Ivan: Sešity ze záhrobí: Návrat literárního škváru - návrat NICKA CARTERA. *Reflex*. 2009, č. 20, s. 52 – 54

⁹⁶ FAJKUS, Martin: Conan v literatuře: Barbar, který dobyl svět. *Pevnost*. 2008, č. 10, s. 8 - 11

Kromě USA a Ruska je Česko (a Slovensko v podání **Juraje Červenáka**, který ovšem píše česky, a **Rastislava Webera**) jedinou zemí, ve které vznikla nová Conanova dobrodružství. Prvním „novým“ Conanem byl v roce 1992 *Conan a Krvavá hvězda Vlada Ríši* (DNES, 1992), následovalo mnoho dalších románů od **Jana Šimůnka**, **Jaroslava Mosteckého**, **Ivany Kuglerové**, **Leonarda Medka** (velice úspěšná kniha *Conan: Studna ghúlů*, United Fans, 1997) a jiných (všichni vesměs publikovali pod pseudonymy). Mezi literaturu meče a magie můžeme dále zařadit cyklus *Krvavé pohraničí* (Straky na vrbě, 2002 – 2007) **Vladimíra Šlechty**.

Vlna popularity této literatury dosáhla svého vrcholu v 70. letech (vliv na filmovou tvorbu se plně projevil až počátkem 80. let) a od té doby je zájem o tento subžánr pohlcen proudem posttolkienovské epické fantasy.⁹⁷ Stále vznikají nová Conanova dobrodružství, ale samotný žánr postupně zaniká. Zejména po smrti Davida A. Gemmela v roce 2006 se zdá, že zemřel i poslední z Howardových epigonů.

Do češtiny byla první Conanova dobrodružství přeložena až po revoluci (díky Janu Kantůrkovi byly některé Howardovy povídky přeloženy už před rokem 1989, ale byly dostupné jen úzkému okruhu lidí),⁹⁸ tedy v době, kdy zájem v zahraničí již dávno opadl. Stále zde vznikají nové conanovské romány, je to ovšem záležitostí především starší autorské generace. O stagnaci tohoto žánru svědčí i fakt, že původní „neconanovské“ romány vznikaly především krátce po revoluci a v současnosti jsou zatlačeny do pozadí zájmem o moderní fantastiku. Jako moderní varianta meče a magie se může jevit subžánr akční fantastiky, který se mu v mnoha bodech podobá (viz kapitola o akční fantastice).

5.1.2 EPICKÁ FANTASY

Pro označení tohoto subžánru se též používá pojmu vysoká či high fantasy. Můžeme se také setkat s označením hrdinská fantasy, které je ovšem častěji používáno jako synonymní pro subžánr meče a magie.

⁹⁷ FANTASY: *Encyklopedie fantastických světů*. Editor PRINGLE David. Praha : Albatros. 2003, s. 35

⁹⁸ FAJKUS, Martin: Conan v literatuře: Barbar, který dobyl svět. *Pevnost*. 2008, č. 10, s. 8 - 11

Za otce tohoto typu fantasy je bezesporu považován **J. R. R. Tolkien** se svou trilogií *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (1954, Společenstvo prstenu, poprvé vyšlo samizdatově díky SFK Winston Praha v roce 1987, oficiálně 1991), *The Two Towers* (1954, Dvě věže, 1991) a *The Return of the King* (1955, Návrat krále, 1992).

Základním kamenem epické fantasy je imaginární svět (Tolkien ho nazýval světem „druhotným“), což je i jejím nejvýraznějším rozdílem oproti subžánru meče a magie, jež je více zaměřen na hrdinu. Oproti Howardovým světům, které jsou též fikční, ale zároveň vytvořené na základě autorovy současnosti a obsahující narážky na pop kulturu své doby, je Středozemě svět skutečně imaginární. Tolkien vytvořil plnohodnotnou mytologii, počínající stvořením Ardy a vytvořením pantheonu božstev, přes dějiny Středozemě, elfského Valinoru a ostrova Númenoru. Takto vytvořený svět osídlil mnoha rasami, které ovšem nevymyslel, jak se někdy mylně píše – většinu z nich přejal z původních severských mytologií, např. jako inspirace pro elfy patrně sloužili jak Sídhe z keltské mytologie, tak světlí álfové ze sbírky severských ság Eddy, ty jsou s nimi navíc i etymologicky příbuzní. Mnoho jmen – zejména trpaslíků – z této sbírky dokonce přejal doslovně.⁹⁹ Zaměřil se na jejich heraldiku a genealogii (i jiné vědy) a vytvořil fungující jazyky, jejichž celkový počet bývá lingvisty odhadován na 14 – 21,¹⁰⁰ nejznámějšími jsou elfská sindarština a quenejšťina (nejvíce připomínají finštinu a velštinu), které obsahují mnoho frází i dostatečnou slovní zásobu a gramatiku, aby mohli být užívány a dále rozvíjeny. Text zároveň prokládal útržky básnické a písňové tvorby obyvatel svého světa. Nelze říci, že se při tvorbě své Středozemě ničím neinspiroval (již zmiňovaná Edda), ovšem je nutno si uvědomit, že jako první vytvořil takto složitě strukturovaný a promyšlený „druhotný“ svět. Stvořil tak model imaginárního světa, kterým se více či méně inspirovali všichni jeho následovníci.

„Tolkien kdysi řekl, že si přeje vytvořit mytologii pro Anglii. Mytologii opravdu vytvořil – živý svět, (...), který přitahuje čtenáře a diváky všech věkových kategorií, národností a vyznání, živý svět, který je něčím víc než pouhou imaginací. Tolkien chtěl vytvořit mytologii pro Anglii... a dal ji celému světu.“¹⁰¹

⁹⁹ REICHARD, Pavel: Inspirace J. R. R. Tolkiena při psaní Pána prstenů. *Pevnost*. 2003, č. 3, s. 74

¹⁰⁰ VRBENSKÁ, Františka: Cesta zpátky a zase k nám. *Pevnost*. 2003, č. 3, s. 77

¹⁰¹ VRBENSKÁ, Františka, KOPEČKOVÁ, Jana: Čarovný svět pana profesora. *Pevnost*. 2005, č. 1, s. 8 - 9

Pro epickou fantasy je volba prostředí skutečně tím nejdůležitějším, souvisí to mimo jiné i s tím, že si tento typ literatury doslova libuje v mnohasvazkových, objemných dílech (opět v opozici k subžánru meče a magie, který preferuje krátké formy). Takové romány většinou vytvářejí trilogie i vícesvazková díla, ke kterým po ukončení původního příběhu často přibývají další pokračování v podobě „pobočných“ románů, retrospekcí a podobně. „*Zatímco postavy a vypravěči se mohou měnit díl od dílu, ba dokonce kapitoly od kapitoly, smyšlený svět zůstává. Jen na něm záleží, jen na něm stojí jednota románu a souvislosti děje.*“¹⁰² Obvyklé jsou i mapy, slovníčky, vysvětlivky, rodokmeny a celé „studie“ osvětlující historii imaginárního světa.

Dalším specifikem je košatá rozvětvená dějová linka s množstvím vedlejších linií. Vyskytuje se zde mnoho postav (jejich typologie odpovídá archetypům, které jsme si uvedli v příslušné kapitole), často přísně hierarchizovaných do tříd v období feudálního zřízení či různých typů monarchie. Nezáleží pouze na postavení ve společnosti, jednotlivé postavy jsou často určovány svou rasovou příslušností - v počátcích fantasy literatury ještě nelze mluvit o rasismu, příkré rasové dělení lidí na vysoké a nízké, tvorů na umírající a nesmrtelné se objevuje už u Tolkiena, je ovšem dáno autorovým životem v poměrně rozdělené stavovské společnosti, navíc se jedná o typický mytologický rys, v pohádkách se také princové a rytíři těší privilegovanému postavení.¹⁰³

Za okraj tohoto žánru lze považovat některé „pseudohistorické“ fantasy.¹⁰⁴ Jedná se o texty vzdáleně inspirované některým historickým obdobím vyznačující se absencí skutečných reálií a osob. Na opačném pólu pak stojí fantasy historická, definovaná právě svým zařazením do konkrétní historické etapy.

Pokračovatelů J. R. R. Tolkiena bylo mnoho, tato oblast je oproti stagnujícímu subžánru meče a magie stále živá. Za prvního z nich bývá označován **Terry Brooks** a jeho román *The Sword of Shannara* (1977, Shannarův meč, 1997). Kritika tento román

¹⁰² FANTASY: Encyklopedie fantastických světů. Editor PRINGLE David. Praha : Albatros. 2003, s. 36

¹⁰³ BIMKA, David: Letem světem Tolkienem: rozhovor s F. Vrbenskou a J. Kopečkovou. Pevnost. 2005, č. 1, s. 10 - 11

¹⁰⁴ Řadím sem i tzv. artušovskou fantasy, která bývá považována za samostatný subžánr, definovaný především množstvím textů, které na toto téma vycházejí, aniž by se přihlíželo k formě zpracování artušovské tematiky. V rámci této práce subžánr artušovské fantasy nerozlišuji, jak už bylo řečeno, artušovský mýtus je s fantasy spojen velmi silně, nicméně samotná artušovská tematika nemá v české fantasy žádnou tradici.

odmítla jako „tolkienovský plagiát“.¹⁰⁵ sám autor se netají tím, že jde o remake Pána prstenů – nicméně obrovský úspěch u čtenářů odstartoval vlnu více či méně úspěšných plagiátorů.

Za kvalitní nástupce lze považovat **Ursulu K. Le Guinovou** a její sérii *Earthsea*, **Rogera Zelaznyho** se sérií *The Chronicles of Amber* a především **Davida Eddingse** s pentologií *Belgariad* a **Raymonda E. Feista** a jeho román *Magician* (česky vyšlo ve dvou svazcích).

Z české epické fantasy stojí za zmínku především šestidílná série **Veroniky Válkové Wetemaa** (celá série vyšla několikrát, poprvé u nakl. Golem Riša v roce 1996), trilogie **Jany Rečkové Chast** (1992 – 2001, různá nakladatelství), román **Leonarda Medka Stříbrný šíp** (Wales, 2005) nebo trilogie **Františky Vrbenské Labyrint půlnočního draka** (Netopejr, 1998 – 2000).

5.1.3 JIŘÍ W. PROCHÁZKA: KEN WOOD A MEČ KRÁLE D'SALA

Jiří Walker Procházka vstoupil do české fantastiky již v osmdesátých letech. Zpočátku se věnoval výhradně SF, napsal sbírku cyberpunkových povídek *Tvůrci času* (Winston Smith, 1991), space operu *Hvězdní honáci* (Altar, 1996), podílel se na legendárním humoristickém sborníku *Rigor mortis* (ed. Jiří Pavlovský, Klub Julese Vernea, 1998), v roce 2005 (spolu s Miroslavem Žambochem) zahájil dobrodružnou knižní SF/F řadu *Agent JFK* (řada k červnu 2008 čítá 19 dílů, Triton, od 2005), do níž zatím přispěl třemi romány. Procházka je držitelem tří cen Akademie SFFH¹⁰⁶ (1997, 2002, 2004) a ceny Ludvíka Součka (1991).

Román *Ken Wood: Meč krále D'Sala* poprvé vyšel v roce 1991 v Rodokapsu. Vzbudil nebyvalý ohlas, jednalo se totiž o první skutečnou českou fantasy vůbec. Často se připomíná i zvláštní historie vzniku tohoto románu. Sám autor připouští, že ho napsal v roce 1988, aniž by předtím četl jakoukoli fantasy, pouze pod vlivem série přednášek

¹⁰⁵ *FANTASY: Encyklopedie fantastických světů*. Editor PRINGLE David. Praha : Albatros. 2003, s. 37

¹⁰⁶ Akademie science fiction, fantasy a hororu je nezávislé sdružení odborníků na fantastický žánr založené roku 1995. Mezi její členy patří např. Martin Šust a Františka Vrbenská.

Ondřeje Neffa o tomto žánru.¹⁰⁷ Brzy následovalo pokračování v podobně románu *Ken Wood a perly královny Maub* (Ivo Železný, 1992) a povídky *Ken Wood a válečné zvony Rhótů* (In Legendy české fantasy, Triton, 2006)

Do této práce jsem román *Ken Wood: Meč krále D'Sala* vybrala nejenom pro české „prvenství“ a nesporný vliv na další autory, ale zároveň pro zajímavou kombinaci dvou výše zmíněných subžánrů i prvků SF, především cyberpunku.¹⁰⁸ V roce 2008 vydalo tento román nakladatelství Triton v opravené a rozšířené verzi, z té vycházím i v této práci.

Americký kaskadér Ken Wood, zvaný Šílenec z Kentucky, je jednoho rána napaden podivnou skupinou jezdců. Vzápětí se ocitá na fialové planetě Gameb, uprostřed zuřícího konfliktu Dobra a Zla. Na jedné straně stojí ohyzdná čarodějnice Xylla, na straně druhé král D'Sal – a Ken Wood má být tím, kterého Xylla povolala, aby zvrátil Rovnováhu na stranu Zla.

Gameb je imaginární svět, který na první pohled nemá s tím skutečným nic společného. Zlo sídlí na severu, Dobro na jihu, obě říše od sebe odděluje neprostupná stěna. Tyto části dokonale prezentují dané archetypy – říše D'Sala zobrazuje Řád, jedná se o vyspělou říši lidí, které vládne moudrý král, spolu se Stříbrnými Stroji (ušlechtilá technika v opozici k magickým stvůrám) a skupinou mudrců ze Zelené jeskyně. Tito létající mužičkové jsou zároveň učitelé, rádci i ochránci Rovnováhy (archetyp Moudrého starce). Oproti tomu stojí Xyllina říše, reprezentant Chaosu. Nezáleží zde na jedinci, jediným skutečně důležitým živým tvorem je sama čarodějnice. Ovládá „zlou“ magii, pomocí ní kříží tvory v deformované zrudě (šestinozí horsyoni, powoci, kteří

¹⁰⁷ STRUČOVSKÝ, Martin: Rozhovor s Jiřím W. Procházkou. *Neviditelný pes* [online]. 2007 [cit. 2009-06-21].

¹⁰⁸ Cyberpunk (z angl. cybernetics a punk) je subžánr SF orientovaný na symbiózu člověka a techniky v silně globalizované společnosti. Častým tématem jsou informační technologie, počítače, cyberimplantáty a následné odlidštění společnosti. Charakteristický je drsný svět nelitostných korporací, hackerů, drog a undergroundového prostředí. Specifické místo zde má i futuristická obdoba Internetu („matrix“) a okouzlení sítí, která spojuje celý svět. Dnes pojem cyberpunk označuje nejenom literární žánr, ale i životní styl a celou subkulturu.

Za kultovní dílo cyberpunku můžeme považovat román **Wiliama Gibsona** *Neuromancer* (1984, *Neuromancer*, 1992).

mají místo krve kyselinu, apod.). Výjimku tvoří draci – drooni, kteří nepomáhají Zlu z vlastní vůle, ale protože je Xylla telepaticky ovládá.

Podobně černobílé jsou i hlavní postavy. Xylla již na první pohled vypadá odpudivě, zatímco dcera D'Sala, Sooles, je inteligentní kráska. Ken Wood se díky tělním implantátům (toto je typicky cyberpunkový motiv, podobně jako matematické mechy, obsahující veškeré vědění - dochází v nich k dokonalé symbióze člověka s jejich „sítí“ a k předávání informací) přidává na stranu Zla, ale ačkoli na něho působí Temný krystal - mocný artefakt vlastněný Zlem - stále si uchovává rysy své lidské osobnosti: „*Jak je možné, že mi zas ten prchavý, nikým pořádně nedefinovaný cit kazí úmysly?*“ zaklela. „*Temný Pane, potřebuji kvůli Rovnováze dodržet domluvené strategické postupy! A do nich v žádném případě nezapadá lascivní vztah mezi mým Cizincem a dcerou toho prokletého krále! Černý krystal musí přece ignorovat odpadové produkty lidských duší!*“¹⁰⁹ Ken Wood však ani pod jeho vlivem neubližuje, naopak ho překonává soucit s trýzněnými mutanty, s některými se i přátelí.

Královská dcera Sooles se také narodila s předurčeným úkolem a stejně jako Xylla ovládá fialovou magii – na tuto schopnost, ačkoli stojí na straně Dobra, je pohlíženo jako na reprezentaci sil Zla, nevhodnou, špatnou vlastnost pro člověka (tento pohled je častý u meče a magie, oproti epické fantasy, ve které magii využívají obě strany a často bývá symbolem vzdělání a vznešenosti) – Sooles se jí v závěru vzdává. Podobně se i Ken Wood zbaví vlivu Temného krystalu a sjednotí planetu Gameb pod vládu D'Sala (oba nachází své očistěné já, získává svou princeznu a království).

Nad tímto striktně rozvrženým světem, prezentovaným Xyllou a Sooles, ovšem stojí jak vyšší princip Řádu - Nejvyšší bytost, tak Chaosu – Vládce Všeho Zla. Ti oba jsou dále podřízeni Rovnováze, k jejímuž narušení došlo příchodem Kena Wooda (Dobro v závěru vítězí a otázka Rovnováhy, kterou hlavní hrdina převážil na stranu Řádu, se ovšem nijak neřeší – logicky se v pokračování opět objevuje Zlo, aby ji znovu vyrovnalo). Prezentují tak obecné principy, které jsou ve své podstatě nesmrtelné. Ačkoli Xylla umírá a její říše je zničena, pořád zůstává podstata Chaosu uvnitř všeho a Dobro musí být neustále udržováno, aby mu nepodlehlo.

