

Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta

Doktorský studijní program

Specializace v pedagogice - Výtvarná výchova

(teorie výtvarné pedagogiky a výtvarné tvorby)

Dizertační práce

Fantazy umění – vliv žánru fantazy na výtvarný projev a seberealizaci žáků II. a III. stupně

MgA. Mgr. Kristýna Boháčová

Vedoucí práce: Mgr. Petra Šobáňová, Ph.D.

Olomouc 2016

Dizertační práce byla vypracována v kombinované formě doktorského studijního programu
Specializace v pedagogice – Výtvarná výchova (teorie výtvarné pedagogiky a výtvarné tvorby)
realizovaného na Pedagogické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem dizertační práci vytvořila samostatně, s využitím citovaných pramenů, dalších informací a zdrojů v souladu se zákonem.

Dále prohlašuji, že tato práce je mým duševním vlastnictvím.

V Olomouci, 29. 2. 2016

Poděkování

Zvláštní poděkování patří mé školitelce, Mgr. Petře Šobáňové, Ph.D. za trpělivý a profesionální dohled a pomoc během studia i formování dizertační práce.

Obsah

Abstrakt/Abstract	9
1. Úvod	10
Teoretická část	11
2. Teoretická východiska	11
2.1 Pojem fantazy	11
2.2 Co je fantazy?	13
2.3 Vývoj, subjektivizace a proces medializace fantazy	20
2.3.1 Fantazy v literatuře a výtvarné tvorbě	22
3. Cíle dizertační práce	27
4. Klíčová slova	27
5. Studium fantazy	28
5.1 Širší společensko-kulturní kontext pro studium fantazy	28
5.1.1 Společensko-kulturní přínos a rizika fantazy	32
5.1.2 Vzdělávací předpoklady fenoménu fantazy	34
5.2 Prameny a informační zdroje	38
5.2.1 Aktuální stav výzkumu fantazy u nás	42
5.3 Symbol a jeho interpretace ve fantazy	47
5.3.1 Mysticismus, magie, mystifikace a náboženství	50
5.3.2 Dobro a zlo	52
5.4 Rozdělení fantazy	53
5.5 Aspekt hrdinství ve výchově a v žánru fantazy	56
5.5.1 Role hrdinů a nestvůr	58
5.6 Rasy a tvorové ve fantazy	66
5.6.1 Nadpřirozené bytosti a strašidla	72
5.6.2 Zvířata	83
6. Kontexty fantazy mimo literaturu a výtvarné umění	86
6.1 Komunity fanoušků	86

6.2	Cony	91
6.3	Hry	91
6.4	Film	92
6.5	Hudba	93
6.6	Počítačové hry	94
7.	Fantazy v umělecko-historických souvislostech	104
7.1	Inspirační zdroje fantazy v dějinách umění	104
7.1.1	Pravěk a počátky umělecké tvorby	108
7.1.2	Starověké kultury	108
7.1.3	Středověk	109
7.1.4	Novověk	111
7.1.5	Role umění 18. a 19. století ve fantazy	112
7.2	Vliv Východního umění a kultury na vývoj fantazy	119
7.2.1	Manga – vliv, inspirace a vývoj	121
7.2.2	Současné podoby mangy	124
7.2.3	Česká manga	127
7.2.4	Anime	127
7.2.5	Hraný film a hudba	130
7.3	Fantazy ve tvorbě současných autorů	131
7.3.1	Zahraniční autoři	133
7.3.2	Čeští autoři	135
8.	Vývoj fantazy a jeho využití v edukaci	140
8.1	Hra rolí a larp	141
8.1.1	Fantazy a larp v současné zahraniční pedagogice	144
8.1.2	Larp u nás	145
8.1.3	Vzdělávací funkce larpu	146
8.2	Význam a cíle zkoumání fantazy z hlediska edukace	148
8.2.1	Postoj odborné veřejnosti k fantazy	149

8.2.2	Fantazy, výtvarná tvorba a komunikační technologie	151
8.2.3	Postoj a možnosti pedagogiky a pedagogů k využití fantazy počátkem nového tisíciletí	152
9.	Diskuze o fantazy	153
9.1	Kritika fantazy	153
9.2	Vizuální podoba fantazy	154
9.3	Funkce vs. realita a předsudky vůči fantazy	154
9.4	Kvantita fantazy produktů	
10.	Ukotvení východisek teoretické části ve výzkumu	157
	Empirická část	158
11.	Design pedagogického výzkumu	158
11.1	Cíle výzkumu	158
11.2	Výzkumný záměr	159
11.3	Výzkumné otázky	160
11.3.1	Obecné a specifické výzkumné otázky	160
11.4	Výzkumná strategie a metodologie	162
11.4.1	Výzkumný vzorek	163
11.4.2	Metody shromažďování dat	164
11.4.3	Metody vyhodnocení dat	167
11.4.4	Etické aspekty a rizika zvoleného přístupu	168
12.	Realizace výzkumu a výsledky	169
12.1	Analýza výsledků výzkumu a dotazníkového šetření	169
12.2	Diskuze	179
12.3.	Závěr a shrnutí výsledků výzkumu	178
13.	Závěr	181
	Seznam použité literatury a dalších zdrojů	182
	Anotace	190

Volné přílohy:

Příloha Ib –Lady of Shalott

Příloha II - Obrazová příloha

Příloha IIb – Obrazová příloha II – virtuální galerie

Příloha III - Výsledky dotazníkového šetření

Abstrakt

Žánry jako fantasy, sci-fi nebo horor patří k populární kultuře, v současné době spojované především s masovými médii. Na jednu stranu můžeme vůči nim zaujmout negativní postoj s otevřeným odporem na základě určitých zkušeností a hluboko zakořeněných předsudků. Na stranu druhou si můžeme užívat prostoduché lacinosti a jednoduchosti v doprovodu líbivé estetiky. V běžném životě můžeme oba tyto přístupy označit jako extrémní nebo osobité. V edukaci jsou ale jejich jakékoliv krajní varianty nepřijatelné. Nepochopení a odstup od fantastiky je na místě pokud jde o naše osobní preference, ale z profesního hlediska není možné potlačovat a bagatelizovat tyto tendence v žákovské tvorbě. Ve své práci se zaměřuji na vysvětlení, vymezení a přiblížení fenoménu fantasy s jeho pozitivy i riziky. Jednak jako detektoru současných trendů v kultuře i jako principu znovunalezení trvalých hodnot, které se z běžného života i z umění vytrácejí. Místo abychom s vizualitou ve výuce pracovali jako s principem nebo se záměrem poukázat na věci v jejich elementárním konceptu, hledáme způsoby jak obhájit svou neschopnost či neochotu zabývat se důsledky populární estetiky i etiky. Nebo hledáme způsob, jak se vyhnout hodnocení tvůrčích procesů a zbavit se tak odpovědnosti za současný i budoucí stav umění a kultury. Ve fantasy, stejně jako v další dvou zmíněných žánrech, pochopitelně nemůžeme hledat primárně komplikovaná sdělení a zřídka se můžeme kochat jejich estetikou, pokud alespoň dílčím způsobem chápeme principy a cesty umění. Ale můžeme je přijmout jako neotřelou příležitost ke vzdělávání a osobnímu rozvoji, dnes běžné v řadě evropských zemí. Výzkum, který jsem v rámci této práce zrealizovala, podporuje předpoklad, že zájem o fantasy z hlediska odborných pedagogů je aktuální a nedostatečně podchycený problém s těžko odhadnutelnými důsledky.

Abstract

Genres such as phantasy, sci-fi or horror belong to the popular culture, awaken and upgraded thanks to mass media. On the one hand, thanks to them, we can take a negative attitude with an open defiance based on particular experience and deeply rooted prejudice. On the other hand, we can enjoy their uncomplicated shallowness and superficiality accompanied by appealing aesthetics. In ordinary life both these attitudes can be characterized as extreme or peculiar. In education, any extreme varieties of these genres are unacceptable. Incomprehension and distance from the phantasy is appropriate in terms of our personal preferences but professionally, these tendencies cannot be repressed and trivialized in works of pupils.

In my work, I deal with the explanation, specification and promotion of the phantasy phenomenon with its positives and perils. For one thing as a detector of current trends in culture and for another as a principle of the re-finding of the constant values which disappear from both common life and art. I'm afraid we rather look for ways how to justify our incompetence or unwillingness to deal with consequences of the popular aesthetics and ethics instead of work with the visualisation in classes as a principle or with the aim to refer to things in their elementar concept. Or we look for a way how to avoid the assessment of the creative processes and so get rid of the responsibility for the current and future estate of the art and culture. In phantasy and in both above mentioned genres alike we naturally cannot expect complicated messages and we can rarely take delight in their aesthetics if we understand, at least partly, the principles and ways of the art. But we can accept them as an original form of education and personal development which is nowadays common in many European countries.

The research, which I have made when working on this work, supports the assumption that the interest in phantasy from the side of the specialized teachers introduces a topical and insufficiently detected problem with hard estimable consequences.

1. Úvod

Fikční světy mění mysl a ta pak mění i svět¹.

Naše společnost prochází neustálými změnami, které se projevují ve všech oblastech lidského jednání. Lépe by možná bylo říci, že naše společnost i kultura procházejí soustavnými proměnami a posuny. Elementární složky a vazby zůstávají stejné, ale mění se jejich formulace, kontexty a vlivem řady dalších proměn také náš vztah k těmto procesům. Je to obecně známá věc a přesto některé z těchto změn dokážou překvapit laickou i odbornou veřejnost v každé generaci. Celý proces proměny, a následně také inspirace a interpretace nových trendů, se také zásadně podepisuje na nastupujících generacích se všemi důsledky, které k tomu patří. K tomu značně přispívá nekritický přístup mladých lidí k novým trendům a jejich přehnaně kritický vztah ke starým, zaběhaným formám. Zdá se, že totéž platí i pro fantazy, které se již jako téma objevilo v mnoha závěrečných pracích studentů vysokých škol na řadě oborů a zvolna proniká do povědomí pedagogů, kteří se je učí respektovat a v případě potřeby také využívat. Stále je ale ještě dost těch, kteří se fenoménem fantazy nechají zaskočit a nebo odradit jeho komerčními formami. Mnozí odborníci se s konfliktem mezi tradicí a novými trendy vyrovnávají odtazitým přístupem nebo otevřenou ignorací, jiní věcnou a svým způsobem přínosnou, ale neobjektivní kritikou. Tedy přesně opačným postojem než současná generace fanoušků a čerstvých absolventů středních a vysokých škol. Ani jeden z přístupů nemůže existenci fenoménu popřít, leda dočasně konzervovat. Ale nemůže být ani dlouhodobě přínosný.

¹ Kateřina Dytrtová, Audiovizuální umění a tvorba. In: Výtvarná výchova 3/2014. UK Praha. ISSN: 1210-3691

Teoretická část

2. Teoretická východiska

Ve své práci se budu tématem fantazy zabývat jako žánrem, který primárně zasáhl literaturu a později i další umělecké disciplíny. Ale také jako společensko-kulturním fenoménem, který vznikl díky vysoké komunikativnosti fantazy z různými uměleckými obory a jeho masové produkci. Fantazy se v různých obdobích odráží i v současných vzdělávacích systémech. Rozhodla jsem se sledovat zkoumaný jev v tomto prostředí a nalézt klíčová východiska k jeho uplatnění nejen ve výtvarné pedagogice. Kapitoly v teoretické části jsem budovala tak, aby umožnily zkoumat fantazy nejprve z obecného hlediska a teprve později navázaly hlubšími významy a vazbami na výtvarné umění, výtvarnou tvorbu a výtvarnou pedagogiku. Teoretická část tvoří informační a pojmový rámec, usnadňující porozumění celkové problematice fantazy v kulturně historických a sociálních kontextech, stejně jako v souvislosti s edukací.

Nejprve rozeberu fantazy jako pojem, po stránce jazykové i významové. Pomocí klíčových pojmů na ně nahlédnu z hlediska antropologického vývoje a pohledu z oboru psychologie. Základní vymezení tématu uzavřu formulací cílů své práce. V dalších kapitolách, týkajících se přímého studia fenoménu, se zaměřím na kontexty a pojmy, které jsou s problematikou fantazy těsně provázané. Od pojmů jako symbol, mýtus, aspekt hrdinství nebo soustava etických hodnot, přes společensko-kulturní vazby, informační zdroje až po samotné členění a vymezení žánru, jeho charakterizaci a konkrétní vizuální projevy. Naznačím možnosti i rizika, které dílčím způsobem vymezují možnosti a způsoby dalšího využití.

2.1 Pojem fantazy

V textu, který pojímá o významu pojmu *fantastična* v souvislosti s literaturou, je Todorov označuje za napětí mezi skutečností a fikcí². Mezi racionálním smýšlením – tedy vědomím reality s jasně a pevně danými zákonitostmi – a vědomím či přesvědčením, že zážitek, či událost, kterých jsme byli svědky, se těmito zákonitostem vymyká a přesto se staly v reálném čase a prostoru. Dalo by se to také vzít z druhé strany. Jde o napětí mezi vžitými pravidly, zákony a informacemi a nadějí či vědomím nízké pravděpodobnosti existence něčeho, které tyto pevně dané mantinely našich životů přesahují. Takové napětí nabourává naše jistoty a probouzí emoce, zvyšuje naši citlivost a prohlubuje zážitky, které jsou tím spojené. Dalo by se říci, že se jedná o stav mysli, kdy jsme ochotni připustit existenci věcí, které nás a naše vědomosti přesahují. Todorov se však vyhraňuje proti „víře v neskutečné“, protože podstatou *fantastična* je podle něj právě nejistota a pomyslné balancování na hranici mezi skutečností a fikcí. Okamžik, kdy se musíme spolehnout na vlastní úsudek, ale naše sebejistota je nabouraná fakty, které jsou protichůdné³.

O definici fantazy se pokoušela a pokouší také řada osobností mezi jeho autory, stejně jako mezi fanoušky. Anonymní přispěvatelé v internetovém slovníku wikipedia označují fantazy jako *umělecký žánr*,

² TODOROV, Tzvetan. 2010. *Úvod do fantastické literatury*. Karolinum: Praha. s. 25. ISBN: 978-80-246-1676-6

³ TODOROV T., *Ibid.*, str. 30-31

používaný především v literatuře a filmu, ale i ve výtvarném umění, založený především na užití magie či jiných nadpřirozených prvků⁴. Ondřej Neff, český spisovatel, autor řady sci-fi příběhů, fantazy definuje jako termín, používaný všeobecně pro fantastickou literaturu. Fantasy literatura má několik odvětví, avšak jedním prvkem je vždy nadpřirozený úkaz, racionálně nevysvětlitelný a výskyt magie je běžný. Přítomností těchto složek ve fantasy liší od science-fiction, prolínání žánrů se však nevylučuje.⁵ Významný český autor fantazy knih Miroslav Žamboch v článku *Sbližování Science-fiction a Fantasy* na svém blogu kritizuje otřepané fráze a neobratnost při definování obou proudů. Fantazy definuje primárně jako příběh, jehož hrdinové dokáží měnit svět pouhou myšlenkou. Zatímco ve fantasy jsou to *myšlenkami sesílané blesky nebo změna vlastností živých i neživých struktur*⁶, ve sci-fi formulace nevyhází z archaického jazyka, ale z vědeckotechnických definic a výsledkem jsou *myšlenkou prováděné molekulární a atomární struktury hmoty*. Nad všemi texty i nad touto definicí však stojí jednoduché dělení zmiňovaných příběhů, které nemohu opomenout. *Existují dobré a špatné příběhy, žádné jiné dělení není podstatné.*

Neff také dělí fantazy na *hrdinské, high, science a sword and sorcery*⁷, zatímco wikipedie rozlišuje fantazy *hrdinské, sword and sorcery, komické, městské, alternativní a paralelní realitu*. Naproti tomu blog autora s přezdívkou *heavy* přináší jiné členění. *Hrdinské, high, dark a městské*⁸. Zde se potvrzuje, že definice a členění žánru se odvíjí spíše od osobní zkušenosti a velmi subjektivního postoje každého z autorů, ať už hovoříme o „oficiálních“ termínech ve wikislovníku, v odborném slovníku nebo na stránkách fanouška a blogera. V konečném důsledku a kontextu s výzkumem je vlastně nejvýstižnější dělení Žambocha 2005⁹. Důležitá je také zmínka o „prolínání“, která se netýká pouze sci-fi, ale také dalších žánrů a pochopitelně i jednotlivých druhů fantazy. I proto není snadné žánr objektivně rozčlenit, neboť jeho struktura se neustále mění a především je velmi subjektivní.

Ještě než se dostanu ke dalším pojmům a významům, musím zabránit omylu, s nímž jsem se během svého výzkumu a jeho prezentace na veřejnosti často setkávala. Zaměněním výrazu *fantazy* a *fantazie* jsem byla často tlačena k vyvětlení nebo postojům, které, už podle blízkosti termínů, sice mají své místo i v této práci, ale rozhodně nejsou mým primárním tématem. *Fantasy* je anglický výraz pro *fantazii*, čímž je jasně daná souvislost mezi oběma pojmy i původ fenoménu. Čeština ale, na rozdíl od angličtiny, dělá rozdíly mezi fenoménem označovaným jako *fantazie* a společenským fenoménem, který označujeme jako *fantasy*. A je potřeba tyto difference ctít správným názvoslovím a respektováním jejich významů a použití. Ve starších textech se můžeme setkat s výrazem *fantasy*, nověji, i když stále vzácně, se užívá slovo *fantazy*. Já osobně preferuji novější tvar, přestože se od českého výrazu pro *fantazii* příliš neliší a stále hrozí záměna, nemůže už být zaměněno za anglickou variantu. Protože vazba obou fenoménů je zjevná a rozdíly mezi všemi třemi

⁴ WIKIPEDIA. ©2012. Dostupné z: [Cs.wikipedia.org/wiki/Fantasy](https://cs.wikipedia.org/wiki/Fantasy)

⁵ SKUPINA AUTORŮ. 1995. Encyklopedie literatury sci-fi. Praha: AFSF. ISBN: 80-85390-33-7

⁶ MIROSLAV ŽAMBOCH. ©blog. *Sbližování Science-fiction a Fantasy*. Dostupné z: www.miroslavzamboch.cz/Essay.aspx?id=1

⁷ SKUPINA AUTORŮ, pozn. 5, s. 13

⁸ HEAVYHO VÝŠINY. ©2013. *Blog. Lesk-a-bida-fantasy*. Dostupný z: heavyho.blog.cz/0904/lesk-a-bida-fantasy

⁹ MIROSLAV ŽAMBOCH, pozn. 6, s. 12

pojmy jsou vyrovnané, necítím potřebu hledat další alternativy. Kromě toho je tvar *fantazy* už běžnou součástí řady aktuálních textů o tomto jevu a protože nevidím důvod do této terminologie více zasahovat, spokojím se s drobnými a pro pozorného čtenáře dostatečně zřetelnými nuancemi.

2.2 Co je fantazy?

V této kapitole vyjmenuji základní principy a pojmy, které se vážou k fantazy a z obecného hlediska je z pozice různých vědeckých disciplín definují. Nahlédnu na ně z pohledu antropologie, psychologie, dějin výtvarného umění a literatury. Nakonec uvedu základní druhy tak, jak jsou definované v rámci žánru.

Fantazy významově vychází z pojmu *fantazie*, který velmi obecně vystihuje základní princip fantazy: představivost, obrazotvornost, snění apod. jednotlivce, protože vliv mezi subjektem a vnější realitou je v tomto kontextu vzájemný. Původ fantazie v rámci antropologického vývoje zmiňuje Lewis, Armstrongová i Vondráček a Holub, když se vrací k počátkům umělecké tvorby člověka a v obecné rovině se shodují na tom, že vznik schopnosti imaginace a tvořivosti je důsledkem vývoje člověka. Ten tyto schopnosti umožnil nejen fyzicky, ale také po stránce psychické. Vondráček a Holub hovoří v souvislosti s lidským myšlením a tvořivostí o vývoji čelního laloku, který umožňuje mozku uvažovat abstraktně. Rozkládá engramy (paměťové stopy) a znovu je skládá dohromady v nových kontextech. Tak si člověk může představit modrého psa, zelené slunce, ale také nadpřirozené postavy, cestování v čase apod. Tyto představy označujeme jako *montážní* a s jejich rozvojem hovoříme také o rozvoji fantazie. Montážní představy tedy umožňují člověku vytvářet obrazy neexistujících bytostí a tvorů pomocí kombinace známých prvků.

S montážními představami a s vývojem fantazie se objevuje také *magické myšlení*, přičemž slovo magický znamená doslova *ovlivňující* nebo *proměňující lidskou mysl*. Vznik a vývoj magického myšlení jako klíčový moment pro lidskou obrazotvornost zmiňuje ve své diplomové práci také Koucká¹⁰. Původcem magického myšlení je afekt, který se v předhistorické době týkal sexu, lovu, boje, nemoci atp. a na základě těchto zkušeností začal člověk vnímat kontexty a vztahy mezi myšlenkami a událostmi, kauzalitu apod., což nás zase přivádí k napětí mezi subjektem a vnější realitou. Magické myšlení tedy zpočátku vycházelo zejména ze strachu a přání, z potřeby bezpečí, dostatku potravy, úspěšného lovu atd., dnes rozlišujeme magické a *katatymní myšlení*. Starší typ myšlení založeného na afektu, který přetváří myšlenkové obsahy, označujeme jako katatymní, magické myšlení je pak spojováno s nadpřirozenými bytostmi a jevy, vírou v Boha nebo bohy, pověrami apod.

Magické myšlení můžeme chápat jako formu úniku před realitou, jako možnost tvorby montážních představ a ventilovat tak bujnou představivost i plnit těžko splnitelné touhy a přání, přestože jejich naplnění je pouze náhražkou skutečné realizace. Patří ale také k přirozenému vztahu člověka k iracionální složce života jako zprostředkovatele emocí a prožívání. V historických souvislostech je toto myšlení spojováno s nevysvětlitelnými jevy, s náboženstvím nebo s různou, i nesprávnou, interpretací neznámých předmětů a jevů. Magické myšlení patří k nejstarším a nejpřirozenějším formám využití fantazie u člověka, což v podstatě vysvětluje nejen výskyt fantastických prvků v umění v průběhu dějin, ale svým způsobem i oblibu fantazy u mladých lidí a možná všeobecnou oblibu v dnešní době.

¹⁰ KOUCKÁ, Pavla. 2005. *Magické myšlení v životě současného člověka*. Filozofická fakulta – katedra psychologie. Diplomová práce. Univerzita Karlova V Praze. Vedoucí práce: Daniel Heller.

Z pohledu psychologie je fantazie lidská schopnost vytvářet obrazy, závislé na zkušenostech, ale s podílem tvořivosti, v psychologii jde o fenomén, který někteří odborníci formulují jako obrazotvornost a imaginaci. Výrazný podíl má na vývoji osobnosti, především na motivaci a postojích. Ale např. Viewegh¹¹ upozorňuje na neúplnost formulace, která fantazii eliminuje na pouhou obrazotvornost nebo tvůrčí obrazotvornost. Význam pojmu je daleko složitější. Psycholog připouští, že jde o jev, který je stejně běžný jako těžko uchopitelný a přitom tak rozvětvený. A přestože se jeho zkoumáním zabývají odborníci po celé dvacáté století i déle, nedokážou se shodnout v jeho elementární determinaci.

Viewegh uvažuje o fantazii jako o epifenoménu kognitivních procesů¹², přestože řadu z těchto procesů narušuje a působí v jejich kontextu nelogicky. Přiznává, že fantazie může mít vliv na paměť a celkové zpracování dalšího materiálu, se kterým pracuje (vjemy a paměťové stopy), nemusí nutně jít o vliv negativní. Způsob zpracování tohoto materiálu je totiž ovlivněn nejen osobností, ale také vnějším prostředím, což jsou velmi proměnlivé veličiny. Když odsuneme myšlenku epifenoménu a podíváme se na fantazii jako komplexní jev, lze ji pojmut také jako formu reakce a vyrovnávání se člověka s objektivní realitou. Podle Viewegha je primární funkcí fantazie vytvořit odstup od aktuální situace nebo problému a umožnit tak nahlížet na ně z více stran, abychom snáze našli východisko nebo zaujal adekvátní stanovisko¹³. Další primární funkce fantazie podle Viewegha je specifická forma přizpůsobení a způsob seberealizace. Na jedné straně nám fantazie pomáhá vyrovnat se i s komplikovanými situacemi. Zároveň je fantazijní projev ve své podstatě výrazem vnitřních tendencí člověka žít a realizovat se ve vlastním, jedinečném a zvnějšku ničím neohrožitelném a nezczitelném světě¹⁴. Každý člověk si tak vytváří svůj „fantazijní prostor“, který mu umožňuje vyrovnat se s neměnnou skutečností. Např. zraněním, nevléčitelnou nemocí, osamocením nebo smrtí blízké osoby atd.

Fantazie se realizuje pomocí různých komunikačních prostředků. V literatuře můžeme hovořit o jazykových prostředcích, ve výtvarném umění zase o prostředcích zobrazovacích např. malířských. Obecněji bychom jednotlivé nástroje mohli označit jako přirovnání, metafora a symbol. Všechny tyto nástroje umožňují posun významů, kterým umění obohacuje naše myšlení a vývoj. Opačným pólem je věda, která se snaží věci formulovat výstižně a přesně a využívá významovou jednoznačnost. Přesto se umění i věda bez sebe neobejdou. I v umění musíme být schopní některé věci správně pojmenovat a vymezit, stejně tak věda bez fantazie a umění by se mohla jen stěží rozvíjet.

S fantazií, sněním a fantazy těsně souvisí *archetyp* hrdiny, které objevil Jung. Během pozorování pacientů odhalil jisté analogie s mytologií a náboženstvím v jejich fantaziích, k jejichž znalostem neměli přístup¹⁵. Pomocí asociační metody amplifikace¹⁶ sestavil hypotézy o nevědomí a archetypálních vrstvách

¹¹ VIEWEGH, Josef. 1999. *Psychologie umělecké literatury: k problematice a metodologii nové disciplíny*. Brno: AVČR. s. 252. ISBN: 80-902653-1-6

¹² Viewegh, J., *ibid.*, s. 252-3

¹³ VIEWEGH, J. *ibid.*, s. 255

¹⁴ VIEWEGH, J. *ibid.*, s. 255

¹⁵ JUNG, C. G. 1997. *Archetypy a nevědomí*. Brno: Tomáš Janeček. ISBN: 80-85880-16-4

lidské psyché. Na těchto základech nakonec vytvořil teorii kolektivního nevědomí, které tvoří soubor obrazů, symbolů a hodnot, vzorců chování i myšlení, společných pro každého člověka, aniž by je vědomě studoval nebo používal. Jde o nevědomé obsahy duše. Na jejich základě Jung formuloval soustavu archetypů, které jsou součástí fantazií a umožňují vyrovnat se s obtížnou situací nebo stereotypem, např. během dospívání. Jung zjistil, že je do jisté míry možné probudit *symbolické myšlení* i u soudobého člověka, který tuto formu myšlení nepoužívá, protože jeho způsob života se během staletí výrazně změnil.¹⁷ Kromě postavy hrdiny, kterého Jung považoval za nejkompexnější a nejrozšířenější archetyp, patří mezi základní archetypy božské dítě, matka, stařec a dvojice animus a anima, kteří jsou součástí lidské duše a tvoří obraz nevědomí s původem v opačném pohlaví (anima u muže, animus u žen). Vzhledem k tomu, že fantazy kombinuje mýty, pohádky a náboženství celého světa s ohledem na zkušenosti autorů, setkáváme se v něm s širokým spektrem těchto předobrazů a jejich variant. Vědomě s některými pracuje např. Tolkien¹⁸ nebo Holdstock¹⁹.

Přirovnání jako nástroj užívá jak věda, tak umění. Záleží ale na míře originality, s níž k němu přistoupíme. Zatímco *přirovnání* k obyčejným, banálním objektům a jevům zůstává popisné a umožňuje jen malý odstup od zkoumaného, s rostoucí imaginací a volností *přirovnání* se vědeckému jazyku vzdalujeme a vyjadřujeme nezávislost *přirovnání* na samotném objektu. Zatímco *přirovnání* umožňuje vznik a rozvoj fantazijního prostoru, *metafora* a *symbol* jej dále rozšiřují a obohacují. Nakonec fantazijní prostor umožňuje člověku zaujmout vůči realitě subjektivně nezávislý postoj, díky kterému si může realitu domýšlet tvůrčím způsobem a vtiskovat jí vlastní pojetí. Vnější svět je plný překážek, nebezpečí, zkoušek a hádanek, které v člověku přirozeně vyvolávají potřebu tuto realitu si přisvojit a ovládnout ji. Což můžeme obecně považovat za emocionální přístup. Především kreativní jedinci si podmaňují realitu primárně prožitkovou cestou.

Kreativní jedinci jsou obvykle hodnotově velmi vnímaví a zároveň jsou schopní svůj vztah k vnějšímu světu přehodnocovat a opakovaně tvůrčím způsobem přetvářet. Dokonce jsou vědomě schopní překročit, potlačit nebo upravit některé morální a společenské normy a hodnoty v zájmu samotné tvorby. Jejich tvůrčí proces je ale obvykle komplikovanější. Fantazijní emancipace vůči objektu sice vyjadřuje samotnou podstatu fantazijní aktivity, ale během tvůrčího procesu se k ní jedinec stále vrací, aby upevnil a ujistil se o zakotvení objektu ve svém systému hodnot. Samotný proces tak bývá delší a může se postupně proměňovat nebo zdokonalovat. Kreativní jedinec využije působení fantazie, poddá se jí a akceptuje prožitkové klima nezávazného snění bez pochybností a skepse. Nakonec se musí vrátit k reálnému objektu a uplatnit získané vědomosti o něm a jeho kontextech s vnějším světem. Tento návrat a studium jsou už obohacené o novou zkušenost, plynoucí z poznání objektu jako proměnlivého, přetvořitelného, vybočujícího ze zobecněných norem a struktur. Pokud člověk takovým způsobem nedokáže proměnit svůj postoj ke studiu reálného objektu, zůstane snílkem s bohatou imaginací, ale bez schopnosti aktivního tvůrčího procesu. Není tedy možné považovat fantazii za totéž co kreativitu. Fantazie je předpokladem k tvůrčímu procesu a přístupu, ale

¹⁶ ŠAFÁŘ, Pavel. 2013. *Archetyp hrdiny v díle C. G. Junga*. Filozofická fakulta – Katedra hudební vědy. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Jan Špaček. s. 11

¹⁷ JUNG, C. G. 2009. *Výbor z díla - Svazek VIII. Hrdina a archetyp matky*. Brno: Nakladatelství Tomáše Jurečka. ISBN: 978-80-85880-59-5

¹⁸ TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů. Společenstvo prstenu*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-0105-9

¹⁹ TOLKIEN, pozn. 18, s. 15

HOLDSTOCK, Robert. 1994. *Les mytág*. Frenštát p. Radhoštěm: Polaris. ISBN: 80-85911-02-7

nemůže nahradit fakta o zkoumaném objektu nebo o technice jeho zpracování. Předchází tvůrčímu aktu, aby nás vymanila z nepružných struktur a nazíracích šablon.

Fantazii můžeme považovat za osobnostní vlastnost, protože jde o psychickou aktivitu, podmíněnou osobností. Vlastnosti ovlivňují lidské chování, prožitky i jednání a postupem času je formují. Jsou velmi individuální stejně jako jejich úroveň, člověk je nachází ve svých prožitkových obsazích a jejich kontext se subjektivní rovinou prožívání a emocí je činí velmi relativní.

Obor psychologie se tvořivostí, uměním a fantazií zabývá také na základě trendu interdisciplinárního zkoumání a studia konkrétních problémů, které se v oboru objevují již v šedesátých letech 20. století.²⁰ Zdá se, že, podobně jako umění, dějiny umění nebo pedagogika, i psychologie naráží na určitou strnulost ve vnímání člověka jako celku. Přísně vědecký přístup, který hodnotu výzkumu spatřuje pouze v prokazatelných faktech, tedy v jasných a stručných pojmech, se ale stal trendem, který se jen těžko překonává. Působí seriózně a kultivovaně, ale především jasně, bez alegorie, jinotajů, symbolů apod., které nutí člověka tvořit bez ohledu na to, zda k tomu má nebo nemá sklony. Viewegh ale kritizuje jeho nepřizpůsobivost a neadekvátní variabilitu s ohledem na komplikovanost jevů, které obory jako psychologie, sociologie, pedagogika nebo umění zkoumají. Vzhledem k tomu, že v těchto případech, podobně jako u fantazy, je nejcenějším důkazem existence, fungování a účinků jevu samotná praxe a zkušenost, která z ní vyplývá, je jasné, že snaha o aplikaci přírodovědeckých postupů a metod není optimální. Na druhou stranu nemohu popřít, že i tyto proměnlivé jevy jako fantazy mají své vzorce a svůj rytmus opakování některých prvků, forem, myšlenkových struktur atd. Jejich uchopitelnost a zkoumání skrze tradiční metody je komplikované, nekomplexní a nepřesné, ale určitě by bylo zajímavé, pohlédnout na ně jako na organismus například z hlediska matematických teorií.

Viewegh sám píše, že *Umění je aktivita, kterou poznáváme duševní svět člověka nezávisle na postupech vědy.*²¹ O několik stránek později se Viewegh dobírá k popisu, který postihuje celé umění, estetiku a vše, co se s těmito disciplínami pojí, a troufám si tuto vazbu vztáhnout i na žánr fantazy. V tomto krátkém textu dokázal vystihnout všechna hlavní pozitiva, která s sebou rozvíjení fantazie ve smyslu přestavivosti a obrazotvornosti, představuje. *„Estetické ozvláštnění jakéhokoliv objektu vnější reality je tedy v podstatě poukazem k (lidsky pojeté) smysluplnosti této reality. Umění „rozpouští“ (subjektivizuje) objektivní realitu, aby se stala dostupnou našim lidským tendencím a potřebám, obrací se k člověku jako k individu, apeluje na jeho výsadu svobodné volby, zprostředkuje mu neopakovatelným způsobem svět hodnot, ideálit, postojů, vzorů a dlouhodobých životních motivací.“*²²

Jung²³ se k fantazijním představám staví poměrně kriticky. Svým přístupem reaguje na lékařskou praxi, z níž prokazuje rizika, spojená s přílišným odpoutáním od reálného světa a reálných problémů. Zatímco v malé míře se fantazie ukazují jako výborná revitalizační kúra nervové soustavy, v případě, že podlehneme kouzlu představ a snů, hrozí nečinnost, apatie a neurózy, které pramení s pochopitelné nesourodosti toho, po čem toužíme a toho, co se nám dostává a může dostávat. Lenost a prokrastinaci jako důsledek snění a

²⁰ VIEWEGH J., *op. cit.*, s. 255

²¹ VIEWEGH J., *Ibid.*, str. 56

²² VIEWEGH J., *Ibid.*, s. 16

²³ JUNG C. G., pozn. 17, s. 15

přílišného oddávání se fantaziím rozebírá Lachmanová²⁴, která nahlíží na problematiku z duchovní stránky.

Také, jak zmiňuje Jung, čím konkrétnější jsou naše představy, tím pevnější může být naše vazba na ně a tím hůře si je dokážeme připustit, pokud jim podlehneme. Problém je v tom, že čím konkrétnější představy máme, tím více jim podřizujeme své myšlení a přizpůsobujeme jim svůj reálný život. Ve chvíli, kdy se dení snění stane nedílnou součástí našeho života a vnitřní svět se příliš prolne s tím skutečným, nastávají komplikace, protože dříve či později stejně narazíme na něco důležitého, co v obou světech nemůže kontinuálně fungovat. Takové rozpolcení, pokud odhlédneme od dospělých subjektů k dospívajícím dětem, zvláště při opakovaném rozporu, nemůže vést k ničemu pozitivnímu. Děti se těmto vlivům hůře brání a odlišování reálného a vnitřního světa od vnější reality pro ně není nejen jednoduché, ale ve své podstatě ani důležité... tedy z čistě subjektivního pohledu. Bez ohledu na objektivitu nebo subjektivitu jejich postoje je třeba si přiznat, že se tak děje.

Ale tvrdit, že fantazie jsou jen škodlivé a úniky do vnitřního světa, který si řada lidí hýčká od dětství, nás jen odvádějí od skutečných hodnot, by nebylo spravedlivé ani správné. Kromě toho, že umožňují vyrovnávat se se stresem a složitými životními situacemi, jak jsem zmínila výše, fantazie a její cvičení výrazně ovlivňuje osobnost jako celek, její vývoj, motivace a postoje.²⁵ Viewegh zmiňuje význam rozvoje fantazie a motivace i přístupu k tvorbě a obecně k umění. Tedy poukazuje na významnou vazbu mezi fantaziemi jednotlivce, jeho tvořivostí a nakonec tvorbou, která více či méně vnáší nové vlivy a prvky do podoby soudobého umění a kultury. Přestože se Viewegh zaměřuje primárně na literaturu, vztahuje většinu mechanismů mezi psychologickou stránkou osobnosti a uměním také na obecnější rovinu, když poukazuje na výtvarné umění nebo hudbu.

Spolu s magickým myšlením a fantazií se vyvíjí také *sen*. Jako psychický proces je sen směsí montážních představ, vzpomínek a asociací které ve spánku neregulujeme. Sen zároveň zpracovává zároveň aktuální tělesné pocity. Takže vjemy, které zvenčí působí na lidské smysly, pronikají i do spánku, kde více či méně přirozeně zapadají do snu a nenutí spícího fyzicky reagovat. Představa, že snem lze předvídat budoucnost nebo řešit nějaké problémy, vznikla právě z toho, že se v nich mísí reálné problémy a emoce. Tato směs však, vzhledem k realitě, postrádá smysl, a proto se zdá, že je třeba „vzkaz“ dekódovat. Snáře, které vysvětlovaly jednotlivá znamení, existovaly už ve starověkém Egyptě a setkáváme se s nimi dodnes. Jejich popularita je pochopitelná, i to je způsob, jak se vyrovnávat s realitou a konfliktem mezi subjektem a vnějším světem.

Jung ve snech hledal spíše řešení psychických nemocí nebo poruch. Ale jeho hluboké studium nás obohatilo o výzkumy, ve kterých se zabývá představami a denním sněním nebo významem symbolu, mýtu a jejich obrazu v aktuální kultuře a její subjektivní interpretaci jednotlivcem. V 19. století se sněním zabýval také Sigmund Freud, jehož teorie hovoří o tom, že cenzura snu i předchozích událostí je během spánku narušena a tak vyplouvají na povrch nejhlubší přání a touhy, bez ohledu na jejich morální nebo sociální přípustnost.

Představy, které si připouštíme mimo spánek můžeme částečně regulovat a ozančujeme je jako *denní snění*. Jsou to běžné představy, které nás motivují k neustálému překonávání překážek v běžném

²⁴ LACHMANOVÁ, Kateřina. 2000. *Dvojí tvář lenosti*. Kostelní Vydří: Karmelitánské nakladatelství. ISBN: 80-7192-491-1

²⁵ VIEWEGH, pozn. č. 11, s. 14

životě. Denní snění jako forma magického myšlení neodmyslitelně ovlivňuje naše jednání, chápání a interpretaci nových nebo neznámých věcí. Vondráček a Holub²⁶ podávají dlouhý výčet všeho, co člověka přirozeně motivuje k hledání krátkodobých úniků z reálného života, od hledání východiska ze složité životní situace, vyrovnávání se s obavami a strachem z neznámých věcí a situací, až po odreagování a možnost popustit uzdu fantaziím, které by společnost nebo komunita lidí kolem nás nepochopila nebo rovnou odsoudila.

Ale mohou to být také sny, pomocí kterých se vyrovnáváme s nezdarem a komplikacemi v našich činnostech. Z představ, které se vymknou kontrole, mohou vznikat *iluze*. Zde už nejde o pouhé snění o lepším životě, ale o představu, že k tomu může dojít snadnou cestou. Iluzemi trpíme všichni bez ohledu na věk. U dospívajících je možné narazit na kuriozní iluze vlastních schopností, důležitosti, nepostradatelnosti ve společnosti apod. Iluze vznikají na základě skutečného podráždění smyslových receptorů, jen interpretace těchto vjemů je pak nesprávná.

Halucinace naopak nemají reálný podklad. Vznikají v bdělém stavu a člověk, kterého postihují, je přesvědčen o jejich skutečnosti. Halucinace jsou příznakem poruchy duševního stavu a vznikají také působením psychoaktivních látek. V některých případech je můžeme vyvolat u zcela zdravých jedinců. V případě, že halucinace odezní a postižený je stále přesvědčen o jejich pravosti, hovoříme už o *bludu*. Zatímco halucinace je porucha vnímání, u bludu už hovoříme o poruše myšlení. Halucinace i blud už patří k závažným poruchám, které uvádím spíše pro komplexnost. Nemají s tématem práce mnoho společného a jejich výskyt u příznivců žánru díky charakteru fenoménu není prokazatelný. Mezi stavy, které běžně nepatří k příznivcům fantasy, i když to může vypadat jinak, můžeme řadit také hypnózu nebo extázi. Jde o uměle navozený stav změněného vědomí.

Protiklad mezi člověkem a vnějším světem → prožitkové obsahy jedince → utváření osobnostních vlastností → postoj a vnímání vnějšího světa

Fantazijní aktivita seberealizace prožitek ze seberealizace

Neodmyslitelně je s fantazií a sněním spojen aspekt *strachu*. Riemann považuje strach za nepostradatelný hnací motor lidského jednání, podobně jako *naději*, která tvoří jakýsi protipól k obavám a úzkostem. Strach a naděje jsou přirozenou součástí našeho života. Strach působí především v konfrontaci s neznámými jevy a činnostmi, do kterých, jak píše Riemann²⁷, jsme ještě nedospěli nebo nedorostli. Jsou to přirozené překážky, které nám umožňují dospívat a růst, kultivovat se a obohacovat se novými, hlubokými zkušenostmi. Člověk má vždy dvě možnosti, mezi kterými se musí rozhodnout. Buď strachu a tlaku podlehe, ale jeho vývoj v konkrétním směru se zadrhne nebo mu bude čelit a překoná ho. Snění může být prostředkem k obojímu. Může posloužit jako únik, když na překonání překážky a strachu z ní nejsme připraveni. Může ale sloužit i jako motivace k opačnému přístupu. Únik z reality a skrývání své identity pod falešným avatarem²⁸

²⁶ Vondráček V., Holub F. 1993. *Fantastické a magické z hlediska psychologie*. Praha: Columbus. ISBN: 80-7136-030-9.

²⁷ RIEMANN, Fritz. 2013. *Základní formy strachu*. Praha: Portál. s. 13. ISBN: 978-80-262-0400-8.

²⁸ Avatar=falešná identita, sestávající ze smyšleného jména (nicku) a portrétu (hrdina oblíbeného filmu, ale i vlastní fotografie, upravená fotografie apod.)

dnes patří u dospívajících dětí k běžné formě komunikace. Je to vlastně jiná podoba snění. Zatímco dříve jsme unikali do prostředí vlastní mysli a fantazie, dnes je možné se stáhnout do komunity lidí, kteří řeší řadu jiných nebo naopak podobných problémů a překážek. V takovém prostředí má každý příležitost se se svým strachem vyrovnat a posbírat vůli mu znovu vzdorovat a překonat jej.

Naděje může být významnou oporou právě při vážných obavách, když si subjekt vytvoří emoční postoj charakteristický očekáváním něčeho příznivého²⁹. Naděje je ale dvojsečná zbraň, protože podobně jako představy a snění může vést k nepodloženým iluzím a fixování se na neskutečné události, osoby apod. Je také snadno zneužitelná jako manipulační nástroj.

Závislost se projevuje různými způsoby. Hartl a Hartlová zmiňují především závislost látkovou, která se týká užívání omamných a návykových látek a závislost na jiné osobě, která je klasifikovaná jako poruchu osobnosti. Negativní závislost je dnes už ale definovaná také vzhledem k různým aktivitám: k práci, hře, fyzickému kontaktu, silnému zážitku a emoci či emocím. Některé závislosti jsme do jisté míry regulovat a jsou společensky tolerované. Často ale i tyto ohrožují zdraví závislé osoby i jeho okolí. Přesto si řadu závislostí hýčkáme a zaměňujeme jejich správnou klasifikaci za postoj, image, součást nezbytných rituálů v komunitě. Často narážím na názor, že umělci, kteří to nebo ono vytvořili, museli být pod vlivem drog či jiných omamných látek, když udělali něco takového. Zatímco v dějinách umění můžeme narazit na dlouhou řadu umělců, kteří si pro své umění nebo z jiných pohnutek skutečně vypěstovali těžkou závislost na omamných a návykových látkách, ve fantazy podobné stimulanty obvykle nejsou potřeba. V médiích i v odborné literatuře je sice možné narazit na varování před závislostí na počítačových hrách, ale je důležité si uvědomit, že to není sám námět, který hráče uvěznuje ve virtuálním světě. Námět ho ke hře a k jejímu pořízení mohl motivovat, ale samotná závislost spočívá ve formě interakce a plnění úkolů, které jsou většinou jednodušší a zdánlivě smysluplnější než vnější realita. Podobně je to se ztrátou kontaktu s realitou a s deformací vztahu k násilí. Je to síť vztahů a potřeb subjektu a přepjetí mezi ním a vnější realitou, které ho k útěku před ní vede. Někomu stačí kniha, jinému napínavý film, další člověk potřebuje k uvolnění počítačovou hru. Námět v tomto bodě vlastně není důležitý, hraje asi takovou roli jako barva nebo vzor na potazích u ženy při nákupu auta. Násilí je dnes součástí prakticky všech RPG her, které mohou být z prostředí fantazy světů stejně jako z prostředí válečného města, vesmírné stanice, apod. Všechny tyto hry spojuje pojem *hra na hrdiny*, tedy *RPG* (role playing game) nutnost uspokojit potřebu úspěchu, aktivity a vlastní důležitosti.

Z hlediska dějin kultury má fantastické umění v lidské tvorbě své neodmyslitelné místo a nemusí nutně představovat proud nevkusu nebo vyprázdněných forem. Je to narativní linie, nadpřirozené bytosti, idealizace, archetyp hrdiny nebo hrdinky, pátrání v minulosti i naivní nebo naopak kritický pohled do budoucnosti. Hlavními znaky fantazy umění je vazba k literatuře a ve většině případů také vazba na mýtus, mytologii, náboženství, spiritualismus až okultismus a na historii. Důležitým prvkem může být otevřený přístup k erotice a sexualitě, ale také k dalším tabuizovaným problémům ve společnosti, především u dospívající mládeže. Oblíbený je boj za samostatnost, svobodu, rasu, národ apod. Jedná se tedy o témata, která morálně nebo obsahově naplňují uznávané společenské normy nebo do nich naopak vůbec nezapadají, a přesto zaměstnávají naši fantazii a s patinou fetiše inspirují a motivují nebo rozvíjí naši kreativitu.

Vizuální podoba fantastiky je obvykle vázaná na literaturu nebo ústní lidovou slovesnost, vychází tedy z předem daných podmínek, které definují konkrétní námět, obsah a často i míru stylizace a symboliky. Základním rysem je srozumitelnost při prezentaci jednotlivých symbolů a s nimi spojených narativních linek.

²⁹ HARTL, P., HARTLOVÁ, H. 2000. *Psychologický slovník*. Praha: Portál. ISBN:80-7178-303-X.

Právě narativnost a kódované obsahy do symbolů, které odpovídají kulturně-historickým kontextům, jsou příčinou realistické formy, i když samotný výjev může působit magicky. Fantastika se týká zobrazování všech neskutečných postav od božstev přes hrdiny až po nestvůry a mýtické tvory. Jejich popisem se budu věnovat později.

Mimořádně důležitým prvkem, který jsem už zmínila, je *symbol*. Ideologický znak bývá označován a vnímán jako přirozený kód pro určitý abstraktní pojem. Symbol je srozumitelný a oslovuje široké spektrum lidí, zjednodušenou formou interpretuje obsahy, které jsou, díky dlouhodobému vývoji komplikované a v celé významové šíři verbálně i neverbálně v běžné komunikaci nepřenositelné. Úroveň interpretace symbolu závisí také na zkušenosti a vzdělání subjektu. Je to tedy forma, která komunikaci urychluje, i když ne nutně zkvalitňuje. Na druhou stranu je právě symbol možnost, jak pojmenovat i takové věci, které se vymykají našemu poznání. Je to pomyslný most mezi emocionální a exaktní stránkou našeho života. Eco například tvrdí, že *symbolika má učinit neadekvátnost našeho rozumu a našich jazyků racionálně pochopitelnou*.³⁰ Modifikace symbolu a přejímání nových významů, využití může budít odpor i nadšení. Fantazy totiž v tomto ohledu velmi trefně odráží tendence v současné společnosti, která se k symbolům, které ji vlastně determinují v historických souvislostech, staví na jedné straně odmítavě, a na straně druhé je vyprazdňuje a v nových kontextech znovu používá. Často vyprázdněné symboly tvoří jen působivou prodejnou formu, která maskuje zoufalou prázdnotu a hloupost. Fantazy autoři také přejímají tradiční symboly, rozebírají je a zpochybňují, jakoby se snažili ověřit jejich aktualitu a správnou interpretaci. Stejně tak pracují s pojmy jako hrdina, nebo s hodnotami v lidském životě. Erikson například zpochybňuje hrdinství jako veličinu, kterou je třeba uctívat za každou cenu s tím, že hrdinství je relativní a ne každý člověk nebo tvor o ně stojí. Ne každý chce být ikonou. Podobně k tomu přistupuje Collinsová a patos heroismu napadá vlastně už i Tolkien, když v *Hobitovi* nebo *Pánu prstenů* vyzdvihuje prostotu a všednost hlavních postav, jejichž osobní kvality teprve rozhodnou, zda z nich budou hrdinové nebo ne. A zároveň je staví nad všechny authority, které vládou mocí, majetkem i nadpřirozenými schopnostmi.

2.3 Vývoj, subjektivizace a proces medializace fantazy

Fantazy jako populární forma fantastiky v kontextu se současnou kulturou a uměním je pojem, označující žánr, z něhož se později vyvinul fenomén. Ten zasáhl celou škálu umělecké tvorby a tvůrčích projevů. Nejprve se ve dvacátém století vyvinul v literatuře a postupně zasáhl i další umělecké obory. Fantazy ale není žádným novým objevem, něčím, co se z čista jasna zjevilo v naší kultuře bez zjevných vazeb na předchozí vývoj. V literatuře i výtvarné tvorbě, zpočátku hlavně v ilustraci, zřetelně navázalo na symbolismus a romantické tendence 19. století. Vývojem fantastického umění i fantazy ve výtvarném umění se budu podrobně zabývat v samostatné kapitole.

S ohledem na vývoj fantazy je třeba rozlišovat také českou scénu a vývoj v západních zemích. Tam se fantazy rozvinulo dříve a zatímco se u nás v devadesátých letech 20. století teprve představovalo v literatuře, na západě, např. ve Spojených státech, Francii nebo Skandinávii dávno platilo za fenomén, sdružující fanoušky i tvůrce, spisovatele, výtvarníky, ale také hudebníky, divadelní herce, tvůrce filmů a počítačových her a v neposlední řadě také pedagogy a další odborníky. Počátkem 21. století se na našem území začalo fantazy vnímat komplexně a s podobným úspěchem jako v 60. letech 20. století ve Spojených státech. Ve srovnání

³⁰ ECO, Umberto. 2009. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum. s. 17. ISBN: 978-80-246-0740-5.

s tímto fenoménem v západních a severských zemích je u nás tento jev zatím ale stále v plenkách. Přestože k nám již pronikla většina zásadních literárních, výtvarných i filmových děl, neumíme s nimi příliš nakládat. I po 25ti letech svobody a demokracie se zdá, že taková míra volnosti myšlení je pro nás stále těžko stravitelná.

Fantazy se promítá do všech dostupných médií od literatury přes film, televizi až po počítačové hry. Zajímavou skupinou jsou internetové stránky, které zahrnují oficiální weby vydavatelství, herní servery i subjektivně laděné blogy fanoušků, spisovatelů apod. Velmi specifickou skupinou jsou společenské hry, které vyústily v nový fenomén, který se v současnosti neváže pouze k žánru fantazy. Všechny tyto projevy jsou ale stále těsně provázané s literaturou, která vévodí celému žánru jako klíčové médium. A to i přes to, že četba dnes nepatří k populárním činnostem u dětí a dospívajících.

Komunity fanoušků na internetu jsou živým organismem, který neustále pracuje na formulaci, členění, vymezení i tvorbě fenoménu. Jde o složitou síť zkušeností, postřehů, přístupů, motivace, názorů apod., ze které se postupně formuje obecný, kolektivní, přehledný názor. Fenomén i komunita se dále člení podle oblíbených stylů, autorů, hrdinů apod. na menší podskupiny. Samotné členění je poměrně komplikované také proto, že se řídí pravidly různých komunit a vůdčích jedinců, kteří se v jejich organizaci a formování angažují. Jejich přístup se často odvíjí od aktuálně populárního díla, autora nebo jednoduše názoru nějakého oblíbeného spisovatele, režiséra nebo obecně celebrity. Úroveň autorit se pak odvíjí od jejich věku, zkušeností a způsobu prezentace. Nepatří sem jen fanoušci ve smyslu konzumentů nebo amatérských autorů fantazy. S komunitou fanoušků jsou těsně provázaní také autoři knih, ilustrací, komixů apod., kteří se svými obdivovateli i odpůrci často komunikují na různých setkáních v rámci přednášek a diskuzí, ale také skrze internetové stránky a blogy. Dříve bylo obvyklé, že debaty o fantazy se orientovaly výhradně na obsahy knih, případně na věrnost jejich přepisu ve filmech. Dnes už tato prvoplánovost neplatí, přestože nevymizela, už toto prostředí nedefinuje. Rozhovory a diskuze na témata, týkající se fantazy, se zaměřují častěji na recyklaci hodnot a pomáhají diskutérům rozvíjet kritické myšlení a schopnost pracovat s názory ostatních.

Prostředí fanoušků je pro uchopení a výzkum nejstabilnější, protože řada z nich má své preference ve fantazy jasně dané, promyšlené a někteří je dokáží dobře formulovat. V kontextu celé práce prokazuje úspěšné fungování komunit fanoušků také akcentovaný význam komunikace a role fantazy v obnovování a budování mezilidských vztahů, založených na skutečných hodnotách. Přestože si mnoho fanoušků tyto hodnoty osvojuje nebo upevňuje skrze své hrdiny a hrdinské příběhy, nejde o fikci. Podobně jako Jung hovoří o prožitcích ve snu³¹, které, přestože vycházejí z nereálného prostředí a často z nesmyslných kontextů, jsou velmi skutečné. V podobném duchu hovoří Vico, když považuje Boží prozřetelnost za prostředek, kterým člověk získává tvůrčí schopnosti, vymykající se rozumu a působící podle pravidel asociace. Tyto schopnosti vytvoří nepravdivé domněnky, z nichž vyplynou pravdivé³². I zde je prožívání a budování hodnot na základě fiktivních světů velmi skutečné a nakonec zásadně ovlivňuje reálné postoje jednotlivců ke skutečnému životu a jednání v něm.

2.3.1 Fantazy v literatuře a výtvarné tvorbě

V literatuře je za otce současného fantazy považován anglický spisovatel a jazykovědec J. R. R. Tolkien (1892-1973), ačkoliv podobné tendence nebyly mezi spisovateli tak ojedinělé. Sci-fi bylo

³¹ JUNG, pozn. 23, s. 16

³² MCGREAL, Ian. 1999. *Velké postavy západního myšlení*. Praha: Prostor. ISBN: 80-7260-002-8

pojmenováno Forrestem J. Ackermannem (1916-2008), americkým sběratelem sci-fi knih a filmů, který tak poprvé vymezil rozdíl mezi žánrem science fiction a fantazy.

Symbody a emoce pochopitelně neodmyslitelně patří do umění. O tom výstižně hovoří v kontextu s krajinou v umění Schama (2007), když popisuje vývoj krajinomalby v 17. století. „...vzhled obrazu je třeba pokládat spíše za poetický než doslovný a že v tomto výjevu se skrývá celý svět asociací a citů, jež mu dávají smysl.“³³ Tím spíše je ale vyprazdňování symbolů alarmující, protože s takovým přístupem se většina uměleckých děl stane pouhou estetickou kompozicí. Ve fantazy je proces subjektivizace velmi citelný. Odráží se třeba na vývoji některých fantastických postav a ras, jako jsou např. elfové. Když nahlédneme do mytologie a pohádek před příchodem Tolkiena a jeho fantazy tvorbou, jsou elfové nebo álfové bytosti poměrně vzdálené lidem. Když James Matthew Barrie stvořil Petra Pana³⁴, podoba elfů se odvíjela od původní varianty skřítků a éterických bytostí, tentokrát ale s křídly a špičatýma ušima, která je tolik odlišují od jiných podobných fantastických tvorů. Teprve Tolkien z nich v *Hobitovi* a *Pánu prstenů* vytvořil vysoké, hrdé humanoidy, obdařené nadpřirozenými schopnostmi a předpoklady pro život v absolutní harmonii s přírodou. Tolik podobné a zároveň vzdálené lidem, spíše jako archetyp nesmrtelného, mocného a vznešeného nadčlověka než drobnou, zlomyslnou bytost ze starogermánských ság. Další autoři pak přinesli nové varianty, kdy elfové připomínají domestikované indiány se všemi neřestmi a problémy, které k tomuto problému patří nebo jen národ, připomínající další lidskou rasu. S těmito verzemi se setkáme např. u Sapkowského, jehož elfové dávno ztratili na důstojnosti a vznešenosti, na kterou jsme si u Tolkiena a jeho následovníků mohli zvyknout.

Tyto různě reprodukováné typy elfů později posloužily jako předlohy k třídění elfů podle různých druhů (lesní, městský, temný apod.) v komunitách fanoušků fantazy a dnes je toto členění, alespoň mezi členy komunity, považováno za samozřejmost, protože se stalo součástí jakéhosi sdíleného světa Fantazie, který propojuje vše, co doposud v žánru vzniklo. S různými zkušenostmi a názory, ale s jednotnou vizualizací i klíčovými popisy. Podobně jako na symboly a pojmy, které pro naše předky znamenaly hlubší podstatu jejich existence ve světě. Tím se nabízí otázka, zda a na kolik vlastně fantazy, už ne jen jako literární žánr nebo námět ilustrací, ale jako společensko-kulturní fenomén nahrazuje duchovní složku v životě mladých lidí? U některých známých děl, jako je *Harry Potter* apod., tedy především u těch děl, která zpracovávají a popularizují magii a čarodějnictví, se zvedla vlna odporu a na krátko bylo možné v kostelích najít různé petice nebo zaslechnout kázání, která věřící před podobnými příběhy varovala. Na druhou stranu existuje řada, dnes už klasických, fantazy příběhů, které se přímo odkazují na křesťanství, např. *Letopisy Narnie*. Jakoby se Lewis v *Narnii* snažil využít potenciál žánru k oživení zájmu o křesťanství a duchovní tradice.

Subjektivizace žánru autory střídáný medializací jejich názoru (i vizuálního) a opakování tohoto procesu je pro fantazy typické. Cyklus může být komplikovaný neustálým odkazováním na předchozí zpracování: obraz podle literatury, film podle obrazů a literatury, počítačová hra podle filmu, obrazy podle počítačové hry atp. Přes složitost těchto vazeb a inspirací vzniká recyklací jednotlivých subjektivních přístupů stále stejné dílo, obvykle jen obohacené o lepší efekty, ilustrace apod. Celý obchod s fantazy artefakty se tak neustále vrací k osvěčeným archetypům hrdinů, formám, ústředním myšlenkám i strukturám ve snaze vyhovět aktuálním a regionálním kulturním a společenským trendům

V této souvislosti je zajímavá i podobnost mezi fantazy ve výtvarné tvorbě a v jeho populárních

³³ SCHAMA, Simon. 2007. *Krajina a paměť*. Praha: Argo. s. 10. ISBN: 978-80-7203-803-9.

³⁴ BARRIE, James M. 2015. *Petr Pan*. Praha: Slovart. ISBN: 978-80-7391-052-5

vizuálních formách a mezi vizuálem křesťanských obrázků a ilustrací, které běžně seženeme v kostelech³⁵. Nemám na mysli staré mistry, jejichž tvorba na nás shlíží z oltářních obrazů, z nástěnných maleb apod. Mám na mysli vyobrazení „hrdinů křesťanského mýtu“, obvykle Ježíše Krista, Panny Marie a nejpobulárnějších světců, které potkáváme na záložkách, kartičkách s motilbami, ale známe je také z obrazů, které zdobily české i moravské venkovské domácnosti v 19. a v první polovině 20. století. Mnohé z nich přetrvaly do dneška nad postelemi nebo starými gauči našich prarodičů a praparodičů. Jemné rysy, čistá pleť a zářivé oči, upřené na diváka, výraz plný emocí jakoby vyvolával stejné pocity i u nás. Z moderních směrů do křesťanského umění nakonec pronikla hlavně gestická malba, která vyjadřuje především emoční napětí a potřebu sdílet je s širokou veřejností jako hluboké poznání a zkušenost, jako poselství. Bohužel zde snad ještě častěji narážíme na přehnaný patos, který oslovuje jen velmi omezenou komunitu lidí. Na druhou stranu, abych byla spravedlivá, vizuální formy křesťanského umění mají svůj účel. Musí zachovávat ústřední filozofii lásky a sebeobětování, boje za morální hodnoty a hodnoty obecně. To, že stojí na podobné rovině jako fantazy, řekněme na „stejně straně barikády“ je dáno především blízkými obecnými cíli a využíváním emocí k silnému prožitku a představitosti, přesněji magického myšlení. I když ani to není tak úplně pravdivé, protože metody a dílčí nástroje i teorie se liší. Fantazy se nebojí pochybovat, narušovat zažité obsahy a především se nikoho nesnaží zavázat nebo přijmout nějakou konkrétní ideologii. Jsou zde autoři, kteří se otevřeně hlásí k cestě násilí, barvitě líčí sexuální praktiky a rozhodně se neostýchají podporovat magii, pověry apod. tedy hodnoty, které křesťanství zapovídá.

Fantazy si žije vlastním životem. A protože jen odráží schopnosti, zkušenosti a zájmy svých autorů a fanoušků, a primárně vychází z tradice populární kultury, především populární literatury a paraliteratury, nedokáže jedno dílo zvrátit směřování celého žánru, může ho jen obohatit o další proud nebo větev. Výsledkem odklonu od duchovních tradic posledních století může být také rostoucí zájem o pohanství, kterým v posledních letech vykulminovala krize církve jako důsledek zdlouhavých sporů a protimluvů, kontroverzních a radikálních názorů, které na druhé straně nejsou podloženy patřičným příkladem těch, kteří vystupují jako představitelé těchto institucí. I když bychom se přidrželi středoevropské tradice křesťanského náboženství, jeho vnímání se dramaticky změnilo a dnes se k němu hlásí dobrovolně jen zlomek Evropanů. Průzkum z roku 2009 v České republice naznačuje, že téměř 67% obyvatel se považuje za ateisty nebo se nehlásí k žádnému náboženství, ke křesťanství se pak hlásí necelých 30% české populace.³⁶

Tento trend se objevuje i mimo fantazy žánr, ale dalo by se polemizovat nad tím, zda to nebylo právě fantazy, které oživilo vzpomínku na staré mýty a kultury. Příznivci pohanských kultur (Vikingů, Slovanů, Keltů, ale i starých Hunů, Řeků a Římanů) se rozmnožili v komunitě historických skupin, které se zabývají rekonstrukcí stylu života a boje v minulosti, především v období před kristianizací cílových oblastí. Nejsilnější je tento trend v Polsku nebo v Rusku aněkterých zemích bývalého Sovětského svazu, kde existují celé organizované skupiny, usilující o oživení nebo dokonce návrat k podobnému způsobu života. Osobně nepovažuji tuto módní vlnu v dlouhodobém horizontu za přínosnou, ale je třeba ji brát vážně jako vyslovenou potřebu po duchovní slozce, která v tradiční formě ztratila důvěru běžných lidí. Důsledkem toho se vzniklou prázdnotu snaží mnoho mladých lidí vyplnit.

Fantazy autoři tento prostor dílčím způsobem vyplnili příběhy o hodnotách, které dnes považujeme za natolik archaické, že se ani neobtěžujeme jimi hlouběji zabývat nebo o nich otevřeně hovořit. Často

³⁵ Příloha II – obr. č. 5 a 6

³⁶ HAJDUCH.NET©2010. Dostupné z: <http://www.hajduch.net/cesko/slozeni-obyvatel>

z obavy, aby naše sdělení nebylo interpretováno jako prvoplánové, postavené na laciném efektu emocí. Možná je na vině i určitá bezradnost a ztráta iluzí o současné společnosti, která nás nutí pochybovat o jejich realitě. Přesto jsou právě hodnoty důležitým mostem mezi skutečností a fikcí, konkrétně mezi realitou a fantazí, které je opět ožívuje u postav hrdinů a jako jejich motiv k boji za vyšší a ušlechtilé cíle, ke změně postojů, životního stylu apod.

Běžně se můžeme, hlavně v literatuře, setkat s příbuzným termínem *fantastika*³⁷. Na fantazy fórech se ale s tímto termínem příliš neoperuje, objevuje se převážně v pokusech formulovat fantazy v bakalářských a diplomových pracech. Jde o obecné označení pro všechny formy fikce v umění a kultuře. V kontextu s literaturou obvykle zahrnují žánry fantazy, sci-fi a horor. Pokud bychom okruh chtěli rozšířit o oblasti, které jsou pojmově nebo obsahově blízké, i jako významné inspirační zdroje, mohli bychom směle hovořit i o *demonologii* nebo *metafyzice*. Obecně o implementaci fantazie a produktů fantazijní aktivity v historii. Budu se opakovat, ale i ostatní žánry a oblasti logicky stojí na interpretaci symbolů, forem a fantazie subjektů, vázaných na zobrazovací tradici dané země, oblasti a doby. Rozdíl je v pojetí. Pokud bych si jako příklad vzala např. zobrazování bájných tvorů, které jsou součástí legend, mýtů, pohádek apod., řada středověkých a novověkých autorů považovala svá díla buď za skutečné živočichy a snažila se jejich existenci dokázat (Ecco), nebo, jak píše Baltrušaitis (2009), zobrazovala spíše *emocionální pozadí náboženské nauky a církevních dogmat*, která byla nedílnou součástí života starověkého i středověkého člověka. Fantazy, o kterém zde hovořím, se nesnaží prokázat existenci nestvůr a mýtů, smyšlených světů a iracionálních jevů. Přestože někteří fanoušci by existenci nestvůr nebo bájných tvorů ocenili, nebo si to alespoň myslí, podobné teorie nemůžeme brát vážně. Co je ale třeba brát vážně je využití fantazie, představ, snů apod. v umění v průběhu jeho vývoje od prvních projevů až do současnosti. Tedy ty proudy a trendy v umění, které nás k současné podobě fantazy přivedly. Tím se budu zabývat v jiné kapitole, ale tady ještě dodám, že tyto projevy nejsou nové. Změnila se komunita, která se o ně zajímá a postoj veřejnosti, ale tendence k tvorbě, která prezentuje fikci a skrze ni odhaluje, reflektuje aktuální situaci ve společnosti, zůstává stejná. Lze říci, že fantastika stále prochází dramatickým vývojem, můžou se proměňovat obsahy a sdělení, ale její podstata zůstává neměnná.

Rozmlženou hranici reality využívá fantazy ve svůj prospěch a s téměř dětinským zanícením se upíná k nehmáatelným a neprůkazným důkazům doslovné existence mýtických tvorů, hrdinů i světů. Sapkowski tento vztah fantazy a mýtu vyjadřuje slovy, která vkládá do úst jedné ze svých postav: *Přesto jsem přesvědčen, že každá legenda a každý mýtus mají své kořeny. A ty odněkud vyrůstají. ... Vyrůstají nejčastěji ze snů, tužeb a fantazie. Z víry, že neexistuje hranice možností. Anebo náhody. ... Pouze pověsti a báje neznají hranici možností.*³⁸

Z exaktního pohledu i z hlediska současného umělce může být fantazy vnímáno jako rebelie, skrze kterou přebírá autor vládu nad neprobádaným nebo neprostopným terénem našeho světa, z pohledu historie i přírodních věd, a okamžitě nastoluje vlastní pravidla a zákonitosti. Tímto zásahem rázem překračuje kontexty a hranice mezi představou a poznáním, mezi vírou a věděním. Čtenář i divák jsou si vědomi

³⁷ KŘEČEK, Jan. 2008. *Fantastické fikční světy a přirozené světy v žánru fantasy*. Katedra české literatury. Bakalářská práce. Masarykova univerzita Brno. Vedoucí práce: Jiří Poláček.

SLABÁK, Jakub. 2009. *Počátky fantasy a její umělecké projevy*. Filozofická fakulta – Ústav hudební vědy. Bakalářská práce. Masarykova univerzita Brno. Vedoucí práce: Aleš Filip.

³⁸ SAPKOWSKI, Andrzej. 2011. *Zaklínač II – Meč osudu*. Petřvald: Leonardo. s. 14-15. ISBN: 978-80-85951-66-0.

a respektují, že jde pouze o jakousi hru, na kterou jsou sami ochotní přistoupit a někteří autoři na základě této hry zacházejí v emocionální zátěži, kladené na diváka, až za hranice únosnosti. Při přetahování se o hranici skutečnosti a mýtu znejistují své čtenáře nebo diváky, zkoušejí jejich pozornost a balancují na pomezí důvěryhodnosti. Například Sapkowski tuto hru s mystifikací a fakty graduje ve své husitské trilogii *Narrenturm*, *Boží bojovníci* a *Lux Perpetua*³⁹. Navazuje na tradici historického románu, ale pomíjí oblíbenou romantickou linku nebo za každou cenu dramatickou mystickou a esoterickou zápletku a zaměřuje se jen na práci s fakty. Tím zpochybňuje lidské dějiny a historická fakta, jejichž relevantnost obvykle závisí na záměrech kronikářů a osobnostech své doby, které zaznamenávaly a ovlivňovaly události pod vlivem vlastních emocí, potřeb a představ.

Nejkonkrétnější je, s ohledem na vztah mýtu a historie, ve své diplomové práci Kratochvílová⁴⁰, která se soustřeďuje na periodikum se zaměřením na fantazy, časopis *Ikarie*. Už jsem hovořila o původu a vzniku představivosti, tedy schopnosti magického myšlení. Co se týká konkrétně fantazy jako žánru nebo spíš principu využívání historických pramenů, mýtů a slovesné tradice, označuje Kratochvílová jako první takové dílo hrdinský Epos o Gilgamešovi, který v sobě kombinuje starověké kosmologické mýty s postavou hrdiny, jehož existence je doložená dalšími prameny. Armstrongová⁴¹ zase rozebírá původ a rysy mýtu a jejich počátky zasazuje do pravěku k neolitickému člověku což logicky dokládá názor, a koresponduje s ním, že mýtus je produktem tvůrčí činnosti, rozvíjené právě v neolitu díky fyziologickým změnám v lidském mozku⁴². Takto se z hlediska populární psychologie se fantazií a myšlenkovými procesy zabývají Vondráček a Holub. Když Gombrich v *Příběhu umění*⁴³ hovoří o významu mýtu a o estetice ve tvorbě pravěkého člověka, zmiňuje několik úvah Giambattisty Vica. Ten ve svých textech z 18. století vyzdvihuje význam lidské mysli v umělecké tvorbě také pro vnímání, utváření a komunikaci se světem. Tedy i význam fantazie a jejích produktů. S estetikou a tvorbou pravěkého člověka operuje ve svých knihách také Lewis⁴⁴, jehož názor je v podstatě podobný.

Fantazy má určitou přitažlivost, která spočívá v napětí mezi náměty, zpracováním, interpretací a kontextem. Když Roland Barthes k vysvětlení přitažlivosti a působnosti mytologie použil přirovnání striptýzu, podařilo se mu částečně vystihnout podstatu také tohoto napětí⁴⁵. I ve fantazy se setkáváme s náznaky, gesty, jevy a událostmi, s neustálou změnou a vzrušením z opakovaného odhalování a zahalování

³⁹ SAPKOWSKI, Andrzej. 2005. *Narrenturm*. Petřvald: Leonardo. ISBN: 80-85951-41-X.

SAPKOWSKI, Andrzej. 2006. *Boží bojovníci*. Petřvald: Leonardo. ISBN: 80-85951-43-6.

SAPKOWSKI, Andrzej. 2010. *Lux Perpetua*. Petřvald: Leonardo. ISBN: 978-80-85951-62-2.

⁴⁰ KRATOCHVÍLOVÁ, Jitka. 2008. *Časopis Ikarie v žánrovém kontextu science fiction, fantasy a hororu*. Filozofická fakulta – Katedra historických věd. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita Brno. Vedoucí práce: Jiří Studený.

⁴¹ ARMSTRONGOVÁ, Karen. 2006. *Krátká historie mýtu*. Praha: Argo. s. 8. ISBN: 80-7203-750-1.

⁴² Vondráček, Holub, pozn. č. 27, s. 18

⁴³ GOMBRICH, Ernst. 2006. *Příběh umění*. Praha: Argo. ISBN: 80-7203-143-0.

⁴⁴ LEWIS-WILLIAMS, David. 2007. *Mysl v jeskyni*. Praha: Academia. ISBN: 978-80-200-1518-1.

⁴⁵ FULKA, Josef. 2010. *Roland Barthes – od ideologie k fantasmatu*. Praha: Toga. ISBN: 978-80-87258-34-7.

věcí a souvislostí, které považujeme za povědomé nebo známé, ale také intimní a hůře dostupné či definovatelné.

Žánrově je fantazy blízké science fiction (dále *sci-fi*) a často je s ním srovnáváno nebo dokonce zaměňováno. Sci-fi sice skutečně bývalo, a dodnes ještě bývá občas hodnoceno společně s fantazy v rámci jednoho žánru. Jejich rozdíly v elementárních rysech i postupný rozvoj obou žánrů a rozštěpení každého z nich do mnoha poddruhů už dnes vyžaduje samostatné posuzování. Sci-fi se, na rozdíl od fantazy, orientuje na věci budoucí, na vědecko-technický vývoj, nové vize budoucí společnosti a lidských možností. Některé druhy sci-fi se zabývají myšlenkou apokalypsy a postapokalyptického světa. Na to, kam člověk a lidská společnost směřuje a jaké jsou její vyhlídky. Zatímco fantazy naopak pracuje s odkazem minulosti. Místo techniky a vědy je ústředním motivem magie, mystika, archetypy lidských povah, hrdinů, tvorů apod. Společným rysem však zůstává inklinování ke všemu, co vyžaduje bohatou představivost. Idealistický až utopický podtext obou žánrů pak může čtenáře nebo diváka vystavovat existenčním otázkám obecnějšího charakteru, především při nahlížení člověka a společnosti z filozofického hlediska. Podžánr, např. thriller, romance apod. jsou podružné a podléhají inklinaci a preferencím autora a jeho záměrům.

3. Cíle dizertační práce

Cílem této práce je představit fantazy jako současný fenomén ve všech souvislostech, které jsou důležité pro jeho pochopení i uchopení v rámci pedagogické praxe, primárně ve výtvarných oborech, ale nejen

v nich. Formulovat jev, vymezit jej a upozornit na aspekty jeho vlivu, klíčové ve výchově a vzdělávání dětí, mládeže, i pedagogů. Zároveň je mým cílem upozornit na přítomnost fantazy v současné kultuře, primárně v českých podmínkách a ukázat šíři jeho využití. Dotýkám se významných pojmů jako kritické myšlení, auto-cenzura, samostatnost a vzdělávání ve školách i mimo tyto instituce, a to v kontextu s degradací vzdělání a výchovy na pouhou memorizaci velkého množství dat nebo spoléhání na nestabilní informační zdroje, které právě ve fenoménu fantazy patří k velmi často využívaným. S ohledem na všechna rizika a pozitiva fenoménu kladu ve své práci důraz na jeho potenciál a možnosti využití, jak v současné edukaci v některých evropských i mimoevropských zemích tak u nás. Cílem práce je také seznámit s fenoménem a jeho znaky důležité autority, které hrají významnou roli při výchově a vzdělávání dospívajících dětí, aby nemuseli čelit tlaku obav z neznámého a předsudkům, ale aby mohli adekvátně a co nejobektivněji reagovat na ty projevy u dětí, které souvisí s žánrem fantazy. Především aby byli schopní regulovat a dále pracovat s tvůrčími projevy, inspirovanými tímto žánrem a případně se přesvědčit o bezpečném prostředí komunit fanoušků, ve kterých se dítě pohybuje.

4. Klíčová slova

Fantazy, fantasy, fantazy umění, emoční inteligence, estetická zkušenost, etické hodnoty, estetické hodnoty, seberealizace, zážitková pedagogika, sebereflexe.

5. Studium fantazy

V těchto kapitolách se ponořím hlouběji do zkoumání fantazy a pojmů, které s ním bezprostředně

souvisí. Zaměřím se na kontexty s výchovou a vzděláváním, tvorbou osobnosti a jejím vývojem. Dotknu se metod využití fantazy ve výchově a vzdělávání v zahraničí a současné situace u nás. Navazuji zde na základní pojmy a rozdělení fantazy a uvádím hlubší vhled do problematiky tak, abych ukázala komplexnost fantazy jako fenoménu v současné společnosti a tedy i v životě žáků, které jsem zvolila jako cílovou skupinu svého výzkumu, popsaného v Empirické části práce. Tato kapitola ukazuje, v jakých dalších uměleckých disciplínách se s fantazy můžeme setkat a shrnuje základní projevy, které se s nimi pojí.

5.1 Širší společensko-kulturní kontexty pro studium fenoménu fantazy

V této části nastíním kontexty, které se podílely a podílejí na formování současné podoby žánru a jeho chápání širší veřejností. Pokusím se oprostit žánr od předsudků, vysvětlím jejich příčinu a nakonec formuluji rizika, která s fantazy souvisejí nebo s ním jsou spojovaná. Zpočátku akcentuji hodnoty, kterými se fantazy řadí mezi významné a užitečné fenomény, ovlivňující dospívání dětí nebo vzdělávání lidí všech věkových kategorií.

Jak už jsem uváděla, fantazy souvisí se subjektivizací jevů, interpretací forem i obsahů a jejich prožíváním. Je pro ně typická určitá míra tvůrčí svobody, vázané na zkušenosti a zážitky a s nimi spojenou volnost v další prezentaci a stylizaci. Na základě těchto rysů pak v komunitě tvůrců a fanoušků fantazy celý žánr čelí stejným problémům, nedostatkům a omylům, které souvisí s aktuálním vývojem společnosti i osobnosti, jako jiné komunity. Vzájemné pochopení a komunikaci může znesnadnit celá škála veličin jako je úroveň vzdělanosti nebo odbornosti, společenské postavení, emoční inteligence, úroveň komunikace, povahové rysy a generační i genderové rozdíly a množství subjektivních interpretací symbolů a znaků, s nimiž fantazy pracuje. Důležitou roli hraje žebříček hodnot jednotlivých subjektů, vztah k módním trendům nebo prostě jen aktuální rozpoložení jednotlivců. Přesto že výzkum, který jsem v komunitě fanoušků realizovala, ukázal, že vysoké procento osob, které se k fantazy hlásí, dosáhlo vysokoškolského vzdělání, je třeba si uvědomit, že o žánr jeví zájem i děti na základních školách, jejichž zkušenosti s uměním, kulturou i komunikací jsou nízké a snadno podléhají negativním vlivům okolí i vlastním emocím a nezralému (velmi sebestřednému a neobjektivnímu) postoji ke svému okolí a ke světu obecně. Výrazně je v tom podorují masová média. Zároveň to, jak fantazy vnímá široká veřejnost, hraje zpětně roli v postoji masových médií. Ty žánr často prezentují tak lacinou formou, že celý fenomén dramaticky degradují. Protože jsou jedním z prostředků prezentace a zpřístupnění fantazy veřejnosti, odráží se v kvalitě žánru i všechny dostupné varianty zneužití námětu a nedostatky v úrovni mediální komunikace. Podle tohoto interpretačního modelu je subjektivizace žánru, jeho zpřístupnění široké veřejnosti a s tím spojené zájmy, vybočující z hodnotových norem, kulturním mutantem. Přestože se tedy o fantazy můžeme zajímat z hlediska kvalitní tvorby, aktivit i komunikace na úrovni, musíme v komplexním hodnocení počítat i s těmito nedostatky. Todorov to vystihl slovy: „každé dílo modifikuje celek možností, každý nový příklad proměňuje celý druh.“⁴⁶

Symbol, soubor znaků a abstraktních pojmů, pro které existuje obecně rozšířený význam, v současné sociokultuře osekáný a zjednodušený globalizováním náboženství, duchovních hodnot a abstraktních pojmů na New Age, tak také prochází proměnami a jeho význam se eliminuje na obecně zažité informace. Přičemž ne vždy je můžeme považovat za výstižné. Naštěstí se v multikulturní společnosti ukazuje, že každá kultura a národ tyto hodnoty interpretuje s určitými rozdíly. Ty vymezují jeho suverenitu a specifičnost

⁴⁶ TODOROV T., *op. cit.* s. 9

a v současném umění jsou často vítaným oživením. Zároveň každý autor, který opakovaně tyto symboly reprodukuje, vstupuje do zažitých významů a promítá do nich vlastní interpretace a osobní postřehy a prožitky, které mohou významně posunout výklad, intenzitu a kontext symbolu nebo pojmu. Zda je tento proces proměny symbolu v důsledku pozitivní nebo ne je otázka jejich další projekce a reprodukce. Každopádně jistě není snadné najít rovnováhu mezi dostatečně výstižnou interpretací symbolu, jeho srozumitelností široké veřejnosti, atraktivitou a obsahem, který transportuje hodnoty a vzdělanost lidstva napříč časem.

Už jsem uvedla, že oblíbeným inspiračním zdrojem fantazy jsou hrdinské mýty. Zatímco mýtus je ale syntézou historického dokumentu s imaginativní složkou, fantazy pracuje pouze s imaginací a historií přeformulovává a převrací k nepoznání, vždy ale tak, aby výsledek působil věrohodně. Autor se obvykle přichytí známých reálií, ale základní pojmy, jména, vztahy a data pozmění. Čtenář, nebo divák se tak u fantazy musí nechat vést představivostí autora a jeho schopností improvizace, zatímco u mýtu nahlížíme do dobového vkusu, způsobu myšlení i prezentace konkrétních událostí. Přesto nepředpokládám, že by se situace tak dramaticky změnila. „*Literatura se tvoří z literatury, ne ze skutečnosti...; každé literární dílo je konvenční.*“⁴⁷ Tento výrok předpokládá, že všechny texty, které kdy byly napsány, jsou subjektivní, protože jakýmsi způsobem přejímají konkrétní postoj, názor, přístup apod., souhrn zkušeností vlastní jednomu člověku. Dlouhodobým přejímáním může získat na objektivitě širším souhlasem, názorovou shodou, prověřenou časem a zkušenostmi jiných, nových generací. Ale v okamžiku, kdy se pokusíme příliš bagatelizovat a zobečňovat fantazie konkrétního subjektu, dostává se fantazie (i fantazy) z pozice kreativně produktivní a motivační do pozice kreativní a tvůrčí stagnace. Což obecně platí pro celou literaturu a umění obecně.

Může se zdát smutné, že v době, kdy na významu symbolů a interpretacích již existujících tvůrčích výstupů a jejich reprodukováných variant stojí většina dnešní kultury a umění, nejsme mnohdy schopní většinu znaků správně dekodovat. Je pravda, že je důležité, aby byl symbol srozumitelný pro současného člověka, a proto není bezvýhradně nutné se zarputile držet starých definic nebo struktur. Je také přirozené, že mnohé vědění a zejména zdánlivě podružné kontexty se ztrácí v propadlišti dějin, jakmile přestane být aktuální. A i když by nám to mohlo přijít líto, tento vývoj patří k přirozenému výběru. Proměna je přirozenou součástí života a není důležité, na kolik se význam nebo podoba symbolu proměňuje, ale že nás jeho změny motivují k novému studiu a ke snaze o interpretaci a přehodnocování starých vzdělávacích obsahů. „Není žádná stálá lidská podstata, totožná bez ohledu na čas, místo a okolnosti, nýbrž přirozenost člověka se vyvíjí ve shodě se sebepoznáním a pronikáním do podstaty věcí.“⁴⁸ I přesto považuji zneužití symbolu v komerční sféře, jeho vyprázdňování a následnou deformaci, za nástroj moci, který degraduje umění a kulturu a především dekultivuje člověka jako osobnost. Tento druh proměny totiž nemá přirozenou podstatu a jeho význam není hodnotný pro společnost, ale pro jedince, jejichž vztah ke kultuře a umění je čistě ekonomický.

Není tedy problémem současného člověka a jeho vztahu k umění a kultuře jejich proměna nebo dílčí vývoj symbolu, ale jeho další využití / zneužití. Podívejme se na symbol z pohledu současného člověka. Poněkud kontroverzní, ale v tomto ohledu nesmírně poučné, byly akce českého umělce, performerera, malíře a kreslíře doc. Václava Stratila. Jeho akce byly nedávno protaženy TV pořadem, kde moderátor i rozhněvaná občanka umělce obvinili se sympatizování s nacismem a jeho šířením⁴⁹. Oba dva vyjádřili svou interpretaci

⁴⁷ TODOROV T., *op. cit.*, s. 13

⁴⁸ MCGREAL I., *op. cit.*, s. 300

⁴⁹ STRATIL, Václav. 2014. Interview. In: *Očima Josefa Klímy* TV PRIMA, 8. října, 21:30 SEČ.

umělcových výstupů, které zahrnovaly především fotografie⁵⁰, ale také vystoupení v televizním pořadu o současné kultuře. Jejich interpretace akcentovala osobní angažovanost v nacistické otázce - rodinní příslušníci, uvěznění nebo zavraždění příslušníky nacismu. Ale už postrádala zkušenost s interpretací symbolu v kontextu současné kultury, včetně té, kterou označujeme jako pokleslou. Autor narážel, kromě jiného, na předsudky a zatuhlé interpretační struktury, které degradují pojmy a symboly a naopak dávají nové významy zdánlivě obyčejným věcem na základě vizuální zkušenosti. Příkladem může být knír jako rekvizita příznivce A. Hitlera nebo jako symbol homosexuála. Obojí je tabuizované téma, stále pod vlivem těžkopádných myšlenkových struktur a nedílné emoční vazby a jediným důsledkem je bezpředmětný strach z konkrétní – už mrtvé – osoby nebo z lidí, které hodnotíme podle sexuální orientace místo abychom hodnotili jejich povahové rysy a jednání. V důsledku nejde ani o symbol, ale spíš o vizuál, který evokuje osobu, věc, tvora apod., ke kterým máme vypěstovaný nějakou emocionální vazbu. K této performanci se přímo váže popis: „Velký soubor *Nedělám nic* a menší *Čistá mafie* mají standardizované rozměry fotografií pro identifikační průkazy a postihují vztahy podoba / charakter v mírných posunech. Docent je zkoncentrován na podobu úctyhodného muže v letech“.⁵¹

Je obecně známou věcí, že umělecká akce nemusí být zcela srozumitelná veřejnosti. Umělec tak často reaguje na hlubší významy a kontexty, k nimž se dopracoval studiem problematiky, osobními zkušenostmi a prožitky a na základě zvoleného konceptu je interpretuje dále. Kvalitní akce obvykle vyžaduje víceúrovňový pohled na věc, i když umělecká nadsázka může nakonec působit jednoduše. Dílo tak nemusí být nutně ilustrační, jak je dnes často veřejnost vnímá, ale jeho role je také výchovná a inspirační.

Ale co udělá současný divák? To na co je zvyklý, vynucuje si vyčerpávající vysvětlení, hotový názor a popis, který od něj nebude vyžadovat další intelektuální nebo fantazijní aktivitu. Použijte mozek, chce se říci umělci, vždyť máte vzdělání, znáte Rodina i Picassa, znáte Moneta i Dalího, Muchu i da Vinciho, ti lepší poznají i Kupku nebo Michelangela. Reprodukce jejich děl vám visí v kuchyni i na toaletě, listujete jimi v kalendáři, narážíte na ně na internetu, ve filmech a seriálech, ve zprávách a přesto... jejich tvorba je pouze šokující, a vlastně už ani to ne. Jsou symbolem nebo spíš vizuálem, který umíme zařadit, možná pojmenovat, ale nic víc. Kromě toho s Dalího reprodukcí v kanceláři za zády vypadáme jako kultivovaní lidé se vkusem, protože se dost píše nebo psalo o tom, že je to kvalita. S Picassem dokonce můžeme působit jako rebelující milovník umění, který se povznese nad estetické hodnoty akademismu – ale jsou to, přes veškerou hodnotu i přínos umění a kultury, jen prázdné symboly snobství a ostentativní nadřazenosti.

Podobné myšlenkové struktury a předsudky používáme v běžném životě. Muž s tmavší pletí, vlasy i očima v omšelém oděvu bude vždy vzbuzovat despekt a odtažitost, zatímco pohledný muž s příjemným vystupováním může být klidně skutečným šířitelem výše zmíněného nacismu nebo jiné ideologie, ale bude budovat důvěru a náklonnost. Stačí nám znát jeho názor, řekne nám, jak se věci mají s odzbrojující upřímností, a my... nemusíme ani pohnout brvou natož se zamyslet, zda s námi nemanipuluje a neklame nás. Visíme na prázdných symbolech a setkání s nimi hodnotíme rychle a přísně, podle jakýchsi zásad, starých třičtvrtě století, často ani to ne, aniž bychom se zamýšleli nad jejich použitím. Proč někdo dnes, sedmdesát let od skončení II. světové války, poukazuje na nacistický symbol? Jistě se najdou lidé, kteří se snaží oživit jejich dobový význam, ale je přece známá věc, že symboly procházejí vývojem, objevují se v průběhu staletí

⁵⁰ Příloha II – obr. č. 7, 8

⁵¹ VUTBR. ©2015. Intermedia. Dostupné z:
<http://intermedia.ffa.vutbr.cz/stratil/?page=stwkcz&page2=prwk1e&menu=2>

v různých kulturách i kontextech a jejich poselství se neomezuje na jedno krátké období lidských dějin. Přestože se stane jeho součástí. Právě toto opakované přijímání některých symbolů je důkazem jeho významu. Prošli jsme od té doby estetickou zkušeností popartu, postmoderny a dalších směrů, které s pojmem jako je ikona, symbol apod. pracovaly. A přesto tyto zkušenosti ignorujeme. Místo aby nás tyto symboly varovaly před dalším selháním, oháníme se svými mrtvými předky a omlouváme tím vlastní pasivitu a nechotu aktivně se podílet na formování dalších generací. Demokraticky jsme se rozhodli zakonzervovat se, nechat se vést, i za cenu manipulace a stádnosti, proti kterým se u nás tolikrát protestovalo i bojovalo.

Ať už výstupy doc. Václava Stratila znamenaly cokoliv dalšího, prokázal, jak bezmyšlenkovitě zacházíme s vlastní minulostí, vzděláním a kam nás naše pohodlnost, i v závislosti na masových médiích, posunula. Tento „vztah“ k symbolům i estetickému názoru „autorit“, které ovlivňují masová média, se pochopitelně odráží i v jiných činnostech. Jestliže nedokážeme plně pochopit a vysvětlit význam základních symbolů, jen těžko budeme schopni konverzovat o jejich přenesených významech také v rámci fikce v jakékoliv umělecké disciplíně. Stejně jako nahlížet s patřičným odstupem do vlastní historie. Bude snad každý muž ze staré fotografie s krátkým knírkem nebezpečný agitátor? Bude každá svastika považovaná za nebezpečnou propagaci nacismu, například na raně středověkých památkách? Pokud se nedokážeme oprostít od těchto významů v adekvátním kontextu, naše vnímání a interpretace vizuálních podnětů nejsou v pořádku.

Fenomén fantazy a jeho formy vychází především z etických a estetických tradic, které během mnoha staletí formovaly současnou podobu mnoha kultur nejen v Evropě. Ztráta kontaktu současné společnosti s morálními i kulturními hodnotami, které od pradávna udržovaly různé kultury a náboženství, souvisí se ztrátou schopnosti dekodovat hlubokou symboliku v odkazech minulosti. Přesto cítíme potřebu tuto zkratkovitou a výstižnou formu komunikace dále používat, abychom byli schopni formulovat stránky života, provázané emocemi a zážitky. Ale také udržovat vazby s minulostí, která je součástí naší identity. Sice jsme odmítli uctívat dogmata velkých církví i starých kmenových skupin a kultur, ale stále nejsme schopni nalézt způsob jak se důstojně vyrovnat s těmi dílčími, ale nezbytnými součástmi našeho života, které není možné změřit, zvážit nebo pevně uchopit a formulovat. Spolu s tím jsme odvrhli víru a úctu k „vyšší moci“, duševní hodnoty a osvědčená pravidla i metody, které zatím neumíme adekvátně nahradit. *„Stará kultura leží před lidmi této doby jako nesmírné skladiště jmen, textů, idejí a motivů. S tím vším je třeba pracovat, třídit to, vykládat a hodnotit. K tomu všemu nelze přistupovat bez určitého předporozumění, bez hermeneutického klíče. Pro poslední pohanské autory se pak stává hermeneutickým klíčem, skrze nějž otevírají pokladnici staré kultury – křesťanství. Křesťanství samozřejmě nikoli ve svých posvátných jménech, nýbrž ve svých myšlenkových strukturách, ve svých ideových a etických nárocích.“*⁵² Dalo by se říci, že fantazy zaujalo pozici, ve které uchovává a znovu interpretuje staré příběhy, mýty a symboly. Na základě současných trendů, které vycházejí z komplikovaného a dlouhého vývoje společnosti a kultury, stejně jako z aranžovaných informací v masových médiích, se fantazy snaží formulovat to, co pro naše předky ještě před sto lety bylo nedílnou součástí života. Hodnoty duchovní, mýtické, hodnoty, které lze pochopit osobním, hluboce intimním prožitkem. Vše, k čemu jsme přestali být vychovávaní ze strachu, abychom se nestali otroky prázdných formulí a klamavé ideologie. Jenomže jak se ukazuje, není to ideologie ani fantastika, které zotročují společnost a motivují ji ke stádnému jednání, ale člověk ve své podstatě.

Výhodou a pozitivním rysem fantazy je skutečnost, že svou iracionalitu přiznává, zatímco jiné populární žánry, například příběhy (filmy, seriály aj.) pro dospívající, které těží z prostředí společenské

⁵² *Macrobius: Saturnálie*. Předmluva: Martin. C. Putna. 2002, Hermann a synové: Praha. s.12. ISBN: 80-239-0449-3

smetánky, nabízejí povrchní hodnoty nebo cíle a slibují, že jsou běžně k mání. Vysoké ideály a nároky, které autoři fantazy kladou na své hrdiny, signalizují těžkou dosažitelnost skutečných a trvalých hodnot. Přes určité estetické nedostatky zachovává fantazy jazyk symbolů a udržuje těsné vazby na naši historii a život předků, které jsou součástí naší identifikace se sebou samotnými. Bohužel právě vliv populární kultury budí dojem nekultivovanosti a plytké nahodilosti a někdy k nim svádí jak autory, tak ty, kteří jejich díla dále interpretují. Zatímco fantazy je fenomén, který vznikl na základě populárního žánru 20. století, principy, na kterých staví, provázejí člověka a jeho tvorbu od pradávna. Přesněji od okamžiku, kdy vývoj člověka dospěl ke schopnosti operovat s fantazií. Symboly, které se v žánru opakují, jsou nedílnou součástí společensko-kulturních celků i regionálních tradic a často se vzájemně mísí bez ohledu na kulturní kořeny a společenské kontexty.

5.1.1 Společensko-kulturní přínos a rizika fantazy

Nabízí se otázka, zda má empirický výzkum v této oblasti vůbec význam, jestliže se vše cyklicky opakuje i přes jistou proměnlivost a živelnost fantazy a blízkých jevů. Coreth tvrdí, že *empirické vědy nedávají žádnou odpověď na otázku po smyslu. Není to jejich úkolem a ani k tomu nemají oprávnění.*⁵³ V jistém směru má pravdu, protože z pohledu pedagogiky ani didaktiky nemohu odpovědět na smysl fantazy ani myšlenkových procesů, které k němu vedou. Ale pomocí takto koncipovaných otázek mohu úspěšně formulovat vztah tématu ke jmenovaným oborům a aktuálnímu vývoji umění a kultury v naší společnosti. Což je s ohledem na potřebu nalezení role fantazy v současné společnosti a kultuře adekvátní. Hlavním záměrem není rehabilitovat fenomén fantazy, přestože součástí mé práce je jeho vymezení a nastínění pozitivních rysů. Nechci nikoho přesvědčovat o tom, jak je fantazy po všech stránkách přínosná, i když z mé osobní zkušenosti vyplývá, že kvalitní formy žánru rozvíjí tvůrčí schopnosti, motivují k osobnímu rozvoji a příznivě působí také na komunikaci a sociální vazby. Jasně ale vnímám i jeho negativní stránky a uvědomuji si, že je potřeba problematiku zodpovědně uchopit a korigovat. Na druhou stranu je ale jasné, že bude nutné prokázat hodnoty fenoménu, abych opodstatnila některé pohnutky nebo argumenty a nakonec také zaměření své práce a výzkumu. A k tomu mi bude nápomocný také empirický přístup a výzkum.

V kontextu s etickými hodnotami je fenomén fantazy, jak ukazuje realizovaný výzkum, oblíbenou inspirací především pro dospívající děti, mládež a adolescenty. Odhaluje tabuizovaná témata a zaměřuje se na emočně silné momenty, související s osobností člověka a prožíváním klíčových i běžných situací. Jako výtvarný pedagog se zaměřuji na aktuálnost jevu, který v naší společnosti prokazatelně působí a odráží její potřeby, kvality i nešvary, formou podobenství nebo paralelních světů. Přes to, že možnosti, které tento jev nabízí, jsou prakticky omezené „pouze“ naší imaginací a zkušenostmi, má nepopíratelný vliv na vývoj, výchovu a vzdělání nastupujících generací, stejně jako na dynamiku vývoje a sebevzdělání adolescentů a dospělých. Z estetického hlediska reaguje moderní fantazy na mnoho uměleckých směrů, např. symbolismus, surrealismus, popart i postmodernu. Přestože kvalita děl je velmi kolísavá. Z pozice pedagoga ale vím, že využití fantazy je možné ve všech případech, třeba jako negativní příklad.

Hned v úvodu musím zdůraznit, že formulovat, vymezit a tedy i studovat fantazy není snadné. Přestože se samotný žánr může zdát primitivní a postavený na prvoplánovosti a plytkosti, jeho zkoumání nedovoluje přímočarost a naopak vyžaduje centripetální způsob nahlížení. K jeho výstižnému vymezení je při zkoumání nezbytná vícehledovost a schopnost improvizace. Fantazy totiž kombinuje různorodé, někdy zdánlivě protichůdné prvky, např. klasický mýtus a jeho romantické interpretace z 19. století nebo současné módní trendy se středověkou symbolikou. Má také mnoho podob a variant, které neustále přibývají

⁵³ CORETH, Emerich. 2000. *Základy metafyziky*. Blansko: Trinitas. s. 10. ISBN: 80-86036-37-5

a vzájemně se prolínají. Ve skutečnosti jde o komplikovaný systém vazeb a inspirace, který neustále narůstá a vyvíjí se jako samostatný a velmi specifický organismus. Dobrým příkladem mohou být evropské vizuální podoby mýtů, literární formy a tradiční symbolika a její mísení s mýty, symboly a formami z Japonska, Číny, Koreje nebo ze Skandinávie, ale také z Ruska apod. Typická je potom neschopnost zařadit žánr, jak ukázal i výzkum, kde žáci i pedagogové zaměřovali fantazy se sci-fi nebo hororem. Tím vzniká jakýsi postmoderní výraz, jehož původ už nelze vysledovat a jeho formulace je dílem nadšených fanoušků, spisovatelů a výtvarníků. Vývoj fantazy je dlouhý a dynamický a v různých částech světa můžeme narazit na řadu odchylek, jejichž význam, právě kvůli tomuto prolínání a vzájemnému ovlivňování, není zanedbatelný. Formování fantazy vychází z místních kulturních tradic a aktuální kulturní situace včetně módních trendů v umění i komerční sféře, ale především také z osobní zkušenosti. Také díky možnostem a prostředkům nadnárodní komunikace se formy a podoby fantazy, samy o sobě komplikované kulturně-historickými kontexty dané oblasti, až nepřehledně mísí a kombinují.

Přestože autoři vycházejí často z osvědčených forem a vzorců, existuje široká škála variant, které spolu souvisí jen minimálně a spojuje je vlastně pouze jeden nebo dva ze základních rysů fantazy. Jde především o hraniční žánry a subkultury, ale v neustálém procesu vývoje v rámci žánru i fenoménu se často musím ptát, zda je možné ještě některé žánry, které si fantazy a jeho představitelé přisvojili, rozlišit. A zda je taková klasifikace vůbec žádoucí. Zároveň se řada autorů uchyluje k takovým přístupům a interpretacím, jejichž cílem agnacionem i výsledkem je primárně efekt, bez hlubší zkušenosti nebo poznání na základě vyvolaných emocí. Fantazy jako bohatá oblast inspirace a imaginace se pak scvrkává na pouhou atraktivní a líbivou masku. Podoba i kvalita zpracování fantazy se pohybuje od prvotřídních děl a myšlenek, které se podílí na vývoji současného umění, přes různá klišé a otřepané, i když osvědčené formy, až k absolutnímu, neakceptovatelnému braku.

Co se týče hodnotných pramenů ke studiu fantazy, máme sice možnost pracovat s poměrně četnými texty, ale zejména v našich podmínkách můžeme k odborné literatuře zařadit jen několik zahraničních autorů, kteří se ve svých odborných textech zabývají tématy a pojmy, které žánr a celý fenomén fantazy pomáhají vymezit jen dílčím způsobem. Navíc jsou tyto prameny dostupné jen částečně a jakékoliv obecnější a přitom komplexní informace chybí. Nedocentitelným a nejhodnotnějším zdrojem studia je nakonec osobní zkušenost. Ovšem s tím rizikem, že některé z těchto aktivit jsou pro nezavěšené osoby mimo komunitu fanoušků těžko dostupné, jak časově tak finančně. Někdy jsou i těžko stravitelné nebo přijatelné, pokud je pro ně obtížné přijmout a respektovat fantazie druhých subjektů nebo riskovat určitou pravděpodobnost nevydařeného konceptu či realizace akce.

Už jsem naznačila, že důležitou roli při studiu fenoménu fantazy a jeho vlivu na děti hrají internetové stránky. Patří sem celá řada blogů⁵⁴ pod vedením teenagerů, které sdružují fanoušky jednotlivých žánrů a druhů fantazy a her. Široká škála oficiálních stránek, vedených nakladatelstvími a společnostmi, které produkují sortiment s námětem fantazy. Ty slouží jako informační protály, herní servery⁵⁵ nebo jako prostor pro volnou tvorbu a komunikaci uživatelů. Patří sem také blogy fantazy autorů, kteří touto cestou podporují dialog se svými čtenáři a rozvíjí nebo doplňují některé myšlenky ze svých prací. Toto prostředí jsou v současné době nezbytnou součástí společenského života mladých lidí. Protože podrobněji o něm budu hovořit v jiné

⁵⁴ Blog=webová (internetová) aplikace, která obsahuje příspěvky obvykle jednoho autora na jedné webové stránce.

⁵⁵ Server=počítačová služba nebo program, který umožňuje tyto služby realizovat. Užívá se přeneseně také pro označení webové stránky.

kapitole a proto zde jen dodám, že internetové prostředí je stejně důležité jako výše zmiňované aspekty společensko-kulturní role fantazy.

Odpůrci i fanoušci disponují řadou logických argumentů, které determinují jejich vztah k fantazy a přínos tohoto žánru pro jejich život nebo život jejich blízkých. Objektivně není důležité, který názor je lepší, ale důkladně prozkoumat a popsat oba postoje, jejich argumenty, oprávněné připomínky, stejně jako předsudky, kterými se vzájemná komunikace obou táborů komplikuje. Teprve na těchto informacích je možné vybudovat případné východisko, abych svou teorii navázala na aktuální situaci a možnosti v našem vzdělávacím systému.

K hlavním pozitivům tedy patří především vzdělávací obsahy a pojmy, které vycházejí z kulturní tradice regionů, intimita prostoru pro seberealizaci a studium, možnost úniku od reality a vyrovnání se s obtížnými situacemi. Hodnotné je otevření témat, která patří ke společensky tabuizovaným, ale pro dospívající děti jsou zdrojem nenahraditelných informací a zkušeností, které je učí a vedou k budování stabilních hodnotových žebříčků a zodpovědných postojů ke společnosti, kultuře a životu. Naopak k hlavním negativům patří zdánlivá jednoduchost, estetická a někdy i obsahová plytkost, které deformují a degradují nabyté znalosti a zkušenosti, mohou vést k problémům s komunikací, kritikou, sebekritikou a sebedřívěním v reálném světě a reálné společnosti. Jednoduše řečeno, všeho moc škodí. Právě proto se domnívám, že patřičné odborné uchopení problematiky a práce s estetickými a etickými hodnotami v rámci vzdělávání žáků je v současnosti nezbytné.

5.1.2 Vzdělávací předpoklady fenoménu fantazy

Již během svého pedagogického působení na ZUŠ, univerzitě a později i na střední škole jsem u studentů a žáků soustavně narážela na problémy sebeprezentace pomocí fantazy. Těžce a často zoufale zápolili se žánrem, který považovali za snadný, a to jak po formální tak po obsahové stránce. Problém mě na tolik zaujal, že jsem se angažovala jeden rok jako dobrovolná redaktorka jedné internetové galerie na stránkách pro fanoušky fantazy. Sledovala jsem tvorbu mladých lidí a hledala případná východiska s ohledem na možnosti a podmínky současné výtvarné edukace v rámci odpovídajících institucí i mimo ně. Protože jsem si už tehdy uvědomila, že zabývat se fantazy ve výtvarném projevu žáků znamená také vystoupit z prostředí tradičních vzdělávacích institucí a věnovat se tomu, co nejen fantazy, ale obecně tvůrčí procesy a motivaci k nim vymezuje v běžném životě.

Paralelně s touto problematikou už několik let v praxi narážím na řadu problémů, s etickými a estetickými hodnotami, které žáci následně spontánně reflektují ve své tvorbě. Často se tak děje právě prostřednictvím fantazy, které obecně nabízí prostor pro budování vnitřních světů. Ve své práci tedy zkoumám a sleduji nejen znaky a možnosti využití fantazy ve výtvarné pedagogice, ale také možnosti předběžné diagnostiky některých problémů, které žáci mohou skrze fantastické náměty bezpečně a zdánlivě anonymně formulovat. Nejsem pochopitelně psycholog a diagnostika v pravém slova smyslu mi nepřísluší, ale sledování volné tvorby žáků potvrdilo, že z ní lze vyčíst alespoň základní rysy problému, který dítě v daném období řeší. Nemusí nutně jít o problémy, které ohrožují jejich život, zdraví nebo duševní rovnováhu, mohou se vyrovnávat s neúspěchem, novým poznáním nebo třeba reformou hodnotového žebříčku na základě nových zkušeností.

To, že dospívající žáci řeší hodnotové systémy a s nimi další závažné existenční otázky, je přirozený proces dospívání a zrání. Problém může nastat v okamžiku, kdy začnou hledat oporu ve svém okolí, v dostupných médiích a dalších vzorech, které jim jejich přirozené prostředí nabízí. První překážkou je disfunkční rodina, s ní často souvisí problematické vztahy s vrstevníky nebo potíže s autoritami a následně

úroveň orientace a zájem o důležité složky běžného života, jako je kultura, společenské normy, tradiční hodnoty apod. Pomoc médií jako je televize, internet a periodika, zaměřená na mladé lidi, bych označila spíše za opičí službu. Prostedí, společnost i lidé, které prezentují, jsou více méně idealizovaní a odpovídají spíše představám mladého člověka o ideálním světě, ve kterém se nepracuje, všichni jsou stále mladí a krásní a jejich životy jsou naplněné zábavou, řešením garderoby, případně bojem za „spravedlnost“, pohodlí nebo sobecké cíle, povýšené na obecné dobro. Nemoc, stáří a smrt jsou abstraktní pojmy, které rychle nahradí poutavý nebo dojemný obraz. Zjitří sice emoce, ale nepostaví na nich žádný hodnotný prožitek kromě nejasné melancholie. Fantazy představuje podobný svět se všemi ideály a představami o životě a fungování světa. Rozdíl je interpretace těchto ideálů. Zatímco masová média vědomě klamou veřejnost, vydávají své příběhy za skutečnost, fantazy se jasně prezentuje jako fikce. Sice věrohodná, podle osobitých pravidel fantastických světů, ale vědomě nastavuje zrcadlo našemu světu a v náznacích a symbolech ukazuje věci pod povrchem. Věci za zrcadlem, v podzemí, v paralelní dimenzi, na pozadí naší mysli, mimo měřicí přístroje, mikroskopy, tabulky a vzorečky. Bohužel, komerční využití fenoménu řadu hodnot, které se snaží zachovat a obohatit jimi své čtenáře, diváky apod., obsahově vyprázdnila. Výtvarné uchopení fenoménu je na tom ještě hůř než literatura a filmová tvorba nebo počítačové hry v mnoha ohledech už jen dokreslují zkázu a zmar fantazie a fantastiky na pomyslném oltáři masové kultury a marketingu.

Když dospívající děti pomalu budují svůj život na dosažených nebo dosažitelných jistotách, často je to především hmotný majetek. Mobil, oblečení, šperky, hodinky, batoh... Nejsou to schopnosti jako hra na hudební nástroj, výtvarná tvorba, zpěv, vědomosti, sport, ruční dovednosti apod. I když do značné míry tyto schopnosti, které je odlišují od ostatních vrstevníků, ke svému vymezení potřebují. Vyniknout v nich ale vyžaduje velké úsilí, trénink, cvik, zájem, soustředěnou a poctivou práci, která je časově náročná. Hledání snadných cest ale vede jen k dílčím a krátkodobým úspěchům, protože jejich hodnota rychle klesá a mizí. Výstižně o tom hovoří Špaček 2014⁵⁶, který varuje před iluzí „snadného majetku“ jako určující jednotky společenského postavení a úspěchu, stejně jako nenaplněných ambicí a představ rodičů. Zhroucení těchto jistot, živých rodičů i reklamním průmyslem, na které dojde v devadesáti i více procentní případy, může vést k velmi vážným psychickým problémům, bezradnosti, depresi a zoufalým a nebezpečným formám jejich řešení.

Mladí lidé, kteří hledají pevné body v životě a ve svém okolí, aby se ukotvili ve společnosti, nemají mnoho validních zdrojů, které by jejich přirozené úsilí podpořily. Ukazují to i veřejné sociální sítě a každodenní styk s dospívajícími nebo adolescenty, kteří často v elementárních problémech a pojmech tápou. Ve snaze nalézt pevné opěrné body bezmyšlenkovitě přijímají laciné, popularizované informace z masových médií, protože je neumí správně dekodovat a rozlišit důležité od podružných stejně jako hodnotné od zbytečných. Jejich hodnocení se v těchto situacích zaměřuje na prvoplánové baví-nebaví nebo líbí-nelíbí. Deformované normy a představy o životních i uměleckých hodnotách a kritériích, které si z médií osvojují, se nakonec odrážejí i v dalších činnostech, tu tvůrčí nevyjímaje. Typická je neochota samostatného a kritického myšlení, jednání a vůbec zájmu nejen o osobní rozvoj, ale o kulturu a aktivní život obecně.

Z praxe se zdá, že o něco odolnější vůči popularizaci a bagatelizaci jsou zjevně ti žáci a studenti, kteří se realizují v jiné činnosti, ať už tvůrčí nebo například ve sportu. Toto pochopitelně souvisí s ambiciozností dětí jako jednotlivců. Zajímavé je, což ukazuje i můj výzkum, že mezi komunitou fanoušků fantazy se nachází

⁵⁶ ŠPAČEK, Jiří. 2014. *Generace nesnesitelných rozmazlenců nastupuje*. Lidové noviny. 27. září. ISSN: 1213-1385

vysoké procento vysokoškolsky vzdělaných osob nebo dětí s podobnými ambicemi. Přijímají svou zálibu s nadhledem a vědomím, že jsou považováni za nedospělé a ve společnosti svých vrstevníků zauímají zvláštní pozici podivínů. Jejich přijetí mezi přirozenými autoritami jako jsou rodiče nebo pedagogové a další odborníci, je různé. Závisí na interpretaci a pochopení a to zase souvisí s vyzrálostí a schopnostmi subjektu. Společný je ale pozitivní vztah k hodnotám a jejich posilování.

V otázkách výchovy se fenomén fantazy a jeho subkultury jeví jako adekvátní pomocné a zároveň dostupné prostředky při řešení aktuálních problémů dospívajících dětí. Jejich srozumitelnost i ve znakovosti řady sdělení nebo v nadčasových námětech můžeme formálně přirovnat například k umění náboženskému. To také operuje expresivně se symbolem, protože potřebuje být čitelné a srozumitelné širokému spektru osob. Pomineme-li fakt, že fantazy je ve svém ideologickém obsahu výrazně svobodnější, zatímco náboženské umění je svázané konkrétními, zafixovanými kontexty, významy a strukturami, bez možnosti volných kombinací, je obtížná reprodukovatelnost a objektivita obou skupin srovnatelná. S tím souvisí také výše zmiňovaná potřeba upevňovat hodnotový žebříček a povědomí o tradičních symbolech, determinujících naši existenci.

„Je zvláštní vlastností lidského ducha jeho schopnost mít představy a zkušenosti, které nelze rozumově vysvětlit“⁵⁷. Přesto současná společnost hodnoty nehmotného světa příliš nereflektuje ani netoleruje nebo je zaměňuje za ezoterické nesmysly. Jejich absenci pak kompenzuje klamnými vizemi bohatství, úspěchu, moci a popularity jako nejvyššími dosažitelnými hodnotami lidské existence. I takto se může projevovat potřeba imaginace, ve které je mnoho lidí ochotných přijmout kuriozní nebo nebezpečné myšlenky a představy, aby ji naplnili. Bez osobního prožitku nebo určité úrovně vzdělání ale není možné vybudovat pevný základ pro svět imaginace, rozvoj emoční inteligence ani pro jejich zralou interpretaci. S fantazy je to podobné. Zejména mezi dospívajícími dětmi panuje mylná představa, že za zdánlivě atraktivním a neobvyklým prostředím neskutečných světů snadno skryjí své nedostatky. V literární tvorbě to platí především o obsahové stránce. Často se otřepaný prvoplánový příběh odvíjí ve zdánlivě atraktivním prostředí. Ve výtvarném projevu je to nejen obsah, ale především forma, která se jasně odkazuje na populární proudy, kterým se děti snaží přiblížit jako vytyčeným vzorům. Ostatně oblíbená fráze „mně se to tak líbí“ je jen jinou variantou pokusu skrýt nedostatek za argument, postavený na subjektivním postoji. Ale i fantazie a fantazy mají svá pravidla. Pozornému čtenáři nebo divákovi pochopitelně tyto nedostatky neuniknou, natož pak pedagogovi. Na vině za chabou interpretaci i její formy však není žánr, kterého se mladí autoři přichytili. Fantazy samo o sobě totiž není dobré nebo špatné, protože je postaveno především na zkušenostech autora a všechny jeho schopnosti i nedostatky odráží s nemilosrdností kvalitního zrcadla.

Přestože jsem se od počátku výzkumu primárně zaměřovala na výtvarný projev žáků, během studia fenoménu i během mapování terénu před výzkumem jsem zjistila, že se nemohu úplně odpoutat od literatury a dalších disciplín, v nichž se fantazy projevuje. *Umění plní společenské účely, i když s ním zacházejí jednotlivci v sociálních souvislostech, aby dosáhli určitých cílů.*⁵⁸ Při realizaci výzkumu mě tedy zajímalo, v jaké míře tento fenomén ovlivňuje tvorbu žáků na II. a III. stupni, ale také například zda a jak zasahuje do jejich systému hodnot. Pro tento výzkum jsem si zvolila smíšený výzkum a jako výzkumnou metodu dotazník, určeného nejen žákům různých typů škol, ale také jejich pedagogům. Výzkumnou metodu jsem doplnila rozhovory a pozorováním z fáze předvýzkumu i z období během dotazníkového šetření. Role pedagoga je

⁵⁷ ARMSTRONGOVÁ K., *op.cit.*, s. 8.

⁵⁸ LEWIS-WILLIAMS D., *op. cit.*, s. 57

v tomto směru důležitá. Neznalost, nezájem nebo záměrné vyhýbání se otázkám aktuálních problémů podporuje nárůst negativních vlivů pokleslých forem. Zatímco pozitivní a vnímavý postoj pedagoga může podpořit a motivovat žáky ke studiu problému a hlubšímu zkoumání skrytých hodnot a odkazů, se kterým často autoři fantasy pracují. Nežádám od pedagogů aktivní a hluboké studium fantasy, jen otevřenost a schopnost práce s tím, co fantasy přináší. O něčem podobném hovoří i Eco v díle *Skeptikové a těšitelé*, když říká: *Máme-li pracovat ve světě šitém člověku na míru, pak tuto míru neprozkoumáme, budeme-li člověka přizpůsobovat podmínkám, ale jedině tak, že z těch podmínek vyjdeme.*⁵⁹

Chápu, že pro pedagoga, který je nucen čelit řadě odvážných a nesmyslných teorií a názorů v masových médiích, literatuře a v neposlední řadě také mezi žáky, je přijetí fantasy komplikované. Asi nejcitelnější a nejbolestivější změny jsou právě ty, které se dotýkají právě mladých lidí a generace, kterou se snažíme připravit na "skutečný život" a do pozic, které v současnosti zaujímáme my. V tomto kontextu často narážím na nezájem, nejistotu a často zoufalou snahu hledat pevné záchytné body v masových médiích, která však nabízejí pouze falešné představy o životě, falešné nebo pokroucené hodnoty a lživé informace. Otevřeně hovoříme o sexu a násilí, tedy o tématech, která byla kdysi úzkostlivě tabuizovaná, ale veškeré informace jsou nakonec stejně postavené z velké části bludech, pověrách nebo fámách, které degradují závažná témata na banality a obsah na primitivní a prvoplánové narace jako obchodního artiklu.

Disonance, která z plytkého přístupu médií a snadno dostupných informačních zdrojů, především v kultuře a umění, vzniká, zasahuje nejen mladou generaci, která si závažnost situace tolik neuvědomuje nebo nepřipouští, ale také střední věkové skupiny, které tak nový trend z pochopitelných příčin děsí. Ačkoliv je stále vysoké procento dospělých, kteří změny tohoto druhu vítají, důvodů pro odpor ke změnám, podpořených až příliš pádnými argumenty je pořád hodně. Mohou být zakotvené v obecnějším a uznávaném postoji nebo názoru. Ale jak jsem už zmínila, skutečnými příčinami nezájmu a odporu vůči novým jevům a trendům, k nimž patří i fantasy, jsou často mnohem prozaičtější pohnutky. Pohodlnost, nezájem o aktuální dění v kultuře a umění, strach z disbalance mezi známým a neznámým a nakonec i nejistota. Nové trendy a jevy nejsou příliš kvalitně zakotvené a formulované v odborných textech a je obecně složité se k jakýmkoliv komplexnějším pracem dostat. Zvláště pokud jde o texty zahraniční. V důsledku je pak jakákoliv práce s nedostatečně popsanými jevy jako příslovečná chůze po tenkém ledě.

Vnímám to tak, že povinností pedagoga nebo vychovatele je reflektovat nové trendy a jevy a zabývat se možnostmi jejich využití, stejně jako jejich riziky v kontextu s výchovou a vzděláváním. A netýká se to jen fantasy, mnoho žáků na střední škole je příznivcem nejrůznějších stylů a subkultur, jejichž vizuální i obsahovou úroveň prezentace výrazně snižuje jejich nezkušenost i emocionální nevyspělost. Nepřispívá tomu ani komerční využití těchto komunit masovými médii. Například subkultury, které vyznávají pouliční život a prezentují komplikované mezilidské vztahy a životní osudy v souvislosti s ghety rasových a národnostních menšin v amerických velkoměstech. Obdobně ale funguje také subkultura Nerd, Lolita, Emo, Gothic, Goth a mnoho dalších. Pokud chci s dítětem, které se cítí spřízněné s takovým názorem pracovat a motivovat je k tvůrčí činnosti, odmítáním světa a prostředí, ve kterém se pohybuje v tomto bodě svého vývoje, je v dalším úsilí o tvorbu nebo její rozvoj spíše zabrzdí nebo úplně zastaví. Jestliže tedy během své práce pozoruji výrazný vliv fenoménu, stylu nebo trendu na práci svých žáků, musím se zajímat o příčiny i důsledky a prostředky nebo nástroje, které tím získávám či ztrácím jako pedagog v rámci vzdělávacích a výchovných metod a přístupů. Přestože se zdá, že fantasy nepatří mezi fenomény, které by bylo nutné prosazovat nebo dokonce podporovat z výchovného a vzdělávacího hlediska, je potřeba s danou situací

⁵⁹ ECO, Umberto. 2007. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Argo. s. 10. ISBN: 80-7203706-4

pracovat.

Problém fantazy v samostatné tvorbě žáků, není jen nevkus, klišé a nezdravý patos. Odráží neschopnost sebecenzury, práce s myšlenkovým i formálním posunem a imaginací. Těmito nedostatky zase mladí autoři prokazují nedostatek schopnosti akcelarovat nové zkušenosti. Není to ale vždy pouze chyba žáků, problém může být i v přijetí těchto trendů přirozenými autoritami v jejich okolí, rodiči, sourozenci, pedagogy apod. Je v kompetenci pedagoga, aby reagoval na soudobé trendy, jako je fenomén fantazy, které ovlivňují práci jeho svěřenců. Zvláště pokud se jedná o tak masivní produkci a výrazný vliv jaký má právě fantazy na soudobou kulturu. Mým úkolem zde je pak prokázat, že fantazy jako žánr není jen směsí atraktivních a líbivých motivů a témat pod diktátem komerční politiky. A upozornit na rizika, která přináší ignorace těchto trendů nebo naopak jejich nadužívání.

5.2 Prameny, informační zdroje

K podložení použitých informací a teorií jsem využila širokou škálu pramenů, z nichž některé jsem již zmínila nebo přímo citovala. Prameny pocházejí z různých odborných úrovní i z různých médií. Využila jsem odbornou literaturu, závěrečné práce studentů vysokých škol, oficiální internetové stránky fantazy vydavatelství, herní stránky i blogy fanoušků. Zatímco odborné texty, které by se s dostatečným nadhledem zabývaly problematikou fantazy ve výtvarné tvorbě a obecně v umění, bych spočítala na prstech jedné ruky, stránky a blogy fanoušků jsem nakonec musela eliminovat jen na ty nejznámější a nejkvalitnější, abych dosáhla přehledného a dostatečně širokého záběru pramenů. Přestože se fantazy v main streamu objevuje více jak 20 let, jeho vliv a působení v současné společnosti, výchově a vzdělávání jsou často zpracované ve velmi obecné rovině, nejčastěji – což je ale pochopitelné – s důrazem na literaturu. Lze očekávat, že naopak obecnější témata, která se fantazy jen dotýkají, jako *symbol a mýtus* nebo *škodlivost moderní techniky* jsou daleko častější a doprovází je také živější debaty i mezi veřejností. Není ale snadné se mezi nimi zorientovat, natož je všechny pojmut. Přičemž kvalita takových textů je velmi kolísavá. Často jsem také narážela na hodnotné informace ze zdrojů, jejichž validitu jsem nemohla podpořit žádnou autoritou nebo významným knižním titulem a textem, protože vyplynuly z rozhovorů a reakcí na téma, které jsem pro dizertační práci zvolila. Byly to nahodilé rozhovory s lidmi, kteří se fantazy snaží vyhýbat, i s těmi, pro které je to vítaný způsob života a motivace k vlastní tvorbě.

Nejbližší žánru fantazy v textové formě, alespoň v obecné rovině tak, jak je vnímá veřejnost, je odpočinková literatura a pohádky, kterých můžeme na pultech knihkupectví i v knihovnách najít skutečně nepřeborné množství různých rozsahů i kvalit. Naproti tomu odborných titulů, které by se zabývaly přímo problematikou fantazy jako fenoménem v současné společnosti, je – jak jsem zmínila – mizivé množství. I proto jsem při hledání relevantních zdrojů, které by podpořily můj výzkum, často pracovala také s internetovými odkazy. Jedná se nejen o oficiální stránky fanoušků, ale také o blogy autorů, převážně spisovatelů, ale i výtvarníků a oficiální herní servery, které sdružují hráče s preferencí fantazy žánru v různých typech her. Musela jsem počítat s tím, že spolehlivost virtuálních zdrojů je často postavená na zanícení a zodpovědnosti provozovatelů a redaktorů internetových stránek, tedy opět především fanoušků fantazy. Jejich přínos tématu je sice nezpochybnitelný, ale odbornost a relevantnost jejich informací se mnohdy zakládá spíše na subjektivním postoji a zkušenosti než na pevné podpoře odbornými texty nebo jinými, prokazatelně exaktními zdroji. Přestože jsem měla možnost řadu těchto autorů a fanoušků poznat osobně a přesvědčit se o jejich zkušenostech i zodpovědném přístupu při zkoumání, vymezení nebo aplikování fantazy, nemohu relevantnost těchto zdrojů tradičními způsoby prokázat. Protože pro důsledné prozkoumání

a plné uchopení fenoménu jsou ale mimořádně důležité, nemohu se jim vyhnout.

V české odborné literatuře výzkum v takové šíři, v jaké jsem se rozhodla fenoménem fantazy zabývat, zatím nevznikl. Existuje řada odborných textů, většinou diplomových a bakalářských prací, které se fantazy nějak dotýkají, řada z nich pro mě byla hodnotným zdrojem inspirace. Ve většině případů jde ale o jednostranný pohled na jednoho autora nebo dílo a jeho rozbor, s vazbou na konkrétní obor (literatura, psychologie apod.).⁶⁰ Nebo o pokusy vymezit fantazy s ohledem na subjektivní postoj autora k fenoménu⁶¹. Přínosnější, ale vzácnější jsou z hlediska interdisciplinárního zkoumání fenoménu texty odborníků také v psychologii nebo filozofii, které sice nejsou zaměřené přímo na fantazy, ale zabývají se blízkými tématy jako fantazie, tvořivost, apod. V roce 1999 u nás vyšla publikace českého psychologa Josefa Viewegha, ve které autor shrnul své nejzásadnější texty a přednášky z posledních dvaceti let.⁶² Mezi nimi je také kapitola, ve které Viewegh rozebírá znaky a působení lidské fantazie v umělecké, především tedy literární, tvorbě. Současně se ale dotýká i souvislostí s jinými druhy umění, i když v obecnější rovině. Autor úspěšně vystihuje základní principy, typické jak pro fantazii, tak pro fenomén fantazy a pomohl mi ho tak z psychologického hlediska lépe vymezit.

Dalším typem odborné literatury, která souvisí se studiem fantazy, jsou sociologické výzkumy nebo sondy, například do problematiky počítačových her a jejich vlivu na společenské chování, nebo o psychologii, kde často zaznívají pojmy jako sen, duševní poruchy, omamné látky, terapie, extrémní v chování⁶³. Autoři v těchto textech staví fantazy do souvislosti opět s rizikem počítačových her, problematiky xenofobního chování nebo iracionálního chování a představ u nemocných nebo závislých osob, apod. V rámci své práce se v různých momentech odkazují také na některé zahraniční texty, které se zaměřují na moderní edukaci a zážitkovou pedagogiku.⁶⁴ Asi nejzajímavější prací u nás, která se fantazy zabývala, je bakalářská práce z Masarykovy univerzity od Kuřimského (2010). Autor výstižně shrnul dosavadní úspěchy výchovné a vzdělávací role LARPU u nás a zároveň předložil výsledky zahraničních pedagogů, kteří s LARPEm i s fantazy pracují v rámci různých alternativních metod výchovy a vzdělávání.⁶⁵

Asi nejčastěji a nejtěsněji se fantazy zabývají literární odborníci, jazykovědci, filologové apod. Jsou to opět ale především studenti těchto oborů, kteří se snaží fantazy vymezit ve svých závěrečných pracích. Odborná veřejnost pak spíše obecně přistupuje k tématu neskutečných, iracionálních světů v krátkých textech a snaží se problematiku uchopit a pojmenovat opatrně a co nejméně angažovaně. Jakoby s obavou projevit osobní a odborný zájem o ni. I když z těchto přístupů mohu vycházet jen zřídka a pouze v souvislosti s některými elementárními otázkami v problematice fantazy v souvislosti s výchovou a vzděláváním. Výho-

⁶⁰ SLABÁK, pozn. 38, s. 24

⁶¹ VLACHYNSKÁ, Kateřina. 2006. *Fantasy ilustrace se zaměřením na české prostředí*. Pedagogická fakulta – Katedra výtvarné výchovy. Diplomová práce. Univerzita Palackého Olomouc. Vedoucí práce: Olga Badalíková.

⁶² VIEWEGH, pozn. 11, s. 14

⁶³ DROTÁROVÁ, Lucia a DEMJANČUK, Nikolaj. 2005. *Vzdělání a extremismus*. Plzeň: EPOCHA. ISBN: 80-86328-83-X

⁶⁴ WIDING, Gabriel. 2008. *Deltagarkultur*. Göteborg: Bokförlaget Korpen. ISBN: 978-91-7374-419-5

LARSSON, Elge. 2010. *Playing reality: Interacting arts*. Stockholm: Knutpunkt. ISBN: 978-91-977140-2-0

⁶⁵ KUŘÍMSKÝ, Jakub. 2010. *Implementace LARPU do vyučování základních škol*. Katedra sociální pedagogiky. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Lenka Gulová.

dou tohoto přístupu je možnost zobecnění a komplexnějšího pohledu na celý fenomén nebo na klíčové části problematiky. Nepřipouští výjimky a nutí k objektivizaci a odbornému nadhledu. Neumožňuje tak subjektivizaci ani z hlediska odpůrce ani z hlediska fanouška. Pochopitelně i takový přístup má své hranice. K nejpłodnějším autorům, jejichž dílo je v této tématice velkým přínosem, patří Umberto Eco, jehož texty patří k poněkud kontroverzním. Zejména mezi historiky umění bývá Eco přijímán rozporuplně. Pro mou práci byl však jeho obecný přístup a široký záběr v oblasti fantastiky užitečný. Pomohl mi zobecnit konkrétní problémy, s nimiž jsem se setkávala v prostředí fantazy komunit, vymezit je a roztrdit bez ohledu na zažité formulace fanoušků. Některé Ecovy texty jsou sice zaměřené zcela otevřeně výhradně na literaturu, ale jiné se dotýkají cíleně i jiných oborů, výtvarné umění nevyjímaje, a umožňují komplexnější pohled na danou problematiku. Ačkoliv jsou tyto texty zdouhavé a často krouží kolem hlavního problému či otázky velmi dlouho než se jí skutečně dotknou, tento přístup odpovídá problematické uchopitelnosti fantazy a podobných témat a přirozeněji přibližují čtenáře k jádru věci.

Je pochopitelné, že některé otázky mohou vyvolávat pocit zbytečnosti a nepřiměřeného patosu, které nepatří v odborných textech k žádoucím. I proto, že vyvolávají dojem neexaktnosti a vágního přístupu autora. Přesto v kontextu se svým tématem i s praxí v prostředí současné střední školy, se nemohu zbavit přesvědčení, že nejen fakta, ale také emoce, prožitky apod. patří k odborné práci, stejně jako následné utváření vlastních názorů a postojů, pochopitelně na základě předchozího studia. Teprve pokud jsou tyto názory podpořeny osobní zkušeností, není možné ani vhodné se od emocí odpoutat a v následném textu je nezmínit, protože jsou nedílnou součástí celého procesu zkoumání.

K žánru fantazy ve výtvarné tvorbě vyšla také celá řada knih. Ty se ale zaměřují hlavně na populární ilustraci nebo výtvarný projev, který při nejlepší vůli nemohu popsat jako přínosný z hlediska výtvarného pedagoga, a který by mohl nějak podporovat tvůrčí přístupy. Tyto materiály bych popsala spíše jako alba, přehledy a omalovánky, jejichž úroveň neodpovídá věkovým skupinám, které se o fantazy vážně zajímají. Řadí se sem především série knih „Jak nakreslit...“ v podstatě cokoliv z fantazy nebo sci-fi, postavu hrdiny, příšery, fantazy architekturu nebo jak vybudovat fantazy krajinu ze známých filmů. Většina z nich krkolomě napodobuje již existující díla známých výtvarníků nebo pracuje s vizuálem filmového přepisů. Protože ale většina filmových zpracování vychází ze známých ilustrací, jde více méně o nezdařilý pokus o reprodukci reprodukce.

Do této kategorie také patří monografie známých fantazy autorů, přehledka stylů a osobností ve výtvarné tvorbě. Nejčastěji se dotýkají, a to je důležité zdůraznit, vzdáleně různých technik a stylů, které jsou mezi fanoušky fantazy nejpopulárnější a částečně vymezují různé podskupiny a komunity. Objevují se zde počítačové simulace a prostorové modelace, ilustrace ve stylu mangy, které připomínají spíše omalovánky pro nejmenší. Lze je shrnout jako velmi zjednodušené, bagatelizující a degradující většinu forem a stylů, které mají jinak hluboko zakořeněnou tradici v různých kulturách. U nás vyšlo jen několik biografii, které ukazují výtvarnou tvorbu k tomuto žánru přehledně a poměrně objektivně. Jednou z nich je přehled autorů, kteří se zabývali ilustracemi k Tolkienovu dílu⁶⁶. Po informační stránce je kniha velmi omezená a o díle autorů vypovídá jen skrze jejich osobní vztah k Tolkienovým knihám. Ale zahrnuje všechna důležitá jména, která dnes patří mezi hlavní představitele fantazy ilustrace a jejichž tvorba mnohdy slouží nebo sloužila jako předloha pro další zpracování, např. ve filmu nebo v počítačových hrách. Druhou biografii, která zdařile shrnuje další generaci autorů, je kniha, sestavená do populárních kapitol⁶⁷. Kniha je zjevně určená

⁶⁶ KOLEKTIV AUTORŮ. 1994. *Svět J. R. R. Tolkiena*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-0500-3.

⁶⁷ MCKENNA, Martin. 2008. *Fantasy umění současnosti*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 978-80-204-1943-9.

především fanouškům žánru a přináší zevrubný seznam dalších autorů, mezi nimiž ale mnohá důležitá jména také chybí. Na druhou stranu je poměrně přehlednou ukázkou stylů, námětů a pojetí fantazy v současné výtvarné tvorbě. Tentokrát nezahrnuje pouze ilustrátory, ale také malíře, grafiky a autory vizuálu počítačových her.

Přestože také řada současných významných výtvarných umělců ve své tvorbě tíhne ke ztvárnování neskutečných světů a bytostí, s výrazem „fantazy“ se obvykle neztotožňují, přestože jeho vliv někteří z nich připouští. Při charakteristice svého díla se pak přidržují tradičních termínů a obrátů. Těmto autorům se ještě budu věnovat v kapitole o projevu fantazy a fantastiky v současném umění.

Jak je vidět, fantazy, přestože jeho obsah je známý anebo snadno odvoditelný, má mnoho podob a může být nahlíženo z mnoha stran. Já jsem se rozhodla pominout zažitou odtažitost a propojit empirický a exaktní přístup k tomuto fenoménu v textu co nejkomplexněji postihujícím nejen fantazy jako fenomén, ale také jako formu progresivního přístupu k mladé generaci a novým trendům. Nejen k fantazy, ale ke všem, které mohou v průběhu příštích let nebo desetiletí oslovit mladou generaci stejně jako proměňovat podobu naší kultury. Největším rizikem může být výsledná mnohoznačnost a nesrozumitelnost mého záměru, nestálost některých zdrojů a informací, neustálý vývoj fenoménu a nízká odborná hodnota některých odkazů. Přestože nejsem odborník v některých oblastech a v termínech nebo specifických problémech by můj text mohl působit nejistě, blízký kontakt s pedagogickou praxí a zkoumaným terénem mi umožňuje dostatečný nadhled a praktické ověření většiny hypotéz.

Prameny, které mi umožnily vytvořit ucelený soubor informací i teoretickou platformu pro pedagogický výzkum, lze rozdělit do několika skupin a to nejlépe podle obsahu a jeho zaměření. Jde o texty, které se k fantazy přímo odkazují, texty, které se inspiroují ve fantazy nebo fantastice jako takové a nakonec texty, které s tématem nemají přímou vazbu, ale odkazují se k myšlenkám, tradicím, formám, principům nebo problémům, s nimiž nějakým způsobem pracují také fantazy autoři. Jednotlivé skupiny se často pohybují od odborných textů přes populární až po odpočinkovou literaturu. Nelze říci, která skupina má při studiu fantazy největší význam.

V průběhu mého výzkumu se situace pochopitelně měnila. Zpočátku jsem měla k dispozici přibližně tři závěrečné studentské práce a dva texty v norštině, postupně pak přibývaly knihy o dením snění, mýtech a symbolice, fantazy umělcích a pochopitelně také časopisy a výroční lexikony spisovatelů a amatérských autorů. Zahraniční texty a odkazy v angličtině, němčině, norštině a švédštině, případně v ruštině, mohou být velmi zavádějící, protože pojem fantazie a fantazy jsou snadno zaměnitelné, i když významově se liší. Ani četnost a dostupnost těchto textů není příliš uspokojivá. Kromě toho problematiku fenoménu fantazy jen v evropských zemích pojímají velmi odlišně a k jejich pochopení je často potřeba více než znalost jazyka. Někde je tento vztah fixovaný na vzdělávací a výchovné metody a vzdělávací systém, jinde, jako například u nás, se váže ke specifickým komunitám, které stojí vně vzdělávacího systému a někdy proti němu rebelují – nebo se o to pokoušejí. Tím se fantazy u nás stává jakousi uzavřenou komunitou, která funguje pro dospívající fanoušky spíše jako trucovna než jako prostředí k sebevzdělání.

5.2.1 Aktuální situace výzkumu fantazy u nás

Fantazy zatím ani v odborných kruzích, alespoň u nás, nepatří mezi vážně diskutovaná témata, ale bývá spíše odsouváno do pozadí. Nicméně lze s uspokojením říci, že řada odborných textů již pronikla i do našeho prostředí a stala se zdrojem informací i motivací ke studiu v pracích studentů vysokých škol. Na začátku zmíním zásadní práce, které stojí za řadou studií v našich podmínkách a potom jmenuji několik kvalifikačních prací, které u nás vznikly v posledních letech.

Země jako Švédsko, Norsko, Dánsko, Německo, Izrael nebo USA fantazy a principy hry rolí, založené na hrách na hrdiny, hojně využívají jako metody zvnitřnění a zintenzívnění prožitku při výchově a vzdělávání. Každoročně probíhá také několik mezinárodních konferencí ve městech ze zmíněných zemí na téma „roleplaying“, na kterých se scházejí pedagogové z celého světa, aby právě metodu hry rolí, i když už oproštěnou od vazby na fantazy, zdokonalovali. Na těchto setkáních formulují své názory, výzkumy a postupy pedagogové z celého světa, i když převážně z výše zmíněných zemí, vzácně i z České republiky. Mezi významné studie v kontextu s fantazy se zařadily práce Elge Larsona⁶⁸ nebo Gabriela Widinga, které však zatím čekají na překlad, zvláště Widingův text, který je dostupný pouze ve švédštině.