¹⁰⁹ PROCHÁZKA, Jiří W.: *Ken Wood a Meč krále D'Sala*. Praha : Triton. 2008, s. 268

5.2 AKČNÍ FANTASTIKA

Specifika akční fantastiky (původně hlavně sci-fi) se utvářela vlivem amerických westernů a především detektivek tzv. „drsné školy“ (které samy vycházejí z westernů), prezentovaných zejména jmény **Dashiella Hammetta** a **Raymonda Chandlera**, u nás pak **Jaroslava Velinského**. Od klasických detektivek se liší především pojetím hlavního hrdiny. Zatímco Poirot nebo Holmes ukazují zločin skrze vyšetřování na intelektuální úrovni (fabule je oddělená od syžetu), detektiv „drsné školy“ je do příběhu přímo angažován, zastupuje spravedlnost (v tomto světě jinak nefunkční) a často v závěru dochází k jeho osobní konfrontaci s pachatelem (podobně jako u přestřelky ve westernu).¹¹⁰ Syžet u tohoto typu detektivky má blíže k reportáži, formou vyprávění bývá ich-forma, která dovoluje proniknout k hlavnímu hrdinovi. Tím bývá životem zkušený, osamělý muž (detektivní povolání není nutností) se sklony k násilí, ale s nezpochybnitelnou představou dobra a zla. Stává se tak projekcí původní představy rytíře či pistolníka do naší přítomnosti.¹¹¹

Vymezit subžánr akční fantasy mezi současnou českou produkcí není lehké, zejména z toho důvodu, že se oproti jiným nevyvíjel samostatně, nýbrž se postupně vydělil jako podtyp akční sci-fi. Toto je patrné zejména v podobném syžetovém rámci všech příběhů, který může být realizován jak SF, tak fantasy rekvizitami. Ve většině případů se jedná o jejich kombinaci, objevují se klasické fantasy artefakty a magie i moderní informační technologie, stroje, střelné zbraně, spolu s některými hororovými rekvizitami (např. vampyrismus).

Hlavním znakem, který nám akční fantastiku (a potažmo tedy i akční fantasy) dovoluje vymezit jako samostatný subžánr, je především dějovost, často se projevující na úkor ostatních složek příběhu. Vyprávěcí formou je téměř výhradně ich-forma, vševědoucí vypravěč obvyklý u ostatních typů fantasy se zde příliš neobjevuje. Hlavním hrdinou bývá osamělý muž (ženy se objevují zřídka¹¹²): policista, soukromý detektiv,

¹¹⁰ STIESSOVÁ, Helena: Drsná škola v české literatuře. *LitENky* [online]. 2006/2007 [cit. 2009-07-24].

¹¹¹ STIESSOVÁ, Helena: Drsná škola v české literatuře. *LitENky* [online]. 2006/2007 [cit. 2009-07-24].

¹¹² Od devadesátých let se především v anglosaských literaturách objevují obdobné typy příběhů i s ženskými hlavními hrdinkami. Liší se především kombinací prvků červené knihovny (hlavní nebo vedlejší dějovou linkou jsou milostné peripetie hlavní hrdinky) s akčními scénami, násilím a hororovými prvky. Ženy bývají velice silné, drsné, otevřeně dávají najevo svou sexualitu. V mnohém se vyrovnají

lovec odměn; nemusí však jít pouze o kladné hrdiny, často se v hlavních úlohách objevují i jinde typičtí záporní hrdinové (např. John Francis Kovář ze série *Agent JFK*) - zločinci, nájemní zabijáci, mafiáni – kteří však podobně jako v detektivkách „drsné školy“ bojují za to, co považují za správné, ačkoli k tomuto „vyššímu dobru“ neváhají použít jakýchkoli prostředků. Takový hrdina pak často mívá nějaké výjimečné schopnosti (objevuje se vampyrismus a lykantropie, ale běžnou bývá i nějaká forma věšteckého či telepatického nadání), případně tyto schopnosti ovládají nepřátelé, proti kterým hrdina bojuje. Opět ve shodě s detektivkou „drsné školy“ jsou tito hrdinové především samotářští, na jejich spolupráci s případnými členy Společenstva autoři často staví humornou rovinu díla.

Text je psán filmovým střihem, důraz je kladen jak na dialogy (obsahující černý humor, ironii a cynismus), tak na akční scény. Syžetová stavba se pohybuje v mezích detektivky, zločin – vyšetřování – potrestání viníka. V některých případech bývá rovina detektivního pátrání oslabena, nepřítel je dopředu známý (nebo se tak alespoň jeví), hrdinové kromě potrestání zločinu touží i po pomstě, či jiném osobním cíli. Objevuje se zde mnoho hororových prvků, otevřené erotické scény i naturalistické líčení násilí a zabíjení.

Není zde kladen takový důraz na svět, ve kterém se příběh odehrává. Většina popisů a reálií ustupuje právě dějovosti, proto se zde téměř neobjevují propracované fikční světy. Většina příběhů tohoto typu se odehrává v naší přítomnosti (opět paralela s „drsnou školou“ – ta využívá především velkoměstského prostředí), na skutečných místech - dilogie *Líheň* (Wolf Publishing, 2004 – 2005) **Miroslava Žambocha** - či v postkatastrofické budoucnosti - *Stroncium* (Klub Julese Vernea, 2006) **Jiřího Kulhánka**. Objevují se však i světy ryze fantastické - peklo v *Asfaltu* (Crew, 2009) **Štěpána Kopřivy**.

Tento typ fantastiky můžeme zároveň chápat jako variantu staršího subžánru meče a magie. Oba jsou určené široké čtenářské obci, často se zde objevují stereotypní postupy

mužům, celkově však bez většího feministického podtextu. Velice často se zde objevuje do určité míry romantizovaná upírská tematika.

Jedním z prvních a celkově nejznámějším cyklem je série *Anita Blake* od americké autorky **Laurell K. Hamiltonové**, jejíž první díl *Guilty Pleasures* (Provinilé slasti, 2006) vyšel roku 1993. Někdy se tento typ fantasy též považuje za součást tzv. dark fantasy (viz kapitola o dark fantasy), jindy se pro něho objevuje označení „ženská fantasy“. Nejznámější a prakticky jedinou českou autorkou tohoto typu je **Petra Neomillnerová** se svou sérií o *Tině Salo* (Triton, od 2007).

a fráze, předpokládaná zápletka, důraz na děj a dialogy, zároveň se vyhýbají hlubší psychologii postav, detailnějším popisům – to vše nahrazují prostředky urychlujícími spád děje a akčními mechanismy.¹¹³ Tato podobnost je dána i tím, že se tento typ literatury vyvinul z pulpových příběhů, v jejichž rámci vznikl i subžánr meče a magie.

5.2.1 JIŘÍ KULHÁNEK: NOČNÍ KLUB

Jiří Kulhánek se poprvé objevil v Ceně Karla Čapka (dále jen CKČ) v roce 1993, kde získal třetí místo za text *Reportáž psaná ve svěřací kazajce* (In: To je přece nesmysl, Nakladatelství K, 1994). Až do dneška (červen 2009) vydal deset románů kratšího až středního rozsahu a nevelký počet povídek. Přesto v současnosti můžeme o Jiřím Kulhánkovi mluvit jako o čtenářsky nejúspěšnějším autoru české fantastiky. Vysoké náklady jeho knih svědčí i o úspěchu mezi jinak mainstreamovými čtenáři; *Noční klub* dokonce v loňském roce vyšel jako vůbec první český fantastický román v USA (jen málo současných českých fantasy či SF spisovatelů vydává své knihy v zahraničí). Jiří Kulhánek bývá označován za zakladatele akční fantastiky u nás, jeho osobitým stylem (tzv. „kulhánkovštinou“)¹¹⁴ se inspiroval celá řada jeho pokračovatelů.

Pro účel této práce jsem vybrala jeho dvoudílný román *Noční klub* (Klub Julese Vernea, 2002 – 2005). Jedná se o nejúspěšnější Kulhánkův román, ačkoli i on se dočkal rozporuplných ohlasů. Nejzajímavějším ohlasem na *Noční klub* je ovšem jiný dvoudílný román **Miroslava Žambocha** – *Líheň, smrt zrozená v Praze a Líheň, královna smrti*, kde kromě „kulhánkovských“ motivů (prostředí, postavy) vystupuje samotný Jiří Kulhánek jako postava božských rysů.

Dalším, pro tuto práci důležitějším, důvodem je skutečnost, že naprostá většina Kulhánkových textů je označována jako SF (často s hororovými prvky), včetně *Nočního klubu*, přestože v něm lze objevit silné fantasy motivy.

Hlavním hrdinou dílo je Tobiáš, člen tajné organizace *Noční klub* se sídlem v Čechách. Tuto organizaci založil Přemysl Otakar II. ve třináctém století a věnoval jí

¹¹³ KERATOVÁ, Mirka: Fiction on Pulp fiction. *Vlna*. 2008, č. 13, s. 10

¹¹⁴ KYŠA, Leoš: Kulhánkovi učedníci. *Pevnost*. 2009, č. 4, s. 6 - 7

pozemek v Praze spolu s patentem na „potírání zla“. Společenstvo vydrželo až do dnešních dnů a stalo se zástupcem spravedlnosti, která se nejeví plně funkční, a vykonavatelem trestu smrti.

Tajná, velice dobře organizovaná skupina je ovšem záhy odhalena, a ačkoli dosud jevila rysy nepřemožitelnosti, je vyvražděna pouhými dvěma muži. Tobiaš také umírá, ovšem probouzí se v hrobě a zjišťuje, že nová členka Klubu z něho krátce před přepadením udělala upíra. V tomto místě nastupuje svou osamělou pouť za spravedlností a pomstou Nočního klubu. „(...) *Noční klub není tady to místo,“ Postrach ukázal k zemi, „byť ho všichni máme rádi a je nám domovem; Noční klub je to, co máme v sobě – stav myslí – to, co určuje, že půjdeme proti stonásobné přesile a zvítězíme, jsou to slova, která uslyší ti špatní těsně před smrtí, slova, kterým se nikdy nesmějí. Noční klub jsme my.*“¹¹⁵

Příběh je vyprávěn ich-formou z pohledu Tobiaše, kromě několika částí, kde ji nahrazuje er-forma sledující dějovou linku kuchaře Tomislava, jediného dalšího přeživšího člena klubu.

Tobiaš je sice součástí tajné organizace, ale ve svém veřejném životě se žíví jako spisovatel.¹¹⁶ Podobně jako hrdinové jeho knih se i on stává upírem. Vampyrismus zde však není prezentován standardním hororově-romantizovaným způsobem. Upíři se nemění v krvelačné bestie spící v rakvích, jak je známe z klasického hororu. Samotný přerod v upíra se děje cíleně, nestačí pouhé kousnutí: „*Musím do krku?*“ *skláněl jsem se nad spící Karolínou a cítil poněkud rozpaky. (...)*

„Nejlepší je loketní jamka, a tref žílu. Neměj strach, že ji to vzbudí, nebo že bude krváčet – naše sliny jsou anestetické a hojivé – rány se zacelí vlastně ihned.“

(...) „Začni jakoby sát – ale zuby – půjde to samo, uvidíš.“

¹¹⁵ KULHÁNEK, Jiří: *Noční klub – díl první*. Praha : Klub Julese Vernea, 2002. s. 71

¹¹⁶ Objevuje se zde zajímavá autorská sebereflexe. Tobiaš se proslavil románem *Upíři* (v němž můžeme poznat Kulhánkovu prvotinu *Vládcí strachu*), během své cesty pak píše další Kulhánkův román předcházející *Nočnímu klubu*, *dvoudílnou Cestu krve*. V závěru druhé knihy Tobiaš prozrazuje svůj strach z autogramiád i fanoušků obecně (v kontrastu se svým skutečným životem člena *Nočního klubu*), podobně jako je Jiří Kulhánek znám svou neúčastí ve fandomovém dění, neochotou docházet na autogramiády a poskytovat rozhovory. Z tohoto pohledu se román *Noční klub* jeví jako fiktivní životopis svého autora.

„Uf to mám,“ cítil jsem, jak mi někam nad horní čelist proudí krev podstatně teplejší než moje vlastní – nic moc pocit. Lidské rozmnožování je výrazně zábavnější.“¹¹⁷

Další zvláštností je, že se upíři neživí lidskou krví (ačkoli ji pít mohou), nýbrž krví zvířecí; dýchají (potřebují vzduch k mluvení, nikoli k životu) a nevadí jim sluneční světlo. Upíři navíc neztrácejí nic ze svých původních povahových vlastností, nepřichází ani o vzpomínky na život. Tobiáš se sice stává upírem, ale v důsledku se mění kromě stravovacích návyků jen jeho fyzické vlastnosti. Nestává se méně lidským, stále si zachovává morální kodex Nočního klubu, všechny nově získané schopnosti (síla, rychlost, obratnost, regenerace, noční vidění, levitace) pouze posouvají jeho možnosti do jiné roviny. V souladu s rysy akční fantastiky tak činí reálným Tobiášův vzdor vůči nadpočetní přesile a dovolují stupňovat akční scény k hranicím absurdity, aniž by se stávaly nemožnými: „Dočerna očouzený Wries si držel obě nohy v náruči a vnitřnosti mu přidržel Van Vren, ale jen pravou rukou, protože levou měl Wries mezi nohama. Tedy, lépe řečeno, držel ji spolu se svýma nohama v náruči. Ramenní kloub z té černi zářil jako bílá hvězda.“¹¹⁸

Neobjevuje se zde žádný vyfabulovaný svět, typický pro klasickou fantasy. Část příběhu se odehrává v exotických kulisách Tichomoří, Thajska a Francie; větší část pak v Čechách, především v Praze. Podobně jako u městské fantasy zde dochází k určitému prolínání skutečného a fantastického světa (zastoupeného upíry, tzv. Druhou rasou a některými fantasy prvky, např. Kocourem). Město samo zde však nehraje zásadní roli, je pouhou kulisou, nikoli dějotvorným prvkem. Ovšem právě zasazení děje do českým čtenářům známých míst (metro, přestřelka v ulici Milady Horákové) i do míst, o jejichž existenci alespoň vědí (katakomy pod Prahou), spolu s odkazy na českou problematiku („V Plzni jsem tradičně zabloudil. Z Marseille až k českým hranicím jsem jedinkrát neztratil směr, v Německu směrovka na každém patníku – ale projet Plzni na Prahu prostě nejde“¹¹⁹) a popkulturu („Normální lidi se dívají na předpověď počasí kvůli počasí, Rozmetal se dívá na Taťanu Míkovou.“¹²⁰) vytváří iluzi skutečnosti, v níž jsou prvky fantastiky součástí každodenní všednosti, a jeví se tak českému čtenáři mnohem

¹¹⁷ KULHÁNEK, Jiří: *Noční klub – díl druhý*. Praha : Klub Julese Vernea, 2005. s. 55 - 56

¹¹⁸ KULHÁNEK, Jiří: *Noční klub – díl první*. Praha : Klub Julese Vernea, 2002. s. 260 – 261

¹¹⁹ KULHÁNEK, Jiří: *Noční klub – díl první*. Praha : Klub Julese Vernea, 2002. s. 406

¹²⁰ KULHÁNEK, Jiří: *Noční klub – díl první*. Praha : Klub Julese Vernea, 2002. s. 40

bližší (tento pocit podporuje i stylizace románu do podoby autorova životopisu, ačkoli je tento fakt vyjádřen pouze implicitně).

Nejdůležitějším leitmotivem románu je bezpochyby vampyrismus, tedy motiv původně hororový, avšak zde zmodernizovaný do podoby biologického procesu (který dokonce dokáže vyléčit lidské nemoci, např. AIDS, a zacelit i stará zranění). Právě tento pohled na upíry, který namísto jejich magického či démonického původu, zdůrazňuje právě složku biologickou (prakticky je vampyrismus určitou formou viru, který nositel cíleně šíří dál) řadí tento román blíže k některým SF. Nutno ovšem dodat, že pokus o „vědecké“ vysvětlení upířího rozmnožování a vampyristu vůbec je pouhým náznakem, není definován žádnými hlubšími fakty a ve střetu s vědou prezentovanou některými subžánry SF (především hard SF) by neobstál. Podobně jako některé upravené zbraně či technologie, které Noční klub používá. Většina z nich se příliš neliší od skutečnosti (například speciální neprůstřelné vesty) a je tedy nasnadě, zda se ještě jedná o fantastický prvek, či o vizi velice blízké budoucnosti (podobně jako do SF neřadíme některé letecké romány z 1. poloviny 20. století, kde hrdinové používají letadla technicky vyspělejší, než ve své době byla – tyto změny jsou ovšem pouze malé a dnes, při rychlém technickém vývoji, pro neoborníka nepostřehnutelné – vlastně předběhly svou dobu jen o několik let¹²¹). Stejně tak některé evidentní SF prvky (čip v Ulrichově hlavě, který slepci dovoluje komunikovat s počítači) jsou pouhým náznakem, nejsou nijak rozvedeny a nehrají žádnou významnější roli.

Za mnohem výraznější tedy můžeme považovat přítomné fantasy motivy. Jedním z nejzajímavějších je Kocour. Zdánlivě obyčejná kočka se vyznačuje nebyvalou inteligencí, schopností uspat, vymazat vzpomínky či vyléčit duševní nemoci a podobně jako zbytek Nočního klubu je nelítostným zabijákem (dokáže též měnit barvu své srsti buď jako průvodní jev své nálady, nebo ji využívá jako mimikry).

V celkovém kontextu díla je tím nejdůležitějším fantasy prvkem magie. V závěrečné části románu již hrdina nemůže spoléhat ani na své upíří schopnosti, ani vyspělou technologii, protože stojí proti nadpočetní přesile, která tyto zbraně a vlastnosti ovládá mnohem lépe. Stane se tedy vlastníkem Stínu démona, magického brnění, jehož nositel se výměnou za krev stává nepřemožitelným. Bohužel je tato výměna spojena s kletbou, která majitele brnění ve většině případů změní v krvelačné monstrum a následně jej zabije. Je to Ten druhý, který zkrotí kletbu a dovolí Tobiášovi Stín démona ovládnout –

¹²¹ NEFF, Ondřej: Tři eseje o české sci-fi. Praha : Československý spisovatel, 1985. s. 23

jedná se o hrdinovo alter ego, část jeho osobnosti, kterou si vybudoval jako obranu před šílenstvím a bolestí. Glosuje jím své vlastní počínání a udržuje si zdravý rozum při střetu s fantastickou realitou – zároveň je to ta část jeho osobnosti, která píše knihy, kam ukládá děsivé zážitky, a léčí tak své nitro. V podstatě jsou to opět lidské vlastnosti a morální kodex získaný v Nočním klubu, jež překonají kouzelné brnění i magii, kterou nepřátelé vynakládají na jeho zničení (podobně pak Karolína bojuje proti Stínu svou vzpomínkou na sexuální zneužívání v psychiatrické léčebně – staví proti touze po krvi svou kladnou stránku vypěstovanou v Nočním klubu).

Zatímco SF motivy tvoří pouze okrajovou záležitost, fantasy motivy jsou promyšleny mnohem hlouběji a zasahují k samému jádru příběhu.

Závěrem lze podotknout, že v tomto případě, jakkoli se jedná o moderní subžánr, nedochází k rozrušení černobílého vidění světa jako souboje Řádu a Chaosu. Oba póly jsou zde dovedeny do krajnosti, zdánlivě obyčejný člověk je zmanipulován a využit v cizí válce, ten se však nevzdává a poráží zlo díky své absolutní představě o dobru (ačkoli on sám může být jako upír považován za netvora), kterou získal již za života. Oproti svým nepřítelům jedná čestně, nezabíjí nevinné osoby i nepřátelským pěšákům dává šanci k záchraně života.

Jedná se o literaturu primárně zábavnou, ve snaze o rychlé tempo se neobjevují téměř žádné statické pasáže, text se skládá prakticky pouze z dynamických akčních scén a dialogů. Hojně se zde využívá ironie, cynismus a černý humor; jazyk je jednoduchý, především v přímé řeči je užíváno hovorové češtiny i výrazů nespisovných, ojediněle i vulgarismů. Kromě ryze zábavné funkce zde nelze hledat žádný hlubší smysl, většina postav je černobílá a neprochází žádným vývojem, některé jsou jen stěží uvěřitelné (upíří supermodelky). Tato sice dílogie nepřináší nic nového, nicméně její čtivost ji na poli zábavné literatury jistě řadí k nejčtenějším.

5.3 MĚSTSKÁ FANTASY

Ke vzniku městské fantasy (urban fantasy) jako všech ostatních subžánrů bylo nejprve třeba konstituovat fantasy jako takovou. Dalo by se říci, že městská fantasy se jako samostatný podtyp vydělila zhruba před dvaceti lety (myšleno v celosvětovém měřítku),¹²² za jeden z prvních románů je považován *War for the Oaks* (1987, česky dosud nevyšlo) od **Emmy Bullové**.¹²³

Jako pojem můžeme městskou fantasy považovat za jeden z nejmladších subžánrů vůbec (v české literatuře se začíná objevovat až v několika posledních letech), přesto má i v českém prostředí hluboké kořeny. Za její blízké příbuzné můžeme považovat některé prózy **Jakuba Arbese** *Svatý Xaverius*, povídky **Karla Michala** *Plivník dlaždiče Housky*, *Kokeš* a *Balada o Vikýřníkovi*, v současnosti pak prózy **Miloše Urbana** např. *Sedmikostelí: Gotický román z Prahy* a román *Druhé město* **Michala Ajvaze** – ačkoli bývají řazeny do magického realismu, mají svým pojetím města k městské fantasy velice blízko. Za předchůdce spjaté s českým prostředím (Prahou) lze považovat i některé novoromantiky, představitele tzv. pražské německé literatury – *Noc pod kamenným mostem* a *Mistr posledního soudu* **Leo Perutze**, *Severinova cesta do temnot* **Paula Leppina**, román **Maxe Broda** *Tychona Brahe cesta k Bohu* a prózy **Gustava Merinka**, především *Golema*. Pavel Kosatík k pojetí města u Meyrinka říká: „V Golemovi je však zobrazení Prahy dovedeno ještě dál, město je zde pojato jako živá, své obyvatele ovládající bytost — především to platí pro staré židovské ghetto (...).“¹²⁴ Což je i podoba města, jak ho hojně užívají autoři městské fantasy.

Za jeden z klíčových vzorů tohoto subžánru můžeme považovat tzv. současné pověsti (contemporary či urban legends), někdy nazývané městské nebo moderní pověsti. Lze je definovat jako stručná vyprávění s výraznou pointou, často vtípnou či šokující. Bývají konkrétně geograficky i časově lokalizovány, mají tendence k aktuálnosti a bývají vyprávěny jako pravdivé s odkazem na údajného aktéra, kterým je obvykle osoba nepříliš vzdálená od vypravěče (kamarád kamaráda). Jedná se

¹²² MEDEK, Leonard: Předmluva. In JIREŠ, Ondřej, KUDLÁČ, Antonín K. K.: *Pod kočičími hlavami*. Praha : Triton, 2007. s. 10

¹²³ ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 5. díl. *Pevnost*. 2006, č. 11, s. 60

¹²⁴ KOSATÍK, Pavel: *Menší knížka o německých spisovatelích z Čech a Moravy*. Praha : Nakladatelství Franze Kafky, 2001. s. 158

v současnosti o jednu z nejoblíbenějších a nejrozšířenějších forem lidové slovesnosti.¹²⁵ O tom svědčí i úspěch sbírek pověstí známého českého folkloristy a etnologa **Petra Janečka - Černá sanitka a jiné děsivé příběhy, Černá sanitka: Druhá žeň a Černá sanitka: Třikrát a dost.**

Co je to tedy městská fantasy? Jejím hlavním těžištěm je město, ovšem není zde pojato jako pouhé prostředí či kulisa, ale jako dějotvorný prvek. Město samo o sobě utváří zápletku a ovlivňuje chování hrdinů.¹²⁶ „Ovšem město by zde nemělo fungovat pouze jako statické pozadí pro odehrávající se děj, ale svou pečlivě propracovanou atmosférou a životností by mělo na čtenáře zapůsobit tak, aby ho přirozeným způsobem vnímal jako plnohodnotného aktéra příběhu.“¹²⁷

Městská fantasy se vyznačuje nezaměnitelností svého specifického prostředí, ať už by se jednalo o záměnu s neurbanizovaným prostředím či jiným městem (což ovšem neznamená, že se některé části nemohou odehrávat mimo), to je hlavní odlišnost od prosté „fantasy z města“, která by se za určitých podmínek mohla odehrávat kdekoli, aniž by to mělo zásadní vliv na příběh či jeho zpracování.

Uvnitř subžánru městské fantasy můžeme rozlišit dvě různé varianty zpracování města. V té první se jedná o konkrétní města, mající předlohu v realitě, v té druhé jsou jimi města čistě fikční či pouze vzdáleně inspirovaná skutečností.

K prvnímu typu můžeme zařadit vůbec nejznámějšího představitele městské fantasy, **Neila Gaimana**, a jeho původně televizní seriál a později i román *Neverwhere* (1996, Nikdykde, 1998). Pod ulicemi Londýna, na jeho střeších i v budovách po zavírací době existuje zvláštní svět, Podlondýn, město lidí, kteří propadli trhlinami. Ve stanici metra Islington skutečně žije anděl toho jména, zdánlivě prázdné vozy metra skrývají celý hraběcí dvůr, v kanálech žijí lidé i inteligentní krysy. Londýn tak ukazuje svou druhou tvář, fantastickou i bizarní, kterou běžní lidé překračují, jako by ji ani neviděli. Všední místa i věci se zde stávají magickými, autor využívá i názvy ulic, čtvrtí a stanic metra (např. ve stanici Blackfriars skutečně žijí dominikáni). Kromě fantasy příběhu je tento román možno chápat i jako obraz některých „neviditelných“ stránek života ve městě (např. jediní lidé, kteří mohou přecházet do Nadlondýna, jsou běžnými občany

¹²⁵ LINC, Míla: Co přiváží Černá sanitka? *Pevnost*. 2009, č. 5, s. 12

¹²⁶ MEDEK, Leonard: Předmluva. In JIREŠ, Ondřej, KUDLÁČ, Antonín K. K.: *Pod kočičími hlavami*. Praha : Triton, 2007. s. 10

¹²⁷ ŠUST, Martin: Město, jemuž lidská fantazie vdechla duši. *Pevnost*. 2005, č. 6, s. 22

považováni za bezdomovce, žebráky aj. – patří tak k neviditelnému světu stejně jako zbytek Podlondýna).

K druhému typu, tj. městu, které je čistě fikční, můžeme zařadit dalšího z nejznámějších autorů městské fantasy **Chinu Miévilleho**, především pak jeho román ***Perdido Street Station*** (2000, Nádraží Perdido, 2003). Odehrává se v Novém Krobuzonu, největším městě světa Bas – Lagu. Nový Krobuzon je obrovský, temný, plný továrních komínů a sléváren, obývaný rasami, které jsou stejně bizarní a nečekané jako město samo. V samém jeho srdci pak leží tajuplná olbřímí stavba Nádraží Perdido, klíčové dějiště příběhu. Oproti Gaimanově Nikdykde zde autor nevychází z žádného skutečného města, naopak vytváří mnohvrstevnatou a temnou metropoli inspirovanou viktoriánskou érou,¹²⁸ ve které se mísí fantasy, SF i hororové prvky. Tento fakt ovšem stěžuje zařazení románu do jediného subžánru. Pro jeho postavení na hranici žánrů bývá někdy řazen k tzv. New weirdu¹²⁹.

V městské fantasy jako celku je kladen větší důraz na statické složky příběhu, prostředí a atmosféra bývají do detailu propracovány. Často se objevuje prolínání skutečného a fantastického světa (toto řadí městskou fantasy blízko magickému realismu); kombinace fantasy, SF a horroru a celkově větší ubírání se k mainstreamu, než můžeme pozorovat u jiných typů fantasy.

Typické pojetí města a specifická práce s atmosférou a prostředím městskou fantasy nejvýrazněji vymezují vůči klasické fantasy. Oproti této fantasy, která se drží ustálených archetypů, je zde požadavek originality, nového vidění světa. Městská fantasy kombinuje všednost se strachem – obyčejné věci se stávají děsivými, objevují se motivy kanálů, metra, panelových sídlišť, pojatých jako místa, která jsou jenom

¹²⁸ Romány z viktoriánské Anglie bývají označovány jako steampunk. Užívá se zde kromě reálií daného období i magických strojů, složitých technologií poháněných párou apod. Často se tento typ fantastiky kombinuje s alternativní historií. Patří sem např. ***The Anubis Gates*** od **Tima Powerse** (1983, Brány Anubisovy, 1996).

¹²⁹ New weird využívá prostředků městské fantasy a steampunku, ale zachází mnohem dál, kombinuje SF, horror i surrealistické prvky. Důraz je kladen na originalitu, neočekávanost, temnou atmosféru, detailní popisy fikčního světa – bývá vyzdvihována „divnost“ tohoto stylu. Kromě některých románů Chiny Miévilleho, které sem okrajově patří, do něho můžeme zařadit román ***The Light Ages*** od **Iana R. MacLeoda** (2003, Světlověk, 2005), antologii ***The New Weird*** od manželů **VandenMeerových** (2007, New weird – trochu divná fantastika, 2008) nebo některé povídky z antologií **Martina Šusta** ***Trochu divné kusy I. – III.*** (Laser-books, 2005 – 2007)

zdánlivě bezpečná a která v hlubinách betonu, železa a dlažebních kostek skrývají tajemství, jaká by nikdo nečekal v chladném industrializovaném světě.

Ačkoli je městská fantasy v rámci české fantastiky jedním z nejmladším subžánrů, zažívá v posledních letech obrovský boom popularity – o tom svědčí i fakt, že kromě románů **Pavla Renčina** se městská fantasy objevuje téměř výhradně v povídkách nejmladší generace autorů, především ve sbornících *Drakobijci I. – X.* (Straky na vrbě, 1999 – 2008) a časopise Pevnost, kromě Pavla Renčina se jedná o povídky sester **Lukačovičových**, **Alexandra Kazdy**, **Blanky Jiruškové** a dalších, někteří starší autoři (**Františka Vrbenská**, **Jaroslav Mostecký**, **Jiří W. Procházka**) zabrousili do městské fantasy v antologii *Pod kočičími hlavami* (Triton, 2007).

„Na vítězném tažení je fantasy historická aneb jak to mohlo být – anebo bylo? – doopravdy; a fantasy městská aneb co se děje kolem nás. Zřejmě za to může opotřebenání a zevšednění klasické fantasy, možná si čtenáři přejí trochu víc mrazení v zádech. A co víc může způsobit nejistotu než jistota, že pevný svět kolem nás má řadu prasklin?“¹³⁰

5.3.1 PAVEL RENČÍN: ZLATÝ KRÍŽ

Pavel Renčín se narodil v roce 1977 a patří mezi nejmladší autory české fantastiky. S první povídkou *Stvořitel* (in *Drakobijci I.*, Straky na vrbě, 1999) získal 2. místo v prvním ročníku literární soutěže O železnou rukavici lorda Trollslayera a zároveň i titul Rytíře fantasy v O nejlepší fantasy. Následovaly další vysoká umístění v tuzemských soutěžích, několik nominací na Cenu Akademie SFFH a v roce 2003 první román *Nepohádka* (Straky na vrbě) – městská fantasy, v níž se prolíná současná Praha a fantaskní Utopie. Renčínův druhý román – magický realismus *Jméno korábu* (2005) – neočekávaně vydalo nakladatelství Euromedia Group, které dosud o fantastiku nejevilo zájem. V té samé době se autor zavázal, že na svých nově vznikajících webových stránkách začne publikovat román na pokračování. Vznikl tak *Labyrint*, on – line román spadající do městské fantasy, do kterého mohli čtenáři průběžně zasahovat svými nápady (se zpožděním jednotlivé kapitoly otiskoval časopis Pevnost). Zároveň se okolo těchto webových stránek zformovala skupina aktivních fanů, kteří vytvářejí

¹³⁰ LINC, Míla: Co přivází Černá sanitka? *Pevnost*. 2009, č. 5, s. 12

vlastní obsah – ať už „metalovou operu“ či komix na motivy Labyrintu, nebo nejnovější projekt Rada měst vážící se k trilogii *Městské války*, kterou Renčín započal románem *Zlatý kříž* (Argo, 2008). Ačkoli je fandom charakterizován úzkým propojením mezi autory a čtenáři, takovýto rozsah zájmu o dílo jednoho autora (charakterizovaný spontánním vznikem fanfikcí) je v prostředí české fantastiky ojedinělý (podobné skupiny se sdružují především kolem zahraničních fenoménů – J. R. R. Tolkiena, Terryho Pratchetta či současných hitů jako Harry Potter apod.).

Zlatý kříž je sice první díl trilogie, tudíž jako celek není funkční, nicméně se jedná zatím o jedinou knihu, která beze zbytku splňuje pravidla subžánru městské fantasy, svou poetikou je někdy přirovnávána k Neilu Gaimanovi. Za rok 2008 získala nominaci na Cenu Akademie SFFH v kategorii Česká a slovenská kniha a čtenářskou cenu Aeronautilus.

Václav Vran je znužený finanční analytik, který vydělává nad poměry a kterému jeho nepřilíh dobrudružný život vyhovuje. Vše se změní ve chvíli, kdy na něho zaútočí neznámý netvor a Vašek je jen o vlasek zachráněn mužem v kroužkové zbroji. Bez přípravy je tak nucen sžít se se světem, o kterém dosud neměl ani zdání, se světem, jemuž vládne Praha a její oddaní Pražané jako své rodové právo nosí meč. Matka měst krvácí a tento obyčejný a nikterak hrdinský človíček je vyvolen k tomu, aby ji zachránil.

Příběh se odehrává ve stejném světě jako autorův předchozí román Labyrint. Praha však není jenom městem, spleť uliček, stok a kanálů (jak se jevila v Labyrintu), ale je personifikována do podoby ženy (typický archetyp Matky): *„Oděná byla v modročerných šatech posetých perlami luceren a zlatými světélky jako okna domů v podhradí. (...) Vlasy měla stažené volným kamenným kroužkem zdobeným sochami z Karlova mostu, jejich prameny se neustále pohybovaly, zelenohnědé jako vlny. Čpěla pachem řeky a čirého nočního vzduchu. Na hlavě ženy seděla vysoká koruna vybroušená z černého onyxu. Trčely z ní desítky hrotů, které připomínaly věže. Václavovi se zdálo, že zahlédl špici svatého Víta a dvojvěží svaté Ludmily, věže Vyšehradu...*

*„Stověžatá,“ zašeptal a to poznání ho ohromilo.*¹³¹ Život ve městě je i jejím životem, silniční tepny jsou jejími žilami a plíce jí nahlodávají výfuky aut a smog. Není však jediným „živoucím“ městem, tímto způsobem jsou pojata všechna česká města,

¹³¹ RENČÍN, Pavel. *Zlatý kříž – Městské války 1*. Praha : Argo, 2008. s. 83

kteřá zasedají do Rady měst. Přístupem k městu se toto pojetí podobá Gaimanovu Nikdykde, Renčín podobně využívá slovních hříček s názvy míst (dálnice D1 – její jméno vzniklo od dál-nic: útržky zloby, strastí a beznadějných myšlenek bezohlední řidiči rozjezdily a vdechly tak dálnici život) a pověstí, které jednotlivá místa opřádají (sv. Ludmila hledá zbloudilé, kteří přestávají věřit, a v podobě staré paní jim pomáhá z nesnází; pověra o tom, že šlápnout na kanál přináší smrt, se zde ukazuje velice pravdivou). Rozdíl je právě v tom, že město zde má i svou „druhou tvář“, je zároveň i osobou z masa a kostí a to způsobuje, že může krváčet, když někdo rozkrádá hraniční štíty – tím prakticky ruší vymezení města a otevírá personifikované Praze žíly.