V obecném kontextu se někteří odborníci zabývají pojmy, které mé téma formulují a vymezují, ale jejich závěry není možné vztahovat výhradně na fantazy ani na výtvarnou tvorbu s tímto zaměřením. Hovoří o problematice interpretace, o narativní tvorbě, o tvůrčích procesech, které předcházejí práci s iracionálními prvky apod. Mezi takové osobnosti patřil nedávno zesnulý Umberto Eco, Dorrit Cohnová⁶⁹ nebo Tzvetan Todorov, ke starším autorům patří např. Italo Calvino. V souvislosti s Ecem a studiem fikčních světů nemohu pominout českého autora, působícího především v zahraničí, Lubomíra Doležela⁷⁰. Texty jmenovaných autorů se pozoruhodně setkávají nebo doplňují a jasně poukazují na potřebu zabývat se problematikou fikce, fantazie a snění hlouběji, zejména v kontextu se současnými trendy v umění i kultuře. Přímo fantazy, fantastikou a fikcí se ve svých textech zabývají také někteří autoři fantazy příběhů. Od J. R. R. Tolkiena⁷¹, který rozebíral otázku hrdinství, významu nestvůr v mýtech a jejich rolí v mysli čtenáře. Přes polského spisovatele Andrzeje Sapkowského⁷², který se zabýval podobami Artušovského mýtu ve fantazy. Až po českého spisovatele Ondřeje Neffa nebo Miroslava Žambocha, kteří se zasloužili především o medializaci fantazy a komunikaci s fanoušky i laickou veřejností.

Velmi podrobně se studiem Tolkienova díla a světa, který v něm stvořil, zabývá francouz Vincent Ferré⁷³, který vyšel v roce 2001, u nás pak v českém překladu o pět let později. Ferré rozebírá jednotlivé postavy a zápletky, buduje odstup od prožitku čtenáře a velmi citlivě a přitom věcně dává části díla do kontextu s vnímáním čtenáře v kontextu evropské kulturní tradice.

Ještě chvíli se zdržím u obecných pojmů a problémů, které s fantazy souvisí, ale nijak výhradně si je nepřivlastňuje. Termíny jako emoční inteligence, spiritualita nebo etické a estetické hodnoty se stále častěji objevují na konferencích pedagogů, ale také filozofů a psychologů. Například na Slovensku mají tato témata své opodstatnění a zakotvení v předmětu *etická výchova*, zavedeném před více jak patnácti lety plošně do vyučování, zatímco u nás se o takovém předmětu nijak vážně neuvažuje. Bez ohledu na institucionalizaci se jedná o aktuální téma s dopadem na více než jednu generaci. Etická výchovana se zabývá důsledky nefunkční rodi-

⁶⁸ LARSSON E., pozn. č. 65, s. 39

WIDING G., pozn. č. 65, s. 39

⁶⁹ COHNOVÁ, Dorrit. 2009. *Co dělá fikci fikcí*. Praha: Academia. ISBN: 978-80-200-1718-5

⁷⁰ DOLEŽEL, Lubomír. 2008. *Fikce a historie v době postmoderny*. Praha: Academia. ISBN: 978-80-200-1581-5

⁷¹ TOLKIEN, J. R. R. 2006. *Netvoři a kritikové*. Praha: Argo. ISBN: 80-7203-788-9.

⁷² SAPKOWSKÝ, Andrzej. 2009. *Magické střípky*. Ostrava: Leonardo. ISBN: 978-80-85951-56-1.

⁷³ FERRÉ, Vincent. 2006. *Tolkien: Na březích středozemě*. PRAHA: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-1249-2.

ny, působení „happy stylu“ v médiích, teatralizaci a úpadku hodnot ve společnosti, krizi víry, odklonu od tradičních náboženství, deformací a degradací kultury a morálky ve společnosti. U nás se těmito otázkami zabýval Špaček⁷⁴, který o problému hovoří jako o „nevychovaných dětech nevychovaných dětí“, coby důsledku demokratizace.

Kvalifikační práce studentů vysokých škol, které se dotýkají nebo otevřeně zabývají problematikou fantazy v posledních letech, lze rozdělit do několika skupin. Nejrozsáhlejší skupinu tvoří závěrečné práce, které řeší fantazy jako literární žánr v konkrétním díle, ve tvorbě jednoho autora, v literatuře týkající se konkrétní cílové skupiny, literatuře regionu nebo země. V roce 2015 se na Masarykově univerzitě v Brně prezentovala bakalářskou prací Michaela Hortová⁷⁵, která řešila rozdělení fantazy na podskupiny a na čtyřech příkladech dokládala vliv marketingu na jednotlivé skupiny. Hronová Anna⁷⁶ se ve své diplomové práci v roce 2013 zaměřila na čtyři mladé autory fantazy literatury. Kromě srovnání se současnou fantazy scénou se zabývala také vlivem úrovně jejich zkušenosti na výsledek jejich práce. Na děti a mládež a pro ně určenou fantazy literaturu se v závěrečné práci v rámci celoživotního vzdělávání v roce 2012 zaměřila Andrea Coubalová⁷⁷. Ve své práci klade důraz na komplexní pohled na problematiku v rámci České republiky. Ve stejném roce se zkoumáním dětské fantazy literatury zabývala také Veronika Boráková⁷⁸ z Ostravské univerzity. Zaměřila se na úzký výběr nejznámějších autorů fantazy a ve svém výzkumu sledovala zájem o tyto autory mezi žáky na základní škole. Podobně se dílčími kapitolami české fantazy literatury zabývala už Erika Vašková⁷⁹ v diplomové práci z roku 2007.

Častý je v těchto textech zájem o archetyp hrdiny nebo hodnoty, ty se objevuje např. v bakalářské práci Kristýny Čabartové z roku 2015⁸⁰, která zkoumala fantazy hrdinky v literatuře, vzniklé po roce 1945 a prokázala nástup nové éry ženského archetypu. V bakalářské práci Kateřiny Blatné z roku 2012⁸¹, která na základě Aristotelova díla *Etika Nikomachova* rozebírá etické aspekty jednotlivých hrdinů Sapkowskiho díla

⁷⁴ ŠPAČEK, pozn. č. 48, s. 36

⁷⁵ HORTOVÁ, Michaela. 2015. *Vliv marketingu městské fantazy literatury na české čtenáře*. Filosofická fakulta – Kabinet informačních studií a knihovnictví. Bakalářská práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Olga Zbranek Bierátová.

⁷⁶ HRONOVÁ, Anna. 2013. *Mladí autoři české fantazy literatury*. Pedagogická fakulta – Katedra českého jazyka a literatury. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Milena Šubrtová.

⁷⁷ COUBALOVÁ, Andrea. 2012. *Žánr fantazy v české literatuře pro děti a mládež*. Pedagogická fakulta – Katedra českého jazyka a literatury. Závěrečná práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Naděžda Siegllová.

⁷⁸ BORÁKOVÁ, Veronika. 2012. *Dětská fantazy literatura jako fenomén současnosti*. Pedagogická fakulta – Katedra českého jazyka a literatury s didaktikou. Diplomová práce. Ostravská univerzita v Ostravě. Vedoucí práce: Kateřina Homolová.

⁷⁹ VAŠKOVÁ, Erika. 2007. *Kapitoly z české fantasy*. Filozofická fakulta – Ústav české literatury a knihovnictví. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Jiří Kudrnáč.

⁸⁰ ČABARTOVÁ, Kristýna. 2015. *An Analysis of Female Characters in Cintemporary Fantasy*. Filozofická fakulta – Katedra anglistiky. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce: Colin Steele Clark.

⁸¹ BLATNÁ, Kateřina. 2012. *Zobrazení morálních hodnot v díle Anrzej Sapkowskiho*. Filozofická fakulta. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Hana Málková.

Zaklínač a jeho husitské trilogie. Archetypy v díle J. R. R. Tolkiena hledá v bakalářské práci z roku 2015 Marie Bubeníková⁸². Opírá se především o Jungovo pojetí archetypu a rozebírá také přístupy dalších autorů, kteří se ve svých pracích archetypem zabývali. Pojetí hrdiny v literatuře žánru fantasy zvolila jako téma diplomové práce na Karlově universitě v roce 2011 také Irena Zbiejczuková⁸³. Podobně jako u jiných autorů kvalifikačních prací se zde objevuje problematika postavy hrdiny a hrdinky s důrazem na jejich vývoj a kontext s anglo-saským a českým kulturním prostředím. V roce 2008 archetyp hrdiny v české fantasy literatuře rozebírá v rámci své diplomové práce Hana Hekerová⁸⁴ z Ostravské univerzity. O fantasy literaturu se zajímala už v bakalářské práci z roku 2005⁸⁵, kde se zaměřila především na aspekty fantasy ve slovanské a anglo-saské literární tradici. V diplomové práci se obrací k výběru známých autorů, jejichž hrdiny podrobuje psychologicko-sociální analýze s ohledem na jejich přirozené prostředí dané autorem.

V řadě prací, týkajících se fantasy literatury, se objevují vazby na konkrétní regionální mýty, např. Artušovskou legendu, jak můžeme vidět v diplomové práci Lucie Kopalové z roku 2016⁸⁶. Jde v podstatě o nástin srovnávací analýzy námětů a postav z Artušovského mýtu a z Pána prstenů od J. R. R. Tolkiena. Nebo na regionální kulturní tradice jako v bakalářské práci Michaely Šťastné⁸⁷ z roku 2015, která se zabývala fantasy literaturou u nás. Nebo v bakalářské práci Jany Jedličkové⁸⁸ z roku 2013, která se zaměřila na litevskou literární fantasy scénu z let 2002 a 2003 - 2006. Obecněji uchopila fantasy literaturu Tereza Nováková⁸⁹ v bakalářské práci z roku 2015, kde sledovala vývoj a formy fantasy v anglické literatuře. Nebo Jana Pospíšilová⁹⁰, která v diplomové práci z roku 2011 hledala společné znaky fantasy v literatuře se slovanskou a anglo-saskou tradicí.

⁸² BUBENÍKOVÁ, Marie. 2015. *Archetypy v díle J. R. R. Tolkiena*. Filozofická fakulta – Katedra obecné teorie a dějin umění a kultury. Bakalářská práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Dagmar Koudelková.

⁸³ ZBIEJCZUKOVÁ, Irena. 2011. *Pojetí hrdiny ve fantasy literatuře*. Filozofická fakulta – Katedra Českého jazyka a literatury. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce: Václav Vaněk.

⁸⁴ HEKEROVÁ, Hana. 2008. *Diferenční aspekty jiných dimenzí a archetyp hrdiny v české fantasy literatuře*. Filozofická fakulta – Katedra české literatury, literární vědy. Diplomová práce. Ostravská univerzita v Ostravě. Vedoucí práce: Svatava Urbanová.

⁸⁵ HEKEROVÁ, Hana. 2005. *Fantasy literatura*. Filozofická fakulta – Katedra české literatury, literární vědy. Bakalářská práce. Ostravská univerzita v Ostravě. Vedoucí práce: Svatava Urbanová.

⁸⁶ KOPALOVÁ, Lucie. 2016. *Artušovské legendy v Pánovi prstenů*. Filozofická fakulta – Ústav české literatury a knihovnictví. Diplomová práce. Vedoucí práce: Luisa Nováková.

⁸⁷ ŠŤASTNÁ, Michaela. 2015. *Fantasy v českém literárním kontextu*. Pedagogická fakulta – Katedra českého jazyka a literatury s didaktikou. Bakalářská práce. Ostravská univerzita v Ostravě. Vedoucí práce: Ivana Gejdošová.

⁸⁸ JEDLIČKOVÁ, Jana. 2013. *Litevská fantastická literatura. Charakteristika současné litevské fantastické scény dle sborníků „Geriansia Lietuvos fantastika“*. Filozofická fakulta – Ústav jazykovědy a baltistiky. Masarykova univerzita v Brně. Bakalářská práce. Vedoucí práce: Vaidas Šeferis.

⁸⁹ NOVÁKOVÁ, Tereza. 2015. *World-formation processes in contemporary English fantasy literature: proper names in translation*. Filozofická fakulta – Katedra anglistiky. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce: Jiřina Popelíková.

⁹⁰ POSPÍŠILOVÁ, Jana. 2011. *Žánr fantasy ve vybraných národních literaturách*. Filozofická fakulta – Katedra anglistiky. Diplomová práce. Vedoucí práce: Milada Franková.

Disertační práce Antonína Kudláče⁹¹ z roku 2014 se zaměřuje na České prostředí a českou populární fantastiku z let 1990 – 2012. Hledá klíčové kulturní, sociální i literární kontexty. Tato práce jako jediná sleduje komplexní problematiku fantazy nejen jako literárního žánru, který je klíčovým tématem, ale celého fenoménu s přesahy do dalších vědních disciplín včetně antropologie a psychologie. Z obecnějšího pohledu se fantazy literaturou zabývá také Jakub Slabák⁹² v roce 2009, který popisuje historii žánru a jeho hlavní rysy.

Specifickou je v této skupině práce Jitky Kratochvílové⁹³, která se zabývala vývojem a náplní fantazy časopisu *Ikaria*. Tímto výzkumem a zpracováním prokázala význam fantazy v naší literatuře a kultuře. I když jde o práci s literaturou v souvislosti s medializací v rámci časopisu, objevuje komplexnost fantazy jako fenoménu.

Druhou skupinu tvoří umělecko-historické nebo výtvarné kontexty, které se neorientují výhradně na literaturu, ale zaměřují se také na výtvarnou tvorbu a umění. Vizuální stránku fantazy v českém prostředí a základní rozdělení žánru zpracovává ve své diplomové práci Kateřina Vlachyňská v roce 2006⁹⁴ na Univerzitě Palackého v Olomouci.

Zajímavou, třetí skupinu, tvoří práce, které se zaměřují na larp a hru rolí, zařadila bych k nim ale také práce, které se věnují problematice různých podskupin a jejich subkultur. Rozsah těchto prací se pohybuje mezi už tradiční historií fantazy a rozdělením z hlediska žánru. Navíc se objevuje hlubší studium komunit a jejich subkultury se specifickými charakteristickými rysy, strukturou apod. Přestože forma LARPU neznamena výhradně zaměření na žánr ani fenomén fantazy, je s ním těsně spjatý a rozhodně ke komplexnímu studiu fenoménu fantazy patří. Historii a současnou podobou larpu se v bakalářské práci v roce 2013 zabýval Zbyněk Tomášek⁹⁵. Zajímavým prvkem jeho výzkumu je kontext larpu s vlivem současných médií. V roce 2012 se internetovou komunitou z larpové subkultury zabývá na Masarykově univerzitě Filip Appl⁹⁶. Ve své diplomové práci se snažil ukázat způsoby prezentace subkultury a komunikace s veřejností. Zajímavým vzhledem do osobnosti hráče larpu a jeho pojetí hrané role rozebírá v diplomové práci z roku 2011 Zdeňka Šlapanská⁹⁷, která také shrnuje aktuální výzkum problematiky larpu. Z podobného hlediska ve stejném roce však larp nahlíží i Zora Moudrá⁹⁸ v bakalářské práci na pedagogické fakultě Masarykovy

⁹¹ KUDLÁČ, Antonín. 2014. *Česká populární fantastika 1990-2012 v kontextu kulturním, sociálním a literárním*. Filozofická fakulta – Katedra obecné teorie a dějin umění a kultury. Disertační práce. Vedoucí práce: Martin Štoll.

⁹² SLABÁK, pozn. č. 38, s. 24

⁹³ KRATOCHVÍLOVÁ, pozn. č. 41, s. 25

⁹⁴ VLACHYŇSKÁ K., pozn. č. 62, s. 39

⁹⁵ TOMÁŠEK, Zbyněk. 2013. *Současná historie a současné podoby LARP z hlediska nových médií*. Filozofická fakulta – Ústav hudební vědy. Bakalářská práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Martin Flašar.

⁹⁶ APPL, Filip. 2012. *Internet v životě larpové subkultury : analýza vnější komunikace*. Fakulta sociálních studií – Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: David Šmahel.

⁹⁷ ŠLAPANSKÁ, Zdeňka. 2011. *Psychologické aspekty LARP*. Filozofická fakulta – Psychologický ústav. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Helena Klimusová.

⁹⁸ MOUDRÁ, Zora. 2010. *LARP „Live Action Role Playing“ a jeho přínos pro hráče*. Pedagogická fakulta – Katedra sociální pedagogiky. Bakalářská práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Petr Stoják.

univerzity. Principy, techniky a historii larpů zmiňuje ve velmi vyčerpávající studii už Jakub Kuřimský v bakalářské práci z roku 2010, který se problematikou zabývá velmi obsírně a sleduje důležité formy a vlivy v zahraničí. Zajímavým pohledem na larpovou subkulturu je bakalářská práce Václava Laciny⁹⁹ z roku 2009, který hledá podstatu zážitku, motivací a hodnot, které tato forma hry hráčům přináší. V roce 2006 vznikla diplomová práce Lukáše Veselého¹⁰⁰, který zkoumal rozdíly mezi hrou rolí virtuálně a naživo formou larpu apod.

Fanoušci, přidružení k subkultuře larpů jsou jen jednou z mnoha komunit. Další skupinu mohou tvořit fanoušci, kteří se primárně setkávají v rámci conů a festivalů. Hana Hemzová¹⁰¹ se v diplomové práci z roku 2014 zaměřila na koncepci a organizaci jedné takové akce, zaměřené na východní vlivy a trendy ve fantazy, Animefestu.

Jak ukazuje tato podkapitola, literární prameny ke studiu fantazy existují, ale jsou velmi omezené. Bezpochyby by byl zajímavým námětem výzkumu jen součet těchto textů od samotného počátku v devadesátých letech 20. století a jejich srovnání. Mimořádně přínosné by mohly být odkazy na zahraniční práce, jednak ty, které dodnes slouží jako bohatá inspirace a zdroj informací, ale také na ty, které se zatím nepodařilo přeložit a nebo zpracovat. Vzhledem k rozsahu mého zkoumání se ukazuje, že podobná práce vznikla pouze v jednom případě, ale na základě odlišných motivací a bez důrazu na výchovu a vzdělávání, které stále zůstávají bez zvláštní pozornosti.

5.3 Symbol a jeho interpretace ve fantazy

Interpretace je klíčem k pochopení a vnímání umění. Ke správné interpretaci je ale nezbytné umění nejen pozorovat, ale také studovat. Proces vnímání, jak jej připomíná Daniel a jak o něm hovoří Gombrich, stojí především na neustálé vzájemné interakci smyslů a mozku, jehož výsledkem jsou vizuální i duchovní zkušenosti s uměleckým dílem. Důležitá je vždy úroveň zkušenosti, s níž k dílu přistupujeme. Proto je tak důležité se o umění zajímat soustavně a během celého života. Pokud skutečně usilujeme o schopnost co nejcitlivější interpretace, musíme své zkušenosti neustále zdokonalovat. Mnoho lidí s oblibou hodnotí umění podle měřítek vlastní libosti a nelibosti, ale emoce nejsou dobrým hodnotícím kritériem, i když se to může zdát přirozené. Je to ale spíše pohodlné. To platí i pro hodnocení fantazy, ať už se nám líbí nebo nás odpuzuje. Dokud jsme se nevěnovali alespoň částečně jeho hlubšímu studiu, jeho nadšené přijetí, stejně jako jeho zuřivé odmítání nepatří k relevantním hodnotícím postupům. Stejně by k interpretaci použitých symbolů a stylů měli přistupovat samotní autoři a konzumenti. To je pochopitelně spíše vroucí přání než realita, ale tuto poznámku jsem si nemohla odpustit.

⁹⁹ LACINA, Václav. 2009. *Mýticko-etický rozměr Her na hrdiny*. Filozofická fakulta – Katedra filozofie. Bakalářská práce. Ostravská univerzita v Ostravě. Vedoucí práce: Jaromír Hrubeš.

¹⁰⁰ VESELÝ, Lukáš. 2006. *Srovnání psychologických aspektů her s hraním rolí virtuálně a naživo*. Fakulta sociálních studií – Katedra psychologie. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: David Šmahel.

¹⁰¹ HEMZOVÁ, Hana. 2014. *Animefest – koncepce a organizace festivalu*. Filozofická fakulta – Ústav hudební vědy. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Lubomír Spurný.

Fantazy, stejně jako jakýkoliv jiný umělecký výstup, a hlavně jeho kvalita je definována psychickými zkušenostmi autora a následně diváka nebo čtenáře. Představuje fantazie, ideje a odráží jejich očekávání. V širším horizontu poukazuje na duchovní život doby a jeho úroveň i dobovou představu o podstatě umění, čemuž fantazy přímo odpovídá v dobrém i negativním smyslu.

O symbolech a jejich významu pro definování fantazy jsem už hovořila a jistě se o nich ještě zmíním. Stejně jako jsem už zmínila problém vyprazdňování symbolu a slepé, bezmyšlenkovité přejímání pouhého vizuálu. Není pak divu, že žáci a studenti, s nimiž se snažíme pracovat a rozvíjet je, tíhnou k formám, které považujeme za klíčové, protože základní znaky vymezující naši kulturu, interpretují nesprávně a s nedostatkem zkušeností. Řada významů má mnoho vrstev, některé vnímáme podvědomě, jiné jsou nám vštěpovány v rámci výchovy a místní kulturní tradice. Další se nabalují s přirozenými změnami, vývojem a zkušenostmi v našem životě. Veřejná média symboly využívají především jako propagaci zboží nebo služby. Právě marketingové zneužití symbolů vede jednoduše řečeno k jejich vyprázdnění. Mladé lidi často ani nenapadne nad významem znaků a vizuálů přemýšlet, protože jejich smysl je úzce spjatý s velmi konkrétní firmou, zbožím a pod jeho prezentací rozlišují určitou prestiž, ale už ne význam znaku, pod kterým vystupuje. Nejde ani tak o to, že v současné době tyto znaky už nemají heraldický charakter, ale o to, že v jiném kontextu pak mohou děti tyto znaky špatně dekódovat.

Význam symbolu pro účinek fantazy úzce souvisí s hlubokým porozuměním historie, tedy s pochopením širších kontextech. V posledních letech se objevilo mnoho velmi mladých a ambiciózních spisovatelů, kteří se pokusili prokázat svůj vztah k fantazy i ke spisovatelství tím, že budou srovnávaní s klasickými autory tohoto žánru, jakými byli a jsou Tolkien, Lewis, Sapkowski, Žamboch, Gailman a mnoho dalších. Řada z nich, přestože na svůj věk pracují s psaným slovem skutečně obratně, se ale může jen těžko srovnávat s autory, kteří svůj život zasvětili studiu mýtů a symbolů, historie, jazyků apod. a své hluboké znalosti později zúročili v působivém vyprávění. Zkušenost s psaným slovem totiž můžeme získat výhradně osobní zkušeností a zdlouhavým tréninkem. K typickým příkladům za všechny patří *Eragon*¹⁰², v knižní podobě průměrná práce, která téměř zkrachovala ve filmovém zpracování, přestože obsah i příběh jsou výsledkem schopné, tvořivé mysli.

Současné fantazy, tak jak se s ním a jeho pojetím symbolu a mýtu setkáváme, od Tolkiena až po současnost, přejímá nejčastěji a nejpříměji inspiraci z interpretačního modelu v západoevropském umění 19. století. Ve chvíli, kdy romantické umění ustupuje, drží se stále dvě centra tohoto směru v Anglii a Německu. V Anglii zakládají umělci, William Holman Hunt (1827-1910), Dante Gabriel Rossetti (1828-1882) a John Everett Millais (1829-1896), bratrstvo Prerafaelitů¹⁰³. Představitelé tohoto směru zaujímají ofenzivní postoj proti frivolnosti v umění a zkostnatělým metodám jeho výuky. Sami hlásají, že opravdové, čisté umění existovalo jen v 15. století, před příchodem Rafaela. Svou tvorbou a záměrným krokem do minulosti se snažili přivést uměleckou scénu v Anglii k čistotě v umění a k souznění s přírodou. Významnou inspirací byla i tehdy literatura, k neznámějším patří báseň *The Lady of Shalott* od anglického básníka lorda Alfreda Tennysona (1809-1892). Přestože tyto myšlenky se nevážou přímo k fantazy, samotná forma stejně jako fascinace renesančním uměním už se nápadně podobá tvorbě některých současných fantazy malířů, a proto není pochyb, jak významnou inspirační hodnotou pro tento proud je. V obsahové rovině jde o shodu pouze

¹⁰² PAOLINI, Christopher. 2004. *Eragon*. Praha: Fragment. ISBN: 80-7200-978-7

2006. *Eragon*. Stefan FANGMEIER. USA, GB, H: 20th Century Fox

¹⁰³ Příloha II – obr. č. 12

v apelu na umělce, aby tvořili svobodně na základě subjektivních postojů. Zodpovědnost k umění jako takovému a ke kvalitní prezentaci už řadě fantazy autorům chybí.

Co současné fantazy umělce inspiruje u Prerafaelitů je vizuální forma, vztah k realistickému zobrazení na základě důkladného studia přírody a pochopitelně námět, který intrerpretoval staré mýty, biblické příběhy a pověsti pomocí skupiny symbolů. Je zajímavé, že idealizace středověku a starověku sice v dílech fantazy autorů přetrvává, mnozí z nich ale zacházejí v tomto posunu mnohem dál. Zachovávají dojem nebo atmosféru, kterou proces idealizace vyvolává a posouvá ji až za hranici věrohodnosti. Jakoby jste seděli v sále středověkého hradu v současnosti v džínách a tričku a někdo tento kontrast překlopil tak, že byste ve stejném prostředí seděli v sexy kostýmu fantazy bojovnice v jakémsi pseudohistorickém období. Může se zdát, že vztah místnosti a vás zůstává stejný, jste nepatřiční a záleží na vás, jak takovou změnu přijmete a jak se s ní vyrovnáte. Někomu tato situace připomene červenou knihovnu, jinému thriller nebo pohádku, záleží na tom, jak bude projektovat další vývoj situace a jak bude sebe v nové roli projektovat.

Denise Garner se ve svém díle pohybuje někde mezi tvorbou prerafaelitů a nazarénů a secesních dekorativních malířů. Klidná kompozice a prostá barevnost obrazu kontrastuje s bohatými strukturami a napětím z činu, který zatím existuje pouze v náznaku, v myšlence. Symbolická spojení mladých žen a bohatých řasených draperií nebo zvířecích kůží nutí k sebezprojekci. Rebeca Guay naproti tomu pracuje s romantizovanými náměty antické mytologie. V díle Kupid a Psyche se použitím bohaté barevnosti pokusila přiblížit také antickým nástěnným malbám v Pompejích. Příběh milenecké dvojice je tu potlačen a nahrazuje jej dojemný pohled na zamilovaný pár, jehož vazbu na antiku běžnému divákovi evokuje už jen název. Sama autorka přiznává, že je příběhem tak okouzlená, že dílo je prakticky „pouhou“ ilustrací. A tomu také odpovídá. Melanie Delon přejímá čistotu a líbeznost prerafaelitů a nebýt několika detailů, které její tvorbu od té jejich odlišuje, mohlo by se zdát, že jen pokračuje v jejich myšlence za pomoci digitální technologie.

Druhou inspirační skupinou je evropská středověká symbolika, které už vládne křesťanská ideologie. Přesto se ale odvolává ke starověkým, předkřesťanským kulturám a často se na ně odkazuje. Tvoří ji bohatá soustava tvorů a rostlinných motivů, především v ornamentu, a jejich nesčetné osobité variace. Motivy, přejímané z antiky, ale vytváří i nové formy. Mnozí současní autoři vycházejí z vrcholné středověké a raně novověké malby, protože její poezie dobře vystihuje jejich vztah k historii. Je totiž pojidlem mezi fantazy, tedy fantazií jednotlivce, a mezi čtenářem nebo divákem, který má jeho představy a vize přijmout a porozumět jim. Dalo by se říci, že fantazy autoři částečně počítají s tím, že jejich publikum není skupina odborníků, ale široká veřejnost. Proto nemůžeme očekávat nějaké hluboké ikonografické nebo ikonologické významy. Přesto poněkud přesahují rámec populární literatury a často se setkáváme se vzdělávací rovinou textů, filmů i obrazů, které oslovují cílovou skupinu a obohacují ji nejen o emočně silné okamžiky, ale také o kus vědění. Typickým příkladem jsou bájná zvířata. Z živočišné říše jsou nejpobulárnější draci, gryfové a různé pokřivené formy tvorů a autoři obvykle předpokládají alespoň elementární znalost podoby těchto nestvůr. Symbolika u zvířat a její interpretace u současných autorů fantazy se velmi různí. Záleží obvykle na kontextu, do kterého je vloží. K nejznámějším příkladům patří již zmíněný drak. V křesťanské symbolice je to obraz ďábla, tvora, který je určený k záhubě nejlépe mečem statečného světce nebo rytíře ideálně v jedné osobě. V širším historickém kontextu se pak setkáváme s dalšími druhy po celém světě. Ve fantazy se náhle, i pod vlivem východních kultur, objevuje celá škála draků, kteří jsou zosobněním moudrosti, magické moci a síly. Žánr vlastně volně kombinuje všechno, co dnes o dracích víme. Máme tu draky zelené z evropských mýtů, šedé, kamenné, ledové, ohnivé, zlaté, černé, duhové. Draky, kteří ničí a hromadí zlato pod vlivem zvířecích pudů, ale také draky, kteří jsou obdařeni nadpozemskou moudrostí a věděním. Známe draky vzácné nebo draky s lidskou podobou, draky, kteří píšou básně, zpívají i ty známější, kteří obědvají princezny. Na internetu existují stránky a blogy, kde dospívající děti diskutují o dracích jako o skutečných živých

tvorech, jako o ohroženém živočišném druhu, aniž by jim připisovaly nějaký tradiční význam. Může to působit legračně, protože takové zapálení připomíná stejně naivní sny o tom, že vás pozve na večeři oblíbený hrdina z filmu nebo zahraniční herec, jehož si spojíte s nějakou charismatickou postavou. Nepříliš příznivé je, že tyto pseudovědy o neexistujících tvorech málokdy probouzejí zájem o jejich skutečný vztah k naší kultuře v rámci ikonografie a jejímu vývoji, ale zaslepený fanatický postoj a lpění na této fikci. Otázka je, zda je takový vztah dítěte příčinou nějakých potíží nebo spíš jejich důsledkem. Pravda bude nejspíš někde mezi oběma možnostmi. Kromě toho je třeba dodat, že zájem o tyto náměty může být také způsob, jak se zařadit do nějaké skupiny a stát se součástí nějaké komunity. I proto je odpověď na mou otázku spíše úkolem pro jiné obory.

Ale je tu řada jiných tvorů, jejichž podoby se vynořují v dílech fantazy autorů jako obrazy pradávných bájných tvorů, mantichory, saně, mořští hadi... Je pravda, že počet těchto tvorů vymezuje také rozličnost jazykových překladů a interpretace překladatelů. Stejně je to také u fantazy ras, cizokrajných jmen apod. Tyto nesrovnalosti nacházíme už v Tolkienovi, kde je řada jmen odvozena od starých anglosaských mýtů nebo předloh, které sloužily autorovi k tvorbě postav. Tyto jsou pro Angličana stejně blízké jako pro nás Staré české báje a pověsti. Zatímco naopak mohou příběhy vynívat velmi cizokrajně. Je to jako by hrdina vašeho oblíbeného příběhu měl jméno Johnny nebo Yan místo Jan. Pochopitelně fantazy příběh, pokud respektuje kvalitu uměleckého díla a jeho hodnotící kritéria, bude poutavý pro všechny, protože jeho hlavní přínos není zachování jazykové tradice, ale společenských a kulturních hodnot, které jejich nadčasovost předurčila naplňovat příběhy od počátků lidstva.

Třetí významnou skupinu symbolů ve fantazy tvoří předkřesťanské kultury. Tedy především ty evropské kultury, které jsou dnes mnoha subkulturami považované za symbol vzdoru proti plošné kristianizaci nebo za kultury, které dlouho chránily a zachovávaly staré rituály a tradice, staré hodnoty postavené na základních existenčních potřebách. Také se obvykle jedná o národy, které se proslavily svou bojovností. Představa o jejich motivaci k válkám je velmi nepřesná, ale patří mezi oblíbené. Společným znakem je silná mystika a jejich silná romantizace v 19. století, která přetrvává i v současném názoru, přestože zmíněné komunity se věnují jejich studiu. Není těžké uhodnout, o které kultury jde, jsou to především Keltové, Vikingové a obecně Germáni, okrajově též Slované, přestože jejich vztah ke křesťanství, zvláště u nás je odlišný. I toto je odraz náboženského smýšlení současné společnosti. Nedůvěra ke křesťanství, které se nejen rozštěpilo a rozešlo v názorech na interpretaci Písma apod., ale je zatíženo mnoha prokazatelnými křivdami a činy proti lidskosti nebo takovými, vedle nichž křesťanské zákony působí jako kuriozní protimluv. Tento pohled je samozřejmě opět zjednodušený, protože stejně jako jiné neexaktní vědy, obory a složky života je jejich zkoumání podmíněno pokorou, osobní aktivitou a odpovědností před získávanými informacemi. Otevřeností a citlivým přístupem, který nepřichází, podobně jako u studia umění, sám od sebe. Ale je výsledkem dlouhodobé kultivace a sebevzdělávání, což v současné době není právě módní.

Symbyly starověkých kultur patří ke skupině, se kterou se vyrovnávají mnohá období lidských dějin. Přejímají je, kladou je do nových kontextů a různě je proměňují také s ohledem na dobový přístup k umění a to jak soudobého tak minulého. Pro fantazy umělce jsou tyto prvky synonymem starobylosti a tajemství s notnou dávkou mystiky, což často působí prvoplánově. Ale také vznešenosti a hrdosti národů, které zde žily v dobách, které považujeme za nekultivované a surové. Jejich idealizace vyplývá především z omezených informací o skutečné podobě tehdejších rituálů a způsobu života. Kromě toho málokdo z nás má zkušenosti stvrdoostí života v bídě a v neustálých válkách o prosté přežití nebo pod nadvládou suverénního, absolutního vládce, jehož moc je těsně provázaná s náboženstvím. Romantizace nebo jakýkoliv jiný posun je víceméně způsoben právě úrovní schopnosti empatie, které je autor schopen.

5.3.1 Mysticismus, magie, mystifikace a náboženství

Významnou součástí fantazy, která se sice objevuje i v legendách a mýtech, ale ve fantazy umění se plně rozvíjí a vytváří stále nové varianty a systémy je magie. Jen málokterý fantasy příběh se obejde bez kouzel, i když jde jen o zlomek moci, která v dané fantastické zemi už dávno vyprchala a upadla v zapomnění. Magie má své druhy, uplatnění, barevnost, symboliku a pochopitelně je přiřaditelná k jednotlivým rasám i tvorům, k různým druhům fantazy a konečně i k různým autorům v literatuře i výtvarném umění. Její dělení i představitelé tvoří bohatou spleť větví s komplikovanými vazbami a neustále přibývajícimi odnožemi. V základu se dělení magie ve fantazy drží interpretace, která vystihuje vnímání magie v našem světě. Je tu magie černá a bílá, tedy zlá a dobrá, nebo také magie chaosu a řádu. Jejich pozitiva a negativa jsou, podobně jako hrdinství nebo zápornost některých tvorů, zpochybňována, přesto velmi obecně řečeno máme dva druhy. Při vizualizaci jsou barevně odlišené tak, že dobrá, bílá magie, je symbolizovaná, kromě bílé barvy modrou nebo zlatou, zlá, černá magie disponuje více barvami od fialové přes červenou až k jedovatě zelené. Bílá magie obvykle symbolizuje přirozenost a čistotu, zatímco černá magie je dílem temných rituálů, zlých úmyslů nebo nepřirozených požadavků na chod světa.

Představiteli a představitelkami jsou kouzelníci, mágové, čarodějové a jejich ženské protějšky, ale různé druhy magie, čerpané z přírodních zdrojů, umí i další fantasy povolání, od hraničáře, léčitele a druida až po zaklínače nebo paladina. Všechna tato povolání jsou už dnes formulovaná v literatuře i na internetu tak podrobně, že některé fantasy rasy předurčuje vykonávání těchto povolání (např. elfové), některá z nich je možné vykonávat jen s určitým postojem ke světu (jako kladný nebo zýporný hrdina). Např. paladin je vysloveně kladný – až přehnaně kladný – hrdina. Kromě bílé a černé magie existuje magie přírodních elementů, magie draků, magie léčitelů apod. Toto členění je odkazem animismu, totemismu, fetišismu a manismu v pravěkých kulturách, které později přežily v různých tradičních rituálech, zvycích, pověrách a náboženstvích nebo kultech. Dnes jsou spíše cílem příznivců ezoteriky a okultismu. Vzhledem k povaze těchto směrů je třeba přiznat určitou blízkost i s fantazy, jehož autoři někdy nedělají příliš velké rozdíly mezi ezoterikou a exoterikou.

Ve své podstatě je magie ve fantazy prostředkem, který odpoutává příběh od reality, dokonce to může být jediný aspekt, který čtenáři nebo divákovi neustále připomíná, že se nejedná o skutečnou událost. Důležité je, že magie ve fantazy je přirozenou součástí života nebo daného světa a ani na čtenáře nebo diváka nepůsobí krkolomně – tedy neměla by. Je tak zakomponovaná do příběhu, že dává konzumentovi pocit pravděpodobnosti. Jakoby se mohla objevit vedle něj, být utajenou součástí skutečného světa. Existuje samozřejmě řada subkultur, které tento druh magie za součást našeho světa považují, je tedy důležité rozlišovat magii ve fantazy a magii nebo nadpřirozeno, zakořeněné v naší kultuře.

Co je tedy vlastně magie? V naší kultuře je těsně spojena s náboženstvím, má také mnoho podob a postoj k ní se v průběhu věků proměňoval, ačkoliv vždy byla považovaná za něco, ne tak docela přirozeného. Jedná se o moc nad fyzikálními i chemickými zákony, někdy i nad časem a prostorem, kterou není možné získat, ale je možné ji probudit prastarými rituály nebo mimořádnou dispozicí. Obvykle platilo, že člověk se s takovou mocí rodí, ale nevírou a neznalostí ji nedokáže používat. Magie byla vždy moc, pocházející z přírody, z řádu, který nebyl podmaněn lidmi a reprezentoval suverenitu a nadvládu Přírody jako pramene všeho života. Je to snaha člověka podmanit si poznání, ke kterému ještě mentálně nedospěl.

Ve fantazy spojení s náboženstvím není podmínkou. Magie tu prostě je, někde je známá a běžně užívaná, v jiných světech ji tají nebo dokonce pronásledují. Ale její podstata zůstává stejná. Je to moc přírody, jejíž plná síla nám je zapovězena. K jejímu ovládnutí je určeno jen omezené množství vyvolených, kteří mají dispozice, silnou vůli a smysl pro řád. Případně ještě jinou motivaci. Magie se objevuje také v artefaktech,

předmětech, které prošly tajemnými rituály a byly obdařeny nějakou mocí nebo pocházejí od nadpřirozených bytostí. Jejich moc a četnost opět závisí na typu světa, ale pokud v něm existují, jsou obvykle předmětem hledání a válek. Podobně jako v reálném světě relikvie světců.

Fantasy náměty mají své kořeny v mýtech a legendách a v mnoha ohledech se prolínají s pohádkami. Jejich pozadí však bývá závažnější a složitější, protože autoři se často snaží řešit skrze ně komplikované životní situace a prezentují různé teorie, jako na modelových příkladech. Fantasy tak slouží v mnohém jako jako cvičná, simulovaná realita, s řadou zákonitostí, které podobně fungují i v našem světě. Podobné je to s magií, která ve fantasy není jen odrazem romantizované historie lidstva a tajemných rituálů, ale výjimečnosti a moci nad jinými tvory, která je zneužitelná stejně jako jakákoliv jiná moc. Reaguje na současné hodnoty a anihodnoty v populární kultuře, kde mocí nad lidmi často disponují lidé, kteří svou pozici zneužívají. A tím se fantasy opět odkazuje k tradičním hodnotám.

Magie, zpřístupněná skrze ve fantasy, je ovšem citlivá záležitost. Zatímco fanoušci ji obvykle milují a platí za nedílnou součást žánru, míra a interpretace jejích různých forem je terčem kritiky, především křesťanské komunity. V historii lidstva se v různých kulturách setkáváme s různými formami magie od praktikované ve formě čarodějnictví a šamanismu až po magii v přeneseném slova smyslu, která vyjadřuje spíše velikost vzácných osobností nebo okamžiků, hloubku a význam tradice a sdílených informací nebo morálních zákonů. Trend, který v současné době podporuje poněkud slaboduchou nebo přinejmenším primitivní popisnost fantasy však často vede autory ke zbytečnému a podle věřících křesťanů také k nebezpečnému zaměňování obou poloh magie. Místo aby autoři vypíchlí význam slovesné tradice a všech hodnot, které kontakt s minulostí úzkostlivě uchovává, zaměřují se na rituální postupy a čarodějnické praktiky, které v celé šíři obhajují a snaží se je zbavit dojmu hrozby. Je pravda, že křesťanství se silně podepsalo na opačném procesu, když důsledně pronásledovalo všechno, co zavánělo magií, bez ohledu na její formu. Tím zpřetrhalo dávné vazby na předky, jejichž víra patřila do pohanské éry a povýšilo mocenský boj nad intimní kulturní dědictví lidské společnosti, tedy i nad vnitřní magii jako kompaktní strukturu člověka v kontextu sebe sama i širokého lidského společenství. Obava křesťanské komunity z propagování čarodějnictví a čarodějnických praktik vychází z jeho interpretace dětem, které tak učíme neúctě a lehkovážnosti ve věcech, které nám po staletí utvářely pomyslné hranice. Ale především z víry, že magie je součástí chaosu, který příchod Krista potlačil a nahradil přísným řádem a pečlivě formulovanými pravidly.

Ale ani hvězdy, ani karty nebo vnitřnosti jehněte nemají valný vliv na kvalitu našeho života. "Kvalita člověka není určena jeho vlastnostmi, ale jeho volbami", říká výstižně Profesor Brumbál ve filmu *Harry Potter a tajemná komnata*¹⁰⁴. Nejde tedy o to, co o nás řeknou jiní nebo co zdědíme po rodičích, ale jak s tím co máme naložíme. Je jasné, že otázka magie je tenký led, na kterém si nikdo z nás nemůže být jistý. Důvodem je podstata samotného pojmu. Magie vyjadřuje zakázaný prostor, místo, které náleží bohům a člověk, který do něj pronikne musí oplývat mimořádnými schopnostmi, aby tuto zkušenost přečkal ve zdraví. A odvahou, protože podobná zkušenost jej promění a nikdo nemůže předem říci jak. Určitým druhem magie je víra v Boha, velkou magickou sílu má slovo, nejen podle křesťanů. Jméno a psané slovo platilo dávno před křesťanstvím za mocné artefakty.

Už jsem uvedla, že je několik druhů magie. Hlavní rozdělení spočívá v tom, co od nadpřirozených sil, tedy od prostoru, nad nímž nemáme žádnou moc, očekáváme. To se následně odráží v procesu komunikace i ve formě magie. Čarodějnictví je hamižné a vyjadřuje touhu člověka po moci, kterou si nezaslouží a na

¹⁰⁴ 2002. *Harry Potter a tajemná komnata*. Režie: Chris Columbus. USA, GB, D: Warner Bros. Pictures.

kerou často nemá právo. Je to prezentace pýchy a násilí na všem přirozeném. Nemusí nutně jít o vyvolávání duchů nebo satanistické rituály. Je to jakákoliv snaha změnit chod a podstatu věcí kolem nás podle subjektivních potřeb jedince, bez ohledu na důsledky. A protože člověk nedokáže a často ani nechce vidět všechny dopady svých činů, je taková lehkovážnost něčím jako svatokrádež.

Jiný druh magie, který nacházíme hlavně v pohádkách, odráží lidské touhy. Člověk zde může létat, vidět a slyšet věci, které jsou mu jinak skryté apod. Taková magie je spíše naučná, můžeme ji najít i ve fantazy, ale častěji u klasiků žánru nebo u osobností, jejichž tvorba je kvalitní i z obecnějšího hlediska. Spíš než potřeba narušit řád podle svých potřeb je to touha měnit sebe a svůj omezený pohled na svět.

I magie a její interpretace ve fantazy je důvod, proč je důležité o hodnotách a pojmech v tomto žánru hovořit. Proč je důležité se fenoménem zabývat. Zlehčování magie, např. právě pomocí esoteriky, která bezmyšlenkovitě mísí různé formy a kulturní tradice a nesmyslně je aplikuje do současného života a životního stylu, je způsob popření všech hodnot, které se snažíme uchovávat a předat další generaci.

5.3.2 Dobro a zlo

Fantazy se otázkou dobra a zla, dvěma krajními polohami lidského chování, mocností a obecně hodnot, zabývá s mimořádnou zarputilostí a s oblibou dodržuje právě tu polaritu, jaká je pro oba pojmy typická. Přestože ale zlo zůstává zlem a dobro dobrem, autoři si dobře uvědomují, že záleží na tom, jak se s nimi manipuluje a do jakého kontextu je postaví. Ne každý dobrý úmysl může být korunován vysloveně dobrým výsledkem a ne každý zlý čin musí nezbytně vést ke zkáze lidstva. K polaritě obou pojmů a její roli ve fantazy se ještě vrátím u role hrdinů a hrdinství, které s nimi těsně souvisí. Většina autorů totiž staví hrdinu a s ním i více či méně sympatizujícího čtenáře nebo diváka před sérii rozhodnutí mezi zdánlivě dobrým a zlým jednáním. Jejich důsledky ale mohou být různé, podobně jako ve skutečném životě a s tím autoři rádi operují. Někteří touto cestou "vychovávat" svého čtenáře nebo diváka ke správnému řešení morálních rozhodnutí, jiní poukazují na relativnost obou pojmů a na to, že důsledky svých rozhodnutí nemusíme mít pod kontrolou tak, jak si přejeme.

Oba protipóly jsou velice pečlivě rozlišovány také ve výtvarném projevu nejčastěji barvou. Zobrazení připomíná divadelní představení, kde je magie až příliš zjevná, aby všichni diváci pochopili... Ve filmu i v obraze je magie reprezentovaná světlem, které symbolizuje její nadpřirozený původ i účinek. Nikdo nezůstává napochybách, zda dotyčná postava, krajina, objekt nebo tvor jsou magičtí nebo pod vlivem magie, pokud kolem nich září barevná aura. Často i barevnost napoví, jestli jsou dobří nebo zlí obdobně jak jsem uvedla v předchozí kapitole. Pozitivní, dobré síly zpravidla charakterizuje jemnost a čistota provedení, až přehnaně zjemnělá, rozmlížená plocha a modrá nebo bílá barevnost. Zlo je, podobně jako černá magie, zase reprezentováno rudou a černou, zkažené a velice silné zlo pocházející z magie může být i ostře zelené. V moderním fantazy se ale stává, že se tyto rozlišovací znaky stírají a autor je záměrně potlačuje, aby nechal svého čtenáře nebo diváka na pochybách a umožnil mu prožít napětí a nejistotu.

Přes přístupy řady autorů, zejména spisovatelů, kteří si ve snaze oživit a ozvláštnit žánr pohrávají s tematikou dobra a zla od tradičních pojetí až po zlomyslné a matoucí nebo ve výsledku neurčité varianty, jsou oba póly stále velkým tématem fantazy. Neustále se promítají v postavách, v jejich myšlenkách i činech nebo v překážkách, které musí překonávat. Divákovi i čtenáři tak soustavně připomínají nekonečné volby, jejich vliv na život jednotlivce i skupiny i to, že život je plný změn a proměnných, které mohu všechny záměry kdykoliv dramaticky zvrátit. Pro dospívající konzumenty bývá toto zjištění fatální a stává se součástí velké duchovní zkušenosti.

5.4 Rozdělení fantazy

Každý druh fantazy je něčím specifický, i když je důležité zdůraznit, že všechny jsou provázané a řadu děl můžeme řadit do více než jedné kategorie. Přesto si každý druh udržuje určitou podobu a prvky, které převažují a odlišují jej od ostatních. Budeme-li vycházet ze základního členění fantazy tak, jak jsem uvedla v několika příkladech výše, můžeme hovořit o těchto druzích:

Historické, history fantasy – Na tomto druhu se shodne většina odborníků i laiků. Je celkem logické, že směr, který je vázaný k historii člověka se bude v některých svých poddruzích odkazovat na mytologii a symboliku starověku a středověku. Jde o druh, který udržuje pomyslnou tradici romantizování některých starověkých a středověkých příběhů, mýtů a tradic tak, jak k tomu inklinovala romantická literatura. Hry v přírodě, které si berou inspiraci právě v historickém fantasy, se naproti těmto deformacím zaměřují na věrohodnost prostředí i prožitku. Pochopitelně i to s jistými omezeními. Dbají na správné materiály i stříhy kostýmů, odpovídající prostředí od postelí po nádobí a také na obsazení hráčů v rámci dobové společenské hierarchie. Právě s historickým fantasy je u nás zakořeněn pojem *living fantasy*, který vyjadřuje vyšší stupeň věrohodnosti s ohledem na lidskou historii a v posledních letech je velmi populární ve všech odvětvích nejen u fantazy, ale také u sci-fi a jiných zážitkových akcí, založených na hraní rolí (např. divoký západ, první světová válka apod.).

Hororové fantasy, nebo také *temné, dark fantasy*, je, jak sám název napovídá, orientované více do pohádek. Tedy do těch strašidelných a může být ztotožňováno přímo s hororem. Vychází z temné, obecně řečeno záporné mytologie, ale také z éry hororů 80. let, které se zde přeformulovaly do méně krvavých příběhů a obrazů, ale s prvky neznámých kultur a mýtů. *Travis Jeppessen*¹⁰⁵ hovoří o hororu jako o trendu, který přes řadu neskutečných prvků musí působit přirozeně a věrohodně. Pokud budí strach a hrůzu, musí se tak díť s přesvědčením, že se něco takového stalo nebo může stát. Vzácností zde nejsou upíři, vlkodlaci, temní mágové, starozákonní kněžky a sekty, lačníci po krvi a utrpení člověka na zemi. Objevují se tu všechny záporné, tedy temné stránky tvorů, lidí i zvířat z celé mytologie a symboliky Evropy i Asie. Oblíbené jsou mocnosti, které, podle příkladu biblického ďábla, stahují duše k hříchu a nakonec k věčným mukám. Přirozená potřeba prožívat věci kolem sebe tady kulminuje na hranici patologických situací, i když je třeba dodat, že současná podoba například upírsko-vlkodlačí scény připomíná spíše chlapecké hudební kapely z devadesátých let než nervy deroucí příšery z noční můry a hrůzu nejspíš nenaženou. Tento posun je ve své podstatě vypíchnutím sexuální symboliky netvorů, které naši předkové přirozeně vnímali společně s dalšími hrozbami, typickými pro tyto tvory a zároveň je spojovali s jednoduchou křesťanskou logikou. Ta eliminovala interpretaci těchto tvorů na podoby ďábla.

Hrdinské fantasy se prolíná s ostatními druhy žánru. U nás je známé také jako *sword and sorcery*, tedy pod názvem, který byl zpočátku přejatý ze západních zemí. Důležitým rysem je hlavní postava nebo postavy, jejichž činy lze považovat za hrdinské. Není určeno, zda musí být činy v důsledku „dobré“ nebo „zlé“. Řada autorů dokonce s oblibou pracuje s vícehledovostí a snaží se narušit zažitou představu černobílého hrdinství. Tedy představy, že hrdina je jen kladný a antihrdina nemůže konat hrdinské činy a být svým jednáním obecně prospěšný. Tím se postava hrdiny stává věrohodnější a bližší čtenáři. Postava hrdiny pochopitelně také vychází z archetypů, které se v mýtech objevují od samého počátku a můžeme je vysledo-

¹⁰⁵ JEPPESEN Travis. 2004. Zabiju tě. Zápisky nemrtvého. *Umělec* 2. ISSN: 1212-9550

vat v kosmologických mýtech, i v první literatuře. Zjednodušeně, ale srozumitelně se některé archetypy promítají v hrách na hrdiny, kde si hráči mohou vybrat ze základních ras – člověk, elf, hobit, barbar a krol, a povolání – válečník, hraničář (lovec/bojovník), alchymista, kouzelník, zloděj¹⁰⁶. V některých hrách, hlavně počítačových, je dokonce možné hrát i postavu záporného hrdiny, lépe řečeno rasy, obecně považované za zlou, jako je zlobr, skřet, démon, temný elf apod. Zajímavé je, že člověk je považován za obecně kladnou postavu, přestože jeho záměry a postoje mohou být různé. Jakoby autoři těchto her byli vůči lidem nejméně předpojatí a snažili se člověka interpretovat v tom optimističtějším světle. Obecně lze říci, že typy hrdinů, používané v hrách na hrdiny, mají pokrýt potřeby cílové skupiny (hráčů) a jejich projekce a nakonec způsobů seberealizace. Stává se, že během dospívání hráči vystřídají několik postav a povolání, které jim pomáhají nejen vyrovnat se se stresem a aktuálními problémy nebo nedostatky, ale také najít své uplatnění ve společnosti, adekvátní modely chování, odpovídající jejich schopnostem a povahovým rysům apod. V důsledku se ukotvit ve společnosti a kultuře jako dospělá, svébytná osobnost. Přestože si to většina mladých lidí neuvědomuje, hry na hrdiny jim pomáhají poznat sami sebe a naučit se přijímat své kladné i záporné stránky, včetně toho, co přejímáme od svých rodičů.

Městské fantazy – obvykle propojuje všechna možná prostředí, přírodu, město. Městské fantazy se zaměřuje na prostředí vytvořené člověkem. Ve většině případů se jedná o město nebo jeho část, která dnes nebo za života autora skutečně existovala. Ale může jít také o město pozměněné nebo nově vytvořené na základě autorovy představivosti. Zatímco hrdinské nebo historické fantazy se s oblibou zaměřuje na rozdíly ras, národností apod. Nejčastější problematika městského fantazy je infrastruktura, společenské rozdíly a mezilidské vztahy na relativně malé ploše města, čtvrti, nádraží či v podzemí.

Komické fantazy – asi žádný žánr se už dnes neobejde bez odlehčení a parodie. Komické fantazy dokazuje, že i zde je dost prostoru pro humor a zábavu. Přestože žánr často řeší závažná témata jako životní hodnoty, tabu, složité životní situace. Asi nejznámějšími představiteli tohoto druhu jsou spisovatel Terry Pratchett a ilustrátoři, neodmyslitelně spojení s jeho tvorbou, Josh Kirby (1928-2001)¹⁰⁷, vlastním jménem Ronald William Kirby, a po jeho smrti v roce 2001 Paul Kidby. Svébytný humor ale ve své tvorbě přináší také Niel Gaiman nebo český autor Jiří Kulhánek, přestože jeho tvorba se ke komickému fantazy obecně neřadí. K jeho humoru totiž neodmyslitelně patří ironie a cynismus.

Fantazy paralelní s realitou – tento druh je jedním z mezníků fantazy, protože komplikuje snahy o jeho vymezení, když přejímá rysy klasické beletrie, historického románu. Často zasahuje do sci-fi a dalších žánrů, které s fikcí pracují. Zároveň ale mohu říci, že ve velkém procentu se jedná o díla kvalitativně na vysoké úrovni, srovnatelné s klasickými díly světové literatury. Za všechny bych opět uvedla příklad britského spisovatele, scénáristy a autora komiksů, Niela Gaimana, který své příběhy zařazuje do prostředí současné Anglie nebo přímo Londýna a s oblibou navazuje na populární artušovský mýtus. Ve světě, který vybudoval v příběhu *Nikdykde*¹⁰⁸, čtenáře neustále aktivuje známými pojmy a náměty a rozvíjí komplikovaný příběh hlavního hrdiny v prostředí současného londýnského podzemí. Toto dílo může být současně považováno na městské fantazy, protože se neustále odkazuje na existující body a památky ve skutečném městě.

Dobré a špatné fantazy – přestože je toto členění dost neexaktní, ráda bych k němu napsala pár slov.

¹⁰⁶ Příloha II – obr. č. 9

¹⁰⁷ Příloha II – obr. č. 135 a 137

¹⁰⁸ GAIMAN, Niel. 2006. *Nikdykde*. Praha: Polaris. ISBN: 80-7332-086-X

Možná by se tento odstavec více hodil do závěru, ale ten kontext by už nebyl tak zřetelný. Je zřejmé, že fantazy je populární směr nebo žánr a od toho jsou jeho kvality také odvislé. Na jednu stranu je jasné, že hodnocení fantazy je velmi subjektivní, jako u každého uměleckého žánru. Na stranu druhou, jako výtvarník a pedagog musím přiznat, že zkušený spisovatel, stejně jako zkušený výtvarník nebo kameraman, poznají, pokud je dílo plytké a nekvalitní. Bez ohledu na žánr, kterým se zaštiťuje. Je mnoho mladých autorů, kteří sázejí na žánry méně známé nebo zdánlivě s vysokou mírou tolerance s ohledem na kvalitu. A je třeba si otevřeně přiznat, že ve všech projevech fantazy lze najít opravdu nepřehledné množství braku, kýče a prací, které nejspíš nikdy neměly spatřit světlo světa. A přesto jitrí emoce zástupců teenagerů a trhají komerční rekordy. Někdy nekvalitní literární předloze ke slávě dopomůže poutavé filmové zpracování, jindy kvalitní kamera jinak přihlouplého filmu motivuje diváky k přečtení mnohem zajímavější, ale do té doby málo známé knižní předlohy.

Na závěr této kapitoly bych dodala, že fantazy ve všech podobách je dnes opravdu mnoho. Ani člověk, který čte výhradně fantazy literaturu není schopen pojmut všechny autory a díla. Jednak pro jejich množství na trhu, jednak proto, že každá země má také své regionální autory, jejichž texty nepřekročí hranice. Složitou otázku o kvalitě fantazy jsem si pokládala od samého začátku, kdy jsem začala pracovat na tomto textu. Mnohokrát jsem pochybovala a sem tam jsem se nechala unést vzletnými slovy a myšlenkami, přestože jsem na pozadí své mysli chápala, jak utopické a naivní jsou. Nakonec jsem si uvědomila, že v každém věku, rozpoležení a životní situaci nejspíš oceníme něco jiného. To, co nepochopí a nedocení dospívající dítě, může nadchnout a pobavit dospělého čtenáře a naopak. To, co naplní mladou ženu nadějí a novou motivací, může starší ročníky nebo i muže stejného věku znechutit. Je to jako s jinými žánry, jen zde volíme místo žánrů autory a jejich zaměření v rámci jednotlivých poddruhů. Jeden se zaměřuje na násilí, jiný na romanci a erotiku, další na historii, jiný na pohádky nebo na epické vyprávění, další navazuje na své zkušenosti se studiem filozofie. Jeden autor nechává své hrdiny bloudit v paralelních světech, jiný dodává prostředí svých příběhů charakter historické epochy. Fantazy si často vybíráme podle nálady. Ne vždy sáhneme po díle, které naše potřeby uspokojí, může se stát, a bezpochyby se každému stane, že se přehmátne a vybere si laciný blábol. Ale také naopak. Pro člověka, který se v prostředí komunit a fantazy děl nepohybuje, je to skutečně spíše loterie. S přibývajícimi zkušenostmi už lze alespoň částečně rozpoznat dílo vhodné pro mé potřeby.

Fantazy má velký potenciál i z hlediska výchovy a vzdělávání, ale ten zatím zůstává nevyužitý. Správná motivace a práce s dětmi na fantazy serverech může být nesmírně přínosná a zkušený pedagog, psycholog nebo na příklad lingvista by jistě dokázali výrazně obohatit celou komunitu. O něco podobného už se několik odborníků pokusilo a k tomu se dostanu v některé z následujících kapitol.

5.5 Aspekt hrdinství ve výchově a v žánru fantazy

„Viděl jsem všechno, co se pod sluncem děje,

a hle, to vše je pomíjivost a honba za větrem.

Co je pokřivené nelze napřímit,

a čeho se nedostává, nelze spočítat.

Rozmlouval jsem se svým srdcem:

hle, nabyl jsem větší a hojnější moudrosti

*než ti všichni, kdo byli v Jeruzalémě přede mnou,
mé srdce nabylo mnoho moudrosti a vědění.
Předse vzal jsem si, že poznám moudrost,
poznám i ztřeštěnost a pomatenost.
Poznal jsem však, že i to je honička za větrem,
neboť kde je mnoho moudrosti,
je i mnoho hoře, a čím víc vědění, tím víc bolesti.“¹⁰⁹*

Takto si stýská Kazatel v Písmu svatém, když hovoří o tom, po čem vlastně člověk touží a co může ve světě získat. Nakonec se dobírá k tomu, že nejcennější, tedy hned po hledání Boha, je moudrost. Přestože i ta má své limity, co se týče přínosu pro člověka. Ještě před těmito řádky dochází k poznání, že všechno na tomto světě je prchavé a nepochopitelné a zároveň v rámci určitého cyklu neměnné. „Všechny věci jsou tak únavné, že se to ani nedá vypovědět; nenasytí se oko viděním, nenaplní se ucho slyšením.“¹¹⁰ Jan Ámos Komenský, který na tento text navazuje v úvodu Labyrintu světa a ráje srdce, nezůstává u náznaků a rozvíjí tuto myšlenku dále. Uvažuje nad tím, že absolutní štěstí, všechno příjemné a pohodlné, po čem lidé přirozeně touží, je nedosažitelné jednoduše proto, že jejich dosažení by člověka úplně zastavilo ve všech činnostech a v dalším vývoji. Jakmile člověk dosáhne všeho, po čem toužil a nalezne absolutní blaho, nebude mít už nic, za čím by šel. Protože „touha“ je přirozeným hybatelem a motivací k činnosti a snažení. Mocnější než peníze, majetky a další odměny, kterými poměrujeme své úspěchy.

Ovšem lidé přirozeně prahnou po všem možném. Pro každého je příslovečným Grálem něco jiného. Peníze, majetek, vzdělání, různé předměty, sláva, umění nebo výše zmíněné hledání Boha. Některé hodnoty jsou snadno měřitelné, jiné složitější, hledání Boha pak dnes může mít mnoho podob. Od těch skutečně mystických a duchovních cest až po novodobá „náboženství“ jako svět celebrit nebo uměle vytvořených příběhů v televizních pořadech se svatostánkem, který často dominuje našim domovům, televizí.

Kromě touhy „vlastnit“ nebo „ovládat“ žije mnoho lidí také představami o velkých činech, které překonávají představivost okolí, zachraňují v nich lidstvo nebo utvrzují průměrné, prosté lidi v bázi a pokoře před jejich nadpozemskou mocí. Jde vlastně o variantu hmotného nebo nehmotného majetku a moci, která s tímto vlastnictvím souvisí, ale navíc nese ještě punc nevšednosti, dobrodružství a ve své podstatě obě možnosti spojuje. Oplývat schopnostmi a vlastnostmi, které vyřezávají dech a z původně obyčejného, nezajímavého člověka rázem udělají celebritu v centru pozornosti. Je přirozené, že ve svých představách lidé konstruují příběhy, ve kterých se jeví výjimeční. Tyto představy pochopitelně přímo navazují na Jungovu i Campbellovu¹¹¹ teorii archetypů, které jsou součástí kolektivní paměti. Uzavírají pomyslný kruh příběhů a mýtů, které

¹⁰⁹ Kazatel 1/14-17

¹¹⁰ Kazatel 1/8

¹¹¹ JUNG, C. G., pozn. č. 15, s. 14

se stále opakují.

To, že lidé mají přirozenou potřebu převádět věci a události kolem sebe do souvislostí a přetvářet do narativní roviny, uvedl, i když v trošku jiných souvislostech, americký psychiatr a *oneirolog*¹¹² John Allan Hobson. Přestože sen jako představa nebo denní snění, vyvolané stimulací fantazie, a sen jako snění během spánku jsou odlišné formy, rozdíl mezi nimi je víceméně pouze v možnosti regulace ze strany snícího. Zatímco snění není možné ve většině případů ovlivňovat a jeho vývoj závisí na vnějších faktorech (chlad, zdravotní stav, pohlaví, hlad apod.). Podobně je to s lucidními sny po požití omamných látek. Jedině své představy neovlivňuje, jeho představy jsou ovlivňované aktuálním rozpoložením. Úroveň regulace ze strany snícího se pak různí podle druhu látky, množství a dalších fyzických a psychických determinantů. Sen jako představa nebo fantazírování můžeme ovlivňovat mírou své představivosti. Příběhy jsou součástí našich životů, neboť jednotlivé události na sebe navazují a různá jednání vyúsťují v další, více méně logické události. I proto má snění v narativní rovině přirozenější podobu a je nám bližší. Hrdinství je nedílnou součástí představ, které jsou v psychologii označovány jako denní snění.

Je zajímavé, jak významnou roli může potřeba hrdinů a hrdinství hrát v životě člověka a ve vývoji společnosti. Zdá se, že po staletí se opakuje stejný vzorec, ve kterém lidé až bezhlavě hledají jednak záporné hrdiny - viníky a nebo kladné hrdiny – záchránce a dobrodince. Tento zápal se však rychle stal zbraní v rukách mocných a prostředkem manipulace s davem. Potřeba hrdinů, tedy autorit se odráží také ve vývoji dospívajících žáků.

Není ale hrdinství jako hrdinství. To, které vzniká v představách, přichází obvykle neuvědoměle, bez námahy a projevuje se při nějakém psychickém vypětí. Podobně jako u komiksových hrdinů. Hrdina prožije výrazný stres nebo pochází z mimozemské civilizace a jeho schopnosti se tak objevují v rámci genetických předpokladů nebo jako důsledek šoku. Tak vzniká Superman, Spiderman, Wonderwoman, Catwoman apod. Takoví hrdinové jsou podobní lidem nebo lidmi jsou, a proto jejich hrdinství působí tak dosažitelně.

5.5.1 Role hrdinů a nestvůr

Ve fantazy, podobně jako v mýtu, je klíčovým prvkem postava hrdiny. Jung¹¹³ popisuje vznik hrdiny z archetypu otce nebo matky, jejichž vliv je klíčový v dětství a dospívání a promítá se také ve fantazijních představách během dospělosti. Hrdina je ideálem muže nebo ženy, který determinuje právě vztah k otci nebo matce. Tolkien popisuje hrdinu jako postavu, která je sice spojená s mýtickými bojovníky, kteří se, jako archetyp, neustále objevují také v pohádkách, lidové slovesnosti apod., symbolizují hodnoty, které obecně považujeme za chvályhodné: čest, odvahu, vytrvalost, lásku nebo touhu, apod. na druhou stranu jsou to stále obyčejní lidé. Přes všechny své kvality dělají chyby, podléhají svodům a nakonec vždy přichází poslední zkouška, která jim přinese neodkladnou smrt. Pomíjivost v čase je jedním z ústředních motivů, které se odvíjejí skrze tyto příběhy od počátku do konce. Nejprve jako očekávání a příslib, nakonec, když už se zdá, že je hrdina poučený, neporazitelný a nalezne si cestu do srdcí posluchačů nebo čtenářů, hrdina podléhá slabosti nebo léčce a umírá. Smrt fyzického těla nahrazuje nesmrtelnost hrdinových činů.

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

¹¹² Oneirologie = vědecká disciplína, která zkoumá sny

¹¹³ JUNG, pozn. 17, s. 15

*...brzo se přihodí,
že moci tě zbaví nemoc či meč,
plamen stravující či dmutí povodně.
oceli svist či oštěpu let,
strašlivé stáří – či svit tvých očí
zkalí se a zhasne. Potom znenadání,
udatný muži, udolá tě smrt.¹¹⁴*

Smrt hrdiny nemusí být ani slavná, pokud za něj dostatečně hovoří jeho činy.

*Ať má smrt není slavná,
kéž zemřu zapomenutý a beze jména.
Ať se neříká, že jsem byl mezi mrtvými,
kteří obviňují živé.¹¹⁵*

Smrt, pomíjivost, nestálost, to vše musí hrdina vědomě či nevědomě přijmout než vkročí do pomyslné arény života. „Musíš se smířit s vysokou pravděpodobností blízké smrti a uznej, že pro tvou záchranu nemůžu nic udělat.“¹¹⁶ Těmito slovy začíná instruktor Haymitch výcvik dvojice hrdinů v Hungergames a vystihuje jeden z prvních rysů hrdinství: osamělost. Činy, byť sebevětší, jsou zapomenuty, pokud se neuchovají v příběhu. Tuto zásadní myšlenku přejímá také fantasy. Autoři si uvědomují sílu poznání, že nic není stálé, že není na světě žádná hmatatelná jistota, ke které by bylo možné se upnout. Přestože si to uvědomujeme již od raného věku, hloubka této myšlenky se ukáže teprve ve chvíli, kdy se k ní upneme a vytvoříme si k ní osobní pouto. Zatímco v běžném životě si tuto pomíjivost a smrtelnost nepřipouštíme nebo ji odstrkujeme neustálým zobecňováním, při četbě nebo sledování obrazu či filmu nás dokáže zasáhnout a vyděsit. Dotýká se náhle nás samotných, ne anonymního člověka kdesi v daleké zemi nebo ve vzdáleném městě. Jakoby formulace problému nabyla hmatatelnější skutečnosti a získala jasnější, nepominutelnou podobu. Jung připomíná tradici, ze které toto pravidlo vychází „Akt pojmenování je podobně jako křest něčím pro stvoření osobnosti nesmírně důležitým, neboť jménu se odedávna přisuzuje magická moc.“ V této souvislosti připomíná pohádkového Rampelníka nebo mýtickou Ísis, kteří tajemství jména využili pro realizaci vlastních tajuplných záměrů. Z moderní fantasy můžu vzpomenout Džihiro z Cesty do Fantazie¹¹⁷, která ztrátou svého původního jména ze skutečného světa ztratila také svou identitu a stala se vězněm ve fantastickém světě. Je to výstižná formulace myšlenky, že pokud ztratíme kontakt se skutečností během snění a idealizování rea-

¹¹⁴ 2003. *Béowulf*. Praha: Torst. ISBN: 80-7215-199-1

¹¹⁵ ERICSON, Steven. 2005. *Malazské knihy padlých - Dóm řetězů*. Praha: Talpress. ISBN: 80-7197-258-4.

¹¹⁶ 2012. *Hungergames*. ROSS, Gary. USA: Lions Gate Entertainment.

¹¹⁷ 2001. *Cesta do Fantazie*. MIYAZAKI, Hajao. USA: Ghibli International.

lity, ztratíme kus sebe samých, narušíme své kontakty s přáteli a blízkými a můžeme se světu odcizit natolik, že se vyčleníme ze společnosti. A pak se do ní těžce a komplikovaně dostáváme zpátky. Ano, i cesta hrdiny může mít tak komorní charakter, že její podstata je odhalena pouze samotnému aktérovi. Překonávání sebe sama nemusí mít stovky obdivovatelů, můžeme být hrdiny ve vlastním příběhu, který zmizí spolu s námi, protože jeho výsledkem není záchrana světa ani získání významného artefaktu. Přesto může být nepostradatelným dílem velké skládky událostí, které formulují životy nás a našich blízkých. Takové je hrdinství bez metálů a bez pomníků.

Nevyhnutelná smrtelnost ale není to, co by mělo člověka děsit. Autoři často zdůrazňují, že důležité není, kdy a čím umřeme, ale jak. To je pochopitelně poněkud nadsazené, ale rozpoložení lidské mysli v okamžiku smrti je téma, kterým se nezabývá jen pohádka nebo fantastika, prochází časem bez ohledu na módní trendy. Je to také křesťanství, které nás učí mít čisté svědomí a vyrovnanou mysl v posledním okamžiku života, a tento stav považuje za ráj. To se pochopitelně snadněji řekne, než zrealizuje. I proto dnes vnímáme osobnost hrdiny různě. Hrdinou není nutně bojovník, zvláště v současnosti jím je jen málokdy, protože boje, v obecném měřítku, alespoň v našich podmínkách, nejsou motivované národní hrdostí (zvláště pokud se odehrávají mimo hranice naší země), ale jsou prezentované výhradně jako politický tah. Zato hrdinové všedního života jsou lidé, kteří nasazují své životy, aby pomohli druhým, tedy bojují v „menším měřítku“. Nezachraňují svět od globálních katastrof jako meteorit, mimozemšťané atd. Jsou to lidé, kteří přes osobní utrpení a strádání využívají své nemoci, zranění nebo těžké životní situace k tomu, aby ostatní co nejúčinněji varovali a motivovali k prevenci nebo se staví mezi ně a aktuální nebezpečí. Jsou to lidé, kteří přes svou odlišnost dokážou překročit hranice, vytvořené nějakou komunitou, společností, médii, popkulturou atd. i za cenu ponížení a odporu obecně uznávaných autorit. Jsou to tedy lidé, kteří zachraňují svět, ale ne jedním mávnutím ruky, ale proměnou myšlení a postojů jednotlivců, kteří mohou svou zkušenost postoupit dál.

Nabízí se otázka, když hledáme podobu současného hrdiny a jeho roli ve společnosti, zda tím ve výsledku sledujeme obdivuhodného člověka a zastánce jakéhosi vyššího Dobra jako obecně uznávané sbírky hodnot, nebo „antihrdiny“, tedy osoby, která oslňuje okolí nezvyklými činy, které se vymykají z běžných norem, ale v zásadě nejde o nic přínosného, dokonce může jít o zločince (např. aféry celebrit a politiků). Problém s identifikací hrdiny vychází z předpokladu, že k současným autoritám patří také osobnosti známé z médií, jako jsou herci, zpěváci, sportovci apod. V čem ale spočívá jejich hrdinství? V tom, že dovolí, aby jejich osobní životy byly komolené a přepírané v médiích, že odvádějí pozornost obyčejných lidí od všedních starostí, ale také od důležitých a skutečně hodnotných aktivit? Popkultura a vysoké procento společnosti je ale vidí jako idoly, které jsou nedílnou součástí vzájemné komunikace, snů, motivací apod. Přestože je jako hrdiny neoznačujeme, chováme se tak k nim, lidé kupují jejich fotky, píšou jim dopisy a hledají příležitosti jak se s nimi setkat. A to i přes to, že jejich způsobem života, ideály a činy by se málokdo chlubil. Zato jejich šance na určitou nesmrtelnost je vyšší než u obyčejného člověka. Jsou slavní, jejich jména jsou uložena v tisku, v literatuře a nehrozí tedy, že by mohli zůstat docela zapomenutí. Naproti tomu hrdinové, kteří vystupují z této rutiny, se staví proti populárním formám zábavy a vytlačují je, ne tak úspěšně jak by se slušelo, informacemi o věcech, které málokoho rozveselí nebo odreagují. Narušují zažitá tabu, hledají způsoby nového nazírání na soudobé problémy, ale většinou formují a ovlivňují jen menší skupiny lidí. Jejich odkazem není nesmrtelné jméno, ale proměna, ke které motivují své blízké.

Každopádně platí, že hrdinové mají své paralely. Řada z nich se typově i svými osudy opakuje v různých částech světa, v rámci různých kultur a hnutí. Dá se říci, že mají své archetypy a určité znaky, které je determinují a odlišují od obyčejných aktivistů nebo exhibicionistů – přestože se bez dostatečného časového odstupu těžko rozlišují. Pochopitelně je otázka, na kolik se tyto paralely týkají sdíleného vědomí, o kterém

hovoří Jung, a na kolik může jít o vzájemné ovlivnění klasickými nebo ve své době významnými autory a díly? Bez ohledu na to, zda se k některé z těchto teorií přikloníme nebo ne, musíme paralely mezi hrdiny přijmout. Svým způsobem to znamená, že můžeme vyhodnotit jednotlivé archetypy hrdinů, nebo je přijmout a ztotožnit se s nimi, a vystačit si s jejich místními nebo dokonce regionálními představiteli. Ale vždy musíme vzít v potaz jejich kontext s místní kulturní a interpretační tradicí. Archetypy hrdinů v jednotlivých kulturách světa by vystačily na samostatnou, obsáhlou práci a proto se při hodnocení fenoménu hrdinství budu odkazovat na evropskou tradici a její inspirační prameny. Stačí, že se při tom budu potýkat s rolí náboženství při utváření hrdinů a jejich pozice ve společnosti.

Většina hrdinů by sotva dostala své pověsti a utkvěla by v lidové slovesnosti, kdyby se v klíčových situacích nestřetla s netvory, kteří reprezentují jejich protiklad a opačný pól jakési rovnováhy mezi Dobrem a Zlem. Jsou to právě oni, kdo motivuje hrdiny k velkým činům, vždyť kým by tito vyvolení byli bez nich? Hledali by si snad jiný cíl, pro který bojovat, ženy, území nebo poklady jako světští panovníci, příliš mocichtiví, egoističtí a hamižní na to, aby si získali náklonnost posluchačů a později čtenářů? Nebo by se stáhli a přijali rutinu běžného života jako pastevci, řemeslníci apod.? Sotva, protože hrdinové i nestvůry jsou dílem člověka, který jejich příběhy potřebuje. Hrdina neselhává, ne ve své roli vykonavatele velkých činů a díky tomu k němu můžeme být shovívaví v jiných záležitostech. Může být nespolečenský, zlomyslný, krvelačný, lámat srdce dívek a sem tam zradit své blízké, pokud své morální uklouznutí napraví či vyváží jiným, morálně hodnotným činem. Tolkien (2006) při rozboru *Béowulfa* připomíná významné rysy severských hrdinů a pohanského náboženství. Začíná otázkou, jak a proč se netvoří stávají protivníky Boha (čímž se dostávají na pomyslný blacklist hrdinům) a tak se dostanou na stranu Zla s velkým Z a temných sil, kterým slouží?¹¹⁸ První takovou motivací ve skandinávském mýtu je příchod křesťanství, které se velmi zřetelně a nekompromisně formálně vyhraňuje proti starým kulturám a většině pohanských pantheonů včetně tvorů, s nimi neodmyslitelně spjatých.

To pochopitelně platí pro celou evropskou kulturu. Na příklad Herakles bojuje ve starověku s řadou nestvůr a netvorů, jejichž zabití působí kontroverzně a můžeme ho chápat jako pokus o zachování rovnováhy stejně jako arogantní čin emocionálně nevyrovnaného hrdiny. Sám hrdina se vedle nich také neprofiluje jako výhradně kladný, a rozhodně nelze říci, že by se sám nemohl stát „lovnou zvěří“ pro jiné představitele antických hrdinů. Přesto bývá často srovnávaný nebo dokonce ztotožňovaný s Kristem jako vzorem ctností, moudrosti a morální či fyzické síly. Zato sv. Jiří bojuje se Zlem, které je považováno za Zlé a morálně nepřipustné za všech okolností (když pomíneme současné fanoušky draků). *Béowulf* tvoří spojnicí mezi oběma světy hodnot a chápání pojmů jako Dobro, Zlo, hrdinství apod. Zatímco bojuje proti silám Temnot, sám není právě příkladným hrdinou ve svém osobním životě ani při plnění svých velkých úkolů. Jeho boj s morálními zásadami nevychází vždy z ideálu křesťanského hrdiny, protože podléhá svodům chťiče a bohatství. A výsluhou jeho hrdinství je nakonec smrt.¹¹⁹ Stejně jako u křesťanských mučedníků, u kterých je často jediným hrdinským činem věrnost Bohu a ideologii, jejichž vrcholem je trýznivé umírání. Smrt tedy neukončuje utrpení při neustálém souboji s nestvůrami i se sebou samým, ale je vysvobozením a klíčem ke kýžené posmrtné formě bytí.

Přestože bohové, kteří většinou stojí na straně lidí (tedy alespoň některých), se stále mění, netvoří

¹¹⁸ TOLKIEN J. R. R., *op. cit.*, s. 26

¹¹⁹ TOLKIEN J. R. R., *op. cit.*, s. 31

zůstávají stejní. Zásadní změnu přináší křesťanství, které fyzické netvory přetváří na personifikaci neřestí a zlých duchů, později, před rokem 1066 se formuluje představa středověkého ďábla. Věčná válka mezi lidmi a zlými mocnostmi se také proměňuje. Zatímco předkřesťanští hrdinové bojují pro úsilí a odhodlání samotné, křesťanští hrdinové již vítězí nad Zlem, zápornými vlastnostmi i neřestmi. Jejich vítězství symbolizuje velmi osobní zápolení každého z nás, zatímco boj starých hrdinů je symbolem obecné lidské nezdolnosti a boje o přežití v krutém světě, uprostřed náladové přírody. Přestože bojem svým způsobem beznadějným a věčným. Také spojenectví bohů a lidí se liší. Pohanští bohové mají obvykle své zájmy a k jejich realizaci člověka využívají. Křesťanský Bůh je ochránce a vychovatel člověka. Podoby bohů, hrdinů i nestvůr a jejich vzájemných vazeb se odrážejí také ve fantazy, zejména v jednotlivých rasách. Ty většinou symbolizují stará božstva a bájná bytosti (např. trpaslíci a elfové, spjatí s přírodou – vazba na víly, skřítky, dobrá i zlá božstva starověkých civilizací i pravěkých kultů). I když jejich provázanost s křesťanskou tradicí je také znatelná. Logicky vychází z kulturní zkušenosti, kterou mají evropští autoři tohoto žánru a přenáší ji do svých textů a jiní následně do svých vyobrazení.

Nosné je v tomto kontextu také Tolkienovo srovnání anglické a severské kulturní tradice. Zatímco anglosaské mýty byly zaznamenány už pod silným vlivem křesťanství, které sem proniká několik set let před průnikem do Skandinávie, v severských mýtech až do konce 9. století dominuje pohanství. Pohanské vnímání hrdinství se od křesťanského silně odlišuje. Je daleko více vázané na fyzické potřeby člověka a prosté volní schopnosti. Pohanský, zejména severský, hrdina, jak připomíná Tolkien, také prosazuje a reprezentuje starou formu hrdinství. Ta nespočívá ve vojenské převaze, ale v odhodlání realizovat svůj záměr i přes reálnou možnost vlastní smrti. Tato vlastnost je podobná odhodlání křesťanského hrdiny nebo světce, který prosazuje svou víru navzdory blízké a obvykle trýznivé smrti. U severských hrdinů není ale založena výhradně na víře a náboženství, ale na prosté povaze prostředí a starých zákonů, které jsou nedílnou součástí severské kultury. Příkladem může být trest, ukládaný ve Skandinávii ve vikingském období za krádež a za vraždu. Zatímco krádež existenčně ohrozila celou skupinu lidí, násilná smrt člověka byla spíše dílčím problémem osobního charakteru, jehož závažnost spočívala ve společenském postavení, rodinné funkci a pochopitelně okolnostech, při nichž dotyčný zemřel. Proto mohl být za krádež často stejně těžký trest jako za způsobenou smrt. Tvrdé životní podmínky tak utvářely také hodnotový systém, který se odrazil v povaze hrdinů a v podstatě samotného hrdinství. Tolkien poněkud emotivně, ale výstižně charakterizuje severské mýty jako pohanské, vznešené a bez naděje.¹²⁰ Tuto myšlenku ještě potvrzuje slovy: „Zatímco starší jižní představa vybledla v literární ornament, severská má moc jakýmsi způsobem oživit svého ducha ještě v naší době“.¹²¹ Je to nadnesené, když vezmeme tato slova do důsledku a v širším měřítku, hovoříme o kulturách, mezi nimiž je pořád několik set let rozdíl, nemluvě o typu a úrovni inspiračních zdrojů, z nichž čerpaly. Přesto je třeba Tolkienovi přiznat výstižné akcentování důležitých rozdílů. Pokud bychom ale zkusili vysledovat rozdíly mezi severskými nebo západními raně středověkými hrdiny a postavami antických bájí, narazili bychom na jistou neodmyslitelnou podobnost. S Tolkienem se tedy shodneme přinejmenším v tom, že k výrazné změně v roli a vůbec osobnosti hrdiny dochází především s příchodem křesťanství. Tedy v různých časových rovinách, ale díky procesu stejné proměny myšlení i nástrojů k organizaci a duchovnímu vedení velké skupiny lidí. I když dnes tradiční náboženství nepatří k běžným součástem našeho života, alespoň ne masově a rozhodně ne s podporou obecného společensko-kulturního názoru, jeho vliv na naše vnímání hrdinství, jak je nám v zažitých výchovných mechanismech vštěpováno, byl ještě donedávna zásadní. Situace se ale během po-

¹²⁰ TOLKIEN J. R. R., *op. cit.*, str. 27

¹²¹ TOLKIEN J. R. R., *Ibid.*, s. 31

sledních let mění, protože také autoři současného fantasy nevnímají hrdiny v kontextu s jejich náboženskými rolemi. Jako někoho, kdo nás má vést a pomoci nám v duchovní krizi. A tak se širokým kruhem dostáváme k vytržení z tradičního kontextu v okamžiku, když svatý Jiří není bojovníkem proti Dáblu, ale proti ošklivému prehistorickému tvorovi, který žere pěkné mladé princezny, Béowulf sobě a dámě po boku starého panovníka dokazuje svou sílu a odvahu, jakoby se se svými zkušenostmi a postavením potřeboval prostě jen vytáhnout. Ztrátou důležitého kontextu s dobovou kulturou a náboženstvím ztrácejí také tyto hrdinové část své role. Jakoby přestali věřit svému údělu a slepě následovali určenou cestu, snad uměle napsanou jen tak z plezíru pro obveselení publika. Jakoby šlo o pouhou telenovelu nebo softporno, spleť komplikovaných partnerských nebo milostných vztahů bez poučení, příběhu i přenosné informace či přenesené hodnoty. Přesto cítíme potřebu následovat své vzory... ale co pak následujeme? Novodobá interpretace těchto hrdinských příběhů jejich význam zplošťuje na úroveň „hrdinů“ z řad celebrit. To ale není dílem fantasy. Pokud se s takovým procesem setkáváme ve fantasy literatuře, jedná se o tvorbu autora, který už podlehl podobnému způsobu uvažování pod tíhou současné popkultury. Ale i takovým způsobem fantasy odráží naši společnost.

Přestože hrdinství není jen synonymem „legitimního“ násilného činu, často se dotýká hraničních forem řešení různých problémů a konfliktů, mezi které patří i nepřiměřené fyzické násilí. Vztah současné společnosti k němu je komplikovaný, ale na druhou stranu docela výstižně reprezentuje současné trendy ve společensko-politických vztazích a naopak. Násilí je totiž, stejně jako postoj vůči němu, nástrojem moci a výchovy k určité formě poddanství. Jakoby řešení problémů mělo jen jedinný způsob, který je ovšem dostupný jen vyvoleným, silným a odhodlaným. Těm, kteří jsou pevně přesvědčení o své pravdě a o správnosti svého jednání. To je dvousečná zbraň, která na jednu stranu může motivovat k aktivitě a na straně druhé naopak jakoukoliv aktivitu utlumit. A to hlavně skrze veřejná média, například při hodnocení a interpretaci násilí ve světě, ale i ve vlastní zemi. Násilí se stává hrdinským činem ve chvíli, kdy je poplatné dominantní a akceptované politické moci. Nezáleží na formě ani na skutečnosti, že se některé konflikty řeší zbytečně agresivně, zatímco u jiných se vyzývá k diplomacii. Média často informují o „oprávněném zásahu“, ale oprávněnost těchto činů nemohou nijak prokázat. Věc je ale málokdy tak jednoduchá a zřídka je dostatečně transparentní a čitelná pro rychlé závěry a radikální, rychlá řešení.

Naproti tomu, ve fantasy se člověk může spolehnout na vlastní zkušenosti a jasné informace, o kterých nemusí pochybovat. Například nekromant proto, aby získal kontrolu nad částí kontinentu, probudil mrtvé a pronásleduje lidi i elfy, které vězní, mučí a vraždí. Na základě toho se může rozhodnout, komu bude stranit. Ve skutečném světě jsme zavaleni nic neříkajícími informacemi, často pod taktovkou nějaké autority nebo autorit, jejichž názory a postoje jsou nám částečně skryté a částečně prezentované jako jedinné správné a v dané situaci adekvátní. Není tedy možné jakkoliv objektivizovat (alespoň částečně) svou minimální zkušenost. Jsme vlastně vězni dezinformací. Kromě toho stále vyznáváme trend humanismu a liberálního přístupu, který se snaží za každou cenu pochopit a často i ospravedlnit činy, které jsou jasně proti morálním zákonům. Co je tedy ještě zdravá míra násilí a asertivity a co už je nehumání, kde je hranice mezi mírovým řešením pomocí diplomatických jednání a aktem násilí? Kde je pomyslná mez mezi odsouzeníhodným jednáním a statečným odbojem? Kdy hovoříme o hrdinech, kdy o zbabělcích a kdy o agresorech? Rozhodně nelze odpovědi na tyto otázky bagatelizovat, protože závisí na mnoha faktorech. Přesto dokážeme odhadnout, jak by věci, přinejmenším měly být a fantasy nás v přirozeném úsudku, na základě základních morálních zásad, utvrzuje.

Na příklad s násilím a fantasy je asi nejčastěji spojována problematika počítačových her. Ale ne každá

počítačová hra je špatná jen proto, že je postavená na boji, ostatně, není to samotná hra ani forma násilí, které negativně působí na výchovu a vývoj hráčů, ale způsob a četnost užívání her. Na kritizované násilí v počítačových hrách se můžeme podívat také z druhé strany jako na snahu o zvládnutí a adekvátní využití přiměřené agresivity nebo její ventilaci. Přestože v zákoně je jakákoliv forma podobného násilí zakotvená jako trestný čin nebo přešůpek (podle okolností), není možné ani důstojně akceptovat jakékoliv násilné chování okolí. Nemám na mysli nějaké sousedské spory, ale skutečnost, že ve střední Evropě žijeme v relativním, míru a pokoji neznamena, že jsme ztratili lovecké instinkty nebo definitivně potlačili agresivní chování a reakce, bez ohledu na jejich oprávněnost nebo neadekvátnost. Je samozřejmě mnoho situací, ve kterých je fyzické napadení nepřiměřené, přestože nás slova nebo gesta dokážou emocionálně vyburcovat kolikrát silněji než fyzický útok. Podobných stresových situací můžeme během dne potkat celou řadu a nahromaděný psychický tlak a hněv potom musíme nějakým způsobem vyventilovat. V takových případech přichází na řadu i počítačové hry jako uvolnění na anonymních a fiktivních postavách nebo nestvůrách. Ne vždy můžeme sportovat nebo se realizovat v jiných aktivitách. Negativním se působením hry stává v okamžiku, kdy hráč nadužívá hru jako formu relaxace a ztratí kontakt s realitou. Tato míra je velmi různá a závisí v první řadě na věku hráče. V případě, že hráč setře pomyslnou hranici mezi hrou a skutečností, začne ji překračovat a přejímat agresi jako jediné řešení problémů v reálném životě, hovoříme o škodlivém působení hry. Ale je třeba si uvědomit, že hra je jen nástroj, prostředek k odpočinku, může mít pozitivní vliv na rozvoj postřehu, samostatného rozhodování apod. a její škodlivost většinou způsobuje určitý typ závislosti, za který ale nese vinu ani námět ani prostředí hry, ale sdamotný hráč nebo jeho zákonní zástupci, případně ti, kteří dítě nechali vypěstovat si na hře závislost. Nesprávný je tedy především přístup dětí, jejich rodičů a dalších autorit, kteří používají počítač a počítačové hry jako vyplnění volného času. Hra může a často i má sloužit k uvolnění a odreagování, ale ne jako náhrada za jiné, důležitější aktivity. Tento problém tedy nesouvisí s fantazy ani jiným oblíbeným, obvykle bojovým nebo budovatelským námětem her, ale s neschopností zacházet s mediální technikou. Stejně tak nemůžeme klást vinu za špatnou komunikaci a interakci aplikacím, které jsou snadno dostupné na tabletech, chytrých telefonech apod. Děti tyto přístroje možná umí ovládat, ale dokud budou sloužit jen jako úplata za čas, který nestráví spolu s rodiči či přáteli nebo jako uctívaná hodnota jejich života, nikdy se je nenaučí využívat k věcem, ke kterým jsou určeny. Pokud tedy chceme kritizovat a napravovat situaci, musíme začít o generaci výš, u rodičů.

Náměty žánru fantazy mohou působit jako náhrada nebo moderní varianta mýtu. Zvláště když přihlídneme k úrovni současného a úpadku klasického vzdělání, vkrádá se myšlenka, že fantazy je chatrná a nekvalitní náhražka kulturního odkazu, jehož obraz vybledl ve svitu monitorů nových médií. Tolkien se ptá: Co dobrého přinese příštím generacím, budou-li moci číst o bitvách, které sváděl Hektor?¹²² A ptá se správně. Fantazy můžeme považovat za novodobou variantu mýtu a hrdinského příběhu, i za nositele věčných hodnot. Nemůže ale nahradit formy, které jsou nedílnou součástí kulturního dědictví. Je to jako bychom věřili, že reklamní fotografie může nahradit dokumentární fotografii. Není tedy pravda, že fantazy klasické vzdělání jen deformuje a likviduje je svou povrchností a bagatelizací mýtu na pouhý romantický příběh. Fantazy je jako žánr samo o sobě odkaz, který vytváří důležitý kontext populární kultury s tradicí, kterou se její jiné žánry snaží potlačit nebo degradovat na pouhý neužitečný archaismus, který je navíc pro nastupující generace nesrozumitelný. Je to nesmysl, vyhazujeme staré, funkční „zboží“, abychom mohli pořídít nové „srozumitelné“, plytké, s minimální trvanlivostí.

Takovým, trošku oslím můstkem, se dostáváme na okamžik zpátky k základnímu členění fantazy

¹²² TOLKIEN J. R. R, *op. cit.*, s. 29

na kvalitní a nekvalitní, což v tomto případě hraje také svou roli. Nemyslím, že je nutné to široce rozebírat. Pokud je nezdravé trávit obecně u počítačových her příliš mnoho času, neznamená to, že nekvalitní fantazy také nebude mít velkou výchovnou a vzdělávací hodnotu. Kromě toho, že jsem se setkala i s hloupou knihou nebo hrou bez příběhu a plnou klišé, ve které se jako drahokam skvěla jedinná, ale zajímavá nebo mimořádně výstižně formulovaná myšlenka, potřebujeme, zejména během dospívání, mnohé banality a stokrát opakovaná klišé k tomu, abychom přijali nebo pochopili některé běžné skutečnosti, tak jak jsou. V dospívání, více než kdy jindy, děti potřebují prozkoumávat sebe i svět okolo podrobněji. Učí se rozeznat a řešit problémy, ovládat emoce nebo na ně adekvátně reagovat. Stejně tak se učí hodnotit. Pokud jim neumožníme hodnotit a sledovat nekvalitní literaturu, filmy apod., těžko po nich pak můžeme chtít hodnocení na vyšší úrovni – s vyjádřením vlastního názoru, postaveného na určité zkušenosti.

V posledních letech opět roste popularita antihrdiny, jakéhosi rebela mezi „vyvolenými“. Antihrdina není novinkou, objevuje se jako kašpar, provokatér nebo napravený či napravovaný hříšník v mnoha příbězích od starověku. Patří k němu vše co se staví proti jednotvárnosti, zaběhaným normám a postupům a vybočuje z běžně akceptovaných mezí. Ve fantazy je hrdina – rebel mimořádně populární už dlouho. Od hrdiny mýtického se liší tím, že neusiluje o realizaci svých ideálů ani o záchranu světa. Hrdinské činy nakonec vyplynou z jeho pudové reakce na krizovou situaci, z níž se snaží dostat živý nebo vytěžit co nejvíc. Jeho morální síla spočívá v tom, že svůj bídný osud ztotožňuje s utrpením větší skupiny lidí, rodiny, komunity, národa... a svědomí mu nedovoluje je zcela opustit. V Malazské knize padlých¹²³ je takových hrdinů celá škála. Od napravených vrahů, po vyvrhly, kteří se záhy mění ze „záporného“ hrdiny na „kladného“, protože začnou sympatizovat s komunitou nebo skupinou se zdánlivě vyšším morálním statutem. Záhy se pochopitelně ukazuje, že morální status je falešná iluze, která má pouze motivovat „hrdiny“ k eliminaci protivníků, jejichž postoj, záměry i osobní cíle se nijak neliší od záměrů a postojů hlavních představitelů ságy. Antihrdinkou je také Katniss Everdeenová ze sci-fi laděného románu *Hungergames*, která nakonec rebeluje i proti rebelům a do této sítě záměrů a motivací se úspěšně a naivně zamotává během všech tří dílů nedávno uveденé trilogie zpracované i jako film. Rebelují v konečné fázi také fanoušci fantazy, kteří s oblibou balancují v mezních stylech na hranici fantazy a sci-fi, historických faktů, hororu nebo dokonce pornografie a využívají zažitých forem a prvků pro zvýšení atraktivnosti těchto žánrů. Klasického antihrdinu potkáme v knihách Jiřího Kulhánek¹²⁴, kde krev teče proudem. Tím se ale mění vnímání hrdiny jako osoby, předurčené ke konání velkých činů ve jméno Dobra nebo Boha. Z hrdiny se stává člověk nebo humanoid (obvykle se jedná o postavu, podobnou člověku), který vystupuje ze zažitých norem chování a pomocí hrubé síly, nadpřirozených schopností (nebo artefaktů), vzácně pak vtipnou a bystrou myslí sleduje své vlastní, výhradně osobní cíle. Hrdinou se stává, protože se jeho cíle shodují s přáním větší skupiny osob (např. zabít zlého upíra, který hrdinovi zabil milenkou a náhodou sužuje také část říše). Povýšení pomsty na hrdinský čin není tak docela šťastné, což si řada autorů uvědomuje. Na druhou stranu i toto je emoce, se kterou se musíme občas všichni srovnat. I proto takový hrdina bývá popisovaný jako příliš mladý (a neschopný ovládat své emoce), jako sadista, sociopat, psychopat apod. a jeho „hrdinství“ bývá často podrobováno dalším zkouškám a pochybnostem.

¹²³ ERICSON, Steven. 2005. *Malazské knihy padlých*. Praha: Talpress. ISBN: 80-7197-258-4.

¹²⁴ KULHÁNEK, Jiří. 1999. *Divocí a zlí*. Praha: Klub Julese Vernea. ISBN: 80-85892-42-1.

KULHÁNEK, Jiří. 1995. *Vládci strachu*. Praha: United Fans – Klub Julese Vernea. ISBN: 80-85892-15-4.

KULHÁNEK, Jiří. 1996. *Cesta krve*. Praha: United Fans. ISBN: 80-85892-29-4.

K hrdinovi, ve fantazy, mýtu i pohádce, neodmyslitelně patří alespoň jeden netvor nebo mýtická bytost, proti které hrdina prokazuje své schopnosti a získává „oprávnění“ být hrdinou. Vondráček a Holub původ těchto nestvůr přisuzují tělesně postiženým lidem a zvířatům, kteří deformacemi, způsobenými úrazem nebo chorobou budili ve svém okolí strach. O těch se podrobněji zmiňují v předchozí kapitole. Jung tyto bytosti analyzuje ze snů svých pacientů a rozkrývá jejich významy. „Archetypické obrazy patří ke zděděným představovým možnostem, které se znovu rodí s každým člověkem. Zde vznikají obrazy „božských bytostí“, které jsou zčásti lidské a zčásti zvířecí povahy.“¹²⁵ Už jsem zmínila, že povaha nestvůr se mění s příchodem křesťanství a proměnou hrdiny. Mýtický hrdina se totiž staví výhradně na stranu bohů nebo Boha, kteří nad lidmi jakoby za odměnu drží ochrannou ruku před silami, které už přesahují jejich chápání i vnímání. Postupně se mezi nestvůry, které hrdiny i oběti ohrožují, zařadili také staří bohové, jejichž původní pozice nebyla vhod křesťanství, ale nebylo možné je odsunout nebo ještě lépe zcela potlačit. Přesto jejich původní role a významy zanikají nebo splývají s novým náboženstvím nebo novými myšlenkovými proudy a trendy, i v době, kdy se Jung archetypy a symbolikou božstev a mýtických bytostí zabýval, se v myslích jeho pacientů intuitivně odehrávalo cosi, co neodkladně vedlo k teorii globální paměti. A ta umožňuje vnímat tyto prvky a principy alespoň v základních rysech shodně v různých dobách, společenských vrstvách i u různé úrovně vzdělání.

Nestvůry, jejich síla a moc jsou ve starých mýtech často předzvěstí toho, s jakým hrdinou se setkáme. Určují a vymezují povahu zkoušek a překážek, které musí dotyčný zdolat. Netvoři testují hrdinovu sílu, odvalu, důvtip, moudrost, zdrženlivost, věrnost nebo vytrvalost, často se trefně zaměří na hrdinovu slabou stránku. V podstatě pouze božstvo, pod jehož záštitou hrdina vystupuje, a v souvislosti s ním i historické období a část světa, případně konkrétní kultury, určují, nakolik fyzické nebo symbolické tyto souboje jsou. Hrdinové mýtů jsou nositeli hodnot a s jejich jmény se pojí také památky a kultura slova i obrazu, které formovaly naše dějiny a stále se na tom podílejí. Fantazy hrdinové jsou nositeli hodnot, zachovávají je, konzervují je a kvalitní díla dokážou hrdinské příběhy přeformulovat do nových literárních celků. Ztráta klasického vzdělání z oblasti antické literatury umožnila řadě autorů staré příběhy i s jejich dalším poselstvím osadit novými jmény a umístit do fiktivních krajin. A tak dosáhnout zdánlivě nových a expresivních sdělení, která opět mohou oslovit nové generace. Mladé lidi, kteří ztratili zájem o staré kultury i kontakt s tradicí svých předků. A jména, která zavánějí klišé (přestože jím ani vzdáleně nejsou).

5.6 Rasy a tvorové ve fantazy

Fantazy přímo hýří rasami a tvory, kteří připomínají nebo přímo kopírují mýtické postavy a příšery. Jedna skupina obyvatel fantazy světů je příbuzná lidem, označujeme je jako *humanoidy*. Obvykle se kromě vzhledu a základních antropologických znaků lidem podobají také ve struktuře společnosti, inteligenci i v systému obecně uznávaných hodnot. Některé z těchto ras, které v dílech prvních fantazy autorů symbolizovaly Dobro, řád a harmonické soužití s přírodou, jsou ztělesněním kladných hodnot jako tolerance, moudrost, kultivovanost, čest, spravedlnost. Ve fantazy je taková nedosažitelnost vyřešená právě rasou, odlišenou od člověka, který zůstává na pomězi dobra a zla. Jiné rasy pak symbolizují svým uspořádáním i povahovými rysy záporné hodnoty, které ve společnosti obecně považujeme za nevhodné. Jde obecně

¹²⁵ JUNG C. G., *op. cit.*, s. 22

o revoltu proti zažitým, pevným řádům a normám. V mnoha ohledech připomíná toto uspořádání soustavu archetypů. Patří sem elfové, barbaři, trpaslíci, krollové, kudúci, goblini, skřeti nebo hobiti a jejich mnohé variance. Každá rasa inklinuje přirozeně k dobru nebo ke zlu, a všechny trpí předsudky vůči ostatním.

Lidé, barbaři a pololidé - člověk patří k velmi rozšířeným rasám ve fantasy. Ne vždy jako rasa převažuje, ale objevuje se často jako důležitá spojnice mezi čtenářem, jeho reálnou identitou a fantasy světem. Vytváří jakousi normu, podle které čtenář nebo divák přijímá a hodnotí ostatní postavy i sebe sama. Člověk je většinou neutrální a žije v poměru s ostatními rasami velmi krátce. Většina fantasy autorů s vlastním světem a specifickou smyšlenou mytologií člověka popisuje jako dobyvatele, jehož síla je v odhodlání a aktivitě. Barbaři jsou obvykle lidé-horalé. Jejich předlohou jsou národy v našem světě, které tradičně bojují s těžkými životními podmínkami, a jsou odkázáni na přírodu. Oblíbené jsou národy Skandinávie, Finska, severního Ruska, ale také různí horalové a samotáři. Tito barbaři jsou samostatní, odměření a strojí ve všem co dělají. Pololidé jsou pak všechny rasy, které jsou pokrevně spojené s člověkem. Ve fantasy jsou oblíbeným příkladem nesnášenlivosti a bývají osamělí a vykořenění.

Rasové a jinak xenofobní rozpory ve fantasy světech je nesmírně populární jev a odráží, podobně jako mnoho dalších, náš skutečný svět. Problematikou xenofobie a rasismu ve společnosti, primárně u dospívajících dětí, se zabývali Demjančuk a Drotárová¹²⁶, kteří vytvořili sérii her a cvičení na pozadí fantasy prostředí a na principu her rolí, který však nesouvisí s formou laru. Odosobnění a obrácení pozornosti účastníků přímo na jádro problému bylo jednou z metod jak naučit dospívající děti i dospělé tyto problémy vnímat a v mezích možností adekvátně vyhodnocovat a řešit.

Elfové¹²⁷ – patří mezi klasické rasy a národy ve fantasy. Mnozí autoři fantasy tvrdí, ale většinou vycházejí pouze z Tolkienovy představy, že elfové jsou nejstarší bytosti světa¹²⁸. Elfové se naučili žít ve svých světech s citlivostí a pokorou k přírodě. Toto propojení jim dalo možnost sdílet ta nejhlubší tajemství a moudrost. Také proto mají v mnoha světech silné dispozice k vnímání a užívání magie. Elfové jsou dlouhoživí, někdy dokonce nesmrtelní. Představují vysokou, kultivovanou rasu nebo národ, ideál vzhledem i vystupováním. Během vývoje fantasy se autoři i fanoušci podíleli na jejich členění a druhů, kterých dnes ve fantasy známe skutečně nepřeberné množství. K nejznámějším patří Vznešení, Lesní a Městští elfové. Opačný pól na vahách Dobra a Zla představují Temní elfové - dowové. Vznešení elfové vycházejí hlavně z Tolkienova díla. Jsou typickým příkladem vzoru společenských i kulturních hodnot a schopností, které jsou lidem a jiným, krátce žijícím rasám, zapovězeny. Lesní elfové bývají popisováni jako divočejší a bojovnější. Úzkostlivě chrání svá sídliště a často i své vznešené příbuzné. Přestože Vznešení elfové často reprezentují jakousi vysokou šlechtu mezi ostatními svého druhu, nelze o ostatních tvrdit, že by jim byli podřízeni. Městští elfové, jak sám název napovídá, se usadili v kamenných městech, často v menšinovém počtu mezi ostatními rasami. Převážně lidmi. Přestože i zde platí jako vzdělanci nebo obratní řemeslníci, přejali mnohé vlastnosti a modely chování od ostatních národů. Někdy připomínají postavení židovských obyvatel před oběma válkami a jejich interpretaci v současnosti.

Další autoři fantasy vytvořili nové pohledy na tuto rasu. Např. Sapkowski¹²⁹ je vzhledem i chováním

¹²⁶ DEMJANČUK N., DROTÁROVÁ L., pozn. č. 64, s. 39

¹²⁷ Příloha II – obr. č. 4

¹²⁸ Příloha II – obr. č. 2

¹²⁹ Příloha II – obr. č. 3

a způsobem života přiblížil americkým indiánům, se všemi hodnotami, ale i negativy, jako důsledky rozvoje civilizace a příchodu cizinců na jejich území. Další známé varianty jsou přístavní, skalní nebo horští elfové.

Trpaslíci jsou národ, který byl předurčen k úplně jinému způsobu života než elfové. Společnou mají dlouhověkost (oproti lidem), vztah k přírodě a pěkným, cenným věcem. Trpaslíci ale preferují něco vlastnit před obdivem a duchovními debatami. Ve fantasy jsou to vynikající řemeslníci, skvělí a odvážní architekti a obchodníci. Především ale srdnatí bojovníci. Jsou robustní, zarostlí, rustikální pohybem, mluvou i smyslem pro humor. Mnoho autorů je rádo používá pro umocnění vlastností jako hamižnost, ale také přímočarého jednání a jadrného slovníku.

Hobity známe především z Tolkienova díla, ostatně jsou právě jeho dílem. Tolkienovský okruh autorů je až nábožně zachovává se všemi vlastnostmi a vizuálními rysy. Jsou to prototypy venkovských obyvatel, žijí zemědělstvím, obchodem a prostým způsobem života. Upřednostňují pohodlný a klidný rytmus v zajetých kolejích. Tolken je jako označuje různými jmény podle jazyka národů ze svého fantasy světa, halflingové a půlčlci podle jejich malého vzrůstu, kudůkové apod. Tolkien rozlišoval hobity podle prostředí a vesnic, ve kterých žili. Ve společenské hře Dračí Doupe, která vznikla na základě podobných herních systému Dungeons and Dragons, se objevují kudůci, kteří jsou napůl hobiti a napůl trpaslíci.

Další humanoidní rasy zastupují krollové, méně inteligentní, velcí a těžkopádní. Goblini, jinak také šotci, skřítci, skřeti či koboldi, zlomyslní, inteligentní a lstiví. Skřeti jsou často ve službách zla, ale mají velký obchodní talent. Podle Tolkiena vznikli skřeti týráním a degradací elfí rasy pomocí utrpení. Elfové, jejichž osobnost a duše byla zlomena, se časem proměnili ve skřety, shrbené, zlovolné, temné bytosti. Vývoj od elfa ke skřetovi trošku připomíná osud padlých andělů, a podstatu ďábel. Výrazné špičaté uši, chlupaté tmavé tělo, jsou symbolem nečistoty, fyzické i duševní. Trollové jsou horská rasa skřetů nebo obrů. V severských bájích a pohádkách se vyskytují jako zlomyslní nebo zlí skřítčkové, ale Tolkien je například přetvořil ve skalní obry (u nás zlobři).

Mnoho fantasy autorů ve snaze vymanit se z okouzlení Tolkienem začalo vytvářet nejen vlastní světy, ale také vlastní rasy a stvoření, které utvářely osobitý a originálnější ráz jejich prostředí. Pro tuto skupinu nemohu vytvořit žádný seznam ani rozdělení. Pokud bych měla nějak charakterizovat tyto rasy, obvykle, stejně jako celé fantasy, vychází z již známých forem. Takže často se jedná o různá spojení lidí či humanoidů se zvířaty nebo s duchy a démony. Mohou se objevit prvky sci-fi, ale jak jsem už řekla, vše odráží jen to, co naše fantazie dokáže spojit do montážních představ kombinací, deformací a stylizací.

Mezi bájně tvory s vysokou inteligencí patří v první řadě drak. Autoři fantasy se obvykle přidržují těch forem, které jsou jejich kultuře a způsobu práce nejbližší. Tím pádem umělci, kteří přeformulovávají model anglosasské mystiky, používají ve svých dílech draky podle popisů zmíněných legend. Naopak autoři mangy budou využívat draky typické pro kulturu Japonska, Číny a kulturně blízkých zemí.

Jejich původ je nejen v křesťanské mytologii, ale také ve starověkých a východních kulturách. K nejstarším patří draci z Egypta a Mezopotámie. Mezopotámská podoba draka¹³⁰ je syntézou hada a ptáka Noha s rohem na čele a rozeklaným hadím jazykem a bývá označována jako sirruš. Přední nohy měl šelmí a zadní ptačí, tělo pokryté šupinami a nepřírozeně dlouhý krk. Jeho význam a funkce není jasná, ale jistě zau-

¹³⁰ Příloha II – obr. č. 19

jímal významné místo v dobové symbolice. K nejznámějším patřil sedmihlavý drak nebo had Mušmachchu a tvořivé božstvo Tiamat. Bohyně Tiamat vytvořila jedenáct tvorů, podobných drakům, které použila v boji proti Mardukovi, ale byla poražena a z její mrtvoly nakonec vznikla nebesa, země a prameny Eufratu a Tigridu. Egyptský drak je blízký některým fantazy interpretacím, kde je dračí podoba jen symbolem nebo součástí charakteru. V Egyptě existovalo několik bytostí, které byly označovány jako draci. K nejstarším typům draka patří staroegyptský Ouroboros, drak nebo had, který se kouše do vlastního ocasu. Další z nich byla Amemait¹³¹ (Ammut, Amemet nebo Amamet, v překladu Velká Požíračka), bohyně, která vážila srdce zemřelých při posledním soudu před Usirem, bohem podsvětí. Strašlivé stvoření mělo hlavu krokodýla, přední tlapy a trup lva a zadní nohy hrocha. Druhým takovým tvorem ve starověkém Egyptě byl Apop, stvoření podobné démonu, s typickou podobou hada. Jeden z velkých nepřátel boha Re, byl zodpovědný za stmívání, temné mraky a vůbec vše, co ohrožovalo a omezovalo sluneční vůz. Prvním drakem, o kterém je známo, že žil v jeskyni, je chetitský drak Illuyanka nebo Illujanka¹³². Jeden z chetitských mýtů, který se dochoval v psané podobě, vypráví příběh o nenasytném mořském drakovi Chedammu, jehož jediná touha bylo jídlo.

V antické mytologii je mnoho draků a není snadné se v nich zorientovat. Jsou temní i hlídací, řada příběhů o nich má více variant. Draci také plní úkoly a posílání bohů. S drakem, střežícím zlaté rouno se setkávají Argonauti a Iáson, hrdinové používají dračí zuby jako setbu, ze které vzejdou vojáci. Drak je spojen se slunečním vozem boha Héliá i se založením města Théby. V zahradě Hesperidek hlídá zlatá jablka stohlavý drak Ládón¹³³, kterého později přemohl Herakles. V Delftu žil drak Python a dračice Chimaira. Díky řeckému slovu *draco* nebo *dracónis* se také zažívá představa, že had a drak jsou identické nestvůry, protože tato slova vyjadřují obojí. Většina těchto draků má dlouhý krk a mnohem spíše se přibližuje středověké podobě draka, kterou později převzaly i pohádky. Podobu draka nesl například emblém kohorty římské legie, označované jako Draconarium¹³⁴.

V severské mytologii je mořský had Midgardsormr¹³⁵ nebo také Jörmungandr či Midgardwyrnr, někdy považovaný za draka. Syn boha Lokiho a obryně Agrobody se spolu s vlkem Fenrirem a bohyní podsvětí Hel stali symbolem zkázy a konce. Jeho osud při Ragnaröku zpečetí podle legendy Thor. V Písni Nibelungů, v Eddě figuruje drak Fafnir, jehož přemůže a zabije hrdina Sigurd (později Siegfried). Nidhoggr, čili požírač mrtvol, nahlodává kořen Yggdrasilu, stromu života a umírá až při Ragnaröku. Později s drakem zápolil také dánský Béowulf, jehož příběh se odvíjí někde na rozhraní mezi pohanskou severskou kulturou a křesťanstvím. Na hranici mezi těmito dvěma světy se odehrává také legenda o Artušovi, ve které se kouzelník Merlin proměňuje v draka jako symbol prastarého, tajného vědění a moci v protikladu ke křesťanství.

Evropské pojetí draka jako démona je mezi ostatními kulturami spíše výjimkou, přestože všude platí drak za silného, mocného a útočného. Drak v křesťanské kultuře bývá zpočátku zobrazován jako netvor-hybrid, teprve později dostává podobu ještěra a ve 14. století se k jeho znakům přidávají i netopýří křídla, o kterých se poprvé zmiňuje sv. Augustýn, ještě později šupiny a rohy. V bibli je draků více, asi nejznámější je Leviathan a Béhemot, dračice a drak, kteří se podílí na Potopě světa. Satan, sedmírohý a sedmihlavý drak,

¹³¹ Příloha II – obr. č. 21 a 22

¹³² Příloha II – obr. č. 26

¹³³ Příloha II – obr. č. 20

¹³⁴ Příloha II – obr. č. 27

¹³⁵ Příloha II – obr. č. 23, 24, 25

který při konci světa ve Zjevení smete třetinu hvězd z nebe¹³⁶. Prorok Daniel také zabíjí babylonského draka, kterého nakrmí šiškami z tuku, chlupů a smoly a drak z toho pukne. Sedmírohý drak v Janově Zjevení předává štafetu vlády nad světem netvoru se sedmi hlavami šelem a deseti rohy¹³⁷. Drak se stal atributem řady světců, nejznámější je sv. Jiří, jehož nejstarší dochovaná legenda boje s drakem spadá do 11. století a do Evropy přichází z Kapadokie. Ale patří sem také Benedikt z Nursie, Gotthard, Ignác z Loyoly, Lev Veliký, Markéta Antiochijská¹³⁸, Marta, Hilarius nebo Michael. Samotná Panna Marie někdy stává na drakovi u svých nohou, ale tento symbol spíše odpovídá poražení hada-pokušitele a eliminaci prvotního hříchu. Mezi známé drakobijce patří také Dietrich von Bern (Dětrich z Berúna) a u nás hrdina Trut, podle něhož nese jméno město v¹³⁹.

Významnou roli v proměnách draka ve fantazy má Čínský drak nebo jiné východní varianty. Je to spíše plaz, který se bez křídel stejně obratně pohybuje ve vzduchu jako ve vodě, případně v ohni. Někdy má malá zakrslá křídla, jindy jen krátké nohy, někdy ani to ne. Jeho tělo může být pokryto šupinami, hadí kůží i srstí. Obvykle je symbolem deště a moudrosti a jeho obraz je vždy plný důstojnosti. Jsou symbolem dobra a vrcholné moudrosti nebo moci, ale také jara a zrození. Ve svém jednání ale mohou být roztěkaní a unáhlení. Čínští draci mají schopnost být neviditelní. Zjednodušeně bychom je mohli rozdělit na: Nebeské draky (tchien-lung – slouží bohům a chrání jejich zemi), Duchy (šen-lung – vyvolávají déšť a vítr), pozemské (ti-lung – tvorové, žijící v moři i v řekách) a Strážce pokladů (fu-cchang-lung – hlídají poklady). Draci jsou ve východní kultuře přátelští a moudří, mění se v jiná zvířata nebo v lidi. S draky je spojovaná bohyně Š-che, která jezdí na voze, taženém draky, a Tchaj-che, vládce jara a symbol východu, který s bohem stromu Ču mangem létá na dvou dracích.

Typickým obrazem evropského draka je ještěř se svalnatýma nohama a ohromnými křídly a jedna hlava, u saně pak lichý počet hlav od tří do dvanácti. Nejznámnější podobu ve středověku získal tvor křížením antického draka a ptáka Noha, tak se také dostal drak do heraldiky. Šupinaté tělo, čtyři nohy a dlouhý krk s hadí hlavou, na zadních nohách ptačí drápy. V ústech se pohyboval rozpolcený jazyk plazů a na hlavě někdy rostly rohy nebo roh. Teprve později se objevují další hlavy. Drak s více hlavami bývá označován jako saň, drak bez křídel smok nebo šmak (udrželo se jako označení draka v polštině). Pojem z angličtiny wyrms označuje draky nebo červy, drakům se podobá bazilišek, tvor, pod jehož pohledem vše zkamení. Draky se lidé zabývali i v rámci vážných odborných textů. Mezi nejznámnější odborná díla o dracích a dalších bájných tvorech patří texty Konráda Gesnera¹⁴⁰ nebo jezuity Athanasia Kischera z roku 1667¹⁴¹. V Číně byl samotným císařem udělován řád draka.

¹³⁶ „Veliký ohnivý drak s deseti rohy a sedmi hlavami a na každé hlavě měl královskou korunu. Ocasem smetl třetinu hvězd z nebe a svrhl je na zem.“ (Zjevení 12/3, 4)

¹³⁷ „Tu jsem viděl jak se z moře vynořila dravá šelma o deseti rozích a sedmi hlavách; na těch rozích deset královských korun a na hlavách jména urážející Boha“ (Zjevení 13/1)

¹³⁸ Příloha II – obr. č. 31

¹³⁹ CURTIAVITKOV. ©1999-2013. Dostupné z: <http://www.curiavitkov.cz/clanek3.html>

¹⁴⁰ Příloha II – obr. č. 192

¹⁴¹ Příloha II – obr. č. 193

Velmi známá tradice, i z pohádek, je oběť drakům, a to již z antických bájí. Potřeba pannen směřuje k obětování princezen nebo vysoce postavených šlechticů, u nichž se panenství před sňatkem předpokládá, ale objevují se i ovce a děti. Je zajímavé, že ovce ani děti nejsou taková ztráta jako panna. Nejstarší známou princeznu obětovanou drakovi je Andromeda, dcera krále Kefea a Kassiopey. Hrdina Perseus však princeznu zachránil a vytvořil tak archetyp zachránce a zabijáče draků, tolik oblíbený až dodnes. Podobně získal Isoldu pro svého strýce Tristan, sv. Jiří princeznu Aju¹⁴², Roland Angeliku apod. S obětí drakům se setkáváme i v Japonsku, kde byla netvorovi obětována krásná panna Kunisada. Zabitím draka získal její ruku statečný Suzanoo.

Symbole, jaké se pojí s drakem, nevycházejí pouze z jeho života a apetitu, ale také z jeho smrti. Pojst srdce znamenalo porozumět řeči zvířat a potřetí kůže dračí krví zajišťovalo nezranitelnost, jako se to stalo severskému Sigurdovi. Zuby zavěšené na oděvu z kozí kůže chránily před různými zlými mocnostmi, tuk z oblasti kolem srdce zajišťuje vítězství v soudních sporech. Výtažek z očí přidává mužům chrabrost. V dračí hlavě je možné najít kámen, který zajišťuje hojnost a bohatství. Tento kámen je ve svém účinku srovnatelný s dračí perlou hojnosti z východních bájí.

Drakovi podobná je také *hydra*. *Hydra z Lery* byla dcerou Týfóna a Echidny a podle Diodóra měla sto hlav. Apollodór devět hlav¹⁴³, ale bez ohledu na jejich množství je hydra smrtelně nebezpečná. Jestliže jí někdo utne jednu hlavu, dvě nové narostou a jedna z hlav je jednoduše nesmrtelná. Co potrápilo jistě nejednoho hrdinu kromě dorůstajících hlav byl její jedovatý dech, který mohl být smrtící i když jen nevěnně oddechovala ze spaní ve své jeskyni. Tohoto tvora nakonec porazil Herakles a Ioláos. Ve fantazy se hydry příliš často neobjevují, nejspíš proto, že jsou málo symbolické a jejich zjev není dostatečně působivý. Každopádně hydra symbolizuje různé zrůdnosti¹⁴⁴ nebo je hanlivým označením pro konfliktní ženu.

Bazilišek je plaz, podobně jako předchozí tvorové, ale narozdíl od nich jde o složeninu. Podle mýtu se zrodil z krve medúzy, podobně jako další hadi. Podle Plinia byl bazilišek had se světlou skvrnou na hlavě, která připomínala korunu. (Význam slova je totiž "malý král"). Ve středověku převládla představa, že jde o kohouta se čtyřma nohama, korunkou a žlutým peřím, ostnatými křídly a hadím ocasem. Na konci ocasu mohl být háček a nebo podle některých vyobrazení druhá hlava. Ve 14. století nahrazují peří šupiny a počet noh vzrůstá na osm. Co se během baziliškových proměn nemění je pohled, který mění každého živého tvora v kámen. Ve fantazy se bazilišek docela oblíbený ve všech fázích vývoje, kterými prošel během staletí. Nejznámější je dnes z příběhu malého čaroděje Harry Pottera, kde se objevuje jako monstrózní had ve službách zla.

Draci mají ve fantazy vlastní magii, jejich typologie obvykle podléhá jednotlivým přírodním elementům a povaze draka. Podle nich má také drak svou barvu (ledový drak-bílý, ohnivý drak-rudý apod.). Obecně platí, že nejnebezpečnějšími draky jsou černý a ledový, nejmoudřejší je zlatý a duhový. Stejná typologie se odráží i ve výtvarné tvorbě a symbolicky doplňuje zobrazovanou scénu o potřebný významový kontext. Draci, kteří jsou lidem naklonění a pomáhají jim – nikdy neslouží – jsou častější ve fantazy

¹⁴² Příloha II – obr. č. 28

¹⁴³ BORGES, Jorge Luis. 2013. *Fantastická zoologie*. Praha: Argo. ISBN: 978-80-257-0834-7.

¹⁴⁴ ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. 1965. *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 23-103-82.

pohádkovém a komediálním. Takoví draci nosí na svých hřbetech lidské hrdiny (Eragon), skládají básně a studují literaturu (Město spících knih) nebo se ve své nezměrné inteligenci ztrácejí a zabývají se malichernými filozofiemi nebo nesmyslnými vynálezy, případně jsou prostě fascinováni lidmi a jejich světem a člověka tak staví do role fantastického tvora vůči sobě sama. V díle Andrzeje Sapkowského se setkáváme s daky, kteří se mění v lidi a nejsou ani zlí ani dobří neboť slouží jako vyvažovací nástroj pro rovnováhu dobra a zla ve světě. Ve fantasy se vyskytují také malí dráčci. Tato podoba pochází z Číny, kde sloužili jako ochránci domovů a rodinných krbů a podobnou symboliku nesou i ve fantasy umění. Jejich role bývá spíš komediální a často velice epizodní..

Vondráček a Holub zmiňují původ nadpřirozených bytostí a fantastických ras, stejně jako netvorů, v obavách z neznámého a jiného¹⁴⁵. Vše, co vybočovalo ze společenské a kulturní normy mohlo budit dojem nebezpečného nebo zlého právě pro své vybočení z uznávané normy. K těmto odchylkám patří v první řadě vzhled, který přitahuje největší pozornost. Vondráček s Holubem tvrdí, že v minulosti bylo zrození osob nebo zvířat s disformií považováno za příslib katastrof a zlých událostí. Bytosti jako trpaslíci, skřítkové, kyklopové apod. vznikly právě při narození nebo setkání s postiženými a ze strachu z jejich zjevu. Opět se širokým kruhem vracíme k přirozené předjatosti vůči estetické formě. Je zřejmé, že vizuál člověka, zvířete i předmětů je pro člověka důležitý. Například v Egyptě byly některé zrůdy naopak uctívány jako božstva a achondroplazie (trpasličí syndrom, populární zejména ve středověku), hermafroditismus (oboupohlavní genitál), apod. patřily k poměrně známým a tolerovaným postižením. Z minulosti je doložený gigantismus, kyklopismus, známá jsou různá postižení lebky, rozštěpy rtů, čelisti a patra. V antické kultuře i v náboženství asijských národů se objevuje řada vícehlavých nebo vícerukých božstev a podle některých odborníků (např. Schatz) bylo zrození podobně postiženého jedince považováno za důkaz styku boha nebo bohů s pozemskou ženou, matkou dítěte. Poměrně časté byly děti s více prsty na rukách i nohách. K vzniku bájných mořských panen a sirén jistě napomohlo postižení, při němž jsou dolní končetiny zcela srostlé nebo podobné, kde jsou končetiny zakrnělé (fokomélie). K odpudivému zjevu různých bytostí přispívaly také kožní nemoci jako ichthiosis, elephantiasa, různé druhy névů apod. nebo hirutismus, nadměrná chlupatost. Zatímco u mužů byla vnímaná jako symbol síly, u žen působila spíše odpudivě. V mýtech se objevuje např. sv. Anežka, která pomocí modlitby obrostla chlupy nebo sv. Starosta¹⁴⁶, pravděpodobně smyšlená postava, která díky modlitbě k Bohu získala mocný plnovous a tak si zachovala panenství až do své mučednické smrti. K nevábným znamením patřila zrzavost (rutilismus) nebo šilhavost (strabismus), která byla považována za zlé znamení. Postižení se objevovalo i u některých hrdinů, např. krále Richarda III. vyličil Shakespeare jako kyfoskoliotika (hrbáče), kreslíř Traviés v 19. století vytvořil pornografické dílo, v němž smyšlená postava hrbáče Mayeuxe barvitě líčí svá erotická dobrodružství¹⁴⁷. K nejznámějším knižním hrbáčům, ztvárňovaným i v četných ilustracích, pochopitelně patří Quasimodo od francouzského spisovatele Victora Huga.

5.6.1 Nadpřirozené bytosti a strašidla

O několik kapitol výše jsem hovořila o vzniku montážních představ, ze kterých pocházejí neskutečné bytosti a tvorové, provázející každou kulturu světa. Už v bájích a mýtech antického Řecka se vyskytují

¹⁴⁵ Vondráček V., Holub F., pozn. č. 27, s. 18

¹⁴⁶ Příloha II – obr. č. 18

¹⁴⁷ Vondráček, Holub, pozn. č. 27, s. 18

duchové a drobní bůžkové, šotci nebo skřítki. Těmto tvorům je podobný domácí plivník, ruský domovoj nebo děduška. S těmito bytostmi jsou spojeny i jejich zvířecí podoby nebo pomocníci, kteří se díky těmto vazbám později spojovali s nečistými silami a zlou mocí (černou magií a ďáblem). Kocouři, kuřata, kohouti, nebo už několikrát zmínění draci. V kontextu se staršími rituály a tradicemi je většina těchto bytostí těsně spojena s ochranou rodinného života, ale také se sexem a sexualitou. Božstva, která souvisejí s plozením dětí, jsou známá od pravěku. V antické kultuře vznikla božstva pro celý proces reprodukce od dvoření, lásky, sexu až po porod a výchovu. Dokonce existovala i bohyně menstruace. Dalo by se říci, že montážní představy vytvořily komplexní a plně funkční systém, zajišťující vše od myšlenky po vzpomínku. Potřeba jistoty a stability, spravedlnosti a přijetí životních situací převládla nad racionalitou.

Prakticky v každé části Evropy a v každém typu krajiny „žily“ nějaké bytosti, které měly specifickou funkci. Zjednodušeně byly buď dobré, nebo zlé a vždy po svém ovlivňovaly život člověka. Podoby lidí nebo zvířat u těchto bytostí měly být pro obyčejného člověka prostředkem k lepšímu porozumění a přijetí. Vzhled bytosti, kterým maskovala svou skutečnou podstatu, měl často výchovný charakter, který cvičil a testoval morálku jedince. Role nadpřirozených bytostí vstupuje i do fantazy umění, kde evokuje v divákovi odpovídající pocity strachu, libosti, vzrušení, úzkosti nebo dojetí a hlavně napětí. S bytostmi je to podobné jako s mýtickými tvory, protože autoři fantazy automaticky počítají u svých čtenářů s jejich základní znalostí a pochopením významů, které jsou s nimi spojené.

Další skupinou jsou nadpřirozené bytosti, do které patří *duchové, démoni, andělé*, ale také *víly, rusalky, vodníci* apod. *Duchové* patří k bytostem, které nemají hmotné tělo, jsou to obyčejně nehmotné pozůstatky našich předků nebo jejich nesmrtelné formy, které se po smrti oddělí od pomíjivé schránky. Původně šlo o výraz pro oživující princip, který odlišoval živé od mrtvých. Dnes může být chápán také jako nehmotná podstata skutečnosti (duch doby), inspirace, schopnost myšlení, jádro věci. Duchové mohou živým radit, pomáhat a chránit je. Pokud je ale zemřelý špatně pohřben nebo po smrti zneuctěn, vrací se v podobě strašidla. Mohou vstoupit do těla živého a ovládat ho (posednout). Patří sem duchové, démoni, běsi, spektry, mátohy, fantomové apod. V tomto bodě jsou silně provázány všechny fantastické žánry i s náboženskou zkušeností v chápání ducha nebo duše. Konkrétně ve fantazy je duch pojímán snad všemi možnými způsoby s ohledem na kulturní zkušenost autora, jeho autorský záměr a pochopitelně druh žánru, který reprezentuje (hororové f., hrdinské f. apod.). Zatímco ve výtvarném umění i ve fantazy se duch zobrazuje většinou jako éterická substance, bílá nebo tmná, v hororu duchové často zůstávají v lidských tělesných schránkách, které bezohledně likvidují, pochopitelně pro živého člověka hrůznými způsoby¹⁴⁸. Ve výtvarném umění se objevuje v mnoha podobách např. u symbolistů.

Démon je pojem, který většinou označuje zlého ducha. Bezhmotou formu, která symbolizuje nějakou moc, přírodní živel, ale také podstatu lidské vlastnosti (chamtivost). Střeží poklady nebo jsou přímo jejich součástí, ať už si pod slovem „poklad“ představíme cokoliv. Může jít ale také o dobrého ducha, nižšího boha. V křesťanství pak symbolizuje padlého anděla, ďábla. Ve fantastickém umění se jeho podoba liší, ale obvykle jde o tvora podobného ďáblu nebo zlému duchovi se strašidelným zjevem. Židé označovali demony mnoha jmény, jedním z nich byl Šedim, poloduchovní zlá bytost. Dále pak Dibuk, toulavý duch, který hledá klid. Zlý dibuk může posednout živého člověka a ovládat jej. Démona, který posedne živého člověka je nutné vymístit pomocí exorcismu, který je součástí většiny velkých církví od křesťanství přes islám, hinduismus a buddhismus po různé kultury. Zvláštním druhem démona je sucub, sukub nebo sukuba (napadá muže) a incubus nebo inkubus (napadá ženy), druh démona, který svou oběť svede a během styku ji vyčerpá téměř

¹⁴⁸ Příloha II – obr. č. 32

nebo úplně k smrti. Jde o tzv. astrálního démona, což znamená, že se jedná o netvora nebo bytost, která v podstatě není hmotná, ale dokáže navodit velmi skutečné a fyzické pocity. Svými metodami se často ztotožňuje s upírem, ale podstata succuby a incuby je odlišná. Za to jejich původ je podobný (viz upír).

Podobně nehmotné bytosti jsou *andělé* a stejně jako duchové a démoni, ani u nich si nemůžeme být jistí jejich podstatou. Vznikli pravděpodobně jako oslí můstek, kterým se monoteistická náboženství vyrovnala s panteonem polyteistických náboženství. Zatímco jediný Bůh přejal všechny důležité funkce, andělé přijali role ostatních bohů. Známe pochopitelně anděle jako Boží služebníky, ochránce a pomocníky lidí, ale také padlé anděly, anděly temnoty a Zla. Často se zjevují v podobě, která připomíná člověka a vystupují tak v náboženství židovském, křesťanském i v islámu. Jeho nejčastější podoba připomíná mladého muže s některými ženskými znaky, obvykle v bílém rouchu a s křídly. Mužská varianta obvykle náleží andělům vyššího kúru, zatímco ženská podoba anděla, často i bez křídel, vystupuje v roli poslů, průvodců a ochránců. Obecně se ale soudí, že anděl je bezpohlavní i když ne vždy tak bývá zobrazován. Křídla andělů bývají tak velká, že by ve skutečnosti neumožnila létání. Jiná varianta andělů má křídla místo horních končetin. Ovšem starší podoba anděla z počátku našeho letopočtu je docela bez křídel. V Bibli už jsou andělé ale popisováni jako bytosti s křídly, v apokalypse dokonce se třemi páry. V období gotiky hovoří angelologie (nauka o andělech) o tři sta miliónech andělů, přičemž třetina z nich byli andělé padlí. Předpokládalo se, že člověka od malička až do smrti provázejí dva andělé, ten po pravici pomáhal a radil, ten po levici sváděl a demoralizoval. Andělé také zaštiťovali jednotlivé profese, své andělské patrony měla dokonce i prostituce (anděl Ešet).

Andělé v nebi se dělí do tří skupin, Cherubové a serafové obklopují Boha, druhou skupinu tvoří andělé, kteří ovládají hvězdy a živly. Ke třetí skupině pak patří andělé a archandělé, poslové boží a ochránci lidí. K nejvýznamnějším andělům patří *archanděl* Gabriel, Michael a Rafael. Uvádí se, že archandělů je celkem sedm nebo osm, ale známe jména jen čtyř z nich (Michael, Uriel, Suriel=Rafael a Gabriel). Gabriel přinášel na zemi většinu důležitých zpráv, sdělil také sestoupení Ducha svatého a s plamenným mečem vyhnal Adama a evu z Ráje. Oslavuje se od 7. století a vládne Ráji. Jeho jméno znamená "hrdina Boží". Archanděl Michael¹⁴⁹ je pomocník umírajících, patron dobré smrti a duší v očištění. Jeho jméno znamená "kdo je jako Bůh?" Je vůdcem nebeských vojsk a ochránce Izraele a římské církve. Byl to právě Michael, který promlouval k Jonaci z arku a francouzský král Ludvík XI. později založil řád sv. Michaela. V Apokalypse bojoval s drakem a dnes zdobí vrchol Andělského hradu. Archanděl Michael se slaví přibližně od 5. století. Bývá zobrazován v brnění s kopím a štítem, podobně jako sv. Jiří, dokonce i v boji s drakem. Třetí je archanděl Rafael¹⁵⁰. Typickým zobrazením je poutník s lahví a holí a podle angelologie předává naše modlitby světcům a obecně má k lidem asi nejbližší. Jeho jméno znamená "Bůh uzdravuje".

Už v antice nese atribut křídel buď posel bohů Merkur, na kterého zjevně navazuje samotný pojem anděl (z řeckého *angelos*=posel) anebo Genius. Také v Hebrejštině je anděl chápán jako posel, později se – ještě před objevením křesťanství - andělé vyvinuli v bytosti, které jsou prostředníky mezi Bohem a lidmi. Prvotní církev anděly sice uznávala, ale ve vyobrazeních je využívali jen zřídka. Přibližně v renesanci se začínáme setkávat s malými *andělíčky*, podobnými antickým *Kupidům* či starším *Amorům*, tzv. *Putti*, u velkých andělů se začíná objevovat svatozář¹⁵¹. V 16. a 17. století se objevuje anděl strážný, jehož obliba

¹⁴⁹ Příloha II – obr. č. 30

¹⁵⁰ Příloha II – obr. č. 29

¹⁵¹ Příloha II – obr. č. 34

vrcholí zejména v 19. století. Andělé však nejsou jen ochránci lidí a jejich spojení s Bohem. Jsou bojovníci s ďáblem a pekelnými (temnými) mocnostmi (Gabriel, Michael) a mohou být zobrazováni s mečem, někdy planoucím. Do této skupiny patří také *anděl smrti*, nazývaný též Azrael (Azrail, Azra'eil, Azriel, Izrail apod.), jehož původ je v islámu, ale objevuje se i u Židů. V koránu jej najdeme pod jménem Abou-Jaria nebo Malaikat Al-Maut. U Muslimů i u Židů jsou andělé smrti pravděpodobně import z jiných náboženství nebo starých mýtů.

Ve fantazy umění se s anděly setkáváme v podání klasického vyobrazení mladého muže nebo ženy s křídly na zádech. Podle stylu, který autor fantazy vyznává, pak můžeme nacházet anděly dobré nebo temné. Ovšem tak jako role dobrých andělů zůstává prakticky totožná s rolí božích andělů v křesťanství, temní nebo padlí andělé se stali populárními nositeli nových trendů a imagí mezi mladými lidmi. Je přirozené, že v období revolty hledají mladí lidé své hrdiny v postavách, které trpí osamělostí, odvržením a odtržením od svého původního domova a ztotožňují se s jejich pocity.

V literatuře, kromě Bible, se s anděly setkáváme například v díle protestantského švédského vědce a theologa Emanuela Swedenborga (1688-1772), který píše o setkání s anděly a důkladně je popisuje. V jeho případě však šlo o prokázané halucinace, způsobené pravděpodobně schizofrenií a ovlivněné silným náboženským založením nejen sebe sama, ale také doby¹⁵². Přesto jiné jeho vidění bylo potvrzeno a dalo vzniknout církvi swedenborgiánů. Ta později ovlivnila významné osobnosti jako Goethe, Blake, Balzac, Baudelaire apod. Ve 20. století jeho osobnost zajímala také Carla Gustava Junga.

I ďábel má mnoho podob nejen v naší demonologii, ale také ve fantazy. Z historického hlediska se pojem ďábel, alespoň na našem území, před 14. stoletím nepoužíval. Místo toho se užívalo termínu běs nebo ďas, který je poněkud mnohoznačnější, neboť jeho významy se vážou k pohanským náboženstvím. Teprve křesťanství staré Slovanské mocnosti či duchy přejalo a vytvořilo z nich jenu z mnoha podob ďábla. Ďas byl také jedním z Egyptských bohů. Ochraňoval domácí krb a jeho podobu můžeme najít na nástěnných malbách, drobných soškách a reliéfech v Thébách (Veset).