Největší slabinou románu je nejspíš její hlavní postava. Václav Vran není nijak sympatický, navíc je zatížen jedním z nejčastějších archetypů ve fantasy – jakýmsi proroctvím (Guestem), podle něhož je jediným vyvoleným, který dokáže Praze pomoci. V průběhu románu prochází málo uvěřitelným vývojem, během něhož se z člověka oplývajícího mnoha neduhy současné civilizace (lenost, pohodlnost, víra v moc peněz, pokrytectví apod.) stává hrdina. Proti němu ovšem vynikají propracované vedlejší postavy, především svým originálním pojetím a uvěřitelnými charaktery. Odvážný kocour Itivan s všudypřítomným doutníkem je moderní podobou kocoura v botách, městský druid Polis je typický druid adaptovaný na urbanizované prostředí (s tím souvisí i jeho pojetí magie – podobně jako keltští druidi užívají k léčení přírodních rekvizit, Polis užívá těch městských – jízdenek na autobus, zelené barvu semaforů, plechovek od coca – coly – v podstatě jsou zde ty nejběžnější věci rovny magickým artefaktům) nebo průvodce pražskými kanály, zapomětlivý Bujabel Ziffernick. Oni všichni patří mezi podivně oblečené existence, které lidé v ulicích přehlížejí, zároveň jsou však těmi skutečně odvážnými a lidsky hodnotnými hrdiny postavenými do kontrastu s malostí Václava Vrana, který přestože pochází z vyšších vrstev, se jim nemůže rovnat: „*Nejsem totiž bezdomovec nebo nějaký lůzr. Spíše patřím k lépe situovaným lidem. (...) Chvilí uvažoval, jestli má připsat i titul, protože před tou hodnou paní nechtěl vypadat jako pitomý bezdomovec. Vycvakl propisku a schoval ji do náprsní kapsy. Potom pro ni sáhl zpět a přiškrábal před jméno Ing. Tak, a bylo to.*“¹³²

Leitmotivem románu je bezpochyby město ve všech svých podobách. Dalším důležitým motivem je meč. Tento klasický artefakt zde neplní pouze svou primární funkci zbraně, ale slouží zároveň jako poznávací znamení Pražanů (nejedná se o

¹³² RENČÍN, Pavel. *Zlatý kříž – Městské války 1*. Praha : Argo, 2008. s. 38

obyvatele Prahy v běžném smyslu, ale o skupinu věrných kolem Stověžaté), pro Vaška je navíc symbolem jak ztráty starého života, tak potvrzení jeho existence v novém světě. Dalším důležitým motivem je kříž, znamení, které Vaška předurčuje k jeho úkolu a zároveň tvoří spojnici mezi jím a netvorem, který ho pronásleduje.

Román je vyprávěn z pohledu vševědoucího vypravěče, což dává prostor k detailním popisům prostředí i niterných pocitů hlavního hrdiny. Největším kladem je pak bezpochyby jazyk. Poetický, hravý, plný neotřelých metafor a básnických prostředků, přesto čtivý a nikde neváznoucí: „*Za oknem bušily tisíce koní do asfaltu magistrály. Vzduch přetékal jejich provokujícím řevem a pískáním nespokojených brzd. Na semaforu chrochtali jako v boxech před startem závodu. (...) Teď. Ozvalo se oranžové túrování, a než stačila vzplanout zelená, strop podzemního pokoje se otrásl, jak dravci vyrazili.*“¹³³ I v mluvě jednotlivých postav se odrážejí jejich charaktery – od vznešených promluv Prahy k lehce obhroublým zpěvům hospodského barda Patrika.

Ústředním tématem je sice „úkol“ hlavního hrdiny, nicméně objevuje se zde snaha k porušení černobílých schémat fantasy. Neobjevuje se pouze dobro a zlo, ale i „šedé složky“ mezi ním, hrdinové nejsou odhadnutelní od prvního okamžiku, a ačkoli se dá předpokládat závěr celé trilogie (Václav splní úkol a nalezne své očištěné Já), objevuje se zde mnoho originálně pojatých motivů a situací.

¹³³ RENČÍN, Pavel. *Zlatý kříž – Městské války I*. Praha : Argo. 2008, s. 51

5.4 DARK FANTASY

Za dark fantasy (z angl. dark – temný) jsou obecně považována fantasy díla využívající hororových prvků, nebo širě i texty spadající zároveň do hororu i do fantasy.

Tento subžánr se výrazně liší od předcházejících zejména z toho důvodu, že nemá jednotnou formu ani obsah. Zatímco u jiných subžánrů můžeme najít rysy, na jejichž základě se tyto typy vydělují a utvářejí samostatnou podskupinu, dark fantasy tvoří různorodou množinu textů, které je svou formou i obsahem možno zařadit k jiným subžánrům (objevuje se dark meč a magie, dark epická fantasy aj.), spolu s texty, které se pohybují na hranici realistického hororu a mainstreamu. Rysem, který nám je dovoluje vydělit, je absence romantizovaného vidění světa, strach z nadpřirozena, přítomnost hororových postav (upíři, vlkodlaci, nekromanti, zombie, duchové apod.), navíc zde Dobro nemusí vždy zvítězit.¹³⁴

Mnohem snáze postihneme různorodost tohoto žánru konkrétních případech. Za mistra britského hororu a dark fantasy je považován **Clive Barker**, např. jeho román *Weaveworld* (1987, Utkaný svět, 2004) vypráví epický příběh strachu o koberec, ve kterém se ukrývá svět divů a kouzel. Poetické vyprávění autor prokládá hrůznými scénami plnými děsu, ve kterých se kladní Divotvůrci pokoušejí uchránit koberec, symbol světa, života a dechu, před posedlou Imakolou. Podobně i *The Tyranny of the Night* (2005, Tyranie noci, 2008) od **Glena Cooka** je surrealistickým popisem náboženských frakcí a válečných tažení, který ve spojení s otroky Bohů, agenty Noci, připravuje hrdiny i čtenáře o veškeré iluze šťastného konce. Z hlediska typologie žánru je zajímavá úspěšná trilogie *Old Kingdom* (1995 – 2003, Staré království, 2004 – 2006) od Australana **Gartha Nixe**. Jedná se o příběh ze světa, ve kterém se mrtví mohou v různých formách vracet do života. Proti nim pak stojí Abhorsen, to jest kladný typ nekromanta, který je vrací zpět do smrti. Zajímavé je, že ačkoli je tato trilogie plná

¹³⁴ Nabízí se tu jistá podobnost s akční fantastikou. Ačkoli tento subžánr také pracuje s hororovými motivy (především s tzv. splatterpunkem, což je subžánr, který pracuje s naturalistickým líčením zabíjení, násilí a hnusu, a noirem, neboli cynickým líčením morálního úpadku a kriminality), ovšem oproti dark fantasy jej vymezuje inspirace detektivkou „drsné školy“, od níž prokazatelně přejímá postavy a typické prostředí velkoměsta, a zaměření k dějovosti na úkor ostatních složek příběhu. Je tedy nasnadě rozlišit akční fantastiku pro její víceméně jednotnou formu i obsah jako samostatný subžánr.

naturalistického líčení oživlých mrtvol a úvah o smrti obecně, je primárně určena pro mládež.

I v českém prostředí vznikají podobné typy příběhů. Povídková sbírka *Gramarínová věž* (Wales, 2005) od **Antonína Thurnwalda** je v podstatě epickou fantasy z krutého podzemního světa plného deformované magie, do kterého se dostávají nepříteli kladní hrdinové v podobě špinavé zlodějky a nekromanta. **Petra Neomillnerová** v prvním díle série *Písně čarodějky, Nakažení* (Fantom Print, 2007), zobrazuje temný pseudohistorický svět meče a magie, ve kterém se zaklínačka a potratářka Moire musí vypořádat se záměrně rozpoutanou epidemií a mezi vysilujícím a mnohdy marným léčením si najít čas na odhalení původce nákazy. I v dalším románu této spisovatelky, *Psi zimě* (Fantom Print, 2008), je hlavní hrdinkou zaklínačka. Jejím přítelem je vampír, což pro hrdinku představuje ne jeden problém ve světě, který křížení druhů netoleruje a v jehož bídě se lidé dobrovolně stávají kožoměnci (proměňují se ve psi), aby jako obrovské smečky za kruté zimy útočily na lidské osady.

Vedle tohoto typu románů jsou pro dark fantasy příznačné i texty, které mají blíže k realistickému nebo okultnímu hororu. Jedním z nich je i román *24 a ½ hodiny denně* (Klub Julese Vernea, 2004) od **Jany Rečkové**, který jsem si vybrala k podrobnější analýze.

5.4.1 JANA REČKOVÁ: 24 A ½ HODINY DENNĚ

Jana Rečková se narodila v roce 1956 a pracuje na neurologickém oddělení ve fakultní nemocnici na Bulovce. Jedná se o velice plodnou autorku, která se stala několikanásobnou držitelkou titulu Lady fantasy, několikrát získala první místo v CKČ a bezpočtukrát byla na tuto cenu nominována. Získala též nominace na cenu Akademie SFFH za romány *Píseň o Dveřníkově* (Triton, 2005) a *Více než 24 a ½ hodiny denně* (Klub Julese Vernea, 2006) i za několik povídek. Z její další tvorby můžeme vzpomenout například novelu *Na střepch skořápky světa křepčím* (in Mlok, 1998) nebo fantasy román *Mezi slovem a mečem* (RNSF, 1992) a space operu *Syndrom malé mořské víly* (Grada, 2000).

V románu 24 a ½ hodiny denně autorka zužitkovala svou mnohaletou lékařskou praxi a předkládá nám znepokojující příběh sestavený ze střípků skutečných lidských příběhů a hlavní linie začínající lékařky, která se očividně stala obětí něčí kletby.

V kulisách socialistického zdravotnictví se odehrává příběh mladé lékařky Jiřiny, které nikdo neřekne jinak než Žorž. Těžkou prací v nemocnici prokládá milostnými avantýrami s kolegy, ale zároveň se od nich v mnohém liší. Ovládá telepatické a věštecké schopnosti, nicméně její soukromá Cassandra, jak jim s oblibou říká, jí je spíše na obtíž. Náhodou odhalí podezřelý případ úmrtí a vzápětí ji začnou pronásledovat podivné úkazy, její milenci umírají za zvláštních okolností. Kdosi Žorž proklel a ona je nucena odvrátit se od racionálního zdravotnictví k léčitelům a dobrým čarodějkám, aby zlo zastavila.

Prostřednictvím humorných i smutných lékařských historek se seznamujeme nejenom s hlavní hrdinkou, ale zároveň i s prostředím zdravotnictví minulého režimu se všemi jeho zápory. Na plasticitě mu dodávají nejenom faktické znalosti poměrů a lékařských praktik, ale zároveň i věštecké schopnosti Žorž. V jejích vizích se na okamžik prolíná bezútešná přítomnost se situací v blízké budoucnosti. Ve chvíli, kdy má Žorž takovéto srovnání, ještě citelněji vynikne nedostatek materiálu, přístrojů a nedocenená práce lékařů, zároveň s jejím odhodláním vyniknout, nenechat se semlít v tvrdém mužském kolektivu a pomáhat lidem bez rozdílu, aniž by přihlížela k jejich politickému smýšlení.

„EEG obnáší nepříjemně tlustý štos papírů a věčné nepříjemné poznámky ekonomů z ředitelství o tom, jak je drahý. Protože děláme zbytečná vyšetření. Protože pro úředníky jsou všechna vyšetření zbytečná. Když zrovna nejde o jejich příbuzné nebo kamarády.

Jednou se bude na všechno koukat do počítače, věřte nevěřte. Bude to už brzy. Změna je na spadnutí... Jen ti úředníci zůstanou beze změny.“¹³⁵

Hlavní hrdinka sice ovládá magickou schopnost, nicméně se jedná o schopnost pasivní, kterou nedokáže nijak ovládat. Ve styku s lidmi ji příležitostná četba myšlenek spíše vylučuje z kolektivu; ve chvílích, kdy začne docházet k nehodám a úmrtím, si však jako první právě díky svým magickým schopnostem uvěří, že je za nimi něco nadpřirozeného. Stejně jako je magie její součástí, tak ji velice snadno přijímá jako

¹³⁵ REČKOVÁ, Jana: 24 a ½ hodiny denně. Klub Julese Vernea : Praha, 2004. s. 41

součást okolního světa. Tudiž má oproti „obyčejným“ lidem výhodu při střetu se zlem. Přes tuto svou „připravenost“ je Žorž (anima) sama o sobě velmi slabou. Archetypem hrdiny, který hlavní hrdinku ochraňuje a pomáhá jí nepoddat se zlu, je její kolega Petr Stehlík.

„Nebojím se. Nikdy jsem se nebál.“

„Protože jste hodně vyrostl, pane kolego.“ Slabě se usmála. Teprve teď se začínala klepat. „Kde se tu vůbec berete?“

„Volala jste mě na pomoc,“ pravil vážně.

„Ne!“

„Ale ano, poznám to.“

Takže jsem i vysílač, nejen přijímač? „Když mě budete pořád zachraňovat, tak se do vás nakonec zamiluju.“¹³⁶

Představitelem zla je Uhlík, muž posedlý démony. Podle svého jména i vypadá: „černovlasý, černoooký, snědý, celý v černém, a jako by z něj sálala zloba“¹³⁷. Jak už bylo řečeno u hororu, zlo je zde charakterizováno svou pouhou existencí. Uhlíka posedli démoni, které přivolal, a on prostřednictvím svých kleteb zabíjí. Nedělá to za nějakým konkrétním cílem, útočí tak na lidi, kteří se mu jakýmkoli způsobem znelíbí. Takové oběti pronásledují démoni a pokud se dokáží vyhnout různým smrtelným „nehodám“, umírají na rakovinu, tedy způsobem, proti němuž se nemohou fyzicky bránit. Žorž a její přátelé se stanou jeho oběťmi ve chvíli, kdy odhalí, že smrt jeho první ženy nebyla přirozená. Musí se mu sami postavit, jen za pomoci dobré čarodějky, která pro ně sbírá požehnání a tím zpomaluje postup prokletí, protože spravedlnost reálného světa je nefunkční a proti této síle bezbranná. I ve chvíli, kdy Uhlíka chytí „při činu“, na první pohled schizofrenika umístí do léčebny mezi jiné pacienty. Tam umírání pokračuje a trestní zákoník mu nedokáže zabránit.

Atmosféra románu je hororová pouze napůl. Napětí sice pomalu houstne, okamžiky děsu střídají chvíle zdánlivého bezpečí, ale vedle tohoto záměrného působení na čtenáře se příběh sestává z mnoha různorodých lékařských historek propojených magickými schopnostmi hlavní hrdinky.

Závěr se pak nese čistě v mezích hororu. Ačkoli Petr s Žorž za pomoci lékařky, která svou kletbu už kdysi porazila, Uhlíka přemohou a jeho tělo hodí do plamenů,

¹³⁶ REČKOVÁ, Jana: *24 a ½ hodiny denně*. Klub Julese Vernea : Praha, 2004. s. 131 - 132

¹³⁷ REČKOVÁ, Jana: *24 a ½ hodiny denně*. Klub Julese Vernea : Praha, 2004. s. 131

jistotu, že skutečně zemřel a že tento způsob likvidace bude stačit i na démona, který ho posedl, nemají. I zde ze závěru vyplývá, že zlo je věčné a jeho fyzická likvidace nezaručí, že se nedokáže znovu vrátit.

Celkově je román průměrně napsanou oddechovou prózou s příležitostnými hororovými prvky. Motiv prolínání reality díky schopnostem hlavní hrdinky bohužel zůstává téměř nevyužit.

5.5 HISTORICKÁ FANTASY

Historická fantasy je subžánr, který používá schémata typická pro fantasy, ale neodehrává se v imaginárním světě, nýbrž v některém reálném historickém období. Je však třeba rozlišovat texty, které se odehrávají v historickém období, jenž je pro autora pouhou předlohou pro tvorbu fiktivního světa, je jím pouze volně inspirován (takováto díla v této práci označuji jako pseudohistorická), od textů, které jsou ukotveny reálnými událostmi jednotlivých období nebo skutečně žijícími osobami a snaží se držet skutečného historického kontextu. Na jedné straně se tak historická fantasy ocitá velice blízko historickému románu - u těch skutečně kvalitních děl je obtížné říci, že popisované události takto skutečně neprobíhaly (toto platí jen pro úzký okruh historicky zdařilých prací), což je v zajímavé rozporu s názorem, že fantasy vždy popisuje jevy ze své podstaty nereálné. I v historické fantasy figuruje magie, bájná tvorová aj., ale jsou podávány jako reálná součást daného období a jejich skutečnou existenci v některých případech samozřejmě nelze plně vyloučit. Do tohoto typu fantasy ovšem neřadíme texty z určitého historického období, ve kterém dojde ke změně některých událostí a je tak ovlivněna budoucnost.¹³⁸

Příznačným pro tento typ textů je hojné užívání archaismů, historismů a výrazů, frází v cizím jazyce (především latině). Pro snazší orientaci často obsahují výkladový slovníček těchto pojmů.

Podobně jako městská fantasy je historická fantasy jedním z nejmladších subžánrů. Za jeden z nejznámějších titulů můžeme považovat trilogii *Merlin Codex* (2001 – 2006, Merlinův kodex, 2001 – 2007) od **Roberta Holdstocka**. Ten se ve svém cyklu soustředí na artušovský mýtus kombinovaný s mýty starověkého Řecka podaný velice reálným způsobem; v epickém příběhu se hrdinové dostanou z mrazivého severu, přes Anglii až do antického Řecka. Ve střední a východní Evropě je jistě nejznámější trilogie *Trylogia Husycka* (2002 – 2006, Husitská trilogie, 2003 – 2008) od **Andrzeje Sapkowskiho**. Jedná se o příběh z husitských válek, který se z větší části odehrává na území Čech a Moravy, v němž hlavní hrdina, Reinmar z Bělavy, projeví magické nadání a stane se centrem příštích událostí. Nutno ovšem dodat, že jakkoli je autor považován za

¹³⁸ Pro tento typ fantastiky se užívá názvu alternativní historie a pojednávám o ní v následující kapitole.

geniálního vypravěče, z historického hlediska je tato trilogie přijímána značně rozporuplně. Jinou velice zajímavou historickou fantasy je trilogie *Temeraire* (2006, Temeraire, 2007 – 2009) od Australanky **Naomi Novikové**, která svůj dračí cyklus zasadila do období napoleonských válek. Dala tak klasickému příběhu o dračích jezdcích historický rámec a vytvořila nezvykle kvalitní text, včetně dobových reálií a jazykové stylizace dialogů.

Za zakladatele historické fantasy v českém prostředí je považován **Jaroslav Mostecký** se svou trilogií *Vlčí věk* (první díl v nakl. Saga, 1995; celou trilogii vydává Netopejr, 1996 – 2000), která se odehrává na mrazivém severu, u Vikingů. K těm se autor později vrátil i ve svém románu *Útesy křiku* (Klub Julese Vernea, 2004).

Prostředím, do kterého se autoři většinou nevydávají, jsou ruské pláň v trilogii *Bohatýr* (Wales, 2006 – 2008) česky píšícího Slováka **Juraje Červenáka**. Ten do hlavní role obsadil Ilju Muromce, původně mrzáka a alkoholika, který se díky odhodlání a kouzlům stane největším ruským hrdinou. Tato trilogie se stala zřejmě nejoblíbenějším Červenákovým dílem a vynesla mu nejenom cenu Akademie SFFH, ale i čtenářskou cenu Einsteinův mozek.¹³⁹

Z mnoha próz zpodobňujících Japonsko ve všech jeho podobách můžeme jmenovat román *Vládci času* (Klub Julese Vernea, 2007) mladé autorky **Lucie Lukačovičové**, který zasadila do 12. století, období šógunů a lidí, jež dokáží ovládat čas.

Všechny tyto romány se odehrávají ve středověku, jen málo českých románů překročilo hranici novověku. Jedním z nich je dílogie **Leonarda Medka Dobrodruh** (Straky na vrbě, 2004 – 2008; první díl tvoří sbírka povídek, druhý je román), který se odehrává v tzv. „La Belle Epogue“ – v době těsně před 1. sv. válkou. Ačkoli se zde setkáváme s řadou kouzel a démonů, nijak nenarušují podstatu světa, jak ji známe z učebnic.¹⁴⁰

Specifickou kapitolou v české historické fantasy je historie českého území. Tu zpodobnil **Zdeněk Žemlička** v románech *Vlčice* (Wolf Publishing, 2005) a *Vlčice a mandragora* (Epocha, 2008, ve dvou svazcích). Tyto romány se odehrávají po odchodu Keltů, na pozadí blížící se války s Římem, a jedním z hrdinů je i slavný Marobud.

¹³⁹ LINC, Míla: Česká a slovenská historická fantasy. *Pevnost*. 2009, č. 7, s. 13

¹⁴⁰ LINC, Míla: Česká a slovenská historická fantasy. *Pevnost*. 2009, č. 7, s. 13

Slovany se zabýval i již zmíněný **Juraj Červenák** v dvousvazkovém románu *Bivoj* (Brokilon, 2008), ve kterém se obrací k nejstarším českým bájím.¹⁴¹

Za nejpodařenější historickou fantasy u nás je bezesporu považován román *Stín modrého býka* (Straky na vrbě, 2001) od **Leonarda Medka** a **Františky Vrbenské**.

5.5.1 LEONARD MEDEK, FRANTIŠKA VRBENSKÁ: STÍN MODRÉHO BÝKA

Leonard Medek se narodil v roce 1962, vyučil se zlatníkem a stále v tomto oboru pracuje. V roce 1997 byl pasován na Rytíře fantasy, zároveň získal několik nominací na cenu Akademie SFFH, mezi jinými za román *Conan: Studna ghůlů* a za sci-fi *Runeround* (Klub Julese Vernea – Netopejř, 1999). V roce 2001 cenu získal společně s Františkou Vrbenskou za historickou fantasy *Stín modrého býka*.

Františka Vrbenská se narodila v roce 1952 a v současné době pracuje jako knihovnice v národním programu ochrany fondů Národní knihovny ČR. Kromě odborných knihovnických článků píše jak SF povídky, tak fantasy romány. Na cenu Akademie SFFH byla nominována za román *Král z hlubiny půlnoci* (Netopejř, 1998) a za městskou fantasy *Hra na tiché léto* (in Pod kočičími hlavami, Triton, 2007). Podílela se i na trilogii *Čas hradů v Čechách* (Horizont, 1994 - 1996), kam přispěla nejenom historickými příběhy laděnými do fantasy, ale i fiktivním dopisem Karla Hynka Máchy, který mezi záhadology dodnes budí rozruch. Františka Vrbenská se aktivně podílí na fandomovém dění, účastní se téměř všech conů a její přednášky patří k nejnavštěvovanějším.

Yvur Maeg Brano je vyslán, aby ze země vyzvedl zlatý poklad, především torgues – nákrčník, který je klíčem ke sjednocení keltských kmenů a k porážce Germánů. Na své výpravě je ovšem zabit a poklad je ukraden. Jeho bratr, Krak Maeg Brano, tedy nastupuje cestu za pomstou a za znovunalezením naděje pro keltské kmeny, o jejichž území soupeří mnoho jiných kultur.

¹⁴¹ LINC, Míla: Česká a slovenská historická fantasy. *Pevnost*. 2009, č. 7, s. 12

Příběh se odehrává ve 4. st. n. l. na území Čech a Moravy, tedy v době, o které neexistuje mnoho věrohodných historických pramenů, zato v ní zbývá mnoho místa na autorovu fantazii. V tomto období se na našem území střetává několik národů - Kelti, Germáni a zájem projevuje i Římská říše - a právě střet těchto kultur je leitmotivem románu. Země se připravuje na invazi dalších národů a každý z jejich obyvatel se nastalou situací snaží řešit vlastním způsobem. Kelti si prostřednictvím zlatého nákrčníku chtějí stanovit nového krále, který sjednotí rozpadlé kmeny a povede je do války proti starým i novým uzurpátorům jejich země; nové nebezpečí je stavěno na roveň tomu starému.

*„Pro nás Langobardi představují prostě jen další tlupu Germánů, s níž se budeme muset naučit žít. Bylo to tak před čtyřmi stovkami zim, když přišli první Kvádové, bylo to tak o půl století později, když Marobod přivedl Markomany – a nakonec to tak bylo i před padesáti léty, když Langobardi vtrhli do Lugie a někteří z vyhnaných Burgundů přitáhli sem k nám. My jsme ti vespod, ti, kteří stojí na špatném konci biče; pro nás se nic nezmění, ať už bude vítězem kdokoli. My musíme jen přežít.“*¹⁴²

Markomané se naopak s Kelty touží spojit a společně čelit nájezdníkům (ačkoli pocházejí z řad jejich vlastního národa). To, že je příběh vyprávěn z pohledu více hrdinů, mu dodává velmi potřebný nadhled. V něm jsou si postavy, které zastupují jednotlivé kmeny i národy, velmi podobné. Ačkoli je liší náboženská vyznání, jazyk i fyzický vzhled, jejich touhy jsou jednotné. Všichni touží po životě a území, které budou moci obývat, aniž by došlo k jejich postupné asimilaci; každý tyto touhy uplatňuje podle svého nejlepšího svědomí, jakkoli tato snaha neguje přání a touhy opačné strany.

*„To, co mu Dagh Maeg Dru právě pověděl, byla jejich trpká pravda – stanovisko, proti kterému se duše Svéva bouřila, nicméně rozum ji dovedl pochopit. Nechtěl bych být jedním z nich – příslušníkem národa, který své zemi kdysi vládl a pro který je navždy ztracená, pomyslí si zachmuřeně, a vzápětí jej napadlo, že jestli Langobardi zvítězí, může se jeho život stát velmi podobným...“*¹⁴³

Tato obecně lidská podoba mezi znesvářenými národy je v závěru manifestována motivem modrého býka, spony z pláště mrtvého Kelta Yvura, který jeho snoubenka Ronwain připevní na plášť markomanského knížete Leodericha.

¹⁴² MEDEK, Leonard, VRBENSKÁ, Františka: *Stín modrého býka*. Straky na vrbě : Praha, 2005. s. 65

¹⁴³ MEDEK, Leonard, VRBENSKÁ, Františka: *Stín modrého býka*. Straky na vrbě : Praha, 2005. s. 65

„Bylo zvláštní tyhle dva takhle srovnávat – lišili se jako den a noc, a přesto co chvíli měla pocit, že v Leoderichovi poznává Yvurovu ozvěnu... (...) Ano, zevnějškem se různili. Ronwain ale cítila, že tam uvnitř, pod krunýřem vnějšího zdání a kmenových odlišností, jsou totožní – že duše obou spřížnila táž prostá přímost, táž neokázalá laskavost srdce, táž vlídná a smělá síla.“¹⁴⁴

Jak už bylo řečeno výše, příběh je vyprávěn z pohledu několika postav. Za hlavního hrdinu, který propojuje jednotlivé dějové linky, můžeme považovat Kraka Maeg Brano, bratra zavražděného Yvura. Tento keltský bojovník se zřiká své totožnosti i kmenové příslušnosti, aby mohl nastoupit na cestu pomsty. Pro ni je ochoten přestoupit veškerá tabu své doby a využít pomoci temných sil. Oproti běžnému schématu fantasy se nejeví jako kladný hrdina – Krak je např. bez výčitek ochoten obětovat keltskou pannu a její vesnici odsoudit k zániku - příslušníky vlastního národa. Z jistého pohledu tedy není o nic lepší než vrah jeho bratra, římský špion Arminius, ačkoli můžeme říci, že Krakovo chování má vždy příčinu a nikdy se neuchyluje k krutostem, nečestnému chování či zradě. Tímto se podobá hrdinovi z fantasy typu meče a magie či akční fantastiky. Nicméně tím, že zde nejsou autory předem určeny čtenářovy sympatie, spolu s různými úhly pohledu na tutéž událost, nabývají postavy a jejich jednání na plastičnosti. Nejsou předem rozděleny na kladné a záporné, až na výjimky (zmíněný Arminius je většinu knihy prezentován jako zákeřný a vypočítavý Říman, který se snaží otevřít cestu své říši na nová území skrze vraždu markomanského knížete), a jejich role ovlivňuje interpretace události vypravěčem určité kapitoly. Neexistuje zde archetyp Dobra a Zla, jen lidé, jejichž směřování spěje ke konci, v němž musí někdo ustoupit, nebo být poražen, navíc je výsledek střetu samozřejmě určován skutečnými dějinnými událostmi (tudíž Keltové, ačkoli stojí v popředí románu a čtenář s nimi nejvíce sympatizuje, nemohou zvítězit).

V žádném z předešlých řádků nepadla zmínka o jakémkoli fantastickém prvku, který by tuto knihu řadil mezi fantasy. Obecně je za něj považována magie, kterou hrdinové (především ženy) občas využívají. Je zde pojímána jako součást přírody, moc původních božstev, která je užívána skrze nadané jedince z řad Keltů. Kromě bylinkářství se tak setkáváme s rituály, které mají vůli bohů směřovat k důležitým událostem a ovlivňovat jejich průběh, i s obřady zaměřenými k osobnímu prospěchu

¹⁴⁴ MEDEK, Leonard, VRBENSKÁ, Františka: *Stín modrého býka*. Straky na vrbě : Praha, 2005. s. 277 - 278

hrdinů. Úplně zde chybí jakékoli monumentální efekty, s nimiž se u projevů magie ve fantasy často setkáváme.

„Natáhla kalhoty, volnou rukou zvedla snítku kapradiny, omočila ji v ostře páchnoucí tekutině a opsala s ní několik složitých čar. Shrábla z kamene hrst popela a pomaloučku ji mezi prsty prosela nad jamkou; soví peří spálené s mocnou bylinou se sneslo na žlutou hladinu, Kwann ještě přihodila vaječnou skořápku a odříkala zaklínání: (...). Pečlivě zahrnula důlek hlinou a navrch převalila velký kámen; neviditelnost by s ní стекла jako voda z kachny, kdyby někdo – ať člověk nebo zvíře – jeho obsah vyhrabal.“¹⁴⁵

Otázkou je, zda můžeme považovat magii tohoto typu za opravdový prvek fantastiky. Má sice povahu každodenní skutečnosti, to je ovšem dáno historickou dobou, v níž lidé v její existenci prokazatelně věřili, navíc jsou její účinky většinou racionálně vysvětlitelné. Např. Kwann z předcházející ukázky dosahuje neviditelnosti magickým rituálem, nicméně se lze dotazovat, zda jí ve skutečnosti nedosáhla začerněním těla a vplížením se uprostřed noci mezi spící vojáky. Podobně je to s trojnou bohyní Kotis, se kterou se Krak setkává. Panna – matka – stařena k němu střídavě promlouvá, ovšem při její proměně zhasínají světla – mohlo stejně dobře jít o tři osoby, které toto „divadlo“ nacvičily, aby zabránily krádežím svých koní. Snad jediné Maaru, dívku, jejíž panenství Krak obětuje temným božstvům, můžeme považovat za fantastickou postavu. Po této události se změní v náměsíčního démona, prokazatelně pije lidskou i zvířecí krev, která jí dává nelidskou sílu; na její zabití je třeba olšového kolíku (pojetí upíra jako démona – Maara navíc nikdy nezemřela). Ačkoli jsou některé její činy desinterpretované pověřivými vesničany (okolnosti její smrti), tím, že je příběh v některých kapitolách vyprávěn z jejího pohledu, dochází k autentickému pohledu na její přeměnu z prosté dívky v upíra.

Z tohoto pohledu se může Stín modrého býka jevit spíše jako historický román s fantasy prvky zasazený do pravděpodobné rekonstrukce naší minulosti. Leonard Medek s Františkou Vrbenskou vytvořili fungující obraz možné historie psaný kultivovaným jazykem, po vzoru fantasy více zaměřený na svižný děj, přitažlivou zápletku a uvěřitelné, leč nepříliš originální charaktery. Přesto nelze pochybovat, že ve spojení s rozsáhlými dodatky, vysvětlivkami, seznamem použité literatury a s působivou

¹⁴⁵ MEDEK, Leonard, VRBENSKÁ, Františka: *Stín modrého býka*. Straky na vrbě : Praha, 2005. s. 274

obálkou Jany Šouflové vzniklo jedno z klíčových děl české fantasy, ačkoli stojí na samém jejím okraji.

5.6 SCIENCE FANTASY; ALTERNATIVNÍ HISTORIE

5.6.1 SCIENCE FANTASY

Science fantasy je žánrovým propojením fantasy a science fiction.¹⁴⁶ Díla science fantasy se vymykají přesnému zařazení, jelikož prvky obou žánrů se zde prolínají.

Mohlo by se zdát, že tento subžánr je zbytečný a matoucí,¹⁴⁷ jelikož se jedná pouze o pohodlný způsob rozřazení obtížně zařaditelných děl. Nicméně alternativa procentuálního poměru mezi prvky obou žánrů, se v mnoha případech jeví jako nic neříkající. Ačkoli je toto literární práce, pro potřeby tohoto příkladu sáhnou po nejznámějším díle science fantasy vůbec, filmové sáze *Hvězdné války* režiséra **George Lucase**. SF je zde zastoupena vesmírnými loděmi, klony, lasery aj., fantasy magií, netvory, meči apod., o zařazení do SF pak rozhoduje fakt, že se celý příběh odehrává ve vesmíru.¹⁴⁸ U takového případu se ovšem domnívám, že je „pohodlná škatulka“ science fantasy zcela oprávněná, jelikož o struktuře samotného díla vypovídá podstatně více než prostý žánr SF (a to i v případě, že žánry budeme považovat za pouhé komerční „nálepky“, i tehdy se nutnost za každou cenu rozhodnout o jediném žánru jeví v některých případech jako zbytečná a nedostačující).

Jak již vyplynulo ze světové i české historie fantasy, objevuje se science fantasy poměrně často (i první český fantasy román Ken Wood: *Meč krále D'Sala* můžeme označit jako science fantasy, ačkoli poměr mezi SF a fantasy tam není ani zdaleka vyrovnaný). Prvotní důvod je zřejmý: mnoho autorů fantasy se rekrutuje mezi autory „starší“ SF. Proto i u nás v počátku vzniká mnoho děl, které bychom dnes označili jako science fantasy, jejichž kvalita je povětšinou spekulativní. Sapkowski se vyjadřuje k obdobné situaci v Polsku: „(...) *dotyční autoři znají kánon SF, na kterém vyrostli, jehož četba je fascinovala a v níž se snažili najít poselství a hlubší smysl. Znají SF jako TVŮRČÍ METODU. Znají všechny odstíny a jemnosti žánru, vědí, že s sebou nese něco víc než radostné popisování Big Eyed Monsters přilétnuvších z kosmu a prahnoucích po*

¹⁴⁶ ŠUST, Martin: *Magické klenoty žánru fantasy* 1. díl. *Pevnost*. 2005, č. 7, s. 21

¹⁴⁷ VRBENSKÁ, Františka: *S laserem na kouzelný zámek*. *Pevnost*. 2003, č. 5, s. 76

¹⁴⁸ VRBENSKÁ, Františka: *S laserem na kouzelný zámek*. *Pevnost*. 2003, č. 5, s. 76

vládě nad Zemí, naší krvi a našich ženách. Bohužel - opakují - v případě fantasy jim znalost kánonu chybí. (...). A proto nemáme fantasy, která by mohla konkurovat Tolkienovi, Le Guinové, Jacku Vancemu, Patricii McKillipové, Donaldsonovi nebo Eddingsovi.“ Je nutno ovšem podotknout, že citovaná stať vznikla v roce 1992, zatímco v současnosti se tento stav zvolna proměňuje. Sapkowski sám je považován za nejúspěšnějšího spisovatele fantasy ve střední Evropě.