Jméno *Satan* je konkrétní označení pro Lucifera, padlého anděla. Zatímco pojem *ďábel* v sobě zahrnuje všechny bytosti a postavy z mnoha náboženství a mýtů, které se jakýmkoliv způsobem protivily a vzepřely bohům ve smyslu konání dobra. Ďábel je zosobnění zla, které nepřipouští žádné odchylky k polemizujícím pohanským božstvům. Naproti tomu *čert* je vysloveně pojem pozemský, známý spíše z pohádek, kde vystupuje jako postava s jednotnými znaky svého druhu: rohy, kopyto, chlupy, ocas a určitá naivita jako spolupráce s Bohem v boji za spravedlnost ve světě. Neztrácí určitou úroveň mravnosti a povinnost pro nastolení spravedlnosti na světě. Čert se často protíví i peklu a podobá se tak chybujícím a hřešícím lidem na hranici mezi dobrem a zlem více než mnohé jiné nadpřirozené bytosti. Díky jisté komičnosti této verze ďábla není divu, že se v různých jazycích setkáváme s označením „ubohý čert“ ve smyslu „chudák“, „nebožák“ atp.

Podoba čerta vychází z kozla, podobně jako antický faun nebo satyr, což je podoba, která se poprvé objevuje v renesanci jako inspirace antikou. Původně zoomorfní bytost vycházela v mnohém z východních náboženství, než ji byzantské umění polidštilo. Zachovalo některé zvířecí prvky, ale vzhledem přiblížilo ďábla dalko více člověku. Někdy je ďábel zobrazován s křídly jako připomínka jeho původu. Vazba na antické zpodobnění satyrů a panů poukazovala především na odpor křesťanství k pohanským vírám. V křesťanství

¹⁵² Vondráček V., Holub F., *op. cit.*, s. 104

bývá ztotožňován s démonem. Ve fantazy se s klasickým čertem setkáváme zřídka. Dábel zde symbolizuje výhradně zlo a hrozbu, nejen duchovní, ale také fyzickou. Evokuje strach z bolesti a věčné ztráty naděje na klid duše po smrti. Jeho podoba se různí a pohybuje se od vlnadných žen s vilným pohledem až k ohavným bestiím s vyceněnými tesáky. Většina zvířecích podob ďábla však opět postrádá inovaci a vychází z ustálených symbolů jako je had, drak, zvířata s černou srstí nebo peřím. Fantazy autoři nezřídka sahají k tradičním symbolům ďábla tak, jak se vyvinuly během lidských dějin i k jeho ztotožňování s démonem.

K populárním, strašidelným a zábavným formám bytostí, probuzených nepřirozenou mocí, patří "mrtvé formy života", které označujeme jedním slovem jako *nemrtví*. Zatímco předchozí formy byly nehmotné, tady hovoříme o fyzické podstatě člověka, která ztratila duši i život a s nimi všechny morální a hodnotové normy. Je to celá škála nestvůr, které se liší většinou podle stupně rozkladu mrtvého těla, od nulového nebo minimálního až po kostru. Tyto bytosti mají bezpochyby svůj původ ve vztahu člověka k zemřelým příbuzným. Strach ze smrti, vyrovnávání se se ztrátou blízkých i vědomí vlastní pomíjivosti a blízkého konce jsou součástí mnoha rituálů a zvyků, které se lidskými dějinami vinou od hluboké minulosti do dneška. V moderní fantastice jsou často námětem hororů a hororových příběhů, ale pronikly také do fantazy, které spojilo mýtus a tradici s morbidní vizí hororového žánru. Bez ohledu na žánr, vždy se jedná o mrtvé, probuzené k životu nepřirozenou cestou, i když současný horor často používá různé mutace chorob, tajných virů, určených k biologické válce apod. Strašlivé na některých z těchto nestvůr je pochopitelně to, že si stále zachovávají lidskou podobu, přestože zdevastovanou. Pohled na nemrtvé je sám o sobě děsivý a pokud v něm dotyčný pozná někoho známého nebo dokonce příbuzného, probudí to v něm řadu protichůdných emocí, které se projeví psychosomaticky jako zdravotní potíže.

Jedinná skutečně zachovalá forma mrtvých bytostí je *upír* nebo také *vampýr* (*přejato asi v 17. století*). Jeho původ je v nočních mŕách, ale filmové zpracování z něj udělalo bytost se strašidelnými potřebami. Nejděsivější je na něm způsob obživy, neboť se živí krví, a to obvykle lidskou. Slovo "upír" je pravděpodobně slovanského původu, ale jeho přesná původní etymologie není jistá. Některé výklady kladou původní význam slova na stejnou úroveň jako význam slova čarodějnice, ale také prudkého vtisknutí nebo vsání, případně je překládají jako "ten kdo uniká" (z hrobu). První obrazová připomínka upíra pochází z Asýrie. V Persii a Mezopotámii nacházíme bohyni *Lilith*¹⁵³, která saje krev svých obětí a zároveň platí za slavnou bezohlednou svůdkyni. V jedné verzi jde o služebnou Mezopotámské bohyně Inanny, jindy je to první, divoká a nespoutaná manželka prvního člověka Adama, která se odmítla podřídit Bohem danému řádu. Opustila Adama a když jí Bůh přikázal se vrátit, odmítla a stala se démonem. Podle některých teorií byla právě ona hadem, který nabídl Evě jablko. V Bibli však tyto kontexty nenajdeme. V podobě démona pak jako pomstu za boží trest (denně zemře sto její démonických dětí) zabíjí rodičky a novorozené děti. Lilith je významným archetypem silné, inteligentní a vzpurné ženy, která svou vůli staví nad jiné. Je také symbolem sexu. Tvoří pomyslný ženský protipól Panně Marii. Někdy je podobná upíru, s křídly a démonickým zjevem, tak se poprvé objevuje až v židovské tradici a teprve preraphaelité jí vrátili podobu krásné ženy a *famme fatale*¹⁵⁴. Je zajímavé, že v konečném spojení s temnotou bývá Lilith zobrazovaná s dlouhými zrzavými vlasy jako symbolem nespoutanosti a vyčlenění ze společnosti lidí. I tato poloha patří k oblíbeným zobrazením, především ve fantazy¹⁵⁵. K Lilith se váže řada osobních blogů a mnoho mladých dívek, rebelujících proti

¹⁵³ Příloha II - obr. č. 35

¹⁵⁴ Příloha II - obr. č. 36 a 37

společnosti a řádu v ní vidí svůj vzor. Pochopitelně ve zkráceném a poněkud zjednodušeném obrazu této bytosti.

První literární zmínka o upírovi pochází z první poloviny 11. století z Ruska, ale pouze jako slovní hříčka. O uctívání upírů mezi Slovy se zmiňuje "Slovo svatého Grigorije" z 11.-12. století. K dalším označením upíra mezi starými Slovy patří například voper, drakus, žin, ustrel, lepir, grobnik, samodiv, vukodlak, tenac, oboroť, krovos, staročeština pak nabízí slovo morous (=noční můra). Mnozí upíři patří k mýtům staré Číny, Arabů i Keltů. Ve 20. století se o upíry a vampýrismus zajímali také přední vědci, kteří je zkoumali z medicínského i psychologického hlediska. Kromě jiného upíři inspirovali k tvorbě nejednoho spisovatele a básníka, patřili mezi ně na příklad Goethe, Byron, Baudelaire, Keats a mnoho dalších. Upír vzniká z člověka v případě nepřírodní smrti. Obyčejně se uvádí poprava nebo sebevražda, což předpokládá nevyrovaný nebo nečistý stav duše před smrtí. Patří sem i čarodějnictví a obecně vytržení ze společnosti. Také z dítěte čarodějnice a démona bývá upír. Po přijetí křesťanství se věřilo, že upírem se může stát člověk, který nebyl pohřbený se všemi náležitostmi, včetně dětí. Novodobější teorie, především v populárních filmech a seriálech pro dospívající mládež, předpokládá, že upírem se může stát i člověk živý, který vypije dostatek upírovy krve a poté zemře. Vzhled upírů je popisován různě v různých dobách. Proměnou prošel zejména během dvacátého a našeho století i díky filmovému zpracování příběhů známých literárních upírů (Nosferatu a Drákula). Původně šlo o nestvůru bez kostí, bez nosu, s hnědýma nebo červenýma očima. Upír mohl mít kovové zuby, srst i hadí jazyk, někdy na sebe bral podobu zvířete. Krásné a smyslné byly obvykle ženy upírky, což v současném fantasy není podmínkou. Zatímco podoba upíra se změnila z nestvůry v pohledného, charismatického a kultivovaného tvora, stejná zůstává zvýšená touha po sexu a provázanost uspokojení tělesné touhy i hladu.

Zombie je mrtvola, na které je ještě znát svalstvo, zbytky visící kůže a oděvu. Ale někdy je tento pojem používán obecně na všechny nemrtvé kromě kostlivce. Patří k nejzachovalejším nemrtvým a je velmi populární hlavně ve filmu od 70.-80. let 20. století. Zombie se staly populárním námětem řady kultovních hororů konce 20. století. Známy je na příklad seriál *Walking Dead*¹⁵⁶, ale také film *Úsvit mrtvých*¹⁵⁷, *Zombie apokalypsa*¹⁵⁸, apod. Nemrtvé, tedy většinou kromě upíra, může ve fantasy vyvolat temný mág, čaroděj, který se zabývá ožíváním mrtvých a jejich ovládním. Označuje se jako nekromant (necromancer) a obecně je považován za zlého mága, i když někteří autoři interpretují nekromanty (případně nekromantky) spíše jako společensky vyčleněné, vykořenené samotáře, kteří nejen že umí probudit mrtvé, ale umí je také znovu a bezpečně uspat.

Dalšími formami nemrtvých je ghúl¹⁵⁹, který je téměř zachovalý, velmi se podobá zombii a v mnoha ohledech s ní bývá ztotožňován. Pochází z arabských folklóru, jeho jméno znamená démon a bylo přejato ze slova al-ghul. Je to zlý džin, který původně lákal své oběti do pouště, kde je zabíjel a požíral. K jeho stravě patří nebožtíci, ale nepohrdne také zbloudilým poutníkem nebo zaběhnutým dítětem. Často se vyskytuje na hřbitovech, ale také na bojoštích. Ghúlové jsou docela inteligentní a o to nebezpečnější. Samotná postava

¹⁵⁵ Příloha II - obr. č. 38 a 39

¹⁵⁶ 2010. *Walking Dead*. PRIMA COOL od 2012

¹⁵⁷ 1978. *Úsvit mrtvých*. GEORGE, A. Romero. USA, IT: United film distribution company.

¹⁵⁸ 2009. *Zombie Apokalypsa*. DAHAN Yannick, ROCHER Benjamin. FR: La Pacte.

¹⁵⁹ Příloha II - obr. č. 40

ghúla ve fantazy připomíná důsledky násilí a soustavného boje o moc, především mezi lidmi, smybolizuje devianci, zvrácený způsob života a degradaci lidství. Fext¹⁶⁰, je druh, kterému zbyla kostra obalená pevnou a pružnou kůží. Objevuje se v našich pověstech a v Evropě ještě u Slováků, Němců a Švédů. Fext, nebo také fest, fekest apod. znamená pevný ve smyslu nezranitelný. Vznikl poměrně komplikovaným způsobem, obvykle však pověsti hovoří o proměně ve fexta na základě předešlého zlého skutku, např. vraždy nepokřtěného dítěte apod. Fext má umí odvracet nebo naopak nasměřovat střelu na určitou osobu. Dokud fext nevykoupí svůj čin dobrým skutkem a nenechá se zastřelit nějakým neobvyklým předmětem (tedy vším kromě kulky), musí putovat světem mezi živými a nedojde klidu. Pověsti o fextech byly mimořádně silné během třicetileté války, kdy dokonce na sobě někteří muži testovali, zda jsou fexti, tyto pokusy ale končily tak jako tak smrtí. Wight je staré anglické slovo, které využili fantazy autoři pro pojmenování nemrtvých, kteří v sobě vězní duše zemřelých obětí. Jedná se především o strašidlo z Tolkienova Pána prstenů a z her na hrdiny *Dungeon&Dragons*. Dnes není tak populární, ale je možné, že jeho čas mezi dobrodruhy a fanoušky znovu přijde. Mumie je lidské tělo, uchované v nepoškozeném stavu. Může k tomu dojít přirozenou cestou, uchování v ledu (Ledový muž Ötzi), v popelu, horkém písku nebo v močálech (Tollundský muž¹⁶¹). Nebo k tomu může dojít uměle pomocí starověké technologie balzamování. Neznámější je mumie egyptská¹⁶². Slovo mumie pochází z arabského výrazu pro živici nebo z perského výrazu pro vosk. Ve fantazy je mumie méně oblíbená než ostatní formy nemrtvých, ale nelze ji pominout. Objevuje se hlavně ve filmu (*Mumie, Mumie se vrací*¹⁶³ apod.). Zdá se, že její oblíbenost vzrostla spolu s hororem konce 20. století a oživením ostatních druhů těchto příšer.

Lich nebo také lič znamená přeneseně "mrtvola". Vznikl jako přenesený výraz pro nemrtvé v díle Clarka Ashтона Smitha (1893-1961)¹⁶⁴ a Roberta E. Howarda (1906-1936)¹⁶⁵ a svůj ustálenější význam přejal až ve druhé polovině 20. století. Hlavní podíl na tom měly hry na hrdiny (*Dungeon&Dragons* a *Warcraft*). Je to druh nemrtvého, který se proměnil z vlastní vůle. Obvykle se jedná o čaroděje nebo mága, který si tak zachovává svou nesmrtnost. Většinou se podobá spíše kostlivci, jeho myšlení zůstává nezměněné a nikdo jej neovládá ani nepodléhá zvláštním zvráceným potřebám. Nemrtvý, který už na sobě nemá žádné zbytky masa nebo skutečně pouze zanedbatelné množství, je kostlivec¹⁶⁶. Od starověku symbolizuje pomíjivost a smrt, někdy je dokonce její personifikací. Postavou Smrti se ještě budu zabývat, proto jen dodám, že ve

¹⁶⁰ Příloha II – obr. č. 41

¹⁶¹ Příloha II - obr. č. 42

¹⁶² Příloha II – obr. č. 43

¹⁶³ 1999. *Mumie*. SOMMERS, Stephen. USA: Universal Pictures.

2001. *Mumie se vrací*. SOMMERS, Stephen. USA: Universal Pictures.

¹⁶⁴ Americký spisovatel, malíř, básník a představitel žánru horor a fantazy. Ovlivněn hlavně pohádkami bratří Grimmů a dílem E. A. Poea.

¹⁶⁵ Americký fantazy spisovatel, zaměřoval se ale také na historický román, western a horor. K jeho nejznámějším postavám patří *Barbar Conan*, *Solomon Kane* a *Kull*, díky kterým se nesmazatelně zapsal vedle Tolkiena do vývoje moderního fantazy.

¹⁶⁶ Příloha II - obr. č. 44

fantazy jsou kostlivci něco jako vojíní zla. Jsou poměrně křehcí, ale často ve větších skupinách. Nemají vlastní inteligenci a obvykle chrání nějaké poklady, stezky nebo vstupy do tajných prostor.

V minulosti se lidé nemrtvých obávali. Aby zabránili jejich vystoupení z hrobu, podle různých návodů mrtvá těla upravovali. Těmto metodám říkáme *maschalismus* a pocházejí z antického Řecka, kde bylo v pozdním období dokonce součástí zvykového práva. K neznámějším metodám patřilo svazování nohou a rukou, zacpávání nebo omotávání uší a úst a zatížení mrtvolky kamenem, obvykle na hrudníku. Proti upírům, ale také řadě jiných proměn, zejména v Evropě, bylo účinné proražení srdce dřevěným kulem, odřezání hlavy a položení mezi kotníky, případně uložení mrtvého tváří dolů. V Omaze místní indiáni těm co zemřeli úderem blesku rozdrtili chodidla. Hlavním cílem těchto postupů bylo znemožnění pohybu. Někdy se užívalo také různých talismanů apod. V řeckých mýtech byl maschalismus uplatněn např. na těle Agamemnona. Ve fantazy existují autoři, kteří na pověry a podobné úkony pohlížejí s nadhledem. Jejich nestvůry vznikají a "žijí" bez ohledu na všechna opatření. Na příklad upíři jedí česnek, nosí stříbro a používají osikový nábytek apod. nebo dokonce dobře snášejí slunce, což by je v klasickém mýtu zničilo.

K důležité skupině bytostí patří různé *vily*, *rusalky*, *najády*, *nymfy* a kromě Smrti to je poslední skupina, kterou se budu v této kapitole zabývat. Tvoří důležitou součást bájí a mýtů stejně jako fantazy a v podstatě se i zde setkáváme s různorodostí u různých prepisů a interpretací v jednotlivých částech světa a mísením všech známých variant v rámci žánru fantazy.

Smrt je ultimátní pojem, často zobrazovaný jako postava. Zosobnění konce, zkázy, zániku a symbol pomíjivosti s jasnou definitivou. Nadpřirozené bytosti, které jsou se zánikem těsně svázané, mohou smrt nějakým způsobem symbolizovat, evokovat či předpovídat. Se smrtí se člověk vyrovnává asi nejsložitěji. Ať už hovoříme o vlastní konečnosti nebo o ztrátě blízkých, vždy jde o emotivně silnou situaci s nezanedbatelnými důsledky. Není divu, že většina náboženství proto operuje s pojmem "posmrtný život", který vyjadřuje různé formy "trvání" alespoň některé ze složek člověka, obvykle duše, někdy i tělesné schránky. Smrt ale nemusí mít význam pouze jako konec fyzické existence, ale jako konec nějaké etapy, uzavření a vyvrcholení určité úrovně poznání, které vyžaduje nějaký čas na zpracování a zvnitřnění, aby mohlo začít něco nového. Symbolicky jde o cykly, např. vzdělávací, partnerské, ale také generační.

Smrtka nebo Smrt, Smrták, je personifikace konečného skonu člověka nebo humanoidní bytosti, i když např. ve fantazy můžeme najít i smrtky zvířecí (Myší Smrt - Terry Pratchett). Je to postava, která ukončuje lidský život, obvykle kosou. Někdy je zahalená v černém hábitu, jindy nahrazuje kostlivce stařena, která je označovaná jako "kmotřička smrt" nebo "zubatá". Smrt někdy drží v ruce přesýpací hodiny, podobně jako Čas. Smrtka se objevuje v mnoha pohádkách, pověstech i fantazy příbězích. Dnes je pojem Smrti v plném rozsahu pro běžného Evropana velmi abstraktní. Dříve byla smrt běžnou součástí života. Lidé, bez rozdílu umírali na obvyčejné nemoci i těžké epidemie, vysoké procento novorozenců dětí se nedožilo prvního roku života. Špatná hygiena, nulová nebo minimální lékařská péče a prevence, těžká práce i u dětí, špatná a nedostatečná výživa a obecně bída u vysokého procenta lidí, to byly hlavní příčiny úmrtnosti, jejíž podoba a propojení s životem je dnešnímu běžnému Evropanovi cizí. K této statistice je také nutné připočítat války a drancování, tresty smrti za poměrně obvyčejné prohřešky, v některých národech a kulturách lidské oběti bohům, čarodějnické procesy a další eliminační metody, které si lidé během staletí obratně vytvořili. I proto patří Smrtka k významným postavám pověstí, mýtů a pohádek, kde obvykle vystupuje jako nestranná, neúprosná a neúplatná.

Oblíbeným motivem ve výtvarném umění středověku, ale později i renesance, je tanec kostlivců a tanec smrti, které bývají občas z pochopitelných důvodů zaměňované. Jde především o symbol rovnosti ve smrti mezi lidmi všech společenských vrstev a povolání. Fantazy autoři dobře chápou, že hluboce

zakořeněný strach ze smrti není možné úplně potlačit, ale je možné se s ním, do určité míry, naučit pracovat. Je to vlastně součást procesu sebepoznání – poznání vlastních hranic strachu a struktur chování.

Ve fantazy se smrt objevuje jako spanilá a smutná, ale také jako strašlivá, většinou podle toho, jaký typ skonu symbolizuje. Terry Pratchett postavil postavu "Smrtě" se všemi typickými rysy do extrému a úspěšně ji zasadil do prostředí plného absurdity a humoru. Smrt je tak neutrální a pragmatický, až se konec života jeví čtenáři jako bizarní okamžik plný situačního, ale kultivovaného humoru.

Se smrtí se báje a mýty vyrovnávají různě a dotýkají se jí prostřednictvím různých tvorů, bytostí, aktů, pověr apod. Mezi známé bytosti, spojované se smrtí, patří pochopitelně Smrtka, Bánší, Bílá paní, Meluzína a Bludička. Moře brázdí Bludný Holanďan. Smrt zosobňovala i pohanská Morana. Bean Sidhe, Banshee nebo česky Bánší je bytost z irských a skotských pověstí. V překladu její jméno znamená "žena z kopců" a představuje vílu smrti. Podle mýtu je Bánší duše mrtvé víly nebo zavražděné nevinné dívky, která bývá viděná a hlavně slyšena kvílet a naříkat poblíž domu umírajícího nebo jeho příbuzných, případně prát krvavé prádlo umírajícího v blízkém potoce nebo řece. Je zajímavé, že se zjevuje pouze rodinám s typickým začátkem rodinného jména začínající na O' nebo Mc (O'Donnell, O'Donnovan, McIntyre, McIntosh apod.). Toto omezení ale nemá na autory fantazy velký vliv, Bánší patří k velmi populárním postavám v mnoha různých interpretacích od půvabné smutné bledé dívky až po strašlivou, zubatou a krvelačnou příšeru. Terry Pratchett ji dokonce interpretoval jako skřeta s křídly (Zaslaná pošta). Bánší je symbolem zoufalství a bezmoci v okamžiku smrti.

Na evropských hradech se s oblibou pěstují mýty o Bílé paní. Jde o bytost v bílém šatě vyšší společenské vrstvy, u nás typicky s vysokým kloboukem zvaným hennin. Přízrak je bloudící duch významné ženy daného rodu, který pečuje o rodinu a obydlí, které pro něj bylo domovem. Bílá paní k nám přišla z Německa, tam pravděpodobně pronikla z francouzské báje o hraběnce Kunigundě (Kunhutě) z Orlamünde, která žila v severní Francii v první třetině 13. století. Její zjevení věští neštěstí a špatné zprávy. Už ve 12. století existovaly doložené zprávy o zjeveních, podobných bílé paní. Na naše území se pověst o bílé paní pravděpodobně dostala v 16. století díky svazku Viléma z Rožmberka (1535-1592) s Žofií (z Hohenzollernu, 1541-1564) z rodu zmíněné Kunhuty a také díky sňatku Jáchyma Oldřicha z Jindřichova Hradce (1579-1604) s Marií Maxmilliánou (1583-1649) opět z rodu Hohenzollern. Známé bílé paní na našem území se vážou k Rožmberku¹⁶⁷, Pernštejnu, Buchlovu¹⁶⁸ a řadě dalších hradů. Ne vždy ale tito duchové předpovídají špatné události, někdy jen chrání a opatrují své příbuzné, utěšují plačící děti, apod. Ve francouzských pověstech figurovala také víla *Meluzína* s hadím ocasem, která se tři dny před smrtí zjevovala majiteli rodinného sídla hradu Lusignan v západní Francii a nápadně se podobala postavě bílé paní. Meluzína je na našem území duch ženy. Podobný přízrak je známý i z Indie. Osudy těchto dam jsou obvykle tragické, jejich smrt bývá důsledkem špatné volby, neuváženého činu nebo zásahu žárlivého manžela, a nikdy není přirozená. Její důstojnost a hluboký smutek spolu s dojemnou péčí vytváří velmi specifickou atmosféru a odcizenému interiéru hradů a zámků dodává lidský rozměr. Ve fantazy autoři tolik nelpí na původní podobě bílé paní ani na jejím vývoji nebo vazbě na skutečné historické postavy. Zajímá je romanticko-tragická linka a oblíbená pevná nebo dokonce osudová vazba na konkrétní stavbu nebo území. Zároveň jde o další archetyp ženské postavy, tentokrát se ale jedná o bytost daleko silněji svázanou s lidskou podstatou. Je to postava, jejíž pouta s rodinou se smrtí neporušila, přesto je odkázaná jen na omezený a velmi neosobní kontakt.

¹⁶⁷ Příloha II - obr. č. 46

¹⁶⁸ Příloha II - obr. č. 45

Ze světelných jevů, jejichž původcem je světluška, unikající metan nebo trouchnivějící dřevo, vznikla nadpřirozená bytost, kterou označujeme jako *bludička*. Je to postava známá v mnoha kulturách. V Anglii se jí říká “will-o’-the-whisp” nebo “jack-o’-lantern”. Bludička se objevuje v řadě pohádek a přestože ve fantazy není tak častá, mnohé postavy se na ni odkazují. Vábění lidí do bažin a do jisté smrti se objevuje i v Tolkienově Pánu prstenů a patří k vazbám mezi fantazy světy a “známým” prostředím bájí a pohádek. Slované věřili, že bludičky jsou duše násilně zemřelých osob, často nepokřtěných dětí nebo čarodějnic. Bývaly zobrazované jako modrá světélka nebo děti či skřítky s lucernami. Bludičkám jsou podobní i mužíci zvaní *dýma*, *dýmač*, známější pod jménem ohnivý muž. Bludička i dýmač bývají vidět v lesích, poblíž vody (potok, bažina), ale také na hřbitovech. Ublížíjí především těm, kteří se k nim chovají neuctivě nebo zle, naopak těm, kteří jim pomohou z prokletí, nebo je osloví s prosbou mohou pomáhat. U nás se bludičkám říká také “světýlka” nebo “světloňoši”, v některých regionech dokonce “cvenda”, “rychmandle”, “zhubenče” a “zabobonče”, “bludnička”, “bludník”, “bloud”. V ostatních slovanských zemích je to “blednik”, “swietlik”, “ogoněk”, “macarul” nebo “vedunec”. Jakousi paralelou v přeneseném slova smyslu je hledání a bloudění v osobním hodnotovém systému i v nastavení a fungování systému hodnot v rámci chodu světa, společností, komunit apod. Je to hledání pevné morálky v nestálém světě a nevděčné společnosti.

Poslední skupinou nadpřirozených postav, kterou blíže představím, jsou *víly*, *rusalky*, *najády*, *nymfy* a další éterické, ženám podobné bytosti, typické půvabem, smyslností a věčným tancem s přírodou. *Nymfy* ve starověkém Řecku obývaly neživé předměty a útvary (např. Egejské moře – Nereidy, Hory a jeskyně – Oready atd.) a chránily je. Sladkovodním nymfám říkáme najády (Arethúsa, Hylás apod.), jejich funkce i vzezření je podobné. *Rusalka*¹⁶⁹ je slovanského původu a patří mezi vodní duchy nebo demony. V 16. století, hlavně ve východoslovanské kultuře, nahradily víly a poprvé se také objevuje označení “rusalka”. Mají dlouhé, většinou světlé, rusé, později i zelené vlasy, v nichž ukrývají svou moc a lidem spíše škodí. Hlavně v pohádkách se objevuje představa, že rusalky jsou duše předčasně zemřelých dívek (vraždy, sebevraždy). Ta se pravděpodobně vžila díky slavnostem letnic (rusalie), které byly spjaté se vzpomínkou na zemřelé. Mavky, majky, navaje nebo navky byly duše dívek se stejným osudem, ale sedm let mohly doufat ve vysvobození. Pokud se tak nestalo, staly se rusalkami. Beregyně se objevují v ruských pověstech 12. století a jsou také obdobou rusalek a mavek¹⁷⁰. Z etymologického hlediska je rusalka odvozená buď od barvy vlasů těchto bytostí (rusá) nebo od jeho ruského významu (rusa-řeka).

Rusalce je blízká také *víla*. Někdy se jako víly označují obecně všechny bytosti, spojené s přírodou a dušemi předčasně zemřelých dívek. Je to původní slovanský pojem, u Germánů je stejná postava označovaná jako *nyx*, u Keltů *sidhe* a u Řeků *nymfa*. V evropské mytologii se objevuje už od raného středověku. Ve středověku všechny tyto bytosti označovali starofrancouzským výrazem *fae*, ze kterého se později vyvinulo anglické slovo *fairy*. Slovanský pojem “víla” je v původním významu bláznivá nebo posedlá. Víla pravděpodobně vznikla z božstev v době před formováním pohanských panteonů nebo z čarodějek, které teprve později získaly podstatu éterické bytosti. S dušemi mrtvých dívek se začaly spojovat nejspíš až s příchodem křesťanství. Na Ukrajině měly víly v tomto kontextu dlouho podobu dětí nebo nedospělých dívek, které kdysi utopily vlastní matky. Z pověstí je známá víla Runa jako manželka podzemního vládce nezměrného bohatství a permoníků, Kowlada. Lesní víly (žínky), obvykle půvabné mladé dívky, které obývaly stromy, chránily studánky, rostliny i zvířata v lesích a v některá se uměly proměňovat (kůň, vlk, sokol, labuť, srna apod.). K jejich hlavní náplni patřil lov (na hřbetě jelena-zřejmý odkaz na antiku), tanec a zpěv, uměly

¹⁶⁹ Příloha II – obr. č. 48

¹⁷⁰ 2011. *Mavka*. ILJENKO Juraj. RU – příloha II - obr. č. 47

léčit i věštit a lidé je mohli spatřit když padala rosa nebo když se objevila duha. Vzdušné víly ovlivňovaly počasí. Zlé víly, jezinky (na Slovensku *Bosorky*) známe i z našich pohádek. Obývaly lesy a vodu, byly stejně krásné jako jiné víly, ale jejich vztah k lidem byl výhradně destruktivní a eliminační. Ošklivé a neudržované víly, které kradly děti a měnily je za své vlastní zlobivé a ošklivé. Často jsou spojované nebo splívají s divoženkami (divé ženy, divá=bláznivá nebo původně dive, divone, divus, déva=nadpřirozená, božská). U nás vystupují divoženky v mnoha pohádkách a pověstech. Často se osvědčí jako vzorné hospodyně na statku, kde pomáhají do svého vysvobození, do času naplnění nějaké nápravy nebo do doby, než je odhalena či na ni dolehne nespravedlnost apod. Když se rozhněvá, dokáže uřknout krávy, zničit úrodu nebo jinak poškodit hospodářství. První písemné zprávy o vílách a jejich uctívání mezi Slovany pocházejí ze 6. století (Prokopius), v 11. a 12. století z Ruska, kde uctívání těchto bytostí bylo nepřijatelné pro šířící se křesťanství. Ve 13. a 14. století se o něm zmiňují prameny z Bulharska a Srbska. U nás jsou první písemné zmínky o vílách spojené s dílem Jětricha (Dětřicha) Berúnského, autora epického českého přepisu německého díla "Laurian"¹⁷¹.

K vílám bezpochyby patří také *mořské panny*¹⁷² nebo *sudičky* (případně kmotřičky víly). První jmenované obývají slané vody a jejich hlavními znaky jsou rybí ocas, dlouhé vlasy, bujně vlnavé a krásný, hypnotický zpěv. Tyto vodní panny v sobě asi nejlépe spojují půvab a neodolatelnou přitažlivost s předzvěstí ošklivé smrti. U Slovanů se ztotožňují s *rusalkami*, v Německu a obecně v germánských národech jsou označovány jako *Meerfrau*, *Nix* nebo *Lorelei*. V Anglii jsou to *merrymaid*, v Irsku *Merrow* a ve Skandinávii *Neck*, *havfrue* nebo *havmand*. Sudičky naproti tomu jsou nestranné a jejich moc není důsledkem jejich svévole. Známe je už z antiky. Tři ženy, které spřádaly osud, navíjely nit osudu a nakonec, až přišel čas, ji přestřihly. Sudičky se ve stejném počtu objevují také v našich pohádkách jako víly, které u kolébky novorozeněte předpovídají budoucnost a od rodičů nebo rodiny dítěte očekávají určitou úctu a pohostinnost. V Řecku byly nazývány *Moiry*, v Římě *Parky* a u Germánů *Norny* a obvykle jsou zobrazované jako staré nebo zralé ženy, které symbolizují určitou zkušenost.

Mezi víly a éterické, ve smyslu nehmotné, bytosti patří i *polednice* a *klekánice*, vesměs nevzhledné ženy, které se objevovaly v poledne a v podvečer a hledaly opuštěné nebo zlobivé děti. Slovanský původ je pojí k Českým zemím nebo například na území Srbska. Klekánice žily ve starých, opuštěných zvonících nebo věžích. Stejně jako polednice se nikdy nechovají nijak laskavě a patří mezi zlé víly.

Víly představují rozmanitost ženských typů od krasavic po odpudivé, od něžných hospodyněk a mateřských typů přes potvory a zlomyslné svůdnice až po od samé podstaty zlé a zákeřné bytosti. Často jsou spojené s přírodními elementy. Když pak hovoříme o zobrazení takových postav, dominantní je zobrazení ženy jako hybatelky událostí způsobem, který se vymyká chápání. Nejde o předsudek, žena byla vždy spojovaná s určitou nadpřirozenou mocí, jejíž původ je ve schopnosti dávat život dětem a v silně vyvinuté emocionální složce ženské osobnosti. Ve fantazy jsou víly předlohou pro rasu elfů nebo platí za samostatnou humanoidní rasu se specifickými schopnostmi a rysy. Připomínají víly z tradičních pohádek, ale mohou být ztotožňované se skřítky. Při zobrazování se autoři s oblibou zaměřují na půvaby mladého ženského těla a někdy je, poněkud prvoplánově, dávají do kontrastu se zákeřnými úmysly. Nutno říct, že právě ženské postavy z pověstí a mýtů otevírají ve fantazy často otázku sexuality a erotiky. Není to ale

¹⁷¹ HON, Jan. 2008. *Staročeský „Jetřich Berúnský“ a středohornoněmecký „Laurin“*. Diplomová práce. Vedoucí práce Dr. Lenka Jiroušková. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav české literatury a literární vědy.

¹⁷² Příloha II – obr. č. 49, 50 a 51

fantazy, které takové zobrazování a významy přineslo. Víly a nymfy bez šatů nebo v jemném hávu známe z mnoha uměleckých období a jejich smyslnost nebo vyzývavost nebyla v minulosti o nic menší. Právě v těchto bytostech se také dobře odráží dobová móda a vkus co se týče ženského těla. Když bychom srovnali Botticelliho víly v obraze Primavera (1482)¹⁷³, Rubensovy Grácie (1636-8) a víly symbolistů¹⁷⁴ a podobné bytosti současných autorů fantazy¹⁷⁵, nalezneme v těch iracionálních bytostech kus reality jako odraz subjektivních estetických norem a subjektivní fantazie.

Bytostí, které patří ke kulturnímu dědictví a dokreslují specifický kolorit jednotlivých národů i krajů, je obrovské množství. Některé se vzájemně podobají, protože vycházejí ze stejného základu. Jiné jsou jedinečné a významným způsobem dotvářejí specifikum kulturní tradice. Nemohu zmínit všechny bytosti a tvory, proto jsem se zaměřila především na ty, které nejčastěji potkáme i ve fantazy světech, na jejich podobnost, vazby a případné nové interpretace jak v textu tak v obrazech. Gulová (2013)¹⁷⁶ hovoří o fikci a pověstech, které vycházejí z nějakého reálného podkladu. Čím větší je ale časový odstup od události, tím více se smývají fakta a nahrazují je narativní prvky. Je to přirozený proces, kterým dochází k proniknutí události do povědomí lidí ve srozumitelné a snadno reprodukovatelné formě. Tento proces se několikrát opakuje tak dlouho, dokud nevznikne směs polopravd a domněnek s dostatečně nejasnými hranicemi i souvislostmi. V některých případech nemá smysl se dohadovat o tom, co z čeho vzešlo, přestože dostupné kontexty mohou hrát důležitou roli pro správnou interpretaci. Ale v souvislosti s fantazy se obvykle jedná o poměrně jednoduché a snadno čitelné vazby, které od čtenáře nebo diváka neočekávají exaktní rozbor.

9.3.1 Zvířata

Ve fantazy se setkáváme také se zvířaty nebo tvory s dominantními zvířecími znaky. Objevují se zvířata známá z pověstí, bájí a mýtů, která s sebou nesou hluboké symbolické významy. Jsou tu zvířata smyšlená nebo kombinovaná, upravená tak, aby vyhovovaly podmínkám konkrétního prostředí. Zvířata mohou provázet různé bytosti, nebo mohou být jejich zvířecí podobou. Všichni tihle tvorové byli lidmi uctívání od pradávna a nesou v sobě symboliku a významné archetypy, přenesené autory také do fantazy.

Formu na pomezí mezi člověkem a zvířetem označujeme jako *lykantrop*. Jde o člověka, který se narodil nebo během života získal (pokousáním) schopnost proměnit se ve zvíře. Lykantropie je v tomto kontextu nemoc, považovaná spíše za prokletí, protože proměna není kontrolovaná a dochází k ní za určitých podmínek, bez ohledu na vůli postiženého. Kromě toho provází proměnu bolestivá deformace anatomické stavby těla při plném vědomí postiženého. Teprve moderní fantazy přišlo s variantou, kde lykantropové proměnu kontrolují a mohou se k ní podle potřeby uchýlit, obvykle proto, aby si přisvojili sílu, rychlost a nebezpečnost daného zvířete. K neznámějším lykantropům patří vlkodlak, Tolkien pak do Hobita¹⁷⁷ zařadil postavu kožoměnce. Ale z fantazy i z pohádek známe také proměny do pumy, levharta, ptáka nebo hlodavce.

¹⁷³ Příloha II – obr. č. 52

¹⁷⁴ Příloha II – obr. č. 54 a 5536

¹⁷⁵ Příloha II - obr. č. 53

¹⁷⁶ GULOVÁ, Lenka. 2013. *Výzkumné metody v pedagogické praxi*. Grada: Praha. ISBN: 978-80-247-4368-4

¹⁷⁷ TOLKIEN, J. R. R. 1994. *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*. Praha: Mladá fronta. ISBN: 80-204-0506-2.

Podobní lykantropům a ve fantazy velmi oblíbení, jsou zvěromágové, proměněnci, kožoměnci nebo měničci. Všechny tyto schopnosti a dovednosti¹⁷⁸ vychází z myšlenky těsného propojení člověka s přírodou, díky které, veskrze obyčejná a nemagická lidská bytost, získává schopnosti zvířete (rychlost, lživost, obratnost, dravost apod.). Zvěromág je člověk, který se dokáže měnit sám (objevuje se např. v Harry Potterovi¹⁷⁹). Proměněnci a kožoměnci jsou lidé, kteří na sebe umí vzít podobu zvířete. Jeho druh souvisí s povahou a geneticky danými dispozicemi člověka (objevuje se ve World of Warcraft, Game of Thrones¹⁸⁰ atd.). Měnič je dnes asi nejznámější pojem z Game of Thrones, jde o člověka s vzácnou schopností vstoupit svou myslí a duchem do těla zvířete nebo (v krajním případě) jiného člověka a částečně ho ovládnout. Myšlenka se objevila i v Avatarovi¹⁸¹, kde člověk během uměle navozeného spánku vstupuje svou myslí a duchem do těla tvora jiného živočišného druhu a dokonce mimozemského původu.

Proměna ve zvíře nepatří jen do hororu nebo fantazy. Lykantropie je psychická porucha, při které je subjekt přesvědčený o tom, že se mění ve zvíře. Už jsem zmínila, že pro řadu bytostí byly předlohou různé poruchy a nemoci, i to, že většina mýtů má svůj reálný základ a ani v tomto případě to není jiné. Proměnu ve zvíře může také evokovat nadměrné ochlupení, které je průvodním znakem hirsutismu. Zvíře, ve které se dotyčný proměňuje je nejčastěji vlk, medvěd nebo kočkovitá šelma, ale fantazy i pohádky a mýty znají proměnu v cokoliv od savce až po hmyz.

Mezi nejznámější zvířata s hlubokým symbolickým významem je kůň. Toto zvíře je symbolem svébytnosti, síly a energie, ale také moci a někdy je spojováno díky své eleganci i s nadřazeností. Jeho energie a síla jsou obvykle vázané na sexuální aktivitu jak ženy tak muže. S koněm je blízce spojený *pegas* a u nás méně známá skotská *kelpie*. Pegas je vlastně okřídlený kůň z řecké mytologie, zrozený Medúzou a bohem Poseidonem. Kelpie je vodní duch, obvykle sídlící v jezerech a rybnících Skotska. Je popisovaná jako kůň, ale může na sebe brát lidskou podobu. Po příchodu křesťanství se stala kelpie synonymem ďábla nebo přímo Satana. Obecně o ní totiž platilo, že je divoká a nezkrotitelná. Pokud nebyla zrovna zobrazovaná jako žena, byla vyobrazená jako divoký a umíněný černý kůň. Přestože se kelpie občas objevuje i ve fantazy, často je to jen v nepatrné zmínce nebo v přeneseném smyslu. Pokud na ni narazíme, jde spíše o výčet tvorů, zvířat a nestvůr, které jsou oblíbenou součástí fantazy knihoven. Zatímco jednorožec nebo hypogryf jsou složeniny z několika různých zvířat, kůň, pegas a kelpie se od sebe tolik neliší. Kůň i pegas patří k mimořádně oblíbeným motivům fantazy tvorby, hlavně u mladých začínajících autorů. Představa, že to co mám rád a líbí se mi zvládnou snadno přenést na papír je častý mýtus, který pramení z nezkušenosti dětské tvorby se studijní prací. U známých umělců jde vesměs o kýčovitě prvky, které mají nejspíš evokovat jakousi pozitivní energii, ale zřídka jsou zpracovány únosnou formou.

¹⁷⁸ Ve fantazy se tyto dvě vlastnosti obvykle důsledně rozlišují na základě her na hrdiny. *Schopnost* je většinou vrozená a rozvíjená (obdoba talentu, např. pro ovládnutí magie, citění magie, pohyblivost a obratnost), může být i získaná, pak má ale charakter výhradně organický (stane se součástí systému v organismu – např. magické schopnosti, schopnost měnit se ve vlka, apod.). *Dovednost* je získaná během života a dále rozvíjená (např. dovednost boje s dýkou, jízda na koni apod.) a týká se fyzických aktivit a činností.

¹⁷⁹ ROWLINGOVÁ, Joanne, K. 2003. *Harry Potter a vězeň z Azkabanu*. Praha: Albatros. ISBN: 80-00-01252-9.

¹⁸⁰ MARTIN, George, R. R. 2013. *Píseň ledu a ohně - Hra o trůny*. Praha: Talpress. ISBN: 978-80-7197-491-8

¹⁸¹ 2009. *Avatar*. CAMERON, James. USA: James Cameron.

Oblíbený je i jednorožec. Tento čistý bájný tvor je popisován různě, ale všechny texty se shodují v tom, že jde o tvora s koňským tělem, jelení hlavou, někdy s antilopíma nohama a s jedním vřetenovitým rohem uprostřed čela. Jednorožec se vyskytuje jak v Evropských tak v orientálních mýtech, popisuje ho antický lékař a historik Artaxes Mnémon nebo Plinius, tak kronikář Isodor Sevillský v 7. století, v Číně pak Konfucius a podle pověsti se s ním v Indii setkal ve 13. století také Čingischán. Obecně platí, že jednorožec je stvoření moudré a laskavé, jediné, s kým se neshodne, je prý lev. Je však také nesmírně plachý a k jeho odchycení je třeba čisté panny, které mu dovolí složit hlavu do jejího klína. Původ Jednorožce může být v nesprávném pochopení zobrazení dobytka ve starověku, kdy byl ztvárněn z boku, tedy tak, že měl jen jediný roh, zdánlivě uprostřed čela. Jung jej považoval za jasný a hluboký symbol jak Dobra, Ducha svatého a Krista (čistota), tak rtutě a Zla (smyslnost, symbol rohu)¹⁸².

Kombinací jiného tvora s koněm je hypogryf. Vznikl pravděpodobně z křížení koně s gryfem. Od Gryfa tento tvor podědil pernatá křídla, hlavu a zoban a přední spáry, zatímco po koni získal zbytek těla, ostatní údy a srst.

Ve fantazy jsou oblíbené i kočkovité šelmy, většinou divoké formy jako lev, tygr, levhard a gepard. Kočka jako taková se objevuje nejčastěji jako klasický doplněk čarodějů a čarodějnic. Také u kočkovitých šelem se setkáváme s měniči, o kterých jsem hovořila výše. Kočkovité šelmy jsou obecně symbolem proměny, proměnlivosti a nebezpečí, která z takové nestálosti plynou. Jsou syntézou krásy, přitažlivosti, hbitosti a smrtelného nebezpečí. I proto jsou často s kočkovitými šelmami spojovány ženy. Výjimkou je lev v *Letopisech Narnie*¹⁸³, který symbolizuje Krista a provází hlavní hrdiny dobrodružstvími, která je učí základním morálním a společenským zásadám v duchu křesťanské ideologie.

Zatímco kočkovité šelmy jsou obecně poměrně plaché, vlci, lišky, hyeny a jiné psovitě šelmy se, i když jsou považované za samotáře, rády shlukují kolem bezmocných a zraněných. Je to kliše, které fantazy nejspíš přejalo z románové literatury. Nepřiměřená agresivita u zvířat je i ve fantazy obvykle podmíněná zlou mocí, která vytváří různé anomálie v jejich chování. Někdy ale akcentuje jinou situaci v dané oblasti, např. hlad, bídu, případně nepřírozené vylidnění aj. náhlé události. Pes a psovitě šelmy jsou symbolicky spíše stálé, až umanuté ve svém způsobu věrnosti. Jsou spíše spojovány s muži, kteří žijí samotářský (vlčí) život a život ve společnosti volí spíš z nouze nebo v případě velkého nebezpečí. Nejtypičtějšími příklady jsou Gerald z Rivie, zaklínač s díla Sapkowského¹⁸⁴ a známý je také Sirius, čaroděj (měnič) z díla Rowlingové, Harry Potter¹⁸⁵.

Trošku jiným případem je býk a obecně tur. Ten se objevuje ve fantazy tam, kde autoři sahají pro inspiraci do konkrétních mýtů a pověstí, např. řeckých nebo anglosaských. Býk je symbolem síly a plodnosti, obvykle bývá spojován s bojovností a majetnickou povahou. V podstatě velmi podobně je na tom medvěd, pro kterého je typická samotářská povaha, nebo kanec a jelen. Kanec a jelen patří do starých anglosaských mýtů. Ve fantazy s nimi citlivě a výmluvně pracuje např. Robert Holdstock¹⁸⁶. I jejich symbolika se odkazuje

¹⁸² BORGHES, pozn. č. 143, s. 70

¹⁸³ LEWIS, C. S. 2008. *Letopisy Narnie*. Praha: Fragment. ISBN: 978-80-253-0161-6.

¹⁸⁴ SAPKOWSKI A., odkaz č. 39, s. 24

¹⁸⁵ ROWLINGOVÁ J. K., odkaz č. 180, s. 83

¹⁸⁶ HOLDSTOCK R., odkaz č. 19, s. 15

na tradiční mýty a málokdy je nějak dramaticky variovaná. Jsou také podobnosti s konkrétními archetypy mužských hrdinů.

Zvířata obecně zaujímají ve fantazy významnou roli nejen samostatně, ale také v různých mutacích a variacích, které kombinují různé druhy zvířat, člověka se zvířaty apod. Osudové nebo intuitivní propojení s magií je u autorů fantazy velmi oblíbené a proto jsou málokdy v literatuře, filmech i hrách náhodou.

6. Kontexty fantazy mimo literaturu a výtvarné umění

V současné době je velmi populární úspěšné literární předlohy reprodukovat a přeformulovat do filmů, počítačových her, a nebo do námětů pro různé společenské hry, hry v přírodě nebo deskové hry. Vizualní podoba, kterou tyto nové verze získají skrze masová média, se pak odráží také v reklamě a s různým úspěchem v komunitách fanoušků. Jde celkem nepokrytě o komerční tah, který má žijícímu autorovi, jeho rodině nebo majitelům práv co nejrychleji vydělat co nejvyšší částky, dokud je dílo populární mezi čtenáři a fanoušky. Zároveň se tak otevírají velké možnosti pro motivaci a inspiraci myšlenkami a vizemi jiných autorů. Právě zde můžeme nejlépe sledovat dvojsečnost populárních žánrů, bez ohledu na to, zda hovoříme o fantazy, sci-fi nebo například kovbojkách z divokého západu. Zatímco na jedné straně je žánr zlehčován a zbavován důležitých obsahů, aby co nejefektivněji oslovil co nejširší skupinu konzumentů, na straně druhé slouží v rámci různých her, akcí apod. k motivaci, vzdělávání a rozšiřování schopností a dovedností člověka od nejužšího věku až po dospělost.

6.1 Komunity fanoušků

Jednou z prvních rizikových zkušeností s fantazy může být pro dítě vstup do internetové komunity fanoušků. Rizika, která jsou s těmito komunitami spojená, byla už mnohokrát popsána na případech kyberšikany nebo zneužívání skrze média a opět nelze tento problém svalovat na žánr jako takový. Na druhou stranu je to právě fantazy, které motivuje děti k vzájemné komunikaci a ta nese rizika, jejichž následky si děti mohou nést do konce života. Zajímavě se s touto problematikou potýká Drotárová a Demjančuk (1999), kteří se od konce 90. let 20. století zabývali právě problematikou internetové komunikace a možnostmi využití fantazy a pohádkových námětů k jejich řešení. Své teorie aplikovali a testovali na internetových stránkách, které fanoušky fantazy sdružují a v té době patřily mezi nejnavštěvovanější¹⁸⁷. Ve spolupráci s administrátory stránek se pokusili o řízenou práci s uživateli, jejímž cílem bylo ukázat možnosti vzájemné spolupráce a komunikace stejně jako jejich vhodné formy. Řada mladých uživatelů vědomě i nevědomě přijala příležitost zdokonalit a zkvalitnit prostředí stránek a na nějaký čas (přibližně dva roky) se ústřední myšlenka projektu stala nedílnou součástí komunity. Projekt ukázal webové prostředí a zážitkové akce jako dostupnou možnost kultivované a důstojné formy vzdělávání, komunikace a prevence, která je vhodná nejen pro děti, ale také pro dospělé. Výsledek se ale ukázal trvanlivější a stabilnější při osobním kontaktu než v prostředí internetových stránek, kde je postižitelnost jedinice-negátora velmi omezená. Prokázal také, že ani vzdělání ani kultivace komunit není imunní proti jedincům, kteří určitou formu anarchie považují za dobrý vtíp a hlavní náplň a motivací své aktivity na internetu. Přesto na čas semknul a pozvedl uživatele stránek a umožnil alespoň dočasně vybudovat prostředí plné inspirace, motivace a tvořivosti.

I tento projekt mě přivedl na myšlenku, že situace s problematickou komunikací mezi specifickými komunitami a vnějším prostředím (např. odborníky), ale také s komunikací v jejich středu, vyžaduje aktivitu autorit, které by byly schopné pomocí animačních programů a lektorské činnosti tyto problémy omezit. A zároveň doplnit schopnosti a znalosti umění komunikace a obrany proti úřípadným útokům. V současné době tuto pozici obvykle zastávají jiní uživatelé stránek, kteří si získali přízeň nebo důvěru ostatních, včetně administrátorů nebo majitelů stránek. Tato důvěra ale nezaručuje jejich odbornost a úroveň schopnosti řešit komplikované situace. Ani jim nezaručí, že ve své pozici setrvají dostatečně dlouho, aby svému úsilí dodali potřebnou stabilitu a jistotu. V první řadě ale považuji za důležité obrátit pozornost odborníků k prostředí komunit, které jsou uchopitelné právě ze strany vydavatelství a firem, které je zaštiťují.

Komunikace v internetovém prostředí má také své klady, i když zůstávají skryty a odhalí se přirozeně až po nějakém čase. Jejich dopad se může projevit až po letech, protože fanoušci v komunitách sami teprve dozrávají a řadu zkušeností dlouho zpracovávají a spojují se zkušenostmi, získanými postupně v reálném životě. Ve svém okolí mám desítky těch, kteří v prostředí podobných komunit dospívali. A ve většině případech s velmi pozitivní dopady při seberealizaci, budování zdravého sebevědomí, rozvoji komunikace a sociálních dovedností. Mnoho z nich se profilovalo v technických oborech, marketingu, ekonomice apod. a teprve fantazy akce a hry jim otevřely cestu k novým hlubokým zkušenostem a prožitkům, které by je buď minuly nebo mohly negativně ovlivnit jejich další vývoj. Hry, zážitkové akce a komunity, postavené

¹⁸⁷ DRACIDOUPE. ©2002-2009. Dostupné z: www.dracidoupe.cz.

DARKAGE. ©2005-2013. Dostupné z: www.darkage.cz

na fantastickém prostředí jsou v mnoha ohledech osvobozující, protože mnohá pravidla staví právě na schopnosti samostatnosti, úsudku a hodnotících kritérií, na hodnotovém žebříčku a dalších schopnostech a dovednostech. Toto prostředí většinu zúčastněných dále motivuje své dovednosti prohlubovat a zdokonalovat se v širším kontextu než je studovaný obor nebo specifické prostředí, ve kterém jsou zvyklí se pohybovat. Mnohá setkání na internetu skončila celoživotním přátelstvím a upevnila se při osobních setkáních. Taková pouta zůstávají pevná a stabilní i přes to, že komunity sdružují široké spektrum lidských povah a typů. Důvodem je hluboký zážitek, sdílené emoce, které umožňují jednotlivým účastníkům a uživatelům postavit své vzájemné vztahy na vzájemné úctě a respektu. Zatím co osobní majetek, vzhled nebo společenské postavení nehrají téměř žádnou roli, protože všichni dříve či později musí přehodnotit svá stanoviska a přebudovat své hodnoty a postoje.

Na internetových stránkách se obvykle setkávají fanoušci s ambicemi nějaké vlastní autorské tvorby, ale i bez ní. Profesionální autoři fantazy, méně často mladí odborníci a studenti z různých humanitních i přírodovědných oborů. Mezi fanoušky fantazy se pohybují přibližně od roku 2000. V rámci mapování terénu tomuto prostředí věnuji zvýšenou pozornost posledních šest let. Nejprve v roli běžné uživatelky a později v roli redaktorky a pomocné organizační síly. K tomu mi posloužily stránky dracidoupe a darkage¹⁸⁸. V roce 2005 jsem dostala možnost ujmout se vedení místní virtuální galerie a pečovat o diskuze i autory, v pozici hlavní redaktorky jsem setrvala rok. Tento typ stránek u nás patří k ojedinělým a je velká škoda, že v posledních letech došlo k odlivu zajímavých osobností mezi uživateli. Stránky však stále fungují a jsou k dispozici dalším zájemcům a novým uživatelům.

Právě během působení v internetové galerii jsem měla možnost sledovat tvorbu fanoušků. Většina nezkušených mladých výtvarníků se ve svých pracech dopouštěla poměrně zásadních formálních i technických chyb, málokdy se zaměřovali na obsah a ke všemu poskytovali své práce v zoufalé digitální kvalitě nebo na nízké reprezentativní úrovni. V diskuzích se pak dokola opakovaly stejné, často bezpředmětné, výtky ze strany ostatních fanoušků. I zde jsem narážela na omezenost ve vnímání výtvarného díla a nízkou schopnost hodnocení. Zatímco u mladších fanoušků, jejichž věk odpovídal II. stupni ZŠ, bylo možné tyto nedostatky odpustit, se staršími kritiky bylo třeba o jejich projevu hovořit. Práce s uživateli tedy spočívala nejprve v komunikaci s autorem. Jestliže jeho dílo nebylo přijato k prezentaci, hovořila jsem s některými i v sérii emailů o jejich tvorbě, o tom co zlepšit, kam se posunout, proč zatím nebylo jejich dílo prezentováno. V případě, že dílo autora bylo přijato a uveřejněno, okamžitě jsem je opatřila vlastním komentářem, který obsahoval název a techniku díla a také věk autora a jeho zkušenost s prezentací svých děl v naší galerii. Tím jsem vymezila kritiku ostatních uživatelů a stanovila jejich „útočnost“. Následně jsem vypíchlá zásadní nedostatky i zdařilé prvky.

Jako součást své redaktorské pozice jsem tehdy přijala i roli, ve které jsem se pokusila naučit diskutéry vnímat, zkoumat a nakonec hodnotit výtvarný projev a volit adekvátní hodnotící kritéria. V první řadě jsem si musela vytyčit hlavní cíle galerie s ohledem na věk a vzdělání tvůrců i diskutérů. Uvědomila jsem si, že pracuji s velmi širokou skupinou osob. S dětmi i s dospívajícími a dospělými uživateli, tedy se skupinou, která přesahuje svými nároky školní třídu. Měla jsem co do činění s lidmi, jejichž zkušenosti a vzdělání i důvody, proč se snaží prosadit na internetových stránkách, se často rozcházejí a ne vždy šlo o úmysl sebevzdělání a komunikace. Bylo třeba jednat velmi individuálně a citlivě, ale také co nejsrozumitelněji. Musela jsem omezit odbornou terminologii a přizpůsobit ji diskutérům tak, abych je o ni nepřipravila, ale zároveň, aby věděli, o čem hovořím. Bylo také nutné jednat důsledně podle jasně stanovených pravidel komunikace a správně

¹⁸⁸ DRACIDOUPE, DARKAGE, pozn. 188, s. 86

rozlišovat hloubku zájmu diskutéra i autora. V tom jsou internetové skupiny stejné jako kterýkoliv jiný kolektiv. Jako všude jinde, i zde jsem narážela občas na jednotlivce, jejichž hlavním cílem bylo dokazování vlastní převahy a moci na druhých. Internet je v tom rizikový proto, že ani intelektuální ani fyzická převaha napadeného nestačí, protože agresor je těžko postižitelný a obvykle to dobře ví.

Cílem mé práce redaktora nakonec bylo jednak usměrnit tvůrce i diskutéry a naučit je komunikovat o tvorbě a přemýšlet o tom, co píšou ostatní. Ale zároveň jsem se chtěla pokusit vyvrátit některé zažité metody hodnocení i přístupy k tvorbě. Další práce probíhala v několika krocích. Prvním krokem byla „ukázková“ kritika, která poukazovala na klady i nedostatky díla. Druhým krokem bylo navržení nového přístupu k uměleckému dílu a nakonec, v posledním kroku, jsem zdůraznila rozdíl mezi prací profesionála a laika, případně žáka umělecké školy. Tím jsem chtěla zabránit zbytečné neumělé profesionalizaci v prostředí, které k tomu nebylo určené a přimět diskutéry k přirozenému pohledu na dílo.

Internetová komunikace je prostor otevřený nejen pro šikanu, ale také pro podvody. Tak jako je možné využívat možnosti rychlé sebe prezentace, je stejně snadné vydávat za vlastní dílo někoho jiného. A není vždy jednoduché, zvláště pokud se nedostanete ke zdrojovým souborům, takový podvod odhalit. Při podobném odhalení je samozřejmě možné jednat, oslovit administrátora, redaktora nebo jinou autoritu, ale musím přiznat, že k odhalení dochází zřídka a je jen málo těch, kteří jsou ochotní a schopní situaci řešit. Bohužel podobné situace demotivují k dalšímu aktivnímu podílení se na udržování úrovně webových stránek a moralizování, kterého se dopouštím v tomto odstavci, obvykle nikam nevede. I tak se domnívám, že je důležité o problému komunikovat. Na stránkách, kde spolupracuje menší množství uživatelů je pochopitelně snazší problém řešit, protože stálíce tohoto prostředí se mezi sebou znají a lépe kontrolují a ochotněji si chrání bezpečný prostor pro tvorbu.

Také kvůli tomu, že mladí lidé nejsou zvyklí mezi sebou komunikovat věcně a bez přehnaných emocí je třeba diskuzi nad pracemi řídit a korigovat. U mladších a méně zkušených uživatelů docházelo k vulgaritám, zbytečnému napadání a urážkám tvůrců i ostatních diskutérů. Dospívající uživatelé se zase zaměřovali stále dokola na takové hodnoty díla, které pro daný projev ani techniku nebyly důležité. Na příklad řešili anatomii postav ve stylizované ilustraci, narazila jsem také na bouřlivou debatu o tom, jak vypadá „správný drak“. Tady se názorně ukázalo, jak subjektivní a specifické může být vnímání symbolů, které mně jako výtvarnému pedagogovi připadají samozřejmé a jak může rozhled mladého člověka omezovat populární kultura nebo žánr. Ukázalo se, že uživatelé, kteří se zabývají východními vzory – mangou a anime – zuřivě hájí podobu východního draka, zatímco milovníci evropské tradice symbolu naopak argumentují místními vyobrazeními i autory. Pravdu měli všichni a nikdo.

Do galerie na stránkách, na kterých jsem působila, přispívají uživatelé přibližně od 14 let, vzácně i mladší. Nejstarší se pak pohybují ve věku mezi 20-25 lety. K nejčastějším technikám patří kresba, malba, grafika a počítačová grafika¹⁸⁹. Tématicky se uživatelé zaměřují na lidskou nebo humanoidní postavu a figurální scény, krajinu nebo zátiší. Ne vždy se jedná přímo o fantazy, zvláště v krajině a zátiší jde spíše o vystižení atmosféry, která fantazy světy a prostředí nad rámec všednosti evokuje. Co se přístupů týká, uživatelé využívají obvykle realistické formy, studijní kresbu, ilustraci a méně často komiks. Nejméně pak abstraktní nebo dokonce experimentální malbu. U mladších přispěvatelů má tvorba těsnou vazbu na jejich další aktivitu v rámci fantazy (hry na hrdiny – postavy, nestvůry apod.), u starších se spíše můžeme setkat s volnějšími náměty nebo s pracemi, které mají také jakousi vzdělávací nebo výzkumnou složku. Tím mám na mysli

¹⁸⁹ Příloha IIb

zpodobnění klasických mýtických tvorů nebo nových nestvůr, kde autoři usilují o vizuální neotřelost. Samozřejmě s různým úspěchem. V rámci komplexního pohledu na fantazy komunity jsem do kapitoly, která popisuje samotný výzkum, zařadila několik tvůrců, kteří se na takto zaměřených stránkách zařadili mezi letité přispěvatele. A rozhodla jsem se na jejich vývoji prezentovat možnosti práce s mladými fanoušky fantazy s výtvarnými ambicemi. Nejedná se o součást výzkumu, ale o sondu do prostředí, ve kterém je výtvarná tvorba běžnou součástí seberealizace. I proto jsem jednotlivé autory popsala pouze v příloze. Případy prezentuji jako ukázkou z praxe. Součástí přílohy je také rozhovor s redaktorem virtuální galerie, který nastoupil do pozice po mém odchodu. Pokusila jsem se zachytit jeho motivace k této práci a její přínos pro jeho osobní rozvoj a obecně život.

Stránky *darkage*¹⁹⁰, které jsem zmiňovala výše, se zaměřují spíše na hry na hrdiny. Ne však na jejich tvorbu, ale samotnou hru pomocí komunikace na bázi „fóra“ skrze webové stránky a jejich organizační strukturu. Na těchto stránkách jsem se zaregistrovala v roce 2009 a brzy jsem se propracovala na pozici přispěvatele do místního internetového časopisu a pomocnice pro začátečníky. Měla jsem možnost projít složitým a pečlivě vybudovaným testovacím systémem, který má vychovávat zodpovědné a vhodně motivované pomocné síly. Jejich úkolem je zorientování nováčků, vštípení základních pravidel chování a přispívání na stránkách a představení možností hry i sebeprezentace v různých kategoriích. Podobných stránek v češtině existuje mnoho. Kromě výše zmíněných stránek *dracidoupe* mohu jmenovat např. *andor*, *aragorn*, *drd* nebo *abarin*¹⁹¹.

Třetím typem stránek, které navštěvuji, na rozdíl od fanoušků méně, jsou oficiální stránky, obvykle zaměřené na větší skupiny s širšími zájmy mezi fanoušky. Jde především o prezentaci fantazy produktů, nebo akcí, které vznikají pod záštitou oficiálních organizací a nakladatelství¹⁹². Nejznámější jsou *fantasyplanet* nebo *altar*, ale řadí se sem také obdobné zahraniční stránky¹⁹³. Takové stránky obvykle organizují a seznamují fanoušky s novými tituly a díly, ale také s významnými společenskými událostmi jako jsou výstavy, autogramiády, setkání, herní akce v rámci celé republiky a okolních zemí. Mohou se také zaměřovat na konkrétní tituly a díla jako na *Pána prstenů*, *Twilight*, nebo autory jako *J. R. R. Tolkien* apod. Takové stránky pak obsahují vše, co se k tomuto pojmu váže od shrnutí děje a orientace v postavách a situacích, případně problémech, přes historii, životopis autora, medailonky filmových představitelů a původních ilustrátorů nebo výtvarníků až po diskuze. Takové stránky jsou spíše orientační a doporučila bych je k nahlédnutí všem, kdo se v prostředí fantazy neorientují. Ovšem pro hlubší zkoumání těchto komunit jsou vhodnější výše zmíněné weby, které shromažďují tvorbu uživatelů, protože jsou přístupnější a domáctější.

¹⁹⁰ DARKAGE, pozn. 188, s. 86

¹⁹¹ ANDOR. ©2003-2013. Dostupné z: www.andor.cz.

ARAGORN. ©2001-2013. Dostupné z: www.aragorn.cz,

DRD. ©2001-2007. Dostupné z: www.drd.cz,

ABARIN. ©2002-2011. Dostupné z: www.abarin.cz

¹⁹² ALTAR – rozcestník. ©2001. Dostupné z: www.altar.cz

¹⁹³ FINALFANTASY. ©2003. Dostupné z: www.finalfantasy.de, www.finalfantasy.net

Jak jsem již zmiňovala, je potřeba se fantazy zabývat z hlediska přínosu i rizik ve výchově a vzdělávání, jako aktuálním jevem, který ovlivňuje estetické i etické hodnoty mládeže, ale i dospělých. A také jako jednou z cest výchovy ke kritickému myšlení a motivaci k hlubšímu samostudiu. Nechci tím tvrdit, že fantazy je klíčem k řešení problémů v našem vzdělávacím systému, ale skrze podobné komunity, které podporují samostatnou tvorbu mladých uživatelů, jde o mimořádnou příležitost jak nenásilně působit na dospívající mládež i na ty, kdo se k tvorbě odhodlali v anonymním prostředí přes odlišné zaměření a ostych. Metody, které s ním mohou souviset, spíše hovoří pro intenzivní práci s problematikou vizuálních hodnot, kritérii hodnocení samostatné tvorby nebo propojením se znalostmi současného umění. Do výuky na základních i středních školách proniká více méně výhradně populární vizuální forma fantazy. Nejde nutně o nějaké programové zapojení fantazy do výuky, ale o otevřenost pedagogů a tím i žáků vůči novým podnětům a jejich vnímání i při následných snahách o další interpretaci a zpracování.

Dytrtová¹⁹⁴ hovoří o staré a nové cestě, tedy o potřebě přehodnocovat svá rozhodnutí, postoje a hodnotové žebříčky, čehož ale není schopen každý. Nebo spíš, co není každý ochoten realizovat. Důvodem může být vyčerpání, vyhoření i přirozené dispozice k řešení problémů a v přístupu k sebevzdělávání. Pojmem, jehož role je v této úvaze klíčová, je “chyba”. Představuje vše, co se vymyká skutečnosti, zažitým formám, zaběhaným cestám a metodám. Je to vše co vybočuje a narušuje naše systémy a vzorce chování i myšlení. “Chyba” je účinná vzdělávací metoda a schopnost pracovat s ní nás osvobozuje od rutiny a strnulosti. Vymanění se ze starých postupů nám umožňuje změnu vlastní identity. Ne úplnou, ale dostáváme tak možnost odložit kus sebe samých a na pevných, ověřených základech vybudovat novou myšlenkovou architekturu, případně ji později propojit se staršími prvky. Dytrtová také uvádí, že fikční světy jsou vlastně prostředí, které v intenzivnější formě nebo hustotě než reálný svět předkládají různé problémy, překážky a otázky. Vypichují důležité body a pomáhají nám se zorientovat v problému, prostředí apod. Ve skutečném životě mnoho věcí a podnětů nevnímáme nebo míjíme, protože naše soustředění je rozložené do více center. Také některé kontexty a pointy vyplynou teprve s odstupem času a s příchodem nových zkušeností.

Chyba, o které Dytrtová tak výstižně hovoří, je součástí metody vzdělávání, které se v praxi na našich školách vidí málo, přestože by mělo být nedílnou součástí na všech vzdělávacích úrovních. Obava, že dítě bude neúspěchem stresované a ztratí motivaci k další práci nás dovedla až k tomu, že si děti s chybami a neúspěchem, které jsou nedílnou součástí běžného života, neví rady. Ve chvíli kdy přijde, ztrácí skutečně motivaci a příslovečně “házejí flintu do žita”. Na střední škole se v rámci výuky, s neschopností vyrovnat se s vlastní chybou a neúspěchem, setkávám až příliš často. Když žák narazí na problém, místo aby se pokusil situaci vyřešit a opravit nedostatek (doučil se nebo přepracoval zadanou práci), raději se smíří se špatnou známkou. Naučit se přijmout a opravit svou chybu u dětí není tak složité, ale u dospívajících jde o těžký problém, který naráží na emocionální bariéry a na hledání vlastní pozice ve společnosti. U dospívajícího může být otázkou mnoha let než se naučí chybu přiznat, samostatně najít a nakonec se s ní vyrovnat a opravit ji.

To samozřejmě neznamená, že dospívající žáci chyby nedělají. Patří to k jejich věku a nebylo by správné je za to přemrštěně trestat. Je ale nutné nastavit určité hranice a umožnit jim chyby napravit. Podobně je to s jejich zájmy a koníčky. Často jsou dospívající odsuzováni za to, že se věnují příliš dětinským nebo příliš intelektuálním činnostem, že se staví do pozice odborníků nebo se naopak málo zajímají o věci, související s jejich oborem. Není to snadný věk, protože v drtivém množství případů jsou pro dospělé buď příliš sebevědomí nebo málo průbojní a pro děti pak není jednoduché se v této změti názorů a kritiky zorientovat. Dospělí se pak sami mnohdy ztrácejí ve vlastních příkazech a zákazech a zapomínají, že důležitým

¹⁹⁴ DYTRTOVÁ, pozn. č. 1, s. 10

prvkem výchovy dospívajících je určitý respekt. Pochopitelně vzájemný, což se dosahuje těžce, ale je nutné přijmout aktivity dětí i dospívajících v rámci budování jejich osobnosti. Fantazy patří k zájmům, které mezi rodiči ani pedagogy nemívá velkou oblibu. Stejně jako může být přínosné pro vývoj dítěte, přináší mnohá rizika, zejména v komunitách, které není snadné z pozice autority kontrolovat. Kromě těch, která jsem už zmínila bych vypíchla také nekritičnost. Dítě slepě přijímá literaturu, obrazy a další produkty oblíbeného žánru, aniž by je dokázalo racionálně zhodnotit a staví na jejich kvalitě své hodnoty a hodnotové žebříčky. Na druhou stranu, dokud mu neumožníme nahlédnout také do braku a kýče, budeme jen těžko vysvětlovat jejich škodlivost nebo plytkost. To samozřejmě vyžaduje aktivní a co nejobektivnější komunikaci mezi autoritou a dítětem, nejlépe na všech úrovních vzdělávání od rodiny přes školský systém až po zájmové aktivity. Vstřícnost a tolerance v případě těchto zájmů je klíčová pro vývoj a motivaci mladých lidí, zatímco odpor a despekt u dětí – zejména u dospívajících - často vyvolá spíše agresivní opozici.

6.1.1 Cony

Součástí komerčního využití i společenských projevů fantazy jsou akce, které sdružují jeho fanoušky doslova „na živo“. Na setkáních, která jsou označována jako CONy, probíhají přednášky, promítání a prezentace nových knih, filmů nebo her. Během nich významné osobnosti, tvůrci a představitelé fantazy usilují o formulaci a vývoj jednotlivých frakcí. Jde vlastně o populární typ konference. Účastníci často vyhledávají své známé z virtuálního prostředí na internetových stránkách a mají možnost obohatit a upevnit vzájemné vztahy nebo lépe prodiskutovat vzájemné rozpory. CONy mají mnoho podob, mohou se zaměřovat na úzkou skupinu nebo podžánr fantazy, ale mohou také sdružít široké spektrum fanoušků, čtenářů nebo milovníků filmové produkce. K největším akcím patří PragoCON, pořádaný jednou ročně v Praze. K těmto akcím se řadí také různé GameCony, akce, které sdružují milovníky společenských i počítačových fantazy her. Některé účastníky pouze seznamují s novinkami, většina z nich ale umožňuje hráčům prokázat své schopnosti a konkurenceschopnost v širším spektru aktérů. Zmínámý je např. GameCon, dlouhá léta provozovaný v Olomouci.

6.1.2 Hry

Oblíbeným prostředím pro setkávání a komunikaci jsou společenské hry. Sem patří hry na hrdiny, ze kterých později vznikly také hry v přírodě, označované jako *dřevárny* nebo *LARPy*. Zpočátku byl u nás LARP považován za pouhou zábavu, ale jeho vývoj a zkušenosti účastníků ukázaly, že LARP není jen zábava a relaxace, ale lze jej využívat ke vzdělávání a výchově účastníků i organizátorů¹⁹⁵. Metoda zážitkové pedagogiky pochopitelně nemusí nutně sahat po tématu fantazy. Ale možnost vžít se do role, která naši pozornost odvede od každodenních problémů, umožňuje nadhled a usnadňuje řešení složitých životních problémů. Zároveň LARP umožňuje určitou úroveň seberealizace mladých lidí v oborech, kterými se aktivně zabývají nebo naopak, se kterými nemají mnoho zkušeností. Obvykle platí, čím různorodější skupina účastníků je, tím věrohodnější zážitek mohou získat. O LARPu budu hovořit v jedné z následujících kapitol (viz. Využití fantazy v pedagogické praxi).

6.2 Film

Zatímco výtvarné umění se často velmi popisně a i koncepčně plošně odkazuje na literární předlohu nebo autorovy fantazie a svým způsobem může být velmi předvídatelné, film v sobě zahrnuje daleko více

¹⁹⁵ KUŘÍMSKÝ, pozn. 66, s. 40

prvků, které musí dohromady vytvářet jednotný celek, a navíc podmíněný očekáváním hlubokého zážitku. Je to právě film, kde je pro komplexní pojetí díla nutné prostředí, svět, který bude mít stejnou výpovědní hodnotu jako ostatní složky filmu. Fowksová¹⁹⁶ se, která se, kromě jiného, zabývá kritikou fantazy ve filmu, zmiňuje v první řadě roli racionality a normality v rámci žánru, s níž se také ztotožňují. Fantazy prvky samy o sobě mohou působit iracionálně, v kontextu s přirozeným prostředím – fantazy světem, vybudovaným autorem – se však role nereálného relativizuje. Vše, co se děje v tomto přirozeném prostředí je normální, na nebi jsou dvě slunce, kouzlit je běžné a vlastnictví nadpřirozeného tvora nebo artefaktu patří k dobrému vychování. Navíc ztotožněním diváka s postavou a prostředím mu umožňuje nikoliv únik před reálným problémem do fiktivního prostředí, ale únik právě do centra svých potíží, které z nového úhlu pohledu, a navíc v atmosféře relaxace, snáze vyřeší.

Rozvoj fantazy ve filmu přímo závisí na vývoji počítačových technologií a triků, které ve zprostředkování intenzivního a věrohodného zážitku hrají důležitou roli. Nejznámějšími díly, která v novém tisíciletí oslovila diváky v celé Evropě i Spojených státech, jsou ságy, natočené podle literární předlohy jako *Pán prstenů*, *Harry Potter*, *Zaklínač* apod. S postupem času, kdy autoři filmů i seriálů vyčerpali známé prameny, objevuje se ve světové i české filmografii také forma historického filmu, který však v mnoha ohledech na historických reáliích buduje pouze omezené množství prvků. Chování postav, kostýmy i řada významných atributů nemá s historickou dobou nic společného. Populární je obecně středověk a starověk, obecně období, která skýtají jen omezené dochované památky a umožňují populární konstrukce a rekonstrukce. V těchto filmech je pochopitelně "pravdivost" velmi okrajovým cílem, důležité jsou efekty, pompéznost a vizuální drama, které připoutají diváka k sedadlu a ideálně jej přivedou do kina znovu. Bohužel, největším dramatem bývá často plytkost a herecké výkony pod úrovní amatérského divadla, což dokazuje na příklad nové zpracování příběhu biblického Noa nebo knihy Exodus. Oblíbená je také kombinace hrané a počítačem upravené scény nejen u zvláštních efektů, ale také pro patřičnou stylizaci postav a tvorů (Béowulf¹⁹⁷).

Řada filmařů dnes často spolupracuje se skupinami a sdruženími, která se historií zabývají ve svém volném čase. Využívají je jako kaskadéry nebo jako věrohodné bojové obrazy na pozadí hlavních herců a příběhových linií. Jde o komunitu lidí, kteří mohou být a často i jsou provázáni s komunitou fanoušků fantasy, ale historií se zabývají (alespoň někteří) zodpovědně a do hloubky. Cílem těchto skupin je prezentace způsobu života, boje apod. veřejnosti, primárně laické a oživit, případně otastovat představy o životě v minulých časech. Skupiny se zabývají dobami od neolitu až po polovinu 20. století. Některé spolupracují s odborníky, historiky, archeology apod., aby ve svých vystoupeních mohly co nejučinněji propojit atraktivní podání a intenzivní zážitek s co nejexaktnějším výkladem. I vývoj těchto skupin a povědomí o historii, které šíří mezi lidmi, hraje významnou roli v rozvoji historického filmu, ale také fantazy. U nás je tento vývoj nepoměrně rychlejší a kompaktnější než v západních zemích.

Asi nejmarkantnější je tento vývoj v odívání hráčů ve fantazy hrách v přírodě a na společných setkáních. Na přelomu tisíciletí jste mohli ve fantazy narážet v ilustracích, ve hrách na hrdiny i v LARPech na nevěrohodné kostýmy z podřadných materiálů, oděvy, které by z praktického hlediska nemohly fungovat (celokožené oděvy, předimenzované a nefunkční zbroje, které zdůrazňovaly poprsí žen nebo svalnaté paže mužů, ale prakticky je před ničím nechránily apod.). Dnes se ujal pojem livingfantazy, který motivuje hráče

¹⁹⁶ FOWKES, Katherine A. 2010. *The Fantasy Film: Wizard, Wishes, and Wonders*. Chichester: John Wiley and sons Ltd. ISBN: 978-1-40516-878-6

¹⁹⁷ 2007. *Béowulf*. ZEMECKIS, Robert. USA: Warner Bros. Pictures a Paramount Pictures.

k tomu, aby své oděvy stavěly na historicky dochovaných střížích, materiálech a barevnosti tak, aby odlišili a vystihli své společenské postavení i způsob života. Trend livingfantazy se odráží také ve filmech, které vychází z fantazy předloh, ale využívají oděvy, zbraně apod. takové, aby nepůsobily směšně a neprakticky. Jsou samozřejmě výjimky, které se týkají hlavně těch děl, která mají zažité určité vizuální stylizace a nadsázku. Např. ve *Finalfantazy* nebo u *Barbara Conana* bychom podobný trend hledali těžko.

Někdy není jednoduché rozlišit fantazy film od jiných žánrů. Nejlepším elementárním měřítkem pro to je obvykle přítomnost a povaha magie a význam jiných prvků pro celkovou koncepci příběhu. Příkladem, kterým se opět inspiroji u Fawksové¹⁹⁸, je rozdíl mezi hororem a hororovým fantazy. Zatímco děsivé prvky v hororu jsou klíčové pro celkový děj, ve fantazy má spíše roli doplňkovou, vypichuje jiný důležitý moment, který je pro koncepci příběhu i konečného zážitku zásadnější.

6.3 Hudba

S filmovou tvorbou úzce souvisí také hudební produkce, která bývá řazená k žánru fantazy, přestože většina skladatelů, především filmové hudby, se nespécializuje výhradně na filmy s fantazy tématikou. Podobně jako ve vizuální kultuře i zde patří k nejvýznamnějším inspiračním zdrojům autoři 19. a 20. století. Jmenovitě Gustav Theodore Holst (1874-1934), Sir Edward William Elgar (1857-1934), Aaron Copland (1900-1990), Charles Bernstein (*1943) aj. Mezi skladatele, kteří se výrazně zasadili o současnou podobu a působnost fantazy, patří *Howard Shore* (*1946 v Kanadě). Zkomponoval filmovou hudbu k trilogii *Pán prstenů* (Společenstvo přestenu, 2001, Dvě věže, 2002, Návrat krále, 2003) a k filmu *Hobit: Neočekávaná cesta* (2012) a *Hobit: Tam a zase zpátky* (2013), ke které jej významně inspirovaly skladby A. Dvořáka, Richarda Wagnera a řady dalších¹⁹⁹. *John Williams* (*1932, ve Spojených státech Amerických), který komponoval hudbu k filmům jako *Harry Potter* (Kámen mudrců, 2001, Tajemná komnata, 2002 a Věžeň z Azkabanu, 2003). *Patrick Doyle* (*1953 ve Skotsku), který se proslavil hudbou k filmům *Eragon* (2006), *Thor* (2011) a k řadě populárních pohádek (*Rebelka*, 2012 nebo *Kouzelná chůva Nanny McPhee*, 2005). Hudbou k filmům o mladém čaroději *Harry Potter* se proslavil také *Nicholas Hooper* a francouzský skladatel *Alexander Desplat* (*1961, Francie).²⁰⁰

Společným rysem filmové hudby k fantazy filmům je epika a drama, což vyplývá už z oblíbených inspiračních zdrojů. I hudebně nevzdělaný divák se rychle orientuje v motivech, které charakterizují jednotlivé národy, nebezpečí, magii nebo efektní souborové scény. Někteří kritikové z řad diváků zmiňují "vykradené" motivy z klasiků hudební historie, které upozadňují původní autory a novodobým skladatelům získávají nezaslouženou odměnu a úspěch. V tomto bodě se neodvážím polemizovat, je ale pravda, že výtvarná tvorba je v tomto ohledu výrazně čitelnější a v tomto ohledu méně napadnutelná, snad proto, že umožňuje širší spektrum interpretací a stylizace.

¹⁹⁸ FOWKS K. A., pozn. č. 197, s. 92

¹⁹⁹ CSFD. ©2001-2015. Československá filmová databáze. Dostupné z: www.csfd.cz

WIKIPEDIA, pozn. č. 4, s. 12

²⁰⁰ CSFD, pozn. 158, s. 102

Kromě epické filmové muziky se motiv fantasy objevuje také v repertoáru některých hudebníků a skupin. Ke skupinám, hlásícím se k odkazu konkrétních autorů a pracujícím s texty nebo hudebními motivy konkrétních autorů patří *Enya*, která se řadí mezi nejznámější interprety. Mimo jiné se zabývala zhudebnění motivů z Tolkienova díla a jedna z jejích písní se objevuje také ve filmové trilogii *Pán prstenů*. Jako první ale hudebně zpracovali Tolkienovy texty písní členové dánské skupiny *The Tolkien Ensemble*²⁰¹ v roce 1995 a o dva roky později vydali první ze čtyř CD. Vytvořili komplexní soubor písní, které ještě nejsou úplně spjaté s filmem, což je dělá jedinečnými. Jejich forma vychází z klasické hudby a zahrnuje v sobě prvky renesanční i tradiční anglické a irské lidové písně. Jako první využívá motivu, který reprezentuje jednotlivé rasy, osobnosti a příběhy. *The Tolkien Ensemble* je skupina, která jako jediná zatím zpracovala všechny písně z knižní předlohy, z nichž se ve filmu objevil pouhý zlomek. Skupina se v mnohém inspirovala z ilustrací *Christophera Lee* a nakonec také spolupracovala se skladatelem *Howardem Shorem*, autorem filmové hudby. U nás se Tolkienových textů ujal písničkář *Johnny Čert*, ale jeho zpracování je velice svérázné a poněkud jednotvárné.

K Tolkienovi a fantasy obecně se váže také produkce řady metalových skupin. V heavy metalu inklinují k fantasy např. *Bline Garden*, kteří se odkazují přímo na Tolkienovo dílo. K mýtům i fantasy nebo obecně k fantastice ale tíhne také folk metal, epický metal a pagan metal. Symphonic metal, power metal jsou podžánry, které se upínají buď k romantizující linii historie nebo přímo k fantasy interpretaci, mýtům a bájím. Obvykle také patří k oblíbeným hudebním žánrům fanoušků fantasy. Ale existují i nahrávky, které se obsahově odkazují na Tolkiena, ale formálně na staré anglické a irské balady nebo dokonce klasickou hudbu.

6.4 Počítačové hry

Také většina počítačových her s náměty fantasy se inspiroje v literatuře, případně ve filmu. Jejich základ ve výpravných hrdinských ságách umožňuje postavit hráče do role hrdiny, který musí plnit různé úkoly. Ovšem doba, kdy hráče provedly hrou na sebe navazující úkoly, které musel splnit, aby mohl pokračovat dál, jsou dávno pryč. Tyto lineární příběhy sice měly své kouzlo, ale jejich edukativní složky, pokud se tam vůbec nějaké nacházely, byly založené na záměrech výrobce a brzy se omrzely. Začaly se objevovat zajímavější hry, které nabízely příběh a vedlejší dějové linky, které hráči umožňovaly proniknout hlouběji do problému a ne vždy jej nutily k hrubému násilí. K těmto hrám se řadí *Oblivion*, *World of Warcraft*, *4Story* a řada dalších. Kromě toho, že si hráč nainstaloval hru do počítače, měl možnost spojit se také se světy na internetu, kde měl možnost komunikovat s jinými hráči a pracovat s jejich interakcemi.

²⁰¹ Členové skupiny: Caspar Reiff, Peter Hall, Signe Asmussen, Katja Nielsen, Morten Ryelund Sorensen a Oyvind Ougaard.

V současné době se můžeme setkat s modelem her, které jednak nabízejí hráči další dějové linie, ale zároveň mu umožňují volit mezi násilím a diplomacií, mezi dobrem i zlem. Mezi snadnou, ale morálně horší cestou a naopak mezi složitou cestou odříkání, tvrdého tréninku apod, jejíž odměnou je čest a úcta postav s pevnými morálními hodnotami. Hráč svou volbou také určuje dějové linie, jejich návaznost, důležitost a možnosti komunikace s postavami či nestvůrami ve hře. Hráč si tak může hru zahrát vícekrát a pokud jeho rozhodnutí budou jiná, také příběh jeho hrdiny bude mít jiný vývoj. V takových hrách je běžné když je postava trestána za krádeže, odměňovaná za dobré skutky a hrdinské činy nebo prožívá fiktivní milostné linky apod.

Riziko takových her už nespočívá ani tak ve zbytečném násilí, pokud si je hráč nezvolí sám s ohledem na své schopnosti při řešení kritických situací. Problém je reálnost, nejen vizuální, ale také obsahová. Ta dokáže hráče tak vtáhnout do děje, že není snadné prostředí opustit. Je ale na jeho okolí, jeho reálném způsobu života a herních zkušenostech, zda se nechá nebo bude ponechán takovému vlivu nebo ne.

Z počítačových her, které byly vytvořeny na motivy mangy, patří k nejznámějším *Final fantasy*²⁰² od firmy *Squaresoft*. Princip RPG hry je prakticky aplikovaný na estetiku populární u skupiny fanoušků mangy. Jinak je hra srovnatelná s hrami podobného typu. Podobnou hrou je například na internetu snadno dostupné 4Story, RPG určené pro interakci s jinými hráči v rámci internetového propojení. Na sociální síti je možné se připojit k podobné hrdinské, epické hře League of Angels a mnoha dalších. Úroveň těchto her se odvíjí od média, které je nabízí. Nejvyšší kvalitu si hráč dopřeje s nainstalovanou hrou přes CD nosiče a po připojení na internet. V počítačových hrách ve stylu mangy bychom jen těžko hledali rysy východní filozofie nebo tradiční estetiky, propojené s hlubší myšlenkou. Jejich poplatnost prostému účelu „zabavit“ a strhnout je stejná jako u jiných RPG her a principiálně se inspiřují kultovními kousky jako Warcraft, Oblivion, Ice Wind Dale apod.

Pokud mangu nahlédneme z didaktického hlediska, pokrývá japonská manga i anime nejen celou škálu věkových kategorií svých čtenářů a diváků, ale také problémů, které tyto kategorie řeší. Jde o propracovaný systém příběhů, které jsou nositeli pasivní zkušenosti a seznamují čtenáře s riziky nebo naopak možnostmi odpovídajícími jeho věku i zájmům a nabízí instantně možná řešení. Přestože jako většina fantazy svým způsobem drží své fanoušky „ve vleku“ a vodí je ze situace do situace i z jejich řešení k řešení v závislosti na představitosti autora, lze je považovat za variantu „výukového materiálu“ pro život v současné společnosti a v roli, jakou si postupně čtenář volí podle vlastního vkusu.

7. Fantazy v historických souvislostech

Umělecko-historické souvislosti vývoje fantazy a fantastiky ve výtvarném umění, jsem zařadila do své práce jako kontext, který těsně souvisí s oborem výtvarné výchovy, výtvarné tvorby a výtvarného umění obecně. Tedy vzdělávací a výchovné složky, která je nedílnou součástí této práce, ať už jako jedno hledisko ke

²⁰² Příloha II - Obr. č. 126

zkoumání fantazy jako fenoménu nebo jako výzkumná část, sondující situaci postavení fantazy a jeho vnímání dospívajícími žáky, pedagogy i fanoušky. Ve výtvarné pedagogice jsme si už navykli dávat vše do kontextu s dějinami umění. A to ze zcela pochopitelných důvodů. Každé období nebo směr má nejen své rysy, památky a autory, ale především přirozený vývoj, jehož dynamika je inspirativní a jeho poznání tvoří nedílnou součást tohoto typu vzdělání.

V této kapitole se budu věnovat vývoji ve výtvarném umění, který předznamenal a podílel se na současné vizuální podobě fantazy. Kontexty sahají hluboko do historie a přestože současné fantazy i některé fantastické prvky v dějinách umění stojí na tenké hranici mezi uměním a tvořivostí, pro komplexní postižení fantazy jako fenoménu, zejména v kontextu s výtvarnou tvorbou žáků, je nutné se těmito projevy a prvky zabývat.

7.1 Inspirační zdroje fantazy v dějinách umění

Dějiny umění se jako červená nit táhne několik proudů a stylů, které se v pravidelných intervalech vrací a opakují se v různých podobách. Realistický a abstraktní proud, s nimiž se setkáváme již od prvních výtvarných projevů člověka, i dynamický a klasický proud, známý především z novověku, jsou důležitými kritérii při formulaci jednotlivých kapitol v dějinách umění. Vedle nich jsou tu trendy, které zasahují obvykle jen některé oblasti dobové tvorby. Mezi ně můžeme zařadit vazbu na literaturu, historizující tendence nebo vztah k mytologii, náboženství a fantaskním námětům. Imaginace a potřeba změny, když ne přímo zvratu, v jednotvárném rytmu života, ale také potřeba seberealizace a tvorby, má v lidské existenci své nezastupitelné místo. Jejich formy i cíle i motivace se s vývojem společnosti vyvíjí a postupně proměňují.

Vztah k neznámým a nadpozemským věcem má člověk od pradávna. Jak uvádí Vondráček a Holub, představivost a fantazie, stejně jako vývoj nadpřirozených bytostí a představ o nich, souvisela s vývojem magického myšlení už v neolitu. Pochopitelně neplatí, že si neolitický člověk představoval stejné věci při pohledu na hvězdy, blesky, do vlnící se trávy nebo na znetvořené jedince svého druhu, jako například člověk v 19. století. Už jen proto, že interpretace a fantazijní představy vycházejí ze zkušenosti, která je těsně vázaná s životním prostředím a způsobem života. Odráží jedinečnost nejen doby a kultury, ale také člověka jako jednotlivce. Vazba fantazy na náboženství a panteon bohů, archetypy hrdinů a mýtických bytostí či jiných nadpřirozených tvorů, byla klíčová pro rozvíjení dalších forem i v následujících epochách. Přestože člověk v pravěku pravděpodobně neměl tolik času na budování image a jeho starosti a touhy nejspíš začínaly a končily u zajišťování základních potřeb, neodvažují se polemizovat o jeho snech a ideálech.

V historickém období, které zahrnuje tvůrčí vývoj člověka od pravěku až po 19. století, není ještě možné hovořit o fantazy. Tento jev vznikl na základě určitých zkušeností, které se z velké části udály právě v 19. a v první třetině 20. století. Pojem tak označuje velmi specifický žánr, který by bez těchto událostí nemohl vzniknout. V dějinách umění ovšem známe řadu autorů nebo děl, která svou vizuální formou evokují žánr fantazy, označujeme je ale jako fantastiku, fantastické nebo fantaskní. Iracionální prvky v umění mají různé významné kontexty, na příklad s náboženským názorem, jako společensko-politická satira nebo odrážejí duševní stav autora. V minulých etapách uměleckého vývoje jde obvykle o ojedinelá sdělení, jejichž výjimečnost neměříme snahou autorů o originalitu nebo o vlastní nesmrtelnost. Potřebu formulace neznámých věcí, neobvyklých zážitků nebo klamů, které si lidský mozek rafinovaně cenzuruje a překrucuje, ale nacházíme po celém světě, v průběhu všech epoch historie lidstva.

Historický kontext fantazy s vývojem výtvarného umění a kultury je jeden ze způsobů, jak fenomén-

vymežit v souvislosti s využitím v edukaci. Vizuální i textová forma, jakou má fantazy dnes, se vyvíjí od počátku 20. století a je dílem nejen evropských autorů. Ale i ve vzdálenější minulosti můžeme vysledovat projevy, které jsou žánru blízké a jak mnozí fantazy autoři přiznávají, stala se jejich významným zdrojem inspirace. Při mapování směrů a uměleckých trendů, které se odrážejí v současné podobě fantazy a vymezují je, můžeme vysledovat vliv archetypálních obrazů starých tisíce let, přes jejich modifikace ve starověku, křesťanském středověku, přejímání těchto námětů v novověku až k postmoderně a k současnému prolínání fantazy s výtvarnou scénou, popkulturou, filmem, hudbou i divadlem, počítačovými a společenskými hrami, reklamou apod.

Široký výčet etap historického vývoje, které souvisí s vývojem všeho, co v 19. a 20. století utvářelo žánr, dnes známý jako fantazy, začíná v mýtech a rituálech pravěkého člověka. V prehistorii našich dějin byl mýtus pevně spojen se „zkušeností smrti a strachem ze zániku“²⁰³. Obavy z konce a neúspěchu, stejně jako snaha a motivace překonávat je, patří k důležitým součástem moderního fantazy. V rámci své představivosti můžeme zacházet za hranice reálných možností, které jsou považovány za konečné. Vznik magického myšlení, které umožnilo člověku používat imaginaci v rituálech i výtvarné tvorbě²⁰⁴, je klíčový okamžik nejen pro fantazy, ale celkově pro vývoj kultury, umění a hodnot. Je pro nás typické, že „snadno propadáme zoufalství a od samého počátku jsme si vymýšleli příběhy, které vsazují naše životy do širšího kontextu, odkrývají skrytý vzorec a dávají nám pocit, že život má smysl a hodnotu navzdory všem skličujícím a chaotickým dokladům, že tomu tak není“²⁰⁵.

V různých obměnách se neskutečné náměty zobrazovaly během celých dějin výtvarného umění. Ať už v závislosti na místním náboženství a tradicích nebo jako odraz minulých časů a znovuobjevených estetických hodnot. Bezprostředně pro formování fantazy v 19. a 20. století jsou zásadní události v umění v romantismu, později v symbolismu a secesi. Mezi umělci, kteří patří k často citovaným v obrazech fantazy malířů vyniká dílo viktoriánského autora *Johna Williama Watterhouse*²⁰⁶, především jeho série obrazů k námětu básně *Lady of Shalott*²⁰⁷ od anglického básníka Alfreda Tennysona, dále tvorba *Atkinsona Grimshawa*. Tvorba těchto autorů byla inspirací pro příznivce fantazy jak po formální, tak po obsahové stránce. K jejich následovníkům v řadách fantazy autorů patří např. *Howard David Johnson*, *Urszula Cyolkowska* nebo *Erica Yanina Lujan*. V díle *Denise Garner* a *Yvonne Gilbert* se jasně odráží vliv secesního malířství, ilustrace a plakátu. Linie, kompozice, stylizace ženské tváře a figury a silná dekorativnost, jakoby se těžko uchopitelný námět fantazy snažil získat jasný tvar alespoň v obraze.

Ve 20. století jsou dva zásadní proudy, které se nejvýrazněji podepsaly na současné vizuální podobě fantazy. Surrealismus podporující snění, nevědomí nebo automatickou kresbu, je důležitým inspiračním zdrojem pro skupinu neosurrealistů. Mezi nejvýznamnější představitele patří malíři a grafici a fotografové, na příklad *George Grie*, *Sergei Bizajev* a *Alexandr Bawari* nebo *Leonard Nimoy*²⁰⁸. Postmoderna pak převrátila

²⁰³ ARMSTRONGOVÁ K., *op. cit.*, s. 9.

²⁰⁴ VONDRÁČEK, HOLUB, pozn. č. 27, s. 18

²⁰⁵ ARMSTRONGOVÁ, K., *op. cit.*, s. 8.

²⁰⁶ Příloha II – obr. č. 13, 14 a 15

²⁰⁷ Příloha Ib

²⁰⁸ *Leonard Nimoy* - představitel postavy Spocka v kultovním sci-fi seriálu *StarTreck*

zažité hodnoty a symboly do nových kontextů a s využitím popkultury odhalila nové možnosti jejich interpretace. Otevřela pomyslné dveře pro fantazy, nevázané na tradice a zaběhnuté zobrazovací formy nebo obsahy. Svoboda tohoto proudu tak částečně setřela hranici mezi žánrem fantazy, tradiční symbolikou, snovostí a poněkud pokleslou esoterikou nebo popularizovanými vědními obory.

V současné době fantazy autoři využívají především techniky nových médií, digitální fotografie a ilustrace, vzácněji pak tradičních malířských a grafických technik. Populární jsou digitálně upravené ateliérové fotografie modelek a modelů, z nichž autoři jako *Louis Royo* nebo *Boris Vallejo* vytvářejí spoře oděné hrdiny a hrdinky, sexuální ikony s napjatými svaly a bizarními zbraněmi. Tato poloha fantazy už je z hlediska kvality diskutabilní. Ale jsou to právě kýčovití a vyzývaví hrdinové nebo bohové, kteří zejí z plakátů, filmů a internetových stránek, a ovlivňují dospívání dětí a mládeže. Jejich srozumitelná a velmi popisná symbolika vzbuzuje v mnoha mladých lidech pocit jistoty i libosti a neovladatelně je přitahuje.

Zajímavým námětem v současné fantazy je, kromě figurálních kompozic, krajina, vnímaná spíše na pozadí různých scén. Často působí poněkud prázdně v tom smyslu, že ukazuje vzdálené horizonty, hluboké propasti a vysoké, ostré štíty hor a vytváří rozlehlý, bohatý prostor. Připomíná krajiny romantických malířů 19. století, odráží dramata, odehrávající se mimo dosah našich smyslů, v odkazu barevnosti, rozmanitosti a vzpomínek v ruinách na opuštěných úbočích hor. Abstraktní malba není ve fantazy příliš častá, ačkoliv i zde má své uplatnění. Dokladem je například tvorba japonského malíře *Ryoheye Hase*, který ve svých dílech zachází daleko za obvyklou podobu současných zobrazovacích trendů ve fantazy. Pracuje s emocemi diváka pomocí barvy, plochy a gesta v tahu štětcem.

Pro současné děti a mládež je ale nejbližší film a počítačové hry, případně obrázky na stránkách přátel a nebo fanoušků. Nekritičnost, nevědomost a hlavně nezáměr a následně slepé kopírování těchto předloh je jednou z nejhorších forem recyklace, jakých se necháváme žáky dopustit. Je třeba stále opakovat, že zdánlivá originalita a nahodilá iracionalita nejsou ve tvorbě žáků omluvou pro absenci obsahové a technické stránky nebo kontextů, které by tyto nedostatky vysvětlovaly. Přestože osobitý přístup k tvorbě je u dětí a mládeže cenný, zvláště když vypovídá o dalších zájmech žáka, není možné stavět jejich pozitivní vztah o výtvarnou tvorbu pouze na hodnotě "líbí/nelíbí", což v tomto případě bohužel bez zásahu pedagoga přesně tak funguje.

Každé historické období se s fantastickými náměty vyrovnávalo po svém. Zatímco ve starověku byla těsně vázaná k mytologii a náboženství, ve středověku již sloužila jako odraz neznámého, tajného a někdy i zakázaného, ke starým kultům a zvykům, prosakujícím v prasklinách křesťanské ho náboženství. V renesanci patří fantastické obrazy spíše ke kuriozitám nebo raným vědeckým pokusům, kde i „kouzlo nechtěného“ tvoří významnou svéráznou skupinu uměleckých artefaktů. Renesanční a barokní člověk již uvažuje jinak a mění se tak i podoba fantastiky. V některých momentech, jako je záměrné studium ošklivosti, nedokonalosti a postižení, se začíná podobat současnému fantazy. Vedle oficiální výtvarné scény tu hraje významnou roli i lidová tvořivost, která k fantastickým námětům přispívá otevřeností a prostotou.

Pro pro Evropana se zkušeností středověku, ateismu 19. století a vývoje techniky i umění 20. století obvykle nezbyvá mnoho místa pro magii, rituály spojené s přírodou, patos a emoce. Ale je třeba si uvědomit, že po stovky, možná i tisíce let byla víra v neskutečné a nehmatatelné věci nebo osoby nedílnou součástí lidské existence a emotivně zasahoval do všech složek života.

Ve výtvarném umění hraje významnou roli *forma* a vyjádření obsahové stránky, zatímco námět, jak odhalil nástup abstrakce, může být s ohledem na hodnocení uměleckého díla, podružný. Vnímání a interpretace obrazu má dvě fáze. První závisí na smyslově libém zážitku, druhá už musí být navázaná na myšlenkovou rovinu, aplikace hodnotících kritérií ve druhé fázi je objektivnější a především objektivnější. V této fázi je také důležité, na co se naše pozornost zaměří a k čemu nás autor nasměruje. Petr Rezek ve stati o kýči uvádí srovnání s Kunderovou teorií první a druhé slzy dojetí. Zdvojení dojmu, případně samotné dojetí už nemá s uměleckými hodnotami nic společného. Jedním z typických příkladů laciného námětu, i když ne bezpodmínečně, je důraz na nahotu nebo erotiku.

Díky neustálé inspiraci minulostí, mýty a náboženstvím dochází často k přepisu a nové interpretaci již výtvarně zpracované události. Obsahy se vrství, překrývají, někdy se prolínají a zřetelná zůstává pouze forma, která ovšem také prochází proměnami. Pro řadu autorů se pak hledání nových, neotřelých forem a námětů stalo nesnadnou výzvou. A tak někteří z nich kladou důraz na prapředstavy a primitivní magické obsahy a snahou o empatický průnik do minulosti hledají východiska ze stávajících a sgtále se opakujících problémů různého rozměru. Takovou velkou otázkou je interpretace dobra a zla, v menším měřítku se s oblibou vrací k jejich rozlišování a zvažování v běžném životě a v neobvyklých situacích.

Mohlo by se zdát, že problém s kýčem a vyprázdněním formy je záležitostí pouze umění 20. století, ale není to tak docela pravda. Pouze poklesem technické kvality a řemesla vnímáme líbivé a kýčovitě formy výrazněji. To co sloužilo jako určitá estetická norma našim předkům vždy narušovaly formy nižší a méně kvalitní. Měřítko nevkusy je proto vždy závislé i na dobovém vkusu. Ten zase vychází z úrovně vzdělání, oficiální kultury a bezpochyby také z obecně uznávaných kulturních, duchovních a společenských hodnot. Dokonce ani líbivé zobrazení v masovějším měřítku není v historických souvislostech v naší kultuře a umění tak neobvyklé. Současná výtvarná podoba fantazy často klade v přejatých kompozicích důraz na primitivní estetickou úroveň – tedy přesněji řečeno líbivost, která má oslovit co nejširší skupinu lidí. I to je, bohužel, důsledek konkurenčního boje o zákazníka, ne náhodou podobný křesťanským líbezným Madonám a zženštilým Kristům na kartičkách s modlitbami pro poutníky apod. I líbivost a jakási estetická nadsázka, stejně jako erotika a symbolika sexu má ve fantazy své magické místo a nelze ji vždy snižovat na pouhý laciný nástroj k upoutání pozornosti nebo prvoplánové gradaci napětí. Přestože si to nejspíš mnoho autorů fantazy neuvědomuje, nahota v minulosti nebyla pouhým symbolem sexu a reprodukce. Měla své rituální opodstatnění a sloužila primitivnímu člověku k zahánění zlých mocností nebo při rituální očištění majetku, těla i ducha. Dokladem jsou amulety, nesoucí tvar vulvy nebo penisu, které různé národy nosily viditelně při sobě. Kromě mužů jsou to přívěšky falů, které se vyskytovaly i u starých Slovanů.

Fantazy tedy ve své podstatě, tím jak působí, jak na sebe upozorňuje a jakým způsobem se snaží udržet si pozornost diváka, působí poněkud maloměřšťácky. Veškeré hodnotící ambice jednotlivce i skupiny se zde scvrkávají na prosté: líbí, nelíbí spolu s rostoucí hrdostí na samostatnost při hledání a prezentaci vlastního uměleckého názoru. To pochopitelně nahrává prostým vizualizacím bez hlubšího obsahu a nebo dokonce názoru, neboť ta nevyžadují po divákovi, aby nad nimi přemýšlel, hledal a díval se, stačí, když vyjádří své libé nebo nelibé pocity. Přesto, jakoby kouzlo mýtů a pohádek nevymíralo ani s pokusy o jejich zneužití, ani s přesvědčením, že jsou samy o sobě dost silné, aby unesly podřadné a plytké formy. Jejich síla a nadčasovost vyžaduje stejnou péči autora, který je interpretuje, jako jakákoliv tvorba. Spočívá v tom, že opakovaně dokáže konfrontovat současného člověka s jakkoliv dávnou minulostí, která je pro něj ale stále aktuální. Připomíná, že ve světě plném zmatků a nejistot, uprostřed záplavy událostí, vjemů a emocí je alespoň jedna věc zřejmá a stálá – nic z toho dobrého co učiníme poctivě není zbytečné.

7.1.1 Pravěk a počátky umělecké tvorby

V období, kdy člověk rozvíjí teprve své myšlení, které se vesměs točí kolem několika málo činností, zásadních pro přežití jedince i druhu, vzniká i tzv. magické myšlení. Právě díky němu mohou lidé používat fantazii a vytvářet postupně tvory, bohy, formulovat jejich role, podoby a nakonec budovat i jejich světy na vrcholcích neobyvatelných hor, nad mraky nebo paralelních světech naší vlastní mysli. Je to magické myšlení, které člověku umožňuje nacházet vzájemné vztahy mezi božstvy a fantastickými bytostmi²⁰⁹. O tom, že fantazie pravěkému člověku nechybí, svědčí rituály a symboly, které vytváří a s důvěrou a neutuchající nadějí se k nim obrací a vrací. Samotná skutečnost, že se člověk klaní sošce, nosí při sobě ochranné amulety nebo si zdobí tělo složitými obrazci, mnohdy v doprovodu nějakého bolestivého rituálu, vypovídá o výskytu a síle fantaskních prvků již v nejstarších vývojových stádiích lidské tvořivosti.

Prokazatelně není logicky možné fantaskní motivy identifikovat v malbách nebo soškách, ačkoliv se domníváme a předpokládáme, že řada předmětů a uměleckých artefaktů v sobě nesla hluboké magické obsahy, a můžeme se jen dohadovat, na kolik je možné už zde hovořit o symbolu. Na čem se ale řada osobností shoduje (Lewis, Armstrongová aj.) je určitá forma představ iracionálních námětů a jejich následné vizualizace jako nedílná součást přirozeného lidského života a tvorby, bez ohledu na náboženství, kulturní zázemí a zkušenost apod. Takže také v životě a tvorbě neolitického člověka. Mnoho předmětů a rituálů přežívalo v pozdějších kulturách jako tradice, v pověrách apod.

7.1.2 Starověké kultury

Pro vývoj fantastiky je, z hlediska ustálení některých forem, klíčový starověk a velké kulturní celky, které jej reprezentují. Jejich mytologie a náboženství jsou základním kamenem pro tvorbu a vývoj pozdějších forem, ale i námětů ve fantaskním umění tak, jak je známe dnes. K významným postavám fantastických námětů i fantazy patří ty, které se významnou měrou inspirovaly z Mezopotámských božstev Sumerů, Akkadů, Chetitů a dalších národů z této oblasti. Naopak spíše než jednotlivá božstva nebo jejich zobrazovací formy je pro tyto žánry přitažlivá myšlenka posmrtných světů s nezbytnou sociální strukturou podobnou té za života, jak ji známe ze starověkého Egypta. Jednou z nejdůležitějších etap je ale také antické Řecko a Řím, jejichž odkaz je zásadní pro vývoj výtvarného umění celé středověké Evropy. V mnohém antické formy pomohly formulovat a oživit také naše domácí mýty, dochovávané převážně ve slovesné tradici nebo v symbolech, jejichž zkratkovitost neodpovídala pro středověk typickému realismu a potřebě rozvedení námětů v narativních vyobrazeních. Také díky těmto schopnosti přizpůsobit různé motivy a formy módním proudům bylo možné přijmout za své některé prvky z výtvarného umění východu, aniž by nějak výrazně narušily jednotnost regionálního stylu.

Fantazy umění využilo tyto zažitě a uznávané formy, přijatelné pro širokou veřejnost, se všemi hodnotami, které s nimi jsou spojené nebo spojované. Přešlo především antickou estetikou, podobně jako kdysi renesance a klasicismus a po vizuální stránce tak dosáhlo určité úrovně jednotnosti a ucelenosti. Po vizuální stránce se tak stalo fantazy čitelnější a srozumitelnější. Vzhledem k tomu, kolik různých pramenů a inspiračních zdrojů jeho představitelé používají, je využití antiky jako platformy jednoznačně příznivé a praktické.

Skutečnost, že antické motivy nejsou jediné a ve svém tvarosloví ani původní, je zřejmá. Jejich kořeny sahají do Persie, Skýtie, na Krétu nebo do starověkého Egypta. Přesto jsou považované za jakýsi základ kultury a umění, které slouží jako hlavní inspirační zdroj, kromě jiného, i v současném fantazy. Dobrý příklad, který dokládá přejímání antických, a obecně starověkých prvků, mohou být nestvůry s více hlavami nebo tvářemi, případně s hlavami místo těla. V nových společensko-kulturních kontextech tyto prvky přejal také středověk

²⁰⁹ VONDRÁČEK, HOLUB, pozn. č. 27, s. 18

a rozvíjel je především ve 13. a 14. století. Původní nositelé těchto znaků jsou bohové s více hlavami, nebo naopak bezhlaví bohové a hrdinové mnoha panteonů²¹⁰. I když každé období antiku přejalo po svém a uzpůsobilo si její prvky podle dobových a místních potřeb, antické tvarosloví je důležité vnímat v pozadí každé historické éry neboť byla vždy alespoň součástí inspirace některých významných představitelů v umění i filozofii.

7.1.3 Středověk

Fantastika se ve středověku projevuje zejména ve světě nadpřirozených bytostí a poprvé je skutečně vázaná k literatuře, když někdy krkolomnou formou interpretuje doslovně popis některých tvorů či duchů z Bible. V tom ohledu jsou v evropském umění výrazné dvě kulturní oblasti, z nichž každá přistupuje k nadpřirozeným tvorům po svém. Tradice anglo-sasská, v současné době mimořádně populární a s oblibou citovaná i ve fantazy. Tato tradice byla popularizovaná hlavně v 19. století a v podobném duchu přežívá dodnes. Jedním z příkladů anglo-sasské školy ve středověkém umění je had nebo drak Leviathan, zobrazovaný též jako hlava s nohama, vyrůstající přímo z brady. Vývojová linie těchto hybridních podob je velice dlouhá a sahá až do starověku. S podobnými tvory se můžeme setkat i v dílech Hieronyma Bosche. Vedle zmíněného západního proudu však existovala i další centra, v Německu, Francii, Itálii a v Byzanci, jejichž vliv se stýkal a střídal i na naše území.

Fantastické umění ve středověku nepatří, jak vyplývá ještě z románské inspirace antikou, k novinkám ve výtvarném umění. Mění se pouze formy a interpretace v nových kulturních i společenských podmínkách a kontextech. Umění neodráží jen cizokrajnou mytologii vzdálených zemí ani ji bezmyšlenkovitě nekopíruje, ale dává jí nové významy a staví ji do nových kontextů, především s křesťanským náboženstvím. Od 8. století pronikají do Evropy také vlivy islámu, jejichž přínos je citelný i ve fantastických prvcích. Zájem o fantastično ve středověku rozhodně neslábne. S přílivem nových poznatků z Orientu, nejen arabských zemí, ale také z Číny se objevují nové formy a významy světů i tvorů. K těmto změnám dochází přibližně do 11. - 12. století.

*Středověk se fantaskna nikdy nevzdal. V průběhu času se k němu bez přestání vrací a oživuje jeho starší podoby, nebo ho obohacuje o nové prvky.*²¹¹ Přesto se mnoho tvorů vytrácí nebo dostávají podoby známých, existujících věcí a tvorů, např. zvířat, a přetrvávají v hluboké symbolice. Její ustálení na počátku 15. století tedy v důsledku oprošťuje výtvarný projev od nestvůr a využívá je pouze v tematických malbách, jejichž účelem je zastrašit případné hříšníky a navést je na správnou cestu. S projevy fantaskního umění se ve středověku setkáváme hlavně v malířství a sochařství. V raném středověku, v oblastech jen méně zasažených křesťanstvím, pak i v uměleckém řemesle. V románském období nacházíme fantaskní motivy v knižní malbě, *Bestiáře, okraje rukopisů a plastická výzdoba se hemží bájnými bytostmi a renesance iluzorního světa uprostřed světa přirozeného otřásá tematickou a principiální jednotou, jež byla určující pro první fázi vývoje gotiky.*²¹² Vzácněji ve fresce, v gotice pak hojně v sochařství, nejznámější jsou např. chrliče, ale nestvůry a fantastičtí tvorové ovíjejí nohy řady kamenných světců.

²¹⁰ BALTRUŠAITIS, Jurgis. 2008. *Fantastický středověk*. Praha: Jitro. ISBN: 978-80-86985-06-0

²¹¹ BALTRUŠAITIS, pozn. č. 211, s. 101

²¹² BALTRUŠAITIS, pozn. č. 211, s. 101

Raný středověk je stále ještě pod vlivem pohanských náboženství, a zatímco v některých evropských kulturách se tyto prvky mísí s křesťanstvím, které si je rychle přizpůsobuje, jinde si tvrdošijně drží svou funkci. Typickou ukázkou je severské umění Vikingů. Bohatá mytologie a ságy se staly inspirací zejména pro runové kameny nebo dřevěné plastiky a reliéfy, zabudovávané do obytných domů, lodí apod. Nestvůry i hrdinové ság byli součástí mnoha skandinávských stylů a i po příchodu křesťanství tyto motivy dlouho přetrvávaly. Zároveň se s výbojnými domorodci šířily do dobývaných oblastí a ovlivňovaly tak umění jiných zemí jako Anglie, Irsko, severní Francie a Německo, dnešního Polska a pobaltských republik.

Kromě těchto uměleckých projevů bych upozornila na stále oblíbené amulety a malby či tetování na lidské tělo, jejichž funkce nebyla jen okrasná (i když pro vikingské i z estetického hlediska důležitá), ale také magická. Amulety se nosily také v Evropě, dlouho po přijetí křesťanství i na Moravě. Šlo o symboly starých bohů, jako kladivo, vlčí kříž, nosily se ochranné runy, drobné figurky nebo reliéfy bůžků, oblíbený byl Freyr nebo Freya, nošení v souvislosti s plodností, ale také cestováním. S plodností souvisí také amulet falu, nošený na krku ženami. Na Velké Moravě, ale i v jiných slovanských oblastech nosily ženy s oblibou lunice, pravděpodobně symboly plodnosti. S příchodem křesťanství některé dílny, především na Gottlandu, vytvářely symboly konkurenčních náboženství v jedné formě a tak vylévali zároveň Thorova kladiva, vlčí kříže i křesťanské křížky. Je to pozoruhodné mísení symbolů, jimž severáni dávali jen takový význam, jaký v dané situaci potřebovali.

Oblíbenými tvory v této době jsou gryfové, draci a hadi, koně v různých podobách a také zvířata s lidskou hlavou. Některá zvířata mají hlav více, například na jednom i druhém konci těla zapleteného do jiného zvířete nebo do abstraktního obrazce. Ale podobně jako ve starších kulturách, i zde je nutné si dávat pozor na to, co je neuměle, i když poutavě namalovaný tvor či rostlina a co už je skutečně fantaskní příslušník fauny a flory. Někdy není snadné to odlišit. Když se podíváme na zobrazování exotických zvířat (tygři, sloni apod.) není těžké si je splést s netvory a démony nebo s faunou vzdálených či bájných zemí, jejich existence patří spíše k místním mýtům.

V osmém století proniká do evropského umění islám a zasahuje především východní kulturní střediska. Během staletí se mnoho jeho prvků a zobrazovacích pravidel nemění, ale i zde je patrný jistý vývoj. S ohledem na fantaskní umění a náměty zde nacházíme pouze náznak v 15. století, kdy islám přejímá benátské malířství a umění dalších center z dobytých oblastí v Evropě.

Gotické umění je zcela jednotné, ačkoliv také zde vnímáme určité odchylky a proudy. Fantaskní nestvůry se však stále vyvíjejí a formují, kombinují tvary a působí děsivě a bizarně zároveň. Typické pro středověké sochařství jsou chrliče, zdobené podobami zlých duchů a démonů, které přesně odpovídají středověké představě kuriozních, tedy zlých tvorů. I jejich podoby patří k významným inspiračním zdrojům fantazy a k památkám fantaskního umění.

K nejtypičtějším osobnostem renesančního malířství, které jsou však díky malířskému stylu stále ještě řazeny do gotické malby, spojené s fantaskní tvorbou, je Hieronymus Bosch. Jeho vize ďáblů a démonů, kteří sužují člověka během života i po něm, se často stávají inspirací fantazy autorů i dětí, které se fantazy tvorbou zabývají. Patří také k nejčastěji citovaným autorům různých soukromých blogů (pokud se autor zabývá fantazy v dějinách umění). Vzhledem k tomu, že jeho forma stylizace vychází z gotické komorní malby, není jeho přínos do fantaskního umění tak dramatický, ale rozhodně je nepominutelný.

7.1.4 Novověk

Renesance přinesla spolu s vývojem vědních disciplín nový pohled na všechno nadpřirozené a neu-

chopitelné. Především ale také již zmiňované přijetí antiky jako estetického ideálu, prozatím bez dalších kontextů, které později umožnil navázat archeologický výzkum. Pro vývoj fantazy umění je v renesanci hodnotná narativnost, která se dějinami lidstva odvíjí od počátku umění (nejen výtvarného) a odráží přirozenou lidskou potřebu příběhu. Z renesance fantazy autoři s oblibou čerpají vztah ke studijní kresbě a prvoplánově také obecnou snahu o realistické zobrazení podle studia přírody. Oblíbená je také působivá práce s barvou v díle renesančních malířů od Giotta a Masaccia až po Beliniho a Tiziana. Velmi názornou ukázkou inspirace je tvorba Sandra Botticeliho. Jeho práce se jednak odkazuje k antickým ideálům i námětům, zároveň po formální stránce nese znaky ilustrace. Mnoho autorů, jako příklad mohu vzít Pousina, pracuje s dynamickou kompozicí, která však svou přehledností a výpravností připomíná jednoduchý komiks. Nelze samozřejmě říci, že renesanční umění slouží jako inspirace pro fantazy jakkoliv plánovitě. Jde spíše o to, že renesance je první sloh a období, propojující všechny umělecké disciplíny a zároveň tak srozumitelné a přehledné i pro laika nebo dítě. Každý průměrně vzdělaný člověk je schopen vyjmenovat alespoň dva renesanční malíře nebo alespoň obecně umělce (jediným bývá zpravidla Leonardo da Vinci) a přiřadit k nim alespoň jedno jejich dílo, což u většiny jiných etap v dějinách umění neplatí. Srozumitelnost a přístupnost renesanční estetiky a symboliky a zobrazovacích forem, stejně jako interpretace již zažitých symbolů vytváří dojem proniknutí do spletité sítě významů a forem výtvarného umění a jeho provázanosti s jinými oblastmi života. Renesance pochopitelně ani v umění není tak přímočará a plochá, stejně jako není oproštěná od fantastických námětů. Přesto je síla realismu, tedy i s jistou mírou stylizace, v umění tak silná, že dokáže upoutat i člověka nebo dítě bez hlubšího vzdělání ve výtvarném umění a motivovat je k vlastní tvorbě.

Studie ani stylizace nepatří mezi snadné cesty tvorby, protože vyžadují mnoho vlastního úsilí a soustředěného studia. Děti a mladí tvůrci fantazy na tuto překážku často narážejí ještě uprostřed nadšení z inspirace a tvorby, když si náhle uvědomí, že přenést myšlenku na papír vyžaduje víc než uchopit tužku a zahořet pro Monu Lisu. Nadšení z porozumění umění pak může snadno a rychle nahradit zklamání z vlastního selhání a neschopnosti. Riziko je vlastně velmi podobné jako u samotného fantazy. Jestliže vychází po vizuální stránce z přesvědčivé stylizace, která evokuje realitu, navozuje podobný dojem jako právě renesanční umění.

Pevná pravidla symboliky, zakotvená v jednotlivých tvorech, třeba i skutečných, přináší určitou formální stagnaci. Fantaskní náměty se přesouvají částečně do roviny myšlenkové, ve které právě skrze symbolycké kontexty proměňuje interpretaci role některých zvířat a tvorů i postav v umění v nové celky. Z nadpřirozených bytostí přetrvává anděl a ďábel, drak a někteří tvorové z antických bájí. Ale v této době je vnímáme z pohledu křesťanské společnosti jako symbol něčeho prastarého, bez vlivů z oblastí, kterých se christianizace ještě nedotkla. Spíš než jako duševní hrozbu soudobého člověka než jako fyzickou formu života.

Období renesance a baroku miluje hádanky a slovní hříčky. Zbožňuje fikci a iluzi divadla i malířství. V oblibě je manipulace s vnímáním uměleckého díla jako jednotného celku tedy v určitém kontextu, který usměrňuje divákovo vnímání. Pohrává si s lidskými smysly, dráždí je a cvičí v pozornosti. Barokní umění opět proměňuje a znovu interpretuje řadu symbolů. Více než nové formy fantastiky nacházíme hravost a pompéznost, kontrast mezi lehkostí se sílícími prvky erotiky a těžkým patosem, vstupujícím do umění jako gesto a barevný kontrast. Tato teatrálnost je blízka i fantazy. Dalo by se říci, že z tohoto období čerpá prostředky pro co nejuvýstižnější vyjádření epiky i způsoby jak upoutat a nasměrovat divákovu pozornost tam kam je v daném okamžiku třeba. Taková ilustrativnost je ve fantazy ještě podpořená těsnou vazbou na literaturu, která se k popisnosti a narativnosti doslova nabízí. Jedná se ale o dva různé myšlenkové proudy, postavené na podobných základech zobrazovacích metod. Také posun v symbolice a přejímání různých interpretací či polemika nad nimi v rámci výtvarného zpracování a uchopení baroka a fantazy spojuje. Vzhledem k časovému posunu je ale tento vztah jednostranný a platí, že inspirace baroka pro fantazy pramení

ze společné podstaty v hravosti a schopnosti variovat a znovu interpretovat řadu námětů a symbolů, jejichž formy se do té doby zdály být ve výtvarném umění ustálené.

7.1.5 Role umění 18. a 19. století ve fantazy

Klasicismus se, podobně jako renesance a mnohá období před ním, odkazoval na antické umění. Přesto se od předchozích historických celků liší právě způsobem přijetí této historické éry. Tím se stává klíčovým pro další vývoj ve výtvarném umění a tvoří tak poslední kapitolu starého umění a zároveň první kapitolu umění současného. Dramatické změny v evropské politice i společnosti a následně i v kultuře, doprovázená rozsáhlou krizí, vedly k odklonu od barokní rozšafnosti k formální strohosti a znovuobjevení antických forem. Tento boom zájmu o antickou, především římskou, kulturu vyvolaly mimo jiné archeologické nálezy v Herkulaneu nebo Pompejích. Objevy totiž ukázaly antické umění a kulturu v nových souvislostech a inspirovaly soudobou společnost k mimořádnému zájmu o ně. Krátce po tom došlo i ke znovuobjevení antické řecké kultury. Nové pojetí antického umění postupně zasahuje opět do všech výtvarných disciplín, pro pochopení vývoje fantaskního proudu a námětů však postačí zaměřit se na malířství a sochařství.

Problémem klasicismu je přílišná strohost a stylizace, přehnaná hra na styl, který se však dál nevyvíjí, neboť jeho různé zpracování je už paradoxně záležitostí dávno minulých období výtvarné kultury. Přestože se mnozí klasicistní umělci pokoušeli o novou estetiku poučenou zkušenostmi věků, které je dělily od antického umění, většina z nich později sklouzla k přehnané líbivosti a patosu.

Inspiraci dílem Thomase Gainsborougha přiznává současný fantazy autor Davida M. Bowers např. v portrétu pasačky vepřů²¹³. Odkazuje se ke komorní malbě konce 18. století, ale některými prvky pochopitelně dokládá, že je poučen o mnohem pozdějších uměleckých směrech, jako je surrealismus. K nejvýraznějším inspiracím je způsob zapojení krajiny a celková koncepce kompozice, spojená s akademickou čistotou a pastelovou barevností. Bowers²¹⁴ se neodkazuje pouze na umění 18. století, ale k tomu se dostanu později. Také historizující náměty, které se odkazují na antickou mytologii podobně jako tvorba koncem 18. století, se objevují ve fantazy tvorbě. Adel Adili vytvořila kompozici Apollona a Dafné²¹⁵ ve stejném okamžiku a podobné kompozici, jak je zpracoval barokní sochař Gianlorenzo Bernini, jen využila styl, který dominoval v malbě na konci 18. století.

Když se podíváme na postavy z Goyových Rozmarů (Los Caprichos), narazíme na širokou škálu nestvůr a děsivých tvorů, kteří také patří k oblíbeným inspiracím pro současné fantazy, ale v tomto případě jde pouze o inspiraci vizuálem²¹⁶. Nepředstavují bájně bytosti, které by autor přejal z minulosti pro jejich hlubokou, mnohavrstvou nebo tajuplnou symboliku. Jsou to alegorie, které kritizují marnivou a hamižnou společnost Goyovy doby. Jakoby se od těch časů nic nezměnilo, jsou stále aktuální. Kromě toho, že se Goya také těmito pracemi vymanil z dobových myšlenkových struktur a byl ochoten a schopen vyjádřit emoce

²¹³ Příloha II - obr. č. 81

²¹⁴ Příloha II – obr. č. 80

²¹⁵ Příloha II – obr. č. 10

²¹⁶ Příloha II – obr. č. 1

I subjektivní názor v souvislosti s aktuálním děním, navazuje také na bohatou lidovou tradici a pověry²¹⁷, které jsou nedílnou součástí fantastiky i moderního fantasy.

Umění klasicismu vyžadovalo od umělců i konzumentů víc než jen znalost antiky a zapálení pro toto historické období a jeho kulturu. Zatímco klasicismus se u nás projevuje jako patetický směr plný stylizace, především v portrétu, preromantismus se v tomto námětu projevuje střízlivěji a věcněji. Realismus, populární zejména mezi měšťanskou společenskou vrstvou, fascinuje strohostí a ostrými kontrasty, dramatickou kompozicí, dosaženou pouze použitím barvy a kontrastem tmavých a světlých tónů. Tyjátr klasicismu nahrazuje střízlivá, někdy poněkud strnulá scéna pro úspornou kompozici, ale nabytou emocemi. Tento projev není fantasy umění až tak blízký, protože je málo scénický, ale jistá naivita a vášnivost vytváří jednotný celek, naléhavý a apelující na širokou veřejnost. Probouzí nacionalismus a uskutečňuje pomyslný první vědomý krok k obnově, přestože vede do neznáma. V hlavním proudu dlouho převládá klasicismus a empirie, přestože některá témata již vyčpěla a objevují se nové otázky a možnosti.

Pro preromantismus je typický nový vztah k přírodě a zájem o tradici. Je pro něj typická jistá rozpolcenost a bilancování na hranici minulosti a budoucnosti, nad rozjitřenými city, otevřeností a jistou syrovostí. Protože fantasy s těmito prvky často pracuje, především v literatuře, nemohu je opominout, přestože tady se dotýká spíše výtvarného umění. Více než formálně se tento myšlenkový směr odráží symbolicky v některých dílech a svým způsobem apeluje na diváka, aby v něm probudila emoce a dosáhla empatické reakce, podobně jako to dělá fantasy. Vyjímky bychom mohli najít v ilustraci nebo fotografii, jimiž se budu zabývat samostatně.

Umění počátku 19. století často využívá historizující motivy i romantické pohledy do neskutečně malebných krajin. Pohrává si s patosem historických scén, často dramatických událostí z minulosti, historické i té mýtické nebo mýtizované. S oblibou se přiklání k idealizaci až líbivosti. Dramatizuje prosté náměty a dojímavým způsobem vyzdvihuje takové emoce, které plánovitě v divácích vzbuzuje. Heroická témata i kompozice reprezentoval Jacques-Louis David, zatímco historizujícími náměty nebo těmi, které se odkazovaly na antickou mytologii, se zabývala celá řada dalších autorů. Mezi nejvýznamnějšími mohu jmenovat Françoise-Pascala Gérarda a Jeana-Auguste Doménique Ingresse. Kromě těchto námětů a výrazných změn po formální stránce, obrací se umění 19. století s oblibou k námětům fantastickým a náboženským.

Další vývoj ve výtvarném umění 19. století se zaměřuje zejména na formu a nastoluje tak určitý trend, jehož se umělci drželi ještě ve století 20. Jenomže i práce s formou se mění. Zpočátku hovoříme o tzv. akademickém stylu, který se ve fantasy umění po formální stránce odráží nejvýrazněji a patří mezi nejpopulárnější vzory mladých autorů. Technicky dokonalá díla se vyznačují harmonií kompozice, barvy, světla i tvarů, vše je tu v rovnováze. Ve fantasy se však setkáváme s jedním výrazným rozdílem. Přestože autoři skutečně pracují s takovými nástroji, kterými dokážou dosáhnout této harmonie a technické dokonalosti, není to už výhradně klasickými výtvarnými technikami. Přestože někteří autoři se stále uchylují k tradiční olejomalbě nebo pastelů. Častěji se setkáváme s využitím digitální fotografie a grafických programů. To svádí k nadsazování kontrastů a dramatičnosti a často to vede k méně zdařilému hyperrealismu. Ten sice strhne

²¹⁷ MOUČKOVÁ, Lucie. 2011. *Francesco de Goya: Los Caprichos (Rozmary)*. Bakalářská práce. Vedoucí práce: prof. PhDr. Lubomír Konečný, oponent práce: prof. PhDr. Roman Prahel CSc. Filozodická fakulta, Ústav pro dějiny a umění, Univerzita Karlova, Praha.

divákovu pozornost a oko laika nebo dítěte skutečně potěší, ale zřídka přinese to, co symbolizuje: podnícení představivosti.

Snaha o co nejpůsobivější kontrast ve fantazy se často překlopí do líbivé formy a kýče, který sice oslovuje širokou skupinu diváků, ale kromě podmanivé estetiky je tato podoba už dávno překonaná a nepřináší nic nového ani samotným divákům. Významnou inspirací jsou takovým autorům malíři konce 19. století, mezi nimi např. William Bouguereau²¹⁸. Zatímco tento autor postavil svou tvorbu na něžných, půvabných a přejemných andělech, jeho koncepce je harmonická a něžná jako celek. Ve fantazy autoři obvykle obdobně zpracované postavy vyjmou a vloží do výrazně kontrastního prostředí, k nestvůře, mezi mrtvé, do rozvalin nebo jinak děsivé krajiny.

Romantismus vzniká v Evropě na přelomu 18. a 19. století jako odraz nejistoty a rozpolcenosti mezi řádem a idealismem, individualitou a společností. Kromě běžných silných emocí se zabývali problematikou smrti a mimo to se objevuje také myšlenka úniku od reality, kterou autoři promítali v touze po cestování a poznávání vzdálených krajů. Otevření témat jako smrt, život po životě nebo pomíjivost je pro fantazy umění více než typická. Mírný odklon od antického umění obrátil pozornost autorů k inspiracím ze středověku, k orientaci na dobrodružství srdnatých hrdinů a hrdinek.

Romantické malířství je vhodnou ukázkou propojení určitého druhu nevkusu s uměním v oficiálním proudu a následné přejímání jakési univerzální estetiky do současného fantazy umění, které všechny prvky, typické pro umění romantismu graduje až k nesnesitelnosti. Směr, který kloubí realistické formy s nepřiměřenými emocemi se stal východiskem pro mnohé fantazy umělce a vytvořil populární estetiku, která v současné době ve fantazy převládá a zasahuje nejen malbu, kresbu nebo ilustraci, ale také film a částečně se dotýká také koncepce larpů. Musíme si uvědomit, že se pohybujeme v období, v němž realistická malba osciluje na vrcholu svých technických možností. Na tom je pozitivní, že se autoři fantazy opět začínají zaměřovat na určitou znakovost a menší popisnost, hledají nové formy a cesty vyjádření. Ve druhé polovině 19. století do výtvarného umění začíná zasahovat fotografie a pojem "technická dokonalost" dostává nový významový rozměr. Také dnes digitální technologie posouvají možnosti realistické tvorby. Zdánlivé zjednodušení samotné práce je ale velký chyták pro všechny, kteří čekají snadnou a rychlou cestu k umělecké tvorbě a autorství.

Lze říci, že v romantickém malířství se setkávají a příznivě doplňují principy fantaskního proudu a romantická obsahová stylizace, založené na těch prvcích, které jsou jen těžko uchopitelné a formulovatelné. Také vliv Orientu přispěl k rozmachu poutavého vizuálního směru, ve kterém neobvyklé prvky a pestrá barevnost, přitahovaly pozornost diváka. Prakticky cokoliv, co není dokonale probádané a zavání tajemstvím, bylo vhodné pro romantického umělce a podobně je vhodné i pro fantazy umění. S tím drobným rozdílem, že fantazy si svá neznáma koncipuje samo už na základě známých mýtů. Teprve po chvíli dovolí emocemi nabytý obraz divákovi se vymanit ze zaujetí pouhé estetiky a zaměřit pozornost na drama v pozadí. Pijoan píše o neoddelitelném klidu, který čiší z romantických pláten a svým způsobem má pravdu. Umělec, a s ním následně i divák, získává nadhled nad zobrazovanou událostí nebo okamžikem, především díky použité symbolice a stylizaci a tento odstup už neprobouzí přirozené emoce, které by se v reálné situaci bezprostředně projevíly. Divák vnímá scénu s případnými důsledky a příčinami, které se zobrazenou situací

²¹⁸ Příloha II – obr. č. 56

souvisejí. Obyčejné věci ztrácejí svoji všednost a samozřejmost a získávají nový, vyšší význam, případně dramaticčnost.

Romantismus se s oblibou obrací také k přírodě a k jejím dramatickým proměnám, což je postoj také velmi blízký fantazy. Dramatické pozadí obohacuje jinak zdánlivě klidnou a romantickou krajinu o nové významové kontexty. V rámci fantazy je tento efekt výborně výsledovatelný v počítačových hrách a ve filmu, kde zdánlivě stejné scény odehrávané v různých prostředích vyvolávají různé emoce a celou obsahovou a prožitkovou linii rozrůžňují do rozmanitých variant. Na našem území se romantické malířství ujímá poměrně dobře. Jakoby zaplnilo prázdné místo a s naléhavostí, odpovídající charakteristickému patosu, pod sebe zahrnuje dosud jen nesměle dotýkané náměty.

Fázi, ve které se romantický člověk obrací k minulosti a vrací se k jejím odkazům a formám, střídá poromantické umění poloviny 19. století, které naopak obrací svou pozornost k budoucnosti. K době techniky a pokroku, kde pro demony ani rozervané, labilní povahy není místo. Místo aby se poromantický člověk nechal unášet vlastní představivostí, zkoumá její zákulisí a věci kolem sebe se zaujetím vědce. Jakoby zážitky z minulého dne bylo třeba ověřit, změřit a rozebrat. Samotný realismus tak zdánlivě nedává prostor fantasknímu umění a zaměřuje se na věci viditelné a uchopitelné. Postupně se ale ukazuje a fantazy si s touto myšlenkou otevřeně pohrává, že mnoho skutečných a známých věcí dokáže stále překvapit svou iracionalitou, která může působit věrohodněji než realita, oproštěná od naší představivosti.

V 19. století navazuje na romantické autory symbolismus a skupina Prerafaelitů. Vymezují se proti akademické malbě a společným znakem se stávají náboženské výjevy, náměty starých bájí a mýtů, pohádek, které je fascinovaly, jen z různého důvodu. Tyto nuance už fantazy nerespektuje a nesleduje, ale s oblibou se na symbolismus i konkrétní Prerafaelity odkazuje. Proud, který podporovaly symbolismus, byly v různých částech Evropy přijímány různě. Například ve Španělsku byl preraffaelismus, parnasismus, estetismus i dekadence přijaty současně a tvořily tak nedílný celek. Symbolismus oslovil většinu kulturní Evropy a silnou základnu měl i u nás. Jeho představitele zajímaly silné emoce, které vyplouvají na povrch skrze mýtické bytosti i obyčejné osoby. Součástí jejich díla i způsobu života bylo balancování nad pomyslnou propastí nezrocených emocí, úvah o šílenství a smrti. Přesto v jejich tvorbě můžeme najít i humor a odlehčený tón těžkých nebo často omílaných témat. Na rozdíl od současné fantazy navazovali sice symbolisté na antický ideál krásy, ale nelze říci, že by se ho nějak urputně drželi. Obsah zde svým významem předčil formu, která může mít více podob od dekorativního stylu, kresebného stylu a dynamické hutné malby až po náznaky modernismu. Antickou symboliku mísí symbolisté s křesťanskými náměty stejně odvážně a nekonvenčně jako mnozí fantazy autoři. Pokus o formulaci emocí a nejistoty prostřednictvím jednoduchých kódů při použití barvy, linie i tvarů bylo živnou půdou pro oživení fantaskního proudu na umělecké scéně. Také propojení s literaturou a s ní spojená obraznost nese mnoho znaků podobných současné fantazy scéně.

Symbolismus je pochopitelně výrazně kultivovanější než fantazy, ale jeho reakce na dobovou kulturní a obsahově kvalitativní vyprahlost, stejně jako námětovou jednotvárnost se velmi podobá roli fantazy v současné době. Také dnes hledáme kontrast ke stereotypu všedního života, kterým bychom mohli ventilovat přepětí, bezradnost nebo pocit bezmoci. Fantastické světy, do kterých v 19. století naváděli své diváky Symbolisté, připomínaly duchovní světy a umělé ráje, v jejich prostředí bylo možné lépe formulovat abstraktní témata a myšlenky, jejichž prožívání nebo sdílení prožitek je důležitou součástí poznání a pochopení všech významových vrstev.

Symbolisté pochopitelně užívají také trošku jiné náměty než fantazy autoři, což je spíš odraz doby a posunu v kultuře než známka koncepční odlišnosti. Podstata zůstává stejná. Smrt, mučednictví, bolest, děs a beznaděj může na jedné straně vyjádřit symbolika křesťanských mučedníků, jejich smrti, bolesti ze ztráty v postavách odvržených milenců nebo pozůstalých²¹⁹ i v temném okamžiku čekání na konec života uprostřed pustiny. Stejně tak se může objevit v marném úsilí, nasazení vlastního života a ztrátě veškerých jistot uprostřed temných jeskyní a v klínech hor obrazu s fantazy tematikou. Přesto i zde máme jeden důležitý rozdíl v podstatě prožitků a jejich interpretace autory. Zatímco symbolisté si často pomáhali narkotiky, umocňovali své emoce a zobrazovali své skutečné stavy, fantazy autoři naproti tomu sice také interpretují skutečné emoce, ale jednak zřetelně umírněněji a zároveň přeformované do výrazně pohádkovějších scén. V některých dílech symbolistů můžeme odhalit vazbu na podobné mýty a báje nebo konkrétní postavy, které se objevují v obou směrech²²⁰. Jen jejich pojetí se liší v kontextu s dobou i úrovní montáže.

Většinou realistická a figurativní forma tvoří u symbolistů, stejně jako u fantazy, pevnou základnu pro abstraktní a interpretačně relativní obsah. Zároveň umožňuje divákovi uvěřit prostředí a soustředit se na obsah a sdělení, na samotný prožitek. Podmínkou je pochopitelně technické zvládnutí budování obrazu jako celku. V žákovské tvorbě proto nejčastěji narážíme na zklamání a věčnou nespokojenost u dětí, které se snaží vytvořit fantazy dílo, ve kterém složka obsahu i formy je v pořádku, ale nezvládnutí technické stránky (vcelku pochopitelné vzhledem k věku a zkušenostem) nedovoluje dosáhnout uspokojení z hodnotného výsledku.

K dalším významným skupinám patřil i Umělecký kroužek sv. Lukáše z katalánska nebo angličtí prerafaelité v čele s Alexandrem de Riquerem²²¹. Koncem 19. století, hlavně ve Francii, slaví úspěch kosmopolitní směr, jenž přirozeně navazoval na dekorativismus i romantismus, od něhož se během 19. století nikdy tak úplně neupustilo. Tento směr se vyznačoval dekorativností a žánrovými nebo epickými tématy. K autorům epických námětů ve Španělsku patřili hlavně Rogelio de Egusquiza²²² nebo Néstore Martíno-Fernández²²³. Pojítkem s fantaskními proudy a nuásledně s fantazy je vybudování prostoru pro představivost, využívání historických a mýtických námětů a práce s barvou i formou, které stimulují myšlení diváka a navádějí jej směrem k obsahu.

²¹⁹ Příloha II – obr. č. 78

²²⁰ Příloha II – obr. č. 133

Příloha II – obr. č. 134

²²¹ Příloha II – obr. č. 82

²²² Příloha II – obr. č. 83

²²³ Příloha II – obr. č. 84

7.1.6 Zkušenost umění 20. století a jeho vliv ve fantazy

Dvacáté století se rodí ve znamení technického pokroku, ale ve výtvarném umění také dekorativního stylu, který volně vyplývá z tvorby autorů na přelomu století. Moderní plakát se již na konci 19. století stal svěbytnou uměleckou disciplínou a na počátku 20. století doslova exceloval. Začátek nového století patří k těm obdobím, jejichž formální znaky nacházíme ve fantazy tvorbě např. u Denise Garner, Rebeca Guay nebo Karen Ann Hollingsworth. Dekorativnost a znakovost v duchu symbolické citovosti, často s nádechem orientu nebo s prvky japonského a čínského umění přelomu 19. a 20. století, jsou znakem především fantazy ilustrace a obalové grafiky. Otevřeně a nesmírně konvenčně se odkazuje na jednotlivé směry, jakoby výtvarná forma nesměla vyvolávat pochybnosti nebo otázky, aby nezastínila celkový účinek v obsahové rovině.

Zatímco např. kubismus a další abstrahující směry se z pochopitelných důvodů fantazy příliš nedotkly, prvky surrealismu a dadaismu patří k nejvýznamnějším a nejvýraznějším vlivům v zejména současném fantazy umění. Týkají se především fotografie, případně plastiky, mezi druhy fantazy pak nejčastěji hororových děl, kde využívá negativních emocí, nočních můr a jejich interpretací, jak je známe z pověr i odborných prací. Hlavním rysem, který tyto proudy s fantazy spojuje, je zvýšený zájem o snění a lidskou představivost, iracionalitu a myšlení bez cenzury rozumu. Z umělců, kteří se hlásili nebo kteří se řad mezi surrealisty, se fantazy autoři nejčastěji odkazují na Salvatora Dalího a René Magritta. Mnohdy se ale přiklání také k dílu Maxe Ernsta apod. Nedokončené objekty vsazené do zcela nových a nelogických kontextů nebo naopak tvorba nových myšlenkových konceptů a kontextů pomocí známých předmětů, výjevů a symbolů. To vše je součástí tvorby řady fantazy umělců, kteří se otevřeně hlásí k odkazu surrealismu nebo se sami označují za neosurrealisty.

Z toho, o čem jsem během posledních kapitol hovořila je jasné, že zájem o sny se neodráží ve výtvarném umění až od 20. století. Ale pokud se tak doposud dělo, nebylo to na základě programového zkoumání nebo vědeckých pokusů. Teprve 19. a 20. století začalo snění zkoumat důkladněji, ve snaze ověřit a potvrdit nebo vyvrátit starší představy věšteckých snů, pověr, schopností ovládat lidskou mysl skrze sen nebo dokonce takto pronikat jako magickou branou do cizích světů. Tyto náměty se pochopitelně staly také oblíbenými motivy fantazy literatury a později i výtvarného umění, ale pro výtvarníky 20. století šlo kromě jiného o laternu magiku lidského vědomí a podvědomí, o tajuplnou oblast psychologie, jejíž výtvarný potenciál se zdál být ohromný.

K současné podobě fantazy přispěla také Vídeňská škola fantastického realismu, inspirovaná starými mistry a mystickým symbolismem zahrnuje skupinu výtvarníků narozených v roce 1946. Jsou to osobnosti, jakými byl Ernest Fuchs, Arik Brauer, Rudolf Hausner, Wolfgang Hutter, Anton Lehmden a Fritz Janschka. Všechno to byli studenti profesora Alberta Paris Gütersloha a vídeňské Akademie umění. Realistická tradice starých mistrů se v dílech mladých umělců mísila s náboženskými a esoterickými náměty a vetvářela tak jeden z mnoha proudů v umění 20. století.

Umělci ve Spojených státech padesátých let velmi rychle pochopili, co dělá rozvoj progresivnější a že to co je možné v konzumním odvětví, lze uplatnit i ve výtvarném umění. Šlo především o reakci na konzumní společnost a její rizika. Byl to nový fenomén, kterým bylo třeba se zabývat a ukázat jej veřejnosti ze všech stran. Pod vlivem reklamy, médií a prostředí showbiznysu, jak jsem zmiňovala v jedné z úvodních kapitol, není snadné udržet určitou estetickou úroveň a tento vliv může a obvykle i má negativní dopad na oblast morálky, kritického myšlení apod. Ovlivňuje především dospívající děti, což je varovným signálem pro peda-

gogy a vychovatele stejně jako pro uměleckou veřejnost. Populární kultura a konzumní filozofie ukázaly jak je možné snadno manipulovat s lidmi a jejich kapitálem pomocí různých audiovizuálních prvků a jejich kombinací. Manipulace skrz uměle vyvolané emoce jsou stejně účinné jako populární a je těžké se jim ubránit, ať už hovoříme o emocích pozitivních nebo negativních. To je pojítko, které popkulturu od popartu až do dnešního dne spojuje s fantazy. Manipulace s emocemi může čtenáře nebo diváka přivést až k emoční závislosti. Jedním z dalších rizik je vliv na dospívající, kteří mají nevyrovnané emoce a neustálené reakce a hodnoty, ale nemají dostatečně kvalitní emoční zázemí a ukotvení v rodině. Hlad po prožívání je pak logicky vede do takového prostředí, které jej zasytí, bez ohledu na to, zda jde o prostředí reálné nebo virtuální. Prožívání v reálném prostředí mezi lidmi v rámci zážitkových akcí nebo společenských her nemá v běžných případech žádná velká rizika, spíše bych hovořila o pozitivním vlivu na rozvoj komunikace apod. Ale virtuální světy, jak jsem už zmiňovala, mohou být v rámci sociální inteligence a jejího dalšího rozvoje devastující nebo mohou přispět ke stagnaci.

Je diskutabilní, na kolik ovlivnily fantazy umění abstraktní proudy a směry. U některých autorů je cítit určitá zkušenost se zobecněním a znakovostí při práci se skvrnou nebo linií, ale pokud jsem narazila na dílo pokročile abstrahující nějakou formu, sloužil námět fantazy spíše prostředek jako parafráze nebo ironie v názvu. Abstraktní umění koresponduje s fantaskním uměním především v rovině myšlenkové, protože pracuje s iluzí nebo představivostí diváka. Spojuje je i vazba na další obory a snaha o nové, méně popisné řešení formy.

Abstrahování obsahů je ve fantazy obvyklejší a dá se říci, že patří k poměrně využívaným a snadným způsobům, jak se dopracovat k novému myšlenkovému tvaru. Jde o princip přeformulování archetypického obrazu do některé z aktuálních forem. Od dramatu až po satiru, s prvky současné civilizace nebo naopak v prostředí, které evokuje zašlé časy a historické události. To co by si ve svém díle Tolkien nikdy nedovolil, se na konci 20. století odrazilo téměř u všech autorů, kteří se pokusili vymanit z vlivu klasiků fantazy. Příčinou byl vliv postmoderní filozofie a umění, jejichž jedním znakem je nová interpretace a formulace a nové kontexty pro známé symboly a znaky. Bylo by odvážné tvrdit, že postmoderna ovlivnila plošně celé fantazy, ale zasáhla tvorbu osobností, jejichž dílo se stalo opět předlohou a inspirací pro další, méně úspěšné nebo začínající umělce. V tomto bodě již není snadné vždy odlišit, na kolik se autor staví do pozice zastánce fantazy nebo se nechá inspirovat aktuálními trendy, aby je sám. A protože nechci nikomu ze současných autorů vnucovat nějakou pozici a ani si to nemohu dovolit, budu hovořit v rámci fantazy pouze o těch umělcích, kteří svou inspiraci a zaujetí pro žánr otevřeně přiznávají.

Fantazy často balancuje na hranici srozumitelného a známého jak po stránce obrazové tak konceptuální. I to je důvod, proč je téma tak těžko uchopitelné. Na druhou stranu je právě myšlenková rovina pro oba přístupy paradoxně spojujícím prvkem.

Pojem figurativní tvorba nebo realismus jsou ve fantazy a fantastice nejčastější. Vzhledem k tomu, že ve výtvarné tvorbě je žánr těsně vázaný na literární předlohu, můžeme hovořit maximálně o fantaskním realismu, který umožňuje poměrně velkou svobodu forem. Na druhou stranu je ale omezený obsahy, náměty i výrazovými prostředky, které cyklicky opakují vše, co známe z historie umění. Fantazy sice vychází z realistických forem, ale zakládá si na jejich modifikaci, posunu a kombinaci. Výsledkem tedy nejsou obrazy reálného světa, i když jsou postaveny na zkušenostech z života v něm.

V průběhu dějin se náměty fantastiky v umění proměňují a vyvíjí podle dobového postoje vůči souvisejícím oborům a tématům jako je psychologie, filozofie a teologie, snění, iluze, iracionalita, později také reklama,

ilustrace, propagační grafika apod. Významnou měrou se zde podepisuje také dobový vkus nebo postoj k náboženství. Fantastické výjevy, často spojené s vnitřními světy a osobitým vnímáním těžko uchopitelných a udržitelných hodnot nebo představ vytváří ucelenou mozaiku iluzí nebo názorů.

7.2 Vliv východního umění a kultury na vývoj fantazy

Skutečnost, že má fantazy, ať už v jakékoliv formě, své inspirační zdroje také ve východních kulturách, především Číny, Japonska a Koreje, je poměrně jasná i člověku, který tomuto směru nijak neholduje. Typickým příkladem je symbol čínského draka, japonské zbraně v rukou hrdinů apod. Ovšem pokud zde mám hovořit o vlivu východní kultury a umění na současné výtvarné tendence u nás v kontextu s fantazy uměním, musím bez ohledu na současnost tématu začít v hlubokém středověku. Problematika vlivu východních kultur na umění západu, primárně tedy fantazy, není tak jednoznačná, jak by se mohlo zdát nebo jak se ráda prezentuje. V závislosti na vývoji umění ve zmíněných oblastech se budu zároveň zabývat pojmy jako manga, anime apod. Tedy komiksovou tvorbou, která v současné době například v Japonsku tvoří až 40% veškeré tištěné publikace a stejně tak v podobě anime zabírá velkou část filmového průmyslu. Velké oblibě se ale těší nejen v Asii nebo Spojených státech amerických, ale také v celé Evropě včetně České republiky.

Vliv východní kultury na evropské výtvarné umění a formy, které tak vznikly, byly v minulosti postaveny na reprodukci umění těmi, kteří byli s východem v kontaktu. A to především obchodní. K národům, které nejvýznamněji poznamenaly japonské umění, patří Portugalci a Holanďané. V 16. a 17. století cestovali do Japonska nejen s běžnými obchodními artikly, ale také s uměleckými díly ze své domoviny. Je důležité si uvědomit, že už v této době „Japonci vstřebali a asimilovali některé prvky západních metod, aniž by přitom rezignovali na vlastní tvorbu.“²²⁴ Právě tato skutečnost je na umění nejen Japonska, ale i dalších zemí východu, pozoruhodná. Přestože je východní umění schopné přijímat cizí vlivy, zachovává si svou suverenitu. U Japonského umění to platí dvojnásob, neboť po celá staletí japonští umělci, cestující po Číně, prezentovali dobové trendy jak v zahraničí tak doma. Vliv Evropy i východu v 16. - 17. století byl jen začátkem velké vzájemné inspirace, která výrazně ovlivnila umění v Japonsku i v Evropě.

Nejvýrazněji se vliv východního umění odrazil na přelomu 19. a 20. století. Tato vlna zájmu se rozšířila po celé Evropě a podílela se na tvorbě celého uměleckého stylu a dobového vkusu. Stalo se módou sbírat z Japonska přivezená umělecká díla, ale také užité umění a předměty denní potřeby. Japonský dovoz nesl označení „*japonerie*“ a brzy se začal objevovat i v dílech evropských umělců. Do maleb tak japonerie koncem 19. století pronikají nejprve jako neobvyklé předměty nebo přímo témata, přestože se styl ani technika malby zatím nemění. Typickou ukázkou je *Japonská toaleta* z roku 1873, dílo *Marie Francois-Firmin Girarda*²²⁵, v němž jsou tři dívky, gejši, zobrazené v japonském interiéru i v oděvu, přesto nápadně evokují tři Grácie. V portrétu *Émila Zoly* od *Clauda Maneta*²²⁶ z roku 1868 visí za Zolou na zadní stěně japonský dřevorez, podobně jako v portrétu *Obchodníka s barvami „otce“ Tanguyho* z let 1887-8 od

²²⁴ MIKŠ, František. 2010. *Gombrich. Tajemství obrazu a jazyk umění*. Brno: Barrister & Principal. ISBN: 978-80-87029-86-2

²²⁵ Příloha II – obr. č. 85

²²⁶ Příloha II – obr. č. 86

*Vincenta van Gogha*²²⁷. Van Gogh se zabýval přímo kopírování japonských dřevořezů, ovšem technikou olejomalby.²²⁸ Podobně se v portrétu pařížského kritika a anarchisty *Félix Fénéona* od *Paula Signaca* z roku 1890²²⁹ na pozadí objevuje vzor existujícího japonského kimona. Vliv japonského umění se odráží také v díle anglického malíře amerického původu a milovníka japonské kultury *Jamese Abbotta McNeil Whistlera* (1834-1903) i anglického návrháře, designéra a teoretika umění *Christophera Dressera* (1834-1904), který v Japonsku pobýval v roce 1877. Můžeme pozorovat vliv *Hirošigeho*²³⁰ na změnu pohledu na zobrazované objekty a témata, převážně v krajinných motivech u *Clauda Moneta* nebo *Camilla Pissara*. Umění Východu obdivoval také *Vincent van Gogh*, který v roce 1887 kopíroval Švestkový sad v Kameidu²³¹ (1857) a Most v dešti (1857) opět od japonského malíře *Andó Hiroshige* (1797-1858).

Východní umění se stalo synonymem dekorativnosti, jednoduchosti, působivé linie a barevnosti, asymetrické kompozice a smyslu pro prázdný prostor v obraze. Především v čínském umění byl typický důraz na pozorování přírody (modelu) a na výslednou estetickou působnost. Pro Evropany byly přitažlivé také náměty východních děl. Budu o nich hovořit níže, v tomto bodě ale chci zdůraznit zvýšení zájmu o přírodu. A nebylo to jen téma samotné, ale také způsob pozorování a, jak to označuje anglický malíř, akademik *George Clausen* (1852-1944) ve své sérii přednášek z roku 1904, "selekce". A to ve smyslu vyčlenění těch zobrazovaných objektů, které se autorovi do zamýšlené kompozice hodí. Zatímco evropský malíř si nachází výřez, zátiší nebo objekt, které pak namaluje, japonský malíř si ze zvolené scény vybere jen to, co mu vyhovuje a to *vyselektuje*, zbytek jednoduše pomine. Zajímavá je také otázka estetické zkušenosti, již vyznávali už staří Číňané. Přestože malíř zobrazuje viditelný svět, vnáší do svého díla část osobní, téměř exaktní zkušenosti s tím co vidí, s technikou i s materiálem, kterým pracuje a v neposlední řadě také osobitý vkus a představivost. Malíř si tyto věci plně uvědomuje a umělecké dílo se tak stává jakousi formulací okamžitého stavu ducha.

Zpočátku měly největší inspirační hodnotu japonské dřevořezy. Teprve později, s hledáním a objevováním prvků a principů východní kultury a umění, odhalovali Evropané kouzlo malířství, v Číně spojené s poezií a kaligrafií, a dalších disciplín. Ve své podstatě byl příliv japonského a vůbec východního umění do Evropy jen počátkem vzrůstající záliby v kulturách vzdálených a neznámých zemí. Krátce na to získává na popularitě staré umění zbylé Asie nebo Oceánie a Afriky. Evropské umění na počátku 20. století přijímá a přejímá řadu těchto „nových“ prvků a dramaticky se proměňuje. Tato multikulturalita by mohla být předobrazem obdobného trendu na konci 20. století, který se vyvinul v postmodernismus, a který se do jisté míry odráží i v japonské manze a anime.

²²⁷ Příloha II – obr. č. 87

²²⁸ Příloha II - obr. č. 89, 90

²²⁹ Příloha II – obr. č. 88

²³⁰ Příloha II – obr. č. 91

²³¹ Příloha II – obr. č. 90

7.2.1 Manga - vlivy, inspirace a vývoj

Dalo by se říci, že třetí vlna vlivu východního umění, která se srovnatelnou silou vtrhla na naše území a do celé Evropy je japonská Manga. Podle některých pramenů spadá vznik mangy až do 11. – 13. století. Tato teorie není tak docela bezpředmětná, ostatně je logické hledat původ japonského komiksu v tradiční japonské estetice. Když se v osmém století japonské malířství začíná zabývat světskými motivy, je to jen první krůček k velkým změnám a k formám, které jeho celkový vývoj výrazně poznamenaly až do současnosti. Krátce po založení první výtvarné akademie v Ósace se objevuje také škola literatury a poezie a prolnutí obou uměleckých odvětví na sebe nedalo dlouho čekat.

Kolem roku 1000 (1000-1014 nebo 1020) v období Heian, vzniká působivý soubor svitků autorky *Murasaki Šikibu*²³² (973-1014 nebo 1025), *Příběh o princí Gendžim*²³³ (japonsky *Gendži Monogatari*). Nejznámější a nejzachovalejší verze se dochovala z 12. století. Je to romantický příběh o idealizovaném milovníku, císařském levobočku *Hikari Gendžim* (Zářícím princí). Vyznačuje se hloubkou psychologického vystižení jednotlivých hrdinů z prostředí nejvyšší společenské vrstvy²³⁴. To co toto dílo spojuje s mangou je stylizace tváří jednotlivých postav. Nos vyjádřený jednoduchou skobou a oči jako pouhé čárky nevyjadřují žádné emoce. Stylizace v manze a anime, přestože už s výrazy tváře pracuje lépe, je podobná. Přestože jsou v Příběhu o princí Gendžim všechny tváře stejně bezvýrazné, dokázal autor velmi výstižně vyjádřit emoce jen s pomocí barevné atmosféry v jednotlivých obrazech. Pomáhá si při tom symbolickými prvky z přírody jako je luna, travina apod, které zpracovává oproti lidským tvářím realisticky. Význam grimasy lidské tváře, která je tak důležitá pro evropské malíře, tak přenáší na přírodní motivy a propojuje sugestivně člověka s jeho přirozeným prostředím. Tato forma je také blízká manze, která sice zdůrazňuje stylizované části tváří, ale realisticky prokresluje pozadí a využívá symboliku přírodních prvků, účesů, typických oděvů apod. ke stejnému účelu jako tyto svitky.

Jen o pár desítek let později vzniká svitek *Šigisan engi*²³⁵, který bychom mohli s jistou nadsázkou považovat za předchůdce komiksu. Nejedná se o několik samostatných obrazů na jednotlivých listech, ale o jediný podélný obraz, v němž se postupně rozvíjí příběhová linie. Rychlost vývoje v obraze závisí na rychlosti čtenáře, s níž svitek rozbaluje. V tomto případě již nejde o ilustraci literární předlohy. Jedná se o samostatný příběh, vyprávěný v jediném obraze o mnoha „skečích“, v nichž se stejné postavy objevují v různých situacích po celé délce. Svitek popisuje život prostých lidí, ale také nadpřirozené nestvůry. Narozdíl od Příběhu o princí Gendžim se tak dostává na samou hranici reálného příběhu a fikce nebo mýtu. Prvek času, který tímto do díla autor vnesl, umožňuje odpoutání se od obvyklých způsobů ztvárnění prostoru a také od jejich omezení.

²³² *Murasaki Šikibu*, dcera vysokého úředníka, spisovatelka, básnířka a také dvorní dáma císařovny Šóši (Akiko). Proti všem tradicím byla vychovávána svým otcem, dostala mužské vzdělání, tj. znalost dvorského jazyka čínštiny a dalších oborů. Její pravé jméno bylo pravděpodobně *Takako*, Murasaki (japonsky „fialová“ podle osudové ženy prince Gendži) bylo jen přízvisko, které získala během kariéry.

²³³ Příloha II – obr. č. 91

²³⁴ *Příběh o princí Gendžim* je označován jako první světový román. Příběh obsahuje 400 postav a z toho 30 hlavních hrdinů. Kromě epické části je v něm zahrnuto asi 800 básní.

²³⁵ Příloha II - obr. č. 92

Osmé století přineslo tušovou malbu, tedy monochromatické obrazy, jejichž náměty byly i v podání mnichů velmi světské. Minimalizace barevnosti se odrazila ve zjednodušení tvarů, což podpořilo celkový výraz malby. Prvním známým představitelem tohoto stylu byl *Kaó Ninga*²³⁶ (14. století). Vrcholem tušové malby však byly až krajiny z počátku 15. století, jejichž prvním mistrem byl *Tenšo Šúbun*²³⁷ (tvořil v letech 1395-1450). Jeho žák, *Seššú Tojo*²³⁸, se proslavil nejen svou cestou do Číny, kde si i pod vlivem řady umělců dokázal udržet vlastní styl a v závislosti na této své zkušenosti vytvořit styl nový. Jeho přínosem v japonské malbě byla lomená tušová linie, která ve své době představovala nesmírně náročnou techniku. Vyžadovala totiž od umělce rychlost a přesnost tahů a nedávala možnost opravy. Právě s touto lomenou linií, přestože už jen jako s estetickou formou, se setkáváme i v manze. Způsob zjednodušení tak nabourává poetičnost některých námětů nebo naopak podporuje drama, zároveň umělci umožňuje vypíchnout důležité části kompozice a umocnit atmosféru.

V šestnáctém století se důraz na námět a jeho význam, třeba i skrytý za řadu symbolů, přesouvá na celkovou estetickou působnost a malba se stává dekorativnější. Tato dekorativní forma přetrvává v japonské malbě celá staletí a rychle přetváří všechny cizí, obvykle čínské nebo korejské vlivy, na dnes už typický japonský styl. Ten proslavil malíř a zakladatel významného malířského rodu *Kanó Masanobu*²³⁹ (1434-1530) a jeho rodina pak tento styl v japonském umění ustálila a upevnila jeho pozici. Škola *kanó* tak dostala konkrétní podobu, která v Japonsku přetrvávala až do 19. století. S postupem času a spoluprací se školou Tosa, navrací malíři z rodiny Kanó malířství barevnost a přivádí je do nové fáze vývoje. Přestože určitá dekorativnost je typická i pro mangu, srovnání by v tomto ohledu sněslo spíše s uměním Číny a Koreje. Barevnost školy Kanó a jejich následovníků se ale odráží v animovaných snímcích japanimací ve 20. století a navazuje tak na tuto tradici ve spojení se stalem mangy.

Teorie amerického spisovatele, interpreta a překladatele *Frederika Schodta*²⁴⁰, který v Japonsku prožil část svého života a japonskému komiksu se věnoval od konce 60. let 20. století, považuje za vznik mangy až japonský dřevořez 17.-20. století, který nese znaky jistého vlivu evropské kultury při otevření Japonska cestovatelům a obchodníkům ze západu. K průniku západních vlivů už sice došlo dříve, ale doposud ne v takové míře. Tento typ dřevořezu je označován jako *ukijo-e*²⁴¹ a na rozdíl od starších forem používá evropskou perspektivu. Žánrové obrázky ze 16. století se staly východiskem pro dekorativní tisky, které v devatenáctém století tak okouzlovaly Evropany a ovlivňovaly impresionisty i symbolisty. Přestože šlo o etapu, která je v celé historii japonského umění jen krátkodobou záležitostí, jde ve skutečnosti o etapu nejzásadnější, pokud hovoříme o vlivu na evropskou uměleckou scénu. Tématem tisků byly zpočátku jen žánrové scény z běžného života, v 17. století se ale pozornost obrací k nevěstincům a prostitutkám. Právě

²³⁶ Příloha II – obr. č. 93

²³⁷ Příloha II - obr. č. 94

²³⁸ Příloha II - obr. č. 95

²³⁹ Příloha II – obr. č. 96

²⁴⁰ *Schodt Frederik = americký spisovatel, překladatel, interpret, bohemista a milovník japonské kultury.*

²⁴¹ *Ukijo-e = dřevořez, vyjadřující výjev z běžného života využívající evropskou perspektivu, v Japonsku oblíbený v 17. – 20. století. K jeho nejznámějším tvůrcům patřili: Kacušika Hokusai(1760-1849) nebo Utagawa Kunisadall. (1823-1880).*

námět luxusně oděných prostitutek, gejš, herců divadla kabuki a pozlátka společnosti se stal klíčový pro tisky ukijo-e. Šlo o tisky, jejichž význam byl i informativní neboť v mnoha případech sloužily jako plakáty pro představení, společenské události apod.

K prvním autorům Ukijo-e patřil *Hišikawa Moronobu*²⁴² (1618-1694), jeho jednobarevné tisky s námětem milostných scén mohly být dodatečně kolorované štětcem. *Torii Kijonobu*²⁴³ (1664-1729) a jeho žák *Kijomasa* (1694?-1716) pak zvýraznili základní barvu tisku černooranžovým odstínem a začali vydávat tisky na samostatných listech. K barevnému dřevořezu už nezbývalo mnoho. Jeho prvním tvůrcem byl *Suzuki Harinobu*²⁴⁴ (1724-1770).

Prakticky lze říci, že přibližně od 17. století jsou vlivy ve výtvarné tvorbě mezi Japonskem a Evropou vzájemné. A to platí ještě mnohem více pro současnost. Evropané přinesli perspektivu a japonští umělci obohatili západní kulturu o novou kompozici a linii a především o barevný dřevořez. Z japonského umění čerpali v 19. století také autoři plakátů a ilustrátoři. Nejzásadněji ovlivnil evropské umění *Kacušika Hokusaj*²⁴⁵ (1760-1849), jehož dílo patří k nejpoblárnějším dodnes. Jeho návrat k přírodě inspiroval nejen další významné japonské umělce 19. století, jakým byl *Andó Hirošige* (1797-1858), ale skrze ně také evropskou uměleckou scénu. Tento vliv byl zásadní pro vývoj světového umění.

V 16. století, když do Japonska pronikají západní vlivy nejsilněji, vzniká přímo v Japonsku umělecký proud, který tento styl kopíruje a snaží se jej aplikovat v místních podmínkách. Přestože se japonské hranice většinou Evropanům ještě před polovinou 17. století uzavřely, stálými dodavateli předloh se stali Holanďané, jejichž umění se tak nejsilněji vtisklo do japonské malby a grafiky, zejména jako ilustrace k odborným spisům. První původní obrazy takzvaného *západnického* stylu, které nekopírují evropské originály, ale pouze se jimi inspirují, vytvořil malíř *Nobutaka* (činný 1600-1650). Nejvýznamnějším představitelem tohoto stylu byl ale krajinář *Odano Naotake*²⁴⁶ (1749-1780). Ve svých malbách dělal výrazné kontrasty mezi jednotlivými plány a snažil se tak aplikovat atmosférickou perspektivu, užívanou Evropany. V portrétní tvorbě se psychologickým vykreslením modelů nechal inspirovat *Watanabe Kazana*²⁴⁷ (1793-1841). Techniku leptu, přivezenou Evropany, začal jako první využívat *Šibu Kókana* (1747?-1818).

Mezi umělci, kteří byli v Japonsku ovlivněni uměním evropským, přestože nepatří mezi západnické malíře, vyniká *Ike no Taiga* (1723-1776), všestranně založený malíř, který sice vyšel ze školy Tosa, ale věnoval se kolorování, tušové malbě a dalším technikám na svých cestách po Japonsku. Využíval nejen prvky evropské, ale hojně také čínské malby. Vliv evropského umění v 18. století naznačuje také vznik školy *Marujama-Šidžó*, která od počátku inklinovala k realismu. Jejím zakladatelem byl *Marujama Ókjo*²⁴⁸ (1733-1795), dekorativní malíř, jehož zájem o evropskou perspektivu přiměl k hlubšímu studiu realistické malby

²⁴² Příloha II – obr. č. 97

²⁴³ Příloha II – obr. č. 98

²⁴⁴ Příloha II – obr. č. 99

²⁴⁵ Příloha II - obr. č. 100

²⁴⁶ Příloha II – obr. č. 101

²⁴⁷ Příloha II – obr. č. 102

²⁴⁸ Příloha II – obr. č. 103

a nakonec i k její prezentaci skrze vlastní školu. Naturalismus, s nímž přistupuje k přírodním námětům, jej sice vzdálil od dvou nejpopulárnějších proudů v té době, duchovnějšiho a akademického, ale na druhou stranu zároveň přivedl japonskou malbu k modernismu.

Přestože známé dřevořezy z této doby byly bezpochyby inspirativní a tématicky nacházíme podobnost s prvními mangami, po výtvarné stránce bychom zde jen těžko hledali jakoukoliv zřetelnou spojitost. Jiné prameny spojují původ mangy s Kacušiko Hokusaiem²⁴⁹ nebo Santó Kjódenem, kteří počátkem 19. století pojem „manga“ poprvé použili pro označení děl s určitým humorem, blízkým také satíře. Hovoříme ale spíš o inspiračních zdrojích jak po výtvarné tak po námětové stránce. Za současnou podobu manga vděčí největší mírou západní kultuře, která ovlivnila výtvarný projev během II. světové války. Není náhodou, že vliv mangy na literaturu a animovaný film nejen pro děti, ale i pro dospělé, je srovnatelný s vlivem Walta Disneyho. Manga, tak jak ji dnes známe, se začíná vyvíjet po skončení II. světové války v Japonsku, vliv Walta Disneyho na japonskou mangu přenáší už první známý autor, *Osamu Tezuka*²⁵⁰, inspirovaný filmy a ilustracemi z této produkce, jako první začal používat podobný vypravěčský styl. První manga, kterou vytvořil, byla *Ribon no Kishi*²⁵¹. Proslavil se filmy jako *Šin Takaradžima*²⁵², který byl hotov již v roce 1947, nebo *Tecuwan Atomu*²⁵³. Ještě o rok dříve než Takaradžima vyšla série *Sazae-san* od autorky *Mačiko Hasegawa*²⁵⁴.

Ani vliv čínského a korejského malířství není možné v tomto výčtu vynechat. Zatímco japonské umění vneslo do mangy pevný řád, po stránce vizuální i obsahové, čínské umění přináší do mangy poezii a půvab, svým způsobem i inklinaci ke kýči. V čínském malířství a grafice bylo obvyklé připojovat do obrazu text, podpis nebo otisk pečeti a komiks, kterým manga skutečně je, využívá obdobné spojení textu a obrazu.

7.2.2 Současná podoba mangy

Manga svým obsahem formálně navazuje na dětské časopisy, které v Japonsku vycházely od počátku 20. století a ve své době byly nositeli jednoduchých námětů pro dívky nebo chlapce. Sešity měly charakteristickou červenou první stranu a byly označovány jako „červené knihy“. Během II. světové války došlo k nařízení vyjmout z dětské literatury veškeré válečné motivy. Tak se dále rozvíjely jednoduché, půvabné příběhy, které postrádaly násilí a násilné prvky. Dnešní manga tato omezení dávno překonala. Přestože typickými náměty jsou příběhy z běžného života, dnes nejsou výjimkou hororové příběhy, dramata, detektivky nebo erotické komiksy, kde spojení dětské výtvarné formy s otevřeným námětem sexu nebo násilí lze považovat až za kontroverzní. Tyto formy se objevily s odrůstající generací dětí a dospívajících, které na manze vyrostly na přelomu 40. a 50. let 20. století. Tehdy začaly vznikat příběhy pro starší děti a nakonec i pro dospělé.

²⁴⁹ Příloha II – obr. č. 104

²⁵⁰ Příloha II – obr. č. 105

²⁵¹ *Ribon no Kishi = Rytíř Mašle – Příloha II – obr. č. 106*

²⁵² *Takaradžima = Nový Ostrov pokladů*

²⁵³ *Tecuwan Atomu = Astro Boy*

²⁵⁴ Příloha II – obr. č. 107

Manga určená pro nejmenší čtenáře je označována jako *Kodomo*²⁵⁵, což je v Japonsku výraz pro dítě. Navazuje asi nejtěsněji na původní koncepci dětských příběhů a přetrvává dodnes po všech proměnách, jimiž původně dětské komiksy prošly. U nás je v současnosti asi nejznámější *Hello Kitty*, ale také japonská verze původně německé *Včelky Máji*. Manga od 40. a 50. let 20. století nesleduje jen věk čtenářů, ale také jejich zájmy a tento trend se stále rozvíjí. Jak začaly příběhy nabývat na složitosti a délce, začala se řada autorů soustřeďovat na užší skupiny čtenářů. Nejprve to byla manga pro chlapce a pro dívky, *shōnen* (angl. *shounen*, česky *šónen*) a *shōjo* (angl. *shoujo*, česky *šódžo*). Manga šónen jsou koncipována pro chlapce do 18ti let, asi nejznámějším zástupcem této skupiny je *Naruto*²⁵⁶. Pro dospělé muže jsou určeny příběhy *seinen*. Tématicky jsou tyto příběhy orientované na superhrdiny, akční zápletky a na otázky kolem sexu, ať už s dívkami nebo *yaoi* či *BL*²⁵⁷, s chlapci. Alternativou chlapeckých vztahů jsou také *šónen-ai*, které narozdíl od *yaoi* nemají sexuální podtext.

Tématikou dívčí mangy, byly původně romantické příběhy, později pojednávající o vztazích mezi matkou a dcerou. Na popularitě však dívčí manga získala až v roce 1969 díky skupině autorek narozených kolem roku 24, tj. 1947, *Nidžújonen Gumi*²⁵⁸. V 70. letech si dívčí příběhy vyvinuly další podskupiny jako *josei* (česky *džosei*), příběhy pro dospělé či dospívající ženy (přibližně 16-22 let), označované také jako *redisu* nebo *redikomy*.

Příběhové linie jsou dnes rozmanité a stejně jako ve fantazy, zaměřuje se manga na témata od historických a mýtických příběhů, přes drama, horor až po prosté příběhy ze života. K těmto proměnám dochází v 70. letech, kdy se nejen dívčí manga štěpí na řadu dalších skupin jako *shódžo-ai* a *juri*, tedy vztahy dvou dívek podobně jako v chlapecké verzi *shónen-ai* a *yaoi*, atraktivních i pro chlapecké čtenáře. Styly jako *mahō shōjo*, *yaoi* čili *BL*, *shōnen-ai* se vyřazují z hlavního proudu a vytváří novou větev neoficiální scény komornějšího charakteru, pro kterou se ustálil označení *dōjinshi* (česky *dódžinši*). Původně šlo o pojem pro autorskou tvorbu, který se v přeneseném významu používá pro mangy z menších vydavatelství.

Současný boom fantazy a sci-fi mangu z velké části obohatil, ale i ovládl. K dívčím komiksům dnes neodmyslitelně patří *mahō shōjo* (česky *mahó šódžo*), v nichž jsou hlavními hrdinkami čarodějky. Ekvivalentem chlapecké mangy jsou *Mahō-shōnen*. *Sentai* a *Super sentai* se zase orientuje na superhrdiny všeho druhu a zastupuje jednu z mnoha kategorií sci-fi žánru. Přestože současná produkce neobsahuje pouze tato témata, má manga s komunitou fantazy a sci-fi fanoušků hodně společného. Souvisí to s tím, co jsem už zmiňovala výše, manga totiž velmi obratně reaguje na aktuální zájmy v jednotlivých skupinách. Ve chvíli, kdy se rozšířil fenomén fantazy, také v manze se začaly jednotlivé druhy tohoto stylu objevovat jako příslovečné houby po dešti. To pochopitelně svědčí především o dobrém marketingu kolem mangy i anime, který udržuje výtvarně poněkud podivuhodný styl stále vysoko na žebříčku popularity.

Manga je s fantazy a sci-fi úzce spojována z mnoha důvodů. Kromě vlastních akcí, soutěží, přednášek, festivalů a přehlídek figuruje manga i anime na obdobných událostech ve světě fantazy i sci-fi. Je pochopitelné, že jsou zastoupeny vlastními kategoriemi i bloky přednášek nebo seminářů. Podobně jako

²⁵⁵ Příloha II – obr. č. 108

²⁵⁶ Příloha II – obr. č. 109

²⁵⁷ *yaoi* nebo *BL* (*boys love*)= chlapecká manga s tematikou milostných příběhů mezi chlapci

²⁵⁸ *Nidžújonen Gumi* = Skupina autorek narozených roku 24

klasické fantazy nebo jeho další druhy má manga a anime vlastní fanoušky, charakteristické kostýmy apod. Fanoušci mangy jsou na západě označováni japonským výrazem *ōtaku*, který má v japonštině hanlivý význam pro člověka nezdravě zaníceného čímkoliv. Přestože obecně označuje fanoušky mangy, ale na východě má stále negativní podtext.

K akcím, které jsou tematicky zaměřené na mangu a anime, patří některé *Cony*. V roce 1975 proběhl v Tokyu první ročník manga Conu *Comic Market*, později *ComiCon*. K založení této tradice vedl vzrůstající zájem o *dóždžinši*. S nástupem Conů vzrůstá i množství autorů a také nové druhy dívčí mangy. Autorky, které se v roce 1989 zúčastnily ComiConu, bylo více než 80% ze všech autorů. Zájem o mangu i prezentaci amatérské tvorby podnítil vznik časopisů, zaměřených výhradně na mangu. V 70. letech *June* či *Manga kissatengai* a v 80. letech *Puff* nebo *Comic Box*. V současnosti vychází jak oficiální tisk větších organizací tak nízkonákladové časopisy, orientované na amatérské autory mangy a malé tematické podskupiny.

Známostou a poměrně kontroverzní mangou je *Hentai*, erotická až pornografická manga, v níž autoři propojují výtvarnou formu, typickou pro dětské nebo dospívající fanoušky, s náměty, které, i když se pokusíme potlačit tabuizovaná témata sexu, nejsou pro tuto skupinu určena. Navazuje na tradici námětu, který můžeme najít v dílech známých umělců (např. Hokusai) 19. století, které popisují intimní život od erotických hrátek až po soulož se všemi zásadními detaily. Hentai se podobně jako ostatní druhy mangy objevuje v mnoha dalších variantách a typech od lechtivých erotických scén po BDSM nebo Bestial porno a různé fetiše jako například *Ečči*, tedy manga obsahující lehký erotický humor až obscénní scény. Popularita těchto stylů se někdy pohybuje na samé hranici únosnosti, ale v podstatě pouze v mezích vyhraněného výtvarného stylu, stylu manga.

Podobně jako kořeny výtvarné formy mangy jsou i počátky časopisů s touto tematikou poněkud sporné. Obecně se ale za první periodikum s mangou považuje *Ešinbun Nipponči*, vychází v roce 1874. Inspiruje se anglickým časopisem *Japan Punch* z vydavatelství Charlese Warghama. Autoři *Kanagaki Robun* a *Kawanabe Kjosai* se v něm zaměřili na jednoduchou kresbu, ale také na kontroverzní témata, která ovšem brzy přispěla k zániku časopisu. V roce 1877 na *Ešinbun Nipponči* navazuje časopis *Marumaru Šinbun* a v roce 1879 *Garakuta Činpo*. V roce 1895 začíná vycházet první periodikum zaměřené na šónen. Jeho autorem byl *Iwaja Sazanami* a zaměřoval se na První čínsko-japonskou válku. Časopis seznamoval čtenáře s výsledky bojů, ale se skončením války zanikl. Začátkem 20. století, kolem roku 1905, začalo vycházet podobných časopisů více. Většina reagovala na rusko-japonskou válku, ale objevují se už i první časopisy pro dívky *Šódžo sekai* nebo pro menší děti *Šónen Pakku*.

Pro mangu je typické prokreslené, realisticky pojaté pozadí a charakteristicky deformované postavy s velkýma očima, drobným špičatým nosem a extravagantními účesy. Postavy mají často protáhlé končetiny a zjednodušená ústa s typickými grimasami, vyjadřujícími konkrétní nálady. Dalším znakem společným pro všechny japonské komiksy ve stylu mangy je jejich čtení zprava doleva, ale je možné setkat se s euroamerickou variantou čtení zleva doprava, jak jsme v našich podmínkách zvyklí. Charakteristické je také černobílé provedení komiksu. Autorem mangy, *mangakarem*, může být kdokoliv a dnes vedle významných autorů existuje zástup amatérů i fanoušků, kteří se pokoušejí napodobit oblíbený styl nebo realizovat vlastní příběh.

Přestože manga má původ v Japonsku, dnešní formy využívají i západních prvků. Nejen v oděvech hrdinů, ale také v jejich typologii. Často kombinují antropologicky východní stavbu těla se zřetelnými západními rysy ve tvářích. Kulturně se v manze a následně i v anime východní a západní tradice prolínaly.

Tento trend je populární také mezi fanoušky, ale spíše na východě a ve Spojených státech než u nás. Pravděpodobně souvisí i s celkovou proměnou, kterou prochází současná japonská, čínská i korejská mládež. Přejímání vzhledu obyvatel západu se stalo hitem, který má původ ve Spojených státech a souvisí s celosvětovými módními trendy.

Obecně patří kult krásy u mladých lidí Japonska, Číny a Koreje k současným top trendům, které je motivují k řadě plastických operací už v nízkém věku. Dospívající nebo adolescenti se snaží přiblížit ideálu krásy – mladistvého, až infantilního vzhledu nebo dokonce unisexuálního vzhledu bez zjevných vnějších znaků, které by prozradily, zda jde o muže nebo o ženu.

7.2.3 Česká manga

Česká manga pochopitelně vychází zejména z japonských originálů, ale už i zde jsou autoři a díla, která jsou nositeli svébytného výrazu a stojí za zmínku. Většina autorů tvoří komunitu, tradičně publikující ve sbornících, z nichž nejznámější je *Vějíř*, vydávaný od roku 2009 každý rok. Autoři české mangy publikují buď pod svými civilními jmény, nebo pod přezdívkami, často evokujícími jejich hluboký zájem o východní kulturu. Někdy jsou uvedeni dva autoři, tedy scénárista a výtvarník. V současnosti se styl české mangy zvolna vzdaluje od východních předloh a vytváří tak specifickou odnož komiksové tvorby.

K významným dílům české mangy patří tvorba *Jiřího Tesaře*, *Ostrov doktora Kačera*²⁵⁹, *Polibky* (scénář Antonín Tesař) nebo *Konec světa v úterý čtrnáctého* (scénář Honza Liška), který z tradiční mangy jak ji známe z Japonska, zachovává pouze černobílou barevnost komiksu. Nepoučení čtenář by si jej s mangou vůbec nemusel spojit. Přesto zůstává ještě jeden rys, společný všem českým autorům, i těm, kteří se od tradiční mangy po výtvarné stránce odklonili docela. Výtvarná forma české mangy stále budí dojem, že cílovou skupinou jsou nejvýše mladší pubescenti, přestože je nebo může být určená i dospělým. Je zřejmé, že manga je u nás stále vnímána především skrze anime a dějová linka je pro autory důležitější než dodržování výtvarné formy. K poněkud typičtějším ukázkám mangy od českých autorů patří *Čokoláda* (autor: *Temí*)²⁶⁰, *Čarodějčin mlýn* (autor: *Balrog*)²⁶¹, *Smalltalk promotion* (autor: *Crystalicia*) nebo *Duel* (autor: *Petr Štoudek*) apod.

7.2.4 Anime

V Japonsku je *anime* označení animovaného filmu nebo seriálu ve stylu mangy. Jde o zkratku slova převzatého z angličtiny, tedy *animation*, v japonštině *animéšon*. Toto označení se brzy ustálilo i na západě. V počátcích anime, během 70. let, se používal také výraz *japanimace*, ale už koncem 80. let byl pojem nahrazen jednodušším *anime* a začátkem 90. let se japanimace stala spíše archaickým označením pro anime v jeho začátcích. Japanimace přetrvala jako výraz pro japonské anime pouze v Japonsku, jinde ve světě se neuzívá.

V současné době není jednoduché anime a mangu hodnotit společně, ačkoliv tento kontext je důležitý. Anime se vyvinulo do svébytného odvětví s vlastními fanoušky, přesto stále odráží trendy, uplatňované v manze. Zatímco původní manga i její mnohé novější podoby mají omezenou barevnost, anime

²⁵⁹ Příloha II – obr. č. 110

²⁶⁰ Příloha II – obr. č. 111

²⁶¹ Příloha II – obr. č. 112

se často uchyluje k výraznému barevnému provedení. Tento trend sahá až do japonského malířství, které se ke kontrastním barevným řešením uchyluje na konci 14. století především ve velkoformátových dílech určených spíše k dekoraci prostoru. Podobnou formu ale nese i malířství čínské v mnohem starším období. Současné anime je charakteristické nejen zavedeným výtvarným stylem a znaky, známými z mangy, ale také symbolikou a pravidly námětu, děje nebo třeba rodinných vztahů. Dějové postupy a vyjadřovací nástroje, vztah barvy vlasů hrdinů k jejich povahám apod., to všechno patří k určujícím konstantám klasického anime.

V Japonsku patřila k nejnámějším a nejvýznamnějším filmovým studiím, zabývajícím se výhradně anime, Ghibli a Gainax. Ve společnosti Ghibli působí u nás nejslavnějším režisér anime *Hayao Miyazaki*, narozený v roce 1941 v Tokiu. K jeho nejnámějším dílům patří *Doručovací služba slečny Kiki (Majo no takkyūbin/Kiki's Delivery Service)* z roku 1989²⁶², *Princezna Mononoke (Mononoke hime/Princess Mononoke)* z roku 1997²⁶³, *Cesta do fantazie (Sen to Chihiro no kamikakushi/Spirited Away)* z roku 2001²⁶⁴, *Naušikaa z Větrného údolí* z roku 2002 a řada dalších titulů. Ve svých filmech se zabývá především pohádkovými motivy, které vycházejí z typické japonské kultury a tradic (prostředí, oděvy, apod.). Přestože jsou jeho filmy oblíbené především u starších diváků (zejména v Evropě jde o dospělou populaci), jsou srozumitelné i dětem zvyklým na západní kulturu.

Filmy *Isao Takahata*, narozeného 1935 v japonském Mie, se zaměřují spíše na starší diváky a na filmy ze života, ale vytvořil také několik komických pohádkových příběhů pro malé diváky. Válečné anime z roku 1988 *Hrob světlušek (Hotaru no Haka/Grave of The Fireflies)*²⁶⁵ je film podle skutečné události a na její motivy napsaný román *Akiyuki Nosaky* z období II. světové války a u nás je jediným přeloženým dílem tohoto autora. Ve stejné době vzniká také postapokalyptický film *Akira* z prostředí Tokia roku 2019. Autorem je *Katsuhiro Otomo*, narozený roku 1954 v Tome v Japonsku. Ovlivněn japonskou i americkou filmovou tvorbou 60. let, začínal v sedmdesátých letech jako mangakar pro tokijský časopis *Action*.

Ne příliš dobře hodnoceným seriálem, ale zato asi nejslavnějším z anime produkce i mezi dospělou populací u nás, je *Pokémon (Pokemon/Pocket Monsters)*, natočený režisérem *Masamitsu Hidaka* v roce 1998. Jde o režiséra z mladší generace, narozeného v roce 1960 ve Fukuocce v Japonsku. Jeho další dva seriály a film nebyly dosud u nás na oficiální scéně představeny. Jejich hodnocení je však velmi rozporuplné a zdá se, že Hidakova dílna patří k těm méně srozumitelným pro západního konzumenta množstvím odkazů na východní kulturu a tradice a jejich propojení s novými žánry fantazy, horroru apod.

Z těch kultovních filmů anime tvorby, které dlouho nebyly přeloženy do češtiny (do roku 2012), ale jsou známé i mezi veřejností, která nepatří mezi manga a anime fanoušky, se řadí japonský film *Ghost in the Shell (Kokaku kidotai)* z roku 1995²⁶⁶. Autor *Mamoru Oshii*, narozen 1951 v Tokiu, se nejen zde, ale i v dalších dílech, zabývá námětem sci-fi. Sci-fi příběh, opět na pozadí postapokalyptické společnosti *Neon*

²⁶² Příloha II – obr. č. 113

Příloha II – obr. č. 114

²⁶³ Příloha II – obr. č. 115

²⁶⁴ Příloha II – obr. č. 116

²⁶⁵ Příloha II – obr. č. 117

²⁶⁶ Příloha II – obr. č. 118

Genesis Evangelion (Shin seiki Evangelion) vznikl ze spolupráce *Hideaki Anno* a jeho žáka *Kazuyia Tsumuraki* v roce 1995 a zařadil se mezi kultovní anime snímky. Japonský režisér *Hideaki Anno*, narozený v Ube v Japonsku roku 1960, se oženil s umělkyní a mangakar *Moyoco Anno*, což předurčilo jeho zaměření ve filmové tvorbě. Přestože svou výtvarnou kariéru na Akademii výtvarných umění v Ósace začal tím, že byl po účasti na *DaiCon III a IV. Úvodní animace* vyloučen. Krátce na to se seznámil s *Hayao Miyazakim*, který jej najal pro práci na některých scénách filmu *Zrození studia Ghibli*. Následovala spoluúčast na založení studia *Gainax*, kde se *Anno* nakonec stal ředitelem animace a z tohoto postu odešel až v říjnu 2007. *Annova* tvorba je odborníky charakterizovaná jako anime s prvky postmoderny a superflatismu, kde *Anno* uplatňuje podrobné prokreslení charakterů postav.

Mezi významné japonské anime snímky se v roce 1985, a v anglickém překladu potom v roce 2005, zařadila také netradiční pohádka s prvky hororu a sci-fi *Vampire Hunter D*²⁶⁷ z tvorby režiséra a scénáristy *Yoshiaki Kawajiri*, narozeného v roce 1950 v japonské Yokohamě, podle předlohy spisovatele *Hideyuki Kikuchi* (nar. 1949) a výtvarníka *Yoshitaka Amano* (nar. 1952). V roce 2003 se *Kawajiri* proslavil animovaným snímkem *Animatrix*²⁶⁸, kterým reagoval na sci-fi trilogii z americké produkce filmu *Matrix*.

Anime se začalo rozvíjet začátkem 20. století. Japonští animátoři okamžitě reagovali na techniky animace, které se v té době uplatňovaly a rozvíjely v Evropě, především ve Francii, Německu a Rusku, ale také ve Spojených státech amerických. Animované filmy umožnily japonským tvůrcům prorazit na západ. Zatímco hraný film s domácími herci působil na západní konzumenty příliš cizokrajně a nesrozumitelně, animované verze filmů již byly stravitelnější a svou neotřelou estetikou dokázaly zaujmout i západního diváka. Zároveň získávaly vyšší dotace od státu.

Boom animovaných filmů nastal v 70. letech 20. století, kdy dramaticky narůstá trend komiksů ve stylu mangy. Převedení komiksů do anime přineslo nové žánry, které ještě zvýšily zájem o tento nový styl. Nejtypičtějším příkladem je *mecha* s námětem ohromných robotů. Dnes už původní podoba těchto příběhů, kterou jim vtiskl *Osamo Tezuka*, patří dávné minulosti. Během deseti let se forma i celý *mecha* styl proměnil hned dvakrát a ještě se rozštěpil na další poddruhy, *Gundam* a *Macross*. Na vymezení stylu se nejvíce podíleli *Go Nagaim* a nakonec jej definitivně změnil *Jošijuki Tominem*. 80. léta jsou zároveň obdobím velkého nástupu anime v Japonsku, které jen o necelých dvacet let později zaplavuje evropský trh.

Anime sice převzalo některé druhy od mangy, ale většina je typická přímo pro anime. Je to *Bišódžo*, tedy příběh, kde vystupuje pěkná dívka, např. *Haibane Renmei*, nebo *Bišónen*, tedy akčně nebo sportovně zaměřený snímek, často spojený s postavami pěkných mladých hochů. Současné anime prožívá nástup stylu *Moe*, tedy roztomilých postav nebo hrdinů, kteří vypadají mladší než ve skutečnosti jsou, což souvisí s kultem krásy, o kterém jsem hovořila výše.

Přestože anime a manga jsou samostatné subjekty, existují snímky, které je kombinují. Je to trend, který přinesl úspěch filmové tvorby, v tomto případě tedy anime. Podobá se knihám, ilustrovaným záběrům z filmů natočených podle jejich předlohy nebo knihám, které vznikly až na motivy úspěšného filmu. Tato varianta je ovšem u hraného nebo jiného animovaného filmu méně obvyklá. Tzv. *anime-manga* je tedy komiks, který obvykle vzniká až podle anime a používá záběry jako ilustraci příběhu. To paradoxně dokazuje samostatnost a popularitu mangy i anime, a již zmiňovanou pružnost trhu. V Evropě však tento trend přejali

²⁶⁷ Příloha II – obr. č. 119

²⁶⁸ Příloha II – obr. č. 120

velmi rychle produkce známých fantasy filmů. Mnoho filmových obrazů se objevilo jako ilustrace nového vydání knižní předlohy, jako součást obrázkových knih, které mají oficiálně pomoci v orientaci mezi postavami apod. Zatímco anime-manga vychází z tradic východní kultury a drží si určitou uměleckou úroveň, zde jde o marketingový tah, který má fanoušky daného díla motivovat k nákupu dalších "sbírkových" artefaktů. Vzhledem k tomu, že umělecká úroveň dodatečně vytvářených knih nemá většinou obsahově příliš vysokou úroveň, dala by se považovat za obdobu filmových obrazů na hrnčících, tričkách nebo nákupních taškách.

7.2.5 Hraný film a hudba

Hraný film s prvky fantasy má v Japonsku i v Číně několik forem. V první řadě jsou to čínské filmy stylu *wu-sia* nebo *wuxia*. Jde o označení filmových hrdinských eposů. Těžištěm takových snímků jsou kladní hrdinové, bojové umění *wu-šu* s prvky vyhnány do extrému a nadpřirozené síly a schopnosti hlavních postav. Příběh se odehrává ve světě Tjiang-chu (jianghu), tedy v tzv. kraji hor a jezer, kde neplatí obvyklé zákony říše, nedosahují sem dvorské mravy a intriky pokud nepatří k základnímu výčtu překážek hlavního hrdiny. A i tehdy jsou vytrženy z dalších kontextů. Děj je obvykle přímočarý a výtvarné řešení podobné tomu, co japonské a čínské umění znamená pro západní civilizaci, nejčastějšího konzumenta tohoto žánru. Výrazná barevnost, dekoreativní kulisy i kompozice, tradiční oděvy apod.

Styl *ero guro nansensu* či *ero guro* nebo jen *guro* je poněkud intelektuálnější forma s původem v Japonsku, která má své zastoupení i v literatuře, hudbě, výtvarném umění a komiksu. Umělecký směr, ustanovený ve 20. letech 20. století, spočívá v dekadentním zobrazování světa jako chaosu a zmatku a člověka jako bytosti zmítané temnými vášněmi a slepou agresí. Často jsou protknuté erotickými scénami, nebezpečně je název zkomoleninou anglického: *erotic grotesque nonsense*. *Ero guro* obvykle ukazuje svým divákům nebo čtenářům nové úhly pohledu na situace, často bizarní a neobvyklé, právě s prvky hororu a fantasy. Na rozdíl od *wu-sia* jde spíše o autorský film, který symbolů japonské kultury využívá spíše v kontextu s vnímáním samotných Japonců. Typickým znakem v hudebních klipech jsou prvky japonského divadla, např. bílý make-up. Charakteristické jsou také extravagantní účesy, podobně jako v manze. V hudbě se *eroguro* často kryje se stylem *chikashitsu*, který zachází ještě dál když pro své klipy využívá tradiční japonské oděvy jako kimono, školní uniforma apod. a tématicky je pro něj typická temná atmosféra s prvky stesku a vzpomínek na dětství. Image se tak podobá pubertální rebelii, postavené sice na rocku, s prvky punku a elektronické hudby, ale také protkané symboly dětství, obrázky zvířat a postav z animovaných příběhů včetně *kodomo mangy*. Nejznámější hudební skupinou tohoto žánru, považovanou také za zakladatele stylu v hudbě, je *Caligari*, založená oficiálně v roce 1993²⁶⁹.

Ve filmu je styl *eroguro* reprezentován snímkem *Spirála*²⁷⁰ (japonsky *Rasen*), který byl natočen v roce 1998 režisérem *Jóji Iida* podle mangy autora *Koji Suzuki*. Film je pokračováním japonského filmu *Ring* (Kruh), který se stal předlohou japonsko-amerického stejnojmenného hororu. Japonský horor 90. let je všeobecně vzato reakcí na americkou produkci. Ale s typickou japonskou precizností dotahují vágní myšlenky amerických autorů k děsivé dokonalosti a vrací je zpět západní společnosti jako bumerang. Japonský horor je výrazný až zvrácenou hravostí, surovostí a vysokou kvalitou vizuálního zážitku. Klasickým představitelem této vlny je *Takashi Miike*²⁷¹ k jehož nejméně typickým snímkům, ale na západě nejznámějším, patří *Ptačí lidé*

²⁶⁹ Příloha II – obr. č. 121

²⁷⁰ Příloha II – obr. č. 122

²⁷¹ *Takashi Miike*, narozen 24. 8. 1960 v Osace. Japonský režisér a herec.

z Číny (1998) nebo *Audition* (2000). Typickými tituly jsou pak *Itchy the Killer* (2001)²⁷², bizarní muzikál *Happiness of the Katakuris* (2001) nebo film *Visitor Q* (2001). Tvorba Takashi Miike je ještě podpořena kameramanským uměním *Hideo Yamamota*, který se podílel na kultovních titulech, zmíněných výše.

V posledních letech se objevilo několik, převážně akčních hraných, počítačově upravovaných filmů, které jsou natočené podle známých anime snímků. Námětem je obvykle postapokalyptická společnost, tedy sci-fi, často s mystickým podtextem. K nejnovějším snímkům bezpochyby patří *Sucker Punch* (režie Zack Snyder, 2011)²⁷³ a brzy se v našich kinech objeví také *Gaiking*. Jde o snímky prakticky západního charakteru, které ale přejímají některé estetické prvky a charakter prostředí i příběh z japonského anime. Přestože podléhají po vizuální stránce současným trendům fantazy snímků, určených pro širokou veřejnost západní kultury, jejich nosná myšlenka zasahuje hlouběji a často je nositelkou nepoměrně složitějších otázek ohledně společnosti, ale také existenčních hodnot diváka jako jednotlivce.

Japonský film a současné východní umění vůbec, zde v mnoha ohledech boří veškeré představy o fantazy, mystice a mýtu jako žánrech určených pro děti nebo děti. Intelektuální úroveň navyšují prvky násilí, hluboké psychologické sondy a komplikované mezilidské vztahy. Násilí, o jakém mnohé „západní“ fantazy jen neurčitě píše, jakoby počítalo s dostatečně nepoznamenaným duchem a představivostí svých konzumentů. Ukazuje se dramatický rozdíl ve zkušenosti s tématem utrpení a smrti mezi Západní a Východní civilizací tak, jak je přenášena z generace na generaci. Kontrast mezi prvky otupení a nebo úniku od bolestných zkušeností předešlých generací a mezi přijetím oné zkušenosti a využitím pro generace nadcházející. Pasivní obava z apokalypsy, podpořená siláckými gesty B-čkových filmů, proudících ze Spojených států, je na východě nahrazena ochotou apokalyptickým scénářům předejít nebo se s nimi vyrovnat způsoby co nejpřirozenějšími. Další dostupnou alternativou je severská literatura a film, kde tradice násilí a smrti jako přirozené součásti života přetrvává z hluboké minulosti u řady autorů a objevuje se i ve fantazy žánru.

7.3 Fantazy ve tvorbě současných autorů

Jak se ukazuje, jistá forma fantazy prochází dějinami umění od starověku, ne-li déle. Zájem o mytologii, mystiku nebo prostá snaha o formulaci lidské představivosti a nedosažitelných přání lidstvo provází od nepaměti. Ani v současnosti, kdy v Evropě převládá ateismus nebo se víra z prožívání běžných věcí vytratila, mezi mkladými lidmi se znovu zvedá módní vlna pohanství a z východu tlačí nesmlouvavě muslimové, nejsou mýty a náboženství pro člověka a jeho kulturu tak docela neznámým nebo mrtvým pojmem. A není to jen důsledek katastrofických zpráv. Mýty, pověry a komplikovaná síť vazeb a symbolů se stále stává součástí hledání místa ve společnosti. Při zkoumání svého postoje vůči náboženství hledají mladí lidé vlastní obhajitelný postoj a často se musí potýkat s nepochopením nebo odporem s některými aktivitami i starými vinami církví a jejich představitelů.

Nejistota a nestabilita v otázce transcendentních světů a duchovní rovnováhy pak nutí mladého člověka hledat jistoty a příslušnost ke komunitě jinde. Ve fantazy nachází prostor, který umožňuje zkoušet

²⁷² Příloha II – obr. č. 123, 124

²⁷³ Příloha II – obr. č. 125

na modelových situacích a v modelových podmínkách různé struktury chování a myšlení. A prostřednictvím her a s nimi spojených emocí dokáže vytvořit interakci a relativně přirozeně na takové jednání reagovat. Nemusí to být nutně hra, která je postavena na interakci. Nejistého teenagera i dospělého mohou umělecké disciplíny obohatit o tu zkušenost s otázkami, které může beztestně položit sobě a svému okolí, o modelové situace a skutečné emoce a nakonec i o mystiku a magii neuchopitelných složek ve vnímání světa a života jako celku. Neznamená to, že fantasy dělá mladé lidi zajímavější nebo lepší. Ale umožňuje jim získat rovnováhu mezi realitou a svými vnitřními světy.

Až dosud jsem věnovala pozornost formulaci, historii a vývoji fantasy, jeho inspiračním zdrojům, rozdělení apod. a v předchozích kapitolách jsem vymezila a definovala současnou podobu žánru. Před tím, než obrátím pozornost k samotnému výzkumu, ráda bych uzavřela výčet podob a forem fantasy také ve tvorbě současných výtvarníků. V souhrnu bych výtvarnou tvorbu, která fantasy reprezentuje nebo se jej dotýká, mohla rozdělit do dvou skupin: jednu z nich reprezentují autoři, které i laická veřejnost zná jako představitele žánru a oslavuje je za jejich naturalistické kompozice plné emocí. Jejich tvorbu bychom mohli charakterizovat jako komerční, protože ať se na ni podíváme jakkoliv, vždy bude propagovat nějaký výrobek. Od knih, přes hry, filmy až třeba po herce nebo třeba nápoje. Do druhé skupiny patří především ti autoři, kteří se k fantasy otevřeně nehlásí a v jejich výpovědích o vlastní tvorbě obvykle najdeme jen minimální zmínku o tomto žánru jako inspiračním zdroji, často v mládí nebo v dětství. Jejich vazba na žánr je spíše bezprostřední a nepřímá, souvisí s obdobím hledání způsobů vlastního vyjádření a může souviset také s jejich studiem výtvarných technik.

Otázka hranice mezi vkusem a nevkusem by v souvislosti se současnou vizuální kulturou jistě vystačila na samostatnou práci. Hodnocení obrazu je do jisté míry velmi subjektivní, ale z velké části závisí na zkušenosti s výtvarným uměním a tvorbou, s teorií umění i s jeho vývojem v historii. Vzhledem k postavení tohoto oboru v současné společnosti i mezi vědními disciplínami není těžké pochopit, proč tak dobře slouží jako marketingová klika. Řada fantasy autorů nás pravidelně staví před otázku úrovně našeho kritického myšlení a čemu z toho všeho budeme schopni nebo ochotni odolávat. Nejspíš nakonec záleží hlavně na tom, co jako konzumenti právě postrádáme a jakým způsobem na nás emotivní složka těchto děl zapůsobí.

V této kapitole se pokusím shrnout jména těch nejtypičtějších představitelů obou skupin. Pokud nahlédneme mezi autory typické právě fantasy náměty ve své tvorbě, narazíme na širokou škálu technik i forem. Je ale pravda, že v drtivé většině tito umělci pracují hlavně s realistickou formou nebo s takovými formami, které evokují jakousi pseudorealitu. Pro přehlednost bych je mohla rozdělit podle oblíbených námětů, podobně jako to udělal McKenna²⁷⁴, ale tím bych nevystihla podstatu tvorby ani šíři stylů a inspiračních zdrojů, které se v souvislosti s žánrem fantasy objevují. Asi nejtypičtější je pro fantasy autory technika. Nejčastěji, a s oblibou, používají moderní techniky grafických počítačových programů, někteří v kombinaci s komerční fotografií. Druhou nejčastější technikou je olejomalba a nakonec kresba. Objevuje se i akryl, pastelka, akvarel a plastika nebo fotografie. Ale tyto techniky už jsou obvykle těsně spojené s konkrétními jmény nebo s ilustrací konkrétních literárních předloh. Významnou a vlivnou součástí vizuální podoby fantasy jsou kostýmy a masky, k nimž se ale vyjádřím zvlášť.

Zkušenější divák, nebo hlouběji zainteresovaný fanoušek fantasy, dokáže poměrně zřetelně postřehnout inspirační zdroje z uměleckých směrů, které jednotliví autoři používají jako součást svého know how. Většinu z nich jsem zmínila v rámci jednotlivých období u předchozích kapitol. Pro úplnost je alespoň

²⁷⁴ MCKENNA, pozn. č. 68, s. 41

vyjmenuji: akademická malba 18. století, symbolismus, romantismus, secese, ale také surrealismus a nová symbolika postmoderny.

Co se týče námětů, můžeme se setkat s ilustracemi k literárním dílům a světům, volnými adaptacemi klasických námětů, osobitými vizemi fantastických tvorů, bytostí i krajin a v neposlední řadě také emočně a eroticky nabitými kompozicemi, které stimulují především sexuální představivost diváka. Součástí fantazy námětů jsou komiksové příběhy, portréty nebo městská krajina, emočně laděná zátiší apod. V současné době se v námětech můžeme vlastně setkat skutečně se vším co známe z jiných stylů, směrů a žánrů. Fantazy je tedy spíš forma, oslovující konkrétní cílové skupiny než samostatný styl, který bychom mohli charakterizovat konkrétními výtvarnými prostředky. Přestože je obvykle snadno odlišitelný typickým emocionálním nábojem a líbivými vizuálními prvky. Často se hlavně v mainstreamových dílech setkáváme s erotickými náměty, které vzbuzují na jednu stranu odtažitost a despekt, protože přinejmenším hraničí s kýčem nevkusnou vulgárností. Na druhou stranu musím připustit, a zmiňovala jsem to v kapitolách výše, že fantazy jako žánr pracuje také s těmi představami, které musíme, v rámci určitých společenských norem, v reálném světě potlačovat. Mezi ně bezpochyby patří také sexuální fantazie, které jsou nedílnou součástí dospělé nebo dospívající lidské mysli.

7.3.1 Zahraniční autoři

Louis Royo (*1954)

Mezi nejznámější a podle výzkumu také nejpopulárnější představitele skupiny fantazy výtvarníků patří španělský malíř Louis Royo. V mládí studoval technický a interiérový design a malbu ve Španělské Zaragoze. O fantazy se začal zajímat po roce 1979 kdy jej zaujala komiksová tvorba a sám se jí začal věnovat. V krátkém čase se stal celebritou mezi fanoušky tohoto žánru především díky svým příspěvkům do časopisů jako *Rambla* nebo *Ikusager*. V roce 1983 se pustil do ilustrační tvorby, kde opět sklídl velký úspěch. Od roku 1992 začal vydávat knihy s reprodukcemi svých maleb. Od roku 1994 do roku 2014 vyšlo přibližně 36 knih s různými výtvarnými projekty, pro příklad mohu uvést např. *Fantasy*²⁷⁵, *Dreams* nebo několikadílným *Mileniem*²⁷⁶. Poslední s názvem *The Ice Dragon* pak reaguje na Martinovu ságu, známou jako *Hra o trůny*²⁷⁷, která je v současné době velmi populární i u nás. Vedle těchto titulů vydal sérii ilustrovaných karet, několik portfolio, plakátů a tarotových karet. K jeho popularitě přispěly také ilustrace Julie Strain²⁷⁸ pro Kanadský film *Heavy Metal*²⁷⁹. Nakonec jeho malby a kresby popularizovaly kalendáře, pohlednice, potisky na trika apod. po celém světě. Ve Spojených státech, Itálii i v Rusku získal za svou tvorbu řadu ocenění. K nejznámějším pracem patří malby podle fotografií známých osobností. Asi nejpopulárnější je dvojportrét herečky Liv Tyler s jejím manželem, zpěvákem skupiny Aerosmith, Stevenem Tylerem v kompozici s motivy Picassovy *Guerniky*²⁸⁰.

²⁷⁵ Příloha II – obr. č. 57

²⁷⁶ Příloha II – obr. č. 59

²⁷⁷ MARTIN, pozn. č. 181, s. 86

²⁷⁸ Julie Strain (*1962) – americká herečka

²⁷⁹ Animovaný film z roku 1981, který skloubil fantastické žánry sci-fi, fantasy i hororu.

²⁸⁰ Příloha II - obr. č. 58

Svou tvorbu prezentoval také v řadě amerických časopisů jako *Comic Art*²⁸¹, *Heavy Metal*²⁸², *Cimoc*²⁸³ nebo *Nacional Lampoon*²⁸⁴. Jeho práce se odkazuje hlavně na gothic styl a na hororové fantasy s erotickým akcentem. Ve svých figurálních kompozicích se zaměřuje na kontrast a sexuální napětí mezi zvířecou až démonickou podobou muže, netvora nebo monstrózní zbraní a ženou. Otevřeně prezentuje kontrast ženy a násilí jako hlavní inspiraci. K jeho tvorbě patří temné smyslné kresby a malba, která odráží mechanické formy života.²⁸⁵

I kdybych na Royovu tvorbu pohlédla o něco kritičtěji a bez fanouškovského zanícení, které číší snad ze všech dostupných zdrojů, musím mu přiznat určitou preciznost a silný náboj, který je schopen do svých děl aplikovat. Přes to, že jeho tvorbu považuji za zbytečně a až chladně popisnou, lze pochopit, že fanoušky svými odvážnými kompozicemi a výjevy uchvátil.

Boris Vallejo (*1941)

Boris Vallejo se narodil v Peru, ale v roce 1964 emigroval do Spojených států Amerických, kde se oženil se svou přítelkyní a modelkou, americkou malířkou Julií Bell. Podobně jako Royova tvorba také Vallejovy malby reprezentují fantasy náměty se zřetelným erotickým nábojem. U Valleja ale chybí prvek násilí, přinejmenším s takovým důrazem, jaký se objevuje v Royově díle. Svým způsobem patří Vallejovy obrazy k těm podmanivějším a kýčovitějším. Pokud existuje alternativa k projevům záchvatů tvořivosti u žen, pejorativně hodnoceným jako "zájmová činnost matek na mateřské", ke kterým patří různé panenky, prostírání, háčkované dečky, malování na skleničky aj. "originální" doplňky do domácnosti, je mužská obdoba reprezentovaná Vallejovou a Royovou tvorbou. Na takových pracech by nebylo nic špatného, pokud by je ovšem spoučasná populární kultura nestavěla do pozice uměleckých děl místo užitkových a dekorativních objektů. Přesto se Vallejovy práce také v hojném množství objevují v řadě propagačních materiálů, kalendářů, potisků apod. Stejně jako Royo se stal ikonou fantasy průmyslu. K nejnámějším biografiím, které o autorovi a jeho tvorbě vyšly, patří *The Fantastic Art of Boris Vallejo* (1980), *Fantasy Art Techniques* (1985), *Mirage* (1982, 1996-2001), *Dreams: The Art of Boris Vallejo* (1999), *Boris Vallejo and Julie Bell: The Ultimate Collection* (2005), *Imaginistix* (2006).²⁸⁶

V roce 1979 získal *Britskou fantasy cenu* za malbu *Amazonská princezna s mazlíčkem*. Následovala výtvarná řešení řady plakátů k filmům jako *Knightrider* (1981)²⁸⁷, *Q* (1982), *Barbarian Queen* (1985)²⁸⁸, *National lampoon's Vacation* (1983) apod.

²⁸¹ Americký časopis Todda Hignita specializovaný na komiks, vydávaný původně Maggie a Donem Thompsnovými od roku 1960.

²⁸² Americký časopis, zaměřený na sci-fi a fantasy komiks, zpočátku známý hlavně jako propagátor temného fantasy a erotiky. V roce 1977 založil časopis Leonard Mogel a v současnosti je jeho hlavním vydavatelem Kevin Estman.

²⁸³ Časopis a internetové stránky o světovém komiksu.

²⁸⁴ Americký humoristický časopis, vydávaný v New Yorku v letech 1970-1998, původně jako paralela k časopisu *Harward Lampoon*, který nakonec nahradil.

²⁸⁵ VLACHYNSKÁ K., pozn. č. 62, s. 39

²⁸⁶ Příloha II – obr. č. 60, 61, 129 a 130

²⁸⁷ Příloha II – obr. č. 127

Marcelo Fedrizzi

Zajímavým způsobem využívá fantazy prvky i některé formy Marcelo Fedrizzi. Tento autor pracuje převážně s digitálními médii, 2D a 3D grafikou a digitální malbou. K jeho tvorbě patří především propagační grafika a interiérový design. V rámci reklamních plakátů na pivo vznikla série humorných obrazů *Beer-ism since 1050*, což bychom mohli volně přeložit jako *Pivismus od roku 1050* nebo *Pivní umění od roku 1050*. Zachycuje milovníky piva značky *Weltenburger Kloster* v různých etapách vývoje lidské kultury a umění²⁸⁹. Fedrizzi se na nich spolu s řadou dalších umělců podílel jako kreativní ředitel. Podobně pracoval spolu s Rafaelem Merelem na reklamních plakátech na tuto značku v rámci dalších kampaní.²⁹⁰

Josh Kirby a Paul Kidby

Josh Kirby a Paul Kidby patří k autorům, kteří jsou mezi fanoušky fantasy těsně spjati se jménem spisovatele Terry Prattcheta a jeho světem - *Zeměplocha*. Josh Kirby (1928-2001) se narodil v Liverpoolu jako Ronald William Kirby a vystudoval školu umění. Ve své tvorbě se zaměřoval na filmové plakáty a přebaly knih a časopisů. Jeho výhradní technikou byla olejomalba. Proslavila ho právě spolupráce s Terry Prattchetem, pro kterého vytvořil řadu přebalů pro jeho fantazy knihy²⁹¹. A právě jimi si získal velkou popularitu mezi fanoušky a čtenáři. Když v roce 2001 zemřel, zdálo se, že jeho místo "dvorního ilustrátora Zeměplochy" nemůže nikdo nahradit.

Paul Kidby se narodil v roce 1964 v Londýně. Živil se jako dentální technik výrobou umělého chrupu, ale v roce 1981 se začal věnovat výtvarné tvorbě. V letech 1991-95 svá díla publikoval díky britské mediální společnosti *Future Publishing* (Future plc), která se zaměřuje na publikování v časopisech a na internetu. Krátce na to se začal věnovat námětům z Prattchetovy Zeměplochy a v roce 1996 vyšlo *Prattchetovské portfolio* (*The Prattchet portfolio*) s ilustracemi jednotlivých charakterů z jeho příběhů²⁹². Když po Kirbyho smrti v roce 2001 vytvořil 90 ilustrací pro Prattchetovu knihu *Poslední hrdina* (*The last hero*)²⁹³, získal si obrovskou popularitu a o Kirbyho nástupci bylo v podstatě rozhodnuto.

Tvorba obou autorů čerpá především z tradice knižní ilustrace, nechybí jí svěží humor a spojením s komickým fantazy dílem Terry Prattcheta jde o fenomén, který přesahuje tradiční představu o kvalitě fantazy ve výtvarném projevu. Kouzelné na nich je především zdařilé propojení humoru, stylizace a srozumitelnosti pro fanoušky Prattchetových knih.

²⁸⁸ Příloha II – obr. č. 128

²⁸⁹ Příloha II – obr. č. 131

²⁹⁰ Příloha II – obr. č. 132

²⁹¹ Příloha II – obr. č. 135

²⁹² Příloha II – obr. č. 136

Příloha II – obr. č. 137

²⁹³ Příloha II – obr. č. 138

George Grie a neosurrealismus

Řada fantazy autorů se dnes díky specifickému projevu sdružuje do různých podskupin. Je otázka, zda se tak děje proto, aby svou tvorbu zaštitili a povýšili ji na oficiální umění nebo zda tyto skupiny vznikly spontánně právě na základě jakési jednotnosti v přístupu nebo námětech. Každopádně jedním z nejznámějších proudů, který sdružuje skupinu fantazy autorů, je neosurrealismus. Jeho představitelé se zaměřují na iracionální kompozice různých prostorů a krajin buď s figurálním motivem nebo bez něj. Spojuje je právě snovost a nereálnost prostředí v kontextech, do kterých ho staví a podobnost s uměním surrealistů před polovinou 20. století. George Grie, vlastním jménem Yuri Georgevich Gribanovski (nar. 1962), je rusko-kanadský umělec a řadí se mezi představitele neosurrealismu. V současné době je členem neosurrealistické skupiny ve Spojených státech. Využívá techniku 3D grafiky, ale také otisků a jeho díla připomínají fantastické světy širokých panoramatických výhledů i velkolepých interiérů s architektonickými i dekorativními prvky skutečných lidských dějin od 17. do počátku 20. století.²⁹⁴ Využívá snů a představ jako součást mystického realismu a superrealistických iluzí vlastních fantastických světů. K jeho největším inspiracím patří dílo *René Magritta* nebo *Salvatora Dalího*²⁹⁵, ale také fantastický realismus *Zdislawy Beksinského*²⁹⁶ a *Wojciecha Siudmaka*²⁹⁷.

Martin McKenna

Americký autor, k jehož významným počínům patří sestavení obrazové knihy současných fantazy autorů, která vyšla také u nás. Zatímco nejznámější autoři v této knize téměř chybí, český čtenář má alespoň možnost seznámit se s dalšími významnými umělci, představitelé žánru fantazy. Sám autor se věnuje výtvarné tvorbě především v technice digitální malby a grafiky. Narodil se ve Velké Británii a fantazy tvorbě se věnuje od 80. let 20. století. Zpočátku se zaměřoval také na hororové ilustrace a vše prezentoval v nízkonákladových časopisech. První profesionální nabídka mu přišla z časopisu *White Dwarf* společnosti Games Workshop²⁹⁸. Zaměřoval se na ilustrace ke hře *Warhammer* a nakonec se podílel na knize *Warhammer 40000*. Později také vytvořil sérii návrhů hracích figurek nejen k této hře²⁹⁹. Následovaly ilustrace ke karetní hře *Magic*, další ilustrace k sérii *Fighting Fantasy* pro *Wizard Book* atp. I dnes vytváří McKenna ilustrace pro řadu publikací a časopisů po celém světě, např. Scholastic Press, Time Warner, Oxford University Press nebo ilustrace pro autory jako je fantazy a sci-fi spisovatelka *Anne McCaffrey*, autor fantazy *Raymond E. Feist* nebo americký spisovatel *Harry Turtledove*, který se zaměřuje na historickou fikci a fantazy. K zajímavým počínům patří ilustrace ke knize *Misterstourworm and The Kelpie's Gift*, kde stvárnil sérii tradičních postav a scén ze skotských legend³⁰⁰. McKennova tvorba patří ke klasickému projevu, jaký je typický také pro již zmíněného Royu nebo Valleja. S tím rozdílem, že McKenna se více zaměřuje na ilustraci

²⁹⁴ Příloha II – obr. č. 141 a 142

²⁹⁵ Příloha II – obr. č. 194 a 195

²⁹⁶ Příloha II – obr. č. 139

²⁹⁷ Příloha II – obr. č. 140

²⁹⁸ Příloha II – obr. č. 143

²⁹⁹ Příloha II – obr. č. 144, 145

³⁰⁰ Příloha II – obr. č. 146

a na vizualizaci různých představ o nadpřirozených nebo mýtických bytostech. Jeho úsilí o zaujetí diváka není a ani nemusí být tak okaté, protože svou tvorbu napojil na různé výrobky nebo fanouškovské periodika, která jsou tahákem sama o sobě.

C. Loopus

Autor žijící v Hamburku se zajímá o psychologii, fyziku, filozofii, umění, hudbu, ale i obchod. Jeho tvorba se námětově pohybuje mezi fantazy a sci-fi a je často citovaná mezi novosurrealistickými umělci. Přestože není typickým představitelem žánru.

A. Simmons

Simmons se řadí mezi autory, kteří se věnují stále ještě tradičním námětům z fantazy, které ztvárňuje pomocí digitální malby.

Michal Ivan

Ilustrátor a konceptualista, narozený v roce 1982, studoval v Bratislavě Akademii umění Produktový design. Má dlouholetou praxi v různých animátorských týmech v Maďarsku, Velké Británii a na Slovensku, kde vytvářel charaktery a ilustrace k různým počítačovým hrám. Od roku 2003 jsou to na příklad *Overlord: DarkLegend* (Climax Studios), *Heroes od Might and Magic VI*. nebo *League of Legends*. Ve stejném období až do současnosti se Ivan věnuje také komiksové tvorbě.

Jeho ilustrace jsou výjimečné formou, která je uvolněnější než tvorba jeho kolegů z oboru a nabízí tak možnost uplatnit i vlastní představivost. A navazují na tradiční knižní ilustraci, ale s využitím dlouholeté zkušenosti s charaktery a atmosférou počítačových her. Ve spolupráci se slovenským spisovatelem *Jurajem Červenákem* se podílel jako ilustrátor na jeho knihách. K neznámějším patří *Bohatýr I-III*³⁰¹, který popisuje příběhy Ilji Muromce.

Denise Garner

Jedná se o ilustrátorku, jejíž dílo je velmi populární a bývá často prezentované i v publikacích o fantazy umělcích, ale která si svá osobní data pečlivě chrání. Díky osobitému přístupu k ilustraci a výrazné inspiraci v umění přelomu 19. a 20. století ale nemůže ve výčtu osobností mezi fantazy výtvarníky chybět. Podle svých slov už jako malá tíhla k mýtům a pohádkám a hledala způsob, jak jim proniknout ještě blíž. V dospělosti, když začala kreslit a malovat (především akvarel), silně ji inspirovala díla *Alfonse Muchy*, *Pre-Rafaelitů*, *Williamy Russella Flinta* nebo *Johna Williamy Watterhouse*³⁰², podobně jako *Alan Lee* nebo *Brian Froud*³⁰³.

Díky komunitě fanoušků fantazy a sci-fi pronikla hlouběji do otázek kolem magie a neskutečných světů, které pro ni vždy byly více než pouhým únikovým prostorem. Snad částí jakési vnitřní kulturní tradice, jak ji sama chápala. Po roce 1989 se zde také seznámila se svým současným manželem Johnem, který sdílel její vztah k iracionálním světům.

³⁰¹ Příloha II – obr. č. 147

³⁰² Příloha II – obr. č. 17

³⁰³ Příloha II – obr. č. 148

Tvorba Garner se silně inspirovala v secesi, pracuje primárně s elegantní linií v dekorativním stylu. Zaměřuje se na půvabné portréty a obecně figurální motivy, v nichž se odkazuje především na zmiňovaného Alfonse Muchu³⁰⁴.

Anne Yvonne Gilbert (*1951)

Britská ilustrátorka, kterou v roce 1983 proslavil přebal singlu *Relax* skupiny *Frankie Goes To Hollywood*³⁰⁵. Následovaly další ilustrace, přebaly a design známých knih jako *Drákula*³⁰⁶ nebo *Rashomon*³⁰⁷, a dokonce série poštovních známek pro *Royal mail* s vánoční a Artušovskou tematikou³⁰⁸. Mýtus a pohádka, především v podobě artušovské legendy a nebo princezen a víl patří k tradičním námětům tvorby Gilbert. I proto můžou zakázky jako *Rashomon* na motivy filmu *Akira* Kurosawy z roku 1950 působit neobvykle drasticky. Jako designérka však citlivě přejímá a aplikuje čtenáři srozumitelné grafické prvky a formy a přitom si zachovává osobitost. Přestože řada ilustrací od Gilbert působí, vytržená z kontextu, kýčovitě a není nijak novátorská, v souvislosti s doprovodným textem je inspirace romantickými autory, uměním 19. a poč. 20. století a japonským uměním pochopitelná.

Kincsö Nagy³⁰⁹

Ilustrací a výtvarného zpracování přebalů fantazy knih pro děti od Rowlingové, *Harry Potter*³¹⁰ se chopila také maďarská studentka umění, která ukázala, že kvalitní a zajímavá ilustrace se nemusí vázat na konkrétní žánr a nejsou cizí ani fantazy. Proklázala, že prožitek z četby a listování v knize nemusí být vázané výhradně na popisnou kresbu nebo hyperrealistickou malbu či počítačovou grafiku. Můžeme jen doufat, že Nagy je první z mnoha dalších autorů, kteří prolomí pomyslnou bariéru nevkusů a přehnané popisnosti ve fantazy ilustraci a umění obecně.

Rebecca (Léveillé) Guay

Americká ilustrátorka, vystudovala soukromý umělecký Pratt institut v Brooklynu v New Yorku. Věnuje se primárně ilustracím sběratelských edicí fantazy karet, komiksů, ale spolupracuje také na RP hrách. Proslavila se hlavně ilustracemi hracích karet *Magic* a dále pak spolupracovala na některých ilustracích pro hry *World of Warcraft*, *Dungeon&Dragons* apod. K jejím klientům patří studio *Marvel*, *Vertigo*, *Dark Horse Comic*, *Lucas Film*, *Scholastics* a řada dalších.

³⁰⁴ Příloha II – obr.č. 79

³⁰⁵ Příloha II – obr. č. 62

³⁰⁶ Příloha II – obr. č. 65 a 66

³⁰⁷ Příloha II – obr. č. 64

³⁰⁸ Příloha II – obr. č. 16 a 63

³⁰⁹ Příloha II – obr. č. 67, 68

³¹⁰ Příloha II – obr. č. 69 a 70

Ve své tvorbě vychází především ze symbolické malby a z díla *Gustava Klimta* a *Egona Schieleho*. Zaměřuje se na linii, barevnost a provázání barevných ploch v jednotné kompozici plné pohybu. Ve svých námětech se často obrací k Artušovské legendě³¹¹.

Ted Nasmith, Alan Lee, Michael Hague a *John Howe* patří k nejznámějším autorům, kteří se podíleli na ilustraci *Tolkienovy* literární tvorby. Většina z nich se k Tolkienovým knihám dostala už v útlém věku a krátce na to se poprvé pokusila o jejich ilustrování. V současné době se řadí nejen k nejznámějším a nejzajímavějším autorům fantazy, ale také k hlavním vizualistům, kteří se podíleli na podobě filmové verze a počítačové hry na námět Tolkienových knih a světa *Středozemě*.

Ted Nasmith³¹²

Nasmith se narodil v 50. letech 20. století v Ontariu a žije a pracuje v Torontu, nejen jako ilustrátor, ale také jako skladatel hudby a ilustrátor oblíbené literatury a muzické tvorby. Když ve třetím ročníku na střední škole objevil Tolkienovu trilogii *Pán prstenů*, nahlédl do nového světa a způsobu nahlížení na věci kolem sebe i v sobě samotném. Není nic takového jako hledat a najít něco důležitého, co jste doposud netušili jak vypadá. Po studiích přijal práci v architektonickém studiu v Birminghamu, kde rendroval interiéry. Taková práce sice nenabízí příliš prostoru pro tvořivé myšlení a žánr fantazy, přesto v novém kolektivu inspirovalo Nasmitha k tomu, aby začal vytvářet ilustrace. Brzy s nimi slavil úspěch a zapsal se mezi svými fanoušky jako ilustrátor Tolkienových textů³¹³. V roce 1972 poslal Nasmith některé své kresby Bilba Pytlíka (ústřední postavy z Tolkienova *Hobita*) autorovi. Tolkien mu po čase odepsal, že se mu podoba Bilba zdá příliš dětská. V polovině 70. let se zaměřil na dílo *Jima Fitzpatricka*³¹⁴, vyhledávaného irského malíře, který se zaměřuje především na keltskou tematiku. Jeho tvorba je poměrně dekorativní a využívá ornamentálnosti a symbolů, typických právě pro keltskou kulturu. Nakonec v roce 1987 vyšly čtyři Nasmithovy ilustrace v kalendáři k Tolkienovu dílu. V roce 1996 Nasmitha oslovil vydavatel Tolkienova díla, aby ilustroval nové vydání *Silmarillionu*³¹⁵. Během té doby uzavřel Ted Nasmith velmi blízké přátelství s Tolkienovým synem Christopherem, který se ujal otcovy pozůstalosti a věnoval svůj čas vydávání těch textů, které otec nikdy nepublikoval. Publikace vyšla v roce 1998 a druhý náklad v roce 2004 obsahoval další Nasmithovy ilustrace³¹⁶. Začátkem roku 1999 přizval Nasmitha ke spolupráci režisér Peter Jackson, aby spolu s dalšími výtvarníky, Alanem Lee a Johnem Howem, vytvořili vizuální koncepci pro připravovanou filmovou verzi *Pána prstenů*.

³¹¹ Příloha II – obr. č. 149

Příloha II – obr. č. 150

³¹² Příloha II – obr. č. 76, 77

³¹³ Příloha II – obr. č. 151

³¹⁴ Příloha II – obr. č. 152

Příloha II – obr. č. 153

³¹⁵ Příloha II – obr. č. 154

³¹⁶ TOLKIEN, J. R. R. *The Silmarillion*. 2004. Boston: Houghton Mifflin Harcourt. ISBN: 0-618-39111-8

Nasmithovy zářivé krajiny byly v mnoha ohledech inspirované viktoriánským neoklasicismem.

Kromě výtvarné tvorby se Nasmith věnuje také hudbě jako kytarista a tenorový zpěvák. Řada jeho hudebních děl je také inspirovaná Tolkienovými texty a v důsledku této inspirace vzniklo také v roce 2007 album *The Hidden Door: Songs in the Key of Enchantment*. Díky své produkci se seznámil a spřátelil s muzikantem Alexem Lewisem, inspiroval tvorbu jeho skupiny *The Tolkien Ensemble* a vybudoval si s nimi těsné přátelské pouto.

Alan Lee

Lee je anglický ilustrátor a filmový koncepční designer. Vystudoval uměleckou školu a brzy po studiích se začal věnovat knižní ilustraci. Během svého života ilustroval mnoho fantasy knih, pár knih s jiným než fantasy žánrem a celou řadu přebalů na knihy. V roce 1995 ilustroval stoletou edici *Pána prstenů*³¹⁷ a v roce 1999 i *Hobita*. Pro nakladatelství *World Cat* ilustroval řadu dalších knih, např. významné fantasy dílo ze série *Lesmytág* od *Roberty Holdstocka*³¹⁸ a ve spolupráci s ilustrátorem *Brianem Froudem* se podílel na knize *Faeries*, za kterou byl v roce 1978 odměněn cenou *Locus*, udělovanou za fikci a fantasy. Ale vytvořil také ilustrace pro knihy kanadského autora a Tolkienova kritika *Davidy Day*, *Castles* (1984) a *Tolkien's Ring* (1994)³¹⁹. Lee se podílel na vzhledu řady knih, které můžeme považovat za významné nejen v rámci žánru fantasy, ale také obecněji v rámci světové literatury. Po sérii fantasy děl byl osloven také jinými spisovateli, např. *Rosemary Sutcliff*, aby ilustroval některé její knihy, v nichž přepracovala klasická díla pro děti. Mezi ně patří verze *Iliady a Odyssey*, *Black Ships before Troy* (1993)³²⁰ a *The Wandering of Odysseus* (1995). Za knihu *Black Ships before Troy* byl Lee oceněn medailí *Kare Greenway* z *Knihovnické asociace*.

V roce 2008 oslovil Alana Lee mexický filmový režisér *Guillermo del Toro*, aby s ním spolupracoval na filmu *Hobit*. Film ale nakonec realizoval ve spolupráci s *Peterem Jacksonem*. Než se k tomuto filmu dostal, požádal jej del Toro ještě o pomoc u dvou jeho dalších filmů *Forgotten Silver* a *Heavenly Creatures*. Spolu s *Johnem Howem* začal Lee formovat první vizuální představu o podobě a výtvarném zpracování filmu *Hobit*.

Kromě *Hobita* a dvou filmů od del Tora dělal koncepčního designéra u filmů *Legend*, *Erik the Viking* a *KingKong*. Za televizní mini sérii *Merlin* získal v roce 1988 cenu *Chesly* za nejlepší ilustrace interieru.

Ilustrace *Pána Prstenů* od Alana Lee vlastně rámují klíčové scény a vytvářejí pomyslné kulisy pro čtenářovu představivost. Jsou katalyzátorem jeho fantazie a pomáhají mu gradovat a doformulovat jednotlivé obrazy pod vlastní režijí. Alan Lee patří k těm autorům, kteří pochopili, ovládli a ve své tvorbě kultivovaně aplikovali podstatu ilustrace. K jeho oblíbeným technikám patří akvarel a pastelky.

John Howe (*1957)

Nejmladší ze skupiny ilustrátorů, kteří se podíleli na vizuální stránce Tolkienova díla, patří John Howe. Narodil se v Kanadském Vancouveru, kde také vyrostl. Studoval na umělecké škole ve Štrasburgu

³¹⁷ Příloha II – obr. č. 155 - Tolkien, J. R. R. *The Lord of the Rings*, Harper Collins: London. 1995. ISBN:0-261-10325-3

³¹⁸ Příloha II – obr. č. 155 - Holdstock, Robert. *Lavondyss*. WorldCat: Oxford. 1988. ISBN:0-575-04374-1

³¹⁹ Příloha II – obr. č. 157 - Day, David. *Tolkien's Ring*. 1994. ISBN: 0-261-10298-2

³²⁰ Příloha II – obr. č. 158 - Sutcliff, Rosemary. *Black Ships before Troy*. WorldCat:Oxford, 1993. ISBN: 978-0-7112-0778-3

a dnes žije ve Švýcarsku jako ilustrátor na volné noze³²¹. Howe se neodmyslitelně zapsal do paměti veřejnosti díky ilustracím literárního díla J. R. R. Tolkiena³²². To se pak stalo předlohou pro vizuální podobu filmového zpracování trilogie *Pán prstenů* v letech 2001-2003 a nakonec i pro třídílný film *Hobit (2012 – 2014)*³²³. V souvislosti s touto zkušeností byl nakonec Howe osloven, aby výtvarně zpracoval deskovou hru se stejným názvem a námětem, vytvořenou *Reinerem Knizia*, která vyšla v nakladatelství *Kosmos a Fantasy Flight Games* v roce 2000³²⁴. K Howeovu podílu na výtvarném zpracování Tolkienových knih patří mapy, které můžeme najít v *Hobitovi*, *Pánu prstenů*³²⁵ i v *Silmarillionu*.

Kromě Tolkienova fantasy díla se Howe věnoval také anglo-saským mýtům, především mýtu o *Béowulfovi*. Kromě jiného ilustroval deskovou hru *Béowulf* od *Knizia* (2005). Howe ilustroval řadu knih, k těm nejzajímavějším patří *Lev, čarodějnice a skříň* od *C. S. Lewise*³²⁶. A v roce 2005 s jeho ilustracemi vyšla limitovaná edice ságy *G. R. R. Martina, Clash of Kings*³²⁷.

Podobně jako řada jeho kolegů, i Howe se podílel na ilustracích hracích karet *Magic*.

H. Kyoht Luterman

Ze Spojených států Amerických pochází ilustrátorka, jejíž tvorba se nezaměřuje pouze na fantasy. Jejím ústředním motivem jsou zvířata³²⁸, ale výtvarná forma, kterou zvolila jako svůj osobitý projev, se částečně odkazuje na fantasy žánr a v mnoha ohledech s fantasy uměním souvisí. Její hlavní inspirace vychází z japonské mangy a trendů současné fantasy ilustrace. Jen hlavní technikou v její tvorbě je akryl.

Jacek Yerka (Jacek Kowalski)

Polský surrealistický malíř se narodil do umělecké rodiny a tak není překvapením, že se vydal stejnou cestou. Přesto jej původně dráha umělce nalákala a uvažoval spíše o kariéře jako astrolog nebo lékař. Před ukončením střední školy se vymanil z kresby a začal malovat. Ještě během studií na umělecké škole preferoval komorní tvorbu pomocí kresby nebo malby a vymýšlení vlastních světů. Věnoval se především technice malby *Vlámských mistrů*.

³²¹ John Howe@2012. Dostupný z: <http://www.john-howe.com/blog>

³²² Příloha II – obr. č. 71, 72, 73 a 74

³²³ 2012. *Hobit. Neočekávaná cesta*. Režie Peter JACKSON. USA, Nový Zéland: Warner Bros Pictures.

2013. *Hobit. Šmakova dračí poušť*. Režie Peter JACKSON. USA, Nový Zéland: Warner Bros Pictures.

2014. *Hobit. Bitva pěti armád*. Režie Peter JACKSON. USA, Nový Zéland: Warner Bros Pictures.

³²⁴ Příloha II – obr. č. 159

³²⁵ Příloha II – obr. č. 160

³²⁶ Příloha II – obr. č. 161

³²⁷ Příloha II – obr. č. 75 a 162

³²⁸ Příloha II – obr. č. 163

Jako umělec se začal prosazovat kolem roku 1980 díky kontaktům s několika polskými galeriemi. K jeho hlavním inspiračním zdrojům patří dílo *Hieronyma Bosche, Pietra Bruegela, Jana van Eycka* nebo *Hugo van der Goese*.³²⁹ V roce 1990 navázal Yerka spojení s Hollywoodským producentem *Renee Daalderem*, aby pro něj vytvořil postavy a nestvůry pro sci-fi film *Strawberry fields*.

Michael Hague

*K jeho (Tolkienovu) světu můžeme získat vztah, protože známe tu zemi, stromy, vodu. Nic z toho nám není cizí, přestože svět, v němž se vyskytuje, je bájný.*³³⁰ Americký ilustrátor, převážně dětských fantazy knížek se proslavil výtvarným řešením knih *The Wind in the Willows* od *Kennetha Grahama*, *The Wizard of Oz*³³¹ a *The Hobbit*. Sérii dětských fantazy příběhů doplnil ilustracemi do pohádkové knihy *bratří Grimmů*.

Hague působil v Uměleckém centru vysoké školy designu v Los Angeles. Inspiraci dodnes přejímá z komiksové tvorby příběhů *Prince Valianta, Disneyho* a japonských umělců *Hiroshigeho* a *Hokusaie*. Z ilustrátorů 20. století čerpá především z díla *Arthura Rackhama, W. Heath Robinsona* nebo *Howarda Pyleho*.

Jama Jurabaev

Narodil se a žije v Tádžikistánu a patří k představitelům digitální tvorby. Zabývá se především modelováním postav a figurálních kompozic, ale nevyhýbá se ani širokým panoramatickým obrazům krajiny. V digitální tvorbě se věnuje hlavně digitální malbě³³², která nemá v žádném případě nahradit malbu klasickou, ale přináší možnosti, které tuto techniku posouvají blíž současnému vkusu diváků. Na druhou stranu nelze tvrdit, že by pod působivou manýrou vytvářel výhradně líbivé kompozice. Jeho práce zabírají široké spektrum námětů (včetně fantazy a sci-fi), ale i výtvarných přístupů. Od digitálních malířských skic, přes komiksovou čistotu a zkratkovitost až k hyperrealistickým výjevům.

Kekai Kotaki

Druhým významným představitel digitální tvorby je Kekai Kotaki, který, podobně jako předchozí autor, věnuje hlavní část své tvorby práci na modelaci figur.³³³ Také on se zabývá zejména digitální malbou a svým způsobem dokazuje, jak je tato technika omezená, ale zároveň bohatá ve spojení se zajímavým autorem. Některé jeho práce mohou připomínat malby známějších a starších autorů jako Lee nebo Howe, případně se odkazovat na krajinomalbu 18. a první poloviny 19. století. Pochází z Hawaie, ale od roku 2000 studoval uměleckou školu v Seattlu. Po studiu se věnoval tvorbě textur pro počítačové hry. Po pěti letech získal pozici koncepčního výtvarníka pro hru *Guild Wars 2*. Dnes cestuje po světě a pořádá workshopy o technice, kterou používá stejně jako o umění obecně.³³⁴

³²⁹ Příloha II – obr. č. 164

³³⁰ KOLEKTIV AUTORŮ. 1994. *Svět J. R. R. Tolkiena. Středozem očima malířů*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-0500-3

³³¹ Příloha II – obr. č. 165

³³² Příloha II – obr. č. 168, 169 a 170

³³³ Příloha II – obr. č. 171 a 172

³³⁴ Příloha II - obr. č. 173, č. 174, č. 175

Fotografie ve 20. století zaujímá samostatnou pozici a vyvíjí se vlastním směrem. Zatímco malířství zápolí s problematikou realismu a abstrakce, fotografie se zaměřuje na tradiční náměty a snaží se je uchopit vlastními prostředky. Právě fotografie, nositelka realistické dokonalosti a zároveň kouzla mystifikace manipulovanou realitou je nedílnou součástí fantazy tvorby. Fantazy se ve fotografii uplatňuje především v plakátu (hlavně filmovém nebo plakátech pro počítačové hry), tedy pro produkci s dominantní počítačovou animací. Autoři, které jsem zvolila jako představitele fantazy fotografie se však plakátové tvorbě nevěnují a v jejich díle je klíčové osobité pojetí fantazy jako prostoru svobodné imaginace a sebevyjádření.

Alessandro Bavari

Bavari studoval v Římě uměleckou školu a po jejím absolvování se věnoval studiu ilustrace. Zpočátku jej v rámci vlastní tvorby zajímala především malba. Ve druhé polovině 90. let se začal věnovat počítačové tvorbě a krátce na to i fotografii. Autor převádí fantazy náměty bizarních světů, které v mnohém připomínají surrealistické kompozice³³⁵. S nezaměnitelným syrovým humorem si pohrává s povědomými obrazy a líbivou dekadentní polohou ve fotografii. Jeho tvorba se pohybuje na hranici fantazy, sci-fi a absurdity, manipuluje s prostorem v obraze a kombinuje industriální architekturu s minimalistickým pojetím lidské figury. To se nejlépe ukazuje ve filmu *Metachaos* (2010)³³⁶.

Sacha Goldberger

Zajímavou alternativou na hranici žánru je francouzský fotograf Sacha Goldberger. Jeho spojuje osobitý humor a nadsázku s různými oblastmi běžného života. K nejznámějším dílům patří fotografie autorovy babičky s názvem Mamika, kde svévolně, ale vtipně konfrontuje svůj model se symboly současné společnosti od moderní techniky až po kýčovitě zpracované symboly. Nejnovější kolekce fotografií, uvedená v září 2014 na pařížské výstavě nese název "Super flamish collection"³³⁷. Na fotografiích autor zachycuje hrdiny amerického komiksu v oděvech, kompozici a atmosféře vlámské portrétní malby 17. století. Ikony americké kultury 20. století tak přejímají něco z pozice slavných vznešených osobností 17. století. U postav, které ve svých příbězích žijí paralelně nenápadný nebo nedoceněný život v anonymitě a své kvality prokazují hrdinskými činy, tak autor zachycuje potlačený narcismus. Umožňuje tak pod nánosem času odhalit skrytou a neočekávanou melancholii u hrdinů, kteří by měli být neporazitelní.³³⁸

7.3.2 Čeští autoři

Mezi českými autory, zejména mezi těmi staršími, jsou převážně tvůrci, kteří upřednostňují sci-fi před fantazy. Je to dáno tím, že před revolucí bylo fantazy řazeno spíše k pohádkám, undergroundu nebo se k nám nedostalo vůbec, zatímco sci-fi bylo svým způsobem přijatelné i politicky. K nejznámějším ilustrátorům a tvůrcům komiksů v tomto žánru patří Karel Saudek a lze sem zařadit i režiséra a výtvarníka Karla Zemana. Zemanova práce je dodnes velkou inspirací pro řadu mladých ilustrátorů i výtvarníků, kteří

³³⁵ Příloha II – obr. č. 33

³³⁶ *Metachaos*, Alessandro BAVARI, dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2UPUhn9hpTU>

³³⁷ Příloha II - obr. č. 176, 177, 178 a 179

³³⁸ Sacha Goldberger©2007-2014. Dostupné z: <http://www.sachabada.com/>

se zaměřili na digitální tvorbu. Významnou roli sehrál i u nás surrealismus, jeho představitelé a následovníci. Velkou roli ve způsobu vnímání obrazu, formy a jich proměn má také Jan Švankmajer a Eva Švankmajerová³³⁹. Svými filmy se sice neřadí přímo do žánru fantazy, ale iracionální prvky i odkaz ke klíčovým literárním dílům, jejichž vliv se na podobě i popularitě fantazy podepsal, je s vnímáním a přijetím fantazy u nás neodmyslitelně spojuje. Mám namysli především vnímání prvních fantazy knih, které pronikly do povědomí českých čtenářů před rokem 1989 nebo krátce po něm.

Je zajímavé, že řada českých autorů se pohybuje na pomezí subkultury fantazy, sci-fi a jejich prezentace v rámci komiksové tvorby a oficiální umělecké scény, která jim občas dovoluje své vize prezentovat poměrně široké veřejnosti. I proto není snadné v našich podmínkách tyto skupiny umělců od sebe odlišit. Významnou roli v tomto trendu bezpochyby sehrává role oficiálních galerií a vztah mladých autorů k tomuto prostředí. Mísení oficiální kultury, popkultury a subkultur se specifickými způsoby výtvarné prezentace v podmínkách současné kulturní apatie veřejnosti.

Silnou skupinu výtvarníků, kteří se zabývají nebo inspirují fantazy, jsou tvůrci komiksů. Jejich tvorba se často pohybuje na hranici mezi fantazy a sci-fi s odkazy a přesahy do současné společnosti. Známa je spolupráce Franty a Gruse³⁴⁰. Také už jsem zmínila časopis *Vějíř*, který prezentuje komiksovou tvorbu těchto žánrů ve stylu mangy. *Ondřej Jireš*, český novinář a editor nakladatelství Argo, Triton aj. vydává fanzin³⁴¹ *Bedeman*, kde prezentuje tvorbu současných mladých autorů v širokém spektru stylů. Jediným omezením je černobílý tisk. Takových časopisů, občasníků a fanzinů najdeme v komunitě fanoušků komiksové tvorby celou řadu. Často se věnují prezentaci mladé generace kreslířů nebo prezentují komunitu tvůrců z konkrétního regionu, podžánru apod. Mezi časopisy, které podpořily nebo podporují český komiks a zájem o něj, patří v současné době *CREW*, *Aargh!*, *Zkrat*, *Sorrel* nebo *Pot*.

Kája Saudek

Tento autor patří k osobnostem českého komiksu a fantazy i sci-fi, a není možné ho opominout.³⁴² Přestože jeho tvorba i styl již patří hluboké komiksové minulosti, stála u formování současné komiksové scény a autor dlouho patřil mezi její hlavní představitele. Jeho práce pronikly i do filmové produkce a staly se nedílnou součástí titulů jako *Čtyři vraždy stačí, drahoušku*, *Kdo chce zabít Jessii?*, nebo seriálu *Okna vesmíru dokořán*. Saudek se věnoval také ilustraci a malbě. Jeho inspirace pramenila především z amerických komiksů, s nimiž se setkal v dětství ještě krátce po druhé světové válce.

V Saudekově díle je nejsilnějším prvkem žena a erotika. Klade důraz na sekundární pohlavní znaky a většina emocí, které během jeho příběhů vzniknou, vedou k myšlence na koitus. Před rokem 1989 patřil k autorům, jehož tvorba byla nejen ojedinělá, ale především odvážná, když tak otevřeně prezentoval a interpretoval ženskou, a skrze ni i svou vlastní, sexualitu.

³³⁹ Příloha II – obr. č. 180

³⁴⁰ Příloha II – obr. č. 185

³⁴¹ Fanzin=původně fanouškovský časopis, vydávaný v menším nákladu nebo jako občasník

³⁴² Příloha II – obr. č. 183

Jan (Hza) Bažant

Na zmiňované hranici mezi sci-fi a fantazy, s přesahy do současnosti se bohybuje Jan Bažant, publikující pod jménem Hza. Ve své tvorbě propojuje prvky divadla, performance, komiksu a autorské grafiky. V komiksově podobě vytvořil adaptaci děl jako *Krakatit* nebo *Pán času*³⁴³ a některé své adaptace zpracoval i jako scénárista pro divadelní představení. K známějším pracem patří také komiks *Nemrtví*.³⁴⁴

Karel Jerie

Český malíř a komiksový kreslíř. Jeho žánrový záběr je velmi široký, i když obecně lze říci, že ve své tvorbě čerpá z americké komiksově tradice i z díla Karla Saudka. Zachovává si ale svou osobitost.³⁴⁵ K nejznámějším dílům patří *Candide - barokní steam-punk* (2013), *Oidipus Rex*³⁴⁶ (2007), *Šifra mistra Hanky* (2007), *Maso* (2004) nebo *Heaven Drivers of Michael vs. Guards of Devil Navy* (2004). K významným počínům, za které byl ohodnocen i cenou Mezinárodního komiksového festivalu v Lodži, bylo představení komiksu s názvem *Sbohem láska* (2008), který se věnoval historii české komiksově tvorby.

Daniel Špaček

Vystudoval výtvarné umění, design a architekturu v Praze a během posledních 17ti let spolupracoval s velkými zakázkami pro Českou televizi, kofolu, CocaColu, Jakubisko film, nakladatelství Albatros nebo Argo a mnoho dalších. Zabývá se ilustrací, obalovým designem knih a plakátovou tvorbou. K jeho nejznámějším ilustracím patří práce pro knihu Stanislaw Lema, *Invaze*³⁴⁷, *Velká kniha příběhů* od Niela Gaimana a Ala Sarrantonia nebo *Válka s mloky*³⁴⁸. Mezi plakáty vyniklo zpracování k filmu *Báthory*.

František Skála

Může působit podivně, když mezi fantazy a sci-fi autory řadím také Františka Skálu, všestranného umělce, pro kterého jsou vícepohledovost a mnohvrstvé významové struktury přirozenou součástí uměleckého díla. Proniká hluboko do různých významů nejen u objektů, ale také u materiálu, vzájemných kontextů a způsobu instalace, prezentace a interpretace.³⁴⁹ Vytváří vazbu mezi hravou, infantilní rovinou umělecké tvorby a zažitými symboly. Zde ho ale zmiňuji také pro jeho přínos v komiksově tvorbě. *Velké putování Vlase a Brady*³⁵⁰ nebo *Skutečný příběh Cílka a Lídy* dnes patří k perlám komiksově tvorby a také dětské literatury.

³⁴³ Příloha II – obr. č. 186

³⁴⁴ Příloha II – obr. č. 189 a 190

³⁴⁵ Příloha II – obr. č. 187

³⁴⁶ Příloha II – obr. č. 188

³⁴⁷ Příloha II - obr. č. 191

³⁴⁸ Příloha II – obr. č. 196

³⁴⁹ Příloha II – obr. č. 197

³⁵⁰ Příloha II – obr. č. 182

Černobílé kresby Jany Komárkové dnes neodmyslitelně patří k sáze *Zaklínač* polského spisovatele Andrzeje Sapkowského³⁵¹. Přestože v novém díle, který vyšel začátkem roku 2015, již nefiguruje, její skicovitě ilustrace považují za klíčové pro tvorbu obrazu hlavního hrdiny, ostatních postav i prostředí, ve kterém se pohybují. V roce 1993 zvítězila v soutěži Illustrators of the Future Contest v Los Angeles. Jako výtvarnice spolupracovala s nakladatelstvím *Leonardo, Brokilon, Grada* nebo *Schwarzkopf&Schwarzkopf*.

Pokud chceme hovořit o fantazy v kontextu současného umění, můžeme se pokusit rozlišovat mezi těmi umělci, kteří se zabývají skutečně primárně fantazy žánrem a těmi, pro které fantazy slouží jen jako inspirační zdroj podobně jako mýtus pohádka, pověst, apod. Tedy řadový útvar nebo žánr, pracující s fikcí, symbolem apod. Z hlediska přístupu a přínosu je obvykle hodnotnější tvorba umělců, pro které je fantazy jen jednou z mnoha zkušeností, kterou se rozhodli zpracovat v rámci své tvorby. Ovšem z pohledu pedagoga musím dodat, že hodnotné jsou oba přístupy, rozdíl je v tom, že umělec, který sám sebe neřadí mezi fantazy autory, hlouběji proniká do myšlenkových struktur mýtů a symbolů a skrze vlastní interpretaci je prezentuje v aktuálních souvislostech. To může být pro laika nebo samouka komplikované. Autoři fantazy tyto struktury přejímají téměř doslovně a jejich interpretace zpřístupňuje tradiční symboly a mýty široké veřejnosti.

Fantazy není zárukou kvality ani nekvality. Skutečnost, že se za tímto pojmem skrývají umělci mnoha stylů, přístupů, s různorodými inspiračními zdroji a dokonce s různými náměty jen dokazuje, že fanoušci, které oslovují v rámci literatury, her nebo obalovedo designu mají jednoduše potřebu své oblíbenice někam zařadit a ocenit jejich práci. O svízeli s kritickým myšlením laické veřejnosti a s estetickými hodnotami v současné popkultuře jsem už hovořila v úvodní části práce. Potřeba hodnotit a vyjadřovat svůj vkus, postavený na prostém argumentu líbí/nelíbí, je přirozenou součástí lidského chování v situaci, kdy jsou jejich emoce a vjemy stimulované nějakým uměleckým nebo pseudouměleckým zážitkem. Vzhledem k propojení fantazy s komerční sférou lze takový vztah považovat za poptávku a tak není divu, že je tolik různých autorů, kteří se fantazy věnují. A protože poptávka je převážně po realistické, tedy čitelné a srozumitelné formě obrazového doprovodu nebo vizuálního řešení, patří tento přístup také k nejčastějším, a logicky nejpopulárnějším. S určitým odstupem bych mohla říci, že i fantazy má svou populární a protikladnou intelektuální rovinu, a obě jsou obvykle odvislé od kvality literatury nebo jiného média, které doprovází. I když ani to není pravidlem, protože i kvalitní dílo, pokud sklízí dlouhodobě úspěch a obdiv, jako je tomu např. u Tolkiena, přitahuje pozornost širokého spektra autorů, pro které je jeho výtvarné řešení výzvou.

Populární rovinu nebo proud ve fantazy reprezentují autoři jako Royo, Vallejo, McKenna, mezi ilustrátory také Garner. Kultivovanější projev a komplikovanější myšlenkové struktury díla naopak najdeme např. u Yerky, Grie, Kidbyho a Kirbyho (přestože v tomto případě je otázka, jaký je podíl výtvarníků a jaký autora textů, Terry Prattcheta), Lee nebo Nasmith. Fantazy má také svoji poetickou a pragmatickou rovinu. Takový je kontrast mezi poezií a citlivým přístupem Gilbert a násilnou formou Roya nebo podivnou nahotou u Valleja. Pochopitelně poezie máme ve fantazy někdy až příliš a u některých autorů sama cítím až fyzický odpor k množství a kombinacím chundelatých, okatých, mládím a nevinností překypujících tvorů a těžce sbírám roztroušený intelekt, abych se mohla odtrhnout od jejich podmanivosti. Naštěstí většina těchto tvorů

³⁵¹ Příloha II – obr. č. 181

disponuje anatomii a logikou, která připomíná dokumentační fotografie po nehodě a kouzlo takové víly, jednorožce nebo bohyně se při bližším pohledu rychle vytrácí a mění směs zděšení a omámenosti v pobavení.

V jedné z prvních kapitol jsem už mluvila o významu kýchce při budování kritického myšlení u žáků. A proto si myslím, že ani nechuť pedagoga by neměla být překážkou mezi dospívajícími dětmi a všemi formami a přístupy ve fantazy, pochopitelně s patřičným komentářem a edukační pointou. Kromě toho, interpretace těchto obrazů je jiná u dítěte i u dospělého a je třeba ji vzít v úvahu.

Posun při reprodukci myšlenky v psaném a mluveném slově, stejně jako v obraze, případně interpretaci reality může být sice působivý a přínosný pro rozvoj tvořivého myšlení, ale pokud autor nevytvoří nějakou vlastní paralelu, může působit křečovitě a nepřirozeně. Velice trefně se o této problematice zmiňuje Henri Matisse, když říká, že přesnost není pravda. K posunu formálnímu, ale hlavně obsahovému dochází při každé další reprodukci, tedy při každé „inspiraci“. Jde-li o tak specifickou a komplikovanou oblast jako je fantazy, není divu, že posun mezi psaným slovem a stejně individuálním a svébytným obrazovým pojetím je často tak výrazný.

8 Vývoj fantazy a jeho využití v edukaci

Význam fantazy ve vzdělávání a výchově, na základě charakteristických rysů, podob a role ve společnosti, které jsem již popsala, je tedy prokazatelný, přinejmenším jako fenomén, který se stal součástí našich životů bez ohledu na náš názor a zájem. V této kapitole poukážu na některé možnosti a metody, které právě fantazy k edukaci využívají a kde je možné se inspirovat. Poukážu na význam hraní rolí a larpu, který tvoří jeden z pilířů zmíněných metod a rozvedu jeho historii a vývoj v zahraničí i u nás.

Vliv fantazy na děti a mládež není limitován věkovou ani společenskou hranicí, přestože v určitém věku jsou, zejména mladí lidé, na tyto podněty citlivější. Jako fenomén se fantazy projevuje na veřejnosti v médiích, na příklad ve formě reklamy, jako produkt konzumní společnosti, ve volnočasových aktivitách mladých lidí a dětí. Někdo se s ním setká až ve škole, jiné děti se s fantazy prostřednictvím rodičů setkávají od malička. Není už ničím neobvyklým, když rodiče patří mezi fanoušky a zprostředkovávají svým dětem zážitkové akce nebo čtení titulů a poslech audionahrávek známých fantazy autorů. Podobně, jako jsme my kdysi naslouchali pohádkám Boženy Němcové nebo bratří Grimmů, dnes děti sledují příběhy Tolkiena, Lewise nebo Rowlingové.

Fenoménem fantazy se u nás zabývají odborníci z mnoha oborů seriózně až od konce 90. let 20. století. Je důležité si uvědomit, že řada otázek, které s tímto fenoménem spojujeme jako problémy s chováním, kýč, hodnotové systémy apod. známe mnohem déle v kontextech s jinými vědními obory. V Evropě jde o jev, který zájem vědecké i laické veřejnosti přitahuje přinejmenším od první poloviny 20. století, kdy bylo poprvé nějaké dílo označeno pojmem „fantasy“. Není ani tak neočekávané, že se jednalo o literární tvorbu nestora anglické literatury, obecně uznávaného zakladatele moderního fantazy, J. R. R. Tolkiena. *Fantasy* se stalo pojmem, který označoval hranici mezi populární beletrií a pohádkou, vymezoval nový literární druh pro děti i pro dospělé a na čas se stal inspirací pro skupinu intelektuálů stejně jako vyznavačů hnutí Hippiies v Evropě i Spojených státech Amerických.

Na konci 90. let se fantazy dostalo do odborných článků v souvislosti s novými médii v rukách dětí³⁵². Začala se objevovat první kritika počítačových her a násilí v nich. Jejich sugestivnost, návykovost a líbivost, které umocnily negativní postoj k fantazy, se rychle stala bernou mincí. Odborná veřejnost zareagovala na tuto situaci apelem, který vedl k zavedení předmětu, který by žáky učil základní gramotnosti při práci s multimédií. Bohužel se ukázalo, že předmět patří spíše k okrajovým a výsledky jsou dodnes na různých školách velmim kolísavé a závisí na tom, jakému pedagogovi je jeho vedení určeno. Pojem fantazy tak v pozitivním smyslu vnímaly jen osoby v komunitách fanoušků a ti, kteří si s ním stále nostalgicky spojovali knihy „klasiků“ především v literatuře. Přestože bylo prokázáno, že mohou nová média rozvíjet řadu schopností u dětí i dospělých týkající se vnímání vizuálních podnětů, pověst žánru se nezlepšila.

Také náměty mýtu a symbolu, které tvoří nedílnou součást mnoha děl s tematikou fantazy, byly na konci 20. století mezi výtvarnými pedagogy často diskutované. Objevují se v textech P. Rezka, H. Babyrádové, J. Slavíka, kteří se zabírali jednak symbolem, mýtem, rituálem a s nimi spojenou zážitkovou pedagogikou. Roland Barthes hovoří o vyprázdnění významu symbolu a zpětném vytváření nových významů podle hodnot stávající společnosti. Tyto moderní významy často deformují jazyk jednotlivých znaků tak,

³⁵² CEPROS. ©2001. NEŠPOR, Karel a CSÉMY, Ladislav. 2007. *Zdravotní rizika počítačových her a videoher*. Dostupné z: www.Cepros.cz.

že komplikují další komunikaci. Svým způsobem by se dalo říci, že jde o zjednodušení symbolu a jeho důsledkem je ztráta významového kontextu a primitivizace na pouhý zlomek původních významů, který odpovídá dobovému trendu s neblahými dopady.³⁵³ Současná pedagogika stále častěji naráží také na komolení jazyka nejen u verbální formy, ale také u jazyka obrazového, a na problematiku degradace hodnot a ustrnutí tvůrčích procesů.

Důležitou součástí správného pochopení a uchopení fantazy v těchto kontextech je způsob jeho prezentace a pochopení různých způsobů interpretace, jak komunitě fanoušků, tak i široké, řekněme laické, veřejnosti. Jistou podobnost v přístupech nalezneme už koncem 90. let 20. století u pedagogů, kteří se zabývali prožitkovými hrami a jejich využitím ve výuce. A nejde o podobnost tak docela náhodnou. Trend prožitkových her byl s úspěchem formulován především ve výtvarné pedagogice, spojený nejen se smyslovými hrami, ale i s konceptuálním uměním. Objevuje se také ve volnočasových aktivitách, konkrétně ve společenských hrách, odkud se později rozvíjí v outdoorové hry, tzv. dřevárny a později v LARPy.

Dnes na různé druhy fantazy narážíme, kromě reklamy a filmu nebo literatury, také v životním stylu, odívání a obecně v módě u dospívajících a adolescentů. Obecně platí, že čím mladší "fanoušek" nebo "fanyнка", tím méně je jejich póza provázaná s dalšími obsahy a významy a tím chaběji je ukotvená v jejich zásadách nebo vědomě ustanovených osobních postojích. Hlavně na střední škole se setkávám s žáky, kteří preferují různé výrazné druhy oblékání nebo extravagantní účesy. Ty dnes vycházejí často z japonské mangy a steampunkové scény, ale o žádné z těchto oblastí jejich nositelé obvykle neví nic nebo znají jen velmi málo na základě povrchních informací z internetu. V tom lepším případě se snaží napodobit povědomé obrázky, které někde zahlédli, ale dále se problematikou nezabývají. Pochopitelně s věkem se jejich zájem a povědomí o oblíbeném stylu prohlubuje, nebo naopak ustoupí jiným zájmům. Ovšem bez ohledu na to, zda dospívající dítě zaujme z žánru fantazy literatura, filmová tvorba, životní styl, hry nebo cokoliv dalšího, vždy je důležité hodnotit jejich zálibu v kontextu s výchovou. Tedy neodsoudit vizuální stránku proto, že nám připadá příliš pompézní, plytká nebo kýčovitá, ale na základě těchto preferencí seznámit dítě se základními formami hodnotících kritérií, rysy kýče a jeho pozice v současné kultuře apod.

8.1 Hra rolí a larp

V jedné z kapitol výše jsem se krátce zabývala hrami, které využívají fantazy náměty. Zde shrnu vše o hrách v přírodě, které se staly důležitou složkou nejen světa fantazy komunit a fanoušků. V zahraničí mají dlouhou tradici v rámci vzdělávacích metod a je tedy nezbytné je v tomto kontextu rozebrat.

LARP nebo *larp* je zkratka pro *Live action role playing*³⁵⁴, dnes už zažitý termín pro zážitkové akce v přírodě, jejichž principem je hra rolí a vzájemná interakce hráčů s ostatními spoluhráči a organizátory. Jedná se o formu divadla, která se vyvinula z *commedie dell arte*, založené na pevně stanovených rolích a improvizaci³⁵⁵. Hra rolí (role playing) tedy není metoda, která by svými prostředky byla vázaná výhradně k žánru fantazy. Ale naopak fantazy je žánr, které se rozvinul a využívá v rámci zážitkových akcí, jakými

³⁵³ BARTHES, Roland. 2004. *Mytologie*. Praha: Dokořán. ISBN: 80-86569-73-X

³⁵⁴ LARPEDIE. ©2009. Larp. wiki.larpy.cz (online) Dostupné z: wiki.larpy.cz/Rozcestník

³⁵⁵ KUŘÍMSKÝ, pozn. 66, s. 40

například hry rolí jsou. Důležité je, že hry rolí se staly jednou z populárních forem vzdělávání, které umožňují účastníkům skrze fantazy prožívat emočně silné okamžiky a studovat jednak vlastní reakce a možnosti a zároveň reakce jiných osob různého věku, zaměření a s různými charakterovými rysy.

Hra rolí, jako forma učení nebo terapie, není ve vzdělávacím systému ničím novým. Hojně se využívají v psychologii při zvyšování efektivity práce, řešení konfliktů nebo složitých životních situací. V rámci výuky s rolemi pracoval i *Jan Ámos Komenský*, například při výuce jazyků. Ve své podstatě jde o modely přirozeného chování v simulovaných situacích a v určité společnosti. I v běžném životě se často sami stylizujeme do různých rolí s odpovídajícími modely chování, akorát v takovém případě tak jednáme kvůli vlastní ochraně, zatímco v rámci her, výuky nebo terapií jde o edukační a autoedukační činnost. Laskavě se k rolím v životě člověka vyjadřuje J. A. Komenský. V okamžiku, kdy putující mládenec sleduje obyvatele města a jejich masky, které skrývají různé nedostatky: *“O samotě se může chovat podle toho, jaký skutečně je, ale před lidmi se sluší ukazovat se lidsky a dávat věcem pěkné vzezření.”*³⁵⁶ V reálném životě nepřijímáme role pouze tehdy, když chceme “vypadat” lépe, ale když potřebujeme jednoduše udělat “jiný” dojem. Přejímáme role, které nám pomáhají získat lepší pozici ve společnosti, role, které nám pomáhají zvládat náročné životní situace a překážky. Do určité míry se necháváme některými rolemi měnit a přijímáme je za vlastní. Tím mohou být hry rolí v rámci vzdělávání rizikové, na druhou stranu mohou naučit mladého člověka jednat v situacích, které jsou pro něj nové, tíživé nebo jinak stresující. Dnes již funguje mnoho kvalitních týmů, profesionálních i laických, které mohou také u nás čerpat z úspěšné tradice roleplayingových akcí a navazovat na ně. Je také mnoho larpů, které vycházejí z tradice fantazy akcí, přestože samy už navazují na jiné žánry. V oblíbě jsou historické události nebo divoký západ, vše postavené na základě dobových reálií.

Mnohokrát jsem se přesvědčila o tom, že určitá úroveň zkušenosti je v larpu důležitá jak u účastníků, tak u organizátorů. Na druhou stranu už dnes tvůrci her počítají s účastí méně zkušených hráčů, stejně jako mnoho hráčů má alespoň rámcovou představu, zda se vypravují na larp od zkušených a prověřených organizátorů nebo od začátečníků. Úroveň hry ovšem nezáleží pouze na zkušenostech jedné či druhé strany, ale také na zodpovědném přístupu všech hráčů. Účinek zážitků je totiž z velké části postaven na vzájemné interakci a přesvědčivosti při ztvárnění určené role. Často musí hráč překonat rozpor mezi vlastním smýšlením a přirozeností a předepsaným charakterem. Tento rozpor je motivem ke studiu reakcí a hledání východiska v konkrétní situaci. Hry rolí se využívají jak pro dospělé tak pro děti a tomu samozřejmě odpovídá také jejich náročnost. Podobně jako u jiných typů vzdělávacích aktivit, také v roleplayingu platí, že je nutné zaujmout odpovídající přístup – přijmout zadanou roli nebo role. Pro všechny platí, že tyto zážitkové aktivity mohou významně ovlivnit – a ovlivňují - jejich život a musí se tím ztotožnit. Schama³⁵⁷ zmiňuje, že vnímání dětí je nekomplikované a intuitivnější, o to jsou prožitky, vyvolané jejich fantazií, intenzivnější. Na druhou stranu je ale jasné, že jsou limitovány také svými zkušenostmi. Nabízí se otázka, zda prožívání dospělých není naopak příliš zatíženo zkušenostmi a exaktním poznáním. Role životní zkušenosti je ale v metodě hry rolí zásadnější než při běžném denním snění.

Některé z žádaných výsledků hry rolí jsou okamžitě viditelné, protože účastníci ihned vytváří vzájemnou plnou zpětnou vazbu. Metoda tak umožňuje intenzivnější proces učení sociálních rolí a vztahů. V psychologii se využívá u jedinců, kteří se během vývoje naučili nesprávným návykům. Díky přiděleným rolím a okamžité interakci ve skupině dostanou přirozeně a poměrně bezbolestně okamžité reakce, které je

³⁵⁶ KOMENSKÝ, J. Á., *op. cit.*, s. 31

³⁵⁷ SCHAMA, pozn. 34, s. 22

navedou ke správnému řešení situací v rámci své společenské pozice. V rámci hry, kterou označujeme jako LARP, si hráči role částečně nebo úplně určují sami a tak mohou volit také ty role, které pro jejich jednání nejsou typické nebo jsou jim naopak blízké. Tak mohou regulovat druh a intenzitu zážitku od nových zkušeností s formami chování až k ventilaci přetlaků a stresů, které jinak potlačují.

Zvláštní úlohu zde hraje pozice diváka, jehož roli přebírají samotní hráči. Tedy ti, kteří aktuálně nefigurují v přehrávané scéně a mají to štěstí, že jsou poblíž. I proto jsem v úvodu hovořila o divadle, které se může v jednom okamžiku odehrávat na několika místech zároveň a splétat tak náměty dalších etud nebo scén, jejichž výsledek není na počátku hry rozhodně jasný. Zároveň jde o divadlo vysoce interaktivní, protože v rámci jednotlivých rolí je možné do scén vstupovat a ovlivňovat je. LARP je hra improvizace a interakce hráčů, kteří je dokáží využít tak, aby splnili základní pravidla: vystihli zadanou roli, ozvláštnili hru sobě i ostatním a vytvořili neopakovatelné představení plné zážitků a poučení. V okamžiku, kdy svou roli hraje ne jeden, ale dvacet, osmdesát nebo dvě stě lidí, musí hráč přirozeně reagovat na jednotlivé podněty a hráče, „vžít“ se do své postavy tak, aby byl schopen v různorodých situacích reagovat adekvátně ke zvolené povaze, společenskému postavení a cílům, které mu určuje organizátor a částečně si je může vytyčit sám (pro zpestření hry).

Existuje několik druhů LARPů, které se liší v délce, prostředí, velikosti a dostupnosti. V základě bychom je mohli rozdělit na městské, komorní, soukromé a outdoorové LARPy.³⁵⁸ Podobným rozdělením LARPů se zabývá i Kuřímský a dnes už je běžnou součástí každé práce, která se roleplayingu dotýká. Poměrně věrohodně a dobře je LARP zpracovaný také na stránkách české i anglické wikipedie. Společným rysem těchto akcí, kromě hraní rolí, je snaha o aktivní odpočinek, ale také způsob sebevzdělání nebo metodu výzkumu v oblasti sociologie, psychologie, ale také pedagogiky apod. Fantazy, které je u nás s LARPy spojováno, ale není závazným rysem, se v našich podmínkách promítá do většiny LARPů a patří k nejčastějším námětům. Zároveň jde o tématické zaměření, které u nás odstartovalo éru podobných akcí po revoluci v roce 1989. Kromě fantazy existují také LARPy, reflektující historické události, společenské akce, mezilidské vztahy, apod. Historicky s principem zážitkové hry pracovala už organizace Skaut od počátku svého působení u nás v roce 1914. po obsahové stránce nemá současný LARP se skautingem nic společného. Jeho základem jsou hry na hrdiny, které ve Velké Británii a následně v celém západním světě vyburcovalo dílo J. R. R. Tolkiena³⁵⁹.

Jednotlivé kategorie fantazy LARPU se mohou prolínat a dále se dělit podle druhu fantazy, které je inspiruje: historický, dark (hororový) apod., podle cílové skupiny hráčů nebo preferencí organizátorů. Podžánr může být také jedním z určujících faktorů pro typ zážitku, který je v takové hře možné očekávat. Zatímco historický LARP se často zaměřuje na politické a obchodní vztahy, případně na problematiku náboženských skupin, dark fantazy své účastníky seznámí s formami strachu a způsoby jak s ním bojovat nebo jak se s ním vyrovnat. Určující je také velikost akce. Komorní LARP umožní intimnější prostředí a intenzivnější kontakt a interakci malé skupiny osob zatímco větší akce umožní hráči volnější prostor pro komunikaci a volbu způsobů, jakými dosáhnout zadaných cílů.

³⁵⁸ KUŘÍMSKÝ, pozn. č. 66, s. 40

³⁵⁹ J. R. R. Tolkien – anglický jazykovědec a spisovatel, autor Hobita a trilogie Pán prstenů.

8.1.1 Fantazy a LARP v současné zahraniční pedagogice

První LARPy vznikly v roce 1977 ve Spojených státech díky skupině *Dagorhir*, první organizované skupině ze státu Washington DC, která se zaměřovala na fantazy bitvy. Její akce navazovaly na tradici Tolkienova literárního odkazu a na revoltující šedesátá léta, které se následně odrazily také v hudbě, filmu a společenských hrách. Jako počátky fantazy larpů a společenských her se obvykle uvádí rok 1974, kdy firma *Tactical Studies Rules* (TSR) začala vydávat hru na hrdiny se systémem *RPG*³⁶⁰, *Dungeons & Dragons* (*D&D*). Společenská hra se k nám dostala po revoluci v roce 1989 a ujala se ve zjednodušené podobě pod názvem *Dračí Doupeř* z vydavatelství Altar. Počátky těchto her se nachází o něco hlouběji. Kuřímský se zmiňuje o zážitkových hrách skautů v první polovině 20. století, díky kterým tento typ her pronikal do volnočasových aktivit také na našem území³⁶¹ (u nás přibližně od roku 1914). Chronologický přehled vývoje *D&D* her autorů stránek *wizard.com* poukazuje na američana *Gary Gygax* (1938-2008), tvůrce *RPG* herního systému a designéra těchto her, který v roce 1966 formoval skupinu *International Federation of Wargamers*.³⁶² V roce 1972-3 zakládá se svým přítelem *Donem Kayem* (1938-1975) stejnojmennou společnost a o rok později již ve spolupráci s americkým kolegou, designérem fantazy her *Davem Arnesonem* (1947-2009), vydává zmíněné *D&D* hry. K tvorbě systému a fantazy her *Gary Gygax* významně inspirovaly deskové hry z 60. let s válečnými a bojovými náměty, jimž se věnoval krátce před rokem 1966.

Významnou úlohu ve vývoji LARPU a jeho implementaci do výuky a vzdělávání, má Skandinávie. Od roku 1997 se v těchto zemích pořádají odborné konference s názvem *Knutepunkt*³⁶³, jejichž účastníci zpočátku hledali pozici skandinávského LARPU vedle podobných akcí v USA a dalších zemích, které se LARPEm zabývají i v kontextu současné kultury. První konference tohoto druhu proběhla v norském Oslu, další se konaly ve Stockholmu, Kodani, Helsinkách a dalších severských městech. Později se staly významným setkáním nejen severských odborníků, ale také účastníků z USA, Francie, Itálie, Ruska a Německa, od roku 2007 také z České republiky. S těmito konferencemi je spojováno avantgardní hnutí, které významně podporuje radikální experimenty a prosazování LARPU jako umělecké formy. LARP jako umělecká forma je ve Skandinávii přijímána a prezentována v rámci běžné výuky ve školách od počátku 21. tisíciletí. Takový postoj je v podobném rozměru v Evropě zatím ojedinělý, i když například v Německu a Rakousku se LARP jako forma vzdělávání používá v rámci alternativních metod a organizovaných volnočasových aktivit. V současné době se ve Švédsku LARPEm zabývá například *Gabriel Widing*, herní designer a kulturní teoretik. V knize *Deltagar kultur*³⁶⁴, což by se dalo přeložit jako „Účast v kultuře“, kterou napsal ve spolupráci s dalšími švédskými autory, se zabývá otázkou podobností mediální struktury kulturního prožitku z televize, filmu, opery, architektury, literatury, performance a mnoha dalších uměleckých oborů. Upozorňuje na jednosměrnost jejich vlivu a potřebu znovu přehodnotit interakci mezi médii a konzumenty.