Na opačné straně například vznik hnutí New weird jako pokusu o dokonalou syntézu všech žánrů fantastiky, dokazuje, že jsou dnes hranice obou žánrů záměrně překračovány a smazávány a nestává se tak pouze nahodile a z nedostatečné informovanosti.

Mnoho českých science fantasy zde již bylo uvedeno. Ze světových představitelů, z nichž tu někteří již zmíněni byli a jiní ještě budou, mohu doplnit sérii *Darkover* (1972 – 1989, Darkover, 1996 – 1998) od **Marion Zimmer Bradleyové** a román *Lord of Light* od **Rogera Zelaznyho**.

Nejvýznamnějším dílem české science fantasy je trilogie **Františka Novotného** *Valhala*, vznikající v průběhu téměř patnácti let, na které je vidět posun od téměř parodického prvního dílu k vybroušené syntéze obou žánrů u následujících dvou pokračování.

5.6.2 ALTERNATIVNÍ HISTORIE

Alternativní historie je specifickým subžánrem fantastiky,¹⁴⁹ který se vrací k určitým dějovým událostem, nějakým způsobem je mění, nejčastěji pomocí kontrafaktuálu - tedy bodu zlomu, kdy nějaká událost proběhne jinak než v reálné historii,¹⁵⁰ a utváří tak historii toho, co se nestalo. Podobně jako u dalších typů moderní

¹⁴⁹ U alternativní historie není příliš vžitě její dělení na SF a F (případně horor), obecně vzato se většinou uvádí jako subžánr SF. Alternativní historie je však subžánrem natolik sporným (často se odehrává hluboko v minulosti, ale mohou se tam objevovat technologie vyspělejší dneška, rozdíl mezi technikou a magií nebývá příliš zřejmý atd.), tudíž na přísné dělení rezignuji a řadím do této kapitoly i díla, o kterých bychom běžně uvažovali jako o SF (stejně příznačným pro tuto nejednoznačnost je i její úzké spojení se science fantasy, v jejímž rámci se často objevuje).

¹⁵⁰ POPIOLEK, Jiří: Imperium Bohemorum. *Pevnost*. 2008, č. 1, s. 20

fantasy ani tento subžánr není plnohodnotným, oproti klasické fantasy zde dochází ke změně prostředí – shodně s historickou fantasy se soustřeďuje na určité historické období, ovšem bodem zlomu, který v něm nastává, vytváří prostředí nové, které již není pevně ukotveno skutečnými událostmi. Ovšem i svět „po bodu zlomu“ je jimi nějakým způsobem určován, autor sice jejich průběh může změnit, zrušit je či přidat nové, nicméně se stále drží původního historického schématu (nevytváří tedy plnohodnotný fikční svět, jen mutaci toho skutečného). Podobně je to i s výběrem postav. Opět shodně s historickou fantasy i alternativní historie sahá ke skutečně žijícím postavám, jejich osudy ovšem nesleduje, nýbrž přetváří, přisuzuje jim nové role a ukazuje jejich charakter v rámci situací, které se prokazatelně nikdy nenastaly. Klasická schémata fantasy se podřizují těmto změnám, nicméně i zde můžeme shodně nalézt nadpřirozené bytosti, magii či mocné artefakty.

Výběr nejčastějších témat a variant „změn“ nejsnáze vysledujeme na konkrétních příkladech. Nejčastějším typem alternativní historie je zvrát v nějakých historických událostech, většinou ve válkách, náboženství, kolonizaci Ameriky aj. Za mistra světové alternativní historie je považován **Harry Turtledove**. Ve své tetralogii *Videssos* (1987, Videssoský cyklus, 1997 – 2000) si pohrává s alternativními dějinami Byzance ve světě, v němž se Mohamed stal křesťanským světcem. V románu *The Guns of the South* (1992, česky dosud nevyšlo) Turtledove zasahuje do války Severu proti Jihu a nechává Konfederaci zvítězit díky moderním samopalům, které jim přinesli lidé z počátku jednadvacátého století cestující v čase. V románu **Paula J. McAuley** *Pasquale's Angel* (1994, Pasqualův anděl, 2003) Florencie počátku šestnáctého století využívá vynálezů Leonarda da Vinciho a zároveň udržuje přátelské kontakty s říší Mayů, která má nemalý vliv na americkém kontinentu.¹⁵¹ V trilogii *Eden* (1984 – 1988, Ráj, 1995 – 2000) od **Harryho Harrisona** jsou světové dějiny dovedeny do absurdna, vesmírná katastrofa před 65 miliony let se nestala a praještěři se vyvinuli v dominantní rasu.

Nikoho jistě nepřekvapí, že nejoblíbenějším tématem je 2. sv. válka. Ve slavném románu **Philipa K. Dicka** *The Man in the High Castle* (1962, Muž z Vysokého zámku, 1989) státy Osy vyhrály a v Americe se mísí německé a japonské vlivy, obchoduje se s otroky a největší oblíbeně se těší SF román, ve kterém USA válku vyhrály. V neméně slavné tetralogii *Worldwar* (1994 – 1996, Světová válka, 2000) od **Harryho Turtledova**

¹⁵¹ KUDLÁČ, Antonín K. K.: Alternativní dějiny ve fantastice aneb historie toho, co se nestalo. *Pevnost*. 2007, č. 11, s. 14

přistává uprostřed 2. sv. války na Zemi invaze mimozemšťanů a rozdělené lidstvo musí hledat způsob, jak zapomenout na vzájemné sváry a postavit se této hrozbě.

Dalším typem bodu zlomu je objev fiktivního vynálezu. V sérii *Age of Unreason* (1998 – 2001, Věk nerozumu, 2003 – 2004) od **J. Gregoryho Keyese** se Newton nevěnuje fyzice, ale alchymii; namísto teorie gravitace objeví substanci nazvanou rtuť mudrců a změní tak svět k nepoznání.

Za další výrazný typ bodu zlomu můžeme považovat předčasnou smrt či naopak delší život nějaké významné osobnosti. Takto v románu **Stephena Baxtera** *Voyage* (1996, česky dosud nevyšlo) přežije J. F. Kennedy atentát v Dallasu. Následně dá impuls k rozvoji amerického vesmírného programu, jehož výsledkem je přistání lidí na Marsu v roce 1986.¹⁵²

V českém prostředí jsou alternativní dějiny spíše okrajovou záležitostí fantastiky. Za zmínku stojí román *Peklo Beneš* (Host, 2002) od **Josefa Nesvadby**, ve kterém se prezidentu Benešovi podaří zabránit Mnichovské dohodě a Československo se stává neutrálním státem; velkou roli zde hraje též tajemný vynález nazývaný Indinet. Podobné téma zvolil i **Oldřich Knitl** v románu *Český sen* (Akropolis, 2004). Československo se zde postaví Němcům na odpor a je zdecimováno, nicméně si naše země tímto činem vyslouží mezinárodní respekt a následně zdárně odolá sovětskému vlivu.¹⁵³ Že se u nás tomuto opomíjenému subžánru blýská na lepší časy, dokazuje i cenami ověřená antologie *Imperium Bohemorum* s podtitulem *Fantastické dějiny zemí Koruny české* (ed. Ondřej Miller, Albatros, 2007).

Nejvýraznějším dílem science fantasy i alternativní historie u nás je šestisvazková trilogie **Valhala Františka Novotného**.

5.6.3 FRANTIŠEK NOVOTNÝ: VALHALA

František Novotný se narodil v roce 1944, vystudoval technickou kybernetiku a dlouhá léta se živil jako technik. Po roce 1989 se stal profesionálním skipperem, tedy

¹⁵² KUDLÁČ, Antonín K. K.: Alternativní dějiny ve fantastice aneb historie toho, co se nestalo. *Pevnost*. 2007, č. 11, s. 15

¹⁵³ KUDLÁČ, Antonín K. K.: Alternativní dějiny ve fantastice aneb historie toho, co se nestalo. *Pevnost*. 2007, č. 11, s. 15

námezdním kapitánem sportovního plavidla. V roce 1965 se stal mistrem Československa v jachtingu a v roce 1982 mistrem ČSSR v plastikovém modelářství. Již dvakrát přeplul Atlantik (1994, 1997) a rok 1996 strávil plavbou po Rudém moři.

Kromě dalších ocenění získal CKČ za povídku *Legenda o Madoně z Vrakoviště* (in: Ikarie 1990/7, 1985) a novelu *Ramax* (AF 167, 1992). Jeho jediným románovým počinem je trilogie Valhala, rozdělená do šesti svazků: *Dlouhý den Valhaly: Meče a prsten*, *Dlouhý den Valhaly: Vetřelci* (Triton, 2007; jedná se o reedici původního jednosvazkového vydání od Altaru z roku 1994), *Další den Valhaly: Dopolodne*, *Další den Valhaly: Odpoledne* (Triton, 2002 - 2003), *Konečný den Valhaly: Chlapec s mečem* a *Konečný den Valhaly: Mezi světy* (Triton, 2007). Druhý i třetí díl získal cenu Akademie SFFH v kategorii Nejlepší česká (a slovenská) kniha, celá trilogie bývá bez nadsázky považována za nejzásadnější text české fantastiky posledních desetiletí.

Dlouhý den Valhaly je temná fantasy z podsvětí světa severské mytologie, Valhaly. Valkýry tam svázejí padlé letce z 1. sv. války i s jejich stroji, aby se stali součástí Odinových jednotek v boji proti drakům a jiným démonům starogermánského d'ábla, Súrta. Jedním z nich je i letec Arnim von Gallwitz, z jehož pohledu je příběh vyprávěn.

Arnim von Gallwitz je Němec, nicméně ve Valhale přestávají platit národnostní rozdíly; strany, které letci zastupovali ve válce, zde neexistují. Mnohem silněji než pouto s národem v bývalém životě, je nyní spojuje jejich přináležitost k lidské rase a láska ke strojům, s nimiž čelí světu plnému mytologických příšer a bohů. Úkol, k němuž byl předurčen (Guest), ho ovšem navždy vydělí z jakékoli lidské společnosti, do níž by chtěl náležet. Von Gallwitz je totiž Dveňník, muž, který má otevřít démonům cestu do našeho světa.

Reginleif je nejkrásnější a nejúspěšnější valkýra. To ona přinese Arnima do Valhaly a zároveň stvrdí jeho poslání Dveňníka tím, že ukradne jeho mužství a nechá ho zakout do svého meče. Později sní srdce sestřeleného draka a tím prozře – zjistí úmysly Súrta a nacistů, s nimiž se spojil, a dokáže je přetvořit, aby se stala vítězem ona sama. Ovšem pouze zdánlivým, Reginleif se pro vítězství vzdá všeho, včetně své humanoidní podoby, a stane se démonem, vládkyní světa ovládnutého nacisty. Pro vlastní ctižádost a touhu po moci zabije von Gallwitze, jakmile vyplní své poslání, a tím se připraví o vše. Proto

touží po krvi a přivlastňuje si prožitky všech mileneckých párů světa, protože o jediného muže, který mohl zcela naplnit její touhy, navždy přišla.

Magie je ve Valhale zastoupena velmi silně, nejdůležitější pozici má ovšem Dvojné kouzlo. Sestává se ze dvou kouzelných mečů a jejich záměny, zároveň je úzce propojeno s časem a prostorem, který v celé trilogii hraje klíčovou roli. Jelikož každá strana sleduje jiné cíle, dochází cestami v čase k vytváření dvojníků obou mečů, ale i jejich nositelů. Motiv dvojnictví a zrcadlení je zde velmi silný. Kromě záměny mečů a jejich kopií, dochází i k setkávání přítomných a budoucích já jednotlivých postav. Zrcadlovým obrazem von Gallwitze je v posledním díle nový Dveřník, Franz von Karst, který se stejně jako on stane cílem Reginleifových intrik.

Zatímco první díl se nese v duchu téměř parodické fantasy – obscenní Bombur, zrádce Dvalin, sexem posedlá Reginleif, všechny fantaskní bytosti jsou nějak deformované, hloupé, moci chtivé apod., zejména v kontrastu s křehkou krásou a ušlechtilostí letadel, které proti nestvůrám stojí, **Další den Valhaly** toto naprosto mění. Z fantasy se stává political fiction z alternativního světa, ve kterém do bitvy o Stalingrad vystupují z Valhaly tisíce původně mrtvých nacistických vojáků, v oceánu se objevují jejich potopené flotily a spolu s nimi přicházejí i draci, magie a krvelačná Reginleif. V tomto díle již nesledujeme jediného hrdinu, z uceleného příběhu se stává kronika mnoha osudů.

Jednou z nejdůležitějších postav je Norbert Wiener, člen skupiny vědců, která se spolu se zbytkem amerického námořnictva uchýlila do Antarktidy, kouzelného kontinentu, ke kterému se Reginleifiny síly nemohou dostat. Na jejich bedrech leží záchrana světa a prolomení Dvojného kouzla. Ovšem tito stárnoucí muži se musejí vyrovnat s něčím víc – s odvratem od vědy (v našem světě jsou to zakladatelé kybernetiky) a s ní i od všeho, čemu dosud věřili, směrem k nepochopitelné magii, v jejíž existenci nikdy nevěřili a věřit nechtějí. Sestavení Kabaly – magického stroje, s jehož pomocí chtějí převrátit Dvojné kouzlo – je jejich životním posláním.

„Proto je v naší skupině tolik sdělovacích inženýrů a matematiků s tímto zaměřením, v tom je smysl Rooseveltova, nebo vlastně Fulcanelliho plánu. Bude to od nás vyžadovat jednu těžkou věc. Jak už jsem řekl, tento svět je jinak šifrován a abychom mu porozuměli, musíme jako alchymisté změnit sami sebe, své myšlení. Z vědců se musíme stát mágy.“¹⁵⁴

¹⁵⁴ NOVOTNÝ, František: *Další den Valhaly: Dopoledne*. Triton : Praha, 2002. s. 101

Musí ovšem čelit nejen vědcům v sobě, které je třeba překonat, ale postupem let i rozrůstající se americké společnosti, která v bezpečí posvátného kontinentu uprostřed sféry japonského vlivu již necítí potřebu bojovat a nebezpečné experimenty s Kabalou považuje za zbytečné. Nicméně po více než padesáti letech (čas v Antarktidě běží pětkrát pomaleji než jinde), ve chvíli, kdy se vědcům podařilo Kbalu sestavit a konečně začínají zjišťovat, jak se navrátit do své reality, Norbert Wiener zjišťuje, že s něčím nepočítali. Je to cyklický čas Valhaly, který se stal i jejich časem. Dlouhý den Valhaly je u konce a zatímco Wiener se v jedné chvíli stal symbolem člověka, který dokázal překonat sám sebe a stále bojovat, zatímco jiní z pohodlně a spokojili se s osudem, ve druhé chvíli je znovu jen racionálním vědcem, kterého Roosevelt povolal, aby v případě potřeby zachránil Američany. Píše se opět rok 1942 a začíná nový den Valhaly.

Další z významných postav je Gunnar, mladý muž, který se do Valhaly dostává jako jeden z posledních v roce 1964 (ve Valhale čas plyne jinak, Gunnar přichází z roku, kdy nacisté již vládou světu, aby se na zpět vrátil v roce 1942 – prakticky tak na světě existují dvě jeho já) a jeho cílem je zabránit Dveřníkovi v otevření cesty. Reginleif jej však oklame a Gunnar se vrací na svět spolu s výpravou přeživších bohů, kteří se touží pomstít za smrt svých otců Odina a Thora. Je také wtulmanem (zranění, na která zemřel, zacelilo Odinovo kopí) a přestože je nepřitelem Německa, zůstává na své cestě osamělý. Nikdo z lidí ho nepřijme – překonal smrt pomocí magie, což je nemyslitelné a děsivé – aniž by kdokoli přemýšlel o faktu, že si Gunnar tento osud nevybral a že se sám o sobě nijak nezměnil. Zatímco v prvním románu lidství wtulmany spojuje, v tomto jim není přiznáno. Wtulmani mají být hrozní démoni, kteří porušili tabu smrti a vrátili se nazpět, v postavě Gunnara je však dokázáno, že i oni mohou myslet, cítit a milovat, tudíž to nejsou wtulmani sami, co lidi děsí, nýbrž představa zážitku smrti, který si nosí s sebou.

Alternativní historie tohoto světa je zrcadlovým obrazem toho našeho. Realita, tak jak ji známe, se stále snaží prosadit i ve změněných podmínkách. Stejně jako v našem světě se i zde stává americkým prezidentem J. F. Kennedy, má poměr s Marilyn Monroe a je na něho spáchán atentát (zde si ho objednala jeho žena Jarkie), Václav Havel vlastní loďařství (Češi, kteří si to mohli zaplatit, byli za pomoci Jana Antonína Bati přesídlení do Patagonie a vytvořili tam kolonii Novou Moravii), ale zdají se mu sny o tom, že je českým prezidentem, podobné sny má i George Bush. Skrze ně si starý svět hledá cestu

zpět, protože jeho možnost stále existuje vedle nové reality. Jediná možnost, jak do něho opět vstoupit, je najít nového Dveřníka, jehož poslání však není úplně jasné.