³⁶⁰ RPG=Role Playing Games

³⁶¹ KUŘÍMSKÝ, pozn. č. 66, s. 40

³⁶² WIZARDS. ©2009. Dostupný z: www.wizards.com/dnd/DnDArchives_History.asp

³⁶³ Knutepunkt=křížovatka

³⁶⁴ WIDING, pozn. č. 65, s. 39

Po revoluci v roce 1989 se i na našem území začaly rozšiřovat ve světě dávno populární hry na hrdiny. Zpočátku se jednalo o textové *singlequesty*³⁶⁵, které vycházely v praktické brožované vazbě jako gamebooky, a později se objevily také jako jednoduché programy na počítačích. Byly to hry pro jednoho hráče s několika různými příběhovými liniemi, které hráč volil na základě popsaných situací a postupoval pomocí odkazů, na které jej jeho reakce odkázala. Příběh byl zajímavý v tom, že se odehrával pouze v mysli hráče, protože byl oproštěn od jakýchkoliv doprovodných nebo motivačních ilustrací. Krátce na to se objevilo *Dračí doupě*, společenská hra, založená na RPG (role playing game), tedy reálném ztvárnění role fiktivní postavy v rámci dobrodružného příběhu. Od *Dračího doupěte*, které brzy následovala jeho předloha *Dungeon & Dragons*, a v roce 1999 herní moduly *Asterion*, které rozvíjely a obohacovaly *Dračí doupě* o nové světy, nestvůry, vlastnosti apod. už nebylo daleko ke hrám v přírodě. Hry, později označované jako outdoorové, se svými zápletkami a inspiračními zdroji zpočátku orientovaly především na klasiku fantasy literatury J. R. Tolkiena, významného anglického spisovatele a odborníka na staroanglický jazyk a literaturu³⁶⁶. Tolkienův *Hobit a Pán prstenů* byly první fantasy knihy, které u nás po roce 1989 vyšly. *Hobit* poprvé vyšel v Anglii v roce 1937 a do češtiny byl přeložen už v roce 1979. Ale díky svému původu a obsahu bylo jeho oficiální vydání v roce 1979 díky cenzuře u nás přísně kritizováno v novinách³⁶⁷. Také vnímání tohoto díla v našich podmínkách bylo poněkud posunuté a dlouho jej čtenáři považovali za pouhou pohádku. Poprvé a oficiálně jako fantasy literatura se na naše pulty kniha dostala až v roce 1991. *Hobit* i *Pán prstenů* se později stali inspirací pro organizaci her jako *Bitva Pěti armád* (BPA) u Krnova a později také u Vlašimi a bitva *Pán prstenů* (PP), konané jedním organizačním týmem v Čechách a druhým i na Moravě poblíž Brna³⁶⁸. Tyto masové akce byly založeny na boji mezi „nepřátelskými“ sekcemi, které představovaly jednotlivé skupiny a národy ve zmíněném Tolkienově díle. Zbraně byly od počátku vyráběné podle zásad bezpečnosti³⁶⁹, hráči měli kostýmovou povinnost, odvislou stylově od dané tematiky a hráči vůdčích postav museli vycházet z předlohy zadaných rolí, např. Saruman (zrádný kouzelník), Frodo (hlavní hrdina, hobit) nebo Sauron (hlavní záporná postava). V prvních letech vývoje larpu u nás šlo především o hru, relaxaci a pobyt mezi vrstevníky a lidmi s podobným koníčkem, jímž bylo právě fantasy. Mnoho těch, kteří podleli kouzlu knižní předlohy, si chtělo zkusit vcítit se do role hrdiny ze Středozemě, ať už člověka, skřeta, elfa, trpaslíka nebo hobita. Chtěli získat novou zkušenost v málo známém typu hry, ale také v novém druhu komunikace, a konfrontovat svou představivost s ostatními hráči. Tu uplatňovali na kostýmu, způsobu boje, ale také svém modelu chování v rámci přijaté role.

8.1.2 Larp u nás

Prvním LARPem na našem území byla fantasy bitva *Pán prstenů* v polovině 90. let, hra na motivy asi nejznámější česky vydané fantasy knihy. Byla součástí ohromného boomu tohoto literárního žánru, který se odrazil také do her, umění apod., především po revoluci v roce 1989, stala se u nás tradicí a postupem času také jistým měřítkem ve vývoji larpu. S dospívající generací prvních larperů³⁷⁰ začala problematika

³⁶⁵ Singlequest=dobrodružství jednoho hráče

³⁶⁶ CARPENTER, Humphrey. 1993. *J. R. R. Tolkien Životopis*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-0409-0

³⁶⁷ 1977. Prsten socialismus nezničí. *Rudé právo*.

³⁶⁸ LARPY. © 2015. Dostupné z: www.larpy.cz

³⁶⁹ Dostupné z: <http://bloodfinrod.wgz.cz/vyroba-meca-na-larp>

³⁷⁰ Larper=hráč larpu, www.larp.cz

zážitkových her s prvky fantazy pronikat do odborných prací, především bakalářských³⁷¹ a později i magisterských. Ale ve většině případů šlo o nesmělé pokusy formulovat a vymezit fenomén fantazy v rámci studovaného oboru. Problémem byla silná emocionální vazba a nedostatek jiných odborných textů, které by hypotézy a výzkumy podpořily a umožnily vybudovat stabilní a dostatečně exaktní platformu odborné práce.

U nás se ve vzdělávání těchto her využívalo a využívá spíše okrajově. V knize *Výchova a extremismus* popsala Drotárová a Demjančuk³⁷² způsob práce ve skupinách, které pomocí hry rolí analyzovaly problematiku rasismu, společenských předsudků apod. Prožitkové hry se koncem 20. století zaměřily na odhalování intimních emocí a prožitků nebo procesu tvorby, ale také způsob zapojení hry do výuky začal být aktuální. Počáteční neobratnost a nedostatečné porozumění některých pedagogů, kteří zážitkovou pedagogiku aplikovali v rámci své výuky, způsobilo nedůvěru a neochotu ze strany jejich žáků, nastupující generace pedagogů, kteří těmito praktikami během studií prošli. Využití zážitkové hry ve vzdělávání a výchově je dnes o tyto zkušenosti komplikovanější a vyžaduje osobní zaujetí pedagoga, propojené s důvtipem a odbornými zkušenostmi v terénu.

8.1.3 Vzdělávací funkce larpu

Problém LARPU nebo obecněji zážitkových akcí a jejich implementace do vzdělávacího systému je také v tom, že je nezajímavá veřejnost obvykle vidí jen jako „táborové“ hry v přírodě, při kterých dospívající nebo dospělí lidé běhají po lese v legračních kostýmech a jsou zpestřením letních víkendů místních obyvatel a chatařů, případně náhodných turistů a houbařů. To se nezměnilo od počátku LARPů u nás. Zatímco vystoupení historických šermířů, která také často realitu jen napodobují nebo dokonce diváka mystifikují, jsou v posledních letech nesmírně populární, akce, ve kterých se mohou návštěvníci sami angažovat a být jejich součástí, sklízí spíše posměch a nepochopení. Málokdo z těch, kdo se fantazy ani LARPy nezabývá, může postřehnout dramatický rozdíl, který odlišuje špatné vystoupení skupiny „šermířů“ od přínosné a hodnotnější zážitkové hry. LARP a vše s ním spojené je založeno na zkušenosti, získané i hledané. Proto ani teoretický popis ani fotodokumentace nedokáže zachytit podstatu hodnoty těchto akcí a ani se o to v rámci obecné informovanosti nesnaží.

Společným rysem LARPů je skupinová exhibice a předem připravený koncept akce od dějové linky až po cílové prožitky. Málokdo z náhodných diváků si uvědomuje, že nedílnou součástí každé takové hry je herecký nebo poloherecký výstup, který vyžaduje určitou intelektuální úroveň hráčů, odvahu k sebe prezentaci, promyšlenou přípravu výstupu apod. LARPy jsou často považované za samoúčelné, bez přínosu pro jednotlivce, společnost, kulturu nebo umění. Ale zkušenost, kterou účastníkům (hráčům i organizátorům) přinášejí, stejně jako jejich výchovná role, jsou velké a hlavně v podmínkách naší institucionalizované společnosti neopakovatelné.

Přestože vzdělávací funkce LARPU, v rámci toho jak tyto akce fungují na našem území, je považováno spíše za sekundární a neodpovídá přesně hlavnímu zaměření této práce, není možné ji přehlížet. Mezi významné autory textů o aplikaci LARPU do vzdělávacího systému v zahraničí, především ve Skandinávii, patří *Mike Pohjola* (*1978), *Markus Montola*, *Jaako Stenros* nebo *Gabriel Widding* (autor knihy *Deltagarkultur*, která řeší otázku postmoderny, prožitkových her, umění a jejich propojení právě skrze LARP³⁷³). V tomto

³⁷¹ KUŘÍMSKÝ, pozn. č. 66, s. 40

³⁷² DROTÁROVÁ L., DEMJANČUK N., pozn. č. 64, s. 39

³⁷³ WIDING, pozn. č. 65, s. 39

prostředí se LARPem zabývá vysoké procento pedagogů a mezi obyvateli severských zemí je LARP přirozenou součástí vzdělávání a tím i života³⁷⁴.

V současné době se již ani u nás nejedná pouze o volnočasové aktivity, jejichž jediným cílem je umožnit hráčům aktivní odpočinek, ale o akce, zkoumající sociální, historické aj. aspekty lidské společnosti. Výstižně o LARPU hovoří *Elge Larsson* v úvodu knihy *Playing reality*, když píše: „*Viewing the world of larp as one big house, you are invited to visit some of the rooms that are to be found there. As the house is continually expanding in all directions, it is not possible to even include a map of it. Instead we will make short stops at a few of the rooms, after which you may feel free to build new rooms, wings, extensions, outhouses, lean-tos, attics or cellars (and dungeons of course), galleries, great halls or small and obscure closets for yourself and your friends (or enemies).*“³⁷⁵ V některých pojetích LARPU může jít také o vhled do politického smýšlení a snahu o sondu do současné nebo historické politické situace a jejich kontextů, příčin i důsledků ve společnosti. K tomu slouží organizace tzv. *Alternace reality games* (ARGs). Tyto hry mají vést nastupující generace nejen k orientaci v současné společnosti, ale také k rozvoji kritického myšlení a samostatnosti v úsudku a rozhodování v reálné politické situaci. Zvláště dnes, kdy žijeme pod vlivem mnoha dezinformací a polášných zpráv, které slouží k popularizaci politiků nebo skrytí jejich skutečných záměrů, patří podobný projekt k důležitým pomůckám v orientaci mladých lidí v současném světě.

U nás v posledních pěti letech vzniklo několik zajímavých projektů a počínů, které výrazně ovlivnily vývoj LARPU a zážitkových her. Přestože většina z nich je alespoň částečně přejímaná ze zahraničí, staly se důležitou součástí naší LARPové historie. Jedním z nich je projekt *Nadace pro larp*, díky němuž každoročně, v jednom tematicky specifickém LARPU, prezentuje nadace veřejnosti skrze hru rolí (rolleplaying) během LARPU určitou fantazy nebo sci-fi formu (steampunk, historické fantazy, city larp apod.). Nadace získává peníze od těch fanoušků, kteří se postupně přeorientovali na organizování akcí a dnes se je snaží z vlastních prostředků realizovat, ale také z řad běžných hráčů. Zakladatelé této nadace svůj program odůvodňují takto: „*Nové larpy nevznikají. Recyklují se myšlenky a postupy ze starých „osvědčených“ akcí. Zvyšuje se účastnický poplatek a začíná narážet na hranice toho, kolik jsou hráči ochotni ještě platit. Organizátoři by i organizovali, ale není za co. Dotovat ze svého nechtějí a z hráčských poplatků akci nezaplatí. Opravdu vidíme konec larpů v Čechách – kvůli penězům?*“³⁷⁶ S nedostatkem peněz klesá nejen počet, ale i úroveň akcí. Obava o ztrátu kvality a dalších aspektů LARPů přivedla řadu organizátorů ke zrušení léta provozovaných a populárních akcí, nebo ke snaze o získání grantů nebo podpory například zmíněné Nadace pro larp.

Pěkným příkladem LARPU, který v minulých letech (2009 - 2011) získal tuto podporu, je projekt *Perunův boj* (2009), *Perunův stín* (2010) a *Perunův Pád* (2011). Chci se o něm zmínit proto, že byl přínosný právě z těch důvodů, které jsem zmiňovala. Ne jen jako relaxace pro aktéry, ale skutečná sonda do historie a do života našich předků. Jednalo se o *outdoorový larp*³⁷⁷ na motivy života starých Slovanů. V rámci hry RP

³⁷⁴ KUŘÍMSKÝ, pozn. č. 66, s. 40

³⁷⁵ LARSSON, E. 2010. *Playing reality*. Interacting arts, Stockholm. Dostupné z: [http://interactingarts.org/pdf/Playing%20Reality%20\(2010\).pdf](http://interactingarts.org/pdf/Playing%20Reality%20(2010).pdf) s. 7

³⁷⁶ NADACE PRO LARP. ©2015. Dostupné z: www.nadace.larpy.cz

³⁷⁷ Outdoorový LARP=hra rolí v terénu, obvykle v přírodě. Organizátoři volí prostor izolovaný od civilizace, podobně jako organizátoři táborů apod. Tak, aby v dosahu byl les, pole nebo louka i voda a shromaždiště. Paralelou je městský LARP, který se odehrává ve městech a vesnicích.

(roleplaying), tedy určených nebo zvolených rolí jednotlivých hráčů, se účastníci pokusili z pozice laiků vytvořit celkovou atmosféru, která odpovídala oblasti a období, na které se projekt každoročně zaměřil. Postupně šlo o Velkou Moravu, jižní Slovany a příchod Franků, a Kyjevskou Rus. Příběh se opíral o historické události, které se vymezovaly na pozadí hry a omezovaly hráče na modely chování, společenské vztahy, role apod. Přestože samotný příběh byl smyšlený, kostýmy musely co nejlépe napodobit dobovou módu, i když ne ve všech detailech (materiál zejména u zbrojí a zbraní, kde platí speciální bezpečnostní opatření a pravidla, nebo podoby všech obydlí splňoval především určitý komfort a bezpečnostní zásady, aby hráčům byly zajištěny podmínky pro intenzivní zážitek, ale také určitou úroveň přežití), odpovídat doloženým nálezům. Skupina hráčů se pokusila vžít do daného období a strávit pět dní v podmínkách (včetně stravy, nepřízně počasí, kultů a rituálů) života starých Slovanů. Vzdělávací charakter akce se prokazatelně podepsal na zkušenostech a zájmu aktérů, kteří se o historické období i oblasti zajímali hlouběji, než by obvykle udělali, před akcí, ale i dlouho po ní. A stali se tak svědky a šířiteli této zkušenosti. Motivace k zájmu o historii Slovanů a vlastního národa se tak od vlastní tvorby a hry jednotlivců přenesla na jejich blízké skrze osobní svědectví.

Historické pozadí LARPů je v posledních letech velmi populární. Trend hraní rolí v této spojitosti se objevuje také v historickém šermu nebo living history, které se zaměřuje na zpřístupnění způsobu života našich předků divákům. Právě living history (oživlá historie) se stalo inspiračním zdrojem pro organizátory moderních LARPů a dalo vzniknout tzv. living fantasy. Druh LARPU, zaměřený na skutečné historické události s odpovídajícím pozadím a kulisami, které vymezují zážitkovou hru v terénu (outdoor LARP). Výhodou living fantasy oproti living history je především to, že aktéři nenesou odpovědnost za historickou přesnost a principem akce není prezentace co nejpřesnější výpovědi o vizuálu doby divákovi, ale interaktivní hra v silné atmosféře.

Důležitou výchovnou a vzdělávací roli hrají japonské, čínské a korejské komiksy, tzv. *manga*. Do Evropy pronikla jako poměrně nový styl, přestože se vyvíjí už od počátku 20. století. Zajímavostí východního, především čínského, komiksu je programově řešená výchovná funkce jednotlivých příběhů. Tento trend pochopitelně nepatřil jen k východní kultuře, ale rozhodně zde byl dopracován téměř k dokonalosti. Příběhy mangy byly určeny pro konkrétní věkovou skupinu, později dokonce i různé pohlaví a na konci 20. století i pro různou sexuální orientaci čtenářů. Podrobně rozebírá vztahy mezi lidmi, přátelství, milostný život, rodinu atd. Fantasy prvky se do mangy začaly dostávat už v jejích počátcích skrze bájně tvory, specifickou magii jako ztraktivnění nebo podtržení zvyklostí, kulturního dědictví a tradic. Manga i filmová zpracování, označovaná jako anime jsou dnes samostatným stylem, který nemusí nutně využívat fantasy prvků. Stylem jsem se šířeji zabývala v jedné z předchozích kapitol. Důležité je dodat, že manga a anime patří k významným inspiračním zdrojům a neopominutelným formám, které se výrazně podepisují na vývoji fantasy a všech jeho projevů od literatury až po hry, včetně LARPů.

8.2 Význam a cíle zkoumání fantasy z hlediska edukace

V současné době žákům ve školách předáváme především velké množství informací, ale na témata, která jim pomáhají formulovat svět emocí, vztahů a hodnot ve společnosti, nemáme dostatek prostoru. Žáci sami přirozeně hledají a nacházejí širokou škálu odpovědí a zážitků, vedoucích k vyhledávaným typům zkušenosti, v moderních médiích i fenoménech, které dnes tvoří významnou součást kulturního vyžití. Jejich kvalita, užitečnost i nebezpečnost ve formování mladého člověka pak závisí čistě na zodpovědnosti autora a schopnosti dítěte takovou informaci zpracovat. Žák, který je odkázán především sám na sebe, schopností

filtrování bezcenných nebo rizikových pramenů vždy neoplývá. Pedagog sám nemá, v rámci své výuky a komunikace s žákem v prostředí školy, možnost vývoj těchto věcí regulovat.

Problém fenoménu fantazy není pouze ve známých projevech, jejichž estetická hodnota je poplatná výhradně komercializaci kultury a umění a jejich teartralizaci na levnou a často jednoduchou zábavu pro široké publikum. Zásadním problémem je nedostatek kritického myšlení, rozvrat hodnot a laxní přístup k novým trendům ve společnosti a kultuře. Neznalost, nezájem a nečinnost autorit a odborníků jsou v tomto případě stejně zhoubné jako v kterýchkoliv jiných aspektech, ovlivňujících nejen náš život, ale také výchovu a vzdělání nové generace.

Význam této části práce je především nalezení klíčových kontextů s edukací v dalších evropských i mimoevropských zemích jako je Švédsko, Norsko, Dánsko, Finsko, USA, Německo apod. Upozornění na texty, které některé z forem, těsně propojených s fantazy, podporují a dokonce využívají v edukaci, a na formy, jejichž vývoj můžeme sledovat a využívat také u nás.

8.2.1 Postoj odborné veřejnosti k fantazy

„Neměli bychom tu být, ale jsme.“ (Samvěd Křepelka)³⁷⁸

Co je tedy fantazy a jakou roli hraje v současné společnosti v širokém kontextu s výchovou a vzděláváním? Jako jev, který se vyskytuje ve všech masových médiích, v literatuře, filmu, v počítačových hrách i na internetu, je součástí životního stylu, image, některých hudebních žánrů a společenských aktivit. Jeho klíčový námět se váže na historii lidské společnosti a odráží, často nelitostně, všechny její rysy. Pozměňuje ji, deformuje a volně kombinuje mýty s pohádkami, legendami, subjektivními představami autora nebo autorů i s aktuálními událostmi a problémy. Můžeme je vnímat jako odpočinkový žánr. Formuje nové, neskutečné světy se vším co k nim patří. Fikci otevřeně přiznává a využívá k modelaci svobodného prostoru, určeného k imaginaci čtenáře, diváka, hráče nebo posluchače.

V různých variantách a s různými významy se objevuje v průběhu celých dějin lidstva a ve své podstatě sahá až hluboko do pravěku, k vzniku magického myšlení, a později také montážních představ.³⁷⁹ Magické myšlení je podle E. Kretschmera způsob myšlení člověka v období, kdy se v lidské mysli začaly objevovat pojmy účelu, kauzality nebo vztahů. Dnes magické myšlení představuje spíše víru v pověry, magické bytosti nebo v amulety.³⁸⁰ Montážní představy jsou považovány za schopnost abstrakce. Tedy za schopnost rozložit a znovu složit engramy v nových souvislostech. Umožňují vytvářet představy mýtických tvorů, náladového nábytku apod. Tato schopnost je u člověka vrozená a lze ji rozvíjet jako jakékoliv jiné schopnosti, uměle je lze podpořit LSD, mezkalinem nebo psilocybinem. V takovém případě dochází k mimovolním představám, které nemůžeme řídit. U montážních představ je klíčová role *vůle*, v takových případech oslabená. U osob, které nemají umělecké ambice, jsou montážní představy spjaté také s libostí, která zde částečně supluje vizuální zkušenost a rozvinuté kritické myšlení v oblasti výtvarného umění a umělecké tvorby.³⁸¹

³⁷⁸ 2003. *Pán Prstenů. Dvě věže*. JACKSON, Peter. USA, NZ: New Line Cinema.

³⁷⁹ Vondráček V., Holub F., pozn. č. 27, s. 18

³⁸⁰ HARTL P., HARTLOVÁ H., pozn. č. 30, s. 19

³⁸¹ Vondráček V., Holub F., pozn. č. 27, s. 18

Zásadním problémem, který s sebou fenomén fantazy nese, je jeho sugestivnost a neodbytnost. Ať chceme nebo ne, setkáváme s ním v každodenním kontaktu s médii, uměním, v reklamě apod. Jako pedagogové pak v praxi, nejčastěji ve volné tvorbě žáků. Stále častěji jsme nuceni čelit obrazům s námětem fantazy, ať už v obsahu nebo dramatické vizuální formě. V podstatě samovolně a nepřipraveni, bez možnosti se rozhodnout, zda se touto estetickou formou vůbec chceme jakkoliv zabývat nebo ne, jsou nám podsouvané vizuály a odkazy na žánr. Na druhou stranu je důležité si připomenout, že vždy vstupujeme do probíhajícího děje, tedy do světa, který je neustále v pohybu. A ať už si s sebou přinášíme cokoli, musíme tuto skutečnost vzít na vědomí a respektovat ji. *Nicolas Bourriaud* ve *Vztahové estetice* trefně hovoří o nutnosti „*naučit se lépe obývat svět, spíše než se snažit jej budovat podle nějaké ideje*“³⁸². Uvědomují si to dnes i tvůrci fantazy, pro které už není klíčová originalita světů a jejich obyvatel, ale vztahy, modely chování ve složitých nebo dokonce krajních situacích, řešení problémů, které společnost odsouvá do pozadí a tabuizuje je. Vedle hrdinů tak autoři navádí na etické normy, které si vytyčuje samotný konzument žánru při reflexi díla, zaujímá postoj vůči hrdinovi, snaží se vžít do jeho neobyčejné situace. Hrdina už není jen archetypální, nadčasová postava, je to výpověď o člověku dnešní doby. Symbolizuje jeho bezradnost, nejistotu, slabost nebo ideje, s nimiž vstupuje do každého nového prostředí a situace. Ukazuje nás samotné, plné emocí, o které se nemáme s kým podělit a s nimiž si často sami nevíme rady.

Díla a produkty (často reklamní), které nás takto atakují, dosahují různé kvality, od laciných forem až po obsahově i formálně propracovaná díla na hranici umění. Je třeba si uvědomit, že také klišé nebo antihodnoty jsou při vzdělávání a výchově důležitou složkou budování hodnotového žebříčku a schopnosti kritického myšlení nejen v estetické rovině, ale také na úrovni ostatních výchovných aspektů. V emoční rovině odhalovat některé potlačené problémy nebo naopak vyplňovat prostor, který narušila na příklad disfunkční rodina. Ať už ale k žánru fantazy přistupujeme jakkoliv, pod tlakem médií jsme nuceni se jím alespoň okrajově zabývat, a měli bychom jej přijmout se všemi klady a zápory, které k němu patří. Vzhledem k našemu zaměření a zodpovědnosti ve výchově další generace bychom měli být schopní rozlišit, a naučit rozlišovat své svěřence, hodnoty, které s sebou fenomén přinesl. V neposlední řadě je zkusit dále využívat, pokud si to budou přát. Mladou generaci bychom neměli podceňovat, stejně jako jsme my nikdy nechtěli být autoritami podceňovaní. Tak jako tak půjde vlastní cestou a naším úkolem není jim vnucovat konkrétní názor nebo pohled na problém, ale seznámit je s fakty a normami, které ten náš postoj ovlivnily.

Miroslav Cipro ve svém textu o výchově a sebevýchově vystihuje podstatu archetypu a kolektivního nevědomí, když říká: „Známa sokratovsko-platonská teorie poznání jako rozpomínání duše na minulou existenci je dokladem, že jakési tušení o takovém sepětí mnoha po sobě následujících životů existovalo již před tisíci lety.“³⁸³ Kromě vazeb na minulost, mýtus a někdy i esoteriku, zprostředkovává fantazy prožitky z neznámého, neprozkoumaného a záhadného, přesto povědomého. Znepokojuje jako nevyřešená detektivka a vtahuje nás do dějové linie, nad kterou sice nemáme žádnou moc, ale přesto nám relativně vlídně vnucuje možnost realizace velmi osobních a intimních představ a přání. Když Roland Barthes k osvětlení přitažlivosti a působivosti mytologie použil přirovnání striptýzu, podařilo se mu částečně vystihnout podstatu podobného napětí, jaké vzniká ve fantazy dílech. Vzhledem k těsnému propojení mytologie a fantazy, je princip podobný. Jsou to náznaky gest, jevů a událostí, neustálá změna a vzrušení

³⁸² BOURRIAUD, Nicolas. Vztahová estetika. In: *Umělec*, č.4, 2002. ISSN: 1212-9550

³⁸³ Cipro, M. *Aspekty výchovy*. Praha: Miroslav Cipro. 2000. ISBN: 80-238-5803-3

z opakovaného odhalování a zahalování věcí a kontextů, které považujeme za povědomé nebo známé, případně intimní a hůře dostupné nebo těžko uchopitelné a definovatelné.³⁸⁴ Problém vymezení spočívá z velké části v zaměření fantazy na emoční procesy, které ubírají na exaktnosti, protože nejsou propojené s kritickým myšlením a racionálním úsudkem. Vedle neodbytných, emočně silných obsahů a forem, které fantazy mohou degradovat, ovšem často narážím také na neznalost a despekt nejen vůči fantazy, ale vůči všemu, co vyžaduje emocionální investici ze strany diváka. Jakoby přijímání podnětů a „konzumace“ umění byly aktem sebe prezentace ve společnosti a ne cestou sebevýchovy a rozvoje. Problém otevřenosti a jistá citová vyprahlost je diskutovaným problémem společnosti v posledních desetiletích. Fantazy tento problém pochopitelně neřeší, ale reaguje na něj, srozumitelně na něj upozorňuje a především mladé fanoušky motivuje k aktivitě.

V době, která předponu multi- klade snad před všechno včetně jídla, působí fantazy vlastně jen jako jiná formou trendu, odrážejícího ideu nezávaznosti, nových možností a neulpívání na zastaralých (někdy bohužel pouze starých, ale stále aktuálních) mechanismech. Destabilizace starých hodnot, přemíra informací a podnětů znesnadňuje četná rozhodnutí, která musí dospívající člověk během krátké doby udělat. Fantazy nachází jednotu a jistotu tam, kde se zdála být ztracená.

8.2.2 Fantazy, výtvarná tvorba a komunikační technologie

„Myslím, že mnozí si pletou aplikaci a alegorii; základem první je však čtenářova svoboda, kdežto základem druhé je cílevědomé autorovo řízení.“³⁸⁵

V posledních letech je fantazy spojováno s využitím nových médií a komunikačních technologií v souvislosti s riziky a možnostmi videocentrického pojetí výtvarné a estetické výchovy. U fantazy se klade velký důraz na vizuální stránku, která je agresivnější a hůře uchopitelná než jiné projevy. Tyto formy nejčastěji reprezentují nevkus a lacinou, podbíživou strategii zábavního průmyslu. Není divu, že stále narážím na předpojaté názory, které demotivují odbornou veřejnost k serióznímu zájmu. Přestože je vizuální forma jen povrchem a dílčím prvkem celého jevu, patří k prvnímu, co nás upoutá. Není to obsah knihy, ale její přebal, není to film, ale plakát nebo upoutávka na něj apod.

Rizika videocentrického pojetí vzdělávání, jak je formuluje Jiří David počátkem nového tisíciletí, souvisí s rizikem ztráty kulturně historické paměti, je v tomto případě velmi aktuální. Umocňuje ho vazba vizuální podoby fantazy na postmodernu a její členitost, multikulturní a historizující mnohoznačnost. Když fantazy tyto prvky přejímá a volně kombinuje, využívá jako inspiraci nebo přímo vkládá do fiktivních kontextů, může to působit neotřele stejně jako zmatečně. Tato svoboda obraznosti ovšem na druhé straně přispívá schopnosti improvizace a pružnosti při učení a samostatné tvorbě. Jiří David varoval před vyprázdňením symbolů, které multikulturalita přináší a zcela oprávněně se obával negativního vlivu na žáky.

Problémem se stala nejen propagovaná multikulturní symbolika, ale také masový výskyt fenoménu v mnoha oborech a odvětvích, často na úkor kvality. Díky tomuto vývoji získalo fantazy punc braku. Módní vlna, která u nás následovala příchod filmových verzí klasiků fantazy literatury, se velmi podobala situaci ve Spojených státech a Velké Británii 60. let 20. Století. Tehdy začaly hromadně vznikat stohy knih na motivy Tolkiena, fankluby a akce, tematicky laděné do světa Středozemě. Dalo by se to označit jako „fantazy

³⁸⁴ FULKA J., *op. cit.*, s. 18

³⁸⁵ TOLKIEN J. R. R., *op. cit.*, s. 9.

za každou cenu". Masovost se podepsala negativně na dalším vývoji fenoménu, když z intimního, velmi osobního prožitku z literatury se vznikl vizuální zážitek plný patosu a zvláštních efektů.

S problémem masovosti se pochopitelně nepotýká jen naše a západní kultura nebo Spojené státy, ale také Japonsko, Korea, Čína a Indie, kde se fantazy úspěšně propojilo s populární formou komiksu a animovaného i hraného filmu a spolu s historickými a historizujícími náměty zaplavilo trh. Tento trend se odrazil zase zpět v našich podmínkách ve formě mangy a anime a dalších módních proudů, které staví na vizuální stránce.

8.2.3 Postoj a možnosti pedagogů k využití fantazy počátkem nového tisíciletí

„Na první pohled by se mohlo zdát, že domnělý sen osvícenců o kompletně vzdělaných lidech se konečně naplňuje ve skrz naskrz informované společnosti. Druhý pohled na aktuální stav vědění je ovšem velkým rozčarováním.“³⁸⁶

Prognózy z přelomu 20. a 21. století hovořily o mladých pedagogích a jejich moderním přístupu k výuce. Přesto je postoj současné pedagogiky k novodobým fenoménům jako je fantazy ve výtvarné výchově a výuce na našich školách stále velmi rozpačitý. Příčin je mnoho, jednou z nich je rostoucí obava o dostatečnou výchovnou a vzdělávací hodnotu, kromě jiného akceptovatelnou akademickým prostředím a odbornou veřejností. Liessmann, jehož krátký výňatek jsem využila do citace na začátku této podkapitoly, tento druh exaktnosti ostře kritizuje. Varuje před byrokracií a populismem, ne ve smyslu zjednodušování a zlehčování vědecké práce, ale před dojmem odbornosti, který nepřináší nic nového, i když odpovídá nastaveným parametrům vědecké práce. Ve rámci výtvarné výchovy se řada pedagogů zabývá blízkými tématy fantazy, jako je mytologie, symbol, nabízí se otázka kýče, tradičních hodnot, stylizace, variace, reakce na současné umělecké trendy, ale také schopnost práce s médii a komunikačními technologiemi. Je znát, že otázky, které se fantazy dotýkají, jsou aktuální a citelně se odrážejí v pedagogické praxi. A přestože i přední pedagogové, v čele s Janem Slavíkem, se od devadesátých let často zmiňují o hře jako důležitém a přirozeném faktoru učení ve výtvarné výchově, zůstává fantazy jako nositel významných herních systémů, v pozadí nebo úplně bez povšimnutí. Fantazy v ucelené formě, se všemi pozitivy i negativy, možnostmi i riziky, prozatím zůstává především v centru zájmu komunity fanoušků, v rukách těch, pro které není odrazem nevkusů, ale především sebepoznání a osobního vývoje a nástrojem k výchově a vzdělávání dalších generací, za jejíž podobu se cítí alespoň částečně odpovědní.

Tak se fantazy dostává do zorného pole mladých odborníků, kromě jiného i mladé generace pedagogů, kteří se o žánr zajímají. Dospívali v něm jako fanoušci a dnes se jej snaží uchopit, formulovat a co nejefektivněji využívat ve své praxi. To samozřejmě není tak jednoduché, protože fantazy není možné jako žánr nikomu vnutit. Ale je možné na něm prezentovat některé estetické hodnoty a normy a dále využívat jednotlivé fragmenty z hledisek, která jsem už popsala v minulých kapitolách.

³⁸⁶ LIESSMAN, K. P. *Teorie nevzdělanosti*. Praha: Academia. 2011. ISBN: 978-80-200-1677-5

9 Diskuze o fantazy

Kritika fantazy žánru začíná u subjektivního hodnocení a nejčastěji se odkazuje se k vizuální formě. Její hodnocení není nikdy objektivní, ale jak tvrdí Todorov, „*estetické soudy nelze dedukovat z materiálních vlastností děl, přesto však nejsou subjektivní, tj. ponechané svobodné vůli jedince*“³⁸⁷. Dalo by se říci, že individualita vkusu a přístupu ke kritice estetických forem není vlastnictvím jedince, ale celé kultury. Je třeba je tedy vnímat a posuzovat v širokém kontextu.

Vizuální podoba fantazy je natolik podmanivá a poplatná, že nelze zablýskat velkým společenstvem její zneužití ke komerčním účelům. Nebere ohledy na výchovnost nebo kulturní hodnoty. Nespojit tedy fantazy s komerčním využitím a nevkušem, které hrají klíčovou roli v jeho interpretaci i hodnocení, by nebylo spravedlivé. Na jednu stranu komercializace fantazy, stejně jako jiných žánrů, částečně udává směr jeho vývoje. Na stranu druhou je degraduje a bagatelizuje na pouhý produkt. Určitý druh svobodného myšlení může být v mnoha ohledech osvobozující a svým způsobem je také jedním z rysů fantazy. Otázka je, co přinese dalším generacím absolutní neznalost a ignorace tradičních hodnot a symbolů, stejně jako jejich volné kombinování a mísení. Když se zaměříme na jiné hodnoty, například rodinu, role muže/otce a ženy/matky, jejich posun a bagatelizaci v současné společnosti, vidíme, kam v poměrně krátké době degradace těchto hodnot a tradic došla. Výsledkem je nejistota, vykořenění, hledání jiných, často nebezpečných jistot. Komerce využívá vizuál fantazy - stejně jako čehokoliv jiného – jen jako zástěrku pro laciné metody obchodníků k nalákání zákazníků na staré známé zboží. A funguje to nejen na předměty, ale také na laciné a manipulativní filmy, pořady, knihy apod. Naproti tomu fantazy, čerpající z tradičních symbolů a hrdinů, vytváří určitou hodnotovou stabilitu.

9.1 Kritika fantazy

V posledních letech se už tolik nesečkávám s obecným odporem k žánru fantazy, a pokud na něj narazím, je negativní postoj kritiků daleko lépe podložen konkrétními a přesvědčivými argumenty. Přesto je stále dost obvyklé, že kritický názor stojí na řadě předsudků a “obecných pravd”, které s tímto žánrem nemají mnoho společného. Mezi nejčastější a nejpádňější kritiku odpůrců fantazy, ale také jeho fanoušků, patří tři důležité body: kvalita, která formálně vychází z popkultury a reaguje na aktuální trendy - proto ne vždy dosahuje akceptovatelné úrovně. Častým soudem je triviálnost a dětinskost, které, jak píše Fowksová³⁸⁸ jsou v pejorativním pojetí spíše nepochopením fantazy a jeho role mezi jinými žánry. Kvantita, tedy nezměrné množství fantazy literatury, filmů, obrazů, her atd., které zaplavují trh a degradují žánr. A nakonec popularizace mýtů a symbolů, jejich bagatelizace a výsledná plytkost díky různým osobitým interpretacím v rámci žánru. Tyto výtky nelze nijak popřít a skutečně se jedná o nejzávažnější negativa žánru a fenoménu obecně. Na druhou stranu není ani správné a spravedlivé tvrdit, že žánr fantazy je pouze nekvalitní, laciný a není nebo nemůže být přínosem. Zvláště pokud tyto výtky stojí na několika negativních osobních zážitcích, na základě kterých si kritik vytvoří svůj názor. Už jsem zmínila, že hodnocení typu: líbí/nelíbí, v kontextu

³⁸⁷ TODOROV, T. 2011. *Strach z barbarů. Kulturní rozmanitost, identita a střet civilizací*. Praha, Litomyšl: Paseka. s. 45. ISBN: 978-80-7432-111-5

³⁸⁸ FOWKS, K. A., pozn. č. 197, s. 92

s problematikou, kterou nemáme dobře zmapovanou, nemůže sloužit jako relevantní hodnotící kritérium. Máme samozřejmě právo si dělat osobní názory, ale z profesionálního hlediska si nemůžeme podobný postoj dovolit, dokud problematiku neprozkoumáme hlouběji.

9.2 Vizualní podoba fantazy

Je zajímavé, že vizualní podoba fantazy je v rámci každé skupiny (veřejnost, fanoušci) přijímaná různě. Mnoho lidí ji striktně odmítá, ale následně se nechá vizuálem fantazy zmámit, a je naopak dost těch, kteří žánr volí jako prostředí k relaxaci, ale v reálném životě si od jeho estetiky drží odstup. Přesto oddělit takto striktně vizualní stránku fantazy od těch ostatních není tak docela možné. Vizualní stránku fantazy pěkně charakterizuje jedna z postav Zasláné pošty od Terry Pratchetta³⁸⁹, která v marketingovém souboji naráží na líbivou estetiku reklamy. Pěkný obrázek je podle ní jako věrohodný slib, který odvede pozornost od skutečného problému. Je to útok na naše emoce a představitost, je to balancování na hranici viditelného a neviditelného s tím, že nikdy nebude odhaleno dost. A tak nás mohou některé obrazy zasáhnout i proti naší vůli, sami se svým způsobem "nachytáme".

Je třeba připustit, že vizualní podoba fantazy nepatří u většiny produktů k reprezentativní formě prezentace žánru. Určitě ne ve většině případů a rozhodně ne aktuálně, kdy je žánr i celý fenomén zneužíván k propagaci různého zboží. Na druhou stranu je otázka oprávněnosti, používat slovo „zneužívání“, když jsme to zase jen my, kdo si chce přivlastnit alespoň část fikce, jakobychom si z fantastického světa, kam se uchylujeme, přinášeli střípek zrcadla s tajemstvím naší nové, nereálné identity. Tuto roli mohou mít také různé kostýmy a dekadentní oděvní doplňky, kterými se v reálném světě ztotožňujeme se svými hrdiny. Někdy působí komunikace s divákem vulgárně a násilně, jsou mu vnucované laciné formy, které se odvolávají na hlubší významy, ale ztrátou důležitých kontextů jsou buď nesrozumitelné nebo nesmyslné. Obvykle vypovídají o nepochopení, nezralosti nebo neznalosti autora. Výjimky pochopitelně existují. Oblíbeným příkladem je, v úvodu zmiňované, dílo J. R. R. Tolkiena. Samotný text, který pochází z první poloviny 20. století, je u nás vnímaný střední generací jako symbol vzdoru proti starému režimu, mladší generací pak za „klasiku“ v rámci současné fantazy scény. Ilustrací, které k tomuto textu vznikly, je nepřeberné množství od zkušených ilustrátorů a malířů až po dětské kresby. V široké škále ilustrací tak nalezneme i celou řadu kvalitních děl.

9.3 Funkce vs. realita a předsudky vůči fantazy

Vraťme se ke třem kritizovaným rysům v žánru fantazy. První z nich je samotná fikce a její moderní varianty. Tvrdit, že fantazy je špatné, protože neukazuje skutečný svět a umožňuje lidem utíkat od reality je zhruba stejně zavádějící jako tvrdit, že zprávy ve veřejných médiích jsou vždy realistické a umožňují nám získat plnohodnotné a objektivní informace o skutečném dění ve světě. Zprávy i fantazy možná mají oficiální nálepku: pravdivě informující nebo iracionální, ale skutečnost je jiná. Když se rozhlédneme kolem sebe, jsme obklopeni fikcí, která, narozdíl od fantazy, se prezentuje jako pravda, které máme uvěřit a přizpůsobit jí svůj život, postoje, jednání apod. V tomto kontextu pak není fantazy ani tak únikem od reality, jako únikem od přetvářky a chaosu k řádu. Kromě toho kvalitu díla určuje sám autor, nikoliv žánr.

³⁸⁹ 2010. *Zaslaná pošta*. JONES, Jon. GB: Hollywood Pictures.

Obava, že fantastičtí netvoři a neskutečné světy mohou zmást racionální uvažování člověka, přesněji dítě, natolik, že u něj způsobí závažné závislosti nebo psychické poruchy, je poněkud nadsazená. Závislost totiž nevzniká na žánru jako takovém, ale na činnosti samotné. Důležitým pojmem, který musíme brát v potaz při diskuzi o škodlivosti je slovo “může”. Pokud se něco “může” stát nebo se něco “můžeme” naučit znamená, že k tomu dojde, ale za určitých, velmi specifických, podmínek. Takže ano, dítě si “může” vypěstovat závislost” a “může” být díky hraní počítačových her, vyčleněno z kolektivu – pokud dovolíme, aby počítačová hra a virtuální prostředí byly hlavním komunikačním prostředkem a nahradily přirozené sociální prostředí. Stejně tak se dítě “může” něco naučit, pokud mu umožníme hrát odpovídající typ hry a správně je motivujeme. Ať se podíváme na jakoukoliv činnost, vždy “může” dojít k pozitivnímu i negativnímu dopadu. Proto vzniká také tato práce, abych ukázala, že záleží také na nás, rodičích, pedagogích apod., zda budeme schopni tato rizika a možnosti uchopit a správně aplikovat v praxi.

Děsivost některých fantazy příběhů a postav také určitě nepředčí některé hrůzné informace ve zprávách nebo obrazový materiál, volně dostupný v časopisech, v televizi a na internetu. Zatímco ve fantazy narážíme na tvory a příběhy, které interpretují jiné známé předlohy, krutost skutečného člověka nebo skupiny lidí nás stále může ve skutečném životě překvapit a hlavně zasáhnout daleko intenzivněji. Hrozba, kterou fantazy příběh nebo obraz popisuje, není tedy o nic neskutečnější než událost v současném světě.

Druhým oblíbeným argumentem, který podporuje předsudky o fantazy, je přesvědčení, že jeho iracionalita způsobuje duševní poruchy a sdružuje nesamostatné, labilní osoby se slabou vůlí a fantazií (podobně jako se to s oblibou traduje o věřících). Za určitých podmínek “může” člověk podlehnout fantazijním představám, ale takový problém pak není dílem žánru a obvykle ani forem jeho prezentace, ale stejně jako v jiných podobných případech dílem nemoci, zdravotních dispozic a velmi specifických situací. V rámci fantazy se může stát, že skupinové okouzlení je nedílnou součástí zážitkové akce, která patří k některé hře v rámci alternativních forem vzdělávání. Pak ale nehovoříme o fanatismu, ale o řízeném zážitku, který je přínosnou zkušeností. Odhaluje totiž nejen naše možnosti co se týče reakcí ve vypjatých nebo velmi specifických situacích, ale také chování jiných osob a jeho vliv na skupinu jako celek.

Ve fantazy komunitách se můžeme setkat s širokým spektrem lidských povah a je více než odvážné domnívat se, že je možné je zhodnotit několika málo slovy. Kvalita fantazy, jako u jiných žánrů, závisí na autorovi nebo autorech a částečně také na konzumentech. Rozhodně ale není primárně nástrojem manipulace a degradace kulturních hodnot, pokud my sami takové formy nepodporujeme. Jiná situace nastává u dětí, které nejsou této autocenzury schopné. Zde by měla ale fungovat autorita, která je správně nasměruje.

Třetí kritizovaná je kyberšikana, živená virtuálním prostředím a anonymitou, kterou poskytuje všem jeho uživatelům. Prostředí fantazy serverů se v tomto příliš neliší od jiných stránek. I když podle mé osobní zkušenosti, kterou jsem během působení na těchto stránkách získala, jsou tyto problémy poměrně vzácné. Na druhou stranu je komunikace, ztížená pouhým omezením na psaný, neosobní text, často zavádějící a může vést k nedorozumění při různé interpretaci. Virtuální komunikace nedává mnoho prostoru k vyjasnění situace a komunikační problémy se tak prohlubují a komplikují. Na základě drobné odchylky v pochopení významu sdělení jsem se setkala opakovaně s těžkými konflikty, které obvykle končily odchodem jedné nebo druhé strany ze stránek. Tyto potíže jsou častější u mladších uživatelů, méně zkušených s virtuální komunikací nebo s komunikací vůbec, ale nevyhnou se ani zkušeným a vyrovnaným uživatelům.

9.4 Kvantita fantazy produktů

Kvantita je naopak výrazným problémem, pro který není omluva a není ani útěchou, že problém netrápí jen žánr fantazy. Absence sebekritiky a zdravého úsudku řady autorů i vydavatelů vyrazí dech. Často můžeme narazit na šuplíkové emocionální výlevy, které bychom mohli označit v nejlepším případě za terapii nebo nezdařilou tvůrčí prokrastinaci. Lze pochopit určité tvůrčí ambice, potřebu sebe prezentace, ale vše by se mělo odehrávat na odpovídající úrovni prezentace.

V závěru této kapitoly musím přiznat, že fantazy z těchto tří bodů nelze komplexně hodnotit, protože v sobě nese mnoho paradoxů. Jde o nesourodý a nepřehledný proud kvality i braku, který není možné v reálném čase sledovat. Zároveň se jedná o vnitřně dimenzovaný fenomén, který není možné nazírat pouze z vnějšku. V mnoha ohledech evokuje moderní interpretací mýtu nositele a uchovatele tradičních symbolů a symbolických významů. Tolkien hovoří o mýtu v souvislosti s Béoulfem takto: "Mýtus v sobě často nese paradox, který umocňuje neklid a neuvěřitelnost příběhu."³⁹⁰ A má pravdu, protože hrdina je až příliš naivní, prudký nebo nevyrovnaný a pod drobnohledem zkoumavého čtenáře nebo diváka odhaluje řadu nedostatků, které příliš hrdinsky nepůsobí. Byl snad Tristan skutečně tak prostoduchý, když věřil, že mu tajný vztah s Isoldou jen tak projde? Nebo můžeme u Artuše považovat za hrdinskou jeho pýchu a krutost, když opakovaně zkoušel věrnost své manželky? Sir Lancelot byl tak přezíravý a bezcitný, když svou ženu zanechal na svém hradě a v Kamelotu kroužil kolem své královny. Co čekala matka Salome že získá, když nechá svou dceru kupčit s králem o lidský život? Fantazy hrdinové jsou ve svém jednání přímočařejší a lidštější a jejich jednání je méně symbolické.

³⁹⁰ TOLKIEN, pozn. 76, s. 57

10. Ukotvení východisek teoretické části ve výzkumu

Diskuzí o fantazy uzavírám teoretickou část své práce. V předchozích kapitolách jsem shrnula vše, co je důležité vědět o fantazy jako žánru i jako fenoménu. Základní rysy, rozdělení, význam, klady i zápory fantazy. Vazby na další vědní disciplíny, na literaturu a obecně umění, umělecko-historické kontexty s důrazem na dějiny výtvarného umění. Roli různých pojmů, které se k fantazy vážou, v současné kultuře, umění i našich životech včetně výchovné a vzdělávací složky u dospívajících dětí. To vše proto, abych vytvořila nezbytný rámec informací pro pochopení fantazy jako fenoménu, který je nutné přestat ignorovat nebo zatracovat. Zejména v prostředí vzdělávacích a výchovných institucí, kde skýtá široké spektrum pojmů, forem a možností k využití. Ne pro prosazení žánru jako vzdělávacího tématu, ale jako moderního nástroje, který propojuje pozitivní i negativní přístupy k umění jako soubor estetických i etických hodnot. Jako srozumitelný prostor pro komunikaci se žáky i s uměním a uměleckými artefakty a jejich komplikovanými významy.

S ohledem na empirickou část, která následuje je třeba zdůraznit, že všechny předchozí informace zde mají své místo, aby dokreslily celkový a komplexní obraz fenoménu a objasnily motivy, které vedly k realizaci následujícího výzkumu. Fantazy je fenomén, který odráží aktuální kulturní a společenskou atmosféru. Zatímco teoretická část mi pomohla ji formulovat, v empirické části prokazují aktuálnost problému a stav situace v prostředí vzdělávacích institucí.

Komplexní teoretický rámec informací, pojmů, motivů a projevů fantazy hrál důležitou roli při vytváření struktury a koncepce výzkumných otázek a ty pak vedly k sestavení dotazníku pro respondenty. K tomu bylo nezbytně nutné se orientovat v žánru i jeho četných projevech a zároveň chápat přímé i přejaté role, které sehrává v současné společnosti a v životě a vývoji dospívajících dětí. Zkušenost z terénu vedla ke struktuře výzkumu a výzkum k potvrzení těchto zkušeností a jejich zasazení do širšího kontextu. Stejná zkušenost pak byla zásadní pro správné vyhodnocení výsledků výzkumu, zejména pak u otevřených a polootevřených otázek, kladených fanouškům fantazy nebo pedagogům.

Empirická část

11. Design pedagogického výzkumu

V předchozích kapitolách jsem vytvořila základnu, která vysvětluje a obhajuje mé motivy k výzkumu, kterému se budu věnovat ve zbytku své práce. V následující kapitole rozeberu výzkumný záměr, volbu výzkumných metod, výzkumných otázek a nakonec uvedu výsledky svého výzkumu u cílových skupin. Budu se věnovat výhradně procesu, který vedl k ověření některých skutečností, které mě buď inspirovaly ke zpracování tohoto tématu nebo jsem na ně opakovaně narážela během svého pedagogického působení. Zároveň jsem považovala za důležité empiricky prokázat, že sdělení, názory a fakta, která jsem rozebírala výše, jsou stále aktuální a nejde tedy jen o krátkodobý trend, kterým není třeba se zatěžovat.

Tato část neobsahuje žádné grafy ani jiné ilustrace. Z technických důvodů jsem veškeré grafy a tabulky umístila do druhého svazku své dizertační práce, čímž jsem ale zároveň umožnila přímé srovnání výsledků různých skupin i v různých otázkách.

11.1 Cíle výzkumu

Hlavním cílem výzkumu byla snaha o dosažení změny v pojetí a přijetí fantazy v rámci vzdělávacího procesu. Vzhledem k smíšené výzkumné strategii jsem vytvořila dílčí cíle, které odpovídají jednotlivým fázím a přístupům. Kvalitativní přístup mě měl přivést k exploraci problematiky fantazy v souvislosti s výtvarným projevem u žáků II. a III. stupně. Jeho zkoumání mělo ukázat klady a zápory vlivu fantazy na cílové skupiny žáků, způsoby jeho pojetí a přijetí u dětí obou skupin a následně také u pedagogů a fanoušků fantazy. Popis fantazy jako fenoménu v současné kultuře a umění měl vytvořit platformu jako důležitý informativní kontext celé práce. Interpretace a nalezení systému nebo pravidelnosti v charakteristických rysech fantazy jako žánru i obecně jako fenoménu se mělo podílet na řešení zkoumané problematiky a dosažení hlavního cíle.

Kvantitativní přístup v mém výzkumu má v první řadě přímou vazbu na teoretickou část. Týká se především verifikace výsledků těch fází výzkumu, které jsem řešila kvalitativním přístupem. Predikce fenoménu fantazy v kontextu současné kultury i vzdělávání pak měla ověřit a prokázat smysluplnost a použitelnost v případném dalším zkoumání. Kvantitativní přístup se týká i sběru dat pomocí dotazníku, kde jsem chtěla touto cestou docílit transparentních odpovědí u obecných výzkumných otázek a potvrzení svých zjištění ze zkoumání v terénu.

Výzkum jsem koncipovala především na základě osobních zkušeností v problematice fantazy v rámci své pedagogické praxe. Jako pedagog působím od roku 2005 a měla jsem možnost se věnovat žákům a studentům na všech vzdělávacích stupních. Ve všech jsem se u žáků setkala se zájmem o fantazy a snahou vyrovnat se s tímto fenoménem v rámci výtvarné tvorby, jen pokaždé na jiné úrovni a s jinou motivací. Cílem tohoto výzkumu je zjistit ze vzorku dotázaných žáků, v jaké míře na ně fantazy působí, která média, případně které druhy fantazy je nejčastěji oslovují, zda a jakým způsobem může fantazy ovlivnit jejich vývoj. Druhotným cílem, ovšem neméně významným v celkovém kontextu práce, je vysledování hodnot, které tento žánr žákům předává a ověřit tak jeho pozitivní význam v širším věkovém spektru respondentů. Vedle žáků a fanoušků proto zkoumám také vztah pedagogů k fantazy. Cílem tohoto výzkumu je ověřit informovanost

a možnosti pedagogů v souvislosti fantazy jako žánrem i komplexním fenoménem. Zajímá mě ale také jejich schopnost a ochota pracovat s fantazy a jeho přínosem v rámci svých odborných kompetencí.

11.2 Výzkumný záměr

V rámci svého výzkumu jsem měla možnost nahlížet na problematiku fantazy z několika pozic. Klíčová pro motivaci k vytvoření této práce a formulace výzkumu je pozice pedagoga. Od roku 2005 do roku 2015, kdy svou práci dokončuji, jsem působila postupně na třech různých školách, kde jsem často pracovala s žáky, kteří zápasili s pozitivními i negativními estetickými hodnotami ve fantazy. Před zahájením výzkumu a na jeho počátku, v závislosti na mém odborném zaměření, jsem největší pozornost věnovala výtvarnému projevu žáků. Kladla jsem si otázku, jak vlastně fenomén fantazy ovlivňuje tvorbu mých svěřenců, a jak tyto informace později uchopit tak, aby práce s nimi byla v souladu se vzdělávacími a výchovnými cíli. Druhou pozicí byla role redaktorky ve virtuální fantazy galerii. Přijala jsem ji ještě v době, kdy jsem o výzkumu jen uvažovala, ale už tehdy jsem sledovala prostředí fantazy komunity na internetu a snažila jsem se proniknout co nehlouběji do podstaty vztahů, ale také přínosnosti nebo rizik, která svým uživatelům nabízí.

Několik let pozorování a rozhovorů mi umožnilo vytvořit si určitou představu o situaci v terénu a o základní podobě plánovaného výzkumu. Dospěla jsem k několika hypotézám, na nichž jsem později postavila výzkumné otázky i strategii výzkumu. Protože četnost výskytu fenoménu v zájmech dětí a mládeže, ani jeho vliv mezi nimi zatím nebyl jinými autory popsán, soustředila jsem se na ty hypotézy, které v nepříliš probádaném prostředí tvoří základ pro další výzkumy.

Během mapování terénu mezi žáky II. a III. stupně jsem dospěla k předpokladu, že žáci se zajímají přednostně o ty fantazy tituly, které jsou právě aktuální v masových médiích, přičemž poprvé se s fantazy nejčastěji setkávají ve filmu nebo v literatuře, tedy přesněji v reklamě na aktuální produkty. Informovanost žáků ohledně významu a možností kde a jak se setkávat s fantazy závisí na jejich věku, ale není to podmínkou. O tom ostatně svědčí věková struktura uživatelů internetových fantazy stránek a účastníků společenských her a setkání v rámci žánru.

To jak je žák II. stupně schopen intuitivně fantazy definovat na základě vlastních zkušeností ukazuje na šíři jeho zájmu v jednotlivých disciplínách, v nichž se fantazy projevuje. Tak získáváme ukazatel momentální atraktivity jednotlivých oblastí ve zkoumaném žánru nebo dokonce v rámci celého fenoménu. Podobně je tomu při hodnocení vizuálních projevů fantazy, obrazů, plastik, kostýmů, filmů apod. Už žáci na II. stupni jsou schopní bezprostředně odhalit některé dobré a špatné projevy, ale protože některým formám nedokážou na základě libosti a nedostatku zkušeností i kritického myšlení odolat, těžko se od nich ve vlastní tvorbě odpoutávají. Odborný zásah pedagoga při formulaci této disharmonie může pomoci při budování estetických hodnot, vnímání uměleckého díla i tvorby jako takové. Předpokládala jsem a také se to potvrdilo, že fantazy hodnotí pozitivně nejméně polovina žáků ve třídě a alespoň třetina se jím zabývá ve svém volném čase. Tento zájem se nejčastěji projevuje v ilustraci nebo vlastní literární tvorbě.

Zatímco u žáků jsem očekávala vysoký zájem o fantazy stejně jako angažovanost při seberealizaci v rámci možností tohoto fenoménu, u pedagogů jsem byla od počátku skeptická. Pochopitelně jedním z faktorů, který snižuje zájem a ochotu o žánr a jakoukoliv seberealizaci v prostředí fantazy, je vytíženost pedagogů, ale také podléhání mnoha předsudkům, které fantazy provázejí. To se také potvrdilo, stejně jako předpoklad, že jejich informovanost o pojmech a projevech ve fantazy bude těsně vázaná k jejich odbornému zaměření a ostatním volnočasovým aktivitám. Přestože se s fantazy u svých žáků, především

v humanitních předmětech, učitelé setkávají, málokterý z nich věnuje těmto zájmům adekvátní pozornost. Je pochopitelné, že jinak k těmto zájmům budou přistupovat např. učitelé matematiky nebo cizího jazyka, ale očekávala bych, že v literatuře, výtvarných předmětech nebo i v dějinách umění budou pedagogové informovanější a zasvěcenější. Dotazníkové šetření nakonec potvrdilo i tento předpoklad a alespoň v tomto bodě jsem získala příznivou výpověď o postoji autorit v e vzdělávacích institucích. Podle stanovených hypotéz je skutečně jejich zájem dán osobními preferencemi, stejně jako schopností a ochotou zabývat se aktuálními proudy. Očekávala jsem také, že si pedagogové jsou sice vědomi aktuálnosti problematiky fantazy v projevu a zájmech svých žáků, ale přinejmenším polovina z nich bude jeho řešení považovat za nemožné a veškeré pokusy zbytečné. I toto se potvrdilo, ale příjemně mě překvapilo, že oslovení pedagogové nejsou tak skeptičtí, jak jsem očekávala a projeví ve většině případů zájem o řešení situace.

Výzkumný vzorek fanoušků fantazy tvoří důležitý kontext specifické skupiny k žákům a pedagogům. Tato skupina považuje fantazy za důležitou součást svého životního stylu. Zajímá mě jejich věkový rozsah, struktura úrovně vzdělání a odborného zaměření. Ale podle zkušeností z terénu jsem předpokládala, že fanoušci fantazy pocházejí z různých věkových skupin, i když zlomový bývá příchod na druhý stupeň a zájem postupně odsouvají jiné zájmy nebo povinnosti dospělých po 25. roce. Přestože řada fanoušků zůstává „věrná“ žánru, často setrvává kvůli sociálním vazbám a ověřené formě relaxace. Výše a obor vzdělání nehraje u fanoušků, podle mého odhadu, žádnou zvláštní roli. Nejen podle předvýzkumu, ale i v dotazníkovém šetření vyšlo najevo, že fanoušci fantazy se úrovní vzdělání a specializací velmi liší a zabírají nesmírně široké spektrum oborů. Pro některé jde o způsob seberealizace v oboru, který vystudovali nebo kterému se věnují v zaměstnání, pro jiné je to způsob, jak se seznámit s jinými strukturami myšlení a jak obohatit ty obory, které jsou fantazy, hře, případně divadlu vzdálené.

Ovšem objektivita fanoušků při hodnocení fantazy už, stejně jako u jiných skupin, závisí na věku, zkušenostech a vzdělání. Protože společenské akce, které sdružují fanoušky a přinášejí jim naplnění skrze specifické zážitky, spočívají v komunikaci a vzájemných vztazích a vazbách mezi jednotlivci, volba těchto akcí spočívá v první řadě na složení účastníků. Jednoduše řečeno, fanoušci jezdí na podobné akce za přáteli a kontaktem s vrstevníky. Angažovanost fanoušků v organizaci, prezentaci vlastní tvorby apod., jak jsem předpokládala, souvisí logicky s jejich odborným zaměřením a dalšími zájmy, pěstovanými v dětství nebo dospívání. Jak se ukázalo, řada z těchto aktivit nepřetržovala do dospělosti a někteří fanoušci využili akce, setkání a komunity k opětovnému navázání na ztracené koníčky. Pro některé proniknutí do komunity fanoušků fantazy dokonce znamenalo vytvoření zcela nové ambice nebo alespoň motivace k zájmu o kulturu a kulturní dění...i když v omezené míře a v závislosti na oblíbený žánr. Vliv osloveného vzorku fanoušků se odráží také v širší skupině žáků a pedagogů, kteří mezi ně buď patří a dělají se o zážitky se svým okolím, nebo výstředním chováním odrážejí nebo naopak přitahují ostatní.

11.3 Výzkumné otázky

11.3.1 Obecné a specifické výzkumné otázky

Znají žáci a pedagogové pojem fantazy a s ním spojený fenomén?

- Slyšeli pojem fantazy?
- Dokáží si s pojmem spojit náměty, projevy, díla nebo autory?

Kde se s fantazy setkávají nejčastěji?

- Skrze která média se s fantazy nejčastěji seznamují a setkávají?
- Setkávají se s fantazy ve vzdělávacích institucích?

Využívají své znalosti o fantazy?

- Ovlivňuje zájem o fantazy hodnotový systém žáků?
- Hraje fantazy roli v seberealizaci a osobním rozvoji žáků?

Hraje fantazy roli při výběru námětů v tvůrčí realizaci žáků?

- Realizují se žáci tvůrčím způsobem v rámci fantazy?
- Hraje fantazy roli při realizaci žáků ve výtvarné tvorbě?

Výzkumné otázky, týkající se pedagogů a jejich vztahu k fantazy

Jak jsou pedagogové na II. a III. stupni informováni o fenoménu fantazy?

Kde se s fenoménem fantazy nejčastěji setkávají?

Setkávají se s fantazy prvky v projevu svých žáků?

Jaký postoj k fantazy zaujímají?

Jaké hodnoty si pedagogové s fantazy spojují?

Výzkumné otázky, týkající se žáků a jejich vztahu k fantazy

Jak jsou žáci II. a III. stupně informováni o fenoménu fantazy?

Kde se s fantazy poprvé setkali?

Co zahrnují pod pojem fantazy?

Jak hodnotí fantazy?

Jak žáci II. a III. stupně hodnotí fantazy v kontextu svých vědomostí o současném umění a kultuře?

Výzkumné otázky, týkající se fanoušků fantazy

Jaká věková skupina z vybraného rozmezí se o fantazy zajímá nejčastěji?

Lze zájem o fantazy specifikovat podle dosažené výše vzdělání?

Které hodnoty, morální i specifické pro fantazy, jsou pro fanoušky v tomto žánru nejpřitažlivější?

Jakých společných akcí se fanoušci nejčastěji účastní?

Jak se fanoušci angažují v komunitách ostatních fanoušků v rámci fenoménu fantazy?

Jakým způsobem se fanoušci realizují v rámci vlastní tvorby ve fantazy?

11.4 Výzkumná strategie a metodologie

Empirický výzkum jsem zaměřila na formy, projevy a vliv fenoménu fantazy ve tvorbě žáků II. a III. stupně. Jako výzkumnou strategii jsem zvolila smíšený výzkum, jehož základ tvoří kvantitativní metody s pevnou strukturou a jasně stanovenými otázkami³⁹¹. Mohlo by se zdát, že pro zkoumání jevu v subjektivním projevu a imaginaci žáků a pedagogů jsem měla zvolit raději strategii kvalitativního výzkumu, který lépe odpovídá kognitivní podstatě problému. Z počátku jsem o této možnosti uvažovala. Nakonec jsem se ale přiklonila ke kvantitativnímu výzkumu jako k primární formě, kterou jsem doplnila některými metodami výzkumu kvalitativního. Protože zkoumaný jev zasahuje velmi širokou škálu odvětví a díky svým pramenům i nedostatečnému odbornému zpracování je těžko uchopitelný, považovala jsem za důležité, vytvořit pevný rámec, který by jasně vymezil oblast výzkumu a zároveň postihl problematiku v co nejširším kontextu. Přestože hlavním rizikem takového přístupu je soubor subjektivních pohledů a stanovisek, nebylo možné občas volit jinou cestu. Pokud bych se totiž zaměřila výhradně na kvalitativní průzkumné metody, hrozilo, že výsledek bude zmatený a nevyovídající o ničem.

Na počátku stál spontánní předběžný průzkum mezi žáky, se kterými jsem pracovala na základní umělecké škole. Enormní zájem o fantazy a bezradnost většiny dětí při seberealizaci v tomto žánru mě vedly k zamyšlení nad aktuálností a závažností problému. Rozhovory a pozorování z této pracovní fáze jsem si později ověřila u jiných skupin žáků a studentů na II. i III. stupni a také na jejich základě jsem formulovala jednotlivé dotazníky. Pochopitelně hrozilo, že mě výsledky a vývoj během další realizace výzkumu přivedou na otázky, které budu schopná zodpovědět pouze metodami kvalitativního výzkumu, a přiměje mě pozměnit strategii. Potřeba jasného vymezení a elementárního uchopení problému se ale ukázala stejně důležitá.

Po hledání optimální strategie jsem nakonec zvolila výzkumnou strategii smíšeného výzkumu. Händel³⁹² hovoří o dvou hlavních typech, které rozlišuje podle toho, zda kvantitativní a kvalitativní přístup v jednotlivých fázích směšujeme nebo střídáme. Označuje je jako *míchání metod* a *smíšený model*. Četné varianty smíšené výzkumné strategie pak využívají oba přístupy v různých poměrech.

Při volbě typu analýzy dat jsem oba přístupy zkombinovala s ohledem na metody sběru dat, přestože nosnou metodou zůstal kvantitativní přístup, reprezentovaná metodou sběru dat formou dotazníkového šetření. Vznikla analýza pomocí interpretace na základě pozorování a rozhovorů, ale také analýza statistická, která umožnila transparentní přehled o výsledcích mezi všemi skupinami respondentů v rámci dotazníkového šetření. Dotazník jsem řešila kombinací otevřených a uzavřených otázek, které umožnily získat objektivnější a širší spektrum odpovědí a reakcí. Ale především jsem díky tomuto přístupu získala jasnější a svou výpověď hodnotnější odpovědi na výzkumné otázky.

³⁹¹ PUNCH, F. Keith. 2008. *Úspěšný návrh výzkumu*. Praha: Portál. ISBN: 978-80-7367-468-7

³⁹² HENDL, Jan. *Metody kvalitativního výzkumu*. 2005. Praha: Portál. ISBN: 80-7367-040-2

Pedagogické pozorování, zúčastněné pozorování:

- Dlouhodobé (záměrné 2007-2013)
- Extrospekce (pozorování zvolených skupin)

Rozhovory

- S fanoušky

Dotazníky

- Pro žáky na II. stupni ZŠ
- Pro žáky na III. stupni
- Pro pedagogy
- Pro fanoušky fantasy

11.4.1 Výzkumný vzorek

Dotazníkové šetření mezi žáky II. stupně jsem realizovala na ZŠ Komenského v Olomouci (9. třída), ZŠ Hálkova v Olomouci (6. a 7. třída) a ZŠ Zeyerova v Olomouci (9. třída). S žáky II. stupně jsem neměla vždy možnost komunikovat a musela jsem se spolehnout na pedagogy, kteří dotazníky dětem předávali. Výjimkou byl výzkum v 9. třídě na ZŠ Komenského, kde mi bylo umožněno vstoupit do hodiny výtvarné výchovy a během ní namotivovat děti a rozdat dotazník. Krátká diskuze, kterou jsme navázali na dotazník ukázala, že děti překvapuje zájem dospělých o téma fantasy a ve většině případů tento přístup děti potěšil. Na II. stupni jsem získala vzorek 96 žáků, z toho 49 dívek a 47 chlapců. Dotazník vyplnili žáci v 6. třídě v celkovém počtu 26 respondentů, v 7. třídě v počtu 25 respondentů a 9. třídě v počtu 45 respondentů.

Skupiny žáků III. stupně, které se staly součástí výzkumu v této skupině, patří výhradně ke studentům Střední odborné školy gastronomie, obchodu a designu PRAKTIK s.r.o. v Olomouci. Jiné oslovené střední školy mi na výzvu neodpověděly. K výzkumu jsem z maturitních oborů zapojila třídu VM1 (grafický design), VM1 (bytový design a scénická tvorba), VM3 (bytový design a scénická tvorba) a z učebního oboru A3 (aranžér) a K2 (kuchař). Učební obory bohužel ve zvolených třídách nebyly zastoupeny žádným chlapcem a proto jsem srovnání v rámci typu vzdělání dělala především mezi dívkami. Na III. stupni jsem získala vzorek 69 respondentů, z toho 56 dívek a 13 chlapců. Na výtvarných oborech jsem oslovila žáky I. ročníku v počtu 30 respondentů a žáky III. ročníku v počtu 21 respondentů. Na učebních oborech jsem získala odpovědi od 18 respondentů a to pouze dívek.

Skupina pedagogů, jak jsem už uvedla výše, je spíše doplňková. Mým záměrem bylo dát jejich výpovědi do kontextu s reakcemi žáků, v tomto případě jejich žáků. Oslovila jsem totiž pedagogy na školách, kde jsem realizovala své dotazníky pro žáky. Záměrně jsem svůj výběr neomezovala. Jednak proto, že mě zajímaly reakce pedagogů všech oborů i věkových skupin, s nimiž je možné se setkat. Zároveň, jak se později ukázalo, mnoho pedagogů dotazník vyplnit odmítlo s tím, že k tomu nemá co říci nebo že se o fantasy nezajímá. Abych získala měřitelný vzorek respondentů, použila jsem všechen materiál, který se mi podařilo vysbírat a to v počtu 14 respondentů. Z toho se jednalo o 11 žen a 3 muže. Srovnávala jsem také věkové skupiny pedagogů a jejich odborné zaměření v podskupinách 21-25 let, 26-30 let, 31-40 let a 41 a více let, a pedagogy z výtvarných oborů, z humanitních oborů a ostatních oborů.

V počátku výzkumu jsem chtěla skupinu fanoušků fantazy zařadit spíše jako doplňkovou, podobně jako pedagogy, v rámci kontextu motivů, zájmů, apod. Ale během výzkumu a komunikace s fanoušky už s ohledem na plánovaný výzkum se ukázalo, že tato skupina bude mimořádně důležitá. Oslovila jsem své přátele a zná, ale také neznámé uživatele na několika fantazy internetových stránkách pomocí dotazníku ze www.surveymonkey.com a vyčkala na shromáždění odpovědí. Nakonec jsem získala 50 odpovědí, z toho 20 žen a 30 mužů ve věkových kategoriích 15-20 let, 21-27 let, 28-35 let a nad 35 let. U některých otázek jsem porovnávala také odpovědi podle dosaženého vzdělání, kde základního vzdělání, výučního listu nebo postgraduálního vzdělání dosáhlo vždy 4 % respondentů, středoškolského vzdělání s maturitou dosáhlo 32 % a vysokoškolského nebo vyššího odborného vzdělání dosáhlo 56 % respondentů.

11.4.2 Metody shromažďování dat

Kvalitativní metody pro sběr dat jsem zvolila po předchozím studiu terénu a předvýzkumu mezi žáky i fanoušky fantazy. Přivedlo mě k tomu jak prostředí tak komunikace s účastníky výzkumu, která mi umožnila odkrýt rozmanitost jejich postojů, motivací i vnímání fantazy jako fenoménu. Žáky i některé pedagogy nastolené téma Fantazy v dotazníku zaujalo a měli potřebu o tématu diskutovat. Dotýkalo se jejich osobní vazby k fenoménu, kterou probudila nestálost a rozmanitost kvality i projevů v rámci žánru, otázky vzhledem k hodnotovému systému nebo pozorovaný vliv fantazy na jejich blízké či na ně samotné.

Z kvalitativních metod sběru dat jsem zvolila pozorování, zúčastněné pozorování a rozhovor. V různých kombinacích a poměrech jsem tyto metody uplatnila v jednotlivých skupinách respondentů. Zatímco u žáků II. a III. stupně a fanoušků fantazy jsem pracovala se všemi zmíněnými metodami, u skupiny pedagogů jsem využila pouze metody pozorování. Komunikaci, kterou jsem s jednotlivými pedagogy navazovala v kontextu s výzkumem nebo s dílčími tématy své práce, jsem nerozvinula v takové šíři, abych z ní mohla čerpat informace s dostatečnou validní hodnotou. Tato skupina byla od počátku v pozici doplňkové kategorie, která pomůže ověřit a rozvinout informace o žácích II. a III. stupně. Také jsem nechtěla rozptýlit zásadní část výzkumu, která se týkala především žáků a fanoušků.

Kvantitativní metodu sběru dat pomocí uzavřených otázek v dotazníku jsem zvolila proto, abych vytvořila rámec s pevnými daty. Chtěla jsem jednak prokázat, že můj předpoklad ohledně vysokého zájmu o fantazy mezi žáky II. a III. stupně, je správný. Zároveň také nastínit hloubku orientace dětí v problematice i estetické a etické hodnoty, které jsou žáci schopní z těchto zdrojů vnímat.

Dotazník

Metodu sběru dat pomocí strukturovaného dotazníku s uzavřenými, polootevřenými i otevřenými otázkami jsem zvolila proto, aby získaná data byla dostatečně transparentní a jasně vypovídala o situaci v terénu. Zároveň jsem chtěla, aby výsledky výzkumu byly co nejsrozumitelnější a čitelné každému výzkumníkovi, pedagogovi nebo odborníkovi z jiného oboru, který by měl zájem tento materiál využít k dalšímu výzkumu, aplikaci apod. Usilovala jsem o logický posun otázek od obecných ke konkrétním a takovým, které by vyzdvihly osobní vztah a postoj jednotlivých respondentů. Jejich kombinace posloužila k získání širokého spektra informací a tím k vytvoření materiálu s adekvátní vypovídající hodnotou. Uzavřenými otázkami jsem sledovala měřitelné, formální informace jako obecný zájem o fenomén fantazy, věk a pohlaví respondentů. Otevřenými otázkami jsem tyto reakce doplnila a rozšířila o individuální prvky a dodala výsledné výpovědi na autenticitě.

Aby bylo mé zkoumání co nejkomplexnější, vytvořila jsem tři varianty dotazníku. První a hlavní zkoumaný vzorek je skupina žáků II. a III. stupně. Jsou to právě děti a mládež, jejichž reakce a zaujetí nebo naopak odpor

k fantazy je pro výzkum a jeho další využití klíčové. V tabulkách, které shrnují výsledky šetření, jsem je rozdělila tak, aby byly jasné rozdíly mezi oběma věkovými skupinami a někde, kde šetření ukázalo zajímavé rozdíly, jsem ještě laborovala se skupinou dívek a chlapců daného věku. Pro úplnost jsem v zásadních otázkách dělila věkové kategorie žáků dál na jednotlivé třídy.

Žáci II. stupně ve výzkumu zastupují nižší věkovou hranici a skupinu, jejíž zástupci se zaměřují na fantazy spíše v masových médiích a teprve začínají rozlišovat mezi pohádkou a fantazy příběhem. Tíhnou k dobrodružným zápletkám, a přestože pro ně není žánr ještě tak důležitým měřítkem, už se v tomto ohledu jejich kritický přístup také pamalu profiluje. Naproti tomu žáci středních škol se již obvykle mohou samostatně účastnit společenských akcí a představují důležitou věkovou kategorii také mezi fanoušky fantazy. K hlavnímu rysu této skupiny patří počátky hledání formulací názorů a jejich ostré vymezování. Také odlišení fantazy od jiných žánrů a také sebe sama obecně vůči kultuře a společnosti. Důležité je dodat, že se tak děje v kontextu s komunitami, v nichž se žáci středních škol aktuálně pohybují i k problémům, které aktuálně řeší.

Druhým zkoumaným vzorkem je skupina pedagogů na II. a III. stupni. Touto cestou jsem chtěla poukázat na důležitý kontext, jímž je vztah žáka k učiteli a učitele k žákovi. Stejně jako je významný vliv osobních preferencí a koníčků pedagoga na jeho pedagogickou činnost, od přístupu k žákům až k vyučovacím metodám. Zajímalo mě, zda a na kolik si pedagogové uvědomují tyto vlivy a jak s tím pracují ve svých hodinách. A samozřejmě také zda jim imponuje konkrétně žánr fantazy a jaké mají ke svému postoji pohnutky. Přestože jsem k této skupině od počátku přistupovala jako k doplňkové, ve většině případů mě zklamal přístup i reakce oslovených pedagogů. V mnoha případech odmítli spolupracovat, což většinou zdůvodňovali nezájmem o žánr. Tyto informace jsem ale nemohla použít, protože mi k nim chyběly odpovídající podklady.

Třetí dotazovanou skupinou byli fanoušci fantazy. V tomto případě jsem se obrátila na fantazy komunity a fanoušky na internetu nebo osobně v rámci setkání během různých akcí. Zajímalo mě, zda komunitu fanoušků můžeme vymezit podle nějakého konkrétního vzoru, zejména z hlediska úrovně vzdělání nebo odborného zaměření. Svou roli v průzkumu hrál ale také věk, gender, zájmy, motivace apod. Touto cestou jsem se také pokusila vyvrátit názor, že fanoušci fantazy jsou labilní, nesamostatní lidé bez vlastního názoru, často s nedokončeným nebo nízkým vzděláním. Podle osobních zkušeností ze setkávání s touto komunitou jsem věděla, že takové názory jsou nesprávné, ale potřebovala jsem svůj subjektivní pohled podložit důkazy. Také v komunitách fantazy fanoušků jsem strávila několik let ještě před zahájením výzkumu. V době, kdy jsem začala formulovat myšlenku o realizaci výzkumu mezi těmito lidmi, jsem provedla několik nezávazných rozhovorů, které mi pomohly vytvořit strukturu a zaměření otázek.

Dotazníkové otázky pro žáky II. a III. stupně

1. Slyšel/a jsi někdy pojem „fantasy/fantazy“?
2. Setkáváte se s fantazy i ve škole během výuky?
3. Pokud jste se s fantazy setkali nebo se setkáváte ve výuce, uveďte, v jakém předmětu (předmětech) to bylo:
4. Co si pod pojmem „fantasy“ obvykle vybavíš?
5. Jaký druh příběhu si s fantazy spojuješ?
6. Jaké postavy si s fantazy spojuješ?
7. Pokud fantazy sleduješ, kde nejčastěji?
8. Co by tě na fantazy mohlo bavit nebo bavit nejvíc?
9. Jaké vlastnosti u fantazy hrdinů nejvíce obdivuješ?

10. Zkuste vyjmenovat pět nejzajímavějších hrdinů fantasy příběhů, které znáte a uveďte, co se vám na nich nejvíc líbí:
11. Napište tři díla a tři autory fantasy, které znáte nebo které máte nejraději a uveďte, zda jde o literaturu, film, výtvarné umění apod.: *(Pokud si nevzpomenete nebo neznáte, nevádí, jděte k další otázce).*
12. Ovlivnilo nebo ovlivňuje tě fantasy v rámci tvých koníčků? V čem?
13. Jak tě fantasy při vlastní tvorbě nebo v koníčcích ovlivňuje?
14. Pokuste se vybrat nebo také vlastními slovy napsat, co tě ve fantasy nebaví?
15. Jak hodnotíte tento dotazník?

Dotazníkové otázky pro pedagogy

1. Slyšel/a jste pojem „fantasy/fantazy“?
2. Pokud ano, v jakém kontextu?
3. Jak hodnotíte fantasy jako fenomén v současné kultuře?
4. Považujete fenomén fantasy v současném vzdělávání za pedagogy pozitivně přijímaný nebo spíše zavrhaný?
5. Co, podle vašeho názoru, způsobuje odmítavý postoj k fantasy ?
6. Co, podle vašeho názoru, přitahuje fanoušky na fantasy?
7. Jaké literární žánry si pod pojmem fantasy vybavíte?
8. Uveďte alespoň tři představitele žánru fantasy (spisovatele, výtvarníky, scénáristy, hudebníky,...), které znáte, alespoň jednoho od každé z uměleckých disciplín:
9. Zkuste vyjmenovat alespoň pět hrdinů fantasy, které znáte?
10. Setkali jste se s fantasy ve výtvarném nebo jiném tvůrčím projevu svých žáků?
11. V jaké formě se u žáků s fantasy setkáváte?
12. Znáte některé z autorů fantasy obrazů a ilustrací? Pokud ano, uveďte je.
13. Co podle vás znamená slovo LARP?
14. Kde si myslíte, že se v Evropě můžete setkat ve výuce běžně s LARPeM?
15. Co z uvedených možností podle vašeho názoru fantasy rozvíjí a podporuje?
16. Fantasy je fenomén, se kterým:

Dotazníkové otázky pro fanoušky fantasy

1. Označte věkovou kategorii, do které patříte.
2. Označte své pohlaví.
3. Označte vaše nejvyšší dosažené vzdělání.
4. Uveďte, v jakém oboru jste své vzdělání dosáhli?
5. Využíváte své odbornosti v rámci svých fantasy aktivit? (Hry, organizace, tvorba apod.)
6. Krátce popište, jestli a jakým způsobem fantasy ovlivňuje Vaši práci, tvorbu nebo osobní život?
7. Ovlivnilo nebo inspirovalo vás fantasy a vaše aktivita v tomto prostředí k nějakému novému koníčku, zájmu nebo studiu? Uveďte k jakému.
8. Kde jste se poprvé setkali s žánrem fantasy?
9. Kdo vás na fantasy poprvé upozornil?
10. Jaký druh fantasy je Vám nejbližší?
11. Co, v souvislosti s fantasy, upřednostňujete?
12. Uveďte konkrétní příklad nebo příklady k odpovědi v otázce č. 11, nejlépe ze současnosti, poslední doby nebo blízké budoucnosti (na co se chystáte).

13. Pokud máte oblíbenou tradici nebo styl ve fantazy, který upřednostňujete?
14. Co Vás na fantazy nejvíce přitahuje? Můžete označit i více možností.
15. Co vás na fantazy nebaví nebo odpuzuje? Můžete označit více možností.
16. Účastníte se jako hráč nebo řadový účastník Conů, LARPů, dřeváren a jiných akcí, kde se fanoušci osobně setkávají?
17. Organizujete nebo se podílíte na organizaci Conů, LARPů, dřeváren aj. setkání fanoušků fantazy?
18. Co Vás na těchto akcích nejvíce přitahuje? Můžete označit více možností.
19. Pokud používáte jinou identitu v duchu fantazy, co preferujete? Uvedte rasu a povolání.
20. Realizujete své tvůrčí ambice ve fantazy prostředí? Můžete označit více možností.
21. Pokud se věnujete výtvarné tvorbě, uveďte, prosím, jakou techniku, druh a námět nejčastěji vytváříte (př.: akvarel, ilustrace oblíbených knih, figurální motivy).
22. Máte oblíbeného autora nebo autory, ze kterých se inspirujete? Uvedte jména.
23. Když tvoříte (výtvarná tvorba), obvykle:
24. Prezentujete svou tvorbu (nejen výtvarnou) na fantazy webech?
25. Jaká pozitiva vidíte v možnosti prezentace vlastní tvorby nebo projektů v komunitě fanoušků? Můžete označit více možností.
26. Jaká rizika s sebou nese sebezprezentace v prostředí fantazy komunit? Můžete označit i více možností.
27. Považujete fantazy v naší společnosti za:
28. Je ve fantazy něco, čeho by se fanoušci měli vyvarovat nebo co tento fenomén ohrožuje a degraduje? Pokuste se formulovat to, co považujete za nejzávažnější problém.
29. Vidíte řešení problému? Pokuste se je formulovat.
30. Pokud byste měli z fantazy prostředí, komunit, tvorby apod. vypíchnout jednu věc nebo hodnotu, kterou považujete pro vás nebo pro vaše blízké za nejpřínosnější, co by to bylo?

11.4.3 Metody vyhodnocování dat

Pozorování skupin neprobíhalo systematicky a většina není doložená záznamy. Proto jsem je nakonec do výsledků výzkumného šetření nezařadila. Zkušenosti z práce v terénu využila při hodnocení a popisu problematiky. Ústřední metodou sběru dat se tak stal dotazník jehož rozbor a vyhodnocení nakonec posloužilo k zodpovězení výzkumných otázek.

Rozbor a vyhodnocení dotazníku

Vyhodnocení dotazníkového šetření těsně souviselo s typem použitého dotazníku. Zatímco papírovou formu, kterou jsem použila pro skupiny žáků II. a III. stupně a jejich pedagogy, jsem vyhodnocovala ručně, virtuální dotazník z [www. survio.com](http://www.surveymonkey.com) jsem ručně zpracovávala jsem částečně. Pro ruční zpracování jsem zvolila program Microsoft Office Excel a Powerpoint. Pro vytváření tabulek a jejich formátování jsem pracovala s Microsoft Office Word.

Využila jsem tabulky četností i tabulky kontingenční. V prvním případě jsem získávala jednoznačný výsledek jako věkovou hranici, nejčastější výskyt položky ve odpovědích respondentů apod. V případě kontingenčních tabulek jsem srovnávala odpovědi na stejnou otázku u různých respondentů, např. u dívek a chlapců v jednotlivých třídách. Třetí variantou jsou tabulky s odpověďmi na otevřené otázky, které shrnují většinou individuální pohled nebo zkušenost respondentů a jsou rozdělené podle pohlaví nebo věku, výjimečně podle typu vzdělání.

Data v tabulkách jsem dělila a srovnávala nejčastěji podle věku a pohlaví. U žáků III. stupně jsem dávala do

kontextu také výsledky podle typu vzdělání, tedy výsledky žáků maturitních oborů a učebních oborů. Podobně jsem srovnávala také výsledky od pedagogů podle jejich zaměření. U fanoušků fantazy jsem kromě věku a pohlaví srovnávala výsledky podle úrovně vzdělání, základní, středoškolské, vysokoškolské a postgraduální. K výsledkům uzavřených otázek jsem připojila koláčový graf, který vyjadřuje komplexní výsledek v rámci dané skupiny respondentů. Vytvořila jsem ho pomocí programu PowerPoint a provázala s funkcemi programu Microsoft Office Excel. Grafy jsem nepřidala ke všem uzavřeným odpovědím u skupiny pedagogů, protože

Otevřené otázky v dotazníku jsem vyřešila tabulkou s jednotlivými odpověďmi, rozdělenými podle pohlaví a věku, v případech popsaných výše, také podle úrovně aktuálního nebo dosaženého vzdělání. Odpovědi, které se opakovaly (např. nevím, neznám, apod.) jsem neuváděla vícekrát, ale označila odpovídající číslicí. Odpovědi u otázek polootevřených jsem také zařadila do tabulek, které jsou doplněné seznamem dalších odpovědí a reakcí v bodovém seznamu vždy pod odpovídající tabulkou.

Grafy i tabulky jsou označeny čísly. Tabulky, které se týkají výsledků ve skupině fanoušků fantazy, jsou navíc označené písmenem F. Tabulky k výsledkům výzkumu mezi žáky II. stupně jsou označeny čísly 1 – 91, tabulky k výsledkům výzkumu mezi žáky III. stupně čísly 92-126. Tabulky s výsledky výzkumu mezi pedagogy mají označení 127-145 a tabulky z výzkumu mezi fanoušky fantazy jsou označeny F – č. 1 – F - č. 122.

11.4.4 Etické aspekty a rizika zvoleného přístupu

Všichni žáci, fanoušci i pedagogové poskytli informace dobrovolně na základě informace o jejich právech a anonymitě. Jediná jména, která uvedu v rámci výzkumu, budou přezdívky několika fanoušků fantazy, kteří se aktivně podílejí na chodu virtuální galerie nebo patří k častým přispěvatelům a známým autorům v této komunitě. Tyto účastníky jsem oslovila a vyžádala si jejich souhlas se zpracováním jejich tvorby i základních osobních dat (věk, vzdělání apod.). Všichni zmínění autoři svůj souhlas poskytli. Nezletilí účastníci výzkumu nemohli dát informovaný souhlas, ale použila jsem možnost pasivního souhlasu, kde žádný z oslovených žáků svého práva nesouhlasit se svou účastí nevyužil.

U výzkumu je třeba počítat s určitými riziky, která mohou zkomplikovat a narušit průběh realizace. Tím nejvýznamnějším je změna strategie. Potřebu prozkoumat problematiku více do hloubky naplňuje strategie kvalitativního výzkumu a tím i nové metody a šetření v terénu. Tím se má práce mohla protáhnout a narušit tak harmonogram postupu. Dalším rizikem přímo u zvolené metody dotazníku je zodpovědný přístup respondentů k reakcím na jednotlivé otázky. Zatímco pedagogové a fanoušci si, jak předpokládám, budou vědomi významu pravdivosti svých výpovědí, některé děti mohou odpovídat bezmyšlenkovitě nebo záměrně laxně a tím destabilizovat relevantnost výsledků. Takové riziko jsem se rozhodla ošetřit alespoň částečně motivací žáků před vyplněním dotazníků krátkým rozhovorem o zkoumané problematice. Subjektivita výsledných odpovědí je téměř jistá, ale vzhledem k povaze zkoumaného žánru a fenoménu nemohu subjektivní postoje považovat za negativní prvek.

12. Realizace výzkumu

12.1 Analýza výzkumu a dotazníkového šetření

Znají žáci a pedagogové pojem fantazy a s ním spojený fenomén?

- Slyšeli pojem fantazy?

Celkem 71% žáků II. stupně se vyslovilo, že pojem zná a nějakým způsobem se o fantazy zajímá, 23% pak pojem zná, ale nezajímá je. Jako neznámý označilo pojem fantazy 6% dotázaných žáků II. stupně. Velmi podobný poměr ve výsledcích se objevuje také při výzkumu mezi dívkami (zná a zajímá se 69%, zná a nezajímá se 25% a nezná 6% dívek) a chlapci (zná a zajímá se 72%, zná a nezajímá se 21% a nezná 7% chlapců).

Na III. stupni se 61% žáků vyjádřilo, že fantazy zná a zajímá se o ně a 39% žáků fantazy jako pojem zná, ale nezajímá je. Varianta, která připouštěla neznalost pojmu většině dotázaným připadala humorná a neoznačil ji nikdo. U dívek se odpovědi lišily podle typu vzdělání. Zatímco žákyně oboru s maturitou (výtvarného oboru) fantazy znají a zajímá je z 63% a zná, ale nezajímá se o ně z 37%, dívky z učebního oboru (aranžér) poměr obrátily. Pojem zná a zajímá je z 39% a zná, ale nezajímá je z 61%. Zájem o fantazy dominuje u chlapců, kteří se k pojmu hlásí se zájmem z 85%.

Mezi pedagogy se nenašel nikdo, kdo by pojem neznal a vzhledem k reakcím během předávání dotazníku se většina respondentů o fantazy zajímá (71 %). U žáků se, podle své volby, se zájmem o fantazy setkali, ale jen zřídka (57,1 %) a často se s nimi setkávají ve 42,9 %.

- Dokáží si s pojmem spojit náměty, projevy, díla nebo autory?

Média - Zajímalo mě, jaké médium nebo jaké prostředky zpracování si pod tímto pojmem žáci nejčastěji představí, tedy jak fantazy nejčastěji konzumují. Žáci mohli označit více možností, proto jsou procenta vysoká. Podle očekávání děti na II. stupni nejčastěji zmínily film (78%) a knihy (71%). Vyrovnaný je žánr produkovaný v počítačových hrách a komiksu (50%). S výtvarnou tvorbou si fantazy spojuje 39% dotázaných dětí. Podobně jako žáci II. stupně, uvedli také žáci na III. stupni nejčastěji Film (88%) a Knihy (79,7%), dále Počítačové hry (63,8%), Styl kresby a malby (56,5%) a Komiks (66,7%). Zatímco dívky volily podobně, na prvním místě Film (83,9%), pak Knihy (76,8%), Počítačové hry (62,5%), Komiks (60,7%) a Styl kresby a malby (50%), u chlapců se preference mírně liší. První pozici zaujímá také Film (100%), na druhém místě se ale nejčastěji objevují nejen Knihy, ale také Komiks (92,3%). Následuje zájem o Styl kresby a malby (84,6%).

Typy fantazy - Další odpověď na otázku dává reakce žáků na druhy fantazy, kde mě zajímalo, se kterými se děti na nejvíce ztotožňují. Přestože ale fantazy vystihují některé rysy podobné pohádce, objevuje se jako nejčastější odpověď na II. stupni dobrodružný příběh (72%). Děti tím prokázaly, že fantazy nepodceňují a nezjednodušují, ale intuitivně jej chápou jako pojem s rozmanitými projevy, jejichž společným rysem je skutečně dobrodružství. Zároveň tak ukázaly, co na fantazy vnímají nejsilněji. Populární formy fantazy o upírech a vlkodlacích, které se v době realizace dotazníku objevily v knihkupectvích a v kinech, se výrazně podepsaly také na výsledku této otázky. Za horor a drama totiž fantazy považuje 47% dotázaných dětí. Zajímavý je kritický postoj, který k žánru zaujalo 18% respondentů z této skupiny. Ti fantazy považují za překombinovaný příběh nebo špatnou kopii či nápodobu klasické literatury. Žáci III. stupně si nejčastěji

vybaví dobrodružný příběh (81%). U dívek také dominuje dobrodružný příběh (80% dívek), ale mezi žákyněmi učňovského oboru a maturitního oboru panují určité rozdíly. Projevuje se v možnosti horor a drama, kterou dívky z maturitního oboru volí v 45%, zatímco dívky z učebního oboru v 50% a dominují v něm nad dívkami z maturitního oboru. Výrazný rozdíl se pak objevuje v možnosti romantika a napětí, kterou dívky z učebního oboru volí v 17%, zatímco dívky z maturitního oboru z 50%. Budoucí maturantky tak prokázaly vztah k zážitku a pochopení emocionální stránky fantazy jako jednoho z klíčových rysů žánru.

Zajímalo mě, zda je poměr fanoušků fantazy, příklánějících se k jednotlivým druhům žánru, vyrovnaný nebo zda jsou u některých druhů fantazy preference vyšší? To by naznačovalo určité trendy nebo směřování komunity fanoušků i fantazy trhu v blízké budoucnosti. 30 % fanoušků se přiklonilo k historickému fantazy, kam se řadí mnohá, dnes už klasická díla. 36 % fanoušků mělo potřebu vyjádřit svůj názor vlastními slovy, ale většina z nich se opět vrací k historickému fantazy, jen s určitými prvky, např. magie, s přesahy do dark fantazy nebo naopak s absencí některých populárních prvků jako romantičtí upíři a vlkodlaci apod. 20 % fanoušků své preference připojilo k mystickému fantazy. Obecně lze ale říci, že fanoušci si sice libují ve fantazy světech s prvky magie a mystiky, ale ve většině případů si rádi drží stálý kontakt s realitou. Tu jim umožňuje propojení s reálnou historií lidstva.

Fantazy se liší také podle místa původu, protože přejímá místní tradice, literární i kulturní a ty buď přetavuje do novodobých forem nebo je mísí s tradicemi jiných kultur. Někteří fanoušci si mezi těmito tradicemi rádi vybírají a mají zde své preference. Zajímalo mě, zda se takto vymezují všichni fanoušci nebo jde jen o dílčí zkušenost. Většina respondentů se vyslovila pro evropskou tradici, Středoevropskou (15,2 %) a Západoevropskou (15,2 %), dále pro Skandinávii (13 %), v 10,9 % také pro tradici českého fantazy. 34,8 % využilo možnost vyjádřit své preference sami. Většinou respondenti uvádí, že se jejich preference mění. Přecházejí z polského fantazy ke skandinávskému, srovnávají východní asijskou tradici se západní anglosaskou. Někteří považují toto členění za nedůležité s ohledem na hodnocení fantazy.

Typ hrdiny - U otázky, kterou jsem sledovala schopnost přiřadit různé typy postav a hrdinů uvedly děti na II. stupni v 69% možnost nereálné nestvůry a hrdiny. Z 59% si žáci vybavili elfy a víly, o něco méně se pak objevují strašidelnější bytosti jako nemrtví, duchové a zlí černokněžníci (49%) a opět populární upíři a vlkodlaci (48%). Dívky byly ve své volbě bytostí konkrétnější a po nereálných nestvůrách a hrdinech (73%) nejčastěji uváděly elfy a víly (69%), v 59% populární a v této formě i romantické upíry a vlkodlaky. Chlapci uvedli také nejčastěji nereálné nestvůry a hrdiny (60%), ale ostatní volby poměrně rovnoměrně rozdělili mezi zbývající možnosti. Podobně jako u dívek se na druhém místě objevili elfové a víly (49 %), ale místo Upírů a vlkodlaků (36%) obsadili třetí pozici nemrtví, duchové a zlí černokněžníci (45%). U této otázky jsem umožnila žákům rozvést svou odpověď v dalších možnostech, které sami formulují. U jiných odpovědí se kromě hrdinů mediálně populárních příběhů (hobiti, barbaři, rytíři apod.) objevili také stroje a vynálezy nebo postavy z počítačové hry Minecraft. Vzhledem k nízké četnosti takových reakcí jde ale o zanedbatelné procento (cca 1%). Naopak zajímavé je výstižné zjednodušení odpovědi na *lidé s nadpřirozenými schopnostmi* u jednoho respondenta. Z možností, které jsem žákům III. stupně předložila, se nejčastěji přiklonili ke kladným postavám, které představují spojení krásy, magie a tajemství, elfy a víly (71%). Následují je nereálné potvory a neskutečné lidské charaktery (70%). Kromě elfů a víl (68%) dívky volí nereálné potvory a lidské charaktery (71%) a teprve potom následují upíři a vlkodlaci (55%). Z 45% dívky označují také možnost nemrtví a duchové. Dívky z maturitního oboru preferují nereálné potvory a lidské charaktery (79%) a teprve potom elfy a víly (71%). Zde se opět projevuje určitý vztah k racionalizaci odpovědí a rozvaze při reakcích na kladené otázky, stejně jako na celý fenomén. Chlapci si vedou podobně jako dívky, jen na prvním místě označují elfy a víly (85%), což je překvapivé, protože tyto postavy jsou spojované s romantikou a pohádkovostí.

Také jsem sledovala, zda žáci na II. stupni tíhnou spíše k idealizovanému hrdinovi, podobnému těm z pohádek, nebo zda ve fantazy příbězích zkoumají něco dalšího. Na příklad východiska z komplikovaných nebo krajních životních situací, hodnotové žebříčky nebo se snaží nasytit svou představivost a touhu po dobrodružství. Při celkovém vyhodnocování odpovědí se nakonec v jejich reakcích nejčastěji objevila kouzla (69%). Následovalo je napětí (41%) a Neobyčejné příběhy (42%). Je pochopitelné, že pro děti jsou kouzla tak poutavým prvkem. V literatuře vyjadřují neznámé, tajemné schopnosti nebo dovednosti, do jejichž tajemství je čtenář částečně zasvěcen. Ve filmu jsou zase součástí dramatických efektů a silného estetického zážitku. V každém případě jde o silný emoční stimulant, i když často postavený více na efektu samotném než na nějakém hlubším významu. Zajímavé ale je, že filmové a počítačové triky naproti tomu označilo jen 30% dětí. Podobný případ je napětí. Vytržení z rutiny a zdánlivě nudného a jednotvárného života, nad nímž, jak je u dětí pochopitelné, nemají vládu. Neobyčejné příběhy už zasahují dál. Tato možnost měla obecně formulovat nevšednost, kterou v předchozích dvou pojmech můžeme předpokládat, ale není tak zřetelná. Neopakovatelnost zážitku.

Výraznější rozdíl jsem zaznamenala už v odpovědích dívek a chlapců. Zatímco nejčastěji se opět objevují kouzla (80% dívek), napětí (47% dívek) a neobyčejné příběhy (49% dívek), chlapci už svůj zájem dělí mezi kouzla (57% chlapců), mocné hrdiny (53% chlapců) a rovným dílem pak mezi napětí a neobyčejné příběhy (34% chlapců). K zajímavému vývoji dochází u chlapců. V 6. třídě rozvrhli své preference, kromě kouzel (60%) a mocných hrdinů (53,3%) rovnoměrně mezi napětí, zajímavé řešení životních situací a vztahů a filmové a počítačové efekty (po 40%). V 7. třídě už dominují jen kouzla (61,5%) a mocní hrdinové (61,5%). Výsledky ukazují, že dívky přijímají iracionální podněty obecněji, zatímco chlapci si hledají své vzory a snaží se pojem více konkretizovat.

Žáci III. stupně nejčastěji uváděli, že je na fantazy nejvíce zajímají kouzla (51%) a mocní hrdinové (51%). Vysoko také hodnotí napětí (42%). Jejich odpovědi svědčí o hledání autoriny a hodnot, kterými fantazy jako žánr oplývá ve velkém měřítku.

Konkrétní postavy hrdinů - Hrdinů se týkala také otázka, kterou jsem směřovala ke konkrétním postavám z literatury, filmu aj. médií. Zajímalo mě, nakolik jsou žáci ovlivněni aktuálními trendy a filmovými nebo knižními trháky? Zde se jasně ukázalo, že masová média manipulují se zájmy dětí a jejich zájem se zaměřuje především na ty hrdiny, kteří jsou aktuální ve filmech, počítačových hrách apod. Tito hrdinové jsou snadno dostupní na internetových stránkách a rozhovory o nich patří mezi společenskou konverzaci a běžný aktuální kulturní rozhled. Nejčastěji žáci označili Harryho Pottera (35,4% žáků), jehož příběh v době realizace dotazníkového šetření vrchol v kinech. Zájem se pak rozměnil do širokého spektra hrdinů z knih, filmů, seriálů a počítačových her. Protože žáci málokdy uvedli, které zpracování mají namysli, nebylo snadné se v seznamu zorientovat. Uvedla sem všechna známá i méně známá jména. V jednom případě se pak žák zaměřil na hrdiny z hry na hrdiny, které si sám vymyslel. Jindy šlo o hrdiny spíše pohádkových knih.

Častí, jsou hrdinové, kteří do fantazy nepatří. Řadí se do jiných žánrů jako sci-fi, např. Predátor (2%), hrdinové ze Star Wars (8,4%) nebo westernový Old Shaterhand (1%). Přesto lze spekulovat o tom, že jejich schopnosti nebo příběhy jsou dostatečně neskutečné až pohádkové, aby mohly být dětmi zaměněné za fantazy. Protože se výsledky mezi dívkami a chlapci, ani mezi jednotlivými třídami příliš nelišily, uvádím v tabulkách pouze celkové výsledky mezi žáky II. stupně.

Také u žáků III. stupně se na prvním místě objevuje Harry Potter, hrdina sedmidílného příběhu J.K. Rowlingové (21,7%). Nejčastěji se objevuje ve volbách dívek z maturitního oboru (26,3% dívek). V 10% se také objevuje postava Gandalfa z díla J. R. R. Tolkiena, která dominovala ve volbách chlapců (53,9% chlapců). Mezi hodnocením vybraných postav se nejčastěji objevuje obdiv ke schopnosti kouzlit nebo jiným

neobvyklým a nadpřirozeným schopnostem, moudrosti, statečností, síle, tajemnosti a fyzickým znakům – krása, oděv nebo komické prvky jako chlupaté nohy, velké uši apod. Kromě hrdinů z díla Rowlingové, které žáci volili nejčastěji (30,4%) a hrdinů z díla J. R. R. Tolkiena (26,1 %) se často objevují postavy superhrdinů, které se pohybují na hranici fantazy a sci-fi, jako Avengers (15,9%) a další superhrdinové (15,9%).

Autoři a díla - Nakonec jsem se zajímala, zda žáci dokáží uvést autory a názvy jednotlivých děl, ze kterých postavy pocházejí. Zároveň jsem si chtěla ověřit, zda už na II. stupni budou děti schopné přiřadit autora k dílu, aniž bych je k tomu naváděla pomocnými hesly. Riziko této otázky spočívá ale v tom, zda jsou děti schopné přešít si správně otázku a odpovědět na ni tak jak mají. V tomto případě se u kázaly úspěšnější dívky, které nejčastěji přiřadily Harry Pottera k autorce J. K. Rowlingové (15,4%) a ságu Stmívání (nebo Twilight) k autorce Stephanii Mayer (7,7%). Chlapci si spojili Harry Pottera s autorkou (7,7%), většinu děl a autorů ale jmenovali samostatně. Kuriozitou je, s ohledem na zaměření dotazníku, odpověď chlapce, který (bezpochyby správně) přiřadil Monu Lisu k Leonardovi da Vinci.

Samostatně se nejčastěji objevuje Pán prstenů u dívek (7,7%) a World of Warcraft u chlapců (11,5%). V 9. třídě je vidět změna u chlapců. Zatímco dívky stále výrazně preferují Harry Pottera (17,8%) před ostatními díly nebo autory, chlapci rozvrhli své preference mezi Pána prstenů od J. R. R. Tolkiena (15,6%) a Zaklánače od polského spisovatele Andrzeje Sapkowského (11%). Z nezařazených hrdinů a autorů pak u dívek vyčnívá jen film Avatar (6,7% dívek) a seriál Upíří deníky (6,7%). Zaměření dívek a chlapců se tu jasně láme na dobrodružné, hrdinské fantazy, které dominuje volbám chlapců, a na romantičtější nebo vizuálně působivější linii ve volbách dívek.

Ani žáci III. stupně se neubránili vlivu populárních fantazy děl, která v době realizace dotazníku byla aktuálně propagovaná masovými médii. Mezi díla, která spojili s autory patří Harry Potter, Píseň ledu a ohně, Stmívání, Pán prstenů. U filmu Avatar uváděli především kameramana Jamese Camerona. Objevují se také Temné stíny podle Tima Burtona. Mezi nepřirazenými díly dominuje opět Harry Potter (17,4%), následován Pánem prstenů (13%), Letopisy Narnie (8,7%) a Avatarem (7,2%).

Jestliže jsou děti z II. a III. stupně pod silným vlivem masových médií a jejich volby jsou podřízené aktuální propagaci konkrétního díla či jeho interpretace v novém médiu, jsou také preference fanoušků fantazy takto proměnlivé? Nebo zachovávají přízeň svým favoritům mezi autory žánru? Mezi respondenty se nejčastěji objevuje opět Tolkien (24,5 %), Sapkowski (22,6 %) a Martin (13,2 %). Podle těchto výsledků lze říci, že se fanoušci kloní spíše ke klasikům žánru v rámci literatury. Inspiraci výtvarníky připustil jen nepatrný zlomek respondentů. Může se zdát, že ze jmen nejznámějších představitelů fantazy literatury se stala jakási mantra, kterou fanoušci opakují jako naučenou frázi. Ale jde spíše o to, že řada z nich se právě přes tyto autory k fantazy a s ním spojeným koníčkům dostala. Proto je považují za klíčové i pro další inspiraci.

Skupina pedagogů - Pohled pedagogů na problematiku může být klíčový pro jeho přijetí i další pojetí nebo využití. 35 % dotázaných pedagogů označila fantazy za kulturní fenomén, což je nepopiratelné. 31 % za moderní umělecký směr, což je už diskutabilní, svědčí to spíše o neochotě nebo neschopnosti formulovat problematiku. Častou odpovědí je relaxace a únik z reality, objevují se také pokusy formulovat fantazy jako kulturní a společenský fenomén. U většiny pedagogů je ale z reakcí cítit nejistota, jakoby šlo o první pokusy pojmenovat problematiku a vyrovnat se s její formulací z pozice pedagoga a odborníka v odpovídajícím oboru.

Fantazy jsem označovala i jako žánr, ale toto označení se týká spíše obsahu než formy. Formou

se může podobat téměř čemukoliv a zajímalo mě, kterou možnost považují pedagogové za nejčastější. Je pravda, že nejobvyklejší je román, sága nebo pohádka. Mezi možnostmi jsem ale uvedla také varianty, které tvoří pomyslné mezistupně a variace různých žánrů a forem. Pedagogové se nakonec skutečně přiklonili k historickému románu (15 %) a dobrodružnému příběhu (14 %), který evokuje literaturu pro dospívající děti. Mezi dalšími častými odpověďmi se objevila již zmíněná pohádka (12 %) a horor (11 %), který dlouho patřil k hraničním formám, ale dnes je běžnou součástí fikce v literatuře včetně fantazy.

Ze spisovatelů si respondenti nejčastěji vybavili J. R. R. Tolkiena (42,9 %), T. Pratchetta (21,4 %) a A. Sapkowského (14,3 %), kteří dnes skutečně patří ke klasikům fantazy literatury. Z výtvarníků nejčastěji jmenovali Alana Lee (14,3 %), jehož tvorbu jsem nastínila v kapitole o současné fantazy tvorbě.

Orientace mezi všemi hrdiny fantazy příběhů není možné, ale orientace mezi těmi nejznámějšími jmény a postavami je dnes už součástí vzdělání. Asi jako znát jména klíčových politiků, klasiků literatury nebo známých hudebníků. Tato znalost částečně reprezentuje vkus a zaměření subjektu a vypovídá o jeho kulturním rozhledu. Nejčastěji se v reakcích objevují hrdinové z Tolkienovy Středozemě, z letopisů Narnie od Lewise nebo Pratchettovy Úžasné Zeměplochy. Jde skutečně o nejznámější světy. Tolkienův fantasy svět je spíše klasický, s rysy pohádek, bájí a tradičních hodnot. Narnie je příběh s hlubokým duchovním odkazem, orientovaný na křesťanské hodnoty a jejich hledání i budování. Pratchettovy příběhy jsou komické sondy do problémů současné společnosti, aplikovaných na fantastický svět Zeměplocha.

Touto otázkou jsem opustila testování orientace pedagogů v žánru fantazy i v jejich znalosti jeho popularity mezi žáky. Zajímalo mě, zda jsou pedagogové u nás informovaní o možnostech zážitkové pedagogiky nebo zážitkových her? 57 respondentů prokázalo znalost termínu, 21 % z nich přiznalo, že pojem nezná.

Kde se s fantazy setkávají nejčastěji?

- Skrze která média se s fantazy nejčastěji seznamují a setkávají?

Zde mi šlo v první řadě o potvrzení aktuálního zájmu o fantazy a média, přes která jej žáci konzumují. Předpokládala jsem, že odpovědi zde budou vystihovat aktuální zájmy vzhledem k fantazy. Např. obvykle se děti setkávají s fantazy v literatuře, ale v současné době je nejraději konzumují skrze počítačové hry. Můj předpoklad, že knihy (49%) ani zde nebudou hlavním zdrojem při konzumaci fantazy a první pozici obsadí film a filmové zpracování známých děl (81%), se potvrdil. Kromě počítačových her, které žáci označili v 45% případů se již podstatně méně objevuje výtvarné umění a ilustrace (29%) a ostatní možnosti zůstávají v rozmezí 3-17%. Zajímavý je rozdíl mezi dívkami a chlapci. Dívky poměrně rovnoměrně rozdělily svůj zájem mezi literaturu (35% dívek) a výtvarné umění a ilustraci (39% dívek). Překvapivě často se v jejich volbách objevují počítačové hry (45% dívek) a podle očekávání nejčastěji film (90% dívek). Chlapce zjevně výtvarná stránka tolik neoslovuje (13% chlapců). Více je fantazy zajímavá na Hrách v přírodě (15% chlapců) a opět v literatuře (43% chlapců), v počítačových hrách (47%) a ve filmu (72%).

U obou věkových skupin poměrně často (20% dívek a 13% chlapců) děti označily hudbu. Je pravda, že filmová hudba, která má v dílech s hrdinskou tematikou epický charakter a silný emocionální náboj, budí vysokou pozornost nejen u dospělých konzumentů, ale také u výrazně mladší části populace. Přesto je překvapivé, v jak vysokém procentu hudba ve fantazy zajímá děti už v 6. třídě (27% dívek a 27% chlapců). V sedmé třídě se už přízeň žáků dělí kromě filmu, literatury, počítačových her a výtvarného umění a ilustrace mezi hry v přírodě (15% dívek a 17% chlapců), hudbu (23% dívek a 17% chlapců) a u dívek také komunity fanoušků na internetu (23% dívek).

U žáků v 9. třídě hned po filmu (92% dívky a 55% chlapci) dominují počítačové hry (52% dívky a 35% chlapci).

A zatímco dívky preferují také výtvarné umění a ilustraci (40% dívek), chlapci se přiklánějí k hrám v přírodě (10% chlapců).

Také žáci III. stupně nejčastěji odpověděli, že fantazy sledují především ve filmu (81%). Stejné preference mají dívky (79% dívek) i chlapci (92% chlapců). Chlapci ve vysokém procentu volili také počítačové hry (77%).

Fanoušci fantazy se nejčastěji poprvé setkali s fantazy v Literatuře (58 %). Vzhledem k věku lze předpokládat, že se poměr zdrojů může v průběhu následujících let měnit. Ale jak ukázal výzkum mezi žáky II. a III. stupně, bude si literatura ještě nějaký čas držet čelní postavení. Ve 22 % uvedli, že jejich první zkušenost s fantazy jsou společenské hry. To souvisí s hrami na hrdiny, populární především v 90. letech 20. století. Společenské hry jako první setkání s fantazy označili častěji muži (33,3 % mužů), ženy preferovaly literaturu a další reakce se rovnoměrně rozložily do ostatních možností. Ale nejsou to jen média, která rozhodují o našich zájmech a preferencích, ale také společnost, která nás obklopuje. Největší vliv na šíření fantazy měli, podle výsledku dotazníku mezi fanoušky fantazy, přátelé a známí (50 %) a rodina (34 %). V 8 % ovlivnil respondenty pedagog nebo vedoucí.

- **Setkávají se s fantazy ve vzdělávacích institucích?**

Ve výuce, ale zřídka, se s fantazy setkávají žáci II. stupně v 54%. Celkem 24% žáků je přesvědčeno, že se s ním ve výuce nesetkává a buď o to ani nemá zájem, nebo na věc nemá vyhraněný názor. 12% žáků by naopak o setkání s fantazy ve výuce zájem mělo. Ostatní žáci se s fantazy ve výuce setkává často (8%) nebo jen v rámci volnočasových aktivit (2%). Také zde je poměr výsledků mezi dívkami a chlapci velmi podobný, přestože u chlapců jsem zaznamenala mírně vyšší zájem o přítomnost fantazy ve výuce. Tyto nuance se v rámci srovnání dívek a chlapců na úrovni jednotlivých tříd střídají.

Ve výuce se s fantazy nejčastěji setkávají v literatuře (25%) a v dějepise (14%). Podle očekávání pak nejméně v zeměpise (1%). Je zajímavé, že dívky nejčastěji uvedly literaturu (33% dívek) a ostatní možnosti zmínily v dílčím množství (0 – 8% dívek). Zatímco chlapci svou zkušenost s fantazy v jednotlivých předmětech rozdělili mezi literaturu (19% chlapců), dějepis (17% chlapců) a obecně český jazyk (13% chlapců).

Podobně jako žáci II. stupně, i na III. stupni se, podle svých odpovědí, setkávají s fantazy ve výuce zřídka (48%). 23% chlapců by o fantazy ve výuce mělo zájem, stejně jako 18% dívek. Poměrně vysoké procento žáků tvrdí, že se s fantazy ve výuce nikdy nesetkává (20% dívek a 15% chlapců).

Nejčastěji ke kontaktu se žánrem fantazy dochází v Literatuře (26%), teprve potom ve výtvarné přípravě (14,5%). 18,8% se s fantazy ve vyučování nesetkává. Je zajímavé, že v této otázce se s fantazy ve výuce nesetkávají pouze dívky (23,2% dívek).

Pedagogové si fantazy nejčastěji spojují s Literaturou (23 %), s Filmem (22 %) a s počítačovými hrami (20 %). To vypovídá přinejmenším o dvou věcech. Jednak o hlavní sféře vlivu žánru skrze tato média a zároveň to potvrzuje určitou zkušenost s fantazy buď ve vlastních zájmech nebo v zájmech blízkých osob (dětí, přátel, žáků apod.).

Zatímco žáci, podle výsledků dotazníkového šetření, nejčastěji fantazy konzumují ve formě filmových interpretací a literatury, pedagogové se s ním nejčastěji u žáků setkávají ve virtuální komunikaci a počítačových hrách (79 %). To vychází z aktuálního problému elektroniky v rukách dětí během školní výuky a není divu, že tuto variantu pedagogové uvedli nejčastěji. Je zajímavé, že tuto variantu si žáci pravděpodobně ani neuvědomují. Často se s fantazy u žáků respondenti setkávají také ve výtvarném projevu (57 %), který

je těsně vázaný s dalšími aktivitami. A v neposlední řadě také v rámci četby (50 %).

Využívají své znalosti o fantazy?

- Ovlivňuje zájem o fantazy hodnotový systém?

Na tuto otázku odpovídali především fanoušci fantazy. Mezi otázky v dotazníku, které měly získat odpověď na tuto specifickou otázku, jsem zařadila jak kritický pohled na fenomén tak zájem o motivaci fanoušků o fantazy. Částečně na tuto otázku odpovídá také reakce fanoušků fantazy, kterou jsem zařadila k specifické otázce o roli fantazy při seberealizaci a osobním rozvoji.

Mezi ženami i muži se poměrně rovnoměrně objevuje kritika masovosti, ale také předsudky, vzájemná rivalita a uzavřenost komunit fanoušků. Také částečná neochota aktivně se podílet na zlepšení pohledu veřejnosti na fenomén. Nedospělé chování, zaměňování koníčku s nevázanou zábavou a nezodpovědností. Objevuje se také kritika extrémismu při odpoutání od reálného života, klišé a maskování malé imaginace na představitost jiných. Šablonovitost a stereotyp v rolích, akcích, vystupování, plytkost a prvoplánovost. Několik respondentů se také kriticky vyjadřuje ohledně nové podobě červené knihovny s fantazy náměty jako je Stmívání. Zajímavý je postřeh, že fantazy se prezentuje tak dobré, jak je prezentují sami fanoušci.

Také zde se objevuje široká škála věcí, kterých si fanoušci cení. Často se objevují hlubší morální hodnoty (čest, tolerance, smysl oběti, hodnota lidského života apod.), ale také kultivovanost a věcnost diskuzí, rozmanitost a zároveň srozumitelnost témat v diskuzích. Často se opakuje odpočinek a možnost sebepoznání, přátelství a vztahy i s těmi lidmi, které bychom za jiných podmínek nejspíš nikdy nepoznali. Možnost být sám sebou, i když za vnější maskou hrdiny nebo nestvůry. Osobní i tvůrčí rozvoj.

Když jsem v kapitolách výše hovořila o riziku předpojatosti a neobjektivního přístupu k fenoménu fantazy, měla jsem namysli všechny motivy, které od něj veřejnost odvracejí. Oprávněné i ty méně oprávněné. 24 % pedagogů uvedlo neinformovanost veřejnosti a stejné množství respondentů ve skupině uvedlo nekvalitní tvorbu na oficiální fantazy scéně. 19 % pedagogů připustilo, že jedním z důvodů může být také předpojatost veřejnosti a neochota a nedostatek prostoru ke studiu fantazy.

Zatímco na jedné straně jsou motivy, které fantazy v očích veřejnosti i fanoušků degradují, je řada těch, které naopak přitahují jejich pozornost a vyměňují si ji. Podle pedagogů je to především magie a iracionalita (15 %), zážitková stránka žánru. Kostýmy, archaické zbraně a atraktivní prostředí (14 %), tedy vizuální stránka, která propojuje skutečnost s nereálnými fantazy světy, a možnost přijetí nové, silnější identity (11 %). Tedy motivace, která člověku dává alespoň zdání moci.

Pedagogové, zapojení do výzkumu se v 71 % domnívají, že fantazy rozvíjí tvořivost, v 36 % označili rozvoj v oblasti samostatnosti, orientaci v kultuře a umění, motivaci k tvorbě, emoční inteligenci, ale také iracionální představy o reálném světě.

- Hraje fantazy roli v seberealizaci a osobním rozvoji žáků?

Zaměřila jsem se na to, jakým způsobem fantazy ovlivňuje volnou tvorbu dětí v dotazované skupině. Žáci na II. stupni uvedli ve 24%, že píšou vlastní příběhy, 29,2% dětí maluje nebo kreslí obrazy s tématem fantazy a 22,9% z nich kreslí oblíbené postavy podle předloh. Fantazy v tomto ohledu děti neovlivňuje u 31,3%. U dívek je poměr zájmů podobný, u chlapců dominuje vymýšlení herních systémů a vlastních příběhů (23,4% chlapců) a ve stejné míře se věnují psaní vlastních příběhů (19,1%) a skládání hudby k fantazy.

Je zajímavé, že nezáměr o fantazy nebo inspiraci žánrem pro vlastní tvorbu, je u chlapců velice vysoký, i s nevyplněnou otázkou je to skoro polovina chlapců (42,5%). Dívky si naopak drží třetinovou hranici (32,6% dívek).

Lze předpokládat, že zkušenost a představa o tom, co je komponování hudby nebo psaní skutečných příběhů mají děti velmi nepřesnou a jejich pojetí této tvorby a úroveň se pohybuje na úrovni nejvyšší školní práce. Přesto považují uvědomění si této činnosti i určitých inspiračních zdrojů za důležitou zkušenost a poznání. Je zajímavé, že formulace vlastní tvorby byla bližší dívkám, které už od 6. třídy byly schopné najít „svou“ formu a disciplínu (94%dívek), zatímco vysoké procento chlapců uvádělo, že je fantazy nezajímá nebo otázku nevyplnilo (20%+20% chlapců). Teprve v 7. třídě se poměr nezáměru obrací. Zatímco chlapci nezáměr o inspiraci fantazy uvedli v 33,3%, dívky dokonce ve 46,2%. Při pozorování žáků II. i III. stupně jsem si už dříve všimla, že velmi záleží na kolektivu. Jsou třídy, které fantazy skutečně nezajímá a zmínky o něm je spíše rozladí nebo znejistí. Ale na druhou stranu tvoří jiné třídní kolektivy fankluby a skupiny hráčů her na hrdiny a ti, které fantazy nezajímá, bych mohla spočítat na prstech jedné ruky. Kromě toho fantazy může být v rámci koníčky a zájmů stejně tak celoživotní zaujetí jako epizodní záležitost. To se projevilo také v tomto dotazníku a v této otázce.

Nejvíce žáků na III. stupni se v rámci námětu fantazy realizuje nejčastěji ve výtvarné tvorbě, což vychází ze zaměření oborů, kde jsem prováděla výzkum. 41% dotázaných žáků na III. stupni maluje a kreslí obrazy s tématem fantazy. 30% z dotázaných kreslí oblíbené postavy podle předloh a 16% píše vlastní příběhy. Naopak 28% žáků se v rámci fantazy tvůrčím způsobem nerealizuje.

Kromě zájmu o fantazy předpokládám také určité procento dětí, které tento žánr nezajímá nebo má výhrady k některým projevům, dílům, autorům apod. Hledala jsem tedy také míru a úroveň kritického přístupu. Nejčastěji děti na II. stupni jako negativní věci na fantazy uvedly komunity fanoušků (30,2%) a nereálnost kostýmů a jednání postav (26%). O komunitách fanoušků jsem hovořila v jiné části práce, přesto tento výsledek nechci přejít bez komentáře. Je pochopitelné, že zkušenost s veřejnou kritikou, s jinými názory a snaha prosadit se v tomto prostředí je těžká a často bolestivá. Zvláště k dětem v tomto věku. Buď zde skupina dětí na II. stupni patří k mladším a „podřízenějším“ nebo jde o skupinu vrstevníků, jejichž upřímnost není obroušená společenskými konvencemi ani osobní motivací. V takových případech děti hledají autority, které by je v úsilí podpořily. Zřídka přijdou samy, ale citlivý, zkušený a zdravě kritický přístup všímavého pedagoga může být pro tvůrčí pokusy dítěte v tomto okamžiku klíčový.

Také na III. stupni žáci nejvíce kritizují komunity fanoušků (29 %), následuje nereálnost kostýmů a jednání postav (16 %) a nakonec s 15 % žáky může otrávit příběh nebo naopak není nic co by je na fantazy nebavilo.

Většina respondentů z prostředí fantazy fanoušků se vyjádřila, že fantazy jim usnadnilo sebereflexi a umožnilo výrazný osobní vývoj, postavený na schopnosti odosobnění a velkého nadhledu jakoby z pohledu hráče sebe sama. Řadě fanoušků fantazy akce změnila život také získáním širokého spektra přátel a někdy i životního partnera. Jiní respondenti považují fantazy ve svém životě za významnou součást rozvoje vlastní tvorby nebo obecně vedlejších aktivit a zájmů o historii, literaturu a celkově o kulturu a umění. Někteří využívali fantazy herní příběhy a postupy pro učení méně záživných předmětů nebo dovedností. Obecně lze vyčíst, že fantazy ovlivnilo fanouškům život pozitivně. Jejich zkušenost není jen dobrá, ale dokázali skrze otevřenou mysl a různé herní principy pracovat na rozvoji své osobnosti a vědomě na tom pokračovat i později.

Velké procento fanoušků fantazy se začalo zabývat studiu oborů a problémů, kterým by se za jiných podmínek věnovali mnohem později nebo vůbec. Historie, šerm, bojová umění, staré jazyky, řemeslné zpra-

cování různých materiálů (dřevo, kůže, textil, kov...), zdokonalení cizích jazyků (angličtina), výtvarná tvorba, přírodní léčba, pobyt v přírodě.

Hraje fantazy roli při výběru námětů v tvůrčí realizaci?

- Realizují se žáci tvůrčím způsobem v rámci fantazy?

Na tuto otázku odpověděli žáci II. a III. stupně v rámci specifické otázky, zda fantazy hraje roli při seberealizaci a osobním vývoji. Tato otázka pak měla přiblížit konkrétní zaměření a disciplíny v seberealizaci dětí. Také měla potvrdit nebo vyvrátit, zda se jedná o tvůrčí aktivity a v jaké míře se tak děje. Výsledky jsou uvedené pod zmíněnou specifickou otázkou. U fanoušků fantazy mě zajímalo, zda se respondenti podílí na fantazy scéně také nějakým tvůrčím způsobem. Fanoušci fantazy nejčastěji odpověděli, že se realizují v psaní dobrodružství pro hráče (44 %), tedy herních příběhů, které pak hráči prožívají. Těm se věnují hlavně muži (56,7 % mužů). Následují vlastní povídky, poezie apod. (30 %), kterým se věnují hlavně ženy (50 % žen). Výtvarná tvorba jako malba, kresba, ilustrace apod. (30 %). 22 % respondentů se v tomto směru nerealizuje.

- Hraje fantazy roli při realizaci žáků ve výtvarné tvorbě?

Již jsem uvedla, že 29,2% žáků na II. stupni a 41% dotázaných respondentů na III. stupni se realizuje v rámci fantazy žánrů ve výtvarné tvorbě. Ale chtěla jsem zjistit, jakým způsobem se vliv fantazy ve výtvarném projevu projevuje, pokud se v něm žáci realizují? Z předešlého pozorování i výsledků šetření jsem věděla, že děti často, i když nepříliš úspěšně, kopírují oblíbené obrazy malířů nebo filmové hrdiny nebo si vymýšlejí vlastní stvoření (často opět inspirovaná směsicí tvorů a bytostí z literatury, filmů a her). Ale chtěla jsem zjistit, jestli jsou u těchto dětí i jiné inspirační procesy. Záměrně jsem je vyjmenovala, protože jsem, podle dřívějších rozhovorů s dětmi, předpokládala, že formulace těchto procesů bude příliš náročná.

Žáci na II. stupni nejčastěji uvedli, že vytvářejí vlastní postavy a tvory nebo světy, na základě základních (společných) rysů z různých předloh (28,1%), což jsem předpokládala. Některé děti nechtěly přiznat, že kopírují, některé si to neuvědomují a ostatní to skutečně nedělají. 20,8% žáků uvedlo, že se ve své tvorbě snaží vyjádřit atmosféru oblíbených fantazy světů. Je zajímavé, že v poměru dívky/chlapci se u těchto odpovědí reakce liší. Zatímco atmosféra příběhu zajímá spíše chlapce, vlastní postavy a světy vytváří více dívky.

Podle výpovědí respondentů na III. stupni se žáci nejvíce zajímají o kostýmy a dekorace, které si sami vytvářejí (41 %). 16% žáků se snaží ztvárnit co nejrealističtěji oblíbené hrdiny podle předloh. 36% respondentů z této skupiny na věc nemá odpověď nebo je fantazy v tomto ohledu neovlivňuje. Je poměrně překvapivé, že žáci nejčastěji označili Kostýmy a dekorace, protože podle výsledků dotazníku není mnoho těch, kteří by se pravidelně účastnili fantazy her v přírodě (larpů) nebo kostýmovaných setkání fanoušků (conů). Naopak překreslování hrdinů podle předloh jsem předpokládala už podle předchozích zkušeností. Jakoby žáci pozbyli veškerý kritický pohled na tvorbu ve chvíli, kdy zkopírovanou postavu prezentují jako „své dílo“. V kapitolách výše jsem se ale už zmínila o některých motivacích, které žáky k opakovanému překreslování oblíbených postav vede. A proto jen připomenu, že se jedná o součást osobního i tvůrčího vývoje.

Také u fanoušků fantazy jsem se zajímala o míru seberealizace v rámci výtvarné tvorby a formy této aktivity. Z oslovených respondentů v této skupině reagovalo 10 žen, z nichž se devět nějakým způsobem výtvarnou tvorbou zabývá. Jen jedna z nich vytváří postavy a tvory, které později prezentuje před jinými fanoušky. Ostatní se většinou také věnují kresbě charakterů z her nebo známé fantazy literatury. Ze 14 mužů, kteří reagovali na otázku, se deset věnuje výtvarné tvorbě. Většina mužů se také zabývá kresbou postav z her na hrdiny, které sami hrají. Dva z nich se věnuje kresbě map fantastických krajin.

V případě fanoušků mě zajímalo, jestli jejich vlastní výtvarná tvorba, pokud se v ní realizují, podléhá ustáleným strukturám, naučeným v dospívání nebo v dětství? Nebo jestli je rozšířený obzor, kritické myšlení nebo volné asociace a schopnost improvizace povedou vlastní, svobodnější cestou než například děti z II. stupně? 42 % respondentů si zvolila možnost vlastní formulace. Vyjma těch, kteří se výtvarně nerealizují, se často objevuje potřeba logické vazby na skutečnost. Všechno co vytváří musí dávat smysl, musí to být uvěřitelné. „Nedám přednost umělecké formě před logikou.“ Zde se ukazuje, že výtvarná tvorba nemusí nutně vést k sebe prezentaci, ale může sloužit také k osobnímu rozvoji.

22 % respondentů se snaží hledat vlastní formy a podoby tvorů i světů a 16 % se sice snaží o totéž, ale přidržuje se inspirace u jiných autorů. 10% respondentů se nejen pokouší o vlastní formy, ale klade důraz také na výtvarnou formu a kvalitu díla. Inspiraci u jiných autorů většinou připouštějí ženy (20 % žen), zatímco muži se snaží hledat vlastní formy a obsahy, které nakonec zobrazují (30 % mužů).

12.2 Závěr a shrnutí výsledků výzkumu

Výzkum prokázal, že žáci dobře rozumí pojmu fantazy, dokážou ho vymezit a charakterizovat, zařadit a většinou také identifikovat. Znájí současné fantazy hrdiny a některé autory fantazy, především ty medializované a spojené s výraznou reklamou. Estetická úroveň jednotlivých děl tak nehraje rolovýchovnou ani vzdělávací. Fantazy jako fenomén je komplikovaný a rozmanitý jev, jehož nejdůležitějším médiem je literatura. Teprve na ni navazuje film, hry nebo výtvarná tvorba. Výtvarný projev žáků v rámci námětů fantazy je tak silně ovlivněný a provázaný s dalšími aktivitami a zájmy, spojený mi s fantazy. Ve většině případů je role výtvarného projevu a seberealizace v něm u žáků sice prokazatelná, ale rozhodně ne dominantní. Fantazy jako žánr žáky ovlivňuje a dále vychovává pomocí zažitých hodnot, které jsou součástí děl s touto tematikou. Výtvarná tvorba pak slouží spíše jako ventil než nebo forma terapie. Přestože mají žáci o fantazy zájem, o jeho průnik do výuky již takový zájem nemají. Ale v některých předmětech se s ním přesto setkávají. Nejčastěji v českém jazyce, dějinách umění nebo výtvarných předmětech. Hlavní nedostatky fantazy vidí žáci především v komunitách fanoušků, které mohou být příliš uzavřené nebo kritické. Ale také iracionalita námětů. Na druhou stranu děti na fantazy přitahují právě prvky neskutečně a fikce jako kouzla, nadpřirozené schopnosti apod.

Pedagogové jsou většinou o fantazy informovaní dobře, znají základní charakteristiky, díla i autory. Především pedagogové uměleckých a humanitních oborů správně vymezují žánr i fenomén a alespoň zběžně se v něm orientují. Přestože pro ně není důležité propojit fantazy s běžnou výukou, vysoké procento pedagogů považuje fantazy za natolik aktuální jev, že je vhodné se jím zabývat alespoň teoreticky a orientovat se v něm. Na fantazy je obvykle odpuzuje vizuální podoba, ale přitahuje je hlubšími obsahy a silným emocionálním zážitkem.

Fanoušci fantazy, kteří již pronikli hluboko do žánru a nuancí jeho nesčetných variant, podávají svědectví o tom, že bez ohledu na jejich věk, typ i úroveň vzdělání nebo na pohlaví, obohatil žánr fantazy jejich život o nové zájmy a podpořil jejich osobní růst. Většina z nich vidí ve fantazy nejen formu relaxace, ale také upevnění morálních hodnot, zdokonalení komunikace a schopnosti jednání v různých situacích. Naopak rizika spatřují v nebezpečí stagnace a pohodlnosti v rámci nových autorů nebo děl a vyčerpání námětů. Ale také v degradaci žánru v závislosti na masové produkci fantazy produktů a jejich nepřiměřené konzumaci. Fanoušci si dobře uvědomují potřebu zachování kontaktu s realitou a hodnotami nebo zkušenostmi, které vzešly z naší skutečné historie. Většina fanoušků také preferuje druhy fantazy, které jsou v těsnější vazbě na sku-

tečnou hstorií lidstva a nebo pohádkám a mýtům. Tedy formy, které hraničí s tradičním historickým románem, pohádkou, bájí apod.

12.3 Diskuse

Výzkum prokázal významnou roli fantazy v životě cílových skupin právě při budování osobnosti. Proto je fantazy tak důležité především pro dospívající děti, ale také tak nebezpečné. Zatímco na jednu stranu podporuje snění, samostatné uvažování a seřazení morálních hodnot. Na stranu druhou hrozí ztrátou kontaktu s realitou a naopak apatií vůči dalšímu rozvoji. Záleží na autoritách v okolí, jakým způsobem a zda vůbec fantazy využijí nebo potlačí v rámci své výchovné a vzdělávací činnosti. V každém případě ale považují za důležité o projevech fantazy se žáky hovořit. V žádném případě neusiluji o zařazení žánru do osnov, ale považuji za důležité jeho projevy ve tvorbě žáků, bez ohledu na disciplínu, regulovat a pracovat s ní.

Žáci se s fantazy setkávají v literatuře, filmu, hudbě nebo hrách, ale také jako fenomén, pronikající napříč životním stylem i současnými trendy v umění nebo reklamě. Pedagogové na fantazy narážejí, podobně jako jejich žáci, v médiích a následně ve tvorbě žáků. Objevuje se v jejich názorech a hodnotových žebříčcích. Výskyt i intenzita přijetí fantazy je různá a nespojuje s typem školy, věkem žáků ani s jejich pohlavím nebo úrovní vzdělání. Částečně je vymezuje atraktivita produktů konzumní společnosti a populární kultury. Zároveň je ale fantazy nositelem tradičních hodnot, kulturních odkazů a praobrazů. Většina dětí dobře ví, co je fantazy a jaké rysy jsou pro ně charakteristické. Jejich vztah k němu vychází z přirozených pohnutek a potřeb prožitku nebo zvědavosti při odhalování tabuizovaných otázek. Často fantazy reprezentuje způsob a úroveň sebezprezentace a identifikace v komunitách vrstevníků a obecně v rámci svého prostředí. To zahrnuje školu, rodinu, zájmy a přátele, ale také nové vizuální i emocionální zkušenosti, se kterými se potřebují vyrovnat. Ze dvou třetin má fantazy pro cílové skupiny žáků nepominutelné postavení v jejich životě a je součástí budování hodnotových žebříčků. Vizuální stránka fantazy nehraje příliš významnou roli v rámci inspirace a vlastní tvorby, ale slouží spíše jako rámec pro orientaci v komplikovaných a rozmanitých fantazy světech. Estetická nadsázka, kterou zvenčí můžeme vnímat negativně je tak pro děti spíše ilustrací nebo vizuálním synonymem pro různé hodnoty a symboly, s nimiž fantazy pracuje.

Když hovořím o fantazy v kontextu s výchovou a vzděláváním dětí a dospívajících, narážím na kritiku, která se dotýká několika témat. Upozorňuje na přílišnou otevřenost v otázce sexu, sexuality nebo symbolů, které s tím souvisí, patos a nevkus, a v neposlední řadě také masovost. Sexualita se mnohem konkrétněji a významněji z psychologického i vizuálního hlediska začíná u dětí objevovat až v prepubertálním a pubertálním věku. Tedy v době, kdy děti zúročují své dosavadní zkušenosti s pozorováním okolního světa a pokoušejí se o realistické zobrazení věcí nebo osob. Včetně svých hrdinů nebo oblíbených postav. To už vzhledem k svému věku začínají formulovat erotické představy a první zkušenosti s vlastním tělem. Tím absolutně nechci mluvit o koitu nebo o erotice tak, jak ji vnímáme my, dospělí. Mám namysli uvědomění si nejen pohlaví, ale také sekundárních znaků a předností, které tělo chlapce nebo dívky má. V reálu se jedná o prosté hodnocení hezký/hezká, silný/něžná, obvykle i podle jakýchsi obecných společenských norem, často se toto vnímání váže k nějaké existující předloze. Začíná to pohádkovými postavami, např. princezna/bojovník a pokračuje to třeba oblíbenými herci a herečkami a jejich rolemi v oblíbeném filmu apod. Jednotlivé vzory se mohou prolínat nebo sčítat. Tak může vzniknout spanilá bojovnice nebo divoká kouzelnice, charismatický upír nebo sebevědomý paladin. Tato představa je pak vítaným námětem k opakovanému zobrazování, ve které jde o formu uspokojení, naplnění potřeby být také takový/taková nebo se v přesvědčení jisté, I domnělé, podobnosti utvrdit. Je to přirozená touha vypadat stejně a mít podobně silné a jasné postavení ve společnosti, obvykle vrstevníků. Kromě toho jsou tyto postavy dospělé nebo se jako dospělé (podle předsta-

vy o dospělosti) mohou chovat. Mohou dělat věci, které považuje dospívající dítě za zakázané nebo jsou skutečně v jeho okolí tabuizované. Nemusí to být nutně projev spojený s erotikou, ale i ten sem patří.