Konečný den Valhaly tvoří zrcadlo předcházejícímu dílu. Nový den Valhaly začíná opět od začátku, tentokrát však stejné události, doplněné o mnoho detailů, sledujeme z pohledu nového Dveřníka, Franze von Karsta. Z předchozího kronikového záznamu se stává komorní příběh osamělého muže, který za každou cenu touží jednat sám za sebe a nenechat se zmanipulovat mocnostmi, jako se to stalo von Gallvitzovi. Nicméně i von Karst je vyvolen – do Valhaly se dostával již jako dítě prostřednictvím starého tanku, jediný člověk, jaký tam pronikl, aniž by zemřel – celý život je tak na své poslání připravován. Nyní se stává všemi pronásledovanou klíčovou osobou. Kromě nacistů a Reginleif po něm pátrají i Američané a Gunnar. Je to právě wtulman, který ho jako první nalezne, čímž se von Karstovo poslání stvrdí – opět je tu motiv zrcadla, Gunnar osudově směřuje ke Dveřníkovi, ale dlouhou dobu není jasné, zda jím není on sám; navíc se oba dělí o jednu ženu, personifikovanou Budoucnost – Gunnar ji miluje, ale von Karstovi je souzena.

Ačkoli znovu sledujeme stejné události, tentokrát se však velká část příběhu odehrává v Evropě. Zatímco v Americe mají velký vliv Japonci (kteří tajně spolupracují jak s Američany, tak s Čechy, a vytvářejí alianci schopnou odolat předpokládanému útoku Německa) a situace pod jejich nadvládou není zdánlivě tak těžká, Evropa leží ve stínu wtulmanů, démonů a především Reginleif. Z polit-fiction se stává opět fantasy se silnými prvky hororu.

Podstata nacismu je založena na konspirační teorii o vzniku tajné skupiny, která za pomoc při ovládnutí světa slíbila Súrtovi milión obětí. Pro potřeby obětí byly rozdmýchány obě války, Hitler sám do úzkého kruhu mocných nepatřil, byl pouze nastrčenou postavičkou, která byla odstraněna, jakmile splnila svůj úkol. Nacismus je zde prezentován jako okultní ideologie, která temným bohům předkládá krvavé oběti, a jejíž magie je úzce propojena se zvráceným sexem, krví a bolestí. Německé říši vládnou bezcitní, šílení vládci – Himmler a Heydrich, spolu s nekromanty a především Reginleif. V jejich chrámech jsou jí obětováváni lidé, žádná z těchto obětí jí však nedokáže ukojit (to mohl jen von Gallwitz), a toto zoufalství jen prohlubuje její touhu po krvi.

Franz von Karst se ze všech sil snaží bojovat, jak proti nacistům, tak proti svému předurčení stát se nositelem magického meče. Přestože si za každou cenu snaží udržet

vlastní vůli a nestát se pouhým zvířetem, které štvou mocní před sebou, sledující své vlastní cíle, i on sám nakonec pochopí, že je jen loutkou v rukách bohů. Jakkoli často chybuje, nikdy nepřestává věřit v sebe samého a možnost správné cesty. Nakonec je to však Gunnar, symbol outsidera, člověka zdánlivě obyčejného, bez osudového úkolu, který se snaží vyrovnat s nepřízní osudu, kdo přijde na klíč ke zlomení kouzla.

„Jak to říkal Gunnar?

Tady... tady... musíš tady...

Jak to, že to všichni přehlédli? Jak to, že ani Wiener a ostatní členové Sanhedrinu nepochopili, že nacisté udělali ze země podsvětí, a proto není třeba nikam sestupovat?

Zaklonil se, zvedl meč a vši silou ťal proti kalnému nebi Midgardu...“¹⁵⁵

Cyklus Valhala je mnohvrstevnatým komplexním dílem, z něhož zde představuji pouze ty nejdůležitější linie. Ve složitém příběhu plném intrik, artefaktů, zrcadel, dvojníků a zacykleného času, který zdánlivě nelze rozetnout, jsou ovšem nejdůležitější lidé samotní. Ať už je to Gunnar, který přišel o život, lidství a neovladatelně táhnut ke Dveřníkovi i o dívku, kterou miloval; Arnim von Gallwitz, který selhal poté, co se v nestvůrném bezčasi Valhaly stále dokola setkával se svými Stíny (letci, které Surt proměnil ve své stvůry); Weiner, jenž se nikdy nevzdal a nakonec dokázal postavit magii vědě naroveň; Franz von Karst, zdánlivě marně bojující proti osudu i bohům, nebo postavy, na jejichž zmínění nezbyl prostor, jako námořní pilot Crommelin, který z rozbouřeného moře zachrání Svatováclavskou korunu, jež je nezbytná pro spuštění Kabaly, a nechá tam zahynout milovanou ženu. Všichni jsou projekcí pistolníků,¹⁵⁶ kteří přetrvali do naší doby. Osamělí a zdánlivě jediní svého druhu vytrvale kráčí směrem, který jim přijde správný. Často chybují, ztrácejí smysl vlastní existence, přesto vytrvají, protože si plně uvědomují, že někde stále existuje svět, který jim patří, který si zaslouží zachránit bez ohledu na osobní oběti. Ačkoli zde velkou roli hraje osud a předurčení,

¹⁵⁵ NOVOTNÝ, František: *Konečný den Valhaly: Mezi světy*. Triton : Praha, 2007. s. 516

¹⁵⁶ Především závěrečný díl zřetelně odkazuje k sedmidílné sérii *The Dark Tower* (1982 – 2004, Temná věž, 1999 – 2006) krále hororu **Stephena Kinga**, jejíž hlavní hrdina, Roland, prochází alternativními světy, aby jako poslední pistolník zachránil centrální svět před zkázou. Kromě systému alternativních světů se zde objevuje též zacyklení času. Ústředním symbolem dobra a naděje je pak damascéská růže – kterou ve Valhale opatruje Athanasius Pernath, což je odkaz k Meyrinkovi. Mimoto je klíčovým literárním dílem užitým v trilogii Valhala samozřejmě *Edda*, dále román *The Man in the High Castle* **Phillipa K. Dicka**, který s Valhalou kromě námětu spojuje i důležitý artefakt – I-ťing, věštecká Kniha proměn.

v závěru se vše jeví jako volba, neexistuje nic předem daného (proto se v našem světě personifikovaná Budoucnost jeví jako hlas bez těla).

Valhala je mixem odkazů k literárním dílům a skutečným osobám, zároveň i složitou historickou paralelou s nekonečným množstvím zdánlivě neslučitelných motivů. Mísí se zde fantasy, SF, alternativní historie, polit-fiction i horor stejně lehce jako se v jazykové rovině setkáváme na jedné straně s dlouhými barvitými souvětími, ale i s archaismy, termíny, dokonce i s obdobou homérského verše.

Závěrečná kapitola navíc vytváří z celého textu metatext. Dlouhý den Valhaly byl román, který v opisech koloval světem, aby si lidé uvědomili, že nacisté skutečně spolupracují s démony. Jeho autorem byl Franz von Karst. V závěru se ovšem pod tento román podepisuje vlastním jménem – František Novotný (von Karst byl českým dítětem adoptovaným německou rodinou). Autor se tak ztotožňuje se svým hrdinou, který v rámci jeho (tedy svého) vyprávění píše román o svých osudech, jenž se čtenáři dostává do rukou. Svého druhu se tak i sama kniha stává Dvojným kouzlem v rámci zacykleného času, i ona existuje ve dvou realitách zároveň.

Závěr

Fantasy literatura prošla za ta téměř dvě desetiletí, kdy ji v českém prostředí známe, rychlým a bouřlivým vývojem. Těch několik povídek a románů, které se pokoušely prorazit krátce po revoluci uprostřed záplavy SF s pevnou čtenářskou základnou, brzy nahradila doslova lavina překladové i původní české fantasy. Za jejím nebývalým úspěchem jistě stojí mnoho fenoménů současnosti, ať už to jsou počítačové hry, hry na hrdiny nebo filmová zpracování kultovních knih. Nicméně i sama fantasy literatura se pomalu dostává ze škatulky triviální literatury, která z pohádek pro děti vytváří naivní příběhy pro dospělé plné mečů, svalnatých bojovníků a poloobnažených krásků.

Klasická fantasy Howardova i Tolkienova typu stále existuje, pořád je čtena a nejspíš tomu nikdy nebude jinak. Nicméně vedle těchto přesně rozvržených příběhů, se zejména v moderních typech fantasy objevují požadavky originality a opuštění starých schémat. Jediným hájenstvím fantasy již nemusí být smyšlený svět situovaný do jakéhosi pseudostředověku, ale i urbanizované, chladné prostředí města; všední přítomnost; tajemná historie skutečných míst, událostí a národů i historie toho, co se nestalo, ale stát se mohlo. Stejně tak se vedle monumentálních epických ság s vševědoucím vypravěčem objevují i kratší útvary v ich-formě, která čtenáři dovoluje proniknout k hrdinovi, ztotožnit se s ním a převzít všechny jeho úvahy a činy za své, aniž by k tomu potřeboval slovníček, vysvětlivky a soustavu map. Hlavní hrdina už nemusí být ušlechtilým, dokonale dobrým principem, ale stále častěji se objevují „antihrdinové“, kteří stejně jako obyčejní lidé bojují se stínem v sobě samém, chybují a často se netouží obětovat pro dobro kolektivu – vytváří tak mnohem plastičtější a zajímavější postavy. Fantasy upouští od své černobílé schematičnosti, nechává čtenáře domýšlet, zkoumat a zapojovat fantazii, nesnaží se přesně definovat kladné a záporné hrdiny, ale upozorňuje, že existují úhly pohledu, v nichž každá strana může mít svou pravdu. Nechává čtenáři svobodnou volbu, jak na fiktivní svět chce nahlížet, nenutí mu žádná morální moudra.

Fantasy už nechce být jen odpočinkovým čtivem. Současná fantasy nemusí mluvit jen o střetu Dobra a Zla, ačkoli ten vždy bude stát v jejím popředí, ale může zároveň i reflektovat závažná témata, protože k tomu disponuje řadou prostředků. Vždyť aplikace

soudobého problému do fikčního světa ho aktualizuje, navíc nabízí nepřeborné množství možností jeho ztvárnění.

Většinová fantasy vždy zůstane zábavným čtením s důrazem na akční sekvence, humor a dialogy, u něhož je požadavek originality až na druhém místě za komerčním úspěchem. Stejně jako SF bude vždy pracovat s cestami do vesmíru a setkáváním s mimozemskými civilizacemi, tak se z fantasy nikdy nepodaří vymýtit ploché typy Tolkienova ušlechtilého elfa ani Howardova svalnatého válečníka. Nicméně se zde objevují i brilantní vypravěči, kteří dokazují, že stará schémata lze uchopit novým způsobem, protože fantasy nemusí být neustále o tom samém, ale může být stejně bezbřehou jako lidská imaginace. V nevědomí všichni nosíme zděděné možnosti představ, archetypy, nicméně záleží jen na autorovi, jak tuto možnost ztvární. Fantasy je literaturou zázraku a údivu, naštěstí je mnoho autorů, kteří i v tomto zdánlivě vyčerpaném fantastickém žánru dokáží najít něco nového, slavný „sense of wonder“. Vždyť jediným skutečným požadavkem na fantasy je pouze vnitřní logika příběhu a možnost jeho pochopení čtenářem (stejně jako si naprostá většina SF čtenářů nedokáže představit pětirozměrný prostor, tak i hrdiny fantasy jsou postavy humanoidních tvarů se způsobem myšlení velmi blízkým tomu našemu), možnosti jeho ztvárnění se nemusejí řídit žádným kánonem. Vždyť fantasy je ve své podstatě fantazií a jako taková je nevyčerpatelná.

V české fantasy literatuře zatím nemáme žádného Čapka, Součka nebo Veise, stejně jako se u nás ještě neobjevil žádný Tolkien, Le Guinová, Miéville nebo Gaiman. Přesto, jak je patrné z provedené analýzy, i v české fantasy mohou vzniknout nadmíru zábavná, ale zároveň i detailně propracovaná díla, která jsou srovnatelná se zahraniční produkcí (což je případ Valhaly a pravděpodobně i Stínu modrého býka). Stejně jako ve světové literatuře se i u nás mohou vysledovat dvě základní tendence fantasy literatury posledních let: sblížování se s ostatními žánry fantastiky a zároveň i narušování hranic mezi fantastikou a mainstreamem. Navíc se část produkce odvrací od kulturně cizích mýtů a čerpá z domácí tradice a historie našeho území, což je neklamným znakem toho, že si fantasy začíná utvářet v naší kultuře svébytné místo, na jehož odkaz bude moci navazovat další autorská generace, jako česká SF navazuje na Čapka nebo Součka.

Seznam použité literatury

Prameny:

- KULHÁNEK, Jiří: *Noční klub – díl první*. Praha : Klub Julese Vernea, 2002. 408 s.
- KULHÁNEK, Jiří: *Noční klub – díl druhý*. Praha : Klub Julese Vernea, 2005. 377 s.
- MEDEK, Leonard, VRBENSKÁ, Františka: *Stín modrého býka*. Praha : Straky na vrbě, 2005. 448 s.
- NOVOTNÝ, František: *Dlouhý den Valhaly: Meče a prsten*. Praha : Triton, 2007. 306 s.
- NOVOTNÝ, František: *Dlouhý den Valhaly: Vetiřelci*. Praha : Triton, 2007. 280 s.
- NOVOTNÝ, František: *Další den Valhaly: Dopoledne*. Praha : Triton, 2002. 392 s.
- NOVOTNÝ, František: *Další den Valhaly: Odpoledne*. Praha : Triton, 2003. 376 s.
- NOVOTNÝ, František: *Konečný den Valhaly: Chlapec s mečem*. Praha : Triton, 2007. 352 s.
- NOVOTNÝ, František: *Konečný den Valhaly: Mezi světy*. Praha : Triton, 2007. 544 s.
- PROCHÁZKA, Jiří W.: *Ken Wood: Meč krále D'Sala*. Praha : Triton, 2008. 376 s.
- REČKOVÁ, Jana: *24 a ½ hodiny denně*. Praha : Klub Julese Vernea, 2004. 266 s.
- RENČÍN, Pavel: *Zlatý kříž*. Praha : Argo, 2008. 260 s.

Literatura:

- ADAMOVIČ, Ivan: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha : R3, 1995. 349 s.
- JUNG, Carl Gustav: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka : Brno. 1999, 437 s.
- KOSATÍK, Pavel. *Menší knížka o německých spisovatelích z Čech a Moravy*. Praha : Nakladatelství Franze Kafky, 2002. 272 s.
- LANGER, Aleš: *Průvodce paralelními světy: nástin vývoje české sci-fi 1976 – 1993*. Praha : Triton, 2006. 275 s.
- MACEK, Jakub: *Fandom a text: fandom – subkultura textu: profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha : Triton, 2006. 148 s.
- NEFF, Ondřej: *Tři eseje o české sci-fi*. Praha : Československý spisovatel, 1985. 96 s.
- NEFF, Ondřej: *Něco je jinak: komentáře k české literární fantastice*. Praha : Albatros, 1981. 373 s.

OLŠA, Jaroslav, NEFF, Ondřej: *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha : AFSF, 1995. 555 s.

FANTASY: Encyklopedie fantastických světů. Editor PRINGLE, David. Praha : Albatros, 2003. 272 s.

ADAMOVIČ, Ivan: Léčba krajiny fantasy aneb Clutův pokus o novou teorii žánru. *Ikarie*. 1999, č. 7, s. 47 – 48

ADAMOVIČ, Ivan: Terminologie fantastické literatury. *Ikarie*. 1996, č. 2, s. 46 - 47

ADAMOVIČ, Ivan: Sešity ze záhrobí: Návrat literárního škváru - návrat NICKA CARTERA. *Reflex*. 2009, č. 20, s. 52 – 54

BIMKA, David: Letem světem Tolkienem: rozhovor s F. Vrbenskou a J. Kopečkovou. *Pevnost*. 2005, č. 1, s. 10 - 11

FAJKUS, Martin: Conan v literatuře: Barbar, který dobyl svět. *Pevnost*. 2008, č. 10. s. 8 - 11

KERATOVÁ, Mirka: Fiction on Pulp fiction. *Vlna*. 2008, č. 13, s. 10

KUDLÁČ, Antonín K. K.: Alternativní dějiny ve fantastice aneb Historie toho, co se nestalo. *Pevnost*, 2007, č. 11, s. 14 – 15.

KUGLEROVÁ, Ivana: Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999 [cit. 2009-07-12].

KYŠA, Leoš: Kulhánkovi učedníci. *Pevnost*, 2009, č. 4, s. 6 - 7

LINC, Míla. Co přiváží Černá sanitka? *Pevnost*. 2009, č. 5, s. 12 – 13

LINC, Míla: Česká a slovenská historická fantasy. *Pevnost*. 2009, č. 7, s. 12 - 13

MEDEK, Leonard. Předmluva. In JIREŠ, Ondřej, KUDLÁČ, Antonín K. K. *Pod kočičími hlavami*. Praha : Triton, 2007. s. 7 – 11

NEFF, Ondřej: Sci-fi a Karel Čapek. *Neviditelný pes* [online]. 2008 [cit. 2009-07-24].

POPIOLEK, Jiří: Imperium Bohemorum. *Pevnost*. 2008, č. 1, s. 20

POPIOLEK, Jiří: „K hlavnímu příběhu Valhaly se už vracet nechci,“ říká autor této monumentální fantasy, František Novotný. *Pevnost*. 2008, č. 5, s. 10 – 11

POPIOLEK, Jiří: Trilogie Valhala. *Pevnost*. 2008, č. 5, s. 6 - 9

RAMPAS, Zdeněk: Jedenáct let československého fandomu. *Ikarie*. 1990, č. 1, s. 1 - 63

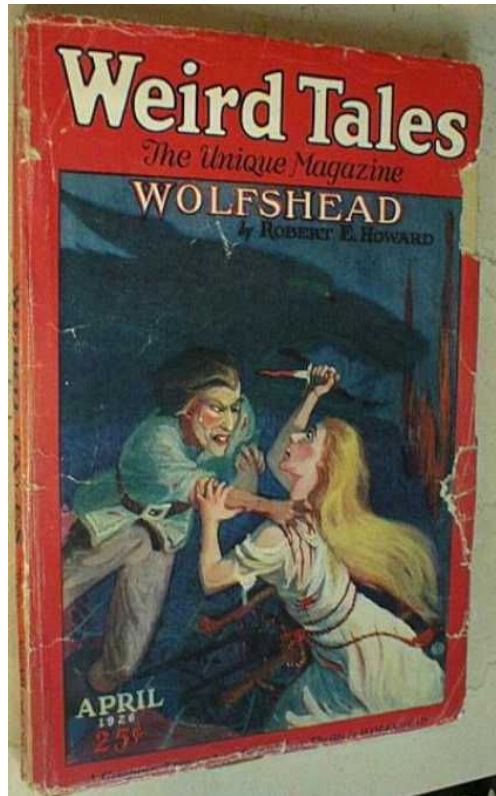
RAMPAS, Zdeněk, VANĚK Jr., Jan: Historie fandomu v datech – 70. léta. *Interkom* [online]. 2009 [cit. 2009-07-12].

REICHARD, Pavel: Inspirace J. R. R. Tolkiena při psaní Pána prstenů. *Pevnost*. 2003, č. 3, s. 74

- SAPKOWSKI, Andrzej: V Šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy. *Ikarie*. 1994, č. 6, s. 43 - 51
- STIESSOVÁ, Helena: Drsná škola v české literatuře. *LitENky* [online]. 2006/2007 [cit. 2009-07-24].
- STRUČOVSKÝ, Martin: Rozhovor s Jiřím W. Procházkou. *Neviditelný pes* [online]. 2007 [cit. 2009-06-21].
- ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 1. díl. *Pevnost*. 2005, č. 7, s. 20 – 23
- ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 2. díl. *Pevnost*. 2005, č. 9, s. 20 – 23
- ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 3. díl. *Pevnost*. 2005, č. 11, s. 18 – 21
- ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 4. díl. *Pevnost*. 2006, č. 3, s. 14 – 15, 58 – 59
- ŠUST, Martin: Magické klenoty žánru fantasy 5. díl. *Pevnost*. 2006, č. 11, s. 58 – 61
- ŠUST, Martin: Město, jemuž lidská fantazie vdechla duši. *Pevnost*. 2005, č. 6, s. 22 - 23
- VRBENSKÁ, Františka: S laserem na kouzelný zámek. *Pevnost*. 2003, č. 5, s. 75 – 76
- VRBENSKÁ, Františka: Cesta zpátky a zase k nám. *Pevnost*. 2003, č. 3, s. 76 - 77
- VRBENSKÁ, Františka, KOPEČKOVÁ, Jana: Čarovný svět pana profesora. *Pevnost*. 2005, č. 1, s. 8 – 9

Seznam příloh

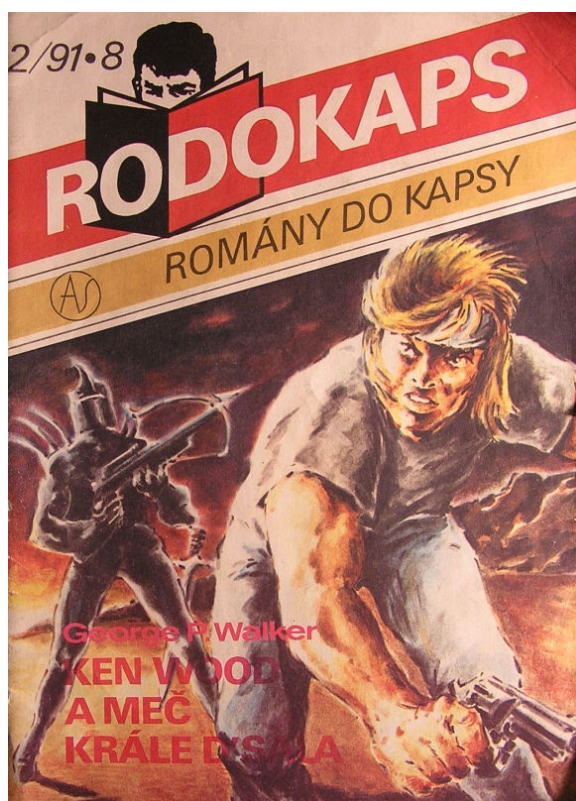
- Příloha č. 1: americký pulpový magazín *Weird Tales*
- Příloha č. 2: americký pulpový magazín *Unknown*
- Příloha č. 3: první vydání románu Ken Wood a *Meč krále D'Sala* v *Rodokapsu*, autorem obálky je Jan Štěpánek
- Příloha č. 4: reedice románu Ken Wood a *Meč krále D'Sala*, autorem obálky je Jan Patrik Krásný
- Příloha č. 5: obálka prvního dílu *Nočního klubu* od amerického žánrového výtvarníka Luise Roya
- Příloha č. 6: obálka druhého dílu *Nočního klubu* od Luise Roya
- Příloha č. 7: obálka románu *Zlatý kříž* od Jiřího Husáka
- Příloha č. 8: román *24 a ½ hodiny denně*, autorem obálky je Jan Patrik Krásný
- Příloha č. 9: román *Stín modrého býka*, autorkou obálky je Jana Šouflová
- Příloha č. 10: první souborné vydání *Dlouhého dne Valhaly* s obálkou Marty Pilcerové
- Příloha č. 11: obálky nového vydání *Dlouhého dne Valhaly* od Milana Fibingera
- Příloha č. 12: obálky *Dalšího dne Valhaly* od Milana Fibingera
- Příloha č. 13: obálky *Konečného dne Valhaly* od Milana Fibingera



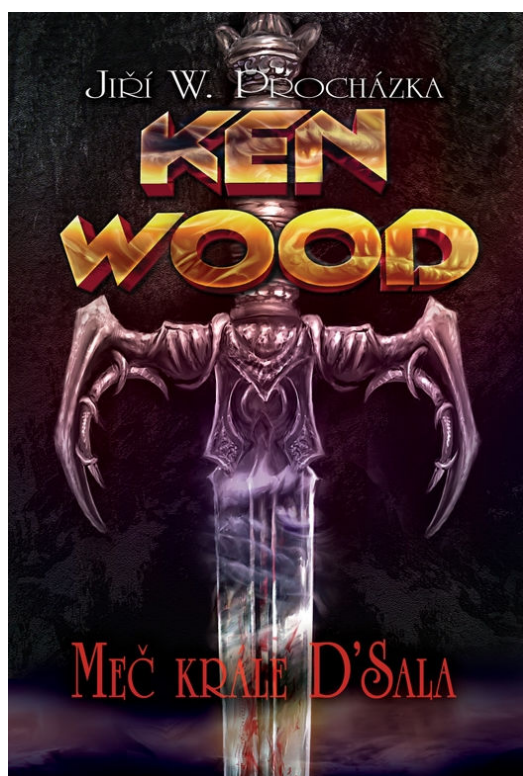
č. 1



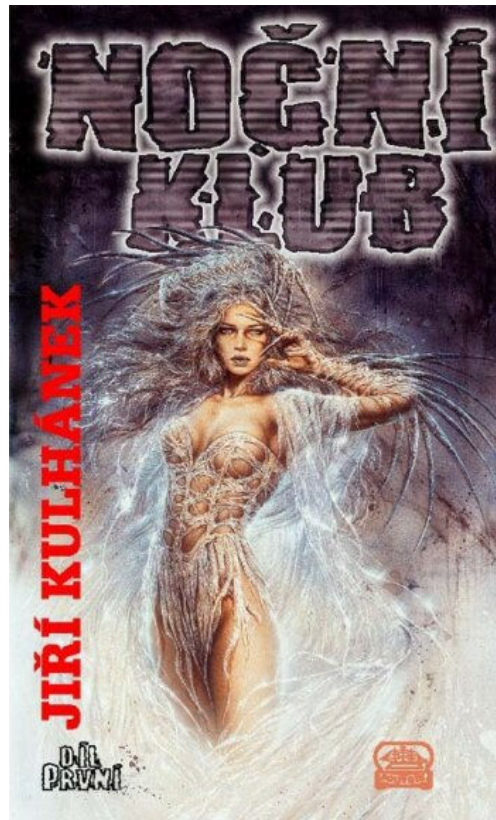
č. 2



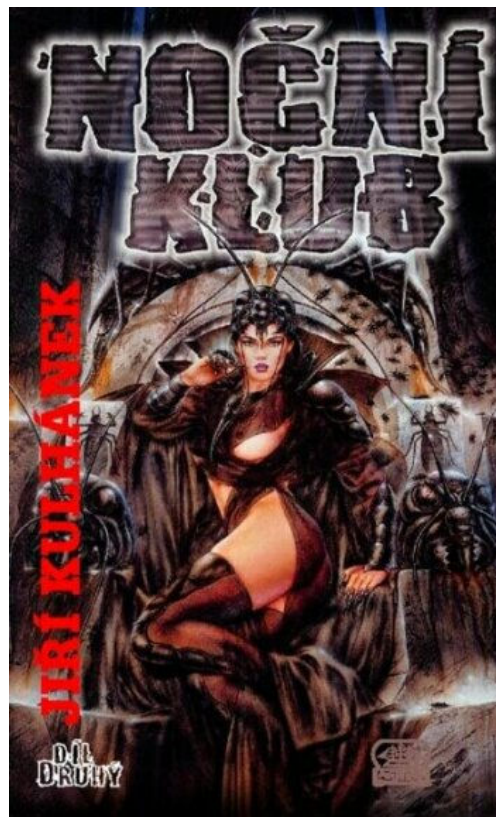
č. 3



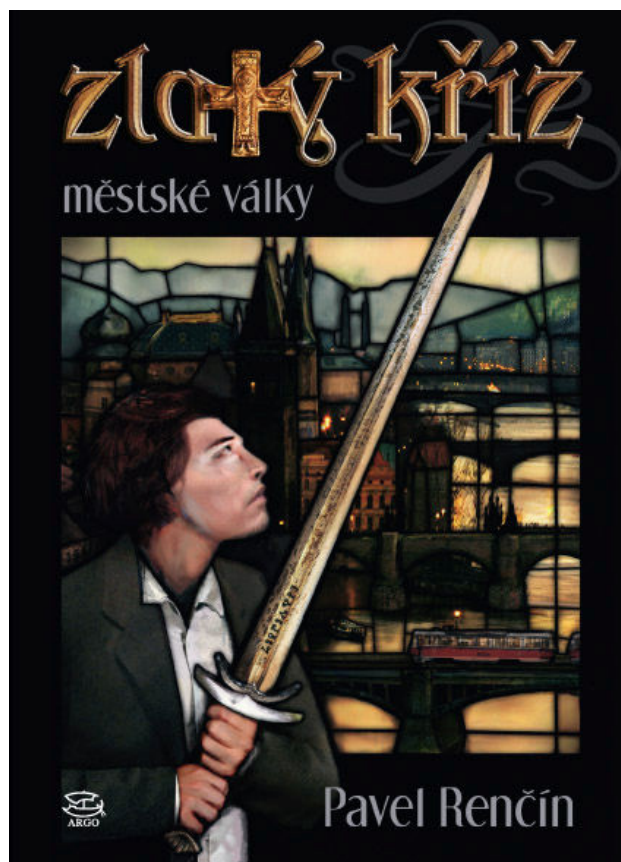
č. 4



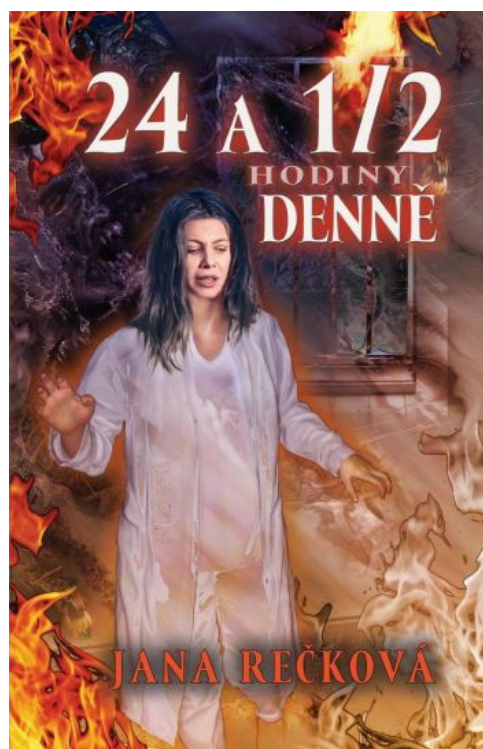
č. 5



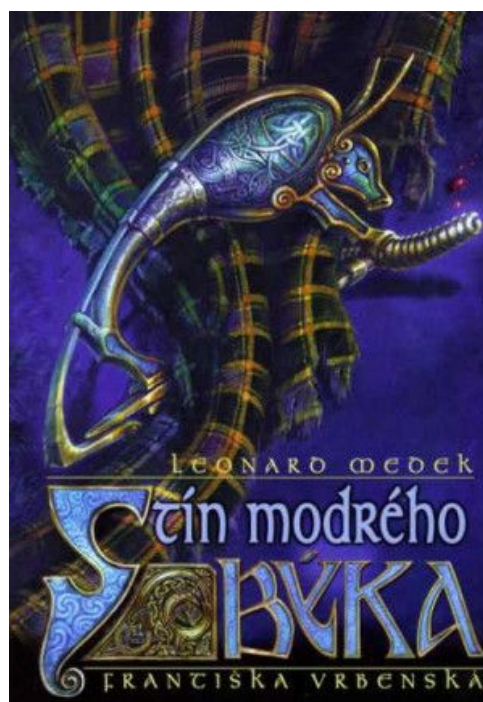
č. 6



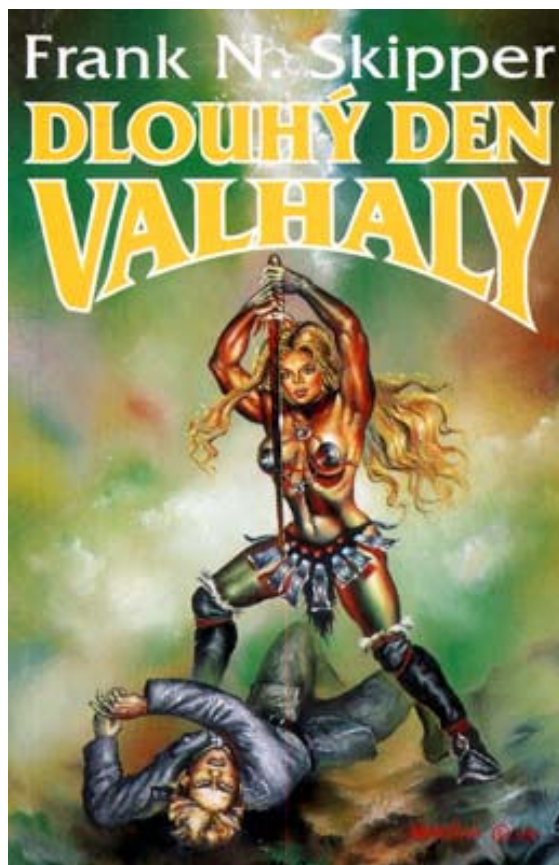
č. 7



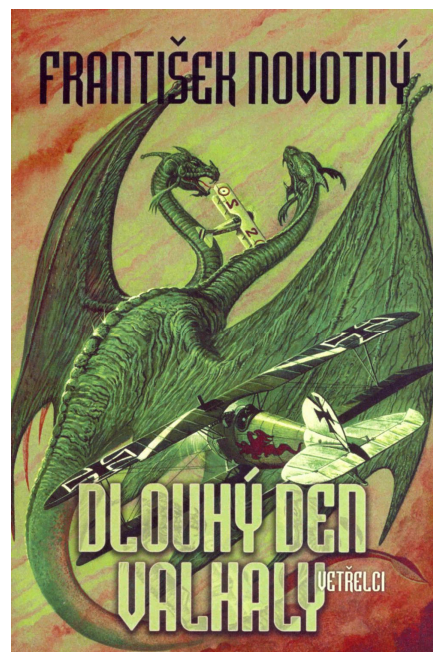
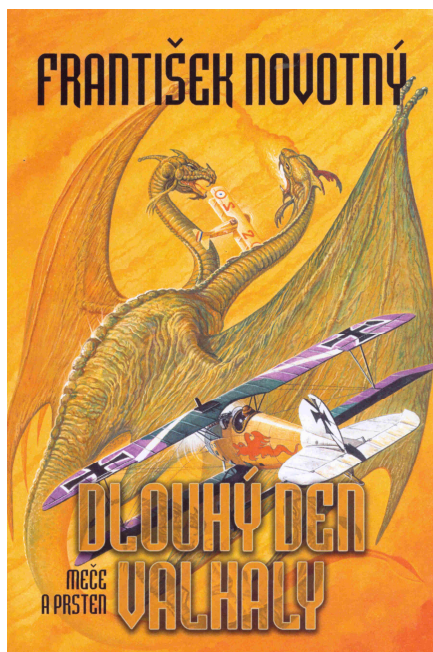
č. 8



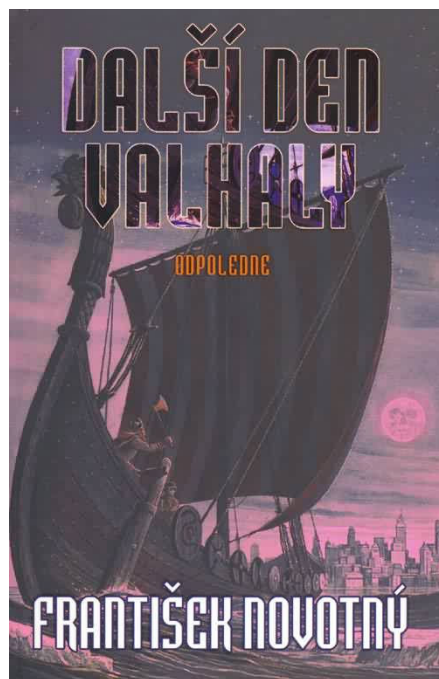
č. 9



č. 10



č. 11



č. 12



č. 13