Také proto jsou velmi populární hry, kde může hráč formovat svůj avatar. Zvolit si pohlaví, stavbu těla, barvu pleti, vlasů, styl oblečení apod. Pochopitelně většinou oblečení podtrhuje sekundární pohlavní znaky a zdůrazňuje přitažlivost postavy. Přesto, že fantazy svět plný vyvinutých krasavic a pohledných mužů s vyvinutou muskulaturou je přehlacený touto lacinou estetikou a ve své podstatě je dost jednotvárný, protože je postavený na jednotném stylu a postavy si jsou ve finále velmi podobné, je dostatečně přitažlivý pro dospívající i adolescentní a někdy i dospělé hráče. Svým způsobem se hráči s touto jednotvárnou estetikou smířili, protože je to jediné a nejlepší, co jim po této stránce může fantazy nabídnout. Důvodem je skutečnost, že líbivý vizuál avatarů je přitažlivý pro širokou skupinu lidí, zatímco osobitější varianty nikoliv. I proto, že ostatní alternativy vzhledů se tolik nezaměřují na potřebu sexuálního vymezování a naplňování potřeby být obdivovaný/obdivovaná a nemohou tedy obsáhnout tak širokou skupinu možných franoušků. Vymezení vkusu pod vlivem hodnotnější estetiky, ale v daném kolektivu méně atraktivní, není v takové míře a v tomto věku časté a týká se spíše dětí, které vyrůstají ve specifickém prostředí pod silným vlivem rodičů nebo jiných příbuzných.

Při zkoumání prací předškolních dětí jsem také narazila na fantazy náměty, ale jejich forma byla stejná jako zobrazení jakéhokoliv jiného námětu a jejich konkretizace byla dílem prostředí a kultury, které je obklopují. Takže fantazy v tomto ohledu nebylo ani dílem jejich představivosti ani sexuálních fantazií, ale pouhým popisem toho, co viděly a jak svůj zážitek interpretovaly.

Estetická hodnota většiny fantazy produktů není vysoká, často je dokonce odpuzující. Přesto existuje řada autorů, v literatuře i výtvarném umění, kteří dokázali žánr uchopit bez zbytečné okázalosti a neoprávněné reprezentativnosti, která přesahuje známé pojetí kýče. Ať už se jedná přímo o autory, kteří vytvořili nové vizuální podoby hrdinů, světů a netvorů nebo o designéry, kteří neotřele pojali přebaly knih a dalších produktů fantazy. Často se jedná také o umělce, kteří sice mají zkušenost z konzumací fantazy, ale teprve na jejím základě vytvářejí díla, ve kterých tuto zkušenost přetvářejí do nových, nepopisných forem s hlubokými obsahy a emočně silnými vazbami na diváka, které mají reálný základ.

V literatuře nebo v rámci společenských her pak fantazy obvykle hraje roli v procesu sebepoznání, reflexe okolí i sebereflexe. Právě zde se ukazuje a potvrzuje, že fantazy vytváří bezpečný, dostatečně anonymní prostor, ve kterém mohou děti zpracovávat zážitky a zkušenosti a zároveň získávají nové. Jak na základě komunikace tak na základě sebereflexe v přirozeném procesu poznávání a učení.

Komunity fanoušků jsou velmi rozmanité a sdružují v sobě široké spektrum věkových skupin s různou úrovní i oborem vzdělání. Nelze tedy zájem o fantazy vymezit těmito informacemi. Tvoří však důležitou složku při vývoji fenoménu fantazy a v současné době také důležitý hybný prvek při hledání způsobů využití fantazy ve výchovném a vzdělávacím procesu.

13. Závěr

Fantazy je odrazem vysokých cílů a morálních hodnot, kterými je formovaná naše společnost. Propojuje lidskou historii, pohádky a mýty plné archetypů s pevnými ideály a je odrazem slávy a hrdosti, kterou bychom občas rádi spatřovali ve vlastních dějinách. Střet s fantazy je jako dotek epického příběhu, prchavé setkání s nesmrtelnými událostmi, kterých máme příležitost být součástí s širokým spektrem prožitků a emočních zkušeností. Ovšem bez bezprostředního fyzického ohrožení. Dnes, v časech, kdy nemáme jistotu pravdivosti v psaném ani vyřčeném slovu, hledáme právě v prožitcích pevné záchytné body v rozvlácné a unuděné nebo naopak uspěchané konzumní společnosti. Magické a iracionální představy a světy nás podle některých odvádějí od práce, důležitých povinností, zásadních rozhodnutí a obecně od skutečného života se všeho, co k němu patří. A přece jsou to právě představy, sny a naděje, víra v to, že za obrazem všednosti můžeme najít něco víc než suchou povinnost a nekonečnou rutinu. Cokoliv co nám umožní alespoň krátkodobý nadhled nad všedností vlastního života i celé společnosti je významná hodnota a příležitost k osobnímu růstu. Tedy ne jen pro zážitek samotný, ale pro tu zkušenost a pro tu možnost získat nový úhel pohledu.

Přestože fantazy není a nemusí být součástí učebních jednotek, inspirace v práci s náměty i odkazy žánru a fenoménu, k nimž dochází v jiných evropských zemích, může obnovit málo používané vzdělávací metody a oživit tak spolupráci mezi pedagogy a žáky. Nebo jednoduše oživit a zpřístupnit přirozenou cestou komplikovanou nebo ožehavou látku v daném předmětu. Estetika, sexualita, mezilidské vztahy, extremismus, smrt, hrdinství, apod. To jsou témata, která fantazy zpřístupňuje a umožňuje mladým lidem porozumět hlouběji jejich obsahům, významům a jejich nejednoznačnosti. Zároveň přijetí fantazy může být způsobem, jak obohatit řadu složek osobnosti u žáků i pedagogů, které současné vzdělávací ani společenské trendy nepodporují.

Studium problematiky fantazy mě upevnila v přesvědčení, že jde o nedílnou součást naší kultury, přestože v různých dobách má fikce a snění různé podoby, které jsou různě přijímané. Na stranu druhou jsem si blíže uvědomila nejen rizika, která s sebou fenomén a jeho přitažlivost nese, ale také jeho proměnlivost. Zatímco dopisuji tuto práci, fantazy se mění. Přicházejí zase další proudy a varianty, které je proměňují v nové formy, vytvářejí nové subkultury, přináší a odpuzuje další řady osob, které s nimi přijdou do styku. Nové módní vlny na základě nových knich a filmů. Přesto je nutné dodat, že i kdyby tyto proměny způsobily, že fantazy jak je známe a jak je popisují vybledne, zůstane po něm hluboká stopa jako rýha zkušenosti, vizuální, formální i obsahové, která se stane platformou pro nastupující fenomény.

A fikce, mystifikace, iluze či snění zůstanou, i když možná bez půvabných, poetických kostýmů a polstrovaných zbraní, četných fanklubů a internetových stránek. Nejlépe a nejrychleji je tato proměna vidět na hrách v přírodě a conech. Zatímco pohádkové kostýmy elfů a trpaslíků se zvolna stávají součástí postapokalyptického oděvu na sci-fi festivalu, robotická žena odněkud vytahuje rezavý meč archaického vzhledu. Ve světě fantazy nic nekončí, jen se recyklují nesmrtelné hodnoty pro stále nové generace dospívajících dětí i pro snící dospělé, kteří odmítají propadnout jednotvárnosti a apatii u řízené zábavy na televizní obrazovce.

Seznam použité literatury a dalších zdrojů

Literatura v odkazech a citacích

- ARMSTRONGOVÁ, Karen. 2006. *Krátká historie mýtu*. Praha: Argo. ISBN: 80-7203-750-1
- BALTRUŠAITIS, Jurgis. 2008. *Fantastický středověk*. Praha: Jitro. ISBN: 978-80-86985-06-0
- BARRIE, James, M. 2015. *Petr Pan*. Praha: Slovart. ISBN: 978-80-7391-052-5
- BARTHES, Roland. 2004. *Mytologie*. Praha: Dokořán. ISBN: 80-86569-73-X
- BOURRIAUD, Nicolas. 2002. Vztahová estetika. *Umělec*. 4. 86-91 ISSN: 1212-9550
- CAMPBELL, Joseph. 2000. *Tisíc tváří hrdiny: Archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál. ISBN: 80-7178-354-4
- CARPENTER, Humphrey. 1993. *J. R. R. Tolkien Životopis*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-0409-0
- CIPRO, Miroslav. 2000. *Aspekty výchovy*. Praha: Miroslav CIPRO. 58s. ISBN: 80-238-5803-3
- COHNOVÁ, Dorrit. 2009. *Co dělá fikci fikcí*. Praha: Academia. ISBN: 978-80-200-1718-5
- CORBÍN, Henry. 2007. *Mundus imaginalis aneb imaginární a imaginární*. Praha: Malvern. ISBN: 978-80-86702-31-5
- CORETH, Emerich. 2000. *Základy metafyziky*. Blansko: Trinitas. s. 10. ISBN: 80-86036-37-5
- DOLEŽEL, Lubomír. 2008. *Fikce a historie v době postmoderny*. Praha: Academia. ISBN: 978-80-200-1581-5
- DROTÁROVÁ, Lucia a DEMJANČUK, Nikolaj. 2005. *Vzdělání a extremismus*. Plzeň: Epocha. ISBN: 80-86328-83-X
- Kateřina Dyrtrtová, Audiovizuální umění a tvorba. In: *Výtvarná výchova 3/2014*. UK Praha. ISSN: 1210-3691
- ECO, Umberto. 2013. *Dějiny legendárních zemí a míst*. Praha: Argo. ISBN: 978-80-257-0908-5
- ECO, Umberto. 2010. *Lector in fabula*. Praha: Academia. ISBN: 978-80-200-1828-1
- ECO, Umberto. 2009. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum. ISBN: 978-80-246-0740-5
- ECO, Umberto. 2007. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Argo. ISBN: 80-7203-706-4
- FAHR-BECKER, Gabriele. 2007. *Japanese prints*. Taschen, Köln. ISBN 978-3-8228-3509-8
- FERLÍKOVÁ, Lucie a MALINA, Lukáš. 2010. *Odsud podsud*. Zlín: Lucie Ferlíková a Lukáš Malina. ISBN: 978-80-254-9088-4
- FERRÉ, Vincent. 2006. *Tolkien: Na březích Středozeemě*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-1249-2
- FOWKES, Katherine A. 2010. *The Fantasy Film: Wizard, Wishes, and Wonders*. Chicester: John Wiley and sons Ltd. ISBN: 978-1-40516-878-6
- FRANZ, Marie-Louise von. 1999. *Mýtus a psychologie*. Praha: Portál. ISBN: 80-7178-343-9
- FULKA, Josef. 2010. *Roladn Barthes – od ideologie k fantasmatu*. Praha: Toga. ISBN: 978-80-87258-34-7 HARTL,
- GOMBRICH, Ernst. 2006. *Příběh umění*. Praha: Argo. ISBN: 80-7203-143-0

- GRECMANOVÁ, Helena. 2007. *Aktivizační metody muzejní pedagogiky*. In: Škola muzejní pedagogiky 4. Olomouc: Univerzita Palackého. S. 47-73. ISBN: 978-80-244-1869-8
- GULOVÁ, Lenka. 2013. *Výzkumné metody v pedagogické praxi*. Grada: Praha. ISBN: 978-80-247-4368-4
- HARTL, Pavel a HARTLOVÁ, Helena. 2000. *Psychologický slovník*. Praha: Portál. 334s. ISBN: 80-7178-303-X
- HENDL, Jan. 2004. *Přehled statistických metod zpracování dat*. Praha: Portál. ISBN: 80-7178-820-1
- CHRÁSKA, Miroslav. 1995. *K současným trendům pedagogického výzkumu ve světě*. Olomouc: Univerzita Palackého. ISBN: 80-7067-469-5
- JEPPESEN Travis. 2004. Zabiju tě. Zápisky nemrtvého. *Umělec 2*. ISSN: 1212-9550
- JORDAN, Michael. 1997. *Encyklopedie bohů*. Praha: Volvox Globator. ISBN: 80-7207-087-8
- JUNG, C. G. 1997. *Archetypy a nevědomí*. Brno: Tomáš Janeček. ISBN: 80-85880-16-4
- JUNG, Carl G. 2009. *Výbor z díla-Svazek VIII. Hrdina a archetyp matky*. Brno: Nakladatelství Tomáše Jurečka. ISBN: 978-80-85880-59-5
- KOLEKTIV AUTORŮ. 1994. *Svět J. R. R. Tolkiena*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-0500-3
- KOMENSKÝ, Jan Ámos. 2013. *Labyrint světa a ráj srdce*. Praha: Práh. ISBN: 978-80-7252-425-9.
- KRAUSS, Lawrence. 2014. Interview. *Lidovky.cz*. 6. června, 19:36
- LACHMANOVÁ, Kateřina. 2000. *Dvojitá tvář lenosti*. Kostelní Vydří: Karmelitánské nakladatelství. ISBN: 80-7192-491-1
- LAROUSSE. 1996. *Světové dějiny umění*. Praha: Agentura Cesty, ISBN 80-7181-055-X
- LARSSON, Elge. 2010. *Playing reality: Interacting arts*. Stockholm: Knutpunkt. ISBN: 978-91-977140-2-0
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *Totemismus dnes*. 2001. Praha: Dauphin. ISBN: 80-7272-007-4
- LEWIS-WILLIAMS, David. 2007. *Mysl v jeskyni*. Praha: Academia. ISBN: 978-80-200-1518-1
- LIESSMANN, Konrad Paul. 2011. *Teorie nevzdělanosti*. Praha: Academia. ISBN: 978-80-200-1677-5
- MACROBIUS, A. Theodosius. 2002. *Saturnálie*. Praha: Herrmann a Synové. ISBN: 80-239-0449-3
- Marcó, José. 1981. *O grafice*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 23-028-81.
- MCGREAL, Ian. 1999. *Velké postavy západního myšlení*. Praha: Prostor. ISBN: 80-7260-002-8MCKENNA
- MCKENNA, Martin. 2008. *Fantasy umění současnosti*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 978-80-204-1943-9
- MIKŠ, František. 2010. *Gombrich. Tajemství obrazu a jazyk umění*. Brno: Barrister&Principal. ISBN 978-80-87029-86-2
- NAKONEČNÝ, Milan. 1998. *Základy psychologie*. Praha: Academia. ISBN: 80-200-0689-3
- OSTLER, Nicholas. 2007. *Říše slova. Jazykové dějiny světa*. Praha: Buchar a BB/art. ISBN: 978-80-7381-152-5
- PUNCH, F. Keith. 2008. *Úspěšný návrh výzkumu*. Praha: Portál. ISBN: 978-80-7367-468-7

- REZEK, Petr. 1991. *Mýtus, epos, logos*. Praha: Univerzita Karlova. ISBN: 80-85-241-07-2
- RIEMANN, Fritz. 2013. *Základní formy strachu*. Praha: Portál. ISBN: 978-80-262-0400-8
- SAPKOWSKI, Andrzej. 2009. *Magické střípky*. Ostrava: Leonardo. ISBN: 978-80-85951-56-1
- SCHAMA, Simon. 2007. *Krajina a paměť*. Praha: Argo. ISBN: 978-80-7203-803-9
- SKUPINA AUTORŮ. 1995. *Encyklopedie literatury sci-fi*. Praha: AFSF. ISBN: 80-85390-33-7
- ŠPAČEK, Jiří. 2014. *Generace nesnesitelných rozmazlenců nastupuje*. Lidové noviny. 27. září. ISSN: 1213-1385
- TODOROV, Tzvetan. 2011. *Strach z barbarů*. Paseka: Praha. ISBN: 978-80-7432-111-5
- TODOROV, Tzvetan. 2010. *Úvod do fantastické literatury*. Karolinum: Praha. ISBN: 978-80-246-1676-6
- TOLKIEN, J. R. R. 2006. *Netvoři a kritikové*. Praha: Argo. ISBN: 80-7203-788-9
- VANČÁT, Jaroslav. 2010. *Vývoj obrazivosti od objektu k interaktivitě – Předpoklady gnozeologické analýzy obrazové stránky nových médií*. Praha: Karolinum. ISBN: 9788024616254
- VIEWEGH, Josef. 1999. *Psychologie umělecké literatury*. Brno: Psychologický ústav AVČR. ISBN: 80-902-653-1-6
- VONDRÁČEK, Vladimír a HOLUB František. 1993. *Fantastické a magické z hlediska psychiatrie*. Bratislava: Columbus. ISBN: 80-7136-030-9
- WALTERS, James. 2011. *Fantasy Film: A Critical Introduction*. Bloomsbury Academic. ISBN: 978-1-84788-308-7
- WIDING, Gabriel. 2008. *Deltagarkultur*. Göteborg: Bokförlaget Korpen. ISBN: 978-91-7374-419-5
- YAO-T'ING, Wang. 2008. *Čínské malířství. Průvodce filosofií, technikou a historií*. Praha: Knižní klub. ISBN 978-80-242-2239-4
- ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. 1965. *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 23-103-82

Fantasy literatura

- ERICSON, Steven. 2005. *Malazské knihy padlých-Dóm řetězů*. Praha: TALPRESS. ISBN: 80-7197-258-4
- GAIMAN, Niel. 2006. *Nikdykde*. Praha: Polaris. ISBN: 80-7332-086-X
- HOLDSTOCK, Robert. *Les mytág*. Frenštát p. Radhoštěm: Polaris. ISBN: 80-85911-02-7
- KULHÁNEK, Jiří. 1999. *Divocí a zlí*. Praha: Klub Julese Vernea. ISBN: 80-85892-42-1.
- KULHÁNEK, Jiří. 1995. *Vládci strachu*. Praha: United Fans – Klub Julese Vernea. ISBN: 80-85892-15-4.
- KULHÁNEK, Jiří. 1996. *Cesta krve*. Praha: United Fans. ISBN: 80-85892-29-4.
- LEWIS, C. S. *Letopisy Narnie – Lev, čarodějnice a skříň*. Praha: Orbis Pictus. ISBN: 80-85240-04-1
- MARTIN, George R. R. *Hra o trůny. Píseň ledu a ohně*. Praha: Krakatit. ISBN: 80-7197-057-3
- PAOLINI, Christopher. 2004. *Eragon*. Praha: Fragment. ISBN: 80-7200-978-7
- ROWLINGOVÁ, J. K. *Harry Potter a tajemná komnata*. Praha: Albatros. ISBN: 80-00-01162-X

- SAPKOWSKI, Andrzej. 2011. *Zaklínač-Meč osudu*. Ostrava: Leonardo. ISBN: 978-80-85951-66-0
- SAPKOWSKI, Andrzej. 2005. *Narrenturm*. Ostrava: Leonardo. ISBN: 978-80-85951-57-8
- SAPKOWSKI, Andrzej. 2006. *Boží bojovníci*. Ostrava: Leonardo. ISBN: 978-80-85951-60-8
- SAPKOWSKI, Andrzej. 2010. *Lux Perpetua*. Ostrava: Leonardo. ISBN: 978-80-85951-49-3
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. 1991. *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*. Odeon: Praha. ISBN: 80-207-0262-8
- TOLKIEN, J. R. R. 1990. *Pán prstenů: Společenstvo prstenu*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-0105-9
- TOLKIEN, J. R. R. 1992. *Silmarillion*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-0336-1

Kvalifikační práce v odkazech a citacích

- APPL, Filip. 2012. *Internet v životě larpové subkultury : analýza vnější komunikace*. Fakulta sociálních studií – Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: David Šmahel.
- BIBERLOVÁ, Lea. 2008. *Mýty a archetypy, jejich odraz ve výtvarném umění a životě člověka*. Pedagogická fakulta – Katedra občanské výchovy. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Milan Klapetek.
- BLATNÁ, Kateřina. 2012. *Zobrazení morálních hodnot v díle Anržeje Sapkowského*. Filozofická fakulta. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Hana Málková.
- BORÁKOVÁ, Veronika. 2012. *Dětská fantasy literatura jako fenomén současnosti*. Pedagogická fakulta – Katedra českého jazyka a literatury s didaktikou. Diplomová práce. Ostravská univerzita v Ostravě. Vedoucí práce: Kateřina Homolová.
- BUBENÍKOVÁ, Marie. 2015. *Archetypy v díle J. R. R. Tolkiena*. Filozofická fakulta – Katedra obecné teorie a dějin umění a kultury. Bakalářská práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Dagmar Koudelková.
- COUBALOVÁ, Andrea. 2012. *Žánr fantasy v české literatuře pro děti a mládež*. Pedagogická fakulta – Katedra českého jazyka a literatury. Závěrečná práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Naděžda Siegllová.
- ČABARTOVÁ, Kristýna. 2015. *An Analysis of Female Characters in Cintemporary Fantasy*. Filozofická fakulta – Katedra anglistiky. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce: Colin Steele Clark.
- HEKEROVÁ, Hana. 2008. *Diferenční aspekty jiných dimenzí a archetyp hrdiny v české fantasy literatuře*. Filozofická fakulta – Katedra české literatury, literární vědy. Diplomová práce. Ostravská univerzita v Ostravě. Vedoucí práce: Svatava Urbanová.
- HEKEROVÁ, Hana. 2005. *Fantasy literatura*. Filozofická fakulta – Katedra české literatury, literární vědy. Bakalářská práce. Ostravská univerzita v Ostravě. Vedoucí práce: Svatava Urbanová.
- HEMZOVÁ, Hana. 2014. *Animefest – koncepce a organizace festivalu*. Filozofická fakulta – Ústav hudební vědy. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Lubomír Spurný.
- HON, Jan. 2008. *Staročeský „Jetřich Berúnský“ a středohornoněmecký „Laurin“*. Diplomová práce. Vedoucí práce Dr. Lenka Jiroušková. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav české literatury a literární vědy.
- HORTOVÁ, Michaela. 2015. *Vliv marketingu městské fantasy literatury na české čtenáře*. Filozofická fakulta – Kabinet informačních studií a knihovnictví. Bakalářská práce. Masarykova universita v Brně. Vedoucí práce: Olga Zbranek Bierátová.

- HRONOVÁ, Anna. 2013. *Mladí autoři české fantasy literatury*. Pedagogická fakulta – Katedra českého jazyka a literatury. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Milena Šubrtová.
- JEDLIČKOVÁ, Jana. 2013. *Litevská fantastická literatura. Charakteristika současné litevské fantastické scény dle sborníků „Geriansia Lietuvos fantastika“*. Filozofická fakulta – Ústav jazykovědy a baltistiky. Masarykova univerzita v Brně. Bakalářská práce. Vedoucí práce: Vaidas Šeferis.
- KOPALOVÁ, Lucie. 2016. *Artušovské legendy v Pánovi prstenů*. Filozofická fakulta – Ústav české literatury a knihovnictví. Diplomová práce. Vedoucí práce: Luisa Nováková.
- KOUCKÁ, Pavla. 2005. *Magické myšlení v životě současného člověka*. Filozofická fakulta – katedra psychologie. Diplomová práce. Univerzita Karlova V Praze. Vedoucí práce: Daniel Heller.
- KRATOCHVÍLOVÁ, Jitka. 2008. *Časopis Ikarie v žánrovém kontextu science fiction, fantasy a hororu*. Filozofická fakulta – Katedra historických věd. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita Brno. Vedoucí práce: Jiří Studený.
- KŘEČEK, Jan. 2008. *Fantastické fikční světy a přirozené světy v žánru fantasy*. Katedra české literatury. Bakalářská práce. Masarykova univerzita Brno. Vedoucí práce: Jiří Poláček.
- KUDLÁČ, Antonín. 2014. *Česká populární fantastika 1990-2012 v kontextu kulturním, sociálním a literárním*. Filozofická fakulta – Katedra obecné teorie a dějin umění a kultury. Disertační práce. Vedoucí práce: Martin Štoll.
- KUŘÍMSKÝ, Jakub. 2010. *Implementace LARPU do vyučování základních škol*. Katedra sociální pedagogiky. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Lenka Gulová.
- MOUČKOVÁ, Lucie. 2011. *Francesco de Goya: Los Caprichos (Rozmary)*. Bakalářská práce. Vedoucí práce: prof. PhDr. Lubomír Konečný, oponent práce: prof. PhDr. Roman Prahel CSc. Filozofická fakulta, Ústav pro dějiny a umění, Univerzita Karlova, Praha.
- LACINA, Václav. 2009. *Mýticko-etický rozměr Her na hrdiny*. Filozofická fakulta – Katedra filozofie. Bakalářská práce. Ostravská univerzita v Ostravě. Vedoucí práce: Jaromír Hruběš.
- MOUDRÁ, Zora. 2010. *LARP „Live Action Role Playing“ a jeho přínos pro hráče*. Pedagogická fakulta – Katedra sociální pedagogiky. Bakalářská práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Petr Stoják.
- NOVÁKOVÁ, Tereza. 2015. *World-formation processes in contemporary English fantasy literature: proper names in translation*. Filozofická fakulta – Katedra anglistiky. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce: Jiřina Popelíková.
- POSPÍŠILOVÁ, Jana. 2011. *Žánr fantasy ve vybraných národních literaturách*. Filozofická fakulta – Katedra anglistiky. Diplomová práce. Vedoucí práce: Milada Franková.
- SLABÁK, Jakub. 2009. *Počátky fantasy a její umělecké projevy*. Filozofická fakulta – Ústav hudební vědy. Bakalářská práce. Masarykova univerzita Brno. Vedoucí práce: Aleš Filip.
- ŠAFÁŘ, Pavel. 2013. *Archetyp hrdiny v díle C. G. Junga*. Filozofická fakulta – Katedra hudební vědy. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Jan Špaček.
- ŠLAPANSKÁ, Zdeňka. 2011. *Psychologické aspekty LARP*. Filozofická fakulta – Psychologický ústav. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Helena Klimusová.
- ŠŤASTNÁ, Michaela. 2015. *Fantasy v českém literárním kontextu*. Pedagogická fakulta – Katedra českého jazyka a literatury s didaktikou. Bakalářská práce. Ostravská univerzita v Ostravě. Vedoucí práce: Ivana Gejdošová.

TOMÁŠEK, Zbyněk. 2013. *Současná historie a současné podoby LARP z hlediska nových médií*. Filozofická fakulta – Ústav hudební vědy. Bakalářská práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Martin Flašar.

VAŠKOVÁ, Erika. 2007. *Kapitoly z české fantasy*. Filozofická fakulta – Ústav české literatury a knihovnictví. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Jiří Kudrnáč.

VESELÝ, Lukáš. 2006. *Srovnání psychologických aspektů her s hraním rolí virtuálně a naživo*. Fakulta sociálních studií – Katedra psychologie. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: David Šmahel.

VLACHYNSKÁ, Kateřina. 2006. *Fantasy ilustrace se zaměřením na české prostředí*. Pedagogická fakulta – Katedra výtvarné výchovy. Diplomová práce. Univerzita Palackého Olomouc. Vedoucí práce: Olga Badalíková.

ZBIEJCZUKOVÁ, Irena. 2011. *Pojetí hrdiny ve fantasy literatuře*. Filozofická fakulta – Katedra Českého jazyka a literatury. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce: Václav Vaněk.

Odkazy na filmy a videa

2009. *Avatar*. CAMERON, James. USA: James Cameron.

2001. *Cesta do Fantazie*. MIYAZAKI, Hajao. USA: Ghibli International

2002. *Harry Potter a tajemná komnata*. Režie: Chris Columbus. USA, GB, D: Warner Bros. Pictures.

2012. *Hobit. Neočekávaná cesta*. Režie Peter JACKSON. USA, Nový Zéland: Warner Bros Pictures.

2013. *Hobit. Šmakova dračí poušť*. Režie Peter JACKSON. USA, Nový Zéland: Warner Bros Pictures.

2014. *Hobit. Bitva pěti armád*. Režie Peter JACKSON. USA, Nový Zéland: Warner Bros Pictures.

2012. *Hungergames*. ROSS, Gary. USA: Lions Gate Entertainment.

2011. *Mavka*. ILJENKO Juraj. RU

1999. *Mumie*. SOMMERS, Stephen. USA: Universal Pictures.

2001. *Mumie se vrací*. SOMMERS, Stephen. USA: Universal Pictures.

2003. *Pán Prstenů. Dvě věže*. JACKSON, Peter. USA, NZ: New Line Cinema.

STRATIL, Václav. 2014. Interview. In: *Očima Josefa Klímy* TV PRIMA, 8. října, 21:30 SEČ.1978. *Úsvit mrtvých*. GEORGE, A. Romero. USA, IT: United film distribution company.

2010. *Walking Dead*. PRIMA COOL od 2012

2010. *Zaslaná pošta*. JONES, Jon. GB: Hollywood Pictures.

2009. *Zombie Apokalypsa*. DAHAN Yannick, ROCHER Benjamin. FR: La Pacte.

Internetové zdroje a odkazy:

IRISHCULTURE©2001-2011. Dostupné z: <http://www.irishcultureandcustoms.com/ACalend/CreepyCreatures.html>

ABARIN©2002-2011. Dostupné z: www.abarin.cz

ALTAR – rozcestník (web). Dostupné z: www.altar.cz

ANDOR©2003-2013. Dostupné z: www.andor.cz.

ANIME. JAPALAND©2003. Dostupné z: <http://anime.japaland.cz>

ANIME-MANGA©2001. Dostupné z: <http://www.anime-manga.cz/>

ARAGORN©2001-2013. Dostupné z: www.aragorn.cz,

BBC©2013. Daren Watters. Dostupné z: www.news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/7278927.stm2003.

CEPROS©2001. NEŠPOR, Karel a CSÉMY, Ladislav. 2007. *Zdravotní rizika počítačových her a videoher*. Dostupné z: www.Cepros.cz

CSFD.CZ©2014. Československá filmová databáze. Dostupné z: <http://www.csfd.cz>

CS.WIKIPEDIE©2014. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org>

CURTIIVITKOV. ©1999-2013. Dostupné z: <http://www.curivitkov.cz/clanek3.html>

DENISA.VOSTRY©2010. Blog. Dostupné z: <http://denisa.vostry.cz/gendzi.html>

DRACIDOUPE©2002-2009. Dostupné z: www.dracidoupe.cz

DARKAGE©2005-2013. Dostupné z: www.darkage.cz

DRD©2001-2007. Dostupné z: www.drd.cz

FINALFANTASY (web). Dostupné z: www.finalfantasy.de, www.finalfantasy.net

GUNDAM©2004. Dostupné z: <http://www.gundam.com/>

HAJDUCH.NET©2010. Dostupné z: <http://www.hajduch.net/cesko/slozeni-obyvate>

HEAVYHO VÝŠINY©2013. Blog. *Lesk-a-bida-fantasy*. Dostupné z: heavyho.blog.cz/0904/lesk-a-bida-fantasy

ILITERATURA©2010. Dostupné z: <http://www.iliteratura.cz/Clanek/18691>

JOHN HOWE@2012. Dostupný z: <http://www.john-howe.com/blog>

JROCK.JAPALAND©2010. Dostupné z: http://jrock.japaland.cz/cali_gari

KAGE.CZ©2010. Dostupné z: <http://www.kage.cz/article/hentai/4.html>

KINOTIP©2010. Dostupné z: <http://filmy.kinotip.cz/dragonlance-draci-podzimniho-soumraku-2008/>

KLUB-VĚJÍŘ©2010. Dostupné z: <http://klub-vejir.deviantart.com/gallery/#>

KOSMAS.CZ©2014. Dostupné z: <http://www.kosmas.cz/knihy>

KULTURNIPECKA©2014. Dostupné z: <http://www.kulturnipecka.cz/umeni-galerie/mlade-cinske-umeni-z-tovarny-reportaz-z-pekingske-art-district-798>

LARPEDIE. ©2009. Larp. wiki.larpy.cz (online) Dostupné z: wiki.larpy.cz/Rozcestnik

LARPY.CZ©2007-2013. Dostupné z: www.nadace.larpy.cz

MANGA©2007. Dostupné z: <http://www.manga.cz/>

Metachaos, Alesandro BAVARI, dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2UPUhn9hpTU>

MIROSLAV ŽAMBOCH@blog. Dostupné z: www.miroslavzamboch.cz

ND03©2014. <http://nd03.jxs.cz>

REJZE©2010. Dostupné z: <http://rejze.cz/index.html>

SACHA GOLDBERGER©2007-2014. Dostupné z: <http://www.sachabada.com/>

SEKAI.CZ©2010. Dostupné z: <http://www.sekai.cz/index.php>

VUTBR. ©2015. Intermedia. Dostupné z:
<http://intermedia.ffa.vutbr.cz/stratil/?page=stwkcz&page2=prwk1e&menu=2>

WIKIPEDIA. ©2012. Dostupné z: Cs.wikipedia.org

WIZARDS©1995-2013. International Federation of Wargamers Dostupné z:
www.wizards.com/dnd/DnDArchives_History.asp

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Kristýna Boháčová
Katedra:	Výtvarné výchovy
Vedoucí práce/školitel:	Mgr. Petra Šobáňová, Ph.D.
Rok obhajoby:	2016

Název práce:	Fantazy umění – vliv žánru fantazy na výtvarný projev a seberealizaci žáků II. a III. stupně.
Název v angličtině:	Fantasy art – genre fantasy and its effect on disciple art activity and self-actualization upon II. and III. degree.
Anotace práce:	<p>Ve své práci se zaměřuji na vysvětlení, vymezení a přiblížení fenoménu fantazy s jeho pozitivy i riziky. Jednak jako detektoru současných trendů v kultuře i jako principu znovunalezení trvalých hodnot, které se z běžného života i z umění vytrácejí. Místo abychom s vizualitou ve výuce pracovali jako s principem nebo se záměrem poukázat na věci v jejich elementárním konceptu, hledáme způsoby jak obhájit svou neschopnost či neochotu zabývat se důsledky populární estetiky i etiky. Nebo hledáme způsob, jak se vyhnout hodnocení tvůrčích procesů a zbavit se tak odpovědnosti za současný i budoucí stav umění a kultury. Ve fantazy, stejně jako v další dvou zmíněných žánrech, pochopitelně nemůžeme hledat primárně komplikovaná sdělení a zřídka se můžeme kochat jejich estetikou, pokud alespoň dílčím způsobem chápeme principy a cesty umění. Ale můžeme je přijmout jako neotřelou příležitost ke vzdělávání a osobnímu rozvoji, dnes běžné v řadě evropských zemí. Výzkum, který jsem v rámci této práce zrealizovala, podporuje předpoklad, že zájem o fantazy z hlediska odborných pedagogů je aktuální a nedostatečně podchycený problém s těžko odhadnutelnými důsledky.</p>
Klíčová slova:	Fantazy/fantasy, fantazy umění, emoční inteligence, estetická zkušenost, etické hodnoty, estetické hodnoty, seberealizace, zážitková pedagogika, sebereflexe.
Anotace v angličtině:	In my work, I deal with the explanation, specification and promotion of the phantasy phenomenon with its positives and perils. For one thing as a detector of current trends in culture and for another as a principle of the re-finding of the constant values which disappear from both common life and art. I'm afraid we rather look for ways how to justify our incompetence or unwillingness to deal with consequences of the popular aesthetics and ethics instead of work with the visualisation in classes as a principle or with the aim to refer to things in their elementar concept. Or we look for a way how to avoid the assessment of the creative processes and so get

	<p>rid of the responsibility for the current and future estate of the art and culture. In phantasy and in both above mentioned genres alike we naturally cannot expect complicated messages and we can rarely take delight in their aesthetics if we understand, at least partly, the principles and ways of the art. But we can accept them as an original form of education and personal development which is nowadays common in many European countries.</p> <p>The research, which I have made when working on this work, supports the assumption that the interest in phantasy from the side of the specialized teachers introduces a topical and insufficiently detected problem with hard estimable consequences.</p>
Klíčová slova v angličtině:	Fantasy, fantasy art, emotional ability, aesthetic experience, etic value, aesthetic value, self-actualization, self-reflection, experience-pedagogy.
Přílohy vázané v práci:	Seznam použité literatury a dalších zdrojů
Rozsah práce:	406 stran
Jazyk práce:	Český jazyk

Příloha Ib

The Lady of Shalott

Lord Alfred Tennyson

Part I

On either side the river lie
Long fields of barley and of rye,
That clothe the wold and meet the sky;
And thro' the field the road runs by
 To many-tower'd Camelot;
And up and down the people go,
Gazing where the lilies blow
Round an island there below,
 The island of Shalott.
Willows whiten, aspens quiver,
Little breezes dusk and shiver
Thro' the wave that runs for ever
By the island in the river
 Flowing down to Camelot.
Four grey walls, and four grey towers,
Overlook a space of flowers,
And the silent isle imbowers
 The Lady of Shalott.
By the margin, willow-veil'd,
Slide the heavy barges trail'd
By slow horses; and unhail'd
The shallop flitteth silken-sail'd
 Skimming down to Camelot:
But who hath seen her wave her hand?
Or at the casement seen her stand?

Or is she known in all the land,
 The Lady of Shalott?
Only reapers, reaping early
In among the beared barley,
Hear a song that echoes cheerly
From the river winding clearly,
 Down to tower'd Camelot:
And by the moon the reaper weary,
Piling sheaves in uplands airy,
Listening, whispers, "'Tis the fairy
 Lady of Shalott."

Part II

There she weaves by night and day
A magic web with colours gay.
She has heard a whisper say,
A curse is on her if she stay
 To look down to Camelot.
She knows not what the curse may be,
And so she weaveth steadily,
And little other care heat she,
 The Lady of Shalott.
And moving thro' a mirror clear
That hangs before her all the year,
Shadows of the world appear.
There she sees the highway near

Winding down to Camelot.
There the river eddy whirls,
And there the surly village-churls,
And the red cloaks of market girls,
 Pass onward from Shalott.
Sometimes a troop of damsels glad,
An abbot on an ambling pad,
Sometimes a curly shepherd-lad,
Or long-hair'd page in crimson clad,
 Goes by to tower'd Camelot;
And sometimes thro' the mirror blue
The knights come riding two and two:
She hath no loyal Knight and true,
 The Lady of Shalott.
But in her web she still delights
To weave the mirror's magic sights,
For often thro' the silent nights
A funeral, with plumes and lights
 And music, went to Camelot:
Or when the Moon was overhead,
Came two young lovers lately wed;
"I am half sick of shadows," said
 The Lady of Shalott.

Part III

A bow-shot from her bower-eaves,
He rode between the barley sheaves,
The sun came dazzling thro' the leaves
And flamed upon the brazen greaves
 Of bold Sir Lancelot.

A red-cross knight for ever kneel'd
To a lady in his shield,
That sparkled on the yellow field,
 Beside remote Shalott.
The gemmy bridle glitter'd free,
Like to some branch of stars we see
Hung in the golden Galaxy.
The bridle bells rang merrily
 As he rode down to Camelot:
And from his blazon'd baldric slung
A mighty silver bugle hung,
And as he rode his armour rung,
 Beside remote Shalott.
All in the blue unclouded weather
Thick-jewell'd shone the saddle-leather,
The helmet and the helmet-feather
Burn'd like one burning flame together,
 As he rode down to Camelot.
As often thro' the purple night,
Below the starry clusters bright,
Some bearded meteor, trailing light,
 Moves over still Shalott.
His broad clear brow in sunlight glow'd;
On burnish'd hooves his war-horse trode;
From underneath his helmet flow'd
His coal-black curls as on he rode,
 As he rode down to Camelot.
From the bank and from the river
He flash'd into the crystal mirror,
"Tirra lirra," by the river

Sang Sir Lancelot.
She left the web, she left the loom,
She made three paces thro' the room,
She saw the water-lily bloom,
She saw the helmet and the plume,
 She look'd down to Camelot.
Out flew the web and floated wide;
The mirror crack'd from side to side;
"The curse is come upon me," cried
 The Lady of Shalott.

Part IV

In the stormy east-wind straining,
The pale yellow woods were waning,
The broad stream in his banks complaining,
Heavily the low sky raining
 Over tower'd Camelot;
Down she came and found a boat
Beneath a willow left afloat,
And round about the prow she wrote
 The Lady of Shalott.

And down the river's dim expanse —
Like some bold seer in a trance,
Seeing all his own mischance —
With a glassy countenance
 Did she look to Camelot.
And at the closing of the day
She loosed the chain, and down she lay;

The broad stream bore her far away,
 The Lady of Shalott.
Lying, robed in snowy white
That loosely flew to left and right —
The leaves upon her falling light —
Thro' the noises of the night
 She floated down to Camelot:
And as the boat-head wound along
The willowy hills and fields among,
They heard her singing her last song,
 The Lady of Shalott.
Heard a carol, mournful, holy,
Chanted loudly, chanted lowly,
Till her blood was frozen slowly,
And her eyes were darkened wholly,
 Turn'd to tower'd Camelot.
For ere she reach'd upon the tide
The first house by the water-side,
Singing in her song she died,
 The Lady of Shalott.
Under tower and balcony,
By garden-wall and gallery,
A gleaming shape she floated by,
Dead-pale between the houses high,
 Silent into Camelot.
Out upon the wharfs they came,
Knight and burgher, lord and dame,
And round the prow they read her name,
 The Lady of Shalott.
Who is this? and what is here?

And in the lighted palace near
Died the sound of royal cheer;
And they cross'd themselves for fear,
 All the knights at Camelot:
But Lancelot mused a little space;
He said, "She has a lovely face;
God in his mercy lend her grace,
 The Lady of Shalott."

Příloha II - obrazová příloha



Obr. č. 1 - Germánští álfové,
Goya, Los Caprichos



Obr. č. 2 - Tolkienovský vznešený elf



Obr. č. 3 - Sapkowského elf - domestikovaný divoch
BRODSKI, Marek. Zaklínač – Toruviel. 2001



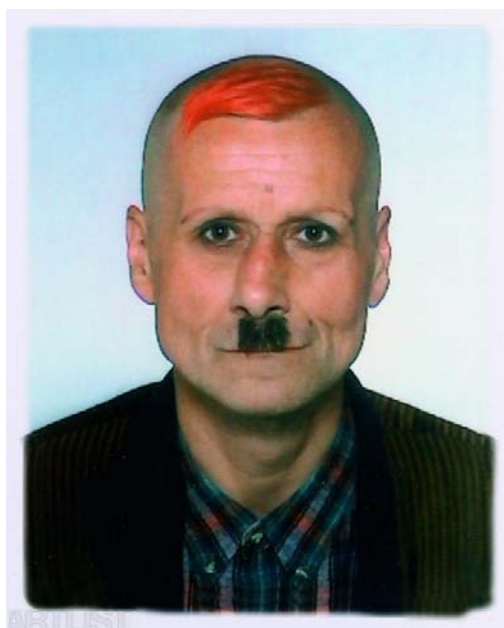
Obr. č. 4 - Elfové podle J. M. Barrie



Obr. č. 5 – Ježíš Kristus



Obr. č. 6 – Frodo, hlavní hrdina trilogie
Pán prstenů od J. R. R. Tolkiena



Obr. č. 7, 8 - Václav Stratil, Nedělám nic, foterformance, 1998-2006



Obr. č. 9 - Elder Scrolls, online hra na hrdiny. Typická sestava hrdinů, válečník, assasin nebo lovec a kouzelnice nebo bojová léčitelka.



Obr. č. 10 – Adel Adili, Apollon a Dafné Obr. č. 11 – Rebecca Guay – Kupid a Psyché



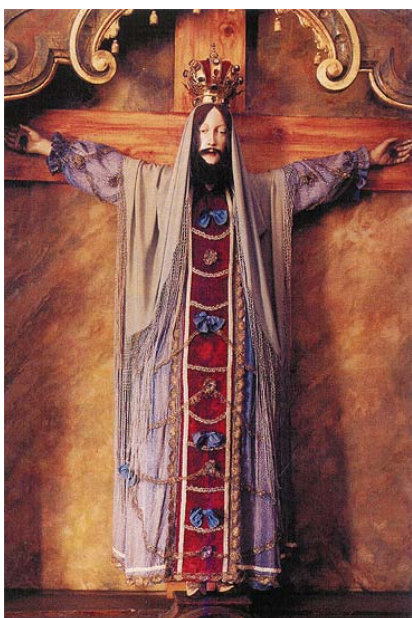
Obr. č. 12, 13 – The Lady of Shalott - William Holman Hunt a John William Waterhouse



Obr. č. 14, 15 – The Lady of Shalott – John William Waterhouse



Obr. č. 16, 17 – Lady of Shalott – Yvonne Gilbert a Denise Garner



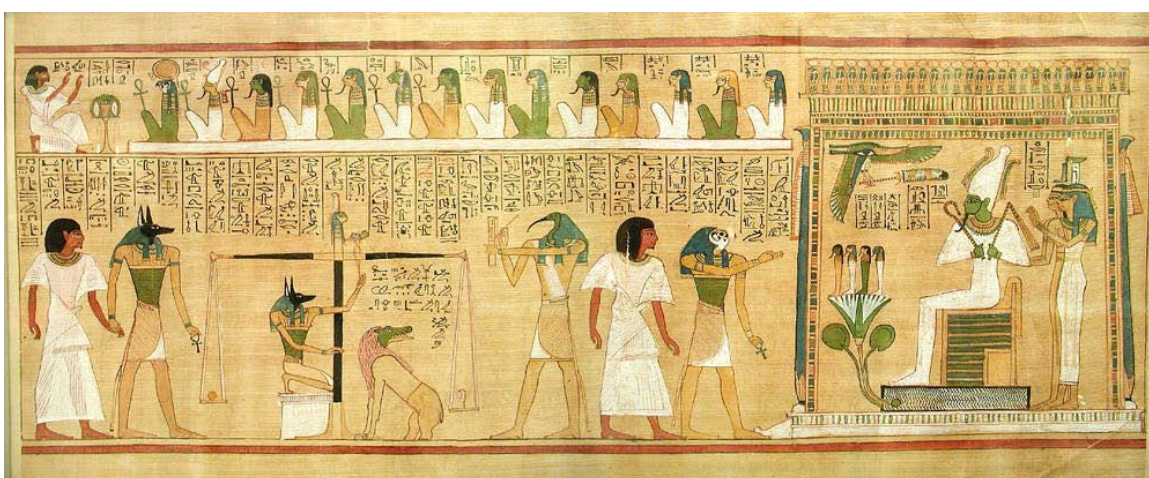
Obr. č. 18 - Svatá Starosta, Loreta, Praha, 80. léta 17. století



Obr. č. 19 – Drak na lštařině bráně, Mezopotámie



Obr. č. 20 – Herakles a Ládón, chránící zlatá jablka, pozdní období římského umění



Obr. č. 21 – Amemaita, Kniha mrtvých, Egypt



Obr. č. 22 - Amemait, vážící srdce zemřelých



Obr. č. 23 - Islandský rukopis,
Thorův rybolov, 18. století



Obr. č. 24 - Henry Fuseli, Thor bojuje
s Midgarsormrem, 1788



Obr. č. 25 - Obrazový kámen
z Altuny, (Uppland), Thorův
rybolov, 1161



Obr. č. 26 - Nebeské božstvo zabíjí Illuyanku, Chetitské umění, 850-800 př. n. l.



Obr. č. 27 – Draconarium jako emblém kohorty římských legionářů



Obr. č. 28 - Novgorodská ikona,
Svatý Jiří, 15. Století



Obr. č. 29 - Raphael, Sv. Jiří, 1505-6



Obr. č. 30 - Josse Liefenrinx,
Sv. Michael zabíjí draka, 16. století



Obr. č. 31 - Bartholomäus Zeitblom,
Oltářní obraz v Ulmu, Sv. Markéta, 1489-1497



Obr. č. 32 - Fede Alvarez, Lesní duch, film USA 2013



Obr. č. 33 – Alessandro Bavari, Jerome's garden



Obr. č. 34 - Fra Angelico, Oltář Bosco ai Frati, 1450, Florencie (detail)



Obr. č. 35 - Sumerský reliéf, Lilith, bohyně Noci, asi 2300 př.n.l.



Obr. č. 36 - Dante Gabriel Rossetti,
Lady Lillith, 1868



Obr. č. 37 – John Coliera, Lilith,
1892



Obr. č. 38 - Deiv Calviz, Lilith, 2013 Obr. č. 39 - Israel Llona, Lilith, 2010



Obr. č. 40 - Sam Wood, Ghůl, 2000 Obr. č. 41 – Fext



Obr. č. 42 – Mumie - Tollundský muž, Dánsko



Obr. č. 43 – Mumie – Thutmose IV., Egypt



Obr. č. 44 – Dave Rapoza, Kostlivec, 2014



Obr. č. 45 – Bílá paní z Buchlova



Obr. č. 46 – Bílá paní – Perchta z Rožmberka,
autor neznámý, 16. století



Obr. č. 47 – Elena Madvedeva, Mavka, 2011



Obr. č. 48 – Rusalka, Metropolitní opera, Lincolnovo centrum, New York, 2009



Obr. č. 49 - Mořská panna – sv. Brendan (patron katedrály), Clonfertská katedrála, Irsko, 15. století



Obr. č. 50 – Mořská panna, John William Waterhouse, 1901



Obr. č. 51 - Řecké mince Demetria III (+88 př. n. l.). S vyobrazením bohyně Atargatis – bohyně s lidskou hlavou a rybím ocasem



Obr. č. 52 – Sandro Botticelli, Primavera, 1482



Obr. č. 53 – Petr Paul Rubens, Tři Grácie, 1636-8



Obr. č. 54 – Jaroslav Špillar, Večerní mlhy, před 1900



Obr. č. 55 – Beneš Knüpfer, Mořská idyla, 1904



Obr. č. 56 – William Bouguereau, Únos Psyché, 1895.



Obr. č. 57 - Louis Royo, Fantasy



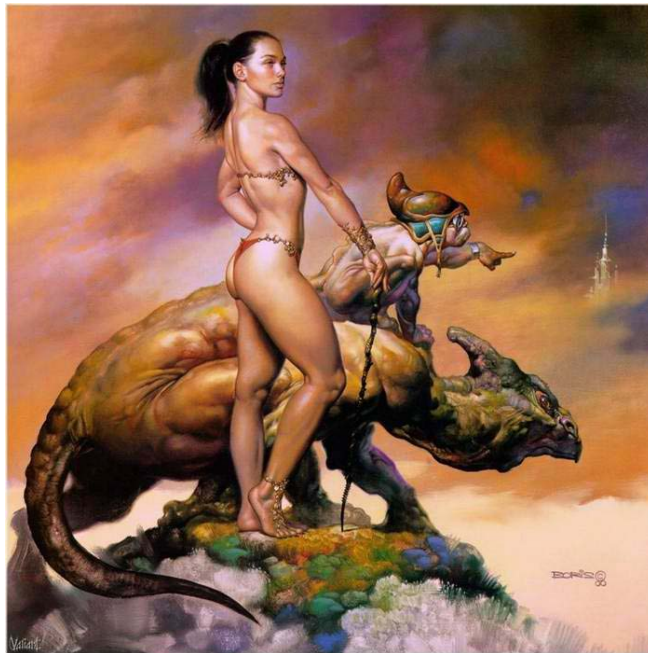
Obr. č. 58 - Louis Royo, Grey over a Greyer Grey (Millennium III)



Obr. č. 59 - Louis Royo, Fantasy



Obr. č. 60 - Boris Vallejo,



Obr. č. 61 - Boris Vallejo



Obr. č. 62 - Yvonne Gilbert, *Relax*, 1983



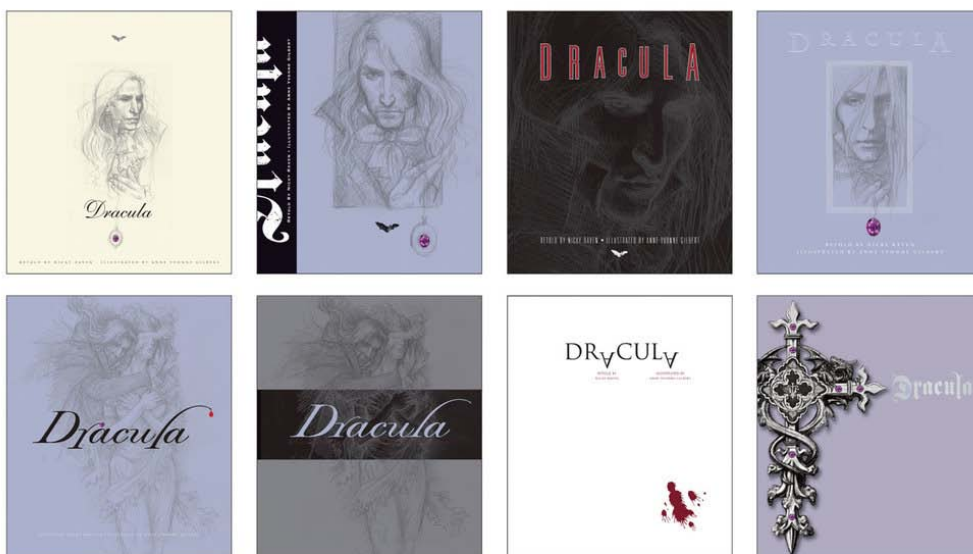
Obr. č. 63 - Yvonne Gilbert, *poštovní známky pro Royal mail*, 1984



Obr. č. 64 - Yvonne Gilbert,

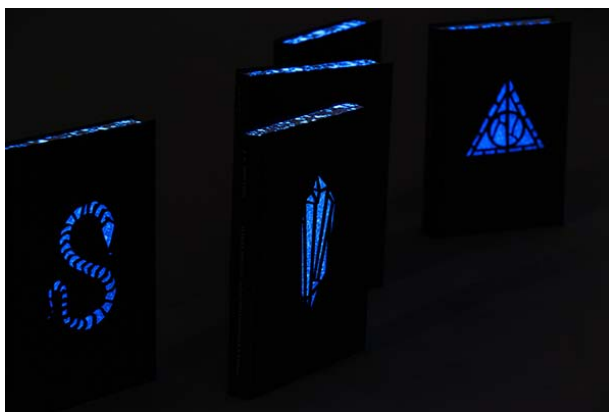


Obr. č. 65 - Yvonne Gilbert, *Drákula*, 2009



Exploring different cover solutions (slip case) avoiding red wherever possible.

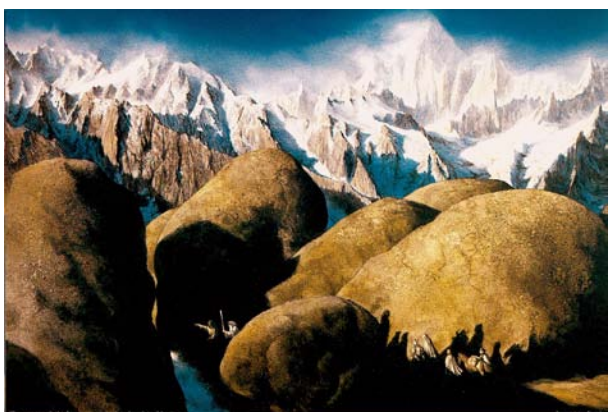
Obr. č. 66 - Yvonne Gilbert, *Návrhy na přebal knihy Drákula*.



Obr. č. 67, 68 - Kincsö Nagy, Přebal série knih Rowlingová, K. Harry Potter, 2014



Obr. č. 69, 70 - Kincsö Nagy, ilustrace pro knihy Rowlingová, K. Harry Potter, 2014



Obr. č. 71 - John Howe, Caradhas,

Obr. č. 72 - John Howe, Sam and Shelob,



Obr. č. 73 - John Howe, At The Ford,



Obr. č. 74 - John Howe, The Dwarves,



Obr. č. 75 - John Howe,



Obr. č. 76 - Ted Nasmith,



Obr. č. 77 - Greg a Ted Nasmith,
216



Obr. č. 78 – Maxmilián Pirner, Pohřeb víly, 1888



Obr. č. 79 - Denise Garner



Obr. č. 80 - David Michael Bowers,



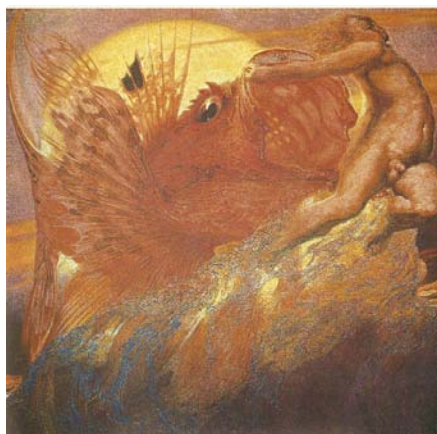
Obr. č. 81 - David Michael Bowers, Pasačka vepřů



Obr. č. 82 - Alexandre de Riquer, Kachny, 1890



Obr. č. 83 - Rogelio de Egusquiza,
Tristan a Isolda (Smrt), 1910



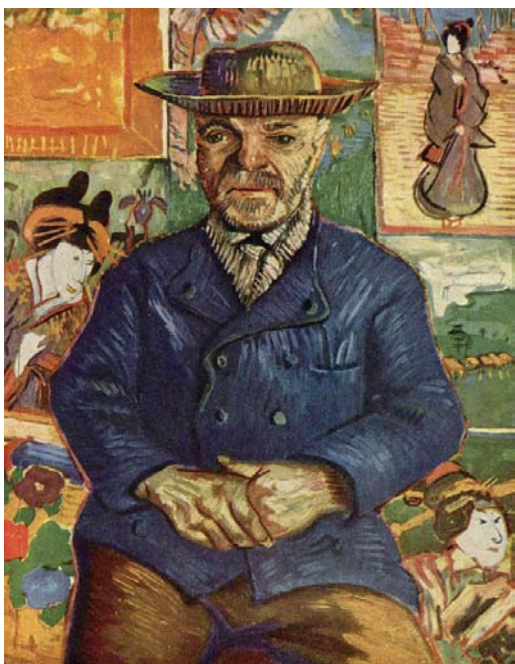
Obr. č. 84 - Néstor Martín-Fernández de la Torre,
Mořská poezie, 1913-24



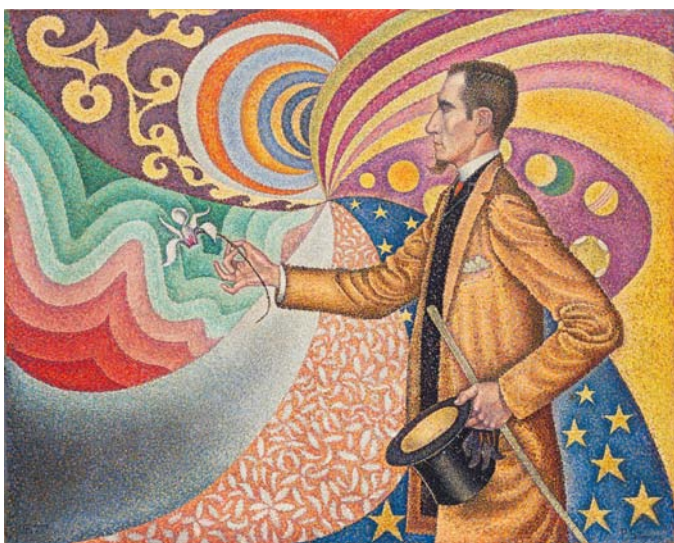
Obr. č. 85 - Marie François Firmin – Girard,
Japonská toaleta, 1873



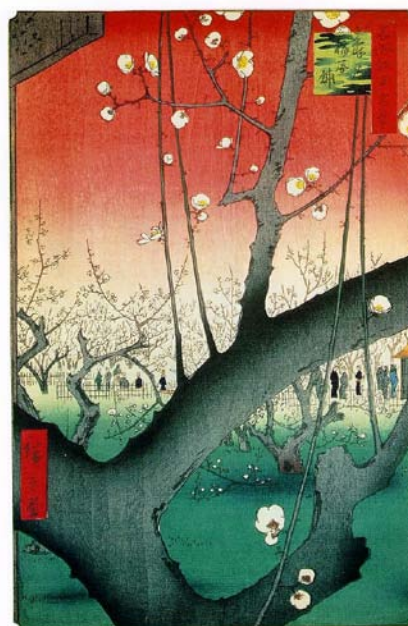
Obr. č. 86 - Claude Monet, Émil Zola, 1868



Obr. č. 87 - Vincent van Gogh, Strýček Pére Tanguy, 1887-88



Obr. č. 88 - Paul Signac, Félix Fénéon, 1890



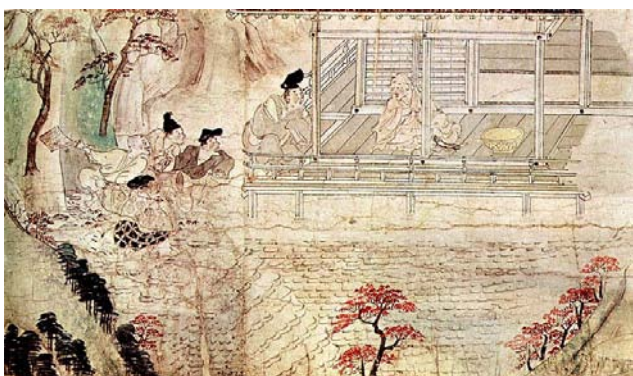
Obr. č. 89 - Hiroshige, Švestkový sad v Kameidu, 1856?



Obr. č. 90 - Hiroshige/Vincent van Gogh, Švestkový sad, 1856/1887



Obr. č. 91 - Andó Hiroshige, Příběh o princí Gendžim-dvorská scéna, 1852



Obr. č. 92 - Neznámý autor, Shigisan engi emaki,
12. století



Obr. č. 93 - Kaó Ninga, Portrét Kanzana,
14. století



Obr. č. 94 - Tensho Shubun, Krajina čtyř období, 1500



Obr. č. 95 - Sesshu Toyo,
Krajina, 1481



Obr. č. 96 - Kano Masanobu, Pohled na borovice, 16. století



Obr. č. 97 - Hishikawa Moronobu, Shunga, před 1680



Obr. č. 98 - Torii Kiyonobu, Malíř zástěn při práci na výjevu, 1711



Obr. č. 99 - Suzuki Harunobu,
Pár pod deštníkem ve sněhu, 1767



Obr. č. 100 - Katsushika Hokusai, Vodopád, 1833



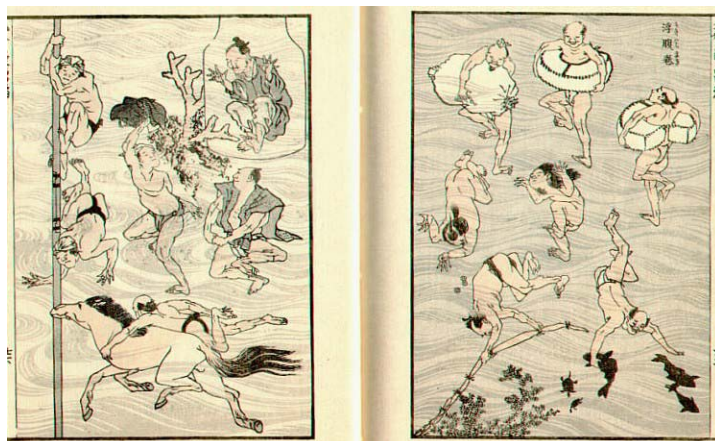
Obr. č. 101 - Odano Naotake, Jezero Shinobazu,
1770



Obr. č. 102 - Watanabe Kazan, Portrét Satoha Issaie,
1821



Obr. č. 103 - Maruyama Okyo, Vrány, 1766



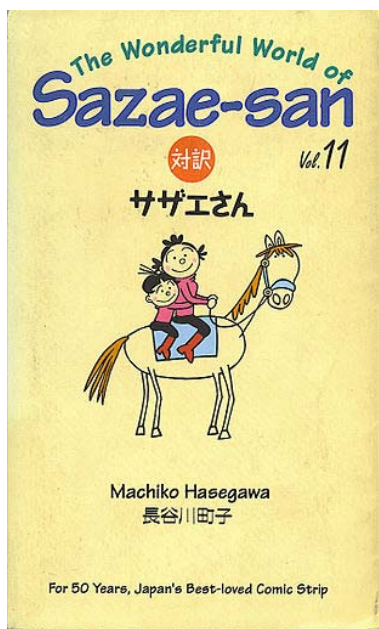
Obr. č. 104 - Katsushika Hokusai, Manga-koupání a potápění, 1814



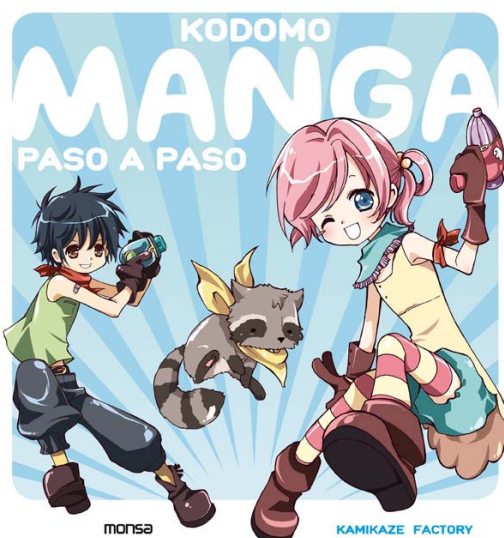
Obr. č. 105 - Osamu Tezuka,
Astro Boy, 1959



Obr. č. 106 - Osamu Tezuka, Ribon no Kishi, 1953



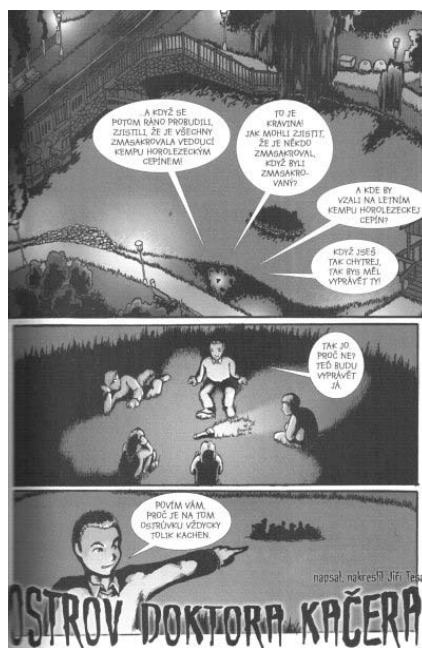
Obr. č. 107 - Machiko Hasegawa, Sazae-san, 1946



Obr. č. 108 - Kodomo Manga - Paso a Paso, Inma Ruíz, 2009



Obr. č. 109 - Naruto, Masashi Kishimoto, od roku 1997



Obr. č. 110 - Jiří Tesař, Ostrov doktora Kačera, 2010



Obr. č. 111 - Temi, Čokoláda, 2011



Obr. č. 112 - Balrog, Čarodějčin mlýn, 2011



Obr. č. 113 - Miyazaki Hayano,
Kikiina doručovací služba, 1989



Obr. č. 114 - Eiko Kadono, Kikiina doručovací služba,
1985



Obr. č. 115 - Miyazaki Hayao,
Princezna Mononoke, 1997



Obr. č. 116 - Miyazaki Hayao, Cesta do Fantazie, 2001



Obr. č. 117 - Isao Takahata,
Hrob světlušek, 1988



Obr. č. 118 - Masamune Shiró, Ghost in the shell, 1995



Obr. č. 119 - Yoshiaki Kawairi, Vampire hunter D,
1985/2005



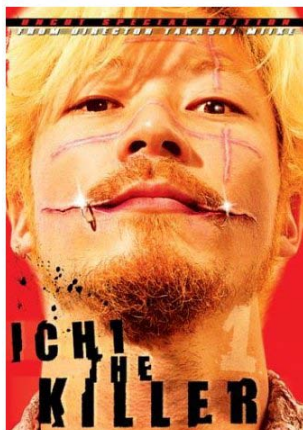
Obr. č. 120 - Yoshiaki Kawairi, Animatrix,
2003



Obr. č. 121 - Skupina Caligari



Obr. č. 122 - Jōji Iida, Spirála, 1998



Obr. č. 123 - Takamashi Miike,

Obr. č. 124 - Ichi the killer – komiksová verze

Ichi the killer, 2001



Obr. č. 125 - Zack Snyder, Sucker Punch, 2011



Obr. č. 126 - Final fantasy XIII



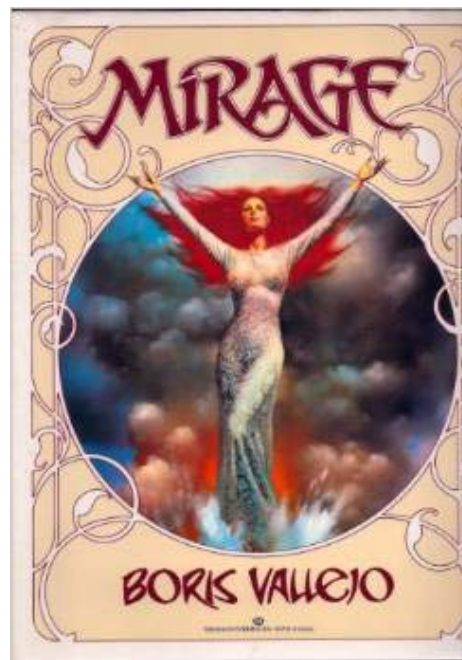
Obr. č. 127 - Boris Vallejo, Knightriter, 1981



Obr. č. 128 - Boris Vallejo, Barbarian Queen, 1985



Obr. č. 129 - Boris Vallejo, Dreams, 1999



Obr. č. 130 - Boris Vallejo, Mirage, 1986



Obr. č. 131 - Adelmo Barreira,
Beer-ism since 1050 – Down, 2013



Obr. č. 132 - André Maciel, Beer-ism since 1050 – Ride,
2013



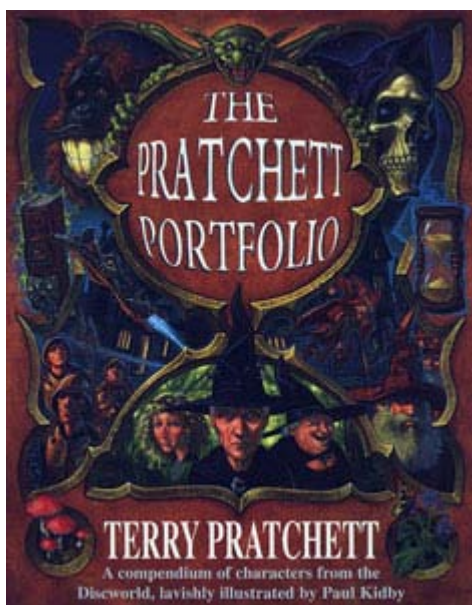
Obr. č. 133 – Hanuš Schweiger,
Zaklínač, 1886



Obr. č. 134 – Richard Teschner, Zlý čaroděj,
1905



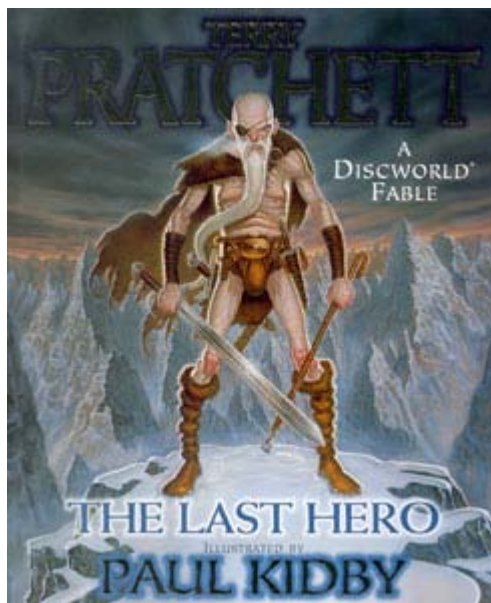
Obr. č. 135 - Josh Kirby, Úžasná Zeměplocha, olejomalba



Obr. č. 136 - Paul Kidby,
The Pratchett portfolio, 1996



Obr. č. 137 - Paul Kidby, Úžasná Zeměplocha



Obr. č. 138 - Paul Kidby, The Last Hero, 2001



Obr. č. 139 - Zdzisław Beksiński,
(Portrét Král a královna), 1993



Obr. č. 140 - Wojciech Siudmak,
Jeanne The Elsewhere, ženy



Obr. č. 141 - George Grie, Oči jsou okna duše, 2007



Obr. č. 142 - George Grie, Kardiakovo vyhnanství, 2006



Obr. č. 143 - Marin McKenna, Ilustrace v časopise White Dwarf



Obr. č. 144, 145 - Martin McKenna, Petr Pan. Návrh figurky a realizovaná verze.



Obr. č. 146 - Martin McKenna, Coran dobývá Kelpii



Obr. č. 147 - Michal Ivan, Bohatýr



Obr. č. 148 - Brian Froud, Magical creatures



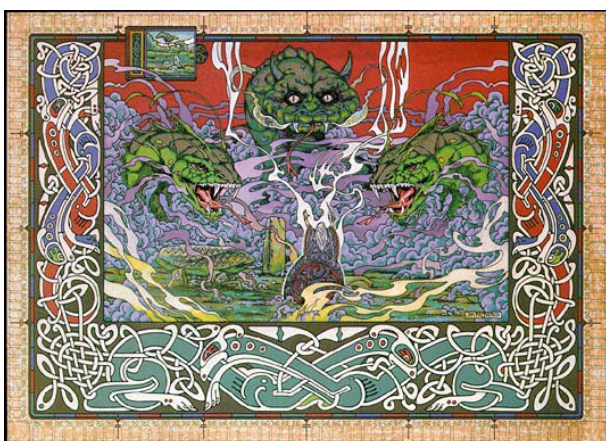
Obr. č. 149 - Rebecca Guay, Malá ryba



Obr. č. 150 - Rebecca Guay, Tajemství



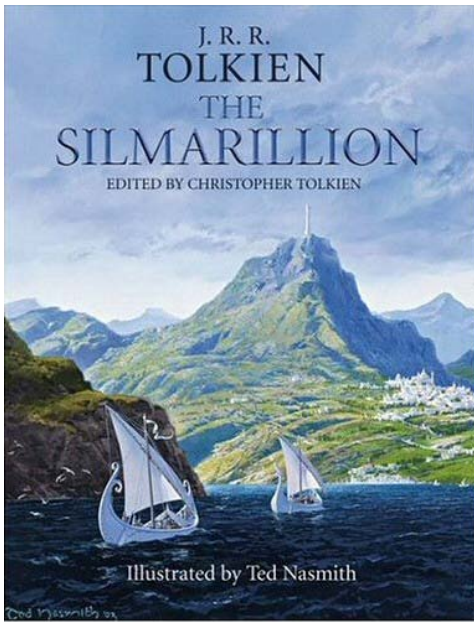
Obr. č. 151 - Ted Nasmith, Tuor nalezl utajené město Gondolin



Obr. č. 152 - Jim Fitzpatrick, Druid, 1977

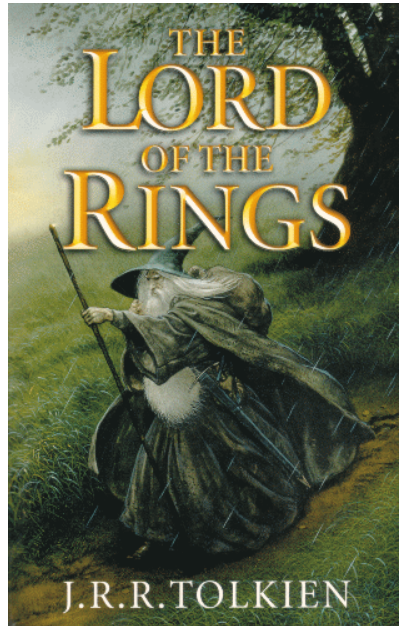


Obr. č. 153 - Jim Fitzpatrick, Airmed, bohyně
léčitelství, 1981

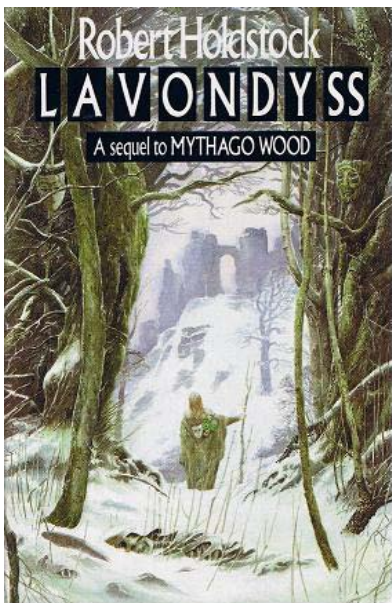


Obr. č. 154 - Ted Nasmith,

The Silmarillion, 2004

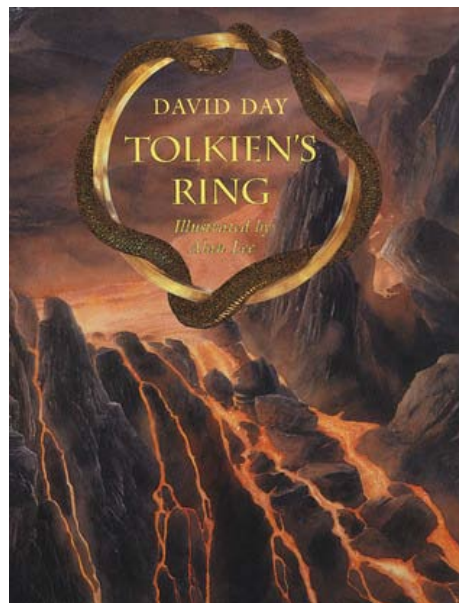


Obr. č. 155 - Alan Lee, The Lord of the Rings, 1995

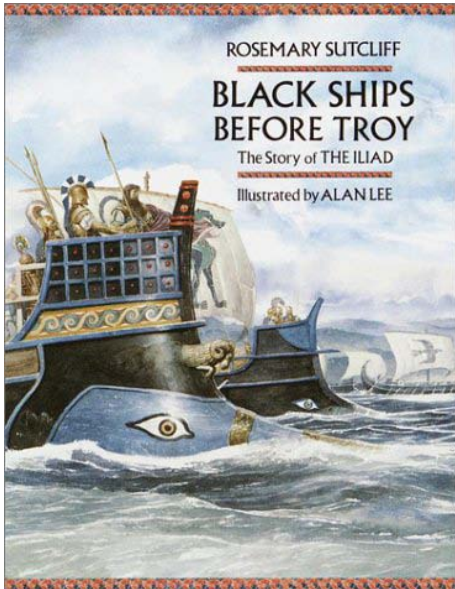


Obr. č. 156 - Alan Lee, Lavondyss,

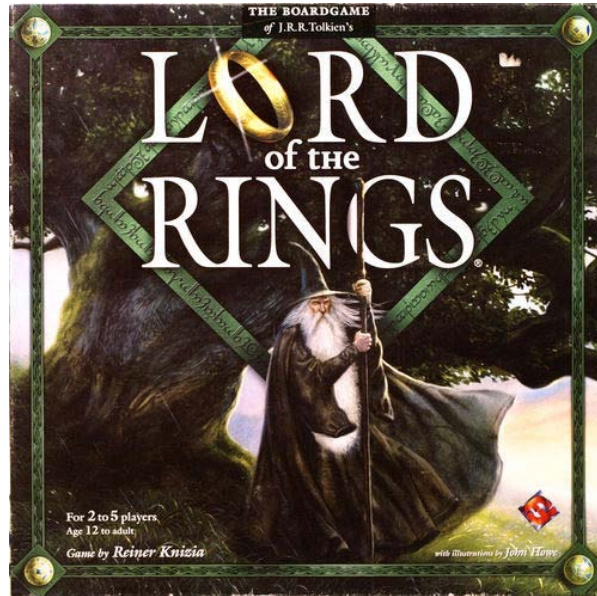
1988



Obr. č. 157 - Alan Lee, Tolkien's Ring, 1994



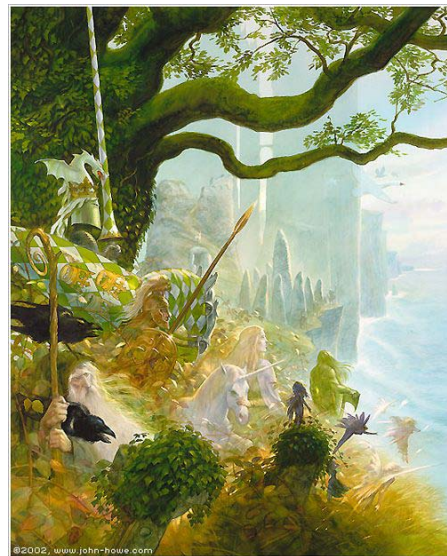
Obr. č. 158 - Alan Lee, Black Ships
1993



Obr. č. 159 - John Howe, before Troy,
The Lord of the Rings – desková hra, 2000



Obr. č. 160 - John Howe, mapa Středozeemě, 1996



Obr. č. 161 - John Howe, Lev, čarodějnice
a skříň, 2002



Obr. č. 162 - John Howe, A clash of kings, 2003/2005



Obr. č. 163 - H. Kyoht Luterman,
Paradox-Schrödingera kočka, 2008



Obr. č. 164 - Jacek Yerka, Západní vítr

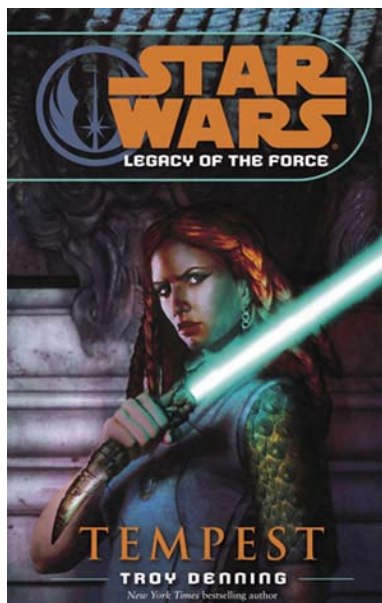


Obr. č. 165 - Michael Hague, The Wizard of Oz



Obr. č. 166 - Michael Hague,

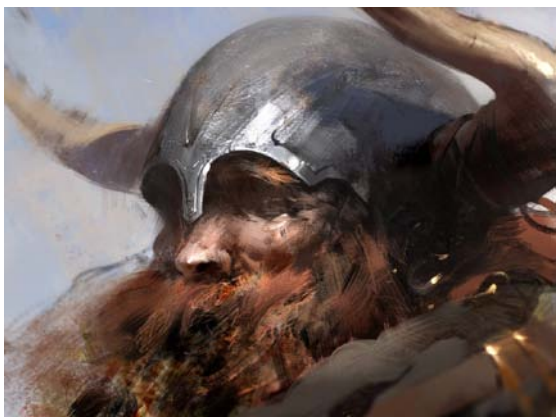
ilustrace z knihy Hobit



Obr. č. 167 - Jason Felix, Star Wars-přebal knihy



Obr. č. 168 - Jama Jurabaev, Dark Flock



Obr. č. 169 - Jama Jurabaev, Starý Barbar



Obr. č. 170 - Jama Jurabaev, Pandora



Obr. č. 171 - Kekai Kotaki, GuildWars2



Obr. č. 172 - Kekai Kotaki, GuildWars2



Obr. č. 173 - Kekai Kotaki, Skici

Obr. č. 174 - Kekai Kotaki, Skici



Obr. č. 175 - Kekai Kotaki, Skici



Obr. č. 176 - Sacha Goldberg, Catwoman, fotografie, 2014



Obr. č. 177 - Sacha Goldberg, Batman, fotografie, 2014



Obr. č. 178 - Sacha Goldberg, Superman, fotografie, 2014



Obr. č. 179 - Sacha Goldberg, DarthWader, fotografie, 2014



Obr. č. 180 - Jan Švankmajer, Něco z Alenky



Obr. č. 181 - Jana Komárková, Zaklínač



Obr. č. 182 - František Skála, O velkém putování Vlase a Brady



Obr. č. 187 - Karel Jerie, Ecce, Deus



Obr. č. 188 - Karel Jerie, Oidipus Rex



Obr. č. 189, 190 - Hza Bažant a Jiří Grus, Nemrtví



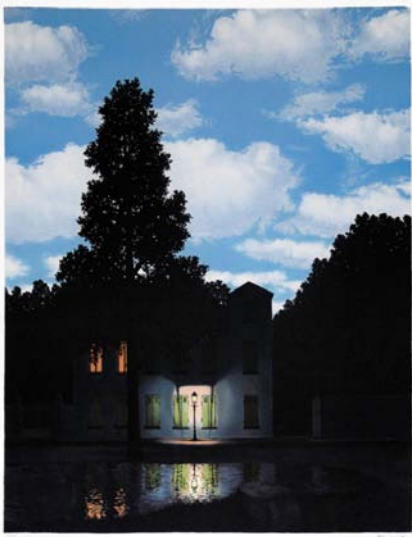
Obr. č. 191 - Daniel Špaček, Invaze (Stanislaw Lem)



Obr. č. 192 - Konrád Gesner, Historiae
Jednorožec, 1551



Obr. č. 193 - Animalium, China Illustratis,
Athanasius Kircher, 1667



Obr. č. 194 - Rene Magritte,
Říše světél, 1954



Obr. č. 195 - Salvador Dalí, Sen 1944



Obr. č. 196 – Daniel Špaček, Válka s mloky, 2011



Obr. č. 197 - František Skála, Nektar, 2010

Příloha IIb - Obrazová příloha II

Internetová galerie a vývoj tvorby v komunitě fanoušků fantasy

Dodatečné dotazování vybraných účastníků šetření

K dodatečným rozhovorům jsem se rozhodla již v úvodu práce, ale zařadit je do celkového výzkumu by rozměnilo zásadní výsledky a otázky. Protože jsem nakonec oslovila jen dva redaktory virtuální galerie a odpovědi jsem získala od jednoho z nich, rozhodla jsem se tento materiál uvést jen jako doplněk přílohy. Spíše než odpovědi na zásadní otázky výzkumu, představuje subjekt některé motivace a osobní cíle, které s působením v komunitě fantasy fanoušků souvisí. Ale zároveň ukazuje a dokládá zkušenosti s prací v pozici redaktora, které jsem získala také, když jsem sama tuto galerii vedla.

Anarion

Anarion je členem komunity fanoušků na internetových stránkách www.dracidoupe.cz a po tom, co jsem opustila pozici redaktora galerie její vedení převzal spolu s dalšími několika uživateli. Ve své funkci zůstal dodnes. Protože zároveň patří mezi dlouholeté diskutéry i amatérské tvůrce a přispěvatele virtuální galerie, rozhodla jsem se jeden z rozhovorů zrealizovat s ním. Anarion je muž ve věku 24 let a na webu se pohybuje od roku 2004 a redaktorem galerie je od roku 2008. V současnosti studuje pedagogickou fakultu se zaměřením na výtvarnou výchovu a angličtinu. Rozhovor probíhal po internetu, protože jsem neměla možnost se s ním setkat. Předcházel mu dopis, kterým jsem jej požádala o spolupráci s vysvětlením záměru a použití jeho výpovědí. Když souhlasil, kladla jsem mu otázky a uživatel Anarion odpovídal.

Mým hlavním záměrem bylo hlubší rozebrání výtvarné tvorby fanoušků a pozice virtuální galerie, která svým rozsahem i možnostmi komunikace u nás patří k ojedinělým. Rozhovor proběhl 6. ledna 2015.

KB: Co tě přimělo vstoupit do komunity fanoušků fantasy na stránkách www.dracidoupe.cz?

A: no, je to už delší doba, takže si to moc nevybavuju. Byl jsem tehdy ještě na základce... (přemýšlivá pauza). Ale určitě hraní dračího doupěte ☺ Pak už to byl jen krůček k tomu, kouknout se na internet. A helejme se, jsem tady.

KB: Jaká byla tvá očekávání od tohoto prostředí?

A: Tak ono to očekávání se za tu dobu moc nezměnilo. Pořád si troufám říct, že tato stránka je největší fanouškovská, česká databáze dračího doupěte a doplňků ke hře a k pravidlům vůbec. A tak to má být! Hlavní co se od ní očekává jsou kvalitní příspěvky a komentáře k dílům všelijakého charakteru.

KB: A očekávání od galerie?

A: O galerii jakbysmet. Ta je asi víc než jakákoliv jiná rubrika vázaná trošku koncepcí, ale jenom v měřítku vhodnosti či nevhodnosti a i ta je pořád spekulativní. Ale jelikož se každý obrázek posuzuje zvlášť, tak by to až tak vadit nemělo. Kort když k tomu připočteme fakt, že máme už i fotogalerii.

KB: Co tě v galerii nejvíce potěšilo a co nejvíce zklamalo?

A: Tak... (přemýšlivá pauza), těší mě pořád kvalitní díla. A zklamání snad není žádné. Ano, občas se

stávalo, že nějaký obrázek neprošel, ale i tak dostal zamítavou, podpůrnou kritiku pro autora. Koli-krát obsáhlejší než schvalovací.

KB: To mi nepříjde negativní. A kolik času trávíš s řešením příspěvků do galerie?

A: Mrzí mě trošku, že se už galerii tolik nevěnuju, mám jiné starosti a koníčky, svůj čas už trávím jinde a už i jako redaktor sloužím spíše jako připomínka starých časů než jako aktivní diskutér. Naštěstí za mě hodně práce udělá Sccion (druhý redaktor galerie – pozn.) a ten můj odchod s rudou hvězdou asi nechce moc vidět (rudá hvězda – označení čestného, zasloužilého uživatele, většinou na základě redaktorské nebo jiné aktivní činnosti pro stránky – pozn.). Tak jsem spíš takový memento, zapadlý pardál někde vzadu, ale mně to nevadí.

KB: Tomu rozumím při všech dalších činnostech. Kdo nebo co nejvíce ovlivnilo tvoje působení v galerii?

A: Tak určitě staří mazáci jako Alcatraz (bývalý programátor – pozn.), PardGalen, Breberka (moje předzívka – pozn.), Maris, Deeph, Vedro apod. (bývalí redaktori a diskutéri, většinou dnes čestní uživatelé ocenění rudou hvězdou – pozn.). Ale staré tváře odcházejí, nové přicházejí. I když... (speciální smajlík se svatozáří).

KB: Co bys rád změnil v koncepci stránek nebo galerie?

A: Konečně uživatele v postu tribuna (nejvyšší postavení běžného uživatele v hierarchii stránek s určitými pravomocemi ohledně sporů nebo zásadních rozhodnutí stran koncepce – poz.), co bude chodit na stránky aspoň jednou týdně a bude mít veškerá práva něco měnit, překopávat a podobně. Prostě se o něj starat. Nynější systém je trošku... (přemýšlivá pauza) nechci říct zkosnatělý, ale chybí tomu jeden člověk s veškerou pravomocí. Almad (majitel a hlavní správce serveru – pozn.) na serveru spíše není než je.

KB: Takže vnímáš výraznou změnu ve fungování stránek v průběhu let, které jsi tu strávil? Mám namysli uživatele, způsob komunikace apod.

A: Ano, ale vidím tu i pozitiva. Kritiky nejsou tak obsáhlé, vše se tak nějak zvěcnilo. Na druhou stranu sem chodí méně lidí a to má dopad úplně na vše. Nechci říct, že je to špatně, tak to prostě je. Zase kdo sem už chodí, ten sem chodí rád.

KB: To ráda slyším. Vraťme se ale ještě ke galerii. Jak vnímáš a řešíš úroveň schopností příspěvů do galerie a úroveň diskuzí kolem nich?

A: Vždy se snažím najít něco co pochválit. Nějakou snahu a pokud tomu chybí řemeslo, nebo se dá něco dopilovat, snažím se poradit a uživatele hlavně neodradit od další práce. Ono za ty roky v Galerii by se ty problémy daly spočítat na prstech jedné ruky, je to poklidná práce.

KB: Co ti činnost redaktora galerie přináší nebo přinášela, když ses jí mohl ještě více věnovat?

A: jak jsem psal, už to vlastně skoro nedělám, ale je hezké za sebou vidět kus práce, když někdo něco pošle na email (redakce má samostatnou schránku, kterou redaktori spravují – pozn.), ty tomu vytvoříš thumbnail (náhled – pozn.), napíšeš kritiku a po pár kliknutích už je obrázek na internetu, dostupný každému. Plus to si pak číst, jaký názor na něj mají ostatní.

KB: Ovlivňuje tvoje zdejší působení i tvůj skutečný život?

A: Dá se říct, že ovlivňovalo. V tvorbě asi ne, ale v kritickém myšlení. Ovšem dnes už jsem zase někde jinde.

KB: Co tě tedy působení v galerii naučilo a co ti naopak vzalo?

A: No, v podstatě mě naučilo kouknout se, jak se na věci kouká veřejnost, co posuzuje a to není nikdy na škodu. Co mi vzalo? Asi volný čas, ale nelituju toho 😊 Byl dobře zužitkován, tedy snad...

KB: To rozhodně byl, děkuji za rozhovor

A: Není zač.

Vybraní autoři virtuální galerie

V závěru této přílohy uvádím několik příkladů seberealizace fanoušků fantasy a členů komunity na www.dracidoupe.cz ve výtvarné tvorbě, jejich vývoj a využití různých stylů a tvůrčích zkušeností. Příklady jsem vybrala mezi neaktivnějšími přispěvateli virtuální galerie, kteří se tvorbě věnují již několik let. Jednotlivé případy se od sebe liší a ve své rozmanitosti mohou posloužit jako názorné příklady různého přístupu k výtvarné tvorbě v souvislosti s fantasy žánrem.

Ascella

Současný věk: 31 let

První příspěvky: 2007 – 23 let

Ascella začala na stránkách prezentovat své práce v poměrně vysokém věku. I proto je pochopitelné, že má již vyvinutý určitý styl i manýru a ustálený výraz. Vývoj v její tvorbě se pohybuje od volné komiksové tvorby k ilustracím postav z her na hrdiny. Ztrácí na dynamice a postupně se vyvíjí od příběhu k popisu. Její tvorbě byla uživateli často kritizovaná neupravenost, autorka se soustředila na studium fore a dnes se úplně odpoutala od figurálních kompozic a věnuje se kresbě a malbě architektury.



Ascella, Národ Hlubiny, 2014



Ascella, Přítel Krkavce, 2011

Sccion

Současný věk: 25 let

První příspěvky: 2006 – 16 let

Sccion naopak začal přispívat velmi mladý a se zájmem sledoval a studoval výtky i komentáře ke svým pracím. Jeho vývoj byl delší a složitější. Nejprve musel ovládnout materiál a techniku, teprve potom se začal soustředit na námět. Ale podobně jako předchozí autorka se nakonec od fantazy námětů odklonil k lyrickým scénám a hře s materiálem. Sccion dnes pracuje jako spoluredaktor ve virtuální galerii a na základě zkušeností z vlastní tvorby radí mladým autorům a komunikuje s nimi o jejich tvorbě. Sám dodnes přispívá. Ve své práci dále využívá dramatické atmosféry kontrastu světla a stínu, ale tématicky již není tak popisný.



Sccion, U studně, 2006



Sccion, Drakolidé, 2011



Sccion, Vlasáč, 2010



Sccion, Hrál kdosi na hoboj, 2013

Vermaen

Současný věk: 21 let

První příspěvky: 2007 – 13 let

Vermaen patří k nejmladším přispívatelům galerie a zabývá se především lidskou nebo humanoidní postavou. Jeho práce jsou spíše popisné a během let, kdy přispíval do galerie, pracoval na zvládnutí centropenu a na perokresbě. Po celou dobu zůstal u této jedné techniky, zatímco řada jiných autorů hledala různé způsoby vyjádření. V jeho podání se jedná o ilustrace, které připomínají ilustrační kresby v pravidlech pro hry na hrdiny nebo některé ilustrace ve fantasy literatuře. Ve své podstatě nevyjadřují nic navíc, takže vyzní různé anatomické technické nedostatky. Po celou dobu se zabýval výhradně náměty fantasy národů a povolání. Autor se nijak výrazně nevyvíjí, na rozdíl od předchozích tvůrců neklade na tento typ seberealizace takový důraz.



Vermaen, Anathar poutník, 2007



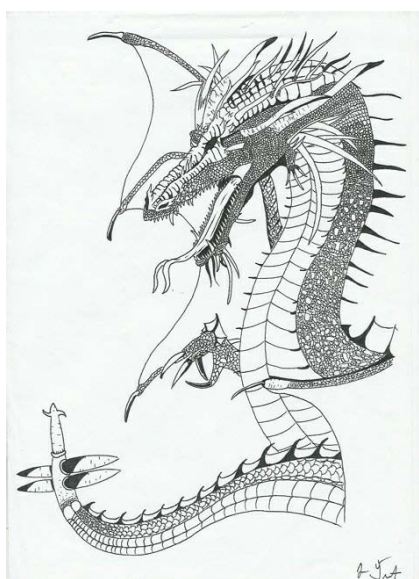
Vermaen, Šermířka, 2009

Anarion

Současný věk: 25 let

První příspěvky: 2007 – 17 let

Anarion je současný redaktor virtuální galerie, přestože, jak uvedl v rozhovoru, již ne tak aktivní jako dříve. Vlastní tvorbu začal prezentovat už v sedmnácti letech a brzy se začal připojovat také k diskuzím kolem výtvarných prací ostatních uživatelů. Jeho tvorba je bohatá na formy a techniky, pohybuje se mezi studiem lidské postavy, fantazy tvorů i skutečné architektury (kaple Medici) až k ilustracím jako je Dante v pekle, v nebi apod. Pracuje s tužkou, perem, fixou i s akvarelem a nebojí se zkoušet nové věci. To má ale také za následek nedotaženost některých prací, jakoby jej neúspěšnost a vlastní nespokojenost odradila od dalšího studia námětu. Jeho tvorbě je vlastní dekorativnost a ilustrace Anarionovi zatím svědčí nejlépe.



Anarion, Drak, 2007

Anarion, Dante v nebi, 2013

Dormon

Současný věk: 27 let

První příspěvky: 2006 – 18 let

Dormon není typický autor krajin. Přesto patří k jeho nejzdařilejším dílům a v jejich ztvárnění udělal největší pokrok. Jak po stránce technické tak formální. Častěji se v jeho pracích objevuje ženská figura, inspirovaná známými autory jako Royo nebo Vallejo. Bohužel, přestože se snaží ovládnout nástroje grafických programů, snaha o naturalismus a svůdnou přitažlivost ženských postav zůstává neúspěšná. Jde spíše o ventilaci představ než skutečný vývoj výtvarného projevu.



Dormon, Opuštěný kraj, 2006



Dormon, Pustiny duhy, 2012



Dormon, Turingův stroj, 2011

Pioma

Současný věk: 28 let

První příspěvky: 2006 – 21 let

Pioma je absolventkou výtvarné školy a přestože je těžké odhadnout, jakou měrou ovládla studijní kresbu, mohu soudit, že stylizace v ilustraci má v jejím podání působivý charakter. Na jednu stranu převyšuje ostatní autory ve zvládnutí techniky, na straně druhé se vymyká z této skupiny absolutním nezájmem o realismus a hledání anatomické přesnosti. Zpočátku za to byla uživateli silně kritizovaná, ale nakonec si svůj výtvarný názor prosadila a dnes patří k nestorům galerie. Její práce nejsou zaměřené výhradně na fantazy ani se od něj postupně neodvracejí, jako u jiných autorů z galerie. Zobrazují bizarní prostory a surrealisticky laděné situace jako obrazy z nějakého absurdního divadla. Pioma patří k nejzajímavějším autorům galerie.



Pioma, Krčma U vydědence, 2006



Pioma, Loutkář, 2007



Pioma, Družina prince Pakoníka I, 2010

Příloha III. – Výsledky dotazníkového šetření - tabulky

Dotazníkové šetření

Vliv fantazy na výtvarný projev žáků II. a III. stupně

2013-2014

Výzkumná metoda – dotazník

Skupiny respondentů:

- Žáci II.
- Žáci III. stupně
- Pedagogové na II. a III. stupni
- Fanoušci fantazy

Dotazníkové šetření mezi žáky II. stupně

Jazyk čeština

Počet respondentů

Celkem: 96

Dívek/Chlapců: 52/44

6. tř.: 15/11

7. tř.: 12/13

9. tř.: 25/20

Celkové trvání šetření 3 měsíce

Výzkumná metoda dotazník

Prostředí pro realizaci ZŠ Hálkova, ZŠ Zeyerova a ZŠ Komenského

Legenda:

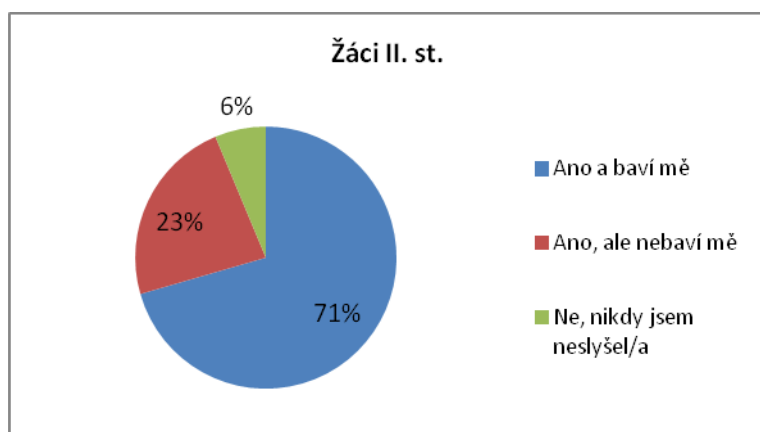
%r procento z celého počtu respondentů na II. stupni

%ch procento z počtu chlapců na II. stupni

%d procento z počtu dívek na II. stupni

% procento ze skupiny dané tabulkou

1. Slyšel/a jsi někdy pojem fantasy/fantasy?



Graf č. 1

Tabulka č. 1 – Celkový výsledek – Žáci II. stupně	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Ano, slyšel/a jsem a baví mě, zajímám se	68	71%
Ano, slyšel/a jsem, ale nebaví mě, nezajímám se	22	23%
Ne, pojem „fantasy/fantasy“ jsem nikdy neslyšel/a	6	6%

Tabulka č. 2 – Dívky II. stupeň	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Ano, slyšel/a jsem a baví mě, zajímám se	33	69%
Ano, slyšel/a jsem, ale nebaví mě, nezajímám se	12	25%
Ne, pojem „fantasy/fantasy“ jsem nikdy neslyšel/a	3	6%

Tabulka č. 3 – Chlapci II. stupeň	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Ano, slyšel/a jsem a baví mě, zajímám se	34	72%
Ano, slyšel/a jsem, ale nebaví mě, nezajímám se	10	21%
Ne, pojem „fantasy/fantasy“ jsem nikdy neslyšel/a	3	7%

Tabulka č. 4 – Dívky 6. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>	<i>%r</i>
Ano, slyšel/a jsem a baví mě, zajímám se	10	100%	20%
Ano, slyšel/a jsem, ale nebaví mě, nezajímám se	0	0	0
Ne, pojem „fantasy/fantasy“ jsem nikdy neslyšel/a	0	0	0

Tabulka č. 5 – Chlapci 6. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>	<i>%r</i>
Ano, slyšel/a jsem a baví mě, zajímám se	12	80%	13%
Ano, slyšel/a jsem, ale nebaví mě, nezajímám se	2	13%	2%
Ne, pojem „fantasy/fantasy“ jsem nikdy neslyšel/a	1	7%	1%

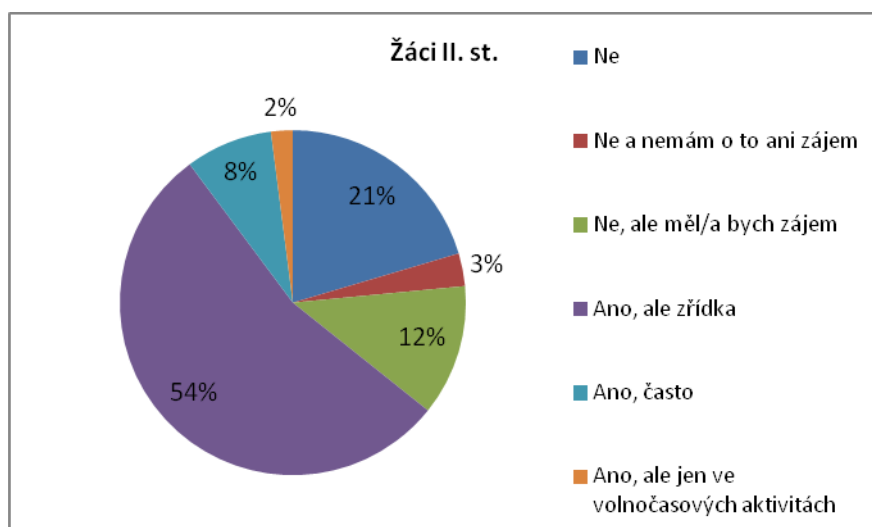
Tabulka č. 6 – Dívky 7. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>	<i>%r</i>
Ano, slyšel/a jsem a baví mě, zajímám se	7	54%	7%
Ano, slyšel/a jsem, ale nebaví mě, nezajímám se	4	31%	4%
Ne, pojem „fantasy/fantasy“ jsem nikdy neslyšel/a	2	15%	2%

Tabulka č. 7 – Chlapci 7. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>	<i>%r</i>
Ano, slyšel/a jsem a baví mě, zajímám se	7	58%	7%
Ano, slyšel/a jsem, ale nebaví mě, nezajímám se	3	25%	3%
Ne, pojem „fantasy/fantazy“ jsem nikdy neslyšel/a	2	17%	2%

Tabulka č. 8 – Dívky 9. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>	<i>%r</i>
Ano, slyšel/a jsem a baví mě, zajímám se	16	64%	17%
Ano, slyšel/a jsem, ale nebaví mě, nezajímám se	8	32%	8%
Ne, pojem „fantasy/fantazy“ jsem nikdy neslyšel/a	1	4%	1%

Tabulka č. 9 – Chlapci 9. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>	<i>%r</i>
Ano, slyšel/a jsem a baví mě, zajímám se	15	75%	16%
Ano, slyšel/a jsem, ale nebaví mě, nezajímám se	5	25%	5%
Ne, pojem „fantasy/fantazy“ jsem nikdy neslyšel/a	0	0	0

2. Setkáváte se s fantasy/fantazy ve výuce?



Graf č. 2

Tabulka č. 10 – celkový výsledek – Žáci II. stupně	počet resp.	%
Ne	20	21%
Ne a nemám o to ani zájem	3	3%
Ne, ale měl/a bych zájem	12	12%
Ano, ale zřídka	53	54%
Ano, často	8	8%
Ano, ale jen ve volnočasových aktivitách	2	2%

Tabulka č. 11 – Dívky II. stupně	počet resp.	%	%r
Ne	8	15%	8%
Ne a nemám o to ani zájem	2	4%	2%
Ne, ale měl/a bych zájem	6	13%	6%
Ano, ale zřídka	28	55%	29%
Ano, často	6	13%	6%
Ano, ale jen ve volnočasových aktivitách	1	2%	1%

Tabulka č. 12 – Chlapci II. stupně	počet resp.	%	%r
Ne	12	26%	13%
Ne a nemám o to ani zájem	1	2%	1%
Ne, ale měl/a bych zájem	6	13%	6%
Ano, ale zřídka	25	53%	26%
Ano, často	2	4%	2%
Ano, ale jen ve volnočasových aktivitách	1	2%	1%

Tabulka č. 13 – Dívky 6. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>	<i>%r</i>
Ne	1	7%	1%
Ne a nemám o to ani zájem	0	0	0
Ne, ale mlěl/a bych zájem	1	7%	1%
Ano, ale zřídka	7	64%	7%
Ano, často	2	18%	2%
Ano, ale jen ve volnočasových aktivitách	0	0	0

Tabulka č. 14 – Chlapci 6. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>	<i>%r</i>
Ne	3	20%	3%
Ne a nemám o to ani zájem	0	0	0
Ne, ale mlěl/a bych zájem	0	0	0
Ano, ale zřídka	11	73%	12%
Ano, často	0	0	0
Ano, ale jen ve volnočasových aktivitách	1	7%	1%

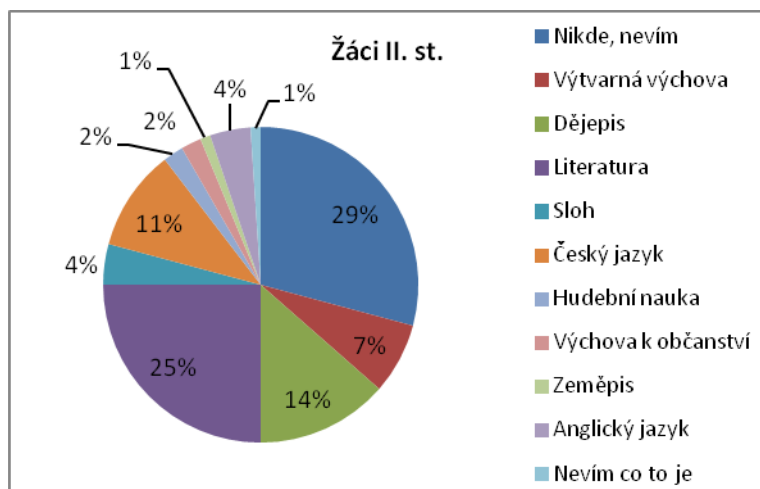
Tabulka č. 15 – Dívky 7. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>	<i>%r</i>
Ne	2	15%	2%
Ne a nemám o to ani zájem	0	0	0
Ne, ale mlěl/a bych zájem	2	15%	2%
Ano, ale zřídka	7	55%	7%
Ano, často	2	15%	2%
Ano, ale jen ve volnočasových aktivitách	0	0	0

Tabulka č. 16 – Chlapci 7. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>	<i>%r</i>
Ne	4	33%	4%
Ne a nemám o to ani zájem	1	8%	1%
Ne, ale mlěl/a bych zájem	3	25%	3%
Ano, ale zřídka	2	17%	2%
Ano, často	2	17%	2%
Ano, ale jen ve volnočasových aktivitách	0	0	0

Tabulka č. 17 – Dívky 9. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>	<i>%r</i>
Ne	5	19%	5%
Ne a nemám o to ani zájem	2	7%	2%
Ne, ale mlěl/a bych zájem	3	11%	3%
Ano, ale zřídka	14	52%	15%
Ano, často	2	7%	2%
Ano, ale jen ve volnočasových aktivitách	1	4%	1%

Tabulka č. 18 – Chlapci 9. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>	<i>%r</i>
Ne	5	25%	5%
Ne a nemám o to ani zájem	0	0	0
Ne, ale mlěl/a bych zájem	3	15%	3%
Ano, ale zřídka	12	60%	13%
Ano, často	0	0	0
Ano, ale jen ve volnočasových aktivitách	0	0	0

3. Pokud jste se s fantasy/fantazy setkali nebo setkáváte ve výuce, uveďte, v jakém předmětu (předmětech) to bylo/bývá:



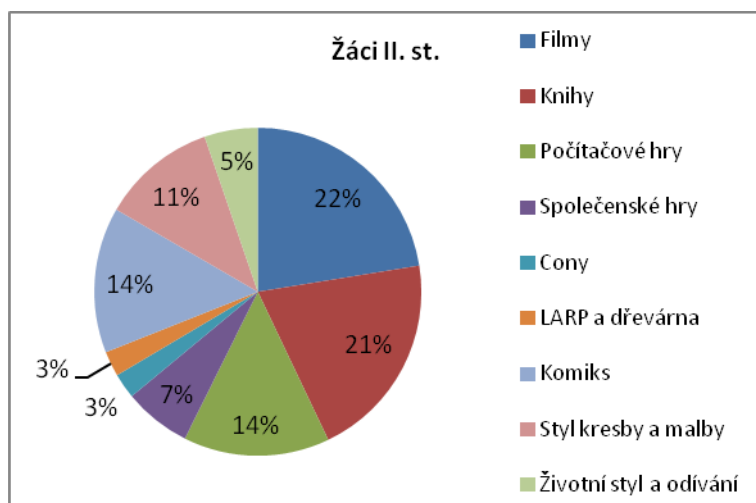
Graf č. 3

Tabulka č. 19 – Celkový výsledek – žáci II. stupně	počet resp.	%
Nikde, nevím	28	30%
Výtvarná výchova	7	7%
Dějepis	13	14%
Literatura	24	25%
Sloh	4	4%
Český jazyk	10	10%
Hudební nauka	2	2%
Výchova k občanství	2	2%
Zeměpis	1	1%
Anglický jazyk	4	4%
Nevím co to je	1	1%

Tabulka č. 20 – Dívky II. stupeň	počet resp.	%	%r
Nikde, nevím	12	28%	13%
Výtvarná výchova	4	8%	4%
Dějepis	4	8%	4%
Literatura	14	33%	15%
Sloh	2	5%	2%
Český jazyk	3	7%	3%
Hudební nauka	1	2%	1%
Výchova k občanství	0	0	0
Zeměpis	0	0	0
Anglický jazyk	3	7%	3%
Nevím co to je	1	2%	1%

Tabulka č. 21 – Chlapci II. stupeň	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>	<i>%r</i>
Nikde, nevím	15	28%	16%
Výtvarná výchova	3	5%	3%
Dějepis	9	17%	9%
Literatura	10	19%	10%
Sloh	2	4%	2%
Český jazyk	7	13%	7%
Hudební nauka	2	4%	2%
Výchova k občanství	2	4%	2%
Zeměpis	1	2%	1%
Anglický jazyk	1	2%	1%
Nevím co to je	1	2%	1%

4. Co si pod pojmem fantasy vybavíš?



Graf č. 4

Tabulka č. 22 – Celkový výsledek – Žáci II. stupně	počet resp.	%/r	%
Filmy	81	78	22
Knihy	74	71	21
Počítačové hry	52	50	14
Společenské hry	24	23	7
Cony	9	9	3
LARP a dřevárna	9	9	3
Komiks	52	50	14
Styl kresby a malby	41	39	11
Životní styl a odívání	19	18	5

Tabulka č. 23 – Dívky II. stupně	počet resp.	%/r	%
Filmy	44	90	24
Knihy	43	88	24
Počítačové hry	22	45	12
Společenské hry	6	12	3
Cony	4	8	2
LARP a dřevárna	0	0	0
Komiks	28	57	15
Styl kresby a malby	25	51	14
Životní styl a odívání	11	22	6

Tabulka č. 24 – Chlapci II. stupně	<i>počet resp.</i>	<i>%/r</i>	<i>%</i>
Filmy	37	79	21
Knihy	31	66	17
Počítačové hry	30	64	17
Společenské hry	18	38	10
Cony	5	11	3
LARP a dřevárna	9	19	5
Komiks	24	51	13
Styl kresby a malby	16	34	9
Životní styl a odívání	8	17	5

Tabulka č. 25 – Dívky 6. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%/r</i>	<i>%o</i>
Filmy	11	100	27
Knihy	11	100	27
Počítačové hry	4	36	10
Společenské hry	1	9	2
Cony	0	0	0
LARP a dřevárna	0	0	0
Komiks	5	45	12
Styl kresby a malby	7	64	12
Životní styl a odívání	2	18	5

Tabulka č. 26 – Chlapci 6. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Filmy	11	73	21
Knihy	8	53	15
Počítačové hry	8	53	16
Společenské hry	7	47	14
Cony	0	0	0
LARP a dřevárna	0	0	0
Komiks	8	53	16
Styl kresby a malby	8	53	16
Životní styl a odívání	1	7	2

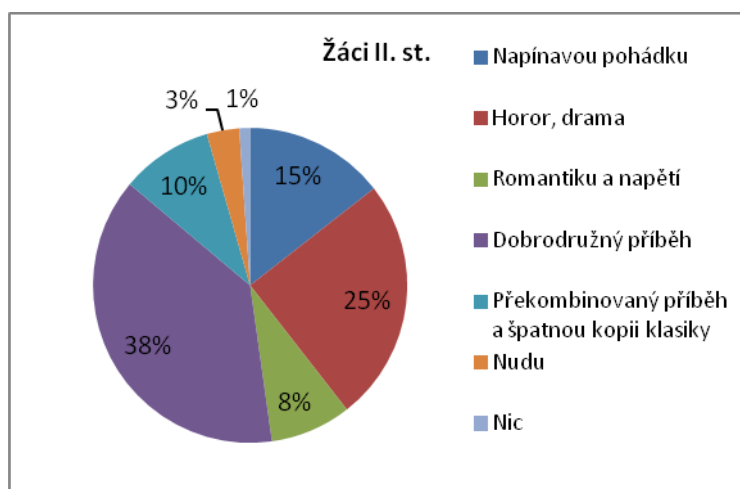
Tabulka č. 27 – Dívky 7. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%/r</i>	<i>%</i>
Filmy	10	77	22
Knihy	11	85	25
Počítačové hry	3	23	6
Společenské hry	3	23	6
Cony	1	8	2
LARP a dřevárna	0	0	0
Komiks	6	46	13
Styl kresby a malby	7	54	15
Životní styl a odívání	5	38	11

Tabulka č. 28 – Chlapci 7. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%/r</i>	<i>%</i>
Filmy	11	92	23
Knihy	8	67	16
Počítačové hry	10	83	21
Společenské hry	3	25	6
Cony	2	17	4
LARP a dřevárna	2	17	4
Komiks	7	58	14
Styl kresby a malby	4	33	8
Životní styl a odívání	2	17	4

Tabulka č. 29 – Dívky 9. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%/r</i>	<i>%</i>
Filmy	23	92	24
Knihy	21	84	22
Počítačové hry	15	60	16
Společenské hry	2	8	2
Cony	3	12	3
LARP a dřevárna	0	0	0
Komiks	17	68	18
Styl kresby a malby	11	44	11
Životní styl a odívání	4	16	4

Tabulka č. 30 – Chlapci 9. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%/r</i>	<i>%</i>
Filmy	15	75	19
Knihy	15	75	19
Počítačové hry	12	60	15
Společenské hry	8	40	10
Cony	3	15	4
LARP a dřevárna	7	35	9
Komiks	9	45	12
Styl kresby a malby	4	20	5
Životní styl a odívání	5	25	7

5. Jaký námět si pod pojmem fantasy představuješ?



Graf č. 5

Tabulka č. 31 – Celkový výsledek – Žáci II. stupně	počet resp.	%/r	%
Napínavou pohádku	26	27	15
Horor, drama	45	47	25
Romantiku a napětí	15	16	8
Dobrodružný příběh	69	72	38
Překombinovaný příběh a špatnou kopii klasické literatury	17	18	10
Nudu	6	6	3
Nic	2	2	1

Tabulka č. 32 – Dívky II. stupně	počet resp.	%/r	%
Napínavou pohádku	15	31	14
Horor, drama	29	59	27
Romantiku a napětí	10	20	9
Dobrodružný příběh	39	80	36
Překombinovaný příběh a špatnou kopii klasické literatury	11	22	10
Nudu	5	10	4
Nic	0	0	0

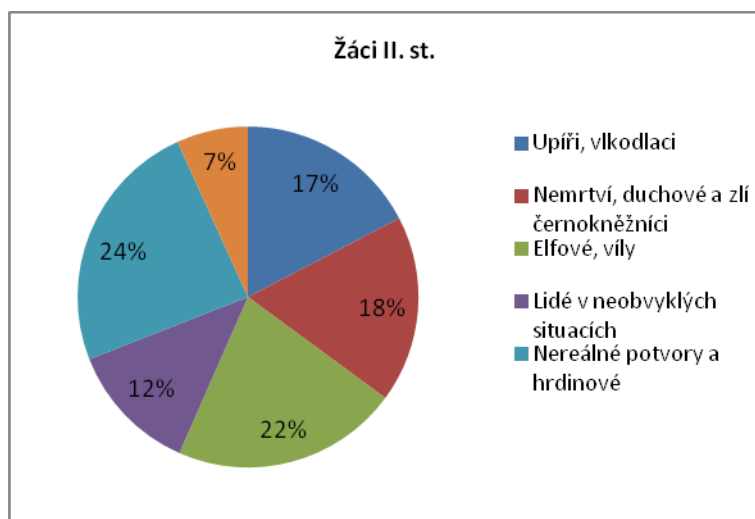
Tabulka č. 33 – Chlapci II. stupně	počet resp.	%/r	%
Napínavou pohádku	11	23	16
Horor, drama	16	34	23
Romantiku a napětí	5	11	7
Dobrodružný příběh	30	64	42
Překombinovaný příběh a špatnou kopii klasické literatury	6	13	8
Nudu	1	2	1
Nic	2	4	3

Tabulka č. 34 – Žáci 6. třídy	<i>počet resp.</i>	<i>d/ch</i>	<i>%/r</i>	<i>%</i>
Napínavou pohádku	6	3/3	20	12
Horor, drama	14	8/6	53	27
Romantiku a napětí	7	4/3	27	13
Dobrodružný příběh	20	9/11	60	38
Překombinovaný příběh a špatnou kopii klasické literatury	4	2/2	13	8
Nudu	1	0/1	0	2
Nic	0	0/0	0	0

Tabulka č. 35 – Žáci 7. třídy	<i>počet resp.</i>	<i>d/ch</i>	<i>%/r</i>	<i>%</i>
Napínavou pohádku	7	4/3	27	12
Horor, drama	15	9/6	47	26
Romantiku a napětí	4	3/1	16	7
Dobrodružný příběh	20	11/9	72	34
Překombinovaný příběh a špatnou kopii klasické literatury	9	5/4	18	16
Nudu	1	1/0	6	2
Nic	2	0/2	2	3

Tabulka č. 36 – Žáci 9. třídy	<i>počet resp.</i>	<i>d/ch</i>	<i>%/r</i>	<i>%</i>
Napínavou pohádku	13	8/5	27	18
Horor, drama	16	12/4	47	23
Romantiku a napětí	4	3/1	16	6
Dobrodružný příběh	29	19/10	72	41
Překombinovaný příběh a špatnou kopii klasické literatury	4	4/0	18	6
Nudu	4	4/0	6	6
Nic	0	0/0	0	0

6. Jaké postavy si ke své volbě v otázce č. 5 spojíš?



Graf č. 6

Tabulka č. 37 – Celkový výsledek – Žáci II. stupně	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Upíři, vlkodlaci	46	48	17
Nemrtví, duchové, zlí černokněžníci	47	49	18
Elfové, víly	57	59	22
Lidé v neobvyklých situacích	33	34	12
Nereálné nestvůry a hrdinové	64	67	24
Jiné	18	19	7

Tabulka č. 38 – Dívky II. stupeň	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Upíři, vlkodlaci	29	59	19
Nemrtví, duchové, zlí černokněžníci	26	53	17
Elfové, víly	34	69	22
Lidé v neobvyklých situacích	17	35	11
Nereálné nestvůry a hrdinové	36	73	24
Jiné	10	20	7

Tabulka č. 39 – Chlapci II. stupeň	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Upíři, vlkodlaci	17	36	15
Nemrtví, duchové, zlí černokněžníci	21	45	19
Elfové, víly	23	49	20
Lidé v neobvyklých situacích	16	34	14
Nereálné nestvůry a hrdinové	28	60	25
Jiné	8	17	7

<i>Tabulka č. 40 – Žáci 6. třídy</i>	<i>počet resp.</i>	<i>d/ch</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Upíři, vlkodlaci	15	8/7	58	20
Nemrtví, duchové, zlí černokněžníci	15	7/8	58	20
Elfové, víly	12	7/5	46	16
Lidé v neobvyklých situacích	11	6/5	42	14
Nereálné nestvůry a hrdinové	20	10/10	77	26
Jiné	3	1/2	12	4

Jiné:

Ufoni

Saints

Draci

<i>Tabulka č. 41 – Žáci 7. Třídy</i>	<i>počet resp.</i>	<i>d/ch</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Upíři, vlkodlaci	13	8/5	52	16
Nemrtví, duchové, zlí černokněžníci	14	7/7	56	18
Elfové, víly	15	9/6	60	19
Lidé v neobvyklých situacích	13	6/7	52	16
Nereálné nestvůry a hrdinové	18	9/9	72	23
Jiné	6	3/3	24	8

Jiné:

Nové stroje a vynálezy

Mluvicí nábytek

Minecraft

Démoni a andělé

Chaloupka na kuří nožce

Lidé s nadpřirozenými schopnostmi

<i>Tabulka č. 42 – Žáci 9. Třídy</i>	<i>počet resp.</i>	<i>d/ch</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Upíři, vlkodlaci	18	14/4	40	17
Nemrtví, duchové, zlí černokněžníci	18	11/7	40	16
Elfové, víly	30	20/10	67	27
Lidé v neobvyklých situacích	9	6/3	20	8
Nereálné nestvůry a hrdinové	26	17/9	58	24
Jiné	9	5/4	20	8

Jiné:

Trpaslíci

Gnómové

Krollové

Barbaři

Draci

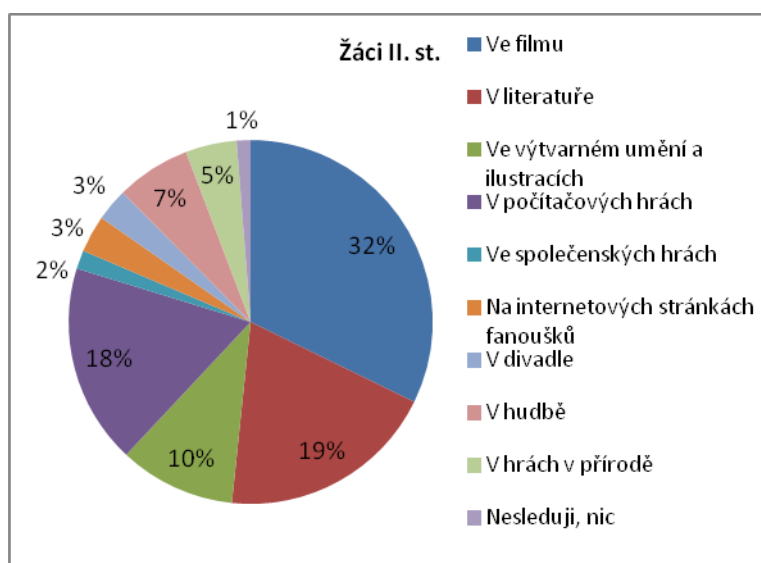
Nereálné bytosti a věci

Hobit

Rytíři

Kouzla

7. Pokud fantasy sleduješ, kde nejčastěji?



Graf č. 7

Tabulka č. 43 – Celkový výsledek – Žáci II. stupně	počet resp.	%r	%
Ve filmu	78	81	32
V literatuře	47	49	19
Ve výtvarném umění a ilustraci	25	26	10
V počítačových hrách	43	45	18
Ve společenských hrách	4	4	2
Na internetových stránkách fanoušků	8	8	3
V divadle	7	7	3
V hudbě	16	17	7
Na hrách v přírodě	11	11	5
Nesleduji, nic	3	3	1

Tabulka č. 44 – Dívky II. stupeň	počet resp.	%r	%
Ve filmu	44	90	40
V literatuře	17	35	14
Ve výtvarném umění a ilustraci	19	39	16
V počítačových hrách	21	43	18
Ve společenských hrách	2	4	2
Na internetových stránkách fanoušků	5	10	4
V divadle	5	10	4
V hudbě	10	20	8
Na hrách v přírodě	4	8	3
Nesleduji, nic	2	4	2

Tabulka č. 45 – Chlapci II. stupeň	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Ve filmu	34	72	33
V literatuře	20	43	19
Ve výtvarném umění a ilustraci	6	13	6
V počítačových hrách	22	47	21
Ve společenských hrách	2	4	2
Na internetových stránkách fanoušků	3	6	3
V divadle	2	4	2
V hudbě	6	13	6
Na hrách v přírodě	7	15	7
Nesleduji, nic	1	2	1

Tabulka č. 46 – Dívky 6. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Ve filmu	10	93	31
V literatuře	11	100	35
Ve výtvarném umění a ilustraci	4	36	13
V počítačových hrách	3	27	9
Ve společenských hrách	0	0	0
Na internetových stránkách fanoušků	0	0	0
V divadle	1	9	3
V hudbě	3	27	9
Na hrách v přírodě	0	0	0
Nesleduji, nic	0	0	0

Tabulka č. 47 – Chlapci 6. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Ve filmu	15	100	31
V literatuře	6	40	9
Ve výtvarném umění a ilustraci	4	27	7
V počítačových hrách	6	40	9
Ve společenských hrách	0	0	0
Na internetových stránkách fanoušků	0	0	0
V divadle	1	7	3
V hudbě	4	27	7
Na hrách v přírodě	3	20	0
Nesleduji, nic	0	0	0

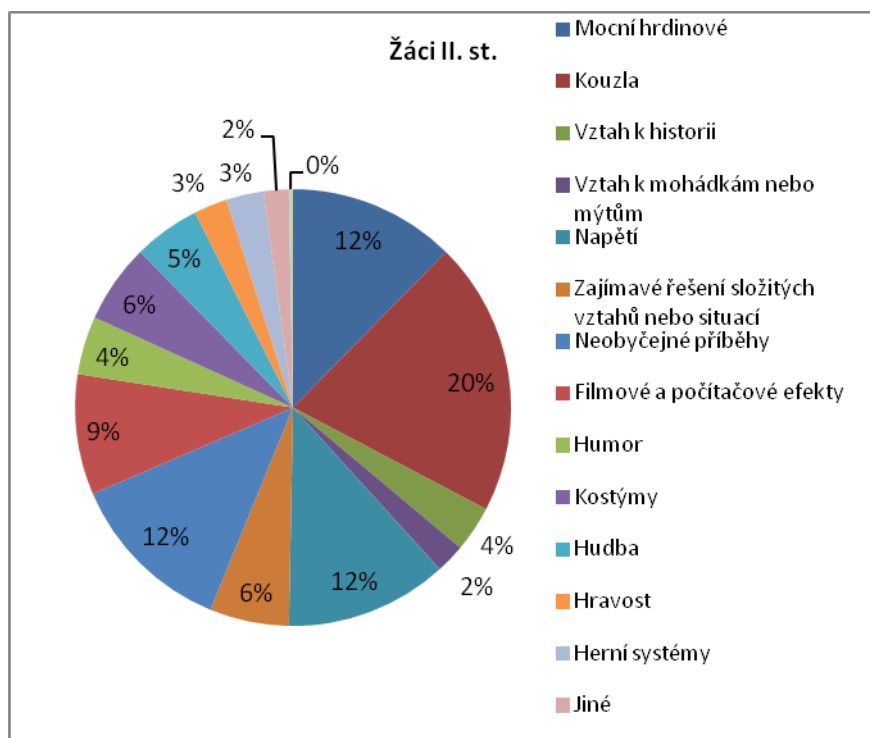
Tabulka č. 48 – Dívky 7. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Ve filmu	11	85	26
V literatuře	8	62	19
Ve výtvarném umění a ilustraci	5	38	12
V počítačových hrách	5	38	12
Ve společenských hrách	1	8	3
Na internetových stránkách fanoušků	3	23	7
V divadle	3	23	7
V hudbě	3	23	7
Na hrách v přírodě	2	15	5
Nesleduji, nic	1	8	2

Tabulka č. 49 – Chlapci 7. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Ve filmu	8	67	26
V literatuře	5	42	16
Ve výtvarném umění a ilustraci	1	8	13
V počítačových hrách	9	75	29
Ve společenských hrách	1	8	3
Na internetových stránkách fanoušků	2	17	7
V divadle	0	0	0
V hudbě	2	17	7
Na hrách v přírodě	2	17	7
Nesleduji, nic	1	8	3

Tabulka č. 50 – Dívky 9. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Ve filmu	23	92	35
V literatuře	8	32	12
Ve výtvarném umění a ilustraci	10	40	15
V počítačových hrách	13	52	19
Ve společenských hrách	1	4	2
Na internetových stránkách fanoušků	2	8	3
V divadle	1	4	2
V hudbě	4	16	6
Na hrách v přírodě	2	8	3
Nesleduji, nic	2	8	3

Tabulka č. 51 – Chlapci 9. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Ve filmu	11	55	34
V literatuře	9	45	27
Ve výtvarném umění a ilustraci	1	5	3
V počítačových hrách	7	35	21
Ve společenských hrách	1	5	3
Na internetových stránkách fanoušků	1	5	3
V divadle	1	5	3
V hudbě	0	0	0
Na hrách v přírodě	2	10	6
Nesleduji, nic	0	0	0

8. Co by tě na fantasy mohlo bavit nebo baví nejmíc?



Graf č. 8

Tabulka č. 52 – Celkový výsledek – Žáci II. stupně	počet resp.	%r	%
Mocní hrdinové	40	42%	12%
Kouzla	66	69%	20%
Vztah k historii	11	11%	4%
Vztah k pohádkám nebo mýtům	7	7%	2%
Napětí	39	41%	12%
Zajímavá řešení složitých situací a vztahů	19	20%	6%
Neobyčejné příběhy	40	42%	12%
Filmové a počítačové efekty	29	30%	9%
Humor	14	15%	4%
Kostýmy	19	20%	6%
Hudba	16	17%	5%
Hravost	8	8%	3%
Herní systémy	9	9%	3%
Jiné	6	6%	2%
Nevyplněno	1	1%	0

<i>Tabulka č. 53 – Dívky II. stupeň</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Mocní hrdinové	15	31%	9,4%
Kouzla	39	80%	23.6%
Vztah k historii	2	4%	1%
Vztah k pohádkám nebo mýtům	3	6%	2,1%
Napětí	23	47%	14,5%
Zajímavá řešení složitých situací a vztahů	9	18%	6,2%
Neobyčejné příběhy	24	49%	14,5%
Filmové a počítačové efekty	14	29%	8,3%
Humor	8	16%	5,2%
Kostýmy	11	22%	7,3%
Hudba	9	18%	5,2%
Hravost	5	10%	3,1%
Herní systémy	0	0	0
Jiné	5	10%	3,1%

Jiné:

Projevy lásky

To, že mé oblíbené knihy se týkají osobních problémů

Nebaví mě, ale efekty kouzel jsou zajímavé

Celý děj

Styl filmu

<i>Tabulka č. 54 – Chlapci II. stupeň</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Mocní hrdinové	25	53%	16%
Kouzla	27	57%	17%
Vztah k historii	9	17%	6%
Vztah k pohádkám nebo mýtům	4	9%	2%
Napětí	16	34%	10%
Zajímavá řešení složitých situací a vztahů	10	21%	6%
Neobyčejné příběhy	16	34%	10%
Filmové a počítačové efekty	15	32%	10%
Humor	6	13%	4%
Kostýmy	8	17%	5%
Hudba	7	15%	4%
Hravost	3	6%	2%
Herní systémy	9	17%	6%
Jiné	1	2%	1%
Nevyplněno	1	2%	1%

Jiné:

Nevím

Tabulka č. 55 – Dívky 6. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>	<i>%r</i>
Mocní hrdinové	4	25%	4,2%
Kouzla	8	72,7%	8,3%
Vztah k historii	1	9%	1%
Vztah k pohádkám nebo mýtům	0	0	0
Napětí	5	45,5%	5,2%
Zajímavá řešení složitých situací a vztahů	2	18,2%	2,1%
Neobyčejné příběhy	5	45,5%	5,2%
Filmové a počítačové efekty	3	27,3%	3,1%
Humor	1	9%	1%
Kostýmy	3	27,3%	3,1%
Hudba	1	9%	1%
Hravost	0	0	0
Herní systémy	0	0	0
Jiné	3	27,3%	3,1%

Tabulka č. 56 – Chlapci 6. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>	<i>%r</i>
Mocní hrdinové	8	53,3%	8,3%
Kouzla	9	60%	9,4%
Vztah k historii	4	26,7%	4,2%
Vztah k pohádkám nebo mýtům	2	13,3%	2,1%
Napětí	6	40%	6,2%
Zajímavá řešení složitých situací a vztahů	6	40%	6,2%
Neobyčejné příběhy	4	26,7%	4,2%
Filmové a počítačové efekty	6	40%	6,2%
Humor	2	13,3%	2,1%
Kostýmy	4	26,7%	4,2%
Hudba	4	26,7%	4,2%
Hravost	1	6,7%	1%
Herní systémy	1	6,7%	1%

Tabulka č. 57 – Dívky 7. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Mocní hrdinové	1	1 %	8,3 %
Kouzla	11	11,5 %	91,7 %
Vztah k historii	0	0	0
Vztah k pohádkám nebo mýtům	1	1 %	8,3 %
Napětí	8	8,3 %	66,6 %
Zajímavá řešení složitých situací a vztahů	3	3 %	25 %
Neobyčejné příběhy	7	7,3 %	58,3 %
Filmové a počítačové efekty	3	3 %	25 %
Humor	1	1 %	8,3 %
Kostýmy	1	1 %	8,3 %
Hudba	3	3 %	25 %
Hravost	1	1 %	8,3 %
Herní systémy	0	0	0

Tabulka č. 58 – Chlapci 7. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Mocní hrdinové	8	8,3 %	61,5 %
Kouzla	8	8,3 %	61,5 %
Vztah k historii	1	1 %	7,7 %
Vztah k pohádkám nebo mýtům	0	0	0
Napětí	5	5,2 %	38,5 %
Zajímavá řešení složitých situací a vztahů	3	3 %	23 %
Neobyčejné příběhy	2	2 %	15,4 %
Filmové a počítačové efekty	6	6,3 %	46 %
Humor	1	1 %	7,7 %
Kostýmy	1	1 %	7,7 %
Hudba	2	2 %	15,4 %
Hravost	0	0	0
Herní systémy	1	1 %	7,7 %
Jiné	1	0	7,7 %
Nevyplněno	1	0	7,7 %

Tabulka č. 59 – Dívky 9. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Mocní hrdinové	10	10,4 %	40 %
Kouzla	20	20,8 %	80 %
Vztah k historii	1	1 %	4 %
Vztah k pohádkám nebo mýtům	2	2 %	8 %
Napětí	10	10,4 %	40 %
Zajímavá řešení složitých situací a vztahů	4	4,2 %	16 %
Neobyčejné příběhy	12	12,5 %	48 %
Filmové a počítačové efekty	8	8,4 %	32 %
Humor	6	6,3 %	24 %
Kostýmy	7	7,3 %	28 %
Hudba	5	5,2 %	20 %
Hravost	4	4,2 %	16 %
Herní systémy	0	0	0
Jiné	2	2 %	8 %

Tabulka č. 60 – Chlapci 9. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Mocní hrdinové	9	9,4 %	69 %
Kouzla	10	10,4 %	77 %
Vztah k historii	4	4,2 %	31 %
Vztah k pohádkám nebo mýtům	2	2 %	15,4 %
Napětí	5	5,2 %	38,5 %
Zajímavá řešení složitých situací a vztahů	1	1 %	7,7 %
Neobyčejné příběhy	10	10,4 %	77 %
Filmové a počítačové efekty	3	3,1 %	23 %
Humor	3	3,1 %	23 %
Kostýmy	3	3,1 %	23 %
Hudba	1	1 %	7,7 %
Hravost	2	2 %	15,4 %
Herní systémy	5	5,2 %	38,5 %
Jiné	1	1 %	7,7 %

9. Vymenujte pět nejzajímavějších hrdinů fantasy, které znáte a uveďte, co se vám na nich nejvíce líbí.

Tabulka č. 61 – Celkový výsledek – Žáci II. stupně

Jméno hrdiny (z díla)	počet resp./%r	d/ch	proč se líbí?
Harry Potter (HP)	34/35,4%	21/13	Dobře kouzlí Je šikovný Umí kouzlit, kouzla a schopnosti Vypracoval se na mocného kouzelníka Je mocný kouzelník Je zajímavý kouzelník Chytrost a rozvážnost Je statečný Líbí se mi, že ještě nezemřel Je nebojácný, odvážný Odvaha, jízva, charakter Za dvanáct let natáčení zestárl jen o šest let Nebojácný Nosí ve všech dílech stejné tričko a je fajn Jeho dobrodružné příhody Statečný
Hermiona Grangerová (HP)	2/2%	2/0	Umí kouzlit Je úžasně krásná
Ron Wezley (HP)	4/4,1%	3/1	Rezavá veverka Umí kouzlit
Hagrid (HP)	3/3,1 %	2/1	Je to super vousáč Je hodný a celkem vtipnej
Draco Malfoy (HP)	1/1%	1/0	Je moc sexy
Lenka Láskorádová (HP)	2/2%	2/0	Tajemná, přívětivá, usměvavá Chytrá a ničím se moc nezabývá
Snape (HP)	1/1%	1/0	Je dost tajnej
Gandalf (PP)	7/7,3 %	0/7	Mocná kouzla
Uruk Hai (PP)	1/1%	0/1	Hustí skřetové
Legolas (PP)	3/3,1%	1/2	Vidí do dálky a umí zabít slona třemi šípy
Gimli (PP)	2/2 %	0/2	Neobyčejně statečný Srandovní
Pán prstenů (PP)	6/6,2 %	1/5	

Arwen (PP)	1/1%	1/0	Moje oblíbená elfka
Aragorn (PP)	4/4,1 %	2/2	Úžasný bojovník stejně jako Legolas a Gimli Svým mečem může zabít nemrtvého Statečný
Frodo Pytlík (PP)	5/5,2 %	1/4	Záhadnost Protože je to hlavní postava ve filmu Pán prstenů
Glum (PP)	3/3,1 %	1/2	Drsně nalíčený Super postava, hlavně „miláček“ Vychytralost Mluva Legrační
Edward Cullen (TW)	7/7,3 %	7/0	Čte myšlenky a je moc sexy Sexy upír To že je upír
Bella Swan (TW)	6/6,2 %	6/0	Odolává všem kouzlům upírů Je skvěle motivovanéj upír Je upír Statečná Věčná láska Nadpřirozená síla
Eragon (E)	8/8,3 %	7/1	Majitel draka zažívá dobrodružství se Saphirou Chlapec, který se dobře stará o svého Draka 2x Odvaha Zajímavý příběh
Saphira (E)	1/1%	1/0	Drak, moje hodně oblíbená postava
Alenka v říši divů (AŘD)	3/3,1 %	3/0	Odhodlanost a povaha Zajímavý příběh
Kloboučník (AŘD)	1/1 %	1/0	
Avatar (A)	4/4,1 %	4/0	Dokáže bojovat za to, co chce Je moudřej
Wolverine (AV)	2/2 %	1/1	Agresivní Dynamický Citlivý
Ironman (AV)	7/7,3 %	1/6	Je to borec Super postava Umí létat Brnění Líbí se mi postava
Spiderman (SP)	6/6,2 %	1/5	Blb Ještě neumřel

			Libí se mi jeho kostým
Batman (B)	5/5,2 %	1/2	Byl borec a měl money, money Udělal si super oblek
Superman (SU)	3/3,1 %	0/3	Létající muž
Kapitán Amerika (AV)	2/2 %	1/1	Zachraňuje lidstvo Zajímavý příběh Statečný
Hulk (AV)	1/1 %	0/1	Je hustej, velká svalnatá postava a mám rád zelenou
Katniss Everdeen (HG)	1/1 %	1/0	
Jack Srarow (PK)	2/2 %	2/0	Je srandovní
Aslan (LN)	1/1 %	0/1	
Geralt z Rivie (Z)	6/6,3 %	0/6	
Mrakoplaš (UZ)	3/3,1 %	0/3	
Naruto	1/1 %	1/0	Legrační Aktivní a akční
Obiwan Kenobi (HV)	3/3,1 %	2/1	Chytrý
Anakin Skywalker (HV)	1/1 %	0/1	Anakin Skywalker
Luke Skywalker (HV)	3/3,1 %	1/2	Nejdřív na dobré straně a pak se připojil k temné straně síly
Darth Wader (HV)	3/3,1 %	1/2	Hodný chlapec, stane se pak zlým
Petr Pan	1/1 %	1/0	
Shrek			
Old Shaterhand (V)	1/1 %	0/1	Chytrý a zkušený
Indiana Jones (IJ)	1/1 %	0/1	
Predátor (P)	2/2 %	0/2	Je nevydítelný
James Bond (JB)	1/1 %	0/1	Je best
Optimus prime (T)	1/1 %	0/1	Silný a milý
Smrť (UZ)	3/3,1 %	0/3	
Ostatní	70/73 %	38/32	
Nevím	3/3,1 %	1/2	
Nevyplněno	19/19,8 %	10/9	

Legenda:

PP – Pán prstenů	E – Eragon	HG – Hunger Games	Z – Zaklínač	T - Transformers
HP – Harry Potter	AŘD – Alenka v říši divů	PK – Piráti z Karibiku	UZ – Úžasná Zeměplocha	P - Predátor
TW – Twilight	AV – Avengers	LN – Letopisy Narnie	HV – Hvězdné války	JB – James Bond
V – Vinnetou				

Tabulka č. 62 – Celkový výsledek – žáci II. stupně

Hrdinové z:	počet resp.	6. Tř	7. Tř	9.tř	%r
Harry Potter	47	18	13	16	49 %
Pán prstenů	32	7	8	17	33,3 %
Stmívání	19	4	5	10	19,8 %
Avengers	13	9	2	2	13,5 %
Eragon	9	1	4	4	9,4 %
Alenka v říši divů	4	0	1	3	4,1 %
Hunger Games	1	0	0	1	1 %
Piráti z Karibiku	2	0	0	2	2 %
Letopisy Narnie	1	0	0	1	1 %
Zaklínač	6	0	0	6	6,3 %
Zeměplocha	7	0	0	7	7,3 %
Hvězdné války	8	7	0	1	8,4 %
Superhrdinové mimo Avengers	15	5	6	4	15,6 %

10. Napište tři díla a tři autory fantazy/fantasy, které znáte, nebo které máte nejraději a uveďte, zda jde o literaturu, film, výtvarné umění apod.

Tabulka č. 63 – žáci 6. Třídy

Dílo a autor	dívky	%r	%	chlapci	%r	%
Přiřazeno:						
Harry Potter – J. R. R. Rowlingová	4	4,1 %	15,4 %	2	2 %	7,7 %
Twilight saga – Stephanie Mayer	2	2 %	7,7 %	0	0	0
Mona Lisa – Leonardo da Vinci	0	0	0	1	1 %	3,8 %
Řeka - Steven Spielberg	0	0	0	2	2,1 %	7,7 %
Nepřiřazeno:						
Harry Potter	1	1 %	3,8 %	1	1 %	3,8 %
Stmívání	1	1 %	3,8 %	0	0	0
Star Wars	1	1 %	3,8 %	0	0	0
Pán prstenů	2	2 %	7,7 %	0	0	0
Hobit	1	1 %	3,8 %	0	0	0
Star Wars	1	1 %	3,8 %	0	0	0
Piráti z Karibiku	1	1 %	3,8 %	0	0	0
Christopher Paolini	0	0	0	1	1 %	3,8 %
Rowlingová	1	1 %	3,8 %	1	1 %	3,8 %
Mickey Nielson	0	0	0	1	1 %	3,8 %
Walter Limonson	0	0	0	1	1 %	3,8 %
World of Warcraft	0	0	0	3	3,1 %	11,5 %
Nevyplněno:						
	0	0	0	8	8,3 %	30,8 %

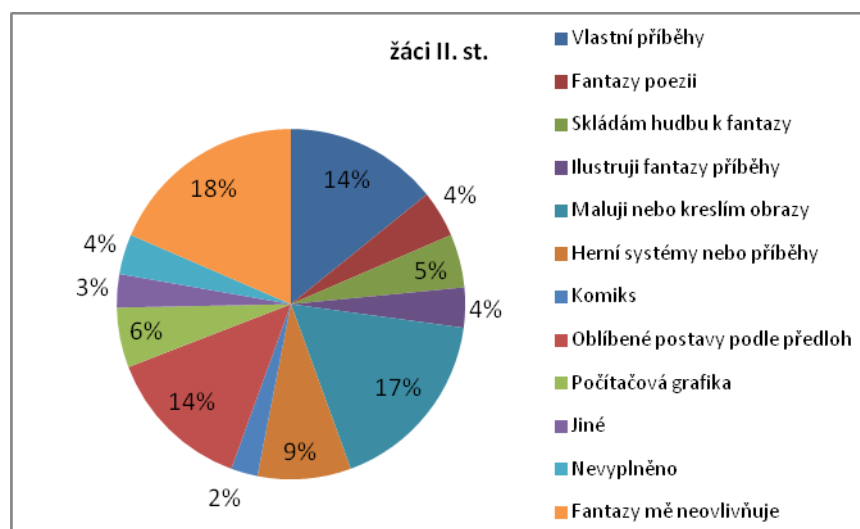
Tabulka č. 64 – žáci 7. Třídy

Dílo a autor	dívky	%r	%	chlapci	%r	%
Přiřazeno:						
Harry Potter – J. R. R. Rowlingová	3	3,1 %	6,7 %	1	1 %	2,2 %
Pán prstenů – J. R. R. Tolkien	0	0	0	1	1 %	2,2 %
Letopisy Narnie – Lewis	0	0	0	1	1 %	2,2 %
Hobit – Peter Jackson	0	0	0	1	1 %	2,2 %
Nepřiřazeno:						
Pán prstenů	1	1 %	2,2 %	1	1 %	2,2 %
Hobit	0	0	0	1	1 %	2,2 %
Saga	1	1 %	2,2 %	0	0	0
Eragon	1	1 %	2,2 %	0	0	0
Oksa Polocková	1	1 %	2,2 %	0	0	0
Řada nešťastných příhod	2	2 %	4,4 %	0	0	0
Lenny Snicker	2	2 %	4,4 %	0	0	0
Jacqueline Wilsonová	2	2 %	4,4 %	0	0	0
Edita Božková	1	1 %	2,2 %	0	0	0
Nevím:						
	0	0	0	7	7,3 %	15,6 %
Nevyplněno:						
	7	7,3 %	15,6 %	2	2 %	4,4 %

Tabulka č. 65 – Žáci 9. Třídy

Dílo a autor	dívky	%r	%	chlapci	%r	%
Přiřazeno:						
Harry Potter – J. R. R. Rowlingová	8	8,4 %	17,8 %	2	2 %	4,4 %
Pán prstenů – J. R. R. Tolkien	2	2 %	4,4 %	7	7,3 %	15,6 %
Letopisy Narnie – C. S. Lewis	1	1 %	2,2 %	2	2 %	4,4 %
Hobit – Peter Jackson	1	1 %	2,2 %	1	1 %	2,2 %
Hobit - J. R. R. Tolkien	0	0	0	4	4,1 %	8,9 %
Stmívání – Stephanie Mayerová	2	2 %	4,4 %	0	0	0
Eragon – Christopher Paolini	3	3,1 %	6,7 %	0	0	0
Paranormálové - Whiteová	1	1 %	2,2 %	0	0	0
Klub rváčů – Tarantino	1	1 %	2,2 %	0	0	0
Hanebný pancharti – Tarantino	1	1 %	2,2 %	0	0	0
Avatar – James Cameron	1	1 %	2,2 %	0	0	0
Barva kouzel – Terry Pratchett	0	0	0	1	1 %	2,2 %
Úžasná Zeměplocha – Terry Pratchett	0	0	0	2	2 %	4,4 %
Hraničářův učeň – Flanagan	0	0	0	3	3,1 %	6,7 %
Bratrstvo – Flanagan	0	0	0	3	3,1 %	6,7 %
Zaklínač – Andrzej Sapkowski	0	0	0	5	5,2 %	11 %
Nepřiřazeno:						
Pán prstenů	1	1 %	2,2 %	1	1 %	2,2 %
Hobit	0	0	0	1	1 %	2,2 %
Hunger Games	1	1 %	2,2 %	0	0	0
Eragon	1	1 %	2,2 %	0	0	0
Avengers	1	1 %	2,2 %	0	0	0
Stmívání	2	2 %	4,4 %	0	0	0
Most do země Terrabithia	2	2 %	4,4 %	0	0	0
Avatar	3	3,1 %	6,7 %	0	0	0
Harry Potter	2	2 %	4,4 %	0	0	0
Upíří deníky	3	3,1 %	6,7 %	0	0	0
Krásní mrtví	1	1 %	2,2 %	0	0	0
Nesmrtelní	1	1 %	2,2 %	0	0	0
World of Warcraft	1	1 %	2,2 %	0	0	0
Narnie	1	1 %	2,2 %	0	0	0
Naruto (autoři jsou dobří, ale nepamatuju si je)	1	1 %	2,2 %	0	0	0
Rezident Evil	0	0	0	1	1 %	2,2 %
Dračí doupě (kniha a hra)	0	0	0	1	1 %	2,2 %
Zaklínač	0	0	0	1	1 %	2,2 %
Terry Pratchett	0	0	0	1	1 %	2,2 %
Tolkien	0	0	0	1	1 %	2,2 %
Nevím:	1	1 %	2,2 %	0	0	0
Nevyplněno:	7	7,3 %	15,6 %	6	6,3 %	13,3 %

11. Ovlivnilo nebo volivňuje tě fantasy/fantasy v rámci tvých koníčků?



Graf č. 9

Tabulka č. 66 – Celkový výsledek – Žáci II. stupně	počet resp.	%
Píšu vlastní příběhy	23	24 %
Píšu fantasy/fantasy poezii	7	7,3 %
Skládám hudbu k fantasy/fantasy	8	8,4 %
Ilustruji fantasy/fantasy příběhy	6	6,3 %
Maluji nebo kreslím obrazy s tématem fantasy/fantasy	28	29,2 %
Vymýšlím herní systémy a příběhy	14	14,5 %
Vytvářím vlastní komiks	4	4,1 %
Kreslím oblíbené postavy podle předloh	22	22,9 %
V grafických programech vytvářím obrazy s fantasy/fantasy náměty	9	9,4 %
Jiné, popiš	5	5,2 %
Ne, fantasy/fantasy mě v tomto směru neovlivňuje	30	31,3 %
Nevyplněno	6	6,3 %

Tabulka č. 67 – Dívky II. stupeň	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>	<i>%r</i>
Píšu vlastní příběhy	19	38,7 %	19,7 %
Píšu fantazy/fantasy poezii	5	10,2 %	5,2 %
Skládám hudbu k fantazy/fantasy	4	8,1 %	4,1 %
Ilustruji fantazy/fantasy příběhy	5	10,2 %	5,2 %
Maluji nebo kreslím obrazy s tématem fantazy/fantasy	21	42,9%	21,8 %
Vymyslím herní systémy a příběhy	3	6,1 %	3,1 %
Vytvářím vlastní komiks	2	4 %	2%
Kreslím oblíbené postavy podle předloh	16	32,7 %	16,7 %
V grafických programech vytvářím obrazy s fantazy/fantasy náměty	3	6,1 %	3,1 %
Jiné, popiš	3	6,1 %	3,1 %
Ne, fantazy/fantasy mě v tomto směru neovlivňuje	15	30,6 %	15,6 %
Nevyplněno	1	2%	1%

Jiné:

Vymyslím hudbu, protože hraju na klavír

Předstírám, že jsem ta postava

Tabulka č. 68 – Chlapci II. stupeň	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>	<i>%r</i>
Píšu vlastní příběhy	4	19,1 %	4,1 %
Píšu fantazy/fantasy poezii	2	4,2 %	2%
Skládám hudbu k fantazy/fantasy	4	19,1 %	4,1 %
Ilustruji fantazy/fantasy příběhy	1	2,1%	1%
Maluji nebo kreslím obrazy s tématem fantazy/fantasy	7	14,9 %	7,3 %
Vymyslím herní systémy a příběhy	11	23,4 %	11,5 %
Vytvářím vlastní komiks	2	4,2 %	2%
Kreslím oblíbené postavy podle předloh	6	12,8 %	6,3 %
V grafických programech vytvářím obrazy s fantazy/fantasy náměty	6	12,8 %	6,3 %
Jiné, popiš	2	4,2 %	2,1 %
Ne, fantazy/fantasy mě v tomto směru neovlivňuje	15	31,9 %	15,6 %
Nevyplněno	5	10,6 %	5,2 %

Jiné:

Četba fantazy, hry fantazy

Hraji Dračí doupe

Tabulka č.69 – Dívky 6. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Píšu vlastní příběhy	5	45,4 %	5,2 %
Píšu fantazy/fantasy poezii	2	18,2 %	2%
Skládám hudbu k fantazy/fantasy	1	9%	1%
Ilustruji fantazy/fantasy příběhy	0	0	0
Maluji nebo kreslím obrazy s tématem fantazy/fantasy	5	45,4 %	5,2 %
Vymyslím herní systémy a příběhy	1	9%	1%
Vytvářím vlastní komiks	0	0	0
Kreslím oblíbené postavy podle předloh	2	18,2 %	2%
V grafických programech vytvářím obrazy s fantazy/fantasy náměty	1	9%	1%
Jiné, popiš	1	9%	1%
Ne, fantazy/fantasy mě v tomto směru neovlivňuje	1	9%	1%
Nevyplněno	0	0	0

Tabulka č. 70 – Chlapci 6. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Píšu vlastní příběhy	2	13,3 %	2%
Píšu fantazy/fantasy poezii	1	6,7 %	1%
Skládám hudbu k fantazy/fantasy	2	13,3 %	2%
Ilustruji fantazy/fantasy příběhy	0	0	0
Maluji nebo kreslím obrazy s tématem fantazy/fantasy	4	26,7 %	4,1 %
Vymyslím herní systémy a příběhy	3	20%	3,1 %
Vytvářím vlastní komiks	2	13,3 %	2%
Kreslím oblíbené postavy podle předloh	3	20 %	3,1 %
V grafických programech vytvářím obrazy s fantazy/fantasy náměty	2	13,3 %	2%
Jiné, popiš	0	0	0
Ne, fantazy/fantasy mě v tomto směru neovlivňuje	3	20%	3,1 %
Nevyplněno	3	20%	3,1 %
Jiné	0	0	0
Nevyplněno	0	0	0

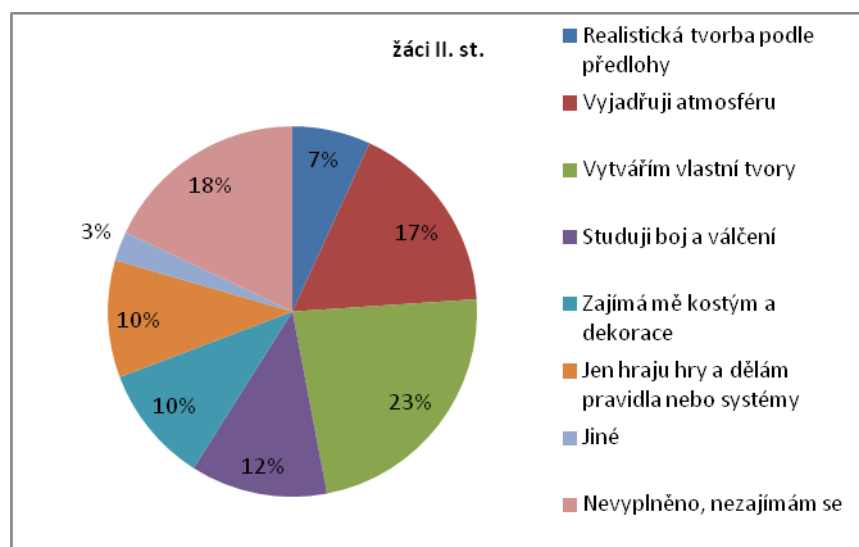
Tabulka č. 71 – Dívky 7. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Píšu vlastní příběhy	4	30,8 %	4,1 %
Píšu fantazy/fantasy poezii	1	7,7 %	1%
Skládám hudbu k fantazy/fantasy	0	0	0
Ilustruji fantazy/fantasy příběhy	1	7,7 %	1 %
Maluji nebo kreslím obrazy s tématem fantazy/fantasy	5	38,5 %	5,2 %
Vymyslím herní systémy a příběhy	1	7,7 %	1 %
Vytvářím vlastní komiks	0	0	0
Kreslím oblíbené postavy podle předloh	3	23 %	3,1 %
V grafických programech vytvářím obrazy s fantazy/fantasy náměty	2	15,4 %	2%
Jiné, popiš	0	0	0
Ne, fantazy/fantasy mě v tomto směru neovlivňuje	6	46,2 %	6,2 %

Tabulka č. 72 – Chlapci 7. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Píšu vlastní příběhy	0	0	0
Píšu fantazy/fantasy poezii	0	0	0
Skládám hudbu k fantazy/fantasy	0	0	0
Ilustruji fantazy/fantasy příběhy	1	8,3 %	1 %
Maluji nebo kreslím obrazy s tématem fantazy/fantasy	1	8,3 %	1 %
Vymyslím herní systémy a příběhy	3	25 %	3,1 %
Vytvářím vlastní komiks	0	0	0
Kreslím oblíbené postavy podle předloh	2	16,7 %	2%
V grafických programech vytvářím obrazy s fantazy/fantasy náměty	3	25 %	3,1 %
Jiné, popiš	0	0	0
Ne, fantazy/fantasy mě v tomto směru neovlivňuje	4	33,3 %	4,1 %

Tabulka č. 73 – Dívky 9. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Píšu vlastní příběhy	10	40 %	10,4 %
Píšu fantazy/fantasy poezii	2	8 %	2 %
Skládám hudbu k fantazy/fantasy	3	12 %	3,1 %
Ilustruji fantazy/fantasy příběhy	4	16 %	4,1 %
Maluji nebo kreslím obrazy s tématem fantazy/fantasy	11	44 %	11,5 %
Vymýšlím herní systémy a příběhy	1	4 %	1 %
Vytvářím vlastní komiks	2	8 %	2 %
Kreslím oblíbené postavy podle předloh	11	44 %	3,1 %
V grafických programech vytvářím obrazy s fantazy/fantasy náměty	0	0	0
Jiné, popiš	2	8 %	2 %
Ne, fantazy/fantasy mě v tomto směru neovlivňuje	8	32 %	8,4 %
Nevyplněno	1	4 %	1 %

Tabulka č. 74 – Chlapci 9. třída	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Píšu vlastní příběhy	2	10 %	2%
Píšu fantazy/fantasy poezii	1	5 %	1%
Skládám hudbu k fantazy/fantasy	2	10 %	2%
Ilustruji fantazy/fantasy příběhy	0	0	0
Maluji nebo kreslím obrazy s tématem fantazy/fantasy	2	10 %	2%
Vymýšlím herní systémy a příběhy	5	25 %	5,2 %
Vytvářím vlastní komiks	0	0	0
Kreslím oblíbené postavy podle předloh	1	5 %	1%
V grafických programech vytvářím obrazy s fantazy/fantasy náměty	1	5 %	1 %
Jiné, popiš	2	10 %	2 %
Ne, fantazy/fantasy mě v tomto směru neovlivňuje	8	40 %	8,4 %
Nevyplněno	2	10 %	2 %

12. Jak tě fantasy/fantasy při vlastní tvorbě nebo v koníčcích ovlivňuje?



Graf č. 10

Tabulka č. 75 – žáci II. stupně – celkový výsledek	počet resp.	d/ch	%
Přejímám oblíbené hrdiny a tvory a snažím se je ztvárnit nebo vyjádřit co nejrealističtěji	8	6/2	8,3 %
Inspiruje mě hlavně příběh a atmosféra, ty se snažím vyjádřit	20	7/13	20,8 %
Mám rád/a světy fantasy, ale ztvárňuji vlastní postavy příběhy a tvory a přejímám jen základní prvky (rysy) fatazypostav, ras a tvorů	27	18/9	28,1 %
Na fantasy mě zajímá násilí nebo techniky boje a válčení a snažím se je ověřit nebo naučit	14	4/10	14,6 %
Na fantasy mě zajímá hlavně kostým a dekorace, které sám/sama vytvářím	12	7/5	12,5 %
Baví mě jen hry na motivy fantasy a snažím se vytvářet nové systémy, pravidla a náměty	12	1/11	12,5 %
Jiné	3	1/2	3,1 %
Nic	21	10/11	21,6 %

<i>Tabulka č. 76 – žáci 6. třídy</i>	počet resp.	d/ch	%
Přejímám oblíbené hrdiny a tvory a snažím se je ztvárnit nebo vyjádřit co nejrealističtěji	2	1/1	7,7 %
Inspiruje mě hlavně příběh a atmosféra, ty se snažím vyjádřit	7	2/5	26,9 %
Mám rád/a světy fantazy, ale ztvárňuji vlastní postavy příběhy a tvory a přejímám jen základní prvky (rasy) fantazy postav, ras a tvorů	6	4/2	23 %
Na fantazy mě zajímá násilí nebo techniky boje a válčení a snažím se je ověřit nebo naučit	6	1/5	23 %
Na fantazy mě zajímá hlavně kostým a dekorace, které sám/sama vytvářím	3	2/1	11,5 %
Baví mě jen hry na motivy fantazy a snažím se vytvářet nové systémy, pravidla a náměty	3	0/3	11,5 %
Nic	6	2/4	23 %

<i>Tabulka č. 77 – žáci 7. třídy</i>	počet resp.	d/ch	%
Přejímám oblíbené hrdiny a tvory a snažím se je ztvárnit nebo vyjádřit co nejrealističtěji	2	1/1	8 %
Inspiruje mě hlavně příběh a atmosféra, ty se snažím vyjádřit	6	2/4	24 %
Mám rád/a světy fantazy, ale ztvárňuji vlastní postavy příběhy a tvory a přejímám jen základní prvky (rasy) fantazy postav, ras a tvorů	6	4/2	24 %
Na fantazy mě zajímá násilí nebo techniky boje a válčení a snažím se je ověřit nebo naučit	4	0/4	16 %
Na fantazy mě zajímá hlavně kostým a dekorace, které sám/sama vytvářím	4	1/3	16 %
Baví mě jen hry na motivy fantazy a snažím se vytvářet nové systémy, pravidla a náměty	5	0/5	20 %
Jiné	1	1/0	4 %
Nic	5	4/1	20 %

Jiné:

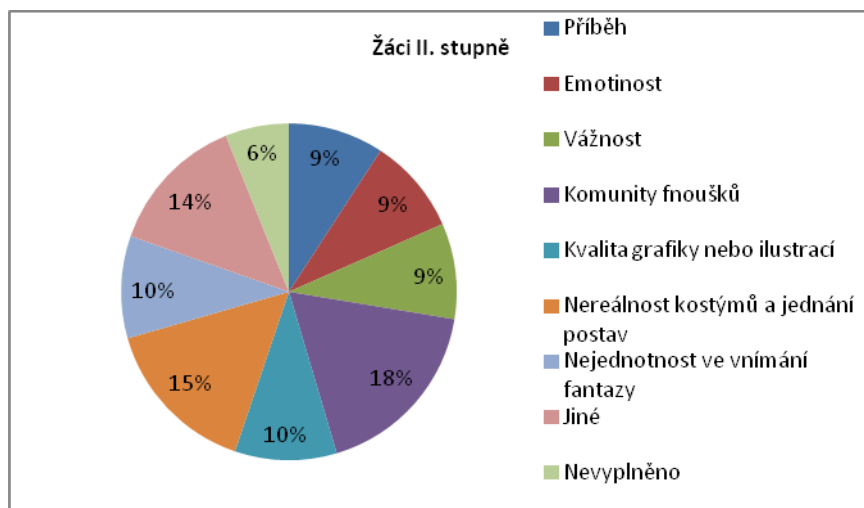
Nemám ráda fantazy

Tabulka č. 78 – žáci 9. třídy	počet resp.	d/ch	%
Přejímám oblíbené hrdiny a tvory a snažím se je ztvárnit nebo vyjádřit co nejrealističtěji	4	4/0	8,9 %
Inspiruje mě hlavně příběh a atmosféra, ty se snažím vyjádřit	7	3/4	15,6 %
Mám rád/a světy fantasy, ale ztvárňuji vlastní postavy příběhy a tvory a přejímám jen základní prvky (rasy) fantasy postav, ras a tvorů	15	10/5	33,3 %
Na fantasy mě zajímá násilí nebo techniky boje a válčení a snažím se je ověřit nebo naučit	4	3/1	8,9 %
Na fantasy mě zajímá hlavně kostým a dekorace, které sám/sama vytvářím	5	4/1	11,1 %
Baví mě jen hry na motivy fantasy a snažím se vytvářet nové systémy, pravidla a náměty	4	1/3	8,9 %
Jiné	2	0/2	4,4 %
Nic	10	4/6	22,2 %

Jiné:

Nijak, neovlivnilo

13. Pokus se vybrat nebo vlastními slovy popsat, co tě ve fantazy/fantasy nebaví?



Graf č. 11

Tabulka č. 79 – Celkový výsledek – Žáci II. stupně	počet resp.	%
Příběh	15	15,6 %
Emotivnost	15	15,6 %
Vážnost	15	15,6 %
Komunity fanoušků	29	30,2 %
Kvalita grafiky nebo ilustrací	16	16,7 %
Nereálnost kostýmů a jednání postav	25	26 %
Nejednotnost ve vnímání fantazy/fantasy	16	16,7 %
Jiné, popiš	22	22,9 %
Nevyplněno	10	10,4 %

Tabulka č. 80 – Dívky II. stupeň	počet resp.	%	%r
Příběh	10	20,4 %	10,4 %
Emotivnost	8	16,3 %	8,3 %
Vážnost	9	18,4 %	9,4 %
Komunity fanoušků	14	28,6 %	14,6 %
Kvalita grafiky nebo ilustrací	12	24,5 %	12,5 %
Nereálnost kostýmů a jednání postav	17	34,7 %	17,7 %
Nejednotnost ve vnímání fantazy/fantasy	10	20,4 %	10,4 %
Jiné, popiš	11	22,4 %	11,5 %
Nevyplněno	2	4%	2%

Tabulka č. 81 – Chlapci II. stupeň	počet resp.	%	%r
Příběh	5	10,6 %	5,2 %
Emotivnost	7	14,9 %	7,3 %
Vážnost	6	12,8 %	6,3 %
Komunity fanoušků	15	31,9 %	15,6 %
Kvalita grafiky nebo ilustrací	4	8,5 %	4,1 %
Nereálnost kostýmů a jednání postav	8	17 %	8,4 %
Nejednotnost ve vnímání fantazy/fantasy	6	12,8 %	6,3 %
Jiné, popiš	11	23,4 %	11,5 %
Nevyplněno	8	17 %	8,4 %

<i>Tabulka č. 82 – Dívky 6. třída</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Píšu vlastní příběhy	2	18,2 %	2 %
Píšu fantazy/fantasy poezii	1	9 %	1 %
Skládám hudbu k fantazy/fantasy	1	9 %	1 %
Ilustruji fantazy/fantasy příběhy	1	9 %	1 %
Maluji nebo kreslím obrazy s tématem fantazy/fantasy	3	27,3 %	3,1 %
Vymýšlím herní systémy a příběhy	3	27,3 %	3,1 %
Vytvářím vlastní komiks	2	18,2 %	2 %
Kreslím oblíbené postavy podle předloh	3	27,3 %	3,1 %
V grafických programech vytvářím obrazy s fantazy/fantasy náměty	2	18,2 %	2 %
Jiné, popiš	3	27,3 %	3,1 %

Jiné:

Na fantazy mě baví vše

Na fantazy mě nebaví, že první díl knihy vždy končí v nejzajímavější části

Nebaví mě romantika a knihy, u kterých víte že skončí dobře

<i>Tabulka č. 83 – Chlapci 6. třída</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Píšu vlastní příběhy	1	6,7 %	1 %
Píšu fantazy/fantasy poezii	0	0	0
Skládám hudbu k fantazy/fantasy	1	6,7 %	1 %
Ilustruji fantazy/fantasy příběhy	5	33,3 %	0
Maluji nebo kreslím obrazy s tématem fantazy/fantasy	1	6,7 %	1 %
Vymýšlím herní systémy a příběhy	2	13,3 %	2 %
Vytvářím vlastní komiks	2	13,3	2 %
Kreslím oblíbené postavy podle předloh	2	13,3 %	2%
V grafických programech vytvářím obrazy s fantazy/fantasy náměty	1	6,7 %	1 %
Nevyplněno	3	20 %	3,1 %

<i>Tabulka č. 84 – Dívky 7. třída</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Píšu vlastní příběhy	3	23 %	3,1 %
Píšu fantazy/fantasy poezii	3	23 %	3,1 %
Skládám hudbu k fantazy/fantasy	4	30,8 %	4,1 %
Ilustruji fantazy/fantasy příběhy	2	15,4 %	2 %
Maluji nebo kreslím obrazy s tématem fantazy/fantasy	2	15,4 %	2 %
Vymýšlím herní systémy a příběhy	3	23 %	3,1 %
Vytvářím vlastní komiks	2	15,4 %	2 %
Kreslím oblíbené postavy podle předloh	3	23 %	3,1 %
V grafických programech vytvářím obrazy s fantazy/fantasy náměty	0	0	0
Jiné, popiš	3	23 %	3,1 %

Jiné:

Zlo

Nezajímá mě

Nic mi nevadí

<i>Tabulka č. 85 – Chlapci 7. třída</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Píšu vlastní příběhy	2	16,7 %	2 %
Píšu fantazy/fantasy poezii	4	33,3 %	4,1 %
Skládám hudbu k fantazy/fantasy	3	25 %	3,1 %
Ilustruji fantazy/fantasy příběhy	6	50 %	6,3 %
Maluji nebo kreslím obrazy s tématem fantazy/fantasy	1	8,3 %	1 %
Vymyslím herní systémy a příběhy	3	25 %	3,1 %
Vytvářím vlastní komiks	1	8,3 %	1 %
Kreslím oblíbené postavy podle předloh	3	25 %	3,1 %
V grafických programech vytvářím obrazy s fantazy/fantasy náměty	1	8,3 %	1 %
Jiné, popiš	2	16,7 %	2 %
Nevyplněno	1	8,3 %	1 %

Jiné:

Úchylní skřeťáci
Baví mě vše

<i>Tabulka č. 86 – Dívky 9. třída</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Píšu vlastní příběhy	5	20 %	5,2 %
Píšu fantazy/fantasy poezii	4	16 %	4,1 %
Skládám hudbu k fantazy/fantasy	4	16 %	4,1 %
Ilustruji fantazy/fantasy příběhy	11	44 %	11,5 %
Maluji nebo kreslím obrazy s tématem fantazy/fantasy	7	28 %	7,3 %
Vymyslím herní systémy a příběhy	11	44 %	11,5 %
Vytvářím vlastní komiks	6	24 %	6,2 %
Kreslím oblíbené postavy podle předloh	5	20 %	5,2 %
V grafických programech vytvářím obrazy s fantazy/fantasy náměty	0	0	0
Jiné, popiš	2	8 %	2 %

Jiné:

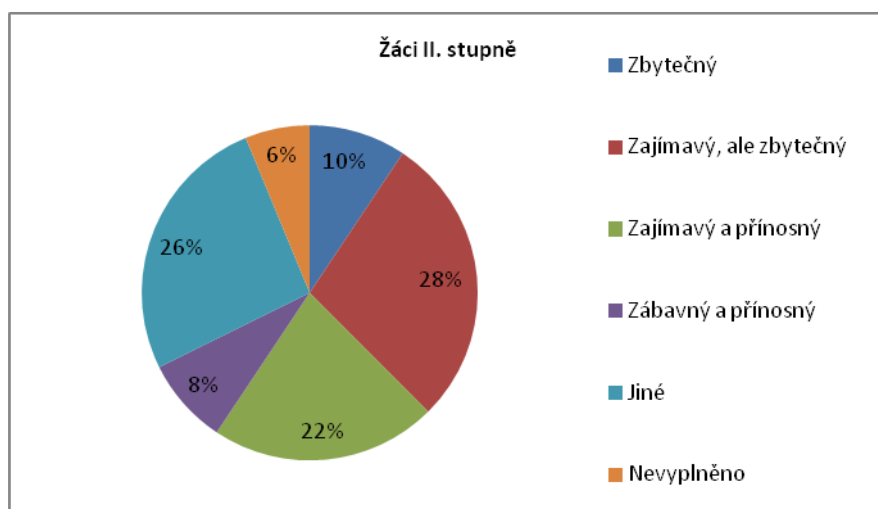
Nelíbí se mi, že hlavní postavy jsou ve středu pozornosti a vše se kolem nich točí
Fantazy hry a filmy jsou všechny stejné

<i>Tabulka č. 87 – Chlapci 9. třída</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%r</i>	<i>%</i>
Píšu vlastní příběhy	2	10 %	2 %
Píšu fantazy/fantasy poezii	3	15 %	3,1 %
Skládám hudbu k fantazy/fantasy	2	10 %	2 %
Ilustruji fantazy/fantasy příběhy	4	20 %	4,1 %
Maluji nebo kreslím obrazy s tématem fantazy/fantasy	2	10 %	2 %
Vymyslím herní systémy a příběhy	3	15 %	3,1 %
Vytvářím vlastní komiks	3	15 %	3,1 %
Kreslím oblíbené postavy podle předloh	7	35 %	7,3 %
V grafických programech vytvářím obrazy s fantazy/fantasy náměty	4	20 %	4,1 %
Jiné, popiš	7	35 %	7,3 %
Nevyplněno	4	20 %	4,1 %

Jiné:

Nudnější části knih jako jsou hledání informací a popis děje
Někdy mi vadí, že spolu postavy mluví spisovně a ne slangem nebo hovorovou řečí
Na fantazy mě baví vše
Nic mi nevadí

14. Jak hodnotíte tento test?



Graf č. 12

Tabulka č. 88 – Žáci II. stupně – celkový výsledek	počet resp.	%
Zbytečný	9	9,4 %
Zajímavý, ale zbytečný	27	28 %
Zajímavý a přínosný	21	21,9 %
Zábavný a přínosný	8	8,3 %
Jiné	25	26 %
Nic	6	6,2 %

Tabulka č. 89 – Jiné – žáci 6. třídy
Dívky:
Trochu těžký a dlouhý
Zajímavý 2x
Je dobré zamyslet se nad takovými věcmi. Zdál se mi užitečný.
Je moc super
Chlapci:
Má jedno – zabere celou hodinu
Nevím k čemu, ale je zábavný
Hmmm
Byl zatím nejzábavnější

Tabulka č. 90 – Jiné – žáci 7. třídy
Dívky:
Je to dobré, tak se aspoň hodně pozná, kdo čte třeba hodně jako já a dívá se na zajímavé filmy. Taky je to dobrý, protože toto nedostáváme takové často, většinou o nějakých blbostech, ale toto je zajímavé.
Super, konečně tu můžu napsat něco o svých knihách!!!
Když to potřebujete... super
Nechápu k čemu je
Neodpovídala jsem na všechny otázky
Je mi to jedno
Chlapci:
K ničemu a je to úplná blbost
Když nevím co je fantazy, těžko se dělá
Klidně bych si to napsal ještě jednou
Na nic, ztráta času

Tabulka č. 91 – Jiné – žáci 9. třídy

Dívky:

Bylo to fajn

Nechápu to a neřeším to

Není špatný, ale nevím otázku č. 4

Zábavný, ale zbytečný

Bavil mě

Zajímavý

Zajímavý, přínosný, i když se o fantazy nezajímám

Nevím k čemu ho budete mít, takž nedokážu zhodnotit, jestli byl přínosný nebo zbytečný

Chlapci:

Dobřej

Dobré zabití času ve vyučování a jsem rád, že se tento dotazník objevil

Dotazníkové šetření mezi žáky III. stupně

Jazyk čeština

Počet respondentů

Celkem 69

Dívek/Chlapců 56/13

Učební obory 18/0

Výtvarné obory 51

38/13

Celkové trvání šetření 2 měsíce

Výzkumná metoda dotazník

Prostředí realizace SŠOGD PRAKTIK Olomouc

Legenda:

%r procento z celého počtu respondentů na II. stupni

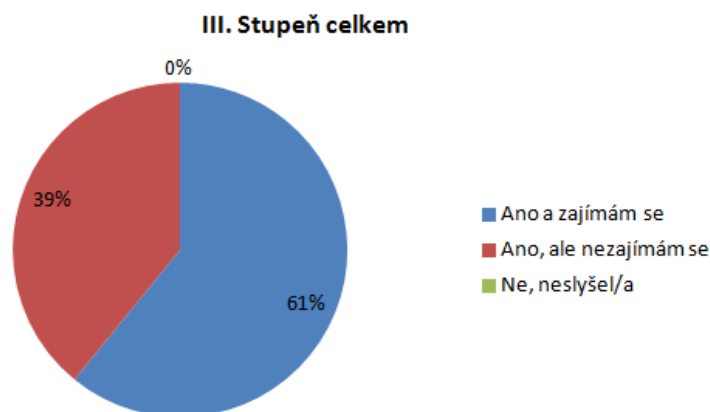
%ch procento z počtu chlapců na III. stupni

%d procento z počtu dívek na III. stupni

% procento ze skupiny dané tabulkou

%sšd/%sšch/%u procento z dívek ze SŠ/z chlapců ze SŠ/z učňů

1. Slyšel/a jsi někdy pojem fantasy/fantazy?



Graf č. 13

Tabulka č. 92 – žáci III. stupně – celkový výsledek	dívky/%r/%d	chlapci/%r/%ch	celkem/%r
Ano, slyšel/a a zajímá mě.	31/45%/55%	11/16%/85%	42/61%
Ano, slyšel/a, ale nezajímá mě.	25/36%/45%	2/3%/15%	27/39%
Ne, pojem fantasy/fantazy jsem nikdy neslyšel/a.	0	0	0

Tabulka č. 93 – žáci III. stupně - dívky	učební obor/%u/%d	výtvarný obor/%sšd/%d I. roč./III. roč.	celkem/%d
Ano, slyšela a zajímá mě.	7/39%/13%	24/63%/43% 16/8	31/55%
Ano, slyšela, ale nezajímá mě.	11/61%/19%	14/37%/25% 8/6	25/45%
Ne, pojem fantasy/fantazy jsem neslyšela.	0	0	0

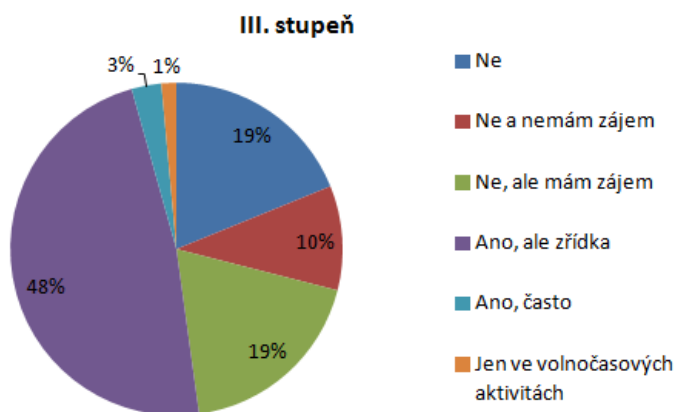
%u=z dotazovaných na učebním oboru

%sšd=z dotazovaných dívek na maturitním oboru sš

Tabulka č. 94 – žáci III. stupně - chlapci	učební obor/%u/%ch	výtvarný obor/%sšch.	I. roč./III. roč.
Ano, slyšel a zajímá mě.	0	11/85%	5/6
Ano, slyšel, ale nezajímá mě.	0	2/15%	1/1
Ne, pojem fantasy/fantazy jsem neslyšel. 0	0	0	0/0

%sšch=z dotazovaných chlapců na maturitním oboru sš

2. Setkáváte se s fantazy/fantasy i ve výuce?



Graf č. 14

Tabulka č. 95 – žáci III. stupně - celkem	dívky/%r/%d	chlapci/%r/%ch	celkem/%r
Ne	11/16%/20%	2/3%/15%	13/19%
Ne a nemám zájem	6/7%/11%	1/1%/8%	7/10%
Ne, ale měl/a bych zájem	10/15%/18%	3/4%/23%	13/19%
Ano, ale zřídka	26/38%/46%	7/10%/54%	33/48%
Ano, často	2/3%/4%	0	2/3%
Ano, ale jen v zájmových kroužcích	1/1%/2%	0	1/1%

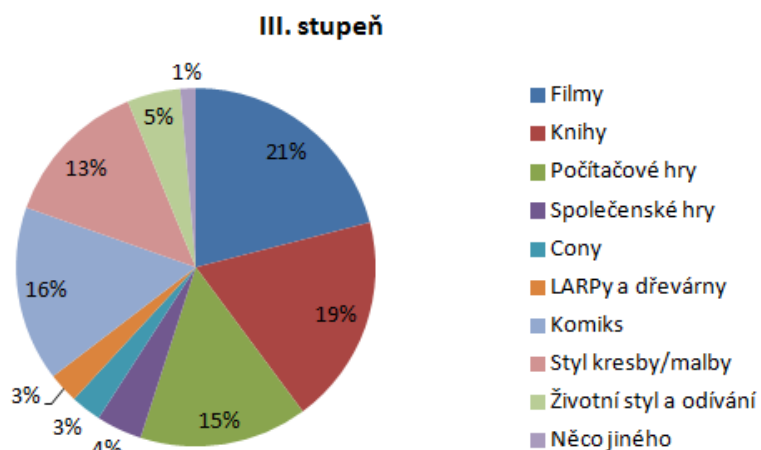
Tabulka č. 96 – žáci III. stupně - dívky	učební obor/%u/%d I. roč./III. roč.	výtvarný obor/%sšd/%d	celkem/%d
Ne	4/22%/7%	7/18%/13%	11/20%
Ne a nemám zájem	2/11%/4%	4/3	6/12%
Ne, ale měl/a bych zájem	3/17%/5%	4/0	10/18%
Ano, ale zřídka	8/44%/14%	7/18%/13%	15/27%
Ano, často	1/6%/2%	5/2	6/12%
Ano, ale jen v zájmových kroužcích	0	18/47%/32%	18/32%
		10/8	18/32%
		1/3%/8%	2/4%
		1/0	1/0%
		0	0

Tabulka č. 97 – žáci III. stupně - chlapci	I. roč./%sšch		III. roč./%sšch	
Ne	1	7,7 %	1	7,7 %
Ne a nemám zájem	0	0	1	7,7 %
Ne, ale měl/a bych zájem	2	15,4 %	1	7,7 %
Ano, ale zřídka	3	23 %	4	30,8 %
Ano, často	0	0	0	0
Ano, jen v zájmových kroužcích	0	0	0	0

3. Pokud jste se s fantasy/fantazy setkali nebo setkáváte ve výuce, uveďte, kterého předmětu (předmětů) se to týká.

<i>Tabulka č. 98 – žáci III. stupně – celkem</i>	dívky/%d	chlapani/%ch	celkem/%r
Literatura	13/23,2 %	5/38,5 %	18/26%
Sloh	1/1,8 %	0/0	1/1,4 %
Český jazyk	2/3,6 %	0/0	2/2,9 %
Výtvarná technologie	2/3,6 %	1/7,7 %	3/4,3 %
Odborná kresba	5/8,9 %	2/15,4 %	7/10,1 %
Výtvarná příprava	8/14,3 %	2/15,4 %	10/14,5 %
Navrhování	2/3,6 %	1/7,7 %	3/4,3 %
Praktická cvičení	5/8,9 %	0/0	5/7,2 %
Počítačová grafika	0/0	1/7,7 %	1/1,4 %
Výtvarné předměty (obecně)	8/14,3 %	1/7,7 %	9/13 %
Dějiny kultury	0/0	1/7,7 %	1/1,4 %
Nesetkávám se	13/23,2 %	0/0	13/18,8 %
Nevím	4/7,1 %	0/0	4/5,8 %
Nevyplněno	10/17,9 %	5/38,5 %	15/21,7 %

4. Co si pod tím pojmem vybavíš?



Graf č. 15

Tabulka č. 99 – III. stupeň	dívky/%r/%d	chlapci/%r/%ch	celkem/%r
Filmy	47/68,1 %/83,9 %	13/18,8 %/100 %	61/88 %
Knihy	43/62 %/76,8 %	12/17,4 %/92,3 %	55/79,7 %
Počítačové hry	35/50,7 %/62,5 %	9/13 %/69,2 %	44/63,8 %
Společenské hry	9/13 %/16,1 %	3/4,3 %/23,1 %	12/17,4 %
Cony	6/8,7 %/10,7 %	2/2,9 %/15,4 %	8/11,6 %
LARPy a dřevárny	5/7,2 %/8,9 %	3/4,3 %/23,1 %	8/11,6 %
Komiks	34/49,3 %/60,7 %	12/17,4 %/92,3 %	46/66,7 %
Styl kresby/malby	28/40,6 %/50 %	11/15,9 %/84,6 %	39/56,5 %
Životní styl a odívání	8/11,6 %/14,3 %	6/10,7 %/46,2 %	14/20,3 %
Něco jiného, popiš	3/4,3 %/6,4 %	1/1,5 %/7,7 %	4/5,8 %

<i>Tabulka č. 100 – III. stupeň - dívky</i>	<i>učební obor/%u/%d</i>	<i>výtvarný obor/%sšd/%d I. roč./III. roč.</i>	<i>celkem/%d</i>
Filmy	12/66,7 %/21,4 %	35/92,1 %/62,5 % 22/13	47/83,9 %%
Knihy	12/66,7 %/21,4 %	31/81,6 %/55,4 % 18/14	43/76,8 %
Počítačové hry	10/55,6 %/17,9 %	25/65,8 %/44,6 % 16/9	35/62,5 %
Společenské hry	4/14,3 %/7,1 %	5/13,2 %/8,9 % 0/5	9/16,1 %
Cony	2/11,1 %/3,6 %	4/10,5 %/7,1 % 1/3	6/10,6 %
LARPy a dřevárny	2/11,1 %/3,6 %	3/7,9 %/5,4 % 0/3	5/8,9 %
Komiks	9/50 %/16 %	25/65,8 %/44,6 % 13/12	34/60,7 %
Styl kresby/malby	8/44,4 %/14,3 %	20/52,6 %/35,7 % 12/10	28/50 %
Životní styl a odívání	2/11,1 %/3,6 %	6/15,8 %/10,7 % 3/4	8/14,3 %
Něco jiného, popiš	1/5,6 %/1,8 %	2/5,3 %/3,6 % 0/2	3/5,4 %

Jiné – učební obor:

Anime a manga

Jiné – výtvarný obor:

Halloween a maškarní

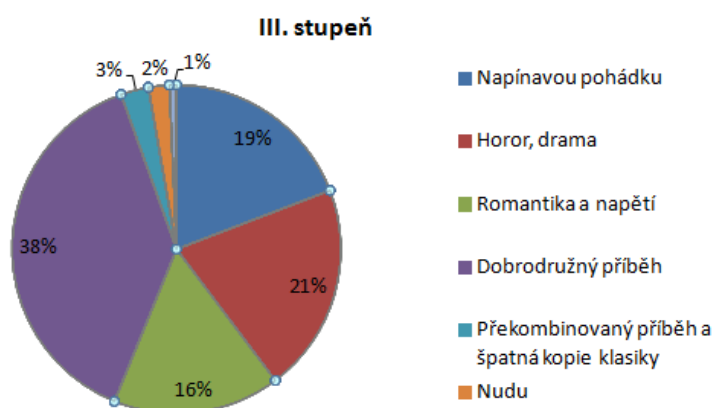
Cosplay srazy

<i>Tabulka č. 101 – III. stupeň - chlapci</i>	<i>výtvarný obor/%sšch</i>	<i>I. roč./III. roč.</i>
Filmy	13/100 %	6/7
Knihy	12/92,3 %	6/6
Počítačové hry	9/69,2 %	3/6
Společenské hry	3/23,1 %	1/2
Cony	2/15,4 %	0/2
LARPy a dřevárny	3/23,1 %	1/2
Komiks	12/92,3 %	5/7
Styl kresby/malby	11/84,6 %	4/7
Životní styl a odívání	6/46,2 %	3/3
Něco jiného, popiš	1/7,7 %	0/1

Jiné – chlapci sš:

Cosplay srazy

5. Jaký námět si pod pojmem fantazy/fantasy představuješ?



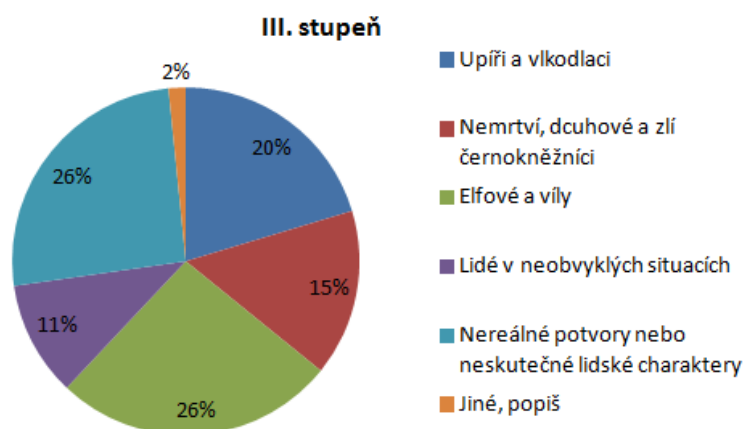
Graf č. 16

Tabulka č. 102 – III. stupeň	dívky/%r/%d	chlapci/%r/%ch	celkem/%r
Napínavou pohádku	25/36%/45%	3/4%/23%	28/41%
Horor, drama	26/38%/46%	4/6%/31%	30/44%
Romantiku a napětí	22/32%/39%	2/3%/15%	24/35%
Dobrodružný příběh	45/65%/80%	11/16%/85%	56/81%
Překombinovaný příběh, špatnou napodobeninu klasiky	3/4%/5%	1/2%/8%	4/6%
Nudu	3/4%/5%	0	3/4%
Nevyplněno	0	1/2%/8%	1/2%

Tabulka č. 103 – III. stupeň - dívky	učební obor/%u/%d	výtvarný obor/%sšd/%d I. roč./III. roč.	celkem/%d
Napínavou pohádku	7/39%/13%	18/47%/32% 11/7	25/45%
Horor, drama	9/50%/16%	17/45%/30% 9/8	26/46%
Romantiku a napětí	3/17%/5%	19/50%/34% 13/6	22/39%
Dobrodružný příběh	14/78%/25%	31/82%/55% 19/12	45/80%
Překombinovaný příběh špatnou napodobeninu klasiky	1/6%/2%	2/5%/4% 0/2	3/5%
Nudu	1/6%/2%	2/5%/4% 0/2	3/5%

Tabulka č. 104 – III. stupeň - chlapci	výtvarný obor/%sšch	I. roč./III. roč.
Napínavou pohádku	3/23%	1/2
Horor, drama	4/31%	1/3
Romantika a napětí	2/15%	1/1
Dobrodružný příběh	11/85%	6/5
Překombinovaný příběh špatná kopie klasiky	1/8%	0/1
Nevyplněno	1/8%	0/1

6. Jaké postavy si ke své volbě u otázky č. 5 spojíš?



Graf č. 17

Tabulka č. 105 – III. stupeň	dívky/%r/%d	chlapci/%r/%ch	celkem/%r
Upíři a vlkodlaci	31/45%/55%	7/10%/54%	38/55%
Nemrtví, duchové a zlí černokněžníci	25/36%/45%	4/6%/31%	29/42%
Elfové a víly	38/55%/68%	11/16%/85%	49/71%
Lidé v neobvyklých situacích	14/20%/25%	6/9%/46%	20/29%
Nereálné potvory nebo neskutečné lidské charaktery	40/58%/71%	8/12%/62%	48/70%
Jiné, popiš	2/3%/4%	1/1%/8%	3/4%

Tabulka č. 106 – III. stupeň - dívky	učební obor/%u/%d	výtvarný obor/%sšd/%d I. roč./III. roč.	celkem/%d
Upíři a vlkodlaci	8/44,4 %/14,3 %	23/60,5 %/41,1 % 11/12	31/55%
Nemrtví, duchové a zlí černokněžníci	6/33,3 %/10,7 %	19/50 %/33,9 % 10/9	25/45%
Elfové a víly	11/61,1 %/19,6 %	27/71 %/48,2 % 13/14	38/68%
Lidé v neobvyklých situacích	9/50 %/16,1 %	5/13,2 %/8,9 % 3/2	14/25%
Nereálné potvory nebo neskutečné lidské charaktery	10/55,6 %/17,9 %	30/79 %/53,6 % 12/18	40/71%
Jiné, popiš	1/5,6 %/1,8 %	2/5,3 %/3,6 % 0/2	3/4%

Jiné – učební obor – dívky:

Horor a drama

Jiné – výtvarný obor – dívky:

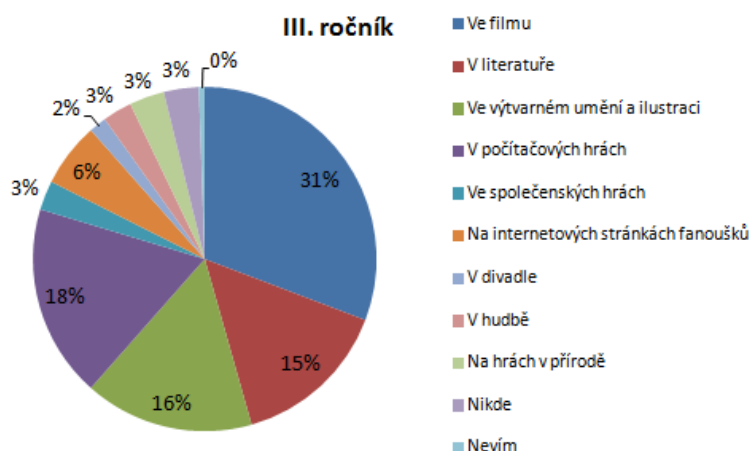
Všechno jde využít ke všemu

Jiné světy

<i>Tabulka č. 107 – III. stupeň - chlapci</i>	<i>výtvarný obor/%ššch</i>	<i>I. roč./III. roč.</i>
Upíři a vlkodlaci	7/54%	2/5
Nemrtví, duchové a zlí černokněžníci	4/31%	2/2
Elfové a víly	11/85%	5/6
Lidé v neobvyklých situacích	6/46%	3/3
Nereálné potvory nebo neskutečné charaktery	8/62%	5/3
Jiné, popiš	1/8%	1/0

Jiné – chlapci:
Horor a drama

7. Pokud fantasy/fantasy sleduješ, kde nejčastěji?



Graf č. 18

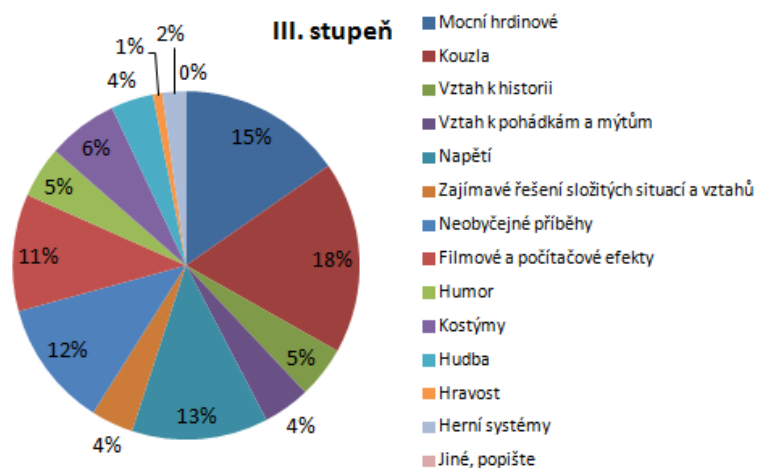
Tabulka č. 108 – III. stupeň	dívky/%r/%d	chlapci/%r/%ch	celkem/%r
Ve filmu	44/64%/79%	12/17%/92%	56/81%
V literatuře	21/30%/38%	6/9%/46%	27/39%
Ve výtvarném umění a ilustracích	25/36%/44%	4/6%/31%	29/42%
V počítačových hrách	23/33%/41%	10/15%/77%	33/48%
Ve společenských hrách	2/3%/4%	3/4%/23%	5/7%
Na internetových stránkách fanoušků	8/12%/14%	3/4%/23%	11/16%
V divadle	2/3%/4%	1/1%/8%	3/4%
V hudbě	3/4%/5%	2/3%/15%	5/7%
Na hrách v přírodě	4/6%/7%	2/3%/15%	6/9%
Nikde	6/9%/11%	0	6/9%
Nevím	1/1%/2%	0	1/1%

Tabulka č. 109 – III. stupeň - dívky	učební obor/%u/%d	výtvarný obor/%sšd/%d I. roč./III. roč.	celkem/%d
Ve filmu	9/50%/16%	35/92%/63%	44/79%
V literatuře	4/22%/7%	22/13	21/38%
Ve výtvarném umění a ilustraci	7/39%/13%	17/45%/30%	25/45%
V počítačových hrách	4/22%/7%	9/8	23/41%
Ve společenských hrách	0	18/47%/32%	2/4%
Na internetových stránkách fanoušků	2/11%/4%	10/8	8/14%
V divadle	0	19/50%/34%	2/4%
V hudbě	1/6%/2%	11/8	3/5%
Na hrách v přírodě	0	2/5%/4%	4/7%
		0/2	
		6/16%/11%	
		4/2	
		2/5%/4%	
		1/1	
		2/5%/4%	
		1/1	
		4/11%/7%	
		2/2	

Nikde	4/22%/7%	2/5%/4%	6/11%
		1/1	
Nevím	1/6%/2%	0	1/2%

<i>Tabulka č. 110 – III. stupeň - chlapci</i>	<i>výtvarný obor/%sšch</i>	<i>I. roč./III. roč.</i>
Ve filmu	12/92%	7/5
V literatuře	6/46%	2/4
Ve výtvarném umění a ilustraci	4/31%	1/3
V počítačových hrách	10/77%	4/6
Ve společenských hrách	3/23%	1/2
Na internetových stránkách fanoušků	3/23%	2/1
V divadle	1/8%	0/1
V hudbě	2/15%	1/1
Na hrách v přírodě	2/15%	0/2

8. Co by tě na fantasy/fantasy mohlo bavit nebo baví nejmíc?



Graf č. 19

Tabulka č. 111 – III. stupeň	dívky/%r/%d	chlapani/%r/%ch	celkem/%r
Mocní hrdinové	26/38%/46%	9/13%/69%	35/51%
Kouzla	31/45%/55%	10/15%/76%	41/59%
Vztah k historii	9/13%/16%	2/3%/15%	11/16%
Vztah k pohádkám a mýtům	8/12%/14%	2/3%/15%	10/15%
Napětí	23/33%/41%	6/9%/46%	29/42%
Zajímavá řešení složitých situací a vztahů	8/12%/14%	1/1%/8%	9/13%
Neobyčejné příběhy	23/33%/41%	4/6%/31%	27/39%
Filmové a počítačové efekty	20/29%/36%	5/7%/39%	25/36%
Humor	10/15%/18%	1/1%/8%	11/16%
Kostýmy	13/19%/23%	2/3%/15%	15/22%
Hudba	6/9%/11%	3/3%/23%	9/13%
Hravost	2/3%/4%	0	2/3%
Herní systémy	3/3%/5%	2/3%/15%	5/7%
Jiné, popiš	0	0	0

<i>Tabulka č. 112 – III. stupeň - dívky</i>	<i>učební obor/%u/%d</i>	<i>výtvarný obor/%sšd/%d I. roč./III. roč.</i>	<i>celkem/%d</i>
Mocní hrdinové	7/39%/13%	19/50%/34% 16/3	26/46%
Kouzla	6/33%/11%	25/66%/45% 15/6	31/55%
Vztah k historii	2/11%/4%	7/18%/13% 6/1	9/16%
Vztah k pohádkám a mýtům	2/11%/4%	6/16%/11% 3/3	8/14%
Napětí	9/50%/16%	14/37%/25% 9/5	23/41%
Zajímavé řešení složitých situací a vztahů	1/6%/2%	7/18%/13% 5/2	8/14%
Neobyčejné příběhy	8/44%/14%	15/40%/27% 10/5	23/41%
Filmové a počítačové efekty	4/22%/7%	16/42%/29% 8/8	20/36%
Humor	1/6%/2%	9/24%/16% 6/3	10/18%
Kostýmy	2/11%/4%	11/29%/20% 8/3	13/23%
Hudba	1/6%/2%	5/13%/9% 2/3	6/11%
Hravost	0	2/5%/4% 0/2	2/4%
Herní systémy	0	3/8%/5% 2/1	3/5%

<i>Tabulka č. 113 – III. stupeň - chlapci</i>	<i>výtvarný obor/%sšch</i>	<i>I. roč./III. roč.</i>
Mocní hrdinové	9/69%	5/4
Kouzla	10/77%	4/6
Vztah k historii	2/15%	1/1
Vztah k pohádkám a mýtům	2/15%	1/1
Napětí	6/46%	3/3
Zajímavé řešení složitých situací a vztahů	1/8%	1/0
Neobyčejné příběhy	4/31%	2/2
Filmové a počítačové efekty	5/39%	3/2
Humor	1/8%	1/0
Kostýmy	2/15%	2/0
Hudba	3/23%	2/1
Hravost	0	0
Herní systémy	2/15%	2/0

9. Zkuste vyjmenovat pět nejzajímavějších hrdinů fantasy/fantasy příběhů, které znáte a uveďte, co se vám na nich nejvíce líbí.

Tabulka č. 114 – žáci III. stupně – celkem				
Hrdina (dílo)	SŠ dívky	učební obor	SŠ chlapci	Co se na nich líbí
Harry Potter (HP)	10	1	4	Odvaha Kouzla Má hustou jizvu na čele Jizva
Brumbál (HP)	1	0	0	
Lenka Láskorádová (HP)	1	0	0	
Ron (HP)	1	0	0	
Hermiona (HP)	1	0	0	
Hagrid (HP)	0	0	1	Čaruje deštníkem
Snape (HP)	1	0	0	
Eragon (E)	1	1	1	Dračí jezdec
Avatar (A)	1	2	0	Spravedlivý
Edward (TW)	2	1	0	Rychlost a čtení myšlenek
Bella Swan (TW)	0	1	0	
Jacob (TW)	3	1	0	Proměna ve vlka
Frodo Pytlík (PP)	2	1	1	Jeho příjmení Pytlík
Gimli (PP)	0	0	1	Fousy
Gandalf (H/PP)	0	0	7	Má smysl pro humor, nosí drsný hadry, má klobouk s kšiltlem na všechny strany, umí z kouře lodičky a v holi skrývá dýku, vždycky všechny zachrání, umí vstávat z mrtvých. Má skvělejší ohňostroj.
Glum (H/PP)	1	0	0	
Bilbo Pytlík (H/PP)	0	0	2	
Stefan (UD)	1	0	0	Tajuplný, se zájmem o historii a věrný své Lásce Pomáhá mladým upírům Upír záporňák
Damon (UD)	2	1	0	
Katrin (UD)	2	0	0	
Klaus (UD)	1	0	0	
Kapitán Amerika (AV)	0	0	1	
Hulk (AV)	2	0	3	Superhrdina Má mužné tělo Síla
Ironman (AV)	2	0	0	Každá žena chce muže co umí žehlit
X-men (AV)	2	0	1	Drápy a regenerace
Děti z Narnie (LN)	0	0	1	
Aslan (LN)	1	0	0	
Solembum	1	0	1	
Tyrion Lannister (HT)	0	0	1	
Jon Sníh (HT)	0	0	1	
Eragon (E)	1	0	1	Dračí jezdec Draci
Spiderman	2	0	2	Má dobré srdce, chrání ostatní a nic za to nechce Nadpřirozené schopnosti
Batman	0	0	2	
Superman	0	0	1	
Hellboy	1	0	0	Je sexy a má postavu do červena
Thor	1	0	1	

E.T.	1	0	0	
Bree (TW)	1	0	0	
Elfové	3	2	0	Dlouhý život a moudrost Líbí se mi jaké mají uši
Draci	5	0	0	Mají svoji hrdost
Vlkodlaci	1	0	0	
Upíři	2	1	0	Krev, tesáky, sexy těla a „korektní chování“
Zombie	1	0	0	Líbí se mi, že jsou záporní a zlí
Víly	1	0	0	Křehkost, vždy pomohou
Duchové	1	0	0	Straší
Postavy od Marvelu	1	0	0	
Van Helsing	1	1	0	
Falco (NP)	2	0	0	Létající pes, to je hezký Umí létat
Jack Sparow (PK)	1	0	0	
Luk Skywalker (HV)	1	0	0	Moc se mi nelíbí
Darth Wader (HV)	1	0	0	Povaha, oběť
Ostatní	15	7	9	
Nevím	0	0	1	
Nevyplněno	3	6	2	

Legenda:

HP – Harry Potter	AV – Avengers	H – Hobit	PK – Piráti z Karibiku
E – Eragon	LN – Letopisy Narnie	TW – Twilight	HV – Hvězdné války
A – Avatar	HT – Hra o trůny	NP - Nekonečný příběh	UD – Upíří deníky

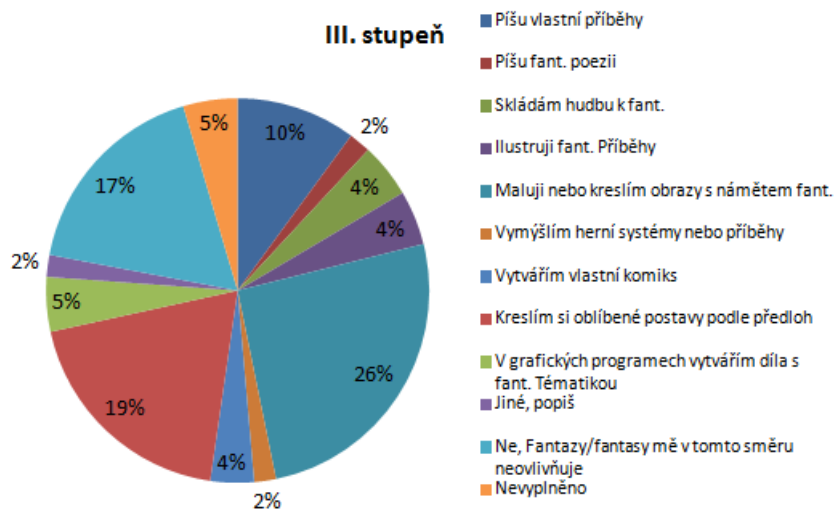
Tabulka č. 115 – Žáci III. stupně – celkem

Hrdinové z díla:	SŠ dívky/%sšd	učební obor/%u	SŠ chlapci/%sšch	celkem/%r
Harry Potter	15/39,5 %	1/5,6 %	5/38,5 %	21/30,4 %
Twilight saga	6/15,8 %	3/16,7 %	0/0	8/11,6 %
Upíří deníky	6/15,8 %	1/5,6 %	0/0	7/10,1 %
Pán prstenů	4/10,5 %	1/5,6 %	13/100 %	18/26,1 %
Avengers	6/15,8 %	0/0	5/ 38,5 %	11/15,9 %
Avatar	1/2,6 %	2/11,1 %	0/0	3/4,3 %
Eragon	6/15,8 %	1/5,6 %	1/7,7 %	8/11,6 %
Letopisy Narnie	1/2,6 %	0/0	1/7,7 %	2/2,9 %
Superhrdinové mimo Avengers	5/13,2 %	0/0	6/46,2 %	11/15,9 %
Hvězdné války	2/5,3 %	0/0	0/0	2/2,9 %
Hra o trůny	0/0	0/0	2/15,4 %	2/2,9 %

10. Napište tři díla a tři autory fantazy/fantasy, které znáte, nebo které máte nejraději a uveďte, zda jde o literaturu, film, výtvarné umění apod.:

<i>Tabulka č. 116 – Žáci III. stupně – celkem</i>				
Dílo a autor	SŠ dívky	učební obor	SŠchlapci	celkem
Přiřazené				
Harry Potter – J. K. Rowlingová	0	3	1	4
Píseň ledu a ohně – G. R. R. Martin	0	1	1	2
Stmívání – Stephnie Meyers	0	1	0	1
Škola noci – Castová a Castová	0	1	0	1
Odkaz dračích jezdců – Paolini	0		1	1
Pán prstenů – Tolkien	0	1	1	2
Temné stíny – Tim Burton	0	2	0	2
Avatar – James Cameron	0	1	0	1
Nepřiřazené				
Harry Potter	4	3	5	12
Letopisy Narnie	3	2	1	6
Avatar	3	1	1	5
Píseň ledu a ohně	0	1	1	2
Hra o trůny	0	1	0	1
King Kong	0	1	0	1
Temné stíny	0	1	0	1
Spiderman	0	0	1	1
Avengers	0	0	1	1
Osplá díra	0	0	1	1
Dračí srdce	1	1	1	3
Tim Burton	0	0	1	1
J. K. Rowlingová	2	0	2	4
Tolkien	2	0	1	3
Meyers	4	0	0	4
Paolini	1	0	1	2
G. R. R. Martin	0	0	1	1
Upíří deníky	2	3	0	5
Twilight	4	3	0	7
Pán prstenů	2	6	1	9
Eragon	3	1	0	4
Faunův labyrint	0	1	0	1
Počátek	0	1	0	1
Ostatní	11	5	5	21
Hry				
World of Warcraft	0	1	2	3
League of Legends	0	0	2	2
Skyrim	0	0	1	1
Dragon Age	0	0	1	1
Nevím				
	1	1	0	2
Nevyplněno				
	4	4	2	10

11. Ovlivnilo nebo ovlivňuje tě fantasy/fantasy v rámci tvých koníčků? V čem?



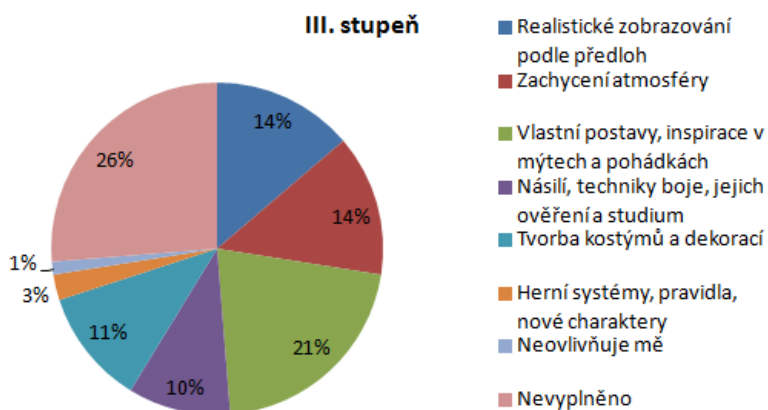
Graf č. 20

Tabulka č. 117 – III. stupeň	dívky/%r/%d	chlapani/%r/%ch	celkem/%r
Píšu vlastní příběhy	8/12%/14%	3/4%/23%	11/16%
Píšu fantasy/fantasy poezii	1/1%/2%	1/1%/8%	2/3%
Skládám hudbu k fantasy/fantasy	3/4%/5%	2/3%/15%	5/7%
Ilustruji fantasy/fantasy příběhy	2/3%/4%	3/4%/23%	5/7%
Maluji nebo kreslím obrazy s tématem fantasy/fantasy	22/32%/39%	6/9%/46%	28/41%
Vymýšlím herní systémy nebo herní příběhy (organizace akcí, DrD apod.)	0	2/3%/15%	2/3%
Vytvářím vlastní komiks	2/3%/4%	2/3%/15%	4/6%
Kreslím si oblíbené postavy podle předloh (filmových postav, herců, známých autorů atd.)	17/25%/30%	4/6%/31%	21/30%
V grafických programech vytvářím obrazy s fantasy/fantasy tématikou	2/3%/4%	3/4%/23%	5/7%
Jiné, popiš	1/1%/2%	1/1%/8%	2/3%
Ne, fantasy/fantasy mě v tomto směru neovlivňuje	18/26%/32%	1/1%/8%	19/28%
Nevyplněno	4/6%/7%	1/1%/8%	5/7%

<i>Tabulka č. 118 – III. stupeň - dívky</i>	<i>učební obor/%u/%d</i>	<i>výtvarný obor/%sšd/%d I. roč./III. roč.</i>	<i>celkem/%d</i>
Píšu vlastní příběhy	2/11%/4%	6/16%/11% 4/2	8/14%
Píšu fantazy/fantasy poezii	0	1/3%/2% 1/0	1/2%
Skládám hudbu k fantazy/fantasy	0	3/8%/5% 2/1	3/5%
Ilustruji fantazy/fantasy příběhy	0	2/5%/4% 0/2	2/4%
Maluji nebo kreslím obrazy s tematikou fantazy/fantasy	4/22%/7%	18/47%/32% 12/6	22/39%
Vymyslím herní systémy nebo příběhy	0	0	0
Vytvářím vlastní komiks	0	2/5%/4% 2/0	2/4%
Kreslím oblíbené postavy podle předloh	3/17%/5%	14/37%/25% 10/4	17/30%
V grafických programech vytvářím díla s fantazy/fantasy tematikou	1/6%/2%	1/3%/2% 1/0	2/4%
Jiné, popiš	1/6%/2%	0 0/0	1/2%
Ne, fantazy/fantasy mě v tomto směru neovlivňuje	9/50%/16%	9/24%/16% 6/3	18/32%
Nevyplněno	2/11%/4%	2/5%/4% 0/2	4/7%

<i>Tabulka č. 119 – III. stupeň - chlapci</i>	<i>výtvarný obor/%sšch</i>	<i>I. roč./III. roč.</i>
Píšu vlastní příběhy	3/23%	2/1
Píšu fantazy/fantasy poezii	1/8%	0/1
Skládám hudbu k fantazy	2/15%	1/1
Ilustruji fantazy/fantasy příběhy	3/23%	2/1
Maluji nebo kreslím obrazy s tématem fantazy/fantasy	6/46%	2/4
Vymyslím herní systémy nebo příběhy	2/15%	1/1
Vytvářím vlastní komiks	2/15%	0/2
Kreslím si oblíbené postavy podle předlohy	4/31%	3/1
V grafických programech vytvářím fantazy obrazy	3/23%	0/3
Jiné, popiš	1/8%	1/0
Ne, fantazy/fantasy mě v tomto směru neovlivňuje	1/8%	0/1
Nevyplněno	1/8%	0/1

12. Jakým způsobem tě fantasy/fantasy při vlastní tvorbě nebo v rámci koníčků ovlivňuje?



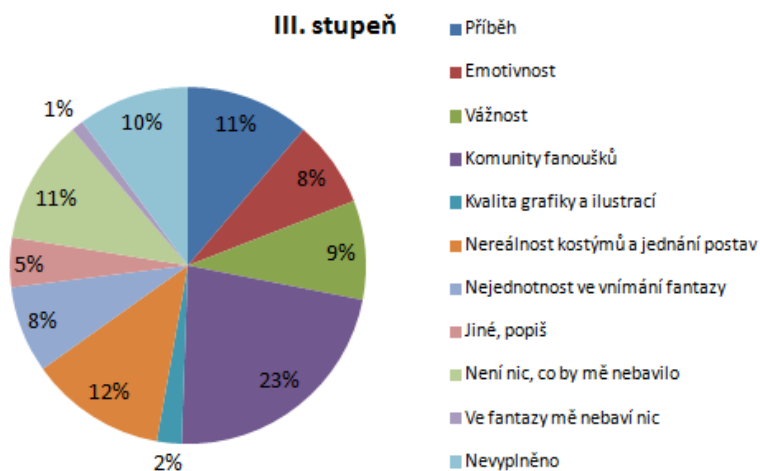
Graf č. 21

Tabulka č. 120 – III. stupeň	dívky/%r/%d	chlapci/%r/%ch	celkem/%r
Oblíbené hrdiny nebo tvory se snažím zobrazit co nejrealističtěji podle předloh	10/15%/18%	1/1%/8%	11/16%
Snažím se zachytit hlavně atmosféru	9/13%/16%	2/3%/15%	11/16%
Vytvářím vlastní postavy, tvory a světy a inspiroji se hlavně v mýtech a pohádkách, které přetvářím	12/17%/21%	5/7%/39%	17/7%
Na fantasy/fantasy mě zajímá násilí techniky boje nebo válčení, které se snažím ověřit nebo naučit	3/4%/5%	5/7%/39%	8/11%
Zajímají mě hlavně kostýmy a dekorace a sám/sama je vytvářím	7/10%/13%	2/3%/15%	9/41%
Baví mě jen hry na motivy fantasy/fantasy a vytvářím nové systémy, pravidla, postavy, rasy nebo náměty	1/1%/2%	1/1%/8%	2/3%
Neovlivňuje mě	0	1/1%/8%	1/6%
Nevyplněno	20/29%/36%	1/1%/8%	21/30%

<i>Tabulka č. 121 – III. stupeň - dívky</i>	<i>učební obor/%u/%d</i>	<i>výtvarný obor/%sšd/%d I. roč./III. roč.</i>	<i>celkem/%d</i>
Oblíbené hrdiny nebo tvory se snažím zobrazit co nejrealističtěji podle předloh	1/6%/2%	9/24%/16% 8/1	10/18%
Snažím se zachytit hlavně atmosféru	4/22%/7%	5/13%/9% 2/3	9/16%
Vytvářím vlastní postavy, tvory a světy a inspiroji se hlavně v mýtech a pohádkách, které přetvářím	4/22%/7%	8/21%/14% 3/5	12/22%
Na fantazy/fantasy mě zajímá násilí techniky boje nebo válčení, které se snažím ověřit nebo naučit	0	3/8%/5% 3/0	3/5%
Zajímají mě hlavně kostýmy a dekorace a sám/sama je vytvářím	0	7/18%/13% 4/3	7/13%
Baví mě jen hry na motivy fantazy/fantasy a vytvářím nové systémy, pravidla, postavy, rasy nebo náměty	0	1/3%/2% 1/0	1/2%
Neovlivňuje mě	0	0	0
Nevyplněno	9/50%/16%	11/29%/20% 6/5	20/36%

<i>Tabulka č.122 – III. stupeň - chlapci</i>	<i>výtvarný obor/%sšch</i>	<i>I. roč./III. roč.</i>
Oblíbené hrdiny nebo tvory se snažím zobrazit co nejrealističtěji podle předloh	1/8%	0/1
Snažím se zachytit hlavně atmosféru	2/15%	0/2
Vytvářím vlastní postavy, tvory a světy a inspiroji se hlavně v mýtech a pohádkách, které přetvářím	5/39%	2/3
Na fantazy/fantasy mě zajímá násilí techniky boje nebo válčení, které se snažím ověřit nebo naučit	5/39%	2/3
Zajímají mě hlavně kostýmy a dekorace a sám/sama je vytvářím	2/15%	0/2
Baví mě jen hry na motivy fantazy/ fantasy a vytvářím nové systémy, pravidla, postavy, rasy nebo náměty	1/8%	0/1
Neovlivňuje mě	1/8%	1/0
Nevyplněno	1/8%	1/0

13. Zkus vybrat nebo popsat vlastními slovy, co tě na fantazy/fantasy nebaví?



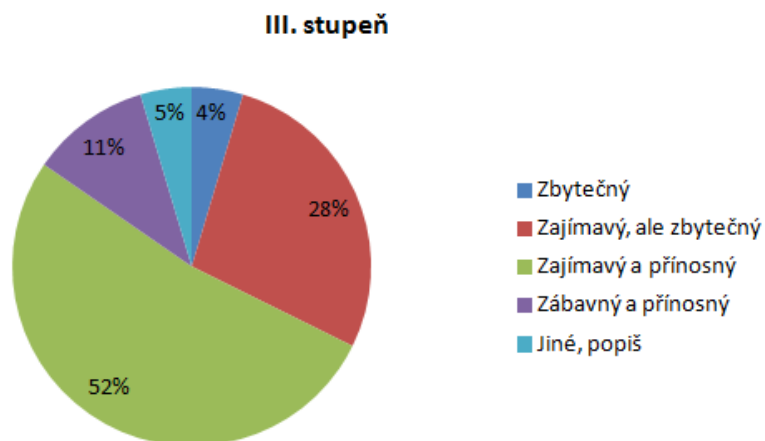
Graf č. 22

Tabulka č. 123 – III. stupeň	dívky/%r/%d	chlapci/%r/%ch	celkem/%r
Příběh	8/12%/14%	2/3%/15%	10/15%
Emotivnost	5/7%/9%	2/3%/15%	7/10%
Vážnost	6/9%/11%	2/3%/15%	8/12%
Komunity fanoušků	15/22%/27%	5/7%/39%	20/29%
Kvalita grafiky a ilustrací	2/3%/4%	0	2/3%
Nereálnost kostýmů nebo jednání postav	8/12%/14%	3/4%/23%	11/16%
Nejednotnost ve vnímání fantazy/fantasy	6/9%/11%	1/1%/8%	7/10%
Jiné, popiš	3/4%/5%	1/1%/8%	4/6%
Není nic, co by mě nebavilo	9/13%/16%	1/1%/8%	10/15%
Ve fantazy/fantasy mě nebaví nic	1/1%/2%	0	1/1%
Nevyplněno	6/9%/11%	3/4%/23%	9/13%

<i>Tabulka č. 124 – III. stupeň - dívky</i>	<i>učební obor/%u/%d</i>	<i>výtvarný obor/%sšd/%d I. roč./III. roč.</i>	<i>celkem/%d</i>
Příběh	5/28%/9%	3/24%/16% 2/1	8/14%
Emotivnost	4/22%/7%	1/13%/9% 0/1	5/9%
Vážnost	1/6%/2%	5/13%/9% 0/5	6/11%
Komunity fanoušků	5/28%/9%	10/26%/18% 8/2	15/27%
Kvalita grafiky a ilustrací	0	2/5%/4% 0/2	2/4%
Nereálnost kostýmů nebo jednání postav	4/22%/7%	4/11%/7% 2/2	8/14%
Nejednotnost ve vnímání fantazy/fantasy	1/6%/2%	5/13%/9% 0/5	6/11%
Jiné, popiš	1/6%/2%	2/5%/4% 0/2	3/5%
Není nic, co by mě nebavilo	2/11%/4%	7/18%/16% 5/2	9/16%
Ve fantazy/fantasy mě nebaví nic	1/6%/2%	0 0/0	1/2%
Nevyplněno	0	6/16%/11% 6/0	6/11%

<i>Tabulka č. 125 – III. stupeň - chlapci</i>	<i>výtvarný obor/%sšch</i>	<i>I. roč./III. roč.</i>
Příběh	2/15%	0/2
Emotivnost	2/15%	0/2
Vážnost	2/15%	0/2
Komunity fanoušků	5/39%	2/3
Kvalita grafiky a ilustrací	0	0
Nereálnost kostýmů a jednání postav	3/23%	1/2
Nejednotnost ve vnímání fantazy/fantasy	1/8%	0/1
Jiné, popiš		0/1
Není nic, co by mě nebavilo	1/8%	1/0
Na fantazy/fantasy mě nebaví nic	0	0
Nevyplněno	3/23%	3/0

14. Jak hodnotíte tento test?



Graf č. 23

Tabulka č. 126 – III. stupeň	dívky/%r/%d	chlapci/%r/%ch	celkem/%r
Zbytečný	2/3%/4%	1/1%/8%	3/4%
Zajímavý, ale zbytečný	13/19%/23%	5/7%/39%	18/26%
Zajímavý a přínosný	30/44%/54%	4/6%/31%	34/49%
Zábavný a přínosný	5/7%/9%	2/3%/15%	7/10%
Jiné, popiš	2/3%/4%	1/1%/8%	3/4%

Jiné – dívky:

Měla jsem špatný den a neměla jsem náladu na dotazník
Celkem fajn, bavilo mě to, nemusela jsem hodinu pracovat

Jiné – chlapci:

Když to pomůže tak dobré, ale pro mě zbytečné

Dotazníkové šetření mezi pedagogy

Jazyk	čeština
Počet respondentů	14 z toho 11 žen/3muži
Věková kategorie	21-25, 26-30, 31-40, nad 40
21-25	2 osoby - 1žena/1muž
26-30	4 osoby - 4ženy
31-40	4 osoby - 2ženy/2muži
Nad 40 let	4 osoby - 4ženy
Prostředí pro realizaci	ZŠ, SŠ, střední učiliště
Zaměření	pedagogové výtvarných oborů (7respondentů), pedagogové humanitních oborů (4respondenti), ostatní pedagogové (3respondenti)
Celkové trvání šetření	5 měsíců
Výzkumná metoda	dotazník – MS Word a jeho tištěná forma

1. Slyšel/a jste pojem fantazy?

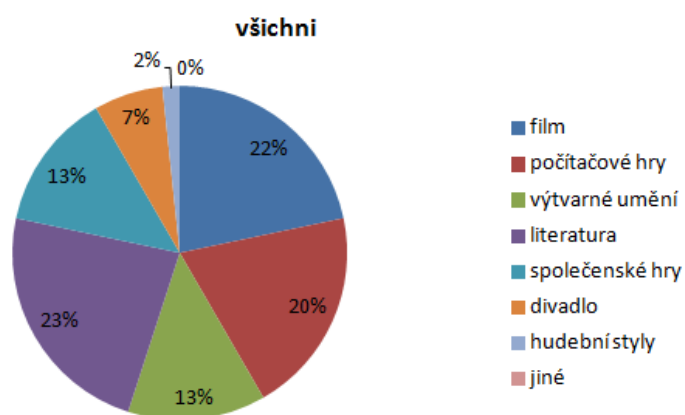


Graf č. 24

Tabulka č. 127 - Pedagogové - celkem	celkem	Ž	M	21-25	26-30	31-40	nad 40	%
Ano, slyšel/a jsem a znám jej (zajímám se)	10	8	2	1	4	3	2	71%
Ano, slyšel/a jsem, ale nesleduji to	5	3	2	1	0	1	2	29%
Ne, neslyšel/a	0	0	0	0	0	0	0	0%

Tabulka č. 128 – pedagogové podle oboru	výtvarné ob.	humanitní ob.	ostatní ped.
Ano, slyšel/*a jsem a znám jej (zajímám se)	7	2	1
Ano, slyšel/a jsem, ale nesleduji to	0	2	2
Ne, neslyšel/a	0	0	0

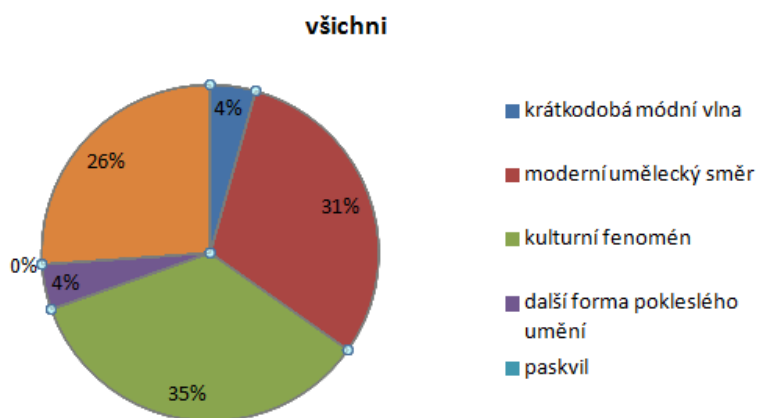
2. Pokud ano, v jakém kontextu?



Graf č. 25

Tabulka č. 129 – Pedagogové – všichni celkem	Ž	M	21-25	26-30	31-40	nad 40	%	
Film	13	10	3	2	3	4	4	22%
Počítačové hry	12	9	3	1	4	4	3	20%
Výtvarné umění	8	7	1	1	2	2	3	13%
Literatura	14	11	3	2	4	4	4	23%
Společenské hry	8	5	3	1	2	3	2	13%
Divadlo	4	4	0	0	0	2	2	7%
Hudební styly	1	0	1	1	0	0	0	2

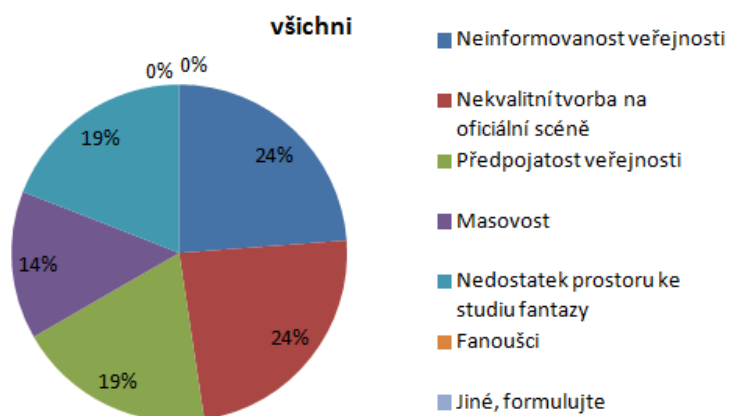
3. Za co fantazy považujete?



Graf č. 26

Tabulka č. 130 – Pedagogové – všichni	celkem	Ž	M	21-25	26-30	31-40	nad 40	%
Film	13	10	3	2	3	4	4	22%
Počítačové hry	12	9	3	1	4	4	3	20%
Výtvarné umění	8	7	1	1	2	2	3	13%
Literatura	14	11	3	2	4	4	4	23%
Společenské hry	8	5	3	1	2	3	2	13%
Divadlo	4	4	0	0	0	2	2	7%

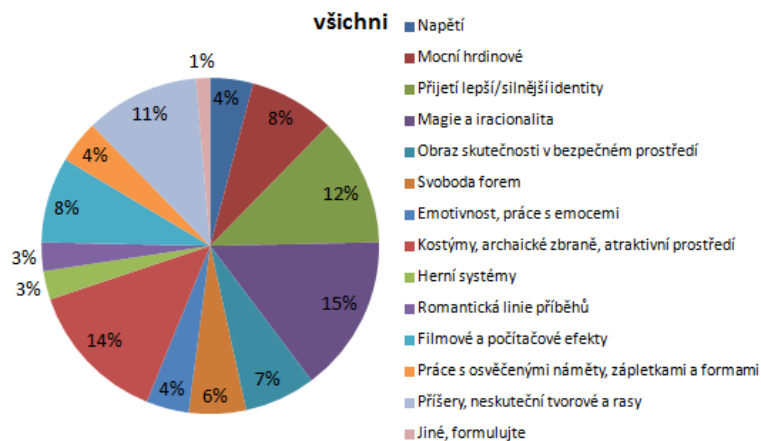
4. Co, podle Vašeho názoru, způsobuje nezáměr o fantazy?



Graf č.

Tabulka č. 131 – Pedagogové – všichni celkem	Ž	M	21-25	26-30	31-40	nad 40	celkem %
Neinformovanost veřejnosti	5	4	1	0	3	1	24%
Nekvalitní tvorba na oficiální fantazy scéně	5	5	0	0	3	0	24%
Předpojatost veřejnosti	4	4	0	0	0	2	19%
Masovost	3	3	0	1	0	1	14%
Neochota a nedostatek prostoru ke studiu f.	4	2	2	0	1	3	19%
Fanoušci	0	0	0	0	0	0	0

5. Co, podle Vašeho názoru, přitahuje fanoušky na fantasy?



Graf č.

Tabulka č.132 – Pedagogové – všichni celkem	Ž	M	21-25	26-30	31-40	nad 40	celkem %	
Napětí	3	2	1	0	0	2	1	4%
Mocní hrdinové	6	4	2	0	2	3	1	8%
Možnost přijetí nové, silnější identity	9	7	2	1	3	2	3	12%
Magie a iracionalita	11	8	3	2	3	3	3	15%
Obraz skutečného světa v bezpečném prostředí neskutečných světů	5	4	1	1	0	2	2	7%
Svoboda forem	4	3	1	1	0	1	2	6%
Emotivnost, práce s emocemi	3	1	2	1	0	2	0	4%
Kostýmy, archaické zbraně a atraktivní prostředí	10	7	3	1	3	3	3	14%
Herní systémy	2	1	1	0	1	1	0	3%
Romantické linie příběhů	2	1	1	0	0	2	0	3%
Filmové a počítačové efekty	6	5	1	0	1	2	3	8%
Práce s osvětlenými náměty, zápletkami a formami	3	3	0	0	0	2	1	4%
Příšery, neskuteční tvorové a rasy	8	5	3	1	2	3	2	11%
Jiné, formulujte	1	0	1	1	0	0	0	1%

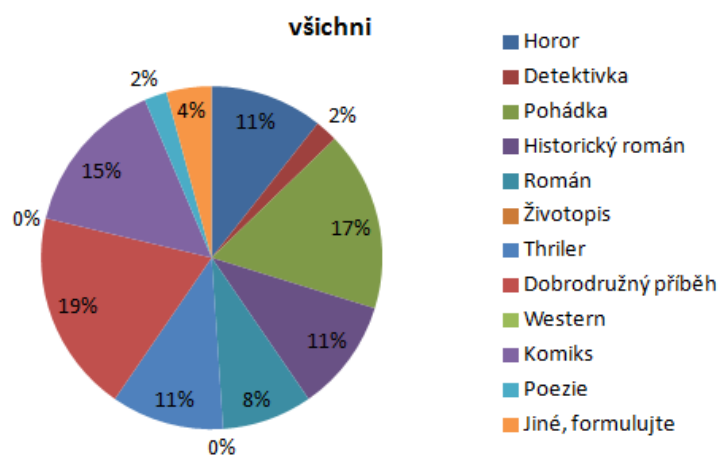
Jiné:

neformulováno

6. Co si myslíte, že pojem fantazy znamená v kontextu současné kultury?

Tabulka č. 133 – Pedagogové všichni		
	ženy	muži
Kategorie 21-25 let		- Kulturní proud, s možností rozrůstání do většího rozsahu. Svoboda mysli a tvorby, neomezenost. Vše je možné, nadpřirozené a magické.
Kategorie 26-30 let	- Nevím, je to velmi subjektivní. Představuji si jako pohádku – akční a dobrodružnou, plnou jiných světů, neskutečných, kde je vše možné nebo lze dosáhnout hrdinských činů. Jsou tam hlavně „jiné“ postavy než lidé (odlišné schopnosti nebo vzhled). Vše v jiné dimenzi než je reálný život.	-
Kategorie 31-40 let	- Únik z reality, od všedností, od starostí.	- Únik z reality.
Kategorie nad 40 let	- Těžce zařaditelný fenomén, hledající v naší kultuře místo. - Žánr mimo hlavní kulturní směry, ale masově oblíbený mezi mladou generací.	- Obdoba mýtů v lidové tvořivosti.
Nevyplněno 5x		

7. Jaké literární žánry si pod pojmem fantazy vybavíte?



Graf č.

Tabulka č. 134 – Pedagogové – všichni celkem	Ž	M	21-25	26-30	31-40	nad 40	celkem %	
Horor	5	5	0	0	1	2	2	40%
Detektivka	1	1	0	0	2	3	1	8%
Pohádka	8	7	1	1	3	2	3	65%
Historický román	5	3	2	2	3	3	3	26%
Román	4	3	1	1	0	2	2	32%
Životopis	0	0	0	0	0	0	0	0
Thriler	5	4	1	1	0	2	0	26%
Dobrodružný příběh	9	8	1	1	3	3	3	73%
Western	0	0	0	0	0	0	0	0%
Komiks	7	5	2	0	0	2	0	35%
Poezie	1	1	0	0	1	2	3	8%
Jiné, formulujte	2	1	1	0	0	2	1	16%

8. Uveďte představitele žánru fantasy (spisovatele, výtvarníky, scénáristy, hudebníky...), které znáte.

<i>Tabulka č. 135 – pedagogové - všichni</i>					
Představitelé	21-25	26-30	31-40	nad 41	celkem/%r
Tolkien	1	3	0	2	6/42,9 %
Rowlingová	0	2	1	0	3/21,4 %
C. S. Lewis	0	1	0	1	2/14,3 %
Pratchett	0	2	1	0	3/21,4 %
Červenák	0	0	1	0	1/7,1 %
Žamboch	0	0	1	0	1/7,1 %
Sapkowski	0	1	1	0	2/14,3 %
Martin	0	1	0	0	1/7,1 %
John Howe	0	1	0	0	1/7,1 %
Alan Lee	0	1	1	0	2/14,3 %
Ericson	0	0	1	0	1/7,1 %
Miazaki	0	0	0	1	1/7,1 %
George Lucas	0	1	0	0	1/7,1 %
Enya	0	0	0	1	1/7,1 %
H. Zimmer	0	0	0	1	1/7,1 %
G. del Toro	0	0	0	1	1/7,1 %
P. Jackson	0	0	0	1	1/7,1 %
Tim Burton	0	0	0	1	1/7,1 %
Neznám	1	1	0	1	3/21,4 %
Nevyplněno	0	0	2	0	2/14,3 %

9. Zkuste vyjmenovat alespoň pět hrdinů fantasy, které znáte. (Ideálně od různých autorů, ale není podmínkou).

<i>Tabulka č. 136 – pedagogové - všichni</i>					
Hrdina (dílo)	21-25	26-30	31-40	nad 41	celkem
Harry Potter (HP)	0	2	1	0	3
Aslan (LN)	0	0	0	1	1
Princ Kaspian (LN)	0	0	0	1	1
Frodo (PP)	0	1	0	1	2
Děti z Narnie (LN)	0	1	0	0	1
Sauron (H/PP)	0	0	0	1	1
Legolas (H/PP)	0	0	0	1	1
Bilbo Pytlík (H/PP)	0	0	0	1	1
Barbar Conan (BC)	0	1	0	1	2
Dujek Jednoruký (MKP)	0	0	1	0	1
Zaklínač, Gerald (Z)	0	0	1	1	2
Mrakoplaš (UZ)	0	1	1	0	2
Stařeny Oggové (UZ)	0	1	0	0	1
Luke Skywalker (HV)	0	1	0	0	1
Rogan	0	0	1	0	1
Koniáš (K)	0	0	1	0	1
Thor	0	0	0	1	1
Spiderman	0	0	0	1	1
Merlin	0	1	0	0	1
Draci	0	0	0	1	1
Hobiti	1	1	0	0	2
Nevím	0	0	0	1	1
Nevyplněno	1	1	2	0	4

Legenda:

HP – Harry Potter

PP – Pán prstenů

Z – Zaklínač

K - Koniáš

LN – Letopisy Narnie

BC – Barbar Conan

UZ – Úžasná Zeměplocha

H – Hobit

MKP – Malazská kniha padlých

HV – Hvězdné války

10. Setkali jste se s fantazy v projevech svých žáků?

<i>Tabulka č. 137 – Pedagogové – všichni celkem</i>	<i>Ž</i>	<i>M</i>	<i>21-25</i>	<i>26-30</i>	<i>31-40</i>	<i>nad 40</i>	<i>celkem %</i>	
Ano, setkávám se s tím často	6	5	1	0	2	3	1	42,9 %
Ano, ale jen zřídka	8	6	2	2	2	1	3	57,1 %
Nevím, nezajímá/a jsem se, nevšiml/a jsem si	0	0	0	0	0	0	0	0
Ne, nesetkávám se s tím	0	0	0	0	0	0	0	0

11. V jaké formě se s fantazy/fantasy u žáků setkáváte?

<i>Tabulka č. 138 – Pedagogové – všichni celkem</i>	<i>Ž</i>	<i>M</i>	<i>21-25</i>	<i>26-30</i>	<i>31-40</i>	<i>nad 40</i>	<i>celkem %</i>	
Četba	7	6	1	2	2	1	2	50%
Výtvarný projev	5	5	0	0	1	2	2	57%
Hudba, divadlo	1	1	0	0	1	0	0	7%
Samostatná tvorba žáků	2	2	0	0	2	0	0	14%
Odívání a životní styl	2	1	1	0	0	2	0	14%
Počítačové hry, virtuální komunikace	11	8	3	1	3	3	4	79%
Jiné aktivity, uveďte	0	0	0	0	0	0	0	0

12. Znáte některé z vyjmenovaných autorů fantazy/fantasy obrazů a ilustrací? Označte je.

<i>Tabulka č. 139 – Pedagogové – všichni celkem</i>	<i>Ž</i>	<i>M</i>	<i>21-25</i>	<i>26-30</i>	<i>31-40</i>	<i>nad 40</i>	<i>celkem %</i>	
Luis Royo	3	3	0	0	1	1	1	21%
Martin McKenna	1	1	0	0	0	1	0	7%
Boris Vallejo	2	2	0	0	0	1	1	14%
Denise Garner	1	1	0	0	0	0	1	7%
Georges Grie	0	0	0	0	0	0	0	0
Alan Lee	3	3	0	0	0	2	1	21%
Anne Stokes	2	2	0	0	1	0	1	14%
Nevyplněno	8	5	3	0	2	2	2	57%

13. Co podle Vás znamená slovo LARP?

<i>Tabulka č. 140 – Pedagogové – všichni celkem</i>	<i>Ž</i>	<i>M</i>	<i>21-25</i>	<i>26-30</i>	<i>31-40</i>	<i>nad 40</i>	<i>celkem %</i>	
Kultovní počítačová hra	0	0	0	0	0	0	0	0
Zkratka pro fantazy/fantasy nakladatelství	2	2	0	0	1	0	1	14%
Zkratka pro zážitkové akce na principu hraní rolí	8	6	2	1	2	3	2	57%
Zkratka skupiny fantazy/fantasy umělců	2	2	0	1	0	0	1	14%
Nevím	3	2	1	0	1	1	1	21%

14. Kde v Evropě se s larpem ve výuce můžete setkat?

<i>Tabulka č. 141 – Pedagogové – všichni celkem</i>	<i>Ž</i>	<i>M</i>	<i>21-25</i>	<i>26-30</i>	<i>31-40</i>	<i>nad 40</i>	<i>celkem %</i>	
Česká republika	1	0	1	0	0	1	0	7%
Skandinávie a Německo	8	7	1	2	2	1	3	58%
Polsko a Slovensko	1	1	0	0	0	1	0	7%
Francie	1	1	0	0	1	0	0	7%
Itálie	0	0	0	0	0	0	0	0
Nevím	3	2	1	0	1	1	1	21%

15. Co z uvedených schopností nebo chování fantazy/fantasy podporuje a rozvíjí?

<i>Tabulka č. 142 – Pedagogové – všichni celkem</i>	<i>Ž</i>	<i>M</i>	<i>21-25</i>	<i>26-30</i>	<i>31-40</i>	<i>nad 40</i>	<i>celkem %</i>	
Tvořivost	10	7	3	2	3	3	2	71%
Samostatnost	5	3	2	2	0	2	1	36%
Motivaci k tvorbě	5	4	1	1	2	2	0	36%
Sebevědomí	3	2	1	0	0	1	2	21%
Obecný zájem o kulturu a umění	5	3	2	1	2	2	0	36%
Emoční inteligenci	5	3	2	1	2	1	1	36%
Násilné chování	4	2	2	1	1	1	1	28%
Nevkus	2	1	1	0	0	1	1	14%
Iracionální představy o skutečném světě	5	4	1	0	3	1	1	36%
Nesamostatnost projevu	1	0	1	0	0	1	0	7%

16. Kde byste fantazy/fantasy rozhodně nehledali?

<i>Tabulka č. 143 – Pedagogové – všichni celkem</i>	<i>Ž</i>	<i>M</i>	<i>21-25</i>	<i>26-30</i>	<i>31-40</i>	<i>nad 40</i>	<i>celkem %</i>	
V literatuře	0	0	0	0	0	0	0	0
Ve filmu	0	0	0	0	0	0	0	0
Ve výtvarném umění	0	0	0	0	0	0	0	0
V divadle	2	1	1	0	1	1	0	14%
V hudbě	2	1	1	0	0	1	1	14%
V přírodních vědách	8	7	1	1	3	2	2	57%
Ve sportu	8	7	1	0	2	3	3	57%
V politice	8	6	2	1	2	2	3	57%

17. Fantazy/fantasy je fenomén, se kterým:

<i>Tabulka č.144 – Pedagogové – všichni celkem</i>	<i>Ž</i>	<i>M</i>	<i>21-25</i>	<i>26-30</i>	<i>31-40</i>	<i>nad 40</i>	<i>celkem %</i>	
Nechcete mít nic společného	2	2	0	1	0	0	1	0
Který nás obklopuje, ale nemá valný vliv na pedagogy ani žáky	0	0	0	0	0	0	0	0
Který ovlivňuje jen zlomek žáků	3	2	1	0	1	1	1	21%
Který ovlivňuje mnoho žáků, ale o využití jste nepřemýšleli	2	2	0	0	1	0	1	14%
Který ovlivňuje řadu žáků i pedagogů	3	3	0	0	1	1	1	21%
Se kterým se nedá nic dělat	1	1	0	0	1	0	0	7%
Se kterým byste rádi pracovali, ale nevíte jak	2	1	1	1	1	0	0	14%
Se kterým byste rádi pracovali nebo pracujete	3	3	0	0	1	1	1	21%
Se kterým by rádi pracovali vaši žáci	4	3	1	0	1	1	2	28%

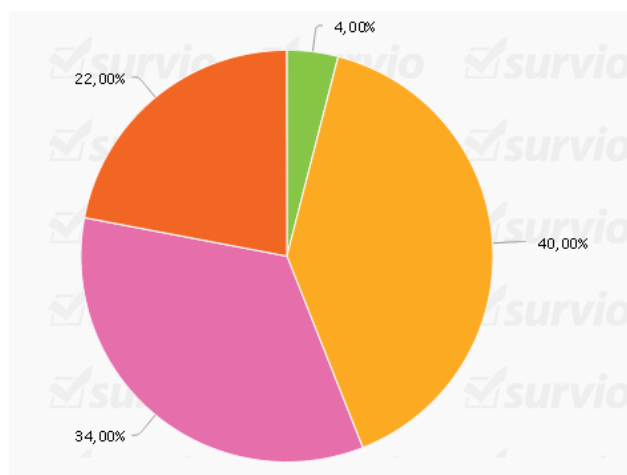
18. Tento test považujete za:

<i>Tabulka č. 145 – Pedagogové – všichni celkem</i>	<i>Ž</i>	<i>M</i>	<i>21-25</i>	<i>26-30</i>	<i>31-40</i>	<i>nad 40</i>	<i>celkem %</i>	
Zbytečný a bezpředmětný	2	2	0	1	1	0	0	14%
Zajímavý, ale zbytečný	2	1	1	0	0	1	1	14%
Zajímavý a přínosný	3	3	0	0	2	0	1	21%
Přínosný a aktuální	4	3	1	0	0	3	1	28%
Jiné, formulujte	3	2	2	1	1	0	1	21%

Dotazníkové šetření mezi fanoušky fantazy

Jazyk	čeština
Počet respondentů	50
První odpověď	28. 3. 2014
Poslední odpověď	26. 8. 2014
Celkové trvání šetření	5 měsíců
Výzkumná metoda	internetový dotazník
Prostředí pro realizaci	sociální síť facebook, www.dracidoupe.cz , www.andor.cz , komunita fanoušků z her: Perunův boj, Hell on Wheels, Rasswet
Cíle šetření	Cílem tohoto dotazníku bylo
Předpokládaný výsledek	

1. Označte věkovou kategorii, do které patříte.



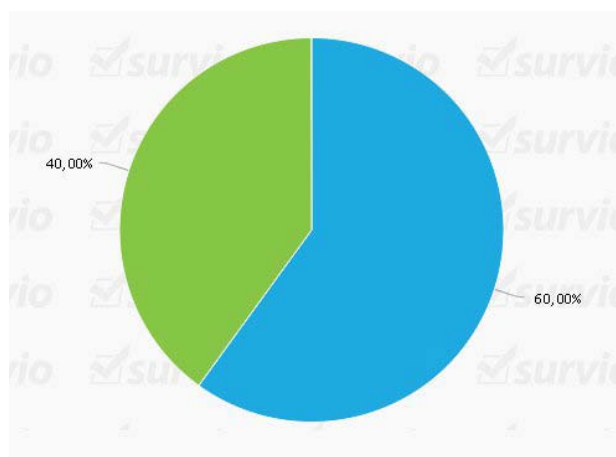
Graf č.1

Tabulka-F č. 1 – Celkový výsledek		
	počet resp.	%
• Do 15 let	0	0,00 %
• 15-20 let	2	4,00 %
• 21-27 let	20	40,00 %
• 28-35 let	17	34,00 %
• Nad 35 let	11	22,00 %

Tabulka-F č. 2 - Věk dotazovaných žen		
	počet resp.	%
21-27 let	8	40,00 %
28-35 let	7	35,00 %
Nad 35 let	5	25,00 %

Tabulka-F č. 3 - Věk dotazovaných mužů		
	počet resp.	%
15-20 let	2	6,67 %
21-27 let	12	40,00 %
28-35 let	10	33,33 %
Nad 35 let	6	20,00 %

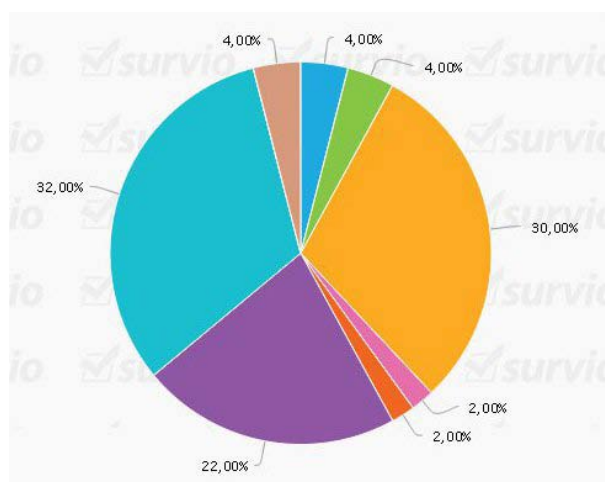
2. Označte své pohlaví.



Graf č. 2

<i>Tabulka-F č. 4 – celkový výsledek</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
• Muž	30	60,00 %
• Žena	20	40,00 %

3. Označte vaše nejvyšší dosažené vzdělání.



Graf č. 3

Tabulka-F č. 5 – celkový výsledek		počet resp.	%
• ZŠ		2	4,00 %
• Odborné učiliště		2	4,00 %
• SŠ		15	30,00 %
• Střední umělecká škola		1	2,00 %
• VOŠ		1	2,00 %
• VŠ-Bc		11	22,00 %
• VŠ		16	32,00 %
• Vysoká umělecká škola, konzervatoř		0	0,00 %
• Postgraduální		2	4,00 %

<i>Tabulka-F č. 6 - Vzdělání žen</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
SŠ	3	15,00 %
Střední umělecká škola	1	5,00 %
VŠ-Bc	6	30,00 %
VŠ	8	40,00 %
Postgraduální	2	10,00 %

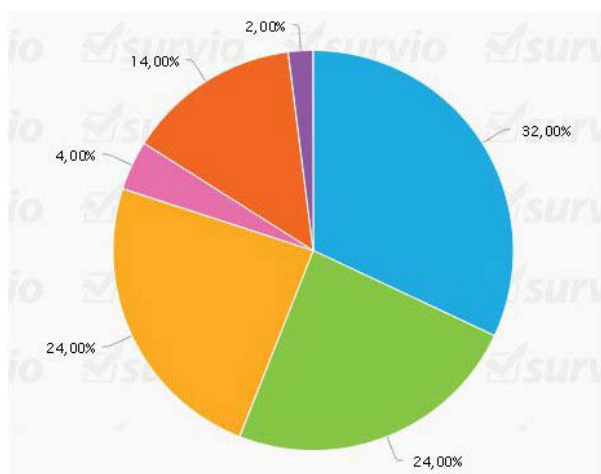
<i>Tabulka-F č. 7 - Vzdělání mužů</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
ZŠ	2	6,67 %
Odborné učiliště	2	6,67 %
SŠ	12	40,00 %
VOŠ	1	3,33 %
VŠ-Bc	5	16,67 %
VŠ	8	26,67 %

4. Uveďte, v jakém oboru jste své vzdělání dosáhli.

<i>Tabulka-F č. 8 - Ženy</i>			
<i>Obor</i>	<i>počet</i>	<i>resp. %</i>	<i>%ž</i>
Všeobecné gymnázium	2	4%	10%
SŠ Technologie potravin a chemie	1	2%	5%
VŠ Výtvarná výchova, výtvarná pedagogika, pedagogika	3	6%	15%
VŠ Farmaceutická technologie, farmacie, humánní medicína	2	4%	10%
VŠ Jazykové vědy a literatura, filologie – český, německý, anglický jazyk	2	4%	10%
VŠ Životní prostředí, hydrobiologie, biologie	3	6%	15%
VŠ Ekonomie	3	6%	15%
VŠ Přírodní vědy, fyzika, geografie, kartografie	3	6%	15%
Neuvedeno	1	2%	5%

<i>Tabulka-F č. 9 - Muži</i>			
<i>Obor</i>	<i>počet</i>	<i>resp. %</i>	<i>%m</i>
Všeobecné gymnázium	3	6%	10%
SŠ Kovář, mechanik, kuchař	2	4%	6,6%
SŠ Jazyková škola	1	2%	3,2%
SŠ Průmyslová chemie	1	2%	3,2%
SŠ multimédia, marketing, ekonomie	3	6%	10%
SŠ Stavební	1	2%	3,2%
SŠ Doprava	1	2%	3,2%
VŠ Kulturologie	1	2%	3,2%
VŠ IT, elektro, telekomunikace, výp. Technika, managment	7	14%	23%
VŠ biologie, geologie, ochrana životního prostředí	2	4%	6,6%
VŠ speciální pedagogika - tyflopezie, surdopedie	1	2%	3,2%
VŠ Vodohospodářství, ekologie	2	4%	6,6%
VŠ Stavební	1	2%	3,2%
VŠ Matematika, Fyzika, Chemie	2	4%	6,6%
VŠ Jazykové vědy – Bohemistika	1	2%	3,2%
VŠ Historie, Právo	2	4%	6,6%

**5. Využíváte své odbornosti v rámci svých fantasy aktivit?
(Hry, organizace, tvorba atd.)**



Graf č. 4

Tabulka-F č. 10 – celkový výsledek		počet resp.	%
• Ne		16	32,00 %
• Okrajově		12	24,00 %
• Občas		12	24,00 %
• Ano, ale jen pro mé potřeby		2	4,00 %
• Ano, i pro potřeby ostatních		7	14,00 %
• Stojí na ní řada akcí		1	2,00 %

Tabulka – F č. 11 – Ženy		počet resp.	%ž
Ne		6	30,00 %
Okrajově		5	25,00 %
Občas		5	25,00 %
Ano, ale jen pro mé potřeby		1	5,00 %
Ano, i pro potřeby ostatních		2	10,00 %
Stojí na ní řada akcí		1	5,00 %

<i>Tabulka-F č. 12 – Muži</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%m</i>
Ne	10	33,33 %
Okrajově	7	23,33 %
Občas	7	23,33 %
Ano, ale jen pro mé potřeby	1	3,33 %
Ano, i pro potřeby ostatních	5	16,67 %

<i>Tabulka-F č. 13 – Základní vzdělání</i>	<i>%</i>
Ne	50%
Občas	50%

<i>Tabulka-F č. 14 – Středoškolské vzdělání (OÚ, SŠ, SOŠ)</i>	<i>OU</i>	<i>%</i>	<i>SŠ</i>	<i>%</i>	<i>Sšart</i>	<i>%</i>
Ne	1	50%	8	50%	1	100%
Okrajově	1	50%	5	31,3%	0	0%
Občas	0	0%	2	12,5%	0	0%
Stojí na ní řada akcí	0	0%	1	6,3%	0	0%

<i>Tabulka-F č. 15 – Vysokoškolské vzdělání (VOŠ, VŠ I., VŠ II., VŠ postgraduál)</i>	<i>VOŠ</i>	<i>%</i>	<i>Bc</i>	<i>%</i>	<i>Mgr</i>	<i>%</i>	<i>phd</i>	<i>%</i>
Ne	0	0%	4	33,3%	3	17,7%	0	0%
Okrajově	0	0%	1	8,3%	4	23,5%	1	50%
Občas	0	0%	2	16,7%	7	41,2%	1	50%
Ano, ale jen pro mé potřeby	1	100%	1	8,3%	0	0%	0	0%
Ano, i pro potřeby ostatních	0	0%	4	33,3%	3	17,7%	0	0%

6. Krátce popište, jestli a jakým způsobem fantasy ovlivňuje vaši práci, tvorbu nebo osobní život?

Tabulka-F č. 16 - 15-20 let

Popis vlivu

Muži

RPG hry mě zdokonalují ve schopnostech improvizace. Hlavně mě ale přiměly zamýšlet se někdy nad svou osobou jako nad postavou, což mě motivovalo k sebezdokonalování se (protože v RPG hrách se každému líbí mocné postavy, sám si tu svou co nejvíce ladí, stěžuje si, jak je možné, že se ještě na téhle úrovni nemůže naučit to a ono, a pak se najednou podívám na svůj život a zjistit, že o mě by jako postavu asi nikdo nestál).

Uklidňuje mě ... zlepšuje kreativitu, kterou pro svou práci potřebuji.

Tabulka-F č. 17 – 21-27 let

Popis vlivu

Muži

Rozhodně ovlivňuje; několik let jsem "kreslil" online komiks podle našeho dobrodružství v DrD, sem tam vyplivnu nějaký fantasy příběh, naši DrD družinu jsem používal jako záminku pro naučení se psaní webových stránek a na těchto stránkách se postupně učím a zdokonaluju a skoro všichni moji přátelé jsou fantasy postižení podobně jako já. A pokud jí postižení nebyli, když mě potkali, tak jsem je k fantasy přivedl...

Hlavní přínos je v osobním životě - trávení volného času (četba + hraní DrD + sledování fantasy filmů) Profesní a osobní - přínos ve společenské interakci (možné téma k diskuzi s lidma kterým fantasy taky něco říká) Profesní - pouze okrajově, výjimečně nějaké nápady a inspirace (v budoucnu možná více, při tvorbě her s fantasy tématikou)

Fantasy mě (ne)ovlivňuje, resp. není takovou součástí mého života, abych cítil přímý dopad. Na druhou stranu, člověk v dnešním světě se těmto proudům není sto vyhnout, ať už skrze internet nebo kulturní prostředí, a proto je přirozeně mé povědomí ovlivněno existencí všech těch ne-možných světů.

Ovlivňuje výrazně. Už jen promyšlení jednání ostatních postav je krásný trénink na život. Nutnost předvídání, plánování. Stolní fantasy jako pojítko s mnohými kamarády. Potřeba dalšího sebevzdělávání na poli fantasy vede i k této potřebě mimo fantasy. Druh uvolnění v běžném životě. Taky jsem povídáním o fantasy získal dva zápochty.

Ve volném čase tvořím fantasy svět, RPG systém a občas píšu povídky s vizí novely. PnP RPG hraji každý týden aspoň 6 hodin po už 10 let s 4 letou přestávkou uprostřed (tzn. 6 aktivních let). Stále si nacházím nové známé ve fantasy komunitě včetně partnerky. :)

Pracuji jako knihovník a na fantasy literatuře jsme vyrůstal.

Na práci nemá veliký vliv. Je pro mne však únikem z jinak šedých a dnů. Jiskřička ve tmě.

pozitivně ovlivňuje mou představivost a zájmy

Fantasy je podkladem pro moji uměleckou tvorbu (snahy o ni). Fantasy dále ovlivňuje výběr mé četby a částečně trávení volného času. Take mi dává jiný pohled na věci v osobním životě.

Rád se věnuji hraní dračího doupete s přáteli a společně vytváříme i svět

Dnes už ne

Neovlivňuje 3x

Ženy

uvažuji kreativně a tak i jedním. Snažím se život okořenit vymyšlenými příběhy, protože je pak snesitelnější a zábavnější. Ostatně, všemu, co vymýšlíme, vdechujeme život, takže věřím, že existuje dimenze, kde je to přesně tak, jak já určím. Prakticky se to snaží přenést i na své žáky, tím spíše ve výtvarné výchově, běžných hodinách i v zájmových kroužcích. I má bakalářka dokumentovala vývoj fantasy a zoomorfních ilustrací. Fantasy tvorové žili v našich představách odjakživa. Takže kdo tvrdí, že neexistují, lže :).

Při hodinách literatury - fantasy mi pomohlo získat přístup k dětem. Při hraní RP po internetu - lépe se vžiju do postav, někdy se identifikuji s konkrétními hrdiny. Uklidnění, možnost uniknutí ze všedních problémů. Přátelé, kteří měli stejný názor.

Fantasy inspiruje mé koníčky (LARP, četba), tvorbu (šití a kostýmní tvorba, literární tvorba), i osobní život (okruh mých přátel jsou převážně "fantasáci"), vkus ve výběru hudby, oblékání, zařizování bydlení...

Otevřela mi obzory, představivost v životě je důležitá. Je to dobrý způsob relaxace, člověk snáze něčemu uvěří, když není zkonstatěly zažitými postupy.

Práci a studium neovlivňuje vůbec. Život tím, že často používám nějaké vtipné hlášky, které mám z fantasy filmů či her. Oblékám se možná poněkud přírodněji, nosím v pouzdře kostky.

Chvillemi přemýšlím, co by na mém místě udělala postava z fantasy knížek. Mám na ruce tetování věnované pánu prstenů. Četba čistě jenom fantasy knih.

osobní život: čtu knížky v MHD, partner a většina přátel i rodiny jsou fanové práce: film Pán prstenů mne inspiroval odjet studovat na Nový Zéland

Tabulka-F č. 20 - 28-35 let

Popis vlivu

Muži

Špatná otázka, pokud nemá být zodpovězena krátkou publikací v rozsahu Tolkienovi bibliografie či všech doposud vydaných verzí Dračího doupěte. Fantasy je nedílnou součástí mé osobnosti a tudíž se promítá do celé palety mého konání. V profesním životě je zábavné propojovat prvky fantasy s přírodními vědami. Kdo by třeba věřil na upíry (*Desmodus rotundus*)? Tvořím mnoho věcí na motivy fantasy, včetně reálných objektů. A v osobním životě zahrnuje četbu, hraní a rozvíjení tvořivého myšlení nad rámec možného

Již jen osobní život - četbu, zálibu ve filmech. A ve fantasy komunitě se dalo přijít k zajímavým ženám :)

účastním se občas setkání fanoušků fantasy, tzv. conů, hraju aktivně rpg hry, vytvářím příběhy pro rpg hry

osobní život: přátelé se stejnými zájmy

Tak nějak jsem pořád mimo protože ve fantasy žiju ve své hlavě :-)

Možná si udržuji více čestnosti nebo naivity - záleží na úhlu pohledu.

Hobby (RPG, knihy, filmy, hry), přátelé...

Zábava, relaxace, protipól rutiny.

Volnočasová aktivita

Ženy

Tvorba je mixem žánrů (detektivní motivy, fantastično obecně nikoli jen v "tradičním howardovsko-tolkienovském" pojetí, "městská fantasy" a určité charakteristiky new weird), ale fantasy dominuje. Jako kreativní tvorba prohlubuje představivost, nutí studovat obory, o něž by byl zájem jen okrajový (religionistika, politologie, diplomacie, psychologie) a následně je možno znalosti aplikovat i na skutečné situace (analýza konfliktů, mezilidská komunikace). RPG (jak na pozci vypravěče, tak hráče) rozšiřují komunikační dovednosti, spolupráci, umění kompromisu, posilují sociální vazby.

Fantasy RPG hry "na živo" významně ovlivnily mou práci i osobní život. Interakce s ostatními hráči v rámci fantasy světů vytvářela mé komunikační schopnosti i sebevědomí, později uplatněné v obchodní činnosti mého zaměstnání. Stejně tak tyto akce přispěly do mého osobního života získáním mnoha přátel se stejnými zálibami.

Mimo odborné literatury čtu především fantastiku (fantasy, sci-fi), účastním se LARPů a pravidelně i nepravidelně hraji RPG hry na internetových serverech i "na živo". Jsou významnou součástí mého života a způsobem relaxace a odpočinku. Jsem porotcem literární soutěže, která se zabývá fantastikou.

Nijak zvlášť - jen utracím víc peněz za knihy ze zahraničí. Navíc jsem vždycky byla "ta divná" - jedno zvláštní hobby navíc u mě už nikoho nezaráží.

Výrazně, vyrostla jsem na něm a do dnes je to můj nejoblíbenější filmový i knižní žánr.

Fantasy mi pomáhá odklánět fakta života takovým způsobem, aby byla následně přijatelnější.

fantasy (literaturu) využívám primárně jako způsob jak relaxovat a pročistit si hlavu

v oblékání(hlavně šperky), využití volného času, literatura

Neovlivňuje

Tabulka-F č. 21 - Nad 35 let

Popis vlivu

Muži

Práci ne, tvorbu taky ne. Osobní život určitě není moc literatury, kde by ta archaická slova jako "čest, pravda ... " nabývala konkrétnějších podob, proto je jednoduché tyto podoby tahat i do osobního života. Těžší je s tím žít.

Je mi inspirací a také zdrojem ponaučení. Díky hrám mám větší pochopení pro jednání ostatních a lépe předpokládám jednání ostatních jak v práci tak v osobním životě.

Práci neovlivňuje vůbec. V osobním životě je fantasy jeden dílek mé osobnosti, takže ano ovlivňuje a částečně vyplňuje.

k mysteriu nepristupuji přes fantasy

Hodně času věnuji čtení. Nejvíce v průběhu cestování z místa na místo a při uspávání syna :-)

obohacuje myšlení, přidává na představivosti, zlepšuje kreativitu

Ženy

Fantasy knihy mi dávají nádherné příběhy a rozvíjejí představivost. Pro některé přátele, kteří se účastní akcí, šiji kostýmy, podle některých příběhů kreslím obrázky a třeba na plochu počítače si průběžně dávám obrázky s fantasy tematikou, jsou kouzelné:)

Nejsem si jistá. Každopádně jsem si tam našla spoustu dobrých přátel. Asi jsem schopna více blbnout jak "normální" lidé. Když jsem schopna běhat v kostýmu po lese mezi houbaři, tak nejsem tak stydlivá v normálním životě.

Velmi zásadně ovlivnilo můj osobní život a výběr partnera se stejnými zájmy.

Využívám v rámci přednášek a seminářů, jako je psychologie tvořivosti, ke hře s manželem nebo s dětmi. Pomáhá zrelaxovat.

fantasy obohacuje můj vnitřní život a utváří mé hodnoty

Osobní život, především prostřednictvím svých dětí.

7. Ovlivnilo nebo inspirovalo vás fantazy a vaše aktivita v tomto prostředí k nějakému novému koníčku, zájmu nebo studiu? Uveďte k jakému.

Tabulka-F č. 22 – Základní vzdělání

Popis vlivu

Muži

Rozhodně historie jako taková, techniky přežití v přírodě, techniky orientace - and others ancient knowledge.

Tabulka-F č. 23 – Středoškolské vzdělání

Popis vlivu

Muži

Jak jsem řekl, používám naši družinu jako záminku pro učení se nových postupů při programování webových stránek. Kromě toho jsem se např. před mnoha lety začal učit latinu, protože jsem byl toho názoru, že názvy míst v latině budou v našem DrD světě znít dobře. Později jsem to rozšířil na zájem o více "nepoužitelných" jazyků (welština, staroangličtina, finština, elfí jazyky). Také zastávám názor, že PJ by se měl vyznat v prostředí a problematice, do kterých zasazuje své dobrodružství, takže když dělám dobrodružství v opuštěném klášteře, nastuduju si co nejvíc o klášterech a podobně. Také si myslím, že je lepší, když se hráč vyzná v tom, v čem se vyzná jeho postava, takže jakožto častý hraničář jsem se trochu zabýval léčivými bylinami, běháním po lesích, etologii divokých zvířat atd (i když tomu jsem se částečně věnoval i díky výchově mých rodičů nezávisle na fantasy). Samozřejmě jsem i nějaký čas šermoval a lukostřílel a vyráběl kostýmy a doplňky k nim z kůže (pouzdro na nůž, kožená lahev). Abych nezapomněl, hraní DrD mne taky dovedlo ke sbírání hracích kostek a ovlivnilo mne při výběru odobru na vysoké škole.

Díky dřevárnám sem přešel na historický šerm, kterému se věnuju již 3 roky, v naší skupině vystupujeme a doufám, že to pozitivně ovlivnuje i diváky. Fantazy mě pravděpodobně lákalo odjakživa, protože jsem se i vyučil kovářem.

Spíš obráceně. Fantasy aktivity jsou logickým propojením mých předchozích koníčků.

Zdokonaleni angličtiny v MMO hrach.

Četba, navazování kontaktů, postupné prokousávání se více systémy a pravidly (v podstatě vzdělávání?) jak fantasy tak deskových her. Dokonce i trochu cizí jazyky - poměrně dost pravidel je v anglickém jazyce.

RPG/LARPy - nejdřív hraní, později tvorba, design.

K malování a kresbě.

Historický šerm.

Chtěl jsem si udělat deník do dračáku, tak jsem začal trochu víc studovat plain TeX. A jelikož jsem chtěl si udělat taky pro to stránky, tak něco kolem stránek.

Od fantasy jsem se dostal k více k living history

Ženy

Ano, viz výše - studium religionistiky, politologie, válečných konfliktů, dějin umění a architektury, což je mimo rámec předchozího přírodovědného studia.

Ani ne, hodně čtu, ale tuto činnost jsem provozovala v hojně míře už od mala:)

Nevím, asi ne... Nebo na ty koníčky zatím nebyl čas.

Ne

Tabulka-F č. 24 – Vysokoškolské vzdělání

Popis vlivu

Muži

Historický šerm, lukostřelba, velký zájem o reálnou historii, metalurgii a dovedlo mě to k založení zámečnické dílny a vyrábění vlastních kovových a kožených předmětů (od brnění, přes meč až po kožené doplňky pro normální život).

Ani ne. První popud byl vždy jiný kamarádi děti a až následně se projevil sklon k SF.

Nepřímo - šerm, historie architektury, studium mýtů atd. Jiné žánry (sci-fi, cyberpunk) a vytváření příběhů v těchto žánrech mě ke studiu přivedly výrazně častěji.

Bývaly doby, kdy se jezdilo na LARPy, dřevárny.

Spíše studium mě přivedlo k fantasy (a obráceně)... Je to propletený. Pravděpodobně stálo jako odrazový můstek ke kvalitní literatuře, ke studiu historie.

LARP, RPG

Ne, nic mě nenapadá (6x)

Šerm zaklánačů mě přivedl k šermu pěstmi - byť okrajově, k boxu. Dobrodružné výpravy zase k turistice a pobytu v přírodě (mimo kempy a penziony), horolezectví a plavání.

Určitě ano. Jde o larpy, historický šerm, fantasy deskové a počítačové hry, filmy a seriály s touto tematikou, knihy, hudba.

Inspirovalo k šermu, studiu Starořečtiny (Latina přijde časem a třeba i jiné jazyky), zintenzivnilo čtení.

Díky mé zálibě v literatuře jsem vybíral téma své bakalářské práce.

Začal jsem díky tomu s historickým šermem.

Výroba různých věcí s fantasy tematikou.

Heraldika, šerm, studium historie

Ženy

Tak kdysi jsem se díky tomu dostala ke komunitě lidí, kteří pořádají a jezdí na larpy. No a nosím na prstě kopii prstenu z Mordoru, taže, dá se říct, mě baví i rekvizity z fantasy prostředí. Amulety, oblečení, nádobí, atd.

V rámci RPG her se dozdělávám ve svém oboru, především v oblastech historie medicíny a toxikologii. Fytoterapii a další komparativní metody pak částečně zařazuji i v praxi.

Díky fantasy jsem se začala zajímat o staré jazyky, mýty a legendy i středověké dějiny. A v neposlední řadě ovládám několik fiktivních druhů písma a základy queniy :)

aktivita v komunitě mě vedla k podílení se na organizaci různých akcí, včetně konference pro cca 100 lidí

Fantasy mi otevřela literaturu jako takovou, od fantasy ke klasice. Vzbudila zájem o mystiku a alternativní směry.

Čtení fantasy literatury mě přivedlo k LARPU, k tomu to vyzkoušet na vlastní kůži, posléze k psaní vlastních herních scénářů.

Začala jsem se více zajímat o starou německou literaturu a germánskou mytologii. Chvilí jsem se pokoušela sama psát.

Našla jsem si v tomto prostředí manžela, s kterým žijeme tu fantasy 10 let...

LARP, šerm, lukostřelba, historie, historie oblékání, bylinkářství, přírodní léčba, šamanismus...

Psaní povídek, čtení knih v angličtině, zájem o fantasy motivy v tetování, kreslení.

četba, sledování filmů, studium historie

šití:), ježdění na čundry, historie

pustila jsem se do různých ručních prací-vyšívání, korálkování, práce s kůží

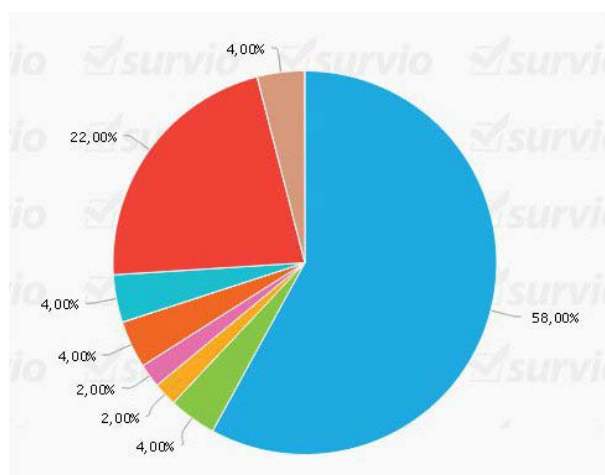
Obrazy Borise Vallejo mne povzbudily ke sledování fantasy literatury a filmu.

Living history karty Magic

Larp

Ne

8. Kde jste se poprvé setkali s žánrem fantasy?



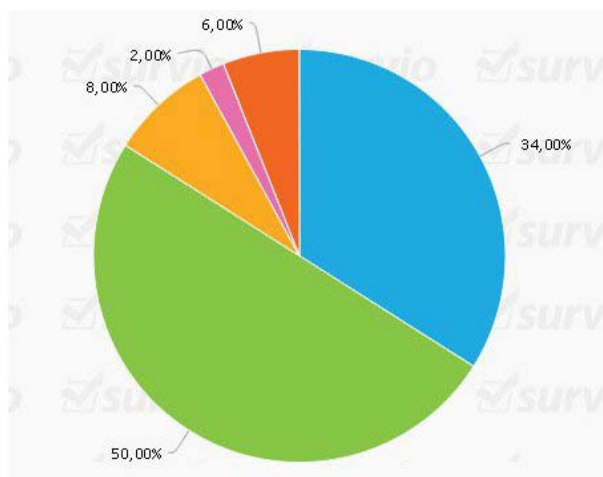
Graf č. 5

Tabulka-F č. 25 – celkový výsledek		počet resp.	%
•	V literatuře	29	58,00 %
•	Ve filmu	2	4,00 %
•	Ve výtvarném umění	1	2,00 %
•	V hudbě	1	2,00 %
•	V divadle	2	4,00 %
•	Na internetu	0	0,00 %
•	V počítačové hře	2	4,00 %
•	U společenské hry	11	22,00 %
•	Při zážitkových akcích, LARP, dřevárna apod.	2	4,00 %

<i>Tabulka-F č. 26 – Ženy</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%ž</i>
V literatuře	14	70,00 %
Ve filmu	1	5,00 %
Ve výtvarném umění	1	5,00 %
V hudbě	1	5,00 %
V divadle	1	5,00 %
U společenské hry	1	5,00 %
Při zážitkových akcích, LARP, dřevárna apod.	1	5,00 %

<i>Tabulka-F č. 27 – Muži</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%m</i>
V literatuře	15	50,00 %
Ve filmu	1	3,33 %
V divadle	1	3,33 %
V počítačové hře	2	6,67 %
U společenské hry	10	33,33 %
Při zážitkových akcích, LARP, dřevárna apod.	1	3,33 %

9. Kdo vás na fantasy poprvé upozornil?



Graf č. 6

Tabulka-F č. 28 – celkový výsledek	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
• Rodina, rodiče, sourozenci apod.	17	34,00 %
• Přátelé, známí	25	50,00 %
• Instituce, učitelé nebo vedoucí	4	8,00 %
• Média, televize, reklama	1	2,00 %
• Jiné	3	6,00 %

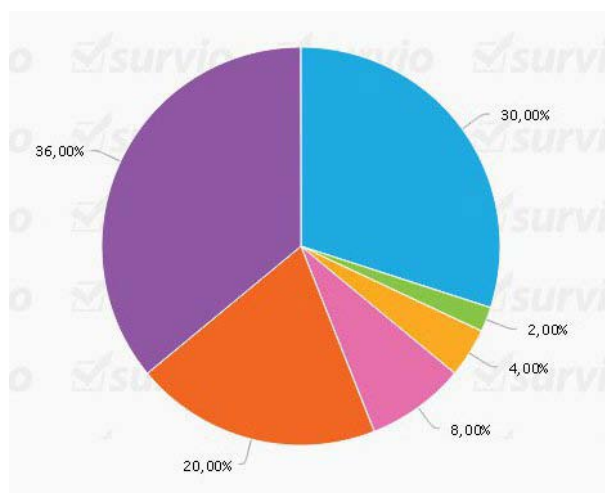
Jiné:

Maminka nám četla Hobita místo pohádek
Fakt netuším
Nikdo

Tabulka-F č. 29 – Ženy	<i>počet resp.</i>	<i>%ž</i>
Rodina, rodiče, sourozenci apod.	9	45,00 %
Přátelé, známí	8	40,00 %
Instituce, učitelé nebo vedoucí	3	15,00 %

Tabulka-F č. 30 – Muži	<i>počet resp.</i>	<i>%m</i>
Rodina, rodiče, sourozenci apod.	8	26,67 %
Přátelé, známí	17	56,67 %
Instituce, učitelé nebo vedoucí	1	3,33 %
Média, televize, reklama	1	3,33 %
Jiné	3	10,00 %

10. Jaký druh fantasy je vám nejbližší?



Graf č. 7

Tabulka-F č. 31 – celkový výsledek		počet resp.	%
•	Historické	15	30,00 %
•	Hororové	1	2,00 %
•	Upíři a vlkodlaci	2	4,00 %
•	Pohádkové	4	8,00 %
•	Mystické	10	20,00 %
•	Jiné, uveďte	18	36,00 %

Jiné, uveďte:

Všechny zmíněné krom upírů a vlkodlaků, to mě opravdu nebaví. Mám ráda historizující, něco akčního, logicky možného, ale zároveň mám ráda svět Muminků a pohádek

Temný svět fantasy středověkého charakteru s magickými bytostmi, viz. např. Sapkowski.

Směs historického, mystického a občas pohádkového. 2x A pokud možno i vesele laděného.

Snad všechny zmíněné, ale nejvíc si asi cením Tolkienovsky epickou fantasy a mýty

Epická High fantasy (Steven Erikson a Ian Esslemont) 2x

Epické ve stylu Malazské knihy nebo Hry o trůny

Klasické high fantasy (Tolkien, pak historické)

Dobré. Nemám preference podle žánrů/S dobrým nápadem a zpracováním

Podobné k našemu světu

Humorná fantasy, Pratchettovské

Psychologické , Kyberpunk, sci-fi, new weird

<i>Tabulka-F č. 32 – Ženy</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Historické	8	40,00 %
Upíři a vlkodlaci	1	5,00 %
Pohádkové	1	5,00 %
Mystické	5	25,00 %
Jiné, uveďte	5	25,00 %

<i>Tabulka-F č. 33 – Muži</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Historické	7	23,33 %
Hororové	1	3,33 %
Upíři a vlkodlaci	1	3,33 %
Pohádkové	3	10,00 %
Mystické	5	16,67 %
Jiné, uveďte	13	43,33 %

<i>Tabulka-F č. 34 - Věková kategorie 15-20 let</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Historické	1	50,00 %
Jiné, uveďte	1	50,00 %

Jiné, uveďte:

podobné k našemu světu.

<i>Tabulka-F č. 35 - Věková kategorie 21-27 let</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Historické	2	10,00 %
Hororové	1	5,00 %
Upíři a vlkodlaci	2	10,00 %
Pohádkové	3	15,00 %
Mystické	5	25,00 %
Jiné, uveďte	7	35,00 %

Jiné, uveďte:

Všechny zmíněné krom upírů a vlkodlaků, to mě opravdu nebaví. Mám ráda historizující, něco akčního, logicky možného, ale zároveň mám ráda svět Muminků a pohádek

Směs historického, mystického a občas pohádkového. A pokud možno i vesele laděného.

Snad všechny zmíněné, ale nejvíc si asi cením Tolkienovsky epickou fantasy a mýty

Epická High fantasy (Steven Erikson a Ian Esslemont)

Psychologické, High fantasy, Kyberpunk

<i>Tabulka-F č. 36 - Věková kategorie 28-35 let</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Historické	8	47,06 %
Mystické	3	17,65 %
Jiné, uveďte	6	35,29 %

Jiné, uveďte:

Temný svět fantasy středověkého charakteru s magickými bytostmi, viz. např. Sapkowski.

Epické ve stylu Malazské knihy nebo Hry o trůny

Klasické high fantasy (Tolkien, pak historické)

Dobré. Nemám preference podle žánrů.

New weird

Sci-fi

<i>Tabulka-F č. 37 - Věková kategorie nad 35 let</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Historické	4	36,36 %
Pohádkové	1	9,09 %
Mystické	2	18,18 %
Jiné, uveďte	4	36,36 %

Jiné, uveďte:

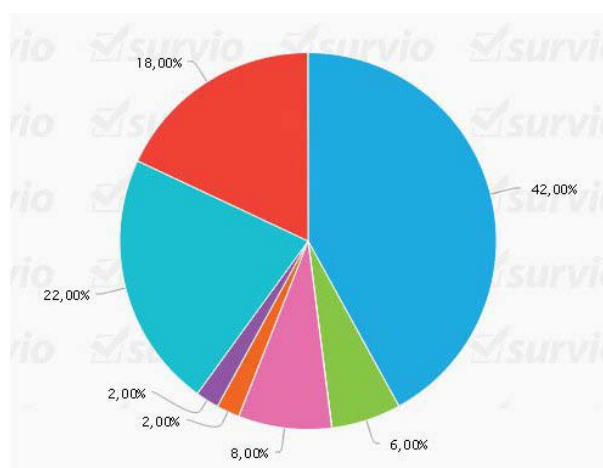
S dobrým nápadem a zpracováním

Mystické a historické

Humorná fantasy

Pratchettovské

11. Co v souvislosti s fantasy upřednostňujete?



Graf č. 8

Tabulka-F č. 38 – celkový výsledek	počet resp.	%
• Knihy	21	42,00 %
• Film	3	6,00 %
• Počítačové hry	0	0,00 %
• LARP, dřevárny apod.	4	8,00 %
• Vlastní tvorba v žánru fantasy	1	2,00 %
• Cony a festivaly	1	2,00 %
• Společenské hry a "papírové" hry na hrdiny	11	22,00 %
• Jiné, uveďte	9	18,00 %

Jiné, uveďte:

všechno zmíněné, cony méně, ale jinak vše

Knihy, film, LARP, dřevárny apod., cony

Knihy/LARPy/Dračí doupě ... nastejno

knihy, film, LARPy - dle nálady

jakékoli RP (Larp i Drd)

Dračí doupě 1.6

film a knihy

Vše? :)

Vše.

<i>Tabulka-F č. 39 – Ženy</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Knihy	11	55,00 %
Film	2	10,00 %
LARP, dřevárny apod.	1	5,00 %
Cony a festivaly	1	5,00 %
Společenské hry a "papírové" hry na hrdiny	2	10,00 %
Jiné, uveďte	3	15,00 %

Jiné, uveďte:

všechno zmíněné, cony méně, ale jinak vše

Knihy, film, LARP, dřevárny apod., cony

knihy, film, LARPy - dle nálady

<i>Tabulka-F č. 40 – Muži</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Knihy	10	33,33 %
Film	1	3,33 %
LARP, dřevárny apod.	3	10,00 %
Vlastní tvorba v žánru fantasy	1	3,33 %
Společenské hry a "papírové" hry na hrdiny	9	30,00 %
Jiné, uveďte	6	20,00 %

<i>Tabulka-F č. 41 - Věková kategorie 16-20 let</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Společenské hry a "papírové" hry na hrdiny	2	100,00 %

<i>Tabulka-F č. 42 - Věková kategorie 21-27let</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Knihy	9	45,00 %
Vlastní tvorba v žánru fantasy	1	5,00 %
Cony a festivaly	1	5,00 %
Společenské hry a "papírové" hry na hrdiny	4	20,00 %
Jiné, uveďte	5	25,00 %

Jiné, uveďte:

všechno zmíněné, cony méně, ale jinak vše

Knihy, film, LARP, dřevárny apod., cony

jakékoli RP (Larp i Drd)

Vše? 2x

<i>Tabulka-F č. 43 - Věková kategorie 28-35 let</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Knihy	7	41,18 %
Film	2	11,76 %
LARP, dřevárny apod.	3	17,65 %
Společenské hry a "papírové" hry na hrdiny	4	23,53 %
Jiné, uveďte	1	5,88 %

Jiné, uveďte:

Dračí doupě 1.6

<i>Tabulka-F č. 44 – Věková kategorie nad 35 let</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Knihy	5	45,45 %
Film	1	9,09 %
LARP, dřevárny apod.	1	9,09 %
Společenské hry a "papírové" hry na hrdiny	1	9,09 %
Jiné, uveďte	3	27,27 %

Jiné, uveďte:

Knihy/LARPy/Dračí doupě ... nastejno

knihy, film, LARPy - dle nálady

film a knihy

12. Uvedte konkrétní příklad nebo příklady k otázce č. 11, nejlépe ze současnosti, poslední doby nebo blízké budoucnosti (na co se chystáte).

Tabulka-F č. 45 – Věková kategorie 15–20 let

Odpověď

Muži

Tak chystám se na hraní DrD a čtení Prattcheta. Na LARPU jsem ještě nikdy nebul, tak nevím, jestli bych ho upřednostňoval, jen jsem o tom četl, a znělo to docela zajímavě. Jinak něco jako LARP jsem jednou hrál na soustředku.

Mám dvě DrD 2 družiny, se kterými aktivně hraju cca jednou do týdne.

Tabulka-F č. 46 – Věková kategorie 21-27

Odpověď

Muži

Dneska jsem dočetl posledního Zaklínače. Během akademického roku hodlám pokračovat v hraní DrD 2 (jako hráč) a pokračovat v DrD Plus jako Pán jeskyně. Chystám se kreslit mapu území, kde družinka bude. Takže upřednostňuju to, co je zrovna po ruce - nejsou hráči? Čtu, píšu, kreslím. Jsou hráči? Hraju. Stáhnou film? Sem s ním. Stáhnou hru? Jej. Samozřejmě hraní s kamarády má nejvyšší prioritu.

Na otázku 11 se těžko odpovídá; knihy, filmy a počítačové hry jsou nejsnázeji přístupné, takže těm se možná věnuji nejčastěji. Nejraději se ale věnuji hraní společenských fantasy her s přáteli. Navíc ale v podstatě neustále vymýšlím příběhy, místa a další do našeho světa v DrD.

Momentálně tvorba nové, herní skupiny pro DrD II (Dračí Doupe II). Tomu předcházelo hraní jak DrD II tak 1.6 před pár lety. Pak i Word of Darkness. U literatury je to např. rozečtená série Zeměplocha od T. Pratchetta. A místy, myslím, by bylo možné zařadit i tvorbu S. Kinga.

V předchozí otázce jsem zaškrtnul knihy, ale na stejné úrovni s nimi jsou i "papírové" hry na hrdiny. V dnešní době mám čas pouze na občasné čtení a DrD hraji jen minimálně-> Příklady: J. Kulhánek, M. Žamboch, J. Červenák atd. Drd 1.6, DrD+, DrD2, DnD atd.

Čtu výhradně fatazy knihy - momentálně Game of thrones, jinak nejoblíbenější autor R. A. Knaak V otázce 11. bych uvedl na druhém místě DrD - občas se dotanu k tomu, že si zahraji (párkrát do roka).

Čtu fatasy, sleduji fantasy seriály, hraji společenské hry na hrdiny a rád bych se zúčastnil dalšího LARPU.

Jak jsem již zmiňoval - vlastní literární tvorba, tvorba světa, RPG systému.

Blíží se další sezení dračího doupe s mými přáteli ke konci srpna.

Komorní larp regionálního významu, konečně se sejít s partou drd.

Opět si pročíst Tolkienovu tvorbu.

DRD v pátek :-D

Ženy

Dočíst a sehnat kompletní knihy R. Holdstocka (série Les Mytág).

Pán Prstenů, Dragonlance, Forgotten realms, hra o trůny, Brána Smrti.

Na larpy stále jezdím, knihy čtu téměř denně, deskovky nejen že hraju, ale podílím se i na vytváření nových typů, Dračák hraju, počítačové hry hraju, ale nemám teď na ně čas, na filmy se dívám, vlastní tvorba se vztahuje k ilustracím, protože jsem kreslířka.

Hra o trůny

AnimeFest

knihy: dočíst Píseň ledu a ohně od G.R.R. Martina, Stín modrého býka od L. Medka a F. Vrbenské, Šňupec od T. Pratchetta.

Tabulka-F č. 47 – Věková kategorie 28-35

Odpověď

Muži

Vedu dvě skupiny DrD2 jako GM, ve třetí hraji jako hráč. Dávám dohromady skupinu na delší hraní Příběhů Impéria. Podílím se na revizi pravidel DrD2.

série Lovci monster, rozečtený Rudý orm (poněkolkáté), Kouř a zrcadla Gaiman N. (rozečteno), pravidla Dračího doupěte (pro připomenutí).

I ve velkém městě je problém sehnat družinu hráčů, takže už nic nechystám. Knihy jsou v podstatě jen mutací dřívějších knih.

Hobit, nebo další zpracování knih/příběhů od Terryho Pratchetta jako Otec Prasatek, Zasl/rana posta, Barva kouzel,...

2 fantasy RPG - jedno volně inspirované staroslovanskou kulturou, druhé renesancí.

Fraška, Kharm, Thief, trilogie Perun, Todesspiel, Řád, Čas proměn.

Hell on Wheels, De La Bete, Skororasvet, Projekt System, Pustina.

Sága Malazská kniha padlých, herní setkání DrD Úsvitcon.

G.R.R. Martin, Steven Erikson.

česká fantasy série JFK

Ženy

Každý týden vypravěč DrD (resp.odvozeného domácího systému), několikrát ročně hráč. Velmi často kreslířská tvorba herních doplňků s fantasy tematikou. Literární pokusy (ale psát neumím na takové úrovni, jakou by si příběhy, které chci sdělit, zasloužily, tedy upřednostňuji jejich převedení k hráčskému prožitku a s interakcí hráčů na tom, jak dopadnou). Několikrát ročně přečtená kniha, shlédnutí film, velmi často prohlíženy ilustrace jak skutečných umělců, tak amatérů.

teď jsem byla na bitvě Hra o trůny, v létě se chystám na stejnojmenný larp, dále na larp Svobodný přístav; ale mám tu i nějaké fantasy knížky, na které se chci vrhnout (Pratchett atd.)

Momentálně se chystám na nějakou ranější fantasy: Lovecraft, Morris nebo Haggard.

Aktivně hraji na serverech www.Abarin.cz a www.Andor.cz, dále jsem aktivním členem dvou skupin hrajících Dračí doupě.

Kulhánek J. - kompletní tvorba, Roger Zelazny - série Tajemný Amber.

Neomillnerová Zjizvení, Amélie; Antologie Pod kočičími hlavami, Čas psanců.

Napínavě očekávám další sérii seriálu Game of Thrones (HBO).

Tabulka-F č. 48 – Věková kategorie nad 35

Odpověď

Muži

Za poslední měsíc a půl jsem přečetl Diablo 1 a 3 a taky 5 dílů série Dragon Realm od Knaaka. Chystám se na poslední tři vyšší díly ze série Vznesení mrtví od Barb(a) a J. Hendee(ových) a kompet Ságu ohně a ledu.

Knihy jsou stálice, zrovna ale sháním lidi na Dračí doupě - chybí mi to velice ... kdyby někdo nadhodil možnost jet na live bojovku - jel bych hned - vybavení mám stále nachystané ...

ABŠ - ideální dovolená. Jo a chystám se podívat na Hobita, ale bojím se že to bude slabé.

Tolkienova tvorba mě potkala v pravý moment mého života, kdy mě mohla hodně oslovit.

Stále pravidelně hraji "papírové RPG" a nehodlám s tím v dohledné době přestat.

doufám, že G.R.R. Martin nezemře předčasně a dodělá Game of Thrones.

Corpus Hermeticum Spiritualita

Ženy

Hra o trůny (Píseň ledu a ohně), Harry Potter, Pán prstenů, Město z kostí, Eragon.

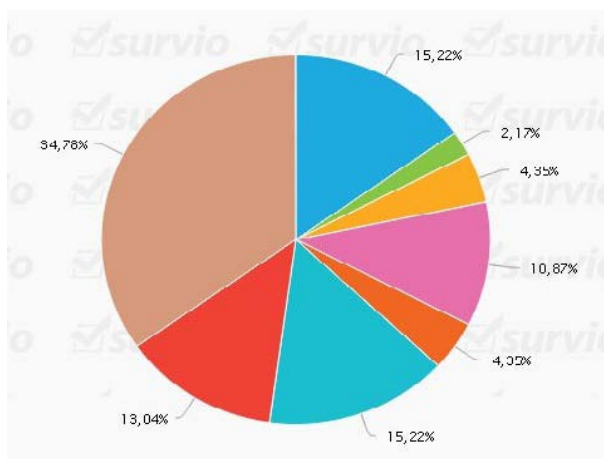
Na další sezónu Hry o trůny. Na larp Skoro Rassvet na larp Hell on Wheels.

kniha - Endymion/Hyperion film - Hobit LARP – mateřská.

Po objevu několika kvalitních vícedílných ság se chystám atakovat knihovnu a odchyťovat nejnověji pořízené díly a hlídat jejich obsah. Taky si znovu pročíst Zeměplochu. A dát si letos první pořádný trénink v lukostřelbě:)

Pratchett, Eddings, Sapkowski

13. Pokud máte oblíbenou tradici nebo styl ve fantasy, který upřednostňujete?



Graf č. 9

Tabulka-F č. 49 – celkový výsledek		počet resp.	%
• Střední Evropa.		7	15,22 %
• Asie (Japonsko, Čína, Korea apod.)		1	2,17 %
• Spojené státy Americké		2	4,35 %
• Česká fantasy		5	10,87 %
• Polská fantasy		2	4,35 %
• Východní Evropa		0	0,00 %
• Západní Evropa		7	15,22 %
• Skandinávie		6	13,04 %
• Jiné, uveďte		16	34,78 %

Jiné, uveďte:

Polská fantasy-Zaklínač, jistě, přirozeně. Ale momentálně více zkoumám tvorbu skandinávie a ostrovních oblastí. Amerika také občas vyplodí skvělé věci. Asie mě nebere.Snad s výjimkou filmu a mangy Ibara no ou.

Myslím, že zdravý mix světa s keltskými reáliemi, kde společně veterán americké občanské války a samuraj likvidují trolly pod mosty, kostěnné draky a laškují s rusalkami:)

... nerozumím otázce ... Fantasy je fantasy ... čarodějové, draci, rytíři (pro mne střední Evropa), alchymisti, moudří učitelé (asijského typu) atd. ... mix ...

mix předislámského Blízkého východu s Antikou a Indií/Srí Lankou "očima středoevropana" v tvorbě, jako kozument nevyhraněná s lehkou preferencí západní Evropy..

Styl ne zcela vážný - hrajeme hlavně pro zábavu. Tradicí jsou příslušníci hobití rasy (takřka všude kde do toho mám co mluvit).

zadny, pokud se to dobre cte nebo se an to dobre kouka, je mi to jedno

Nelze přesně říci, ale poslední dobou hodně čtu české autory

Dobrá. Tradice-styly nejsou základní hodnotící měřítko.

fantastický svět zasazený v době gotiky a renesance

všechny včetně emzáků, jde o příběh

Spiš si vybírám co mně zaujme.

střídáme prostředí
 myslím že nemám
 evropa, rusko
 Nemám.
 Nevím

<i>Tabulka-F č. 50 – Ženy</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Střední Evropa.	2	11,76 %
Asie (Japonsko, Čína, Korea apod.)	1	5,88 %
Česká fantasy	3	17,65 %
Polská fantasy	1	5,88 %
Západní Evropa	4	23,53 %
Skandinávie	2	11,76 %
Jiné, uveďte	4	23,53 %

<i>Tabulka-F č. 51 – Muži</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Střední Evropa.	5	17,24 %
Spojené státy Americké	2	6,90 %
Česká fantasy	2	6,90 %
Polská fantasy	1	3,45 %
Západní Evropa	3	10,34 %
Skandinávie	4	13,79 %
Jiné, uveďte	12	41,38 %

14. Co vás na fantasy nejvíce přitahuje?

(Můžete označit i více možností).



Graf č. 10

Tabulka-F č. 52 – celkový výsledek	počet resp.	%
• Napětí	14	28,00 %
• Vazba na historii	16	32,00 %
• Opačné pohlaví a snadnější komunikace s ním	6	12,00 %
• Jiné, krátce formulujte	7	14,00 %
• Příběh	44	88,00 %
• Emotivnost	15	30,00 %
• Komunikace a setkávání s jinými fanoušky	13	26,00 %
• Umělecké zpracování, kulturní odkaz	19	38,00 %
• Odpoutání od reality pod jinou identitou	30	60,00 %
• Psychologické aspekty, osobnosti, role, řešení situací	28	56,00 %
• Kostýmy	10	20,00 %
• Možnost sebe prezentace	11	22,00 %

Jiné, krátce formulujte:

Dřív mě bavilo hrdinství, magie. Později jsem přišel na to, že je důležitý obsah, nikoliv forma. Tak jako ve všech ostatních žánrech. Bohužel je drtivá většina fantasy plná klišé a..... na nic.

Tematizuje hodnoty, o nichž se dnes nemluví (odvaha, udatnost, čest).

U T. Pratcheta humor a jeho reflexe do současnosti

Imaginace, spolutvoření příběhu

vstup do pohádky

Odpočinek

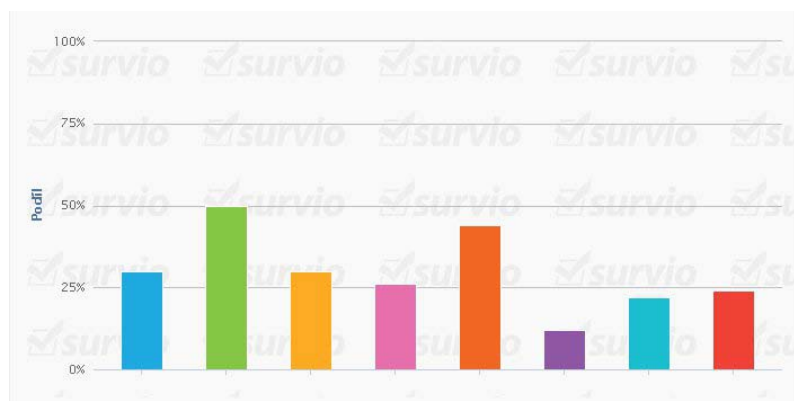
relaxace

<i>Tabulka-F č. 53 – Ženy</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Napětí	3	15,00 %
Vazba na historii	9	45,00 %
Opačné pohlaví a snadnější komunikace s ním	1	5,00 %
Jiné, krátce formulujte	2	10,00 %
Příběh	19	95,00 %
Emotivnost	7	35,00 %
Komunikace a setkávání s jinými fanoušky	4	20,00 %
Umělecké zpracování, kulturní odkaz	11	55,00 %
Odpoutání od reality pod jinou identitou	12	60,00 %
Psychologické aspekty, osobnosti, role, řešení situací	13	65,00 %
Kostýmy	7	35,00 %
Možnost sebe prezentace	4	20,00 %

<i>Tabulka-F č. 54 – Muži</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Napětí	11	36,67 %
Vazba na historii	7	23,33 %
Opačné pohlaví a snadnější komunikace s ním	5	16,67 %
Jiné, krátce formulujte	5	16,67 %
Příběh	25	83,33 %
Emotivnost	8	26,67 %
Komunikace a setkávání s jinými fanoušky	9	30,00 %
Umělecké zpracování, kulturní odkaz	8	26,67 %
Odpoutání od reality pod jinou identitou	18	60,00 %
Psychologické aspekty, osobnosti, role, řešení situací	15	50,00 %
Kostýmy	3	10,00 %
Možnost sebe prezentace	7	23,33 %

15. Co vás na fantasy nebaví nebo odpuzuje?

(Můžete označit i více možností).



Graf č. 11

Tabulka-F č. 55 – celkový výsledek		počet resp.	%
•	Nekvalitní umělecké zpracování	15	30,00 %
•	Nekvalitní nebo laciné zpracování literárních předloh	25	50,00 %
•	Předpojatost a nepochopení veřejnosti	15	30,00 %
•	Malicherné spory a intolerance mezi fanoušky i autory	13	26,00 %
•	Bagatelizace fantasy na primitivní a prvoplánové hodnoty	22	44,00 %
•	Nedostatečná medializace kvalitní fantasy	6	12,00 %
•	Rutinní a neinovační přístupy fanoušků a mladých autorů	11	22,00 %
•	Jiné, krátce popište	12	24,00 %

Jiné, krátce popište:

obalová grafika knih, upřednostňování barevných ilustrací před černobílými, které jsou více vhodné pro rozvíjení individuální imaginace.

mluvíme-li o fantasy literatuře, je to brak a kýč (kromě minima výjimek), fantasy jako divadlo pro každého je jiná věc sebevykrádání/recyklace autorů, nekonečné knižní řady, které se tváří, jako jeden příběh.

Ironizující přístup některých členů, který celý žánr degraduje v očích veřejnosti.

Především mainstreamová ignorace širší fantasy mimo blockbustery. Lepší se to ale.

Přílišná extremizace některých fanoušků, lamy co to nechápou a přesto melou

Přílišná komerce (místy).

Beru fantasi tak jake je

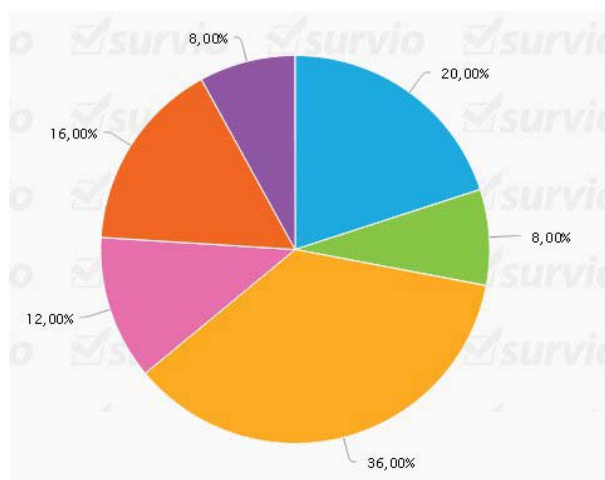
když se příběh moc vleče

nic mě zásadně neprudí, nevím

<i>Tabulka-F č. 56 – Ženy</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%ž</i>
Nekvalitní umělecké zpracování	6	30,00 %
Nekvalitní nebo laciné zpracování literárních předloh	11	55,00 %
Předpojatost a nepochopení veřejnosti	6	30,00 %
Malicherné spory a intolerance mezi fanoušky i autory	5	25,00 %
Bagatelizace fantasy na primitivní a prvoplánové hodnoty	8	40,00 %
Nedostatečná medializace kvalitní fantasy	3	15,00 %
Rutinní a neinovační přístupy fanoušků a mladých autorů	3	15,00 %
Jiné, krátce popište	3	15,00 %

<i>Tabulka-F č. 57 – Muži</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%m</i>
Nekvalitní umělecké zpracování	9	30,00 %
Nekvalitní nebo laciné zpracování literárních předloh	14	46,67 %
Předpojatost a nepochopení veřejnosti	9	30,00 %
Malicherné spory a intolerance mezi fanoušky i autory	8	26,67 %
Bagatelizace fantasy na primitivní a prvoplánové hodnoty	14	46,67 %
Nedostatečná medializace kvalitní fantasy	3	10,00 %
Rutinní a neinovační přístupy fanoušků a mladých autorů	8	26,67 %
Jiné, krátce popište	9	30,00 %

16. Účastníte se jako hráč nebo řadový účastník Conů, LARPů, dřeváren a jiných akcí, kde se fanoušci osobně setkávají?



Graf č. 12

Tabulka-F č. 58 – celkový výsledek	počet resp.	%
• Ne	10	20,00 %
• Ne, ale chtěl/a bych, chystám se	4	8,00 %
• Účastním se, ale ne tak často	18	36,00 %
• Ano, ale volím jen osvědčené akce	6	12,00 %
• Ano, ale pečlivě si vybírám	8	16,00 %
• Ano	4	8,00 %

Tabulka-F č. 59 – Ženy	počet resp.	%
Ne	3	15,00 %
Ne, ale chtěl/a bych, chystám se	1	5,00 %
Účastním se, ale ne tak často	9	45,00 %
Ano, ale volím jen osvědčené akce	2	10,00 %
Ano, ale pečlivě si vybírám	4	20,00 %
Ano	1	5,00 %

Tabulka-F č. 60 - Muži	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Ne	7	23,33 %
Ne, ale chtěl/a bych, chystám se	3	10,00 %
Účastním se, ale ne tak často	9	30,00 %
Ano, ale volím jen osvědčené akce	4	13,33 %
Ano, ale pečlivě si vybírám	4	13,33 %
Ano	3	10,00 %

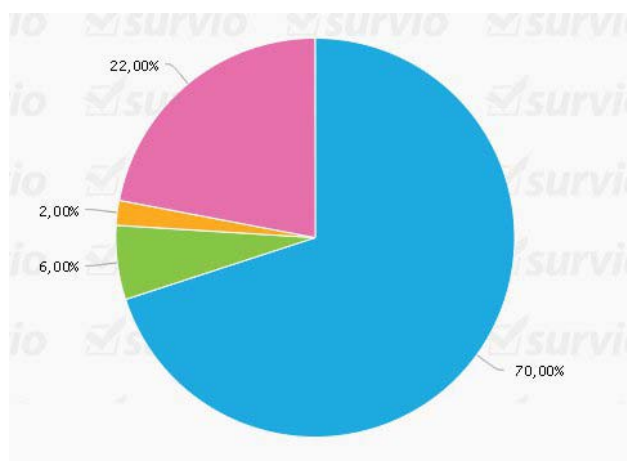
Tabulka-F č. 61 – 15-20 let	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Ne	0	0
Ne, ale chtěl/a bych, chystám se	0	0
Účastním se, ale ne tak často	1	50%
Ano, ale volím jen osvědčené akce	0	0
Ano, ale pečlivě si vybírám	0	0
Ano	1	50%

Tabulka-F č. 62 – 21-27 let	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Ne	3	14,3 %
Ne, ale chtěl/a bych, chystám se	3	14,3 %
Účastním se, ale ne tak často	8	38,1 %
Ano, ale volím jen osvědčené akce	4	19,1 %
Ano, ale pečlivě si vybírám	1	4,8 %
Ano	2	9,5 %

Tabulka-F č. 63 – 28-35 let	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Ne	4	22,2 %
Ne, ale chtěl/a bych, chystám se	1	5,6 %
Účastním se, ale ne tak často	7	38,9 %
Ano, ale volím jen osvědčené akce	1	5,6 %
Ano, ale pečlivě si vybírám	4	22,2 %
Ano	1	5,6 %

Tabulka-F č. 64 – nad 35 let	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Ne	5	41,7 %
Ne, ale chtěl/a bych, chystám se	0	0
Účastním se, ale ne tak často	3	25 %
Ano, ale volím jen osvědčené akce	1	8,3 %
Ano, ale pečlivě si vybírám	3	25 %
Ano	0	0

17. Organizujete nebo se podílíte na organizaci Conů, LARPů, dřeváren aj. setkání fanoušků fantasy?



Graf č. 13

Tabulka-F č. 65 – celkový výsledek		počet resp.	%
•	Ne	35	70,00 %
•	Ne, ale rád/a bych	3	6,00 %
•	Ano	1	2,00 %
•	Pokud ano, uveďte, o jaké akce se jedná?	11	22,00 %

Pokud ano, uveďte o jaké akce se jedná?:

spoluorganizace bitev a akcí pod záštitou o.s. Moravian LARP (Pán Prstenů - Bitva o Středozeem, Spící les, Krvavé pláň, Ledová země a další) i jiných (Pustina larp, Fallout larp), workshopy fanoušků

Kdysi (před 10-8 lety) jsem byla pomocným organizátorem české dřevárny PP, + jsme pořádali soukromý LARP se skupinou

Silvestrovský dračák pro vybranou společnost (cca 12-14 účastníků, 11. ročníků)

Pokud aj. je i Pjing dračáku pak to, jinak NE a i 16. je NE

Fantasy víkend v knihovně, Panská bitva

Komorní minicony (do 12-16 lidí)

v minulosti MoveCon v rámci FF

Dance Macabre, Odraz 2010

Nová Zenga (Země Smrti)

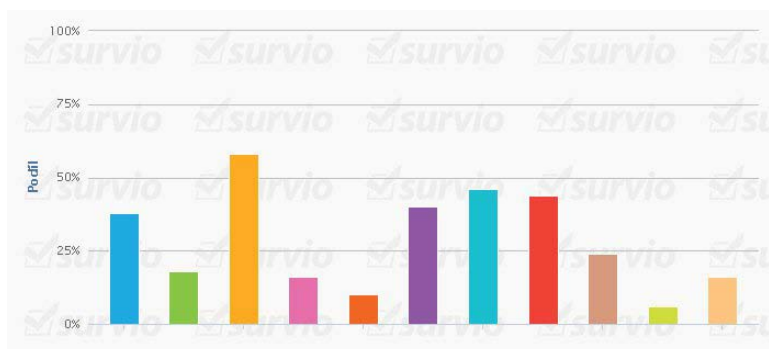
Angmar bez Špejcharu

Hlídky Brno

<i>Tabulka-F č. 66 – Ženy</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Ne	13	65,00 %
Ano	1	5,00 %
Pokud ano, uveďte o jaké akce se jedná?	6	30,00 %

<i>Tabulka-F č. 67 – Muži</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Ne	22	73,33 %
Ne, ale rád/a bych	3	10,00 %
Pokud ano, uveďte, o jaké akce se jedná?	5	16,67 %

18. Co vás na těchto akcích nejvíce přitahuje?
(Můžete uvést i více možností).



Graf č. 14

Tabulka-F č. 68 – celkový výsledek		počet resp.	%
• Kostýmy, exhibice v originálním oblečení, případně roli	19	38,00 %	
• Chvála a pozornost okolí	3	6,00 %	
• Jiné, uveďte	8	16,00 %	
• Přednášky a novinky, vývoj fantasy	9	18,00 %	
• Setkávání s jinými fanoušky, přáteli apod.	29	58,00 %	
• Setkávání se zajímavými, pohlednými a dostupnými protějšky	8	16,00 %	
• Další důvod pro pitku	5	10,00 %	
• Možnost vybočit ze stereotypu	20	40,00 %	
• Odpočinek od rodičů, rodiny, práce apod.	23	46,00 %	
• Příležitost k zábavě a sebevzdělání	22	44,00 %	
• Prezentace vlastní tvorby, nápadů, projektů apod.	12	24,00 %	

Jiné, uveďte:

Exhibicionismus (nikoliv oblekový ale spíš charakterový - možnost být hrubý, otevřený a upřímný)

Šerm, bitva, odpoutání od reality

Nechodím na Larpy ani Cony.

nic, už jsem starej

<i>Tabulka-F č. 69 – Ženy</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Kostýmy, exhibice v originálním oblečení, případně role	10	50,00 %
Chvála a pozornost okolí	1	5,00 %
Jiné, uveďte	1	5,00 %
Přednášky a novinky, vývoj fantasy	5	25,00 %
Setkávání s jinými fanoušky, přáteli apod.	12	60,00 %
Další důvod pro pitku	1	5,00 %
Možnost vybočit ze stereotypu	8	40,00 %
Odpočinek od rodičů, rodiny, práce apod.	9	45,00 %
Příležitost k zábavě a sebevzdělání	8	40,00 %
Prezentace vlastní tvorby, nápadů, projektů apod.	4	20,00 %

<i>Tabulka-F č. 70 – Muži</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Kostýmy, exhibice v originálním oblečení, případně roli	9	30,00 %
Chvála a pozornost okolí	2	6,67 %
Jiné, uveďte	7	23,33 %
Přednášky a novinky, vývoj fantasy	4	13,33 %
Setkávání s jinými fanoušky, přáteli apod.	17	56,67 %
Setkávání se zajímavými, pohlednými a dostupnými protějšky	8	26,67 %
Další důvod pro pitku	4	13,33 %
Možnost vybočit ze stereotypu	12	40,00 %
Odpočinek od rodičů, rodiny, práce apod.	14	46,67 %
Příležitost k zábavě a sebevzdělání	14	46,67 %
Prezentace vlastní tvorby, nápadů, projektů apod.	8	26,67 %

<i>Tabulka-F č. 71 – 15-20 let</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Kostýmy, exhibice v originálním oblečení, případně role	0	0
Chvála a pozornost okolí	0	0
Jiné, uveďte	0	0
Přednášky a novinky, vývoj fantasy	1	33,3%
Setkávání s jinými fanoušky, přáteli apod.	0	0
Další důvod pro pitku	0	0
Možnost vybočit ze stereotypu	1	33,3 %
Odpočinek od rodičů, rodiny, práce apod.	1	33,3 %
Příležitost k zábavě a sebevzdělání	0	0
Prezentace vlastní tvorby, nápadů, projektů apod.	0	0

Tabulka-F č. 72 – 21-27 let	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Kostýmy, exhibice v originálním oblečení, případně role	8	38,1%
Chvála a pozornost okolí	1	4,8%
Jiné, uveďte	6	28,6%
Přednášky a novinky, vývoj fantasy	15	71,4%
Setkávání s jinými fanoušky, přáteli apod.	4	19%
Další důvod pro pitku	3	14,3%
Možnost vybočit ze stereotypu	9	42,9 %
Odpočinek od rodičů, rodiny, práce apod.	8	38,1 %
Příležitost k zábavě a sebevzdělání	13	61,9%
Prezentace vlastní tvorby, nápadů, projektů apod.	9	42,9%

Tabulka-F č. 73 – 28-35 let	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Kostýmy, exhibice v originálním oblečení, případně role	6	33,3%
Chvála a pozornost okolí	2	11,1%
Jiné, uveďte	2	11,1%
Přednášky a novinky, vývoj fantasy	11	61,1%
Setkávání s jinými fanoušky, přáteli apod.	4	22,2%
Další důvod pro pitku	1	11,1%
Možnost vybočit ze stereotypu	5	27,8%
Odpočinek od rodičů, rodiny, práce apod.	9	50 %
Příležitost k zábavě a sebevzdělání	6	33,3%
Prezentace vlastní tvorby, nápadů, projektů apod.	3	16,7%

Tabulka-F č. 74 – nad 35 let	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Kostýmy, exhibice v originálním oblečení, případně role	5	41,7%
Chvála a pozornost okolí	0	0
Jiné, uveďte	0	0
Přednášky a novinky, vývoj fantasy	5	41,7%
Setkávání s jinými fanoušky, přáteli apod.	0	0
Další důvod pro pitku	1	8,3%
Možnost vybočit ze stereotypu	5	41,7 %
Odpočinek od rodičů, rodiny, práce apod.	5	41,7 %
Příležitost k zábavě a sebevzdělání	4	33,3%
Prezentace vlastní tvorby, nápadů, projektů apod.	0	0

19. Pokud užíváte jinou identitu v duchu fantasy, co preferujete? Uveďte rasu a povolání.

Tabulka-F č. 75 – Ženy

Odpověď

Většinu jezdím za dva typy postav. První je inteligentní bytost, většinou člověk, který má prsty ve všem a je ivšem informován a je to vůdčí typ. Druhý typ je čistě pro pobavení ostatních postav, šašek, atypický, většinou otravný, ale komický.

Rasa půlelf, nebo člověk. Vždy jsem měla v oblibě především obyvatele Rohanu, vzorem mi byla Éowyn (Pán Prstenů). Povolání nespécifické.

Většinou sama sebe, role a povolání je mi jedno, vezmu, co je potřeba.

elf nebo člověk / hraničář, kouzelník nebo zloděj

Nemám jednoznačnou preferenci

povolání: druid, rasa: člověk nebo elf

člověk, vědma či abhorsenka

dle nálady a daného tématu

Elfka, hraničář, zlodějka

Barbarka šermířka-politik :)

člověk chodkyně

Krollové, hraničáři.

Elf mystik/ léčitel.

elf - mág

Tabulka-F č. 76 – Muži

Odpověď

Je jich několik. Nejstarší a nejvíce mne definující je elfí chodec aragornovského typu. Druhá je drzá elfí lupička, hledačka pokladů, válečná veteránka, bývalá pirátka... kterou volím pro akce, kde se chceme víc bavit než za každou cenu vyhrát. A pak - pro počítačové hry nebo některá dobrodružství v DrD - většinou zrzavá elfí lučištnice. (Na larpý nejezdím, takže to jsou identity pro hraní DrD nebo podobných her.)

Myslím si, že hraní postav je kouzelné právě v tom, že lze ovládat jakoukoliv postavu a i do ní se zamilovat. Každopádně asi mou nejoblíbenější postavou byl Vavřinec Vrač, člověk "zloděj", takový floutek z bohaté rodiny, co se v honbě za dobrodružstvím tahal po Asterionu. To bylo ale spíš dáno tím, jak dlouho a za jakých podmínek jsem za Vavřince hrál.

Již pár let jsem téměř zásadně zaměřen na hobití příslušníky. Povolání buď podpůrného charakteru nebo ne zcela obvyklého pro danou rasu (poslední byl např. hobití válečník). Zpravidla se jedná o "dobré" charaktery, které mají se mnou obdobné povahové rysy. "Zlé" charaktery mi moc nejdou a ani mě nebaví (tolik).

Typicky inteligentní jedince, pohlaví nerozhoduje (s ohledem na ostatní ale samčí), rasa obvykle také ne, ale mám rád výzvy - elfy, trpaslíky - protože hrát lidi umí každý. Povolání: typicky čarodějové (kouzlící obecně) nebo alchymisty, ale neštítím se žádného.

Vždy když umře jedna z mých identit, zvolím nejlépe jinou, třeba opačného povolání. Momentálně jsem runovým skřetem.

To je dost osobní a divný :-). Ale mám set identit ze kterých si ty příběhy míchám. Všechno jsou to lidé, jiné rasy ve svých fantasích nemám, vycháním z historie.

Nejraději mám člověku podobné rasy, protože za ně jsem relativně schopný hrát. Na něco jako oneshot brůza jsem schopný hrát nějak za cokoliv.

Absolutně nenásilný elfí bard, který všechno řeší přes magii skrze hudbu. Absolutně bezelstný a přímočarý dobrácký kroll, který chce konat dobro za každou cenu, přes mrtvolu a je hloupej a podle toho to vypadá.

Pokud mohu posoudit, má identita na akcích je jen lehce zkarikaturizované já.

Jsem PJ, Pán jeskyně, Dějmistr nebo jak to nazvat, tedy nemám dané preference.

Povolání libovolné... ale nejraději něco trošku mystického

Ranger (Druid) z Calaquenditechnicky nesmysl, ale kombinace životaschopná.

v poslední době trpaslík bojovník, dříve dost barbarka čarodějka

:-) poletucha - kouzelník :-) a když to nejde, tak člověk - rytíř ...

hmmm... bardové nebo vrahouni, lstivý, úskočný, prolhaný, užvaněný prášilové

Role vypravěče. Oblíbené archetypy jsou učenci a nebo barbarští stařešinové.

elf chodec, barbar čaroděj

prevažně Lovci, lucistníci, assasinové atp.

Člověk, hraničář, chodec, obchodník, písař, válečník, zaklínač

Krol-1.6 válečník nebo DrD+archetypy bijce s barbarem

Alchymista pyrofor

Trpaslík, sládek

Člověk válečník-bojovník.

kobold rubající uran

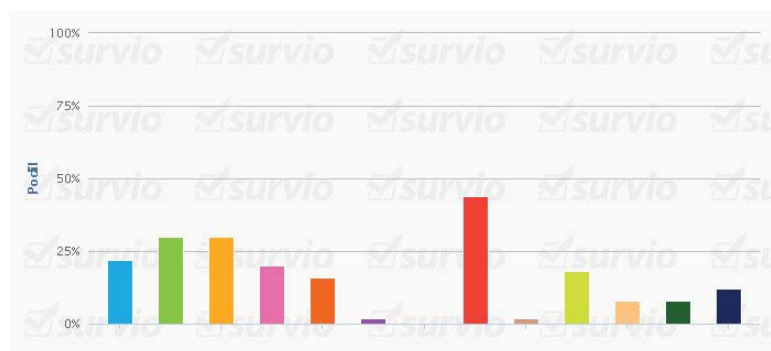
Člověk hraničář.

Elf(ka) čaroděj

Pán jeskyně

Nepoužívám.

20. Realizujete své tvůrčí ambice ve fantasy prostředí? Můžete označit i více možností.



Graf č. 15

Tabulka-F č. 77 – celkový výsledek	počet resp.	%
• Ne	11	22,00 %
• Vytvářím herní systémy	9	18,00 %
• Vytvářím společenské hry (stolní).	4	8,00 %
• Vytvářím dekorace, atributy nebo kulisy	4	8,00 %
• Jiné, krátce specifikujte	6	12,00 %
• Píšu povídky, poezii, romány apod.	15	30,00 %
• Maluji, kreslím, dělám grafiku, počítačovou grafiku nebo plastiky	15	30,00 %
• Vytvářím kostýmy	10	20,00 %
• Vyrábím zbraně	8	16,00 %
• Skládám hudbu na motivy fantasy	1	2,00 %
• Vytvářím počítačové hry	0	0,00 %
• Vytvářím dobrodružství pro hráče (DD, DrD, LARP apod.)	22	44,00 %
• Píšu divadelní hry nebo scénáře	1	2,00 %

Jiné, krátce specifikujte:

Napsal jsem pár povídek a vytvořil pár jednodušších her (stolních). S postupem času již jen sháním stějně zaměřené lidi za účelem vytváření LARP akcí menšího rozsahu. Zatím vcelku marně.

píši - podílím se na tvorbě jeskyní na online serverech z pozice hráče

Programuju larpovou databázi, podcast

Snažím se psát, ale moc to nejde.

už ne, kdysi poezie, próza

kdysi jsem maloval

Tabulka-F č. 78 – Ženy	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Ne	6	30,00 %
Vytvářím herní systémy	1	5,00 %
Vytvářím společenské hry (stolní).	1	5,00 %
Vytvářím dekorace, atributy nebo kulisy	2	10,00 %
Jiné, krátce specifikujte	1	5,00 %
Píšu povídky, poezii, romány apod.	10	50,00 %
Maluji, kreslím, dělám grafiku, počítačovou grafiku nebo plastiky	8	40,00 %
Vytvářím kostýmy	7	35,00 %
Vyrábím zbraně	2	10,00 %
Vytvářím dobrodružství pro hráče (DD, DrD, LARP apod.)	5	25,00 %

Tabulka-F č. 79 – Muži	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Ne	5	16,67 %
Vytvářím herní systémy	8	26,67 %
Vytvářím společenské hry (stolní).	3	10,00 %
Vytvářím dekorace, atributy nebo kulisy	2	6,67 %
Jiné, krátce specifikujte	5	16,67 %
Píšu povídky, poezii, romány apod.	5	16,67 %
Maluji, kreslím, dělám grafiku, počítačovou grafiku nebo plastiky	7	23,33 %
Vytvářím kostýmy	3	10,00 %
Vyrábím zbraně	6	20,00 %
Skládám hudbu na motivy fantasy	1	3,33 %
Vytvářím dobrodružství pro hráče (DD, DrD, LARP apod.)	17	56,67 %
Píšu divadelní hry nebo scénáře	1	3,33 %

Tabulka-F č. 80 – 15-20 let	<i>počet resp.</i>	<i>%v</i>	<i>%</i>
Vytvářím dobrodružství pro hráče (DD, DrD, LARP apod.)	2	100%	4%

Tabulka-F č. 81 – 21-27 let	<i>počet resp.</i>	<i>%v</i>	<i>%</i>
Ne	5	23,8 %	9,4 %
Vytvářím herní systémy	4	19 %	7,5 %
Vytvářím společenské hry (stolní)	3	14,3 %	5,7 %
Vytvářím dekorace, atributy nebo kulisy	1	4,8 %	1,9 %
Píšu povídky, poezii, romány atd.	9	42,9 %	17 %
Maluji, kreslím, dělám grafiku, poč. grafiku nebo plastiky	8	38,1 %	15,1 %
Vytvářím kostýmy	4	19 %	7,5 %
Vyrábím zbraně	3	14,3 %	5,7 %
Skládám hudbu na motivy fantasy	0	0	0
Vytvářím počítačové hry	0	0	0
Vytvářím dobrodružství pro hráče	9	42,9 %	17 %
Píšu divadelní hry nebo scénáře	1	4,8 %	1,9 %

Jiné:

Napsal jsem pár povídek a vytvořil pár jednodušších her (stolních). S postupem času již jen sháním stejně zaměřené lidi za účelem vytváření LARP akcí menšího rozsahu. Zatím vcelku marně. už ne, kdysi poezie, próza

<i>Tabulka-F č. 82 – 28-35 let</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%v</i>	<i>%</i>
Ne	4	22,2%	7,5 %
Vytvářím herní systémy	3	16,7%	5,7 %
Vytvářím společenské hry (stolní)	0	0	0
Vytvářím dekorace, atributy nebo kulisy	3	16,7%	5,7 %
Píšu povídky, poezii, romány atd.	5	27,8%	9,4 %
Maluji, kreslím, dělám grafiku, poč. grafiku nebo plastiky	2	11,1%	3,8 %
Vytvářím kostýmy	3	16,7%	5,7 %
Vyrábím zbraně	2	11,1%	3,8 %
Skládám hudbu na motivy fantasy	1	5,6%	1,9 %
Vytvářím počítačové hry	0	0	0
Vytvářím dobrodružství pro hráče	9	50%	17 %
Píšu divadelní hry nebo scénáře	0	0	0

Jiné:

píši - podílím se na tvorbě jeskyní na online serverech z pozice hráče

Programuju larpovou databazi, podcast

Snažím se psát, ale moc to nejde.

tvořím vnitřní svět

<i>Tabulka-F č. 83 – nad 35 let</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%v</i>	<i>%</i>
Ne	3	25%	5,7 %
Vytvářím herní systémy	2	16,7%	3,8 %
Vytvářím společenské hry (stolní)	2	16,7%	3,8 %
Vytvářím dekorace, atributy nebo kulisy	0	0	0
Píšu povídky, poezii, romány atd.	3	25%	5,7 %
Maluji, kreslím, dělám grafiku, poč. grafiku nebo plastiky	5	41,7%	9,4 %
Vytvářím kostýmy	3	25%	5,7 %
Vyrábím zbraně	3	25%	5,7 %
Skládám hudbu na motivy fantasy	0	0	0
Vytvářím počítačové hry	0	0	0
Vytvářím dobrodružství pro hráče	3	25%	5,7 %
Píšu divadelní hry nebo scénáře	0	0	0

Jiné:

kdysi jsem maloval

21. Pokud se věnujete výtvarné tvorbě, uveďte, prosím, jakou techniku, druh a námět nejčastěji vytváříte.

Tabulka-F č. 84 – Ženy

Odpověď

Ilustrace knih, většinou v ruce, tedy uhlovými tužkami, perokresbou. Případně mám i grafický tablet a zpracovávám náměty přímo v počítači. Počítačová grafika a animace mi není cizí, ale mám raději tradiční "voňavější" materiály. Zoomorfní ilustrace, ale i figury. Spíše mě baví zachycovat atmosféru a okolní krajinu, než emoce ve tvářích a gesta. Na to jsou tu jiní...

"Povinné pro hru" (tedy nejčastěji, ale nikoli ze zájmu): Akvarel; figury nastupující v aréně Ze zájmu: akvarel, olej, pastely; fantastní krajiny a scenerie.

Tužka, postavy, zvířata

Kresba

Character design, návrhy kostýmů. Nejčastěji pracuji buď propiskou nebo akvarelovými pastelkami.

Neumím kreslit, bohužel.

Fotografie, figurální.

kresba tužkou, zpracování požadovaných motivů nebo prostě okamžiková inspirace

Počítačové modelování v 3D

encaustika, abstrakce

Tabulka-F č. 85 – Muži

Odpověď

Většinou jde o kombinaci kresby a počítačové grafiky a ilustrace dobrodružství, míst a postav a mapy z našeho DrD. Okrajově i vyřezávám šperky nebo doplňky ke kostýmům s fantasy tematikou.

Výtvarné tvorbě se věnuji, ale ne na motivy fantasy - kresba, technická kresba, malování @Windows.

Dřevořezba především hráčských postav. V plánu jsou i příšery ale na ty zatím nebyl čas.

perokresba, tuška, uhel ... tuše ... architektura, bájná zvířata, erby bojovníků ...
figurální motivy hrdinů a fantasy tvorů

Kreslím mapy pomocí tužky pro možnost úpravy v případě potřeby světa.

Mapy, pokusy o nákres nestvůr, objektů či postav. Stačí tužka a pastelky.

tužka, papír, gumaa furt dokola

Zkoušel jsem kreslit postavy, takže asi kresba.

hlavně pastel, nebo tužko kresba...

olej

nevěnuji se (4x)

22. Máte oblíbeného autora nebo autory, ze kterých se inspirujete? Uveďte jména.

Tabulka-F č. 86 – Ženy

Odpověď

Je jich mnoho. Prakticky většina černobílých ilustrací, ale z těch barevných a počítačových vás může zajímat Strix - Jan Dřevíkovský, tedy český kreslíř a grafik. Z těch zahraničních mě baví Samuli Ponsimaa, který je spojen s kapelou Finntroll.

Terry Pratchett, Gordon Williams, Peter V. Brett, John Morressy, John Flanagan, Garth Nix, Tom Holt, Andrzej Sapkowski, Tevis Walter

oblíbené ano (Tolkien, Simmons, Sapkowski, Gaiman), ale neinspiruji se u nich
J.R.R. Tolkien, G.R.R. Martin, R. Holdstock, A. Sapkowski

Tak určitě Tolkien a filmy od Vancila (Gamers...)

Neil Gainmen Andrzej Sapkowski Luis Royo
Neomillnerová, Kulhánek, Červenák, Gaiman

Petra Neomillnerová, Miroslav Žamboch
Lukjaněnko, Sapkowski, Martin, Tolkien

Pratchett, Eddings, Sapkowski

China Mieville, Dan Simmons

J.R.R. Tolkien, Weiss, Hickman
Sapkowski

J.R.R. Tolkien, Gemmel

J. R. R. Tolkien

Robin Hobb, Darren Shan

Nemám (4x)

Tabulka-F č. 87 – Muži

Odpověď

Vyrostl jsem na Tolkienovi, takže ten mne inspiroval nejvíce, a důležitým zdrojem inspirace jsou pro mne mýty (které autora většinou nemají). Zatím poslední dobrodružství do DrD bylo silně ovlivněné knihami Edwarda Rutherforda (historické romány). A musím zmínit Josse Whedona, protože nezávisle na sobě vymýšlíme zaráz podobné postavy, a když už se to stane, tak tu svoji občas doplním o pár detailů od té jeho.

J.R.R. Tolkien, tam není co řešit! A. Sapkowski, tam je co řešit, ale odpustil jsem mu. Zbytek je tak asi na stejno...tihle jsou u mne top, ale i jiní maj fajn nápady, jako R. Zelazny v Tajemném Amberu. Žádná kniha, kterou jsem si zvolil, neodešla do věčných lovišť bez zapůsobení!

V mládí mě ovlivnili především Robert E. Howard a J. R. R. Tolkien. Četl jsem i spoustu dalších dobrých románů nebo povídek, ale tihle dva jsou pro mě zosobněním fantasy.

mám, ale je to těžko říct, vše co člověk čte ho nějak ovlivní, ale určitě se nedá říct, že bych z nějakého vyloženě vycházel. Snad historie... ale tu píše kdo :-)

Howard, Tolkien - ty asi nejvíc pro Drd... pro tvorbu... hmm jeden čas Mácha? Karel Zlín? Egon Bondy?
J.R.R. Tolkien, A. Sapkowski, Feist, Rowlingová, G.R.R. Martin, Steven Erikson, M. Žamboch, J. Červeňák

Kulhánek, Corea, Murakami (prvky fantastiky v jeho díle) Žamboch, Neff, Kotleta, Kopřiva, Tolkien, Pratchett, Gaiman a spousta dalších

Inspirace značná, leč zatím málo uplatněná v praxi - Stephen King.

Steven Erikson, Ian C. Esslemont, Terry Pratchett, Glen Cook, Moorcock

Neinspiruji, není k čemu, ale oblíbení autoři - Terry Pratchett, J. R. Tolkien, G. R. R. Martin

Pokud se technické výkresy a manuály dají považovat za předlohy hodné inspirace...

Robert Erwin Howard. Andrzej Sapkowski. Juraj Červenák

George R.R.Martin, J.R.R. Tolkien, Andrzej Sapkowski,..

Mám mnoho oblíbených autorů, ale snažím se o vlastní tvorbu.

Terry Pratchett, Robert Asprin, J.P. Héroult, a další ...

Žamboch, Vrbenská, Procházka
Sapkowski, Mieville, Martin

Tolkien, Sapkowski, Martin, Holdstock, Erikson, atd.

L.Royo, B.Valejo, L.Elmoor, C.Caldwell,
Andrzej Sapkowski

Richar A. Knaak

Goodkind, Flanagan

Tolkien (2x)

Nemám oblíbeného autora.

Ne (7x)

Tabulka-F č. 88 – celkový výsledek

Autor	počet resp.	%
Tolkien	13	24,5 %
Sapkowski	12	22,6 %
Martin	7	13,2 %
Erikson	3	5,7 %
Howard	3	5,7 %
Pratchett	5	9,4 %
Červeňák	2	3,8 %
Žamboch	3	5,7 %

Tabulka č. 84 – věková kategorie 15-20 let

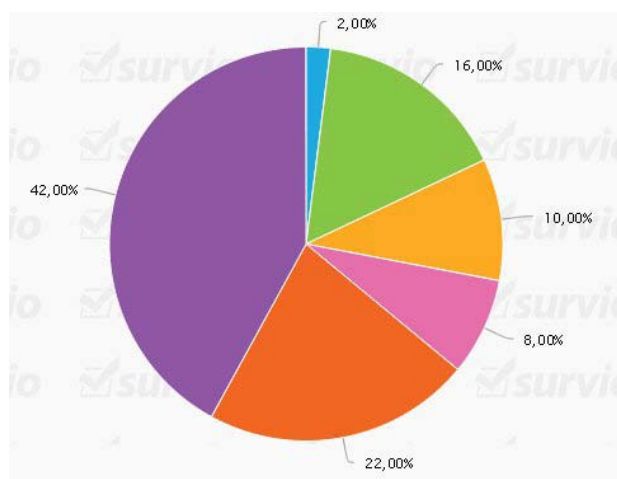
Autor	počet resp.	%k	%
Ne	2	100%	4%

Tabulka č. 85 – Věková kategorie 21-27 let			
<i>Autor</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%k</i>	<i>%</i>
Tolkien	8		15,1 %
Martin	2		3,8 %
Sapkowski	3		5,7 %
Ne	4		7,5 %
Ostatní	23		43,4 %

Tabulka č. 86 – Věková kategorie 28-35 let			
<i>Autor</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%k</i>	<i>%</i>
Tolkien	5		9,4 %
Martin	5		9,4 %
Sapkowski	7		13,2 %
Žamboch	3		5,7 %
Erikson	2		3,8 %
Červeňák	2		3,8 %
Gaiman	2		3,8 %
Neomillnerová	2		3,8 %
Ostatní	10		18,9 %
Ne	2		3,8 %

Tabulka č. 87 – Věková kategorie nad 35 let			
<i>Autor</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%k</i>	<i>%</i>
Tolkien	4		7,5 %
Sapkowski	4		7,5 %
Pratchett	3		5,7 %
Ostatní	18		34 %
Ne, nemám	3		5,7 %

23. Když tvoříte (výtvarná tvorba) obvykle:



Graf č. 16

Tabulka č. 88 – celkový výsledek	počet resp. %	
• Snažíte se co nejvěrněji napodobit oblíbenou předlohu z ilustrace, filmu nebo jiného média	1	2,00 %
• Snažíte se vytvářet vlastní formy, ale silně se při tom inspirujete u jiných autorů	8	16,00 %
• Vytváříte zásadně vlastní formy a charaktery a vycházíte z vlastní zkušenosti s prostředky výtvarné tvorby	5	10,00 %
• Reagujete spíše na vlastní hluboké prožitky z akcí, literatury nebo filmu a snažíte se je volně formulovat pomocí linií, ploch nebo barev - věnujete se spíše abstrakci.	4	8,00 %
• Máte vlastní nápady, příběhy, tvory, světy apod., které se snažíte zobrazit.	11	22,00 %
• Jiné	21	42,00 %

Jiné:

Pokud do tvoření patří i bruža, tak se inspiroji ve světě, co by tam asi tak zapadalo. Jinak tu také byla snaha vyrobit pár magických předmětů či ras, ale zatím ne příliš úspěšně.

Dělám to co chci a jak chci. Nezkoumám odkud to pochází. Snažím se ale zachovat logickou konzistenci. Nedám přednost umělecké formě před logikou.

snažím se realisticky zobrazit svoji představu. Někdy se inspiroji u daších, ale není pravidlem ...

inspiroji se realitou, důležité je, aby to fungovalo logicky
výtvarně netvořím, ale bez vyplnění nejde dotazník odeslat

Nemaluji vůbec, nemám ani špetku talentu.

Nevytvářím, a pokud jen pro sebe z nudy

výtvarně tvorbě se nevěnuji

netvořím výtvarná díla

netvořím, jsem levá

výtvarně netvořím

nejsem výtvarník

nevýtvarňuju, netvořím 5x

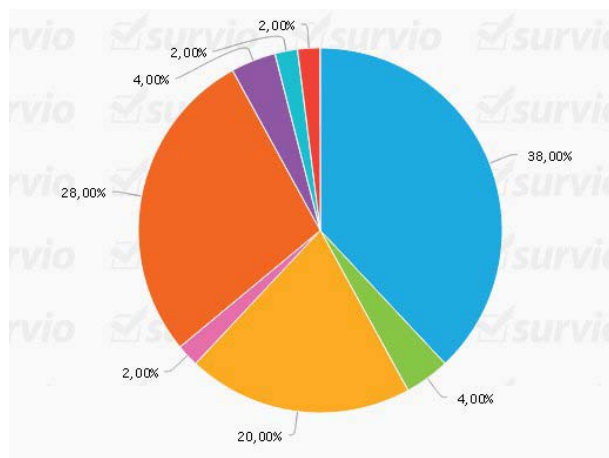
jak kdy

nic

Tabulka č. 89 – Ženy	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Snažíte se co nejděrněji napodobit oblíbenou předlohu z ilustrace, filmu nebo jiného média	1	5,00 %
Snažíte se vytvářet vlastní formy, ale silně se při tom inspirujete u jiných autorů	4	20,00 %
Vytváříte zásadně vlastní formy a charaktery a vycházíte z vlastní zkušenosti s prostředky výtvarné tvorby	2	10,00 %
Reagujete spíše na vlastní hluboké prožitky z akcí, literatury nebo filmu a snažíte se je volně formulovat pomocí linií, ploch nebo barev - věnujete se spíše abstrakci.	2	10,00 %
Máte vlastní nápady, příběhy, tvory, světy apod., které se snažíte zobrazit.	2	10,00 %
Jiné	9	45,00 %

Tabulka č. 90 – Muži	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Snažíte se vytvářet vlastní formy, ale silně se při tom inspirujete u jiných autorů	4	13,33 %
Vytváříte zásadně vlastní formy a charaktery a vycházíte z vlastní zkušenosti s prostředky výtvarné tvorby	3	10,00 %
Reagujete spíše na vlastní hluboké prožitky z akcí, literatury nebo filmu a snažíte se je volně formulovat pomocí linií, ploch nebo barev - věnujete se spíše abstrakci.	2	6,67 %
Máte vlastní nápady, příběhy, tvory, světy apod., které se snažíte zobrazit.	9	30,00 %
Jiné	12	40,00 %

24. Prezentujete svou tvorbu (nejen výtvarnou) na fantasy webech?



Graf č. 17

Tabulka č. 91 – celkový výsledek		počet resp.	%
• Ne, nemám potřebu		19	38,00 %
• Ne, stydím se, mám strach		2	4,00 %
• Ne, zatím nemám nic, čím bych se mohl/a prezentovat		10	20,00 %
• Ne, ale rád/a diskutuji o jiných dílech		1	2,00 %
• Ano, ale zřídka		14	28,00 %
• Ano, pravidelně		2	4,00 %
• Ano, rád/a o ní diskutuji s ostatními		1	2,00 %
• Aktivně netvořím (vůbec nebo v žánru fantasy), ale rád/a diskutuji nad díly mladých autorů		1	2,00 %

Tabulka č. 92 – Ženy		počet resp.	%
Ne, nemám potřebu		8	40,00 %
Ne, zatím nemám nic, čím bych se mohl/a prezentovat		5	25,00 %
Ne, ale rád/a diskutuji o jiných dílech		1	5,00 %
Ano, ale zřídka		5	25,00 %
Ano, pravidelně		1	5,00 %

Tabulka č. 93 – Muži		počet resp.	%
Ne, nemám potřebu		11	36,67 %
Ne, stydím se, mám strach		2	6,67 %
Ne, zatím nemám nic, čím bych se mohl/a prezentovat		5	16,67 %
Ano, ale zřídka		9	30,00 %
Ano, pravidelně		1	3,33 %
Ano, rád/a o ní diskutuji s ostatními		1	3,33 %
Aktivně netvořím (vůbec nebo v žánru fantasy), ale rád/a diskutuji nad díly mladých autorů		1	3,33 %

Tabulka č. 94 – Věková kategorie 15-20 let

Ano, ale zřídka	2	4%
-----------------	---	----

Tabulka č. 95 – Věková kategorie 21-27 let

Ne, nemám potřebu	6	28,6 %
Ne, stydím se, mám strach	2	9,5 %
Ne, zatím nemám nic, čím bych se mohl/a prezentovat	4	19,1 %
Ne, ale rád/a diskutuji o jiných dílech	0	0 %
Ano, ale zřídka	9	42,9 %
Ano, pravidelně	0	0 %
Ano, rád/a o ní diskutuji s ostatními	0	0 %
Aktivně netvořím (vůbec nebo v žánru fantasy), ale rád/a diskutuji nad díly mladých autorů	0	0 %

Tabulka č. 96 – Věková kategorie 28-35 let

Ne, nemám potřebu	7	38,9 %
Ne, stydím se, mám strach	0	0 %
Ne, zatím nemám nic, čím bych se mohl/a prezentovat	5	27,8 %
Ne, ale rád/a diskutuji o jiných dílech	2	11,1 %
Ano, ale zřídka	1	5,6 %
Ano, pravidelně	2	11,1 %
Ano, rád/a o ní diskutuji s ostatními	0	0 %
Aktivně netvořím (vůbec nebo v žánru fantasy), ale rád/a diskutuji nad díly mladých autorů	1	5,6 %

Tabulka č. 97 - Věková kategorie nad 35 let

	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Ne, nemám potřebu	7	58,3 %
Ne, stydím se, mám strach	0	0 %
Ne, zatím nemám nic, čím bych se mohl/a prezentovat	1	8,3 %
Ne, ale rád/a diskutuji o jiných dílech	0	0 %
Ano, ale zřídka	3	25 %
Ano, pravidelně	0	0 %
Ano, rád/a o ní diskutuji s ostatními	1	8,3
Aktivně netvořím (vůbec nebo v žánru fantasy), ale rád/a diskutuji nad díly mladých autorů	0	0 %

25. Jaká pozitiva vidíte v možnosti prezentace vlastní tvorby nebo projektů v komunitě fanoušků? Můžete označit více možností.



Graf č. 18

Tabulka č. 98 – celkový výsledek		počet resp.	%
• Šance na odborný a přínosný názor zasvěcené osoby		14	28,00 %
• Možnost kritiky nebo odlišného názoru ze strany stejně zaměřených jedinců		21	42,00 %
• Možnost osobního růstu a zdokonalení svých schopností v této oblasti		18	36,00 %
• Šance vnímat svou tvorbu v kontextu jiných autorů nebo odborníků		15	30,00 %
• Možnost trénovat asertivní chování a sebekontrolu při reakcích na nepřiměřené názory		9	18,00 %
• Nevidím v tom žádný zvláštní přínos		12	24,00 %
• Jiné, krátce formulujte		8	16,00 %

Jiné, krátce formulujte:

Všechny možnosti, ale je potřeba si uvědomit, že jen pro "velmi" začínajícího autora, neboť jakýkoli přesah či vybočení povětšinou naráží na nekompetenci a neobornost komunity, která je sama sebou svázána (ostatně jako na všech serverech, kde se objevuje tvorba, nejen fantasy). Poslední dobou nabývám pocitu, že se více píše než čte a kritika je záměrně neobjektivní z důvodu osobních sympatií či antipatií... je třeba brát jen kompetentní rady...

vlastní tvorbu nemám, tak ji neprezentuji, ale bez vyplnění nelze dotazník odeslat

netvořím - neprezentuji a nerad odpovídám na otázky, které se mě vůbec netýkají

Jako tvůrce RPG v tom nevidím velký přínos, zpětnou vazbu mám od hráčů.

Když už jsem něco dobrého vytvořil, proč to neposkytnout i ostatním.

Sdílet vytvářené, potěšit ty, jimž se to bude líbit.

šance inspirovat svým dílem další autory

Podpora pro další tvorbu.

<i>Tabulka č. 99 – Ženy</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Šance na odborný a přínosný názor zasvěcené osoby	6	25,00 %
Možnost kritiky nebo odlišného názoru ze strany stejně zaměřených jedinců	8	35,00 %
Možnost osobního růstu a zdokonalení svých schopností v této oblasti	10	45,00 %
Šance vnímat svou tvorbu v kontextu jiných autorů nebo odborníků	6	25,00 %
Možnost trénovat asertivní chování a sebekontrolu při reakcích na nepřiměřené názory	5	25,00 %
Nevidím v tom žádný zvláštní přínos	3	15,00 %
Jiné, krátce formulujte	3	10,00 %

Jiné:

vlastní tvorbu nemám, tak ji neprezentuji, ale bez vyplnění nelze dotazník odeslat

+ mám své věci odložené někde, kde je najdu i po letech :-)

Sdílet vytvářené, potěšit ty, jimž se to bude líbit.

<i>Tabulka č. 100 – Muži</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Šance na odborný a přínosný názor zasvěcené osoby	9	28,1 %
Možnost kritiky nebo odlišného názoru ze strany stejně zaměřených jedinců	15	46,9%
Možnost osobního růstu a zdokonalení svých schopností v této oblasti	9	28,1 %
Šance vnímat svou tvorbu v kontextu jiných autorů nebo odborníků	10	31,3 %
Možnost trénovat asertivní chování a sebekontrolu při reakcích na nepřiměřené názory	5	15,6 %
Nevidím v tom žádný zvláštní přínos	10	31,3 %
Jiné, krátce formulujte	6	18,8 %

Jiné:

Všechny možnosti, ale je potřeba si uvědomit, že jen pro "velmi" začínajícího autora, neboť jakýkoli přesah či vybočení povětšinou naráží na nekompetenci a neobornost komunity, která je sama sebou svázána (ostatně jako na všech serverech, kde se objevuje tvorba, nejen fantasy). Poslední dobou nabývám pocitu, že se více píše než čte a kritika je záměrně neobjektivní z důvodu osobních sympatií či antipatií... je třeba brát jen kompetentní rady...

netvořím - neprezentuji a nerad odpovídám na otázky, které se mě vůbec netýkají

Jako tvůrce RPG v tom nevidím velký přínos, zpětnou vazbu mám od hráčů.

Když už jsem něco dobrého vytvořil, proč to neposkytnout i ostatním.

šance inspirovat svým dílem další autory

Podpora pro další tvorbu.

<i>Tabulka č. 101 – Věková kategorie 15-20 let</i>	počet resp.	%
Šance na odborný a přínosný názor zasvěcené osoby	1	50 %
Možnost kritiky nebo odlišného názoru ze strany stejně zaměřených jedinců	2	100 %
Možnost osobního růstu a zdokonalení svých schopností v této oblasti	1	50 %
Šance vnímat svou tvorbu v kontextu jiných autorů nebo odborníků	2	100 %
Možnost trénovat asertivní chování a sebekontrolu při reakcích na nepřiměřené názory	0	0 %
Nevidím v tom žádný zvláštní přínos	0	0 %
Jiné, krátce formulujte	1	50 %

Jiné:

Když už jsem něco dobrého vytvořil, proč to neposkytnout i ostatním.

<i>Tabulka č. 102 – Věková kategorie 21-27 let</i>	počet resp.	%
Šance na odborný a přínosný názor zasvěcené osoby	7	33,3 %
Možnost kritiky nebo odlišného názoru ze strany stejně zaměřených jedinců	11	52,4 %
Možnost osobního růstu a zdokonalení svých schopností v této oblasti	8	38,1 %
Šance vnímat svou tvorbu v kontextu jiných autorů nebo odborníků	7	33,3 %
Možnost trénovat asertivní chování a sebekontrolu při reakcích na nepřiměřené názory	8	38,1 %
Nevidím v tom žádný zvláštní přínos	4	19 %
Jiné, krátce formulujte	4	19 %

Jiné:

Všechny možnosti, ale je potřeba si uvědomit, že jen pro "velmi" začínajícího autora, neboť jakýkoli přesah či vybočení povětšinou naráží na nekompetenci a neobornost komunity, která je sama sebou svázána (ostatně jako na všech serverech, kde se objevuje tvorba, nejen fantasy). Poslední dobou nabývám pocitu, že se více píše než čte a kritika je záměrně neobjektivní z důvodu osobních sympatií či antipatií... je třeba brát jen kompetentní rady...

netvořím - neprezentuji a nerad odpovídám na otázky, které se mě vůbec netýkají

šance inspirovat svým dílem další autory

Podpora pro další tvorbu.

<i>Tabulka č. 103 – Věková kategorie 28-35 let</i>	počet resp.	%
Šance na odborný a přínosný názor zasvěcené osoby	4	22,2 %
Možnost kritiky nebo odlišného názoru ze strany stejně zaměřených jedinců	6	33,3 %
Možnost osobního růstu a zdokonalení svých schopností v této oblasti	7	38,9 %
Šance vnímat svou tvorbu v kontextu jiných autorů nebo odborníků	4	22,2 %
Možnost trénovat asertivní chování a sebekontrolu při reakcích na nepřiměřené názory	1	5,6 %
Nevidím v tom žádný zvláštní přínos	6	33,3 %
Jiné, krátce formulujte	1	5,6 %

Jiné:

Jako tvůrce RPG v tom nevidím velký přínos, zpětnou vazbu mám od hráčů

<i>Tabulka č. 104 – Věková kategorie nad 35 let</i>	počet resp.	%
Šance na odborný a přínosný názor zasvěcené osoby	3	25 %
Možnost kritiky nebo odlišného názoru ze strany stejně zaměřených jedinců	4	33,3 %
Možnost osobního růstu a zdokonalení svých schopností v této oblasti	3	25 %
Šance vnímat svou tvorbu v kontextu jiných autorů nebo odborníků	3	25 %
Možnost trénovat asertivní chování a sebekontrolu při reakcích na nepřiměřené názory	1	8,3 %
Nevidím v tom žádný zvláštní přínos	3	25 %
Jiné, krátce formulujte	3	25 %

Jiné:

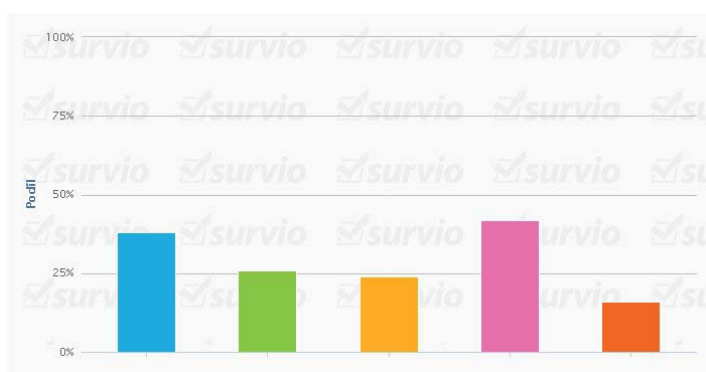
vlastní tvorbu nemám, tak ji neprezentuji, ale bez vyplnění nelze dotazník odeslat

+ mám své věci odložené někde, kde je najdu i po letech :-)

Sdílet vytvářené, potěšit ty, jimž se to bude líbit.

26. Jaká rizika s sebou nese sebe prezentace v prostředí fantasy komunit?

(Můžete označit i více možností).



Graf č. 19

Tabulka F - č. 105 – celkový výsledek	počet resp.	%
• Snížené sebevědomí a motivace k další práci	19	38,00 %
• Velké riziko konfliktu	13	26,00 %
• Nepochopení a ztráta reputace v komunitě fanoušků	12	24,00 %
• Nevidím v tom žádné vážné riziko	21	42,00 %
• Jiné, krátce formulujte	8	16,00 %

Jiné, krátce formulujte:

lidi vždy ohrnoují nos nad těmi, kteří se poprvé rozhodli něco utvořit. Není to dokonalé, ale je to jejich a pustili se do toho. Je jedno, že to nevypadá jako z filmu. Nikdo by neměl kritizovat jiné za to, že nejsou dokonalé zručnými v této oblasti, snaží se, a to je podstatné.

Pokud nejste aktivní vy, ale pouze přispíváte, stane se velmi snadno, že vaše kousky zapadnou, špatné rady od zasloužilých, ale ne odborných uživatelů

touha sebe prezentace :) Jsme, jací jsem... proč o tom někoho přesvědčovat?!

Nepochopení a ztráta reputace u lidí mimo komunitu fanoušků

Úzký pohled na věc, neprofesionální hodnocení,...

Strach z odmítnutí či nepochopení.

viz otázka 25

Nevím.

<i>Tabulka F - č. 106 – Ženy</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Snížené sebevědomí a motivace k další práci	9	45,00 %
Velké riziko konfliktu	6	30,00 %
Nepochopení a ztráta reputace v komunitě fanoušků	3	15,00 %
Nevidím v tom žádné vážné riziko	9	45,00 %
Jiné, krátce formulujte	1	5,00 %

<i>Tabulka F - č. 107 – Muži</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Snížené sebevědomí a motivace k další práci	10	33,33 %
Velké riziko konfliktu	7	23,33 %
Nepochopení a ztráta reputace v komunitě fanoušků	9	30,00 %
Nevidím v tom žádné vážné riziko	12	40,00 %
Jiné, krátce formulujte	7	23,33 %

<i>Tabulka F - č. 108 – Věková kategorie 15-20 let</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Snížené sebevědomí a motivace k další práci	1	50 %
Velké riziko konfliktu	0	0 %
Nepochopení a ztráta reputace v komunitě fanoušků	0	0 %
Nevidím v tom žádné vážné riziko	1	50 %
Jiné, krátce formulujte	0	0 %

<i>Tabulka F - č. 109 – Věková kategorie 21-27 let</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Snížené sebevědomí a motivace k další práci	10	47,6 %
Velké riziko konfliktu	5	23,8 %
Nepochopení a ztráta reputace v komunitě fanoušků	7	33,3 %
Nevidím v tom žádné vážné riziko	6	28,6 %
Jiné, krátce formulujte	7	33,3 %

Jiné:

lidí vždy ohrnují nos nad těmi, kteří se poprvé rozhodli něco utvořit. Není to dokonalé, ale je to jejich a pustili se do toho. Je jedno, že to nevypadá jako z filmu. Nikdo by neměl kritizovat jiné za to, že nejsou dokonale zručnými v této oblasti, snaží se, a to je podstatné.

Pokud nejste aktivní vy, ale pouze přispíváte, stane se velmi snadno, že vaše kousky zapadnou, špatné rady od zasloužilých, ale neodborných uživatelů

Nevidím v tom riziko odlišné od sebe prezentace v jiných komunitách. Snad jen - fanoušci fantasy mi přijdou obecně citlivější.

Nepochopení a ztráta reputace u lidí mimo komunitu fanoušků

Úzký pohled na věc, neprofesionální hodnocení,...

Strach z odmítnutí či nepochopení.

viz otázka 25

<i>Tabulka F - č. 110 – Věková kategorie 28-35 let</i>	počet resp.	%
Snížené sebevědomí a motivace k další práci	5	45,00 %
Velké riziko konfliktu	7	30,00 %
Nepochopení a ztráta reputace v komunitě fanoušků	4	15,00 %
Nevidím v tom žádné vážné riziko	6	45,00 %
Jiné, krátce formulujte	2	5,00 %

Jiné:

Prostě se za to trochu stydím

Nevím

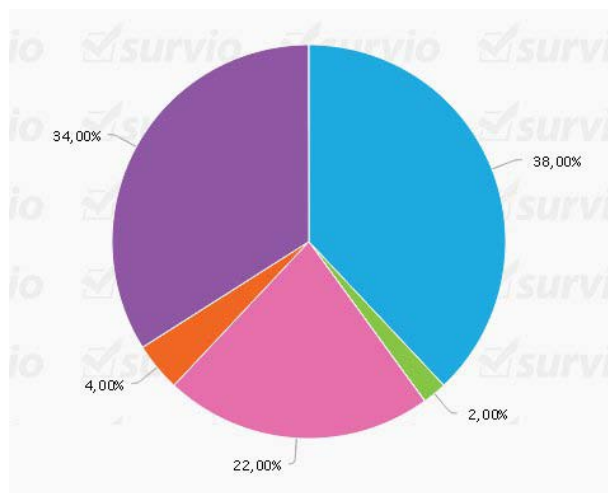
<i>Tabulka F - č. 111 – Věková kategorie nad 35 let</i>	počet resp.	%
Snížené sebevědomí a motivace k další práci	3	25 %
Velké riziko konfliktu	1	8,3 %
Nepochopení a ztráta reputace v komunitě fanoušků	1	8,3 %
Nevidím v tom žádné vážné riziko	8	66 %
Jiné, krátce formulujte	2	16,6 %

Jiné:

žáné větší, než kdekoli jinde - spíše menší, neb v tomto prostředí se výstřednost a odchylky toleruj

touha sebe prezentace :) Jsme, jací jsem...proč o tom někoho přesvědčovat?!

27. Považujete fantasy v naší společnosti za:



Graf č. 20

Tabulka F - č. 112 – celkový výsledek	počet resp.	%
• Nedoceněné	19	38,00 %
• Přeceňované	1	2,00 %
• Zbytečné	0	0,00 %
• Zkreslené	11	22,00 %
• Zneužívané	2	4,00 %
• Jiné, krátce specifikujte	17	34,00 %

Jiné, krátce specifikujte:

V poslední době mainstreamové-> to vede k názoru, že se jedná o "jednoduchý a prvoplánový" druh literatury

zakonzervované, vymírající, mám na mysli aktivní fantasy (drd, LARP, servery, časopisy)

kdo hledá cestu vždy ji najde. Tedy považují za přiměřené

Jeden z mnoha žánrů a jeden z mnoha zdrojů inspirace.

dostupné - a jaké si to uděláme, takové to budeme mít

Tajuplné, nepochopené, nedocněná elitní skupina

Obohacující o nekonečné obzory

to nejde říct, jak pro koho

často špatně pochopené

Fantasy prostě je...

Docela v normálu.

Nerozumím otázce.

součást kultury

běžná součást

Odpovídající

Samozřejmé

Tolerované

<i>Tabulka F - č. 113 – Ženy</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Nedoceněné	7	35,00 %
Zkreslené	6	30,00 %
Jiné, krátce specifikujte	7	35,00 %

Jiné, krátce specifikujte:

dostupné - a jaké si to uděláme, takové to budeme mít

Tajuplné, nepochopené, nedoceněná elitní skupina

Obohacující o nekonečné obzory

to nejde říct, jak pro koho

často špatně pochopené

součást kultury

samozřejmé

<i>Tabulka F - č. 114 – Muži</i>	<i>počet resp.</i>	<i>%</i>
Nedoceněné	12	40,00 %
Přeceňované	1	3,33 %
Zkreslené	5	16,67 %
Zneužívané	2	6,67 %
Jiné, krátce specifikujte	10	33,33 %

Jiné:

Za důsledek potřeby uniknout před všední realitou - slabost, dalo by se říct. Zároveň však jde o moderní odkaz na pohádky a pověsti, takže ji vnímám jako transformovanou součást historické návaznosti.

V poslední době mainstreamové-> to vede k názoru, že se jedná o "jednoduchý a prvoplánový" druh literatury zakonzervované, vymírající, mám na mysli aktivní fantasy (drd, LARP, servery, časopisy)

kdo hledá cestu vždy ji najde. Tedy považuji za přiměřené

Jeden z mnoha žánrů a jeden z mnoha zdrojů inspirace.

jeden z mnoha kulturních projevů

Fantasy prostě je...

Docela v normálu.

Tolerované

Odpovídající

běžná součást

Nerozumím otázce

28. Je ve fantasy něco, čeho by se měli fanoušci vyvarovat nebo co tento fenomén ohrožuje a degraduje? Pokuste se formulovat to, co považujete za nejzávažnější problém.

Tabulka F - č. 115 – Ženy

Odpověď

Většina larparů, dřevárníků a plechovek mají své brlohy, kam chodí nezřízeně chlastat. Jsou to uzavřené komunity a ne vždy jsou noví návštěvníci vřele přijímáni. Některé spolky trpí "skupinkováním", tím mám na mysli to, že se tamten kroužek nebaví s tím druhým, protože... a kroužky a pravidla se striktně dodržují. To ovšem neplatí pro sex, protože spí všichni se všemi. Ten, kdo nepije a nespí s každým je divný. Jsme divná :-), ale nevdám mi to, necítím, že by bylo špatně se chovat slušně. Prostě někteří lidi se baví i bez alkoholu, jenže to bohužel většina mladých nedokáže, nedokáže odmítnout, když s ejim podá láhev. Riziko je tedy v těchto dvou faktorech. Jo a ještě když na bitvě někdo donese vši: docela jsem si jistá tím, že by se to hodně rychle rozneslo na všechny vlasatce stovky kilometrů daleko :-D. Někteří lidé přes fantasy svět odmítají hrát "svou roli" v tom aktuálním, "reálném" světě.

Obecné předsudky, že lidé žijící fantasy jsou odtrženi od reality, mají bohužel reálný základ. Chce to, aby se věnovali i skutečnému životu (škola, vztahy v rodině). Osobně zapálené debaty v mhd o zabíjení kostlivců vyslechnu ráda, ale na nefantasy okolí to obvykle působí záporně. Za velký problém považuji pitky na větších akcích a s tím související obavy o bezpečnost.

Co se týče knih, tak těm nejvíc škodí rychlost, s jakou nakladatelství bez jakékoli selekce chrlí jednu upíří romanci za druhou. Všechny končí v oddělení fantasy, i když s ním nemají nic společného. Doufám, že brzy tohle šílenství pomine a lidi se nebudou muset stydět, když se zmíní o tom, že čtou fantasy.

Vyhýbat se fenoménům, viz. např. upíří, vlkodlaci, najednou se objeví velké množství literatury, která se má zalíbit a být komerčně úspěšná. Z dívčích románů se nám staly nadpřirozené romance. Lidé celkem snadno škatulkují, takže si pak myslí, že fantasy jsou slátaniny pro náctileté :)

Špatná prezentace larpů/bitev prostřednictvím medií, ta ale ustává, naštěstí (ai to yblo nepochopením), le nejčastěji si m,ůžou lidi ublížit sami tím, že je třeba víc vidět/slyšet menší skupina, která dělá problémy (alkohol, výtžnictví..)

Jakási neschopnost tolerance. Vševědoucnost v negativním smyslu. V jisté komunitě jsem to zažila nejsilněji - každý byl silný individualista a měl potřebu ukázat ostatním všechna svá strašlivá "nej" a především jedinou platnou pravdu.

Nedostatek vlastní fantasie, přemíra alkoholu, vulgární chování/jednání - LARPy Knihy, filmy apod. - "lacinost" (přemíra sexu, prvoplánovitost, přemíra násilí apod.) Filmy - potlačení příběhu na úkor kostýmů a exteriérů.

Sebestřednost a sebechvála při realizaci fantasy. Netolerance k jinému názoru nebo pohledu na věc. Přílišné převádění do reálného života. Narcismus.

Zfilmování zásadních děl fantasy může mít za následek, že mladší generace bude mít menší motivaci si tato díla uznávaných autorů přečíst.

Maximálně tak přemíry alkoholu na akcích, je lepší zachovat si důstojnost a vzpomínky:)

Někteří se možná příliš odpoutají od reality a zapomínají řešit skutečné problémy.

špatná kvalita některých projevů vytváří špatný obraz o fantasy jako celku.

Stahování fantasy akcí a setkání na úroveň pitek a festivalů volné soulože.

Představa, že se jezdí na společné akce jen kvůli pití.

Nežít jenom fantasy, musí také vnímat reálný svět.

Nemyslím si, že by tam něco takového bylo.

Vizuální degradace klouzající ke kýči.

Neznalost českého národa.

Neoriginalita

Netuším

Tabulka F - č.116 – Muži

Odpověď

Nehádat se s lamou, která argumentuje tím, že fantasy tvoří únik od reality, do kterého se ti co realitu nezvládají, utíkají schovat..... pod tímto trapným sloganem se dá najít cokoli (takřka jakákoli literatura, filmy, divadla, kolikrát i práce), takže jediným protiargumentem na tento projev lidské stupidity je frontální útok. Jo a všechny ty Conny...to bych zakázal. Jak si má fantasy udržet vážnost, když tam pobíhá těžkotonážní padesátník coby Harry Potter bo jiná havěť.

Čtení medializovaných a mainstreamových autorů. Netvrdím, že všichni píší špatně, ale většinou v tom není originalita a prvek FANTAZIE se vytrácí. A lidé to zvesela "zbaští", protože se přeci jedná o odpočinkovou literaturu že?

Extrémismus a názory co je správné a co ne. Fantasy je hra a jako taková má hlavně bavit. Nemám proto rád přílišné kritiky v duchu proč tvořit, když se dá požit již něco hotového atd.

Podle mě by měli dělat, co je baví. Problém začíná (a začíná vůbec nějaký?) až ve chvílích, kdy se začnou věci příliš hrotit.

Vyvarujte se lidí, které uspokojuje nadřazenost svých postav v příbězích nad ostatními.

Nevím. Nemám zkušenost s negativními projevy.

Cliché

Nedostatek vlastní fantazie, přemíra alkoholu, vulgární chování/jednání - LARPy Knihy, filmy apod. - "lacinost" (přemíra sexu, prvoplánovitost, přemíra násilí apod.) Filmy - potlačení příběhu na úkor kostýmů a exteriérů

Nevím zda není ohrožení silným slovem, ale hlavním problémem dle mne je izolovanost jednotlivých skupin. Samotných fantasy aktivních uživatelů není mnoho - a většina komunit existuje jen "pro sebe." Což je problém zpravidla pro nové lidi, kteří by se třeba zapojili.

Degraduje - to ani ne, spis nekteri dokazou kvalitni fantasy neumyslne zesmesnit svym vlastnim "osobnim" pristupem, at uz LARP nebo prevlekani se za knizni/filmove hrdiny. Spolecnost pak na to reaguje spis posmechem.

Fanoušci působí jako "blázni", které nezajímá nic jiného... veřejnost je často vnímá jako společensky nefunkční jedince, kteří jsou naprosto izolováni od vnějšího světa...

Fantasy by nikdy neměla sloužit jako psychický únik z všední existence, neměla by aspirovat na "náhradu" reálného života.

dětinsky neúplné a nezvládnuté kostýmy na veřejných akcích

Novou éru fantasy stylu Twilight

to, že je to "módní" podobně jako historický šerm - čili přitahuje i lidi, kterým to moc neříká a snaží se toho využít jen např. k hledání partnera / chlastačce / možnost se s někým pohádat či dokonce porvat

Šablonovitost, stereotypy, nízkou řemeslnou kvalitou, brak. Velké množství braku by ohrozilo asi každý žánr. Jo a teď ty módní vlny pro pubescentní konzumenty jako stmívání apd. to je zlo.

Kostýmované "veselí" pod vlivem alkoholu či jiných látek v místech přístupných veřejnosti. Například nerad jedu vlakem s ožralými fanoušky Baníku Ostrava a to stejné platí o bandě ožralých fantazáků. Nemám nic proti alkoholu, ale nemělo by to otravovat ostatní.

Šablonovitost, stereotypy, nízkou řemeslnou kvalitou, brak. Velké množství braku by ohrozilo asi každý žánr. Jo a teď ty módní vlny pro pubescentní konzumenty jako stmívání apd. to je zlo.

Sledování nekvalitních filmů a čtení knih nevalné kvality na toto téma. Obecně? Ničící, naštvání a mstiví hráči, co se týče hraní.

stereotypu, předpojatosti a omezenosti vnímání názorů, prvoplánovitosti

Přílišná oploštělost, až bulvarizace, přílišná masovost.

Podcenění náročnosti a přecenění vlastních sil. Ve smyslu, že kdejaký nýmand by si netroufl publikovat "psychologický román" - ale fantasy mu přijde jako snazší cesta. Plete se, vznikne škvár.

Fantasii člověka nelze degradovat a nelze mu ji vzít. Lidi mají různý vkus, to že se to setkává v nějakým mainstreamech, kdy to lidi mužou sdílet ve velkém je fajn, stejně jako je fajn že se mají možnost potkat lidi s menšinovými představami. Potenciální nebezpečí je snad jen v tom hledat co fantasy ohrožuje nebo degraduje ;-)

to, že je to "módní" podobně jako historický šerm - čili přitahuje i lidi, kterým to moc neříká a snaží se toho využít jen např. k hledání partnera / chlastačce / možnost se s někým pohádat či dokonce porvat

Zvrhne-li se fantasy na pouhou kýčovitou prezentaci násilí a explicitní sexuality, je celý žánr degradován, má negativní dopad na mládež a špatnou pověst u široké veřejnosti.

Přílišné vydělování se od mainstreamu, do kterého dnes, hlavně díky filmům a seriálům už není třeba a je kontraproduktivní.

Ne, fenomén se odvíjí od fanoušků. Vše co dělají je tak dobré.

Přílišná agrese v prosazování svých názorů

nepovažuji za podstatné

ne (2x)

nevím

29. Vidíte řešení problému? Pokuste se je formulovat.

Tabulka F - č. 117 – Ženy

Odpověď

Ohledně održenosti od reality uvědomit nefantasy okolí, že lze vést velmi bohatý a kreativní život i s fantasy jako mottem - podělit se o tvorbu, sdělit jak zájem o literaturu např. pomáhá ve škole. Komunikovat, popularizovat a ukázat, že fantasy si zaslouží respekt. Netolerantním rodičům mohou pomoci instruktoři kroužků, pedagogové, popularizace v médiích (nikoli stylu "hry z vašeho dítěte udělají vraha"). Na pitky a výtržnosti lék nevidím, u výtržností jediné razantní přístup organizátorů a vyloučení dotyčných z akcí.

Že se nekvalitní filmy a knihy nebudou navštěvovat, kupovat - tj. náročnější zákazníci (ovšem když si vzpomenu na to, co jsem učila na škole, tak trend bude pravděpodobně opačný:() Podpora dětské fantazie - méně času stráveného na počítači u her, více času stráveného činnostmi, které si musí sami vymyslet. Méně kupovaných dekorací, kostýmů, složitých hraček, více vyrobených svépomocí, nebo prostě jen dotvořených vlastní fantazií. - tj. rodiče by měli věnovat více času nasměrování svých dětí a jít jim příkladem.

Ehmm, řešení. Řešení je učení k zodpovědnosti, toleranci, slušnosti jeden k druhému. Řešení je v dobrých vztazích a v dodržování toho, co se řeklo. Řešení je v pravidelné hygieně, a to i duševní.

Možná by stačilo, kdyby si někteří "extrémnější fantazáci" připustili, že každý má tu fantazii jinou a také, že - není potřeba být vždy ten nejlepší, nejzkušenější, nejchytřejší atd.

Postupná vnitřní přeměna - změna hodnot jednotlivců a skupinek. Odklon od uctívání opijení se a děvkaření k jiným, "čistším" hodnotám - dobrodružství, fantazii, přátelství
Větší tolerance, schopnost naslouchat a přijmout i odlišné. Stěžujeme si, že nás nepřijímá společnost, ale nejsme schopni táhnout za jeden provaz.

Obávám se, že nezbývá než počkat, až se najde jiný námět v jiném žánru, který budou zuřivě číst teenageři po celém světě.

Líp prezentovat veřejnosti tu lepší stránku, možnost rozvíjení schopností, použití jako dobrá volnočasová aktivita.

Setkávat se občas i s obyčejnými "mudly" a zkusit plánovat svou (ne svojí postavy) rodinu, kariéru, bydlení apod.

Větší podpora dětského čtenářství, obměna doporučené/povinné školní literatury za poněkud zajímavější kusy :-).

Nevidím, to musí sami nakladatelé, ale to je těžké.

Více osvěty :-)

Osvěta už na ZŠ

Vzdělávání.

Záklopka:)

Tabulka F - č. 118 – Muži

Odpověď

Že se nekvalitní filmy a knihy nebudou navštěvovat, kupovat - tj. náročnější zákazníci (ovšem když si vzpomenu na to, co jsem učila na škole, tak trend bude pravděpodobně opačný:() Podpora dětské fantazie -

méně času stráveného na počítači u her, více času stráveného činnostmi, které si musí sami vymyslet. Méně kupovaných dekorací, kostýmů, složitých hraček, více vyrobených svépomocí, nebo prostě jen dotvořených vlastní fantazií. - tj. rodiče by měli věnovat více času nasměrování svých dětí a jít jim příkladem.

Není, tím si musí projít každý sám - zrealněním sebeobrazu na co mám, na co ne, a na čem musím ještě hodně zapracovat, aby byl můj výkon akceptovatelný.

Už to asi nikdy nebude "tajná komunita" spíše podivínů, je třeba se s tím smířit.
rozvoj tvůrčího myšlení, představivosti a schopnosti přijímat odlišné názory

Řešení jako takové mě nenapadá, nechal bych tomu volný průběh.
viz výše CHARGE a zakázat conny nebo jejich veřejnou prezentaci.
Je dobré mít svého hrdinu, ale člověk by neměl zapomínat na svou hodnotu, na realitu a na to, že žije jen jednou.

Vzestup kupní síly obyvatel ČR, takže víc fantazáků bude mít k dispozici auto.

Vyhnout se tomu (existují recenze). U lidí pak existuje pověst.

Nekupovat nekvalitní autory

čas až to nebude módní ...

Nevidím, byznys je mrcha.

Vychovat fyzicky i psychicky sebevědomou mládež, která by neměla potřebu unikat do prostředí vymyšlených světů.

Hlavní pravidlo: Pečlivosti je více vždycky více.

Změna skupiny "fantazáků"

Jo

Tolerance

30. Pokud byste měli z fantazy prostředí, komunit, tvorby apod. vypíchnout jednu věc nebo hodnotu, kterou považujete pro vás nebo pro vaše blízké za nejpřínosnější, co by to bylo?

TabulkaF - č. 119 – Ženy
Odpověď

Fantasy komunita má pro mě osobně značný význam v osobní historii, mé zapojení určitě hrálo roli v tom, kdo jsem, ačkoliv teď už dění sleduju jen z povzdálí; vypíchnla bych hodnotu pochopení a možnosti seberealizace pro ty koho nezajímá mainstreamová témata typu módních výstřelků, bulváru apod.

Na fantasy se mi nejvíc líbí to, že i když je v každém koutě světa jiná, vždycky je ta trochu stejná a já se můžu bavit jak s Japoncem, tak třeba s Argentincem - vždycky se dozvím něco nového, dostanu nečekaný tip a nikdy se nehádáme :)

Díky fantasy více přemýšlím nad hlubšími otázkami, jako je hodnota lidského života, oběť a její smysl, morální kvality, o které stojí zato usilovat, otázka agrese a archetypy aj.

Jednu? To nejde. Tolerance, čest, vzdělanost, schopnost erudované konverzace i o naprostých kravinách. Dle nálady jedna z výše zmíněných.

Hraní DrD: Je to dobrá a inteligentní zábava. Vždy se u toho nasmějeme a odpočineme si od povinností.

Rozvíjení představivosti, komunikace s ostatními na stejné vlně a udržení si dětské hravosti.

Přátelství lidí, které bych jinak nepoznala - odlišné věkem i životním stylem.

Možnost vyzkoušet si vlastní jednání ve "vypjatých" situacích - sebepoznání.

Příjemný odpočinek bokem od reality všedního dne.

Fantazie bez hranic, můžu se odpoutat od reality

Fantazie, snění, narušení stereotypu

Otevřenost a přátelskost komunity.

Vidíme, že v tom nejsme sami.

Přátelé, tvorba, zážitky

Rozvíjení komunikace

Otevřenější vnímání.

Přátelství

Komunikace

Tolkien

Tabulka F- č. 120 – Muži

Odpověď

díky fantasy více přemýšlím nad hlubšími otázkami, jako je hodnota lidského života, oběť a její smysl, morální kvality, o které stojí zato usilovat, otázka agrese a archetypy aj.

Schopnost žít pro dnešek naplno a udržet si naději a bojeschopnost i v těžkých časech.

Komunita, soudržnost, možnost být otevřeně exot.

možnost pochopení principů bytí

Setkávání se, očista

Přátelství

Fantazie

Pokoušet se stát rovně a padnout až když to prostě přijde..... toto už tenhle svět nezná a přesně o tom ta fantasy vlastně je.

Možnost rozvíjet vlastní fantasii (např. skrze GMování) a tvořit pro ostatní + získávat zpětnou vazbu.

Navazování/prohlubování osobních vztahů, trénink představivosti.

Určite je to možnost seberealizace.

Setkání s přáteli a zábava.

Debaty se Sniperem.

Oddanost.

Relaxace, odpočinek (3x)

Rozvíjení představivosti, komunikace s ostatními na stejné vlně a udržení si dětské hravosti.

Představivost. Zdá se mi dost podceňovaná, na to jak je pro lidstvo přínosná.

trávení volného času a socializování se s ostatními lidmi

Udržuje a prohlubuje přátelství.

Odpoutání od reality

Rozvoj vlastní fantazie, vykročení ze stereotypu a vnímání věcí trošku jinak... (beru jako jednu věc..) odvaha a čestnost

Přátelství lidí, které bych jinak nepoznala - odlišné věkem i životním stylem.

Existence na webu dracidoupe.cz všeobecně (tvorba děl, kritika, komunita).

Tesna vazba na symboliky a chování středověku.

Rozvoj tvůrčích dovedností

vybočení z reality

Fantazie (2x)

31. Považujete zájem o fantasy v odborných kruzích a jeho zkoumání za přínosné? Pokuste se formulovat svůj postoj, zkušenosti, případně obavy.

Tabulka F - č. 121 – Ženy

Odpověď

Myslím, že to přínosné je. Fantasy taky patří do literatury, mnoho knih, směrů a žánrů bylo v minulosti odsuzováno a nyní patří mezi kvalitní literaturu a odkaz minulosti. Fantastický žánr se v průběhu 20. století vyvinul, díky postmoderní tendenci míchání žánrů vzniklo mnoho kvalitních děl, která se nezaměřovala jen na fantastiku, ale brala si náměty v reálném životě a v dílech klasických autorů. Myšlenky se prohloubily a díla se stala hodnotnější a mnoho z nich nám něco může říci ještě dnes.

Docela se mi líbí, že někdo píše odbornou akademickou práci na toto téma. Česká republika má široké pole, v němž existuje celá řada organizací a sítí, které tvoří fantasy komunitu. Je na vysoké úrovni ve srovnání se zahraničím, ačkoli nemá dostatečně finanční prostředky na rekvizity a kostýmy. (Ne všichni) Nicméně vidím progres českého "fantazáka" za posledních patnáct let a říkám si, že ano, naše akce stojí za to, aby i zahraniční hosté přijeli a zahráli/zabojovali si/zapojili se.

Obecně moc nemusím vědecké práce a dotazníky, ale chápu, že nějak se ty informace a data dostat musí pokud člověk chce mít šanci mírně ovlivnit názor většinové společnosti na nějaký fenomén :-). Nicméně si myslím, že fantasy obecně zdaleka není jen záležitostí "geeků" a je to vcelku otevřená komunita, takže je otázka jestli se o to ovlivnění názoru vůbec snažit, k čemu by to mělo vést :-)

Ano, odborník se zájmem o fantasy je otevřenější k novým myšlenkám, méně podléhá stereotypům, snáz dokáže propojit svou práci s koníčkem, mívá větší smysl pro humor. Fantastika mu může být inspirací pro další výzkum (a již se potvrdilo, že mnohé nápady sci-fi autorů lze zrealizovat - možná díky nim dnes máme mobilní telefony, skype, auta s parkovacími čidly)

Přijetí fantasy jako rovnocenné literární formy / obsahu jiných forem umění je rozhodně přínosné. Pokud budou související obory (literární, umělecká, sociologická studia, game studies) věnovat pozornost fantasy, pozvedají ji tím na úroveň akceptovaného, rovnoprávného a žádoucího jevu ve společnosti/umění, kterým by měla být.

Zčásti ano. Někdy mi to přijde hloupé a nepotřebné - fantasy literatura je možnost odreagovat se pracovat na vlastní představivosti. Výzkumy z hlediska literární vědy mi přijdou v tomto směru zbytečné. Spíš z hlediska psychologického, nebo s možností sledovat kulturní dosah.

Vědci dokáží zkoumat sáhodlouze za nehorázné peníze nesmrtelnost chrousta či objevit, že se asi Amerika potopí z důvodu, že se tam lidé přežirají do morbidní obezity. Zájem o fantasy a jeho zkoumání je v tomto světle podstatně přínosnější, ať už přinese cokoli:)

Ano, dle mě je to velmi přínosné. V určitých formách a podáních je fantasy kulturním dědictvím každého národa a odrazem smýšlení různých skupin. Neváhám spoustu děl považovat za mistrovské.

Ano - lze tak najít nečekané souvislosti, objevit nová témata a rozšířit povědomí o fantasy i mezi odborníky - a pozdvihnout tak tento žánr i v očích širší veřejnosti.

Jistěže ano, čím více lidí se o fantasy dozví (ať už to bude z jakéhokoliv zdroje), tím lépe. Odborné kruhy by se tímto tématem měli zabývat.

Je dobře, že se o tom mluví i v nefanouškovských kruzích, ale nevím, jak moc dobře se dá toto téma hodnotit (pohled - systematického biologa:)

Je to fantazie, každý má jinou, každý to vidí jinak, nevidím, jak by se na něčem mohla odborná komunita shodnout a zaškatulkovat to.

Ano, pokud by se udržel postoj konstruktivní kritiky, mladí a perspektivní by měli větší šance nepouštět se prozkoumanými uličkami.

Obava podložená zkušeností ze zkreslení, předsudků, zjednodušování a stereotypizace (které jsou bohužel mnohdy oprávněné).

Pro mě není velký rozdíl mezi fantasy a pohádkovým světem našich předků, těžko říct, co zkoumání přinese nového.

Ano, za předpokladu, že odborná veřejnost bude mít o tuto oblast osobní, nikoliv jen akademický zájem.

Nevím, asi mi to přijde spíš zbytečné.

Morbidce to získá titul PhD.:

Ano, je to výrazný fenomén

Ano, je to vlivný fenomén

Tabulka F - č. 122 – Muži

Odpověď

Jak kým - a obávám se, že zařazení fantasy do "povinného čtení" následkem nějakých průzkumů nepovede k dobrému - tedy, že děti, které byly tohle ochotny číst protože to NEBYLO povinné, se na to nyní vykašlou... A nesnáším moralizování pseudovýzkumníků - asi podobně, jako je to u PC her - lidí, co o tom nic neví, ale "logicky" jim to tak přijde, že to musí mít negativní dopad, když ONI to nedělají, že... Já třeba nikde nepotkala výzkum, který by mapoval dlouhodobé působení hraní her typu DnD na kreativitu - myslím, že chybí... jenomže to nezjistí kulturní antropolog a gender studies dotazníkem.

Asi je mi to jedno, vy budete mít diplomku (nebo co to je) a je to. O nějaké přínosnosti bych se asi mluvit bál, tak ať si takové práce vznikají, hezky se pak někde založí a zapomenou se na ně. Dokud nebude na novinkách článek stylu "78% fanoušků fantasy má pouze základní vzdělání"*** Ve věkové skupině do 20 let Tak přeju hodně štěstí!

Určitě to může být přínosné, nicméně do pojmu Fantasy se v pojetí tohoto dotazníku schová opravdu hodně a každý z aspektů kultury spojené s tímto žánrem by zasloužil rozebrat zvlášť. Určitě by zkoumání v tomto směru mohlo napomoci i lepšímu pochopení ze strany širší veřejnosti.

Jsem rád, že se někdo věnuje těmto otázkám, protože není od věci se trochu odtrhnout od toho uspěchaného světa, který je kolem nás.

Jako zkoumání čehokoli jiného. Má smysl zkoumat chování člověka v každém ohledu. částečně ano, jsou ovšem podstatnější záležitosti ;D

Odborné kruhy, jo? To jako že nějaký docent nemá co na práci a tak rozhodí pár dotazníků a z povrchních dat udělá hlubokomyslný "závěr"? No tak to se mi moc přínosné nezdá. Což bychom měli místo podpisu, že ano. Na druhou stranu je fascinující, a na netu občas vidět, že když někdo dělá výzkum dobře, umí si klást správné otázky a dokáže pochopit příčiny a souvislosti, jak zajímavé věci se dají objevit. Takže držím palce.

Ano, samozřejmě, fantasy je stejná součást popkultury jako tremping, emo, punk, androš atd. Je potřeba to zkoumat, a nejen jako kuriozitu. Larp a RP hry je nutné zkoumat jako fenomén nového divadla bez publika (publikum tvořej jenom herci, často publikum jako takový je nežádoucí - není příjemný, když se bába cestou z prodejny dívá, jak jeden rozbíjí hlavu černokněžníkovi).

Oborné (občas "odporné") kruhy mají typický problém s fantasy jako jakýmkoliv jiným tématem: Hlubkové a pečlivé zkoumání má obvykle dobré výsledky. Povrchní a neadekvátní zkoumání má otřesné výsledky. Ty

otřesné výsledky jsou bohužel asi víc na očích a proto by bylo lepší více propagovat ty pečlivě vytvořené výzkumy.

Ano, jedná se o zajímavý obor a nevidím důvod ho opomínat. Je to jiné než třeba exaktní vědy a pro mne, v porovnání právě s nimi, určitě zajímavější a atraktivnější. P. S. Hodně štěstí přeji. :o) pokud to nebude negativně ovlivňovat kvalitu tvorby, pak ano je to zřejmě přínos. Považuji to za přínosné, jsem zvědav na vaše závěry.

Neřešil jsem nikdy odborně..

Zkoumám já snad bratry Mrštíky nebo jinou pakáž? Ať si odborné krzhy hledí svého. Pokud by měly na to, aby kouzlo a poselství fantasy rozlouskly (viz odpověď 30 např), pak by to již dávno udělaly a nebylo by co řešit. Evidentně na to nemají a vycházejí jim zkreslené výsledky typu: ten kdo to čte, musí být magor..... Mno.....řekl magor a tím to hasne or CHARGE!

Jako každý jiný kulturní fenomén, který zasahuje do života lidí je i fantasy hodno odborného zájmu. Zcela zásadně jsem ale proti jeho povyšování na objekt hodný specializovaného zájmu ve smyslu snah o otevření badatelských pracovišť, resp. vysokoškolských oborů v rámci vlastních kateder. Už takto na VŠ existuje přemíra pseudooborů.

nevím, trochu mi to přijde jako plýtvání jejich časem, ale zájem o fantasy mezi lidma považuji za důležitou, neb kreativita, vyzkoušení si reálných situacích ve hře je pro růst osobnosti, podle mě, velice důležité.

Ano, považuji je za přínosné - vyzdvihuje fantasy na stejnou úroveň jako klasickou literaturu

Ano, nicméně akademické otázky se mohou stát rychle zastaralé.

To by záleželo na oboru a cílech výzkumu.

Ani ne, je to spis konicek.

Určitě to může být přínosné, nicméně do pojmu Fantasy se v pojetí tohoto dotazníku schová opravdu hodně a každý z aspektů kultury spojené s tímto žánrem by zasloužil rozebrat zvlášť. Určitě by zkoumání v tomto směru mohlo napomoci i lepšímu pochopení ze strany širší veřejnosti.

Vědci dokáží zkoumat sáhodlouze za nehorázné peníze nesmrtelnost chrousta či objevit, že se asi Amerika potopí z důvodu, že se tam lidé přezírají do morbidní obezity. Zájem o fantasy a jeho zkoumání je v tomto světě podstatně přínosnější, ať už přinese cokoli:)

Všeobecný zájem a zkoumání fantasy vede k tvorbě nových kvalitních her, larpů, filmů, seriálů, knih, počítačových her, obrazů, povídek, časopisů a dalších médií, ze kterých si každý může vybrat to, co jej osloví. A to je určitě pozitivní přínos jakéhokoli zájmu a zkoumání tohoto progresivně se rozvíjejícího fenoménu.

nikdy jsem o tom neuvažoval, jediné co by mě napadlo, výzkumy typu jaký vliv má zájem o fantasy na inteligenci/kreativitu/kriminalitu apod.

Vše se dá "odborně" zkoumat ale efekt pro samotnou hru je nulový zábavu to nijak neovlivňuje.

Určitě ano, každý společenský fenomén je dobré zkoumat.
nevím - o tom neuvažuji ... čas ukáže ..

ano

nevím

**Univerzita Palackého v Olomouci,
Pedagogická fakulta,
katedra výtvarné výchovy**

Doktorský studijní program
Specializace v pedagogice
Výtvarná výchova
Teorie výtvarné pedagogiky a výtvarné tvorby

**Fantazy umění – vliv fantazy umění na výtvarný projev a sebe-
realizaci žáků II. a III. stupně**

Autoreferát
Mgr. MgA. Kristýna Boháčová
Školitelka: Mgr. Petra Šobánková, Ph.D.

Olomouc 2016

Obor: *Výtvarná výchova (Teorie výtvarné pedagogiky a výtvarné výchovy) 7507 P*

Školící pracoviště: *KVV PdF UP v Olomouci*

Školitel: *Mgr. Petra Šobáňová, Ph.D.*

Jména oponentů: *Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D., KDV FF UP v Olomouci*
doc. PhDr. Jiří Havlíček, KVV PdF MU v Brně

Místo a termín obhajoby:

.....

Místo, kde bude disertační práce s posudky vystavena 14 dnů před vykonáním její obhajoby:

.....

Obsah autoreferátu

1. Úvod do problematiky fantazy	4
2. Současný stav řešení problematiky	10
3. Role fantazy ve výchově a vzdělávání	12
4. Design pedagogického výzkumu, výzkumné metody a výsledky	13
5. Závěr a východiska dizertační práce	21
6. Resumé/Abstract	22
Seznam použité literatury a zdrojů	25
Přehled publikovaných prací autorky	34
Další aktivity	37

1. Úvod do problematiky

V roli výtvarného pedagoga jsem během své praxe na základní umělecké škole, vysoké škole i na střední škole, kde působím dodnes, pravidelně narážela na prvky fantazy ve tvorbě svých žáků a studentů. Měla jsem možnost sledovat a srovnat práci dětí bez vedení i podpory, které přirozeně tíhly k fantaskním námětům a potřebě seberealizace jejich prostřednictvím. V jejich úsilí jsem zaznamenala nejistotu a bezradnost a začala jsem hledat příčiny. Pozorování a zatím neřízené rozhovory mě vedly k odhalení technických nedostatků v jejich tvorbě a nepochopení žánru, který sice umožňoval do jisté míry tvůrčí svobodu, ale na úrovni tvorby, kterou žáci od sebe očekávali, vyžadoval mnohem větší zkušenosti a schopnosti, než jakých byli aktuálně schopní. Součástí tohoto studia se stalo také působení v pozici redaktorky virtuální galerie na internetových stránkách dracidoupe.cz, zaměřených na fantazy komunitu, a realizace projektu kurzu *Fantazy umění* v rámci Centra celoživotního vzdělávání při Univerzitě Palackého v Olomouci.

Při bližším seznámení s komplikacemi ve tvorbě žáků i uživatelů na internetu jsem začala sledovat také jejich zázemí ve výchovných a vzdělávacích institucích a oporu v odpovídajících autoritách. V rozhovorech a během pozorování se ukázalo, že bezradnost ohledně fenoménu fantazy se netýká pouze dětí, ale také řady pedagogů nebo rodičů a redaktorů internetových galerií, kteří se v problematice fantazy příliš neorientovali, podléhali rychlým soudům a předpojatosti, která jim v komunikaci s mladými autory bránila, a především nevěděli, jak se s fantazy v žákovských pracích vyrovnat. Situace se pochopitelně v drobných detailech lišila, jiné obtíže řešili pedagogové, jiné pak redaktoři internetových galerií a diskuzí na webových stránkách pro fantazy komunitu. Přesto bylo možné přístupy v obou prostředích jednotně označit za plytké a nekomplexní. Hodnocení prací se utápěla v malicherných kritikách a sporech, které odhalovaly zvětšující se propast mezi autoritami a tvůrci.

Klíčovou motivací pro sestavení této práce se tak stalo těsnější propojení aktuálního jevu fantazy s prostředím vzdělávacích a výchovných institucí, primárně v kontextu s výtvarnou tvorbou, ale jak prokázal výzkum, bylo nutné zahrnout také další umělecké disciplíny včetně literatury. Nezbytné bylo formulovat základní rysy fantazy v aktuálních kontextech kulturních tradic, které patří mezi nejvýraznější inspirační zdroje v našich podmínkách. Ovšem mým cílem nebylo zapojit fantazy plošně do výuky, ale provázat pojetí symbolu, mýtu, soustavy etických i estetických hodnot ve vysokém umění, které bylo pro žáky méně srozumitelné, se stejnými prvky, popularizovanými ve fantazy. Ukázat tak možnosti využití fenoménu ve zpřístupnění důležitých pojmů a zapojit do výuky základy kritického myšlení, které jsem u žáků postrádala.

Nakonec jsem zvolila soubor pojmů, teorií i přístupů, které se vážou k fantazy, k jeho současné podobě a roli ve společnosti a současné kultuře. Tato část práce je koncipovaná jako komplexní informativní složka, vymezující možnosti i rizika, plynoucí z využití fenoménu ve výuce.

Kromě ověření aktuální situace a prokázání přetrvávajícího zájmu o fantazy mezi žáky v kritickém období osobnostního vývoje na II. a III. stupni, která se stala stěžejním cílem mého výzkumu, jsem se zaměřila také na výzkum mezi pedagogy a nakonec i mezi fanoušky fantazy. Ve svém výzkumu jsem nakonec sledovala také motivy a zkušenosti žáků se seberealizací v rámci fantazy námětů, jako aktuální obraz odborného i neobdobného vedení. Výzkum mezi pedagogy jsem koncipovala jako doplňkový, sledovala jsem orientaci pedagogů různých oborů v problematice fantazy, jejich zájem o fenomén i o jeho projevy mezi žáky. Výzkum mezi fanoušky se stal protipólem k výzkumu mezi žáky. Předpokládala jsem určitou míru pozitivně-subjektivního přístupu k fenoménu, ale zajímalo mě, jak situaci fantazy v rámci vzdělávání vidí samotní fanoušci z pozice své vlastní zkušenosti, případně odbornosti.

Struktura práce

Vzhledem k širší záběru ve zvoleném tématu jsem se rozhodla pro dvousvazkové řešení, kde první svazek zahrnuje výhradně textovou část, doplněnou seznamem literatury a anotací, zatímco druhý svazek obsahuje obrazovou přílohu, tabulky a grafy, vypovídající o výsledcích výzkumu a doplňující přílohy jako rozhovory s fantazy autory nebo báseň Alfreda Tenysson, stěžejní pro fantastické náměty v 19. století. Přestože se může zdát poslední jmenovaná příloha zbytečná, její význam pro obsahovou, formální i vizuální podobu současného fantasy je natolik důležitá, že jsem se rozhodla ji v přílohách ponechat.

Textovou část jsem dále rozčlenila na teoretickou a empirickou. V teoretické části postupuji od obecných pojmů a informací k těm, které přímo vymezují fantasy jako žánr. Buduji základní informační rámec, shrnuji obecné pojmy z různých vědních oborů, které se s fantasy vážou. Navazují cíle a klíčová slova. Dále se zabývám hlubším studiem problematiky. Věnuji se širším společensko-kulturním kontextům, pramenům a informačním zdrojům, které se týkají aktuálního stavu výzkumu problematiky fantasy. Přímo fantasy jako fenoménu se věnuji v rozdělení, na které navazují klíčová témata jako symbol, mýtus a aspekty hrdinství, která dokreslují pojmovou část.

V sedmé kapitole se dotýkám fantasy jako fenoménu, který zasahuje více uměleckých disciplín. Krátce se rozepisuji o klíčových momentech, které formovaly současnou podobu a přijetí žánru v těchto oborech. V následující kapitole už rozebírám přímou vazbu na výtvarné umění. Vzhledem k tomu, že jsem výtvarný pedagog a také k tomu, že výzkum prokázal, jak komplikované je vizuální pojetí a řešení žánru u dětí a dospívajících žáků, považovala jsem za důležité doplnit svou práci o kontexty s fantastikou a fikcí, které se objevují v dějinách výtvarného umění a mají vliv na současnou podobu fantasy. Zároveň mohou tyto kontexty posloužit ke zlepšení práce s problematikou ve školském prostředí a ujasnit náměty, sniž je možné je propojit.

Teoretickou část uzavírám kapitolou, která navazuje na předchozí kapitoly přímo v kontextu s výchovou a vzděláváním. Zmiňuji různé formy využití v zahraničí a jejich odezvy v našem prostředí. Nakonec uvádím krátkou diskuzi k uvedeným informacím a shrnutí teoretické části.

Empirická část je zaměřená výhradně na výzkum od jeho cílů, přípravy až po samotnou realizaci. Designu výzkumu obsahuje cíle výzkumu, výzkumný záměr, strategii výzkumu, obecné a specifické výzkumné otázky, výzkumnou strategii a metodologii. Zde se blíže zabývám zvolenými metodami sběru i vyhodnocování dat a řešením dotazníku, dále pak volbou cílových skupin. Realizace výzkumu ukazuje analýzu výsledků dotazníkového šetření v závislosti na obecných a specifických výzkumných otázkách. Kapitolu uzavírá krátké shrnutí přístupu, motivů a výsledků výzkumu, a diskuse.

Vymezení fantasy

Hlavními znaky fantasy je vazba na mýtus, mytologii, náboženství, spiritualismus až okultismus a na kulturní tradici. Významnou roli zde hrají archetypální prvky, které jsou součástí snadno čitelných a srozumitelných prvků dětem stejně jako dospělým bez ohledu na vzdělání. Fantasy se prezentuje jako žánr, který umožňuje volnou kombinaci známých forem, obsahů a znaků. Jeho odkazy na historické události nebo osobnosti jsou jen volnou inspirací a obvykle nemají v úmyslu čtenáře nebo obecněji konzumenta zmást. Výjimkou jsou díla na pomezí, např. fikce a románu, která si s nuancemi mezi populárním pojetím historie a úplnou fikcí pohrávají a hledají nebo přímo posouvají meze únosnosti, která je konzument ochoten přijmout,

jak to udělal např. Sapkowski³⁹³.

Velký význam má ve fantazy magie. Její role je klíčová jako prostředek k upevnění vazeb na mýtus a náboženství ve všech jejich podobách a variantách. Často vystihuje konkrétní inspirační zdroje, např. temná magie se odkazuje na předkřesťanské, pohanské rituály a božstva. Magie je styčnou lodí neskutečna, jasným znakem fikce a na rozdíl od různých forem esoteriky nedovoluje pochybnosti o tom, že zde jsme mimo realitu. Je nástrojem, který bychom mohli označit jako „zesilovač“ nebo „umocňovač“. Posiluje schopnosti hrdinů, moc artefaktů, nebezpečí, kterému hrdinové musí čelit, ale někdy i cíle a odměny, které mohou získat.

Jak jsem zmínila výše, primární roli zde hraje literatura, ale projevy fantazy můžeme najít kromě výtvarného umění také v divadle, filmu, hudbě, počítačových a společenských hrách, odívání, životním stylu a alternativních vzdělávacích metodách některých zemí. Všechny tyto oblasti však vycházejí ze stejného žánru a ten má své struktury a formy. K základnímu výčtu patří rozdělení žánru na historické, hororové, hrdinské, městské, komediální či komické a hraniční fantazy. Český fantazy spisovatel Miroslav Žabmoch rozděluje fantazy na dobré a špatné. Přestože jde z mého pohledu o nejužitečnější a nejpraktičtější rozdělení, není pro kontext s výchovou a vzděláním na II. a III: stupni příliš vhodné. Většina stránek na internetu i kvalifikačních prací na téma fantazy se přidrží dělení, které jsem uvedla výše. Každý druh fantazy má své charakteristické znaky. Obvykle se snaží vystihnout atmosféru, kterou prostředí do příběhu přináší a umožnit rozvinutí odpovídajících zápletek a řešení. Historické fantazy se orientuje na historické události a realie. Atmosféru často dokreslují představy autora o historické éře, kterou se inspiroval. Hororové fantazy se odkazuje na horor, thriller, detektivku a obecně napětí. Hrdinské fantazy operuje s archetypem hrdiny podle Junga a nad-dimenzovává a vyzdvihuje etické hodnoty. Městské fantazy se orientuje na prostředí městské zástavby, civilizace a struktury a úrovně společnosti, které se v nich vyskytují. Komické nebo komediální fantazy, jak název napovídá, využívá nadsázku a humor k dehonestaci nadsazených epických příběhů, závažných témat a hlubokých životních moudr. Přesto může jít o inteligentní a kultivovaný humor, který vnáší do žánru potřebnou míru odlehčení a odstupu. Jednotlivé skupiny se dělí na další podvarianty, mohou se kombinovat a hraniční fantazy se pohybuje na rozhraní mezi fantazy a dalšími žánry, počínaje blízkým sci-fi. Může se ale jednat i o propojení s reálným světem a skutečným prostředím (Nikdykde³⁹⁴).

Žánrově je fantazy blízké science fiction (dále *sci-fi*) a často je s ním srovnáváno nebo dokonce zaměňováno. Sci-fi se ale, na rozdíl od fantazy, orientuje na věci budoucí, na vědecko-technický vývoj, nové vize budoucí společnosti a lidských možností, na svět po zničující katastrofě, pod nadvládou robotů apod. Fantazy naopak pracuje s odkazem minulosti. Místo techniky a vědy je ústředním motivem magie, mystika, archetypy lidských povah, hrdinů, tvorů apod. Společným rysem však zůstává inklinování ke všemu, co vyžaduje svobodný, někdy až svévolný přístup k interpretaci, schopnost interaktivního přijetí improvizace jiné než vlastní fantazie. Idealistický až utopický podtext obou žánrů pak může čtenáře nebo diváka vystavovat existenčním otázkám obecnějšího charakteru, především při nahlížení člověka a společnosti z filozofického hlediska.

Vhodnými příbuznými žánry k vymezení typických znaků patří sci-fi a horor. Fowksová³⁹⁵ hovoří také o dalších žánrech, s nimiž se fantazy někdy propojuje jako detektivka. Jasně ale determinuje fantazy tak, že charakteristické prvky ostatních žánrů v něm budou působit podružně. Např. děs, který je klíčový pro horor,

³⁹³ SAPKOWSKI, Andrzej. 2003. *Narrenturm*. Ostrava: Leonardo. ISBN: 80-85951-36-3

³⁹⁴ GAIMAN, Neil. 2006. *Nikdykde*. Frenštát p. Radohoštěm: Polaris. ISBN: 80-7332-086-X

³⁹⁵ FOWKES, Katherine A. 2010. *The Fantasy Film: Wizard, Wishes, and Wonders*. Chichester: John Wiley and sons Ltd. ISBN: 978-1-40516-878-6

zde bude hrát roli pomocné emoce nebo prvku, který má vypíchnout např. podstatu temné magie. Fowksová také hájí žánr, i když ve filmovém projevu, před kritikou, která jej zjednodušuje na dětinský a triviální útěk před realitou. Tvrdí, že člověk, který uniká před problémem do fantazy světa tak nečiní proto, aby problému utekl, ale proto, aby získal lepší vhled do situace a byl schopen jej snáze vyřešit.

Fantazy je žánr, který se vyvinul a nejsilněji ukotvil v literatuře. Projevuje se ale i v jiných uměleckých disciplínách jako je výtvarné umění, divadlo, film nebo hudba. Ve 20. století se odrazilo v trendu nových společenských her, odívání a životním stylu a později také v počítačových hrách a na internetových stránkách. Postmoderní společnost konce 20. století přejímala řadu nových inspirací z jiných kultur, ve fantazy především z Japonska, Číny a Koreje. Později ze Skandinávie, Ruska a Spojených států Amerických. Dnes lze fantazy označit jako fenomén, který má své zastoupení ve všech výše jmenovaných oborech.

Podoba fantazy tak, jak je známe dnes, se vyvíjí od 18. – 19. století. I když jisté fantaskní formy můžeme ve výtvarném umění najít ve všech uměleckých etapách až do pravěku. Jako samostatný populární žánr je přijímané přibližně od 2. poloviny 20. století. Ve Spojených státech nastal obrovský zájem o žánr v 60. letech 20. století, kdy se díla nestorů anglické literatury, v čele s J. R. R. Tolkienem, stala předlohou pro tvorbu společenských her na hrdiny. Fantazy na čas splynulo s uměním hippies, které fikční světy a fantastické tvory, stejně jako boj za vyšší dobro přijalo jako součást svého image. Na naše území fantazy proniklo už před rokem 1989, ale jen v omezeném měřítku. Tolkienovo dílo bylo kritizováno v tendenčním článku Rudého Práva a oficiální scéna fantazy tak zůstala zatím uzavřená. Po roce 1989 konečně proniká na knižní pulty Tolkienův *Hobit a Pán prstenů*³⁹⁶, které rozpoutaly obrovskou vlnu zájmu o žánr v celém dostupném rozsahu.

Teoretická východiska

Na fantazy je možné nahlížet z několika vědních oborů, které jsou díky společným pojmům užitečným pomocníkem k vymezení fantazy jako fenoménu a k jeho odbornému uchopení. Je to jedna z mála cest, jak se vymanit z emocionálních soudů a zaměřit se u fantazy na podstatu. To umožní nalézt rizika i způsoby jejich eliminace, stejně jako výhody a možnosti, které je možné ve fantazy využít.

Antropologické hledisko zkoumání fantazie ukazuje vznik této schopnosti v období pravěku, kdy dochází ke změnám v lidském mozku. Objevuje se schopnost magického myšlení a s ním spojených montážních představ, které kombinují různé vize a obsahy a umožňují vzniku fantaskních příběhů i obrazů. Ve svém tvrzení vycházím z prací Vondráčka a Holuba³⁹⁷, Armstrongové³⁹⁸, Lewis-Williamse³⁹⁹ a Koucké⁴⁰⁰, kteří s těmito pojmy operují a na jejich vzniku i významu se shodují.

³⁹⁶ TOLKIEN, John Ronald Reuel. 1991. *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*. Odeon: Praha. ISBN: 80-207-0262-8

TOLKIEN, J. R. R. 1990. *Pán prstenů: Společnost prstenů*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-0105-9

³⁹⁷ VONDRÁČEK, Vladimír a HOLUB František. 1993. *Fantastické a magické z hlediska psychiatrie*. Bratislava: Columbus. ISBN: 80-7136-030-9

³⁹⁸ ARMSTRONGOVÁ, Karen. 2006. *Krátká historie mýtu*. Praha: Argo. ISBN: 80-7203-750-1

³⁹⁹ LEWIS-WILLIAMS, David. 2007. *Mysl v jeskyni*. Praha: Academia. ISBN: 978-80-200-1518-1

⁴⁰⁰ KOUCKÁ, Pavla. 2005. *Magické myšlení v životě současného člověka*. Filozofická fakulta – katedra psychologie. Diplomová práce. Univerzita Karlova V Praze. Vedoucí práce: Daniel Heller.

Z psychologického hlediska se *fantazií* a jejím podílem na umělecké tvorbě zabýval Viewegh⁴⁰¹. Upozorňuje na častý nedostatek ve formulaci samotného významu, který fantazii eliminuje na pouhou obrazotvornost nebo tvůrčí obrazotvornost. Připouští, že jde o jev, který je stejně běžný jako těžko uchopitelný a přitom tak rozvětvený. Hlavní funkcí fantazie je podle něj vytvořit odstup subjektu od aktuální situace či problému.

Jung⁴⁰² se k fantazijským představám staví poměrně kriticky. Svým přístupem reaguje na lékařskou praxi, z níž prokazuje rizika, spojená s přílišným odpoutáním od reálného světa a reálných problémů. Zatímco v malé míře se fantazie ukazují jako výborná revitalizační kúra nervové soustavy, v případě, že podlehneme kouzlu představ a snů, hrozí nečinnost, apatie a neurózy, které pramení s pochopitelné nesourodosti toho, po čem toužíme a toho, co se nám dostává a může dostávat. Jung dokonce tvrdí, že podléhání fantaziím je forma lenosti, která, jak soudí, patří k nejhrošším vášním člověka. Lenost a prokrastinaci jako důsledek snění a přílišného oddávání se fantaziím rozebírá také Lachmanová⁴⁰³, která nahlíží na problematiku z duchovní stránky.

Spolu s magickým myšlením a fantazií se vyvíjí také *sen*. Představy, které si připouštíme mimo spánek, můžeme částečně regulovat a označujeme je jako *denní snění*. Neodmyslitelně je s fantazií a sněním spojen také aspekt *strachu*. Vyrovnávání se se složitými životními situacemi v reálném světě někdy vyžaduje krátký únik do vykonstruovaných představ, aby se člověk mohl vyrovnat se strachem a s ním spojenými emocemi. Riemann⁴⁰⁴ považuje strach za nepostradatelný hnací motor lidského jednání, podobně jako naději, která tvoří jakýsi protipól k obavám a úzkostem.

Jung se zabývá také *archetypy hrdinů*, které jsou pro fantazy, fantazii a rozvoj osobnosti stěžejní. Během pozorování pacientů odhalil jisté analogie s mytologií a náboženstvím v jejich fantaziích, k jejichž znalostem neměli přístup⁴⁰⁵. Pomocí asociační metody amplifikace⁴⁰⁶ sestavil hypotézy o nevědomí a archetypálních vrstvách lidské psyché. Na těchto základech nakonec vytvořil teorii kolektivního nevědomí, které tvoří soubor obrazů, symbolů a hodnot, vzorců chování i myšlení, společných pro každého člověka, aniž by je vědomě studoval nebo používal. Jde o nevědomé obsahy duše. Na jejich základě Jung formuloval soustavu archetypů, které jsou součástí fantazií a umožňují vyrovnat se s obtížnou situací nebo stereotypem, např. během dospívání. Jung zjistil, že je do jisté míry možné probudit *symbolické myšlení* i u soudobého člověka, který tuto formu myšlení nepoužívá, protože jeho způsob života se během staletí výrazně změnil.⁴⁰⁷ Kromě

⁴⁰¹ VIEWEGH, Josef. 1999. *Psychologie umělecké literatury: k problematice a metodologii nové disciplíny*. Brno: AVČR. ISBN: 80-902653-1-6

⁴⁰² JUNG, Carl. 2009. *Výbor z díla - Svazek VIII. Hrdina a archetyp matky*. Brno: Nakladatelství Tomáše Jurečka. ISBN: 978-80-85880-59-5

⁴⁰³ LACHMANOVÁ, Kateřina. 2000. *Dvojitá tvář lenosti*. Kostelní Vydří: Karmelitánské nakladatelství. ISBN: 80-7192-491-1

⁴⁰⁴ RIEMANN, Fritz. 2013. *Základní formy strachu*. Praha: Portál. ISBN: 978-80-262-0400-8

⁴⁰⁵ JUNG, C. G. 1997. *Archetypy a nevědomí*. Brno: Tomáš Janeček. ISBN: 80-85880-16-4

⁴⁰⁶ ŠAFÁŘ, Pavel. 2013. *Archetyp hrdiny v díle C. G. Junga*. Filozofická fakulta – Katedra hudební vědy. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Jan Špaček. s. 11

⁴⁰⁷ JUNG C. G., pozn. č. 10, s. 8

postavy hrdiny, kterého Jung považoval za nejkomplexnější a nejrozšířenější archetyp, patří mezi základní archetypy božské dítě, matka, stařec a dvojice animus a anima, kteří jsou součástí lidské duše a tvoří obraz nevědomí s původem v opačném pohlaví (anima u muže, animus u žen). S těmito prvky ve fantazy literatuře vědomě pracuje např. Tolkien nebo Holdstock⁴⁰⁸.

Mimořádně důležitým prvkem je ve fantazy *symbol*. Ideologický znak, bývá označován a vnímán jako přirozený kód pro určitý abstraktní pojem. Symbol je srozumitelný a oslovuje široké spektrum lidí, zjednodušenou formou interpretuje obsahy, které jsou, díky dlouhodobému vývoji komplikované a v celé významové šíři verbálně i neverbálně v běžné komunikaci nepřenositelné. Fantazy autoři také přejímají tradiční symboly, rozebírají je, rozvádějí, hledají nové kontexty a zpochybňují ty staré. Nejčastějším principem je ve fantazy kombinace různých kulturních tradic, což se odráží nejsilněji právě v použití symbolů, které může být matoucí. V zájmu porozumění obsahu ale autoři nepřekračují určitou míru mystifikace. Např. drak může být začínajícím spisovatelem, který miluje sbírání knih a poezii, ale zůstanou zachované některé jeho vlastnosti a schopnosti jako chrlení ohně, podoba plaza nebo některé nadpřirozené schopnosti⁴⁰⁹.

V rámci medializace skrze masová média a virtuální prostředí se fantazy musí vyrovnávat se symbolem prostřednictvím určité subjektivizace. Jde o neustálý přenos a stylizace informací, pojmů a významů, které se proměňují záměrně v rámci specifického přístupu a interpretace autorů nebo subjektivním přístupem s různou úrovní zkušenosti a vzdělání ze strany fanoušků. Některé podoby tohoto procesu jsou přínosné, např. propojování rozmanitých kultur a tradic, čímž se fantazy vymaňuje z jednotvárnosti. Jiné mohou být naopak destrukční, např. zploštění významů, obsahů a hodnot na prázdné, líbivé formy.

V odborné literatuře o umění se často setkáváme s pojmem *fantastika*, *fantastický* nebo *fantazijní*. Jedná se o pojmy, které s fantazy souvisí, protože představují linii, která propojuje všechna historická období lidské tvorby. Využívají podobné znaky a symboly, podobné emočně zabarvené obsahy. Fantazy je ale výraz, který označuje jejich populární variantu, především v umění 20 a 21. století.

Etické aspekty fantazy jsou většinou velmi přínosné. Mají široké využití v rámci výuky a to jak v rovině obsahové, tak v rovině vizuální v podobě symbolů. Jsou nezbytné pro snadnější pochopení (nejen) výtvarného umění, motivace k tvorbě, seberealizaci i sebepřijetí. Etické hodnoty však nesouvisí pouze s výukou a pochopením důležitých kontextů v motivaci umělců, např. starých mistrů. Je důležitým nástrojem, kterým autoři fantazy buď udržují a znovu formulují tradiční hodnoty a morální zákony. Nebo je zpochybňují a konstruují různá východiska v situacích, které nejsou podřízené obvyklým společenským normám. To se týká i tabuizovaných témat, která žáci na II. a III. stupni postupně odkrývají a vyrovnávají se s nimi. Patří sem emocionálně silné zážitky a stavy, které není možné bez patřičných zkušeností ovládnout, jako sexuální touha, láska, vztahy a komunikace s autoritami i vrstevníky, smrt, ztráta, neúspěch a mnoho dalších. Fantazy umožňuje dočasně únik z těchto obtížných situací, ale nikoliv do světa, který tyto problémy neobsahuje. Ale který nabízí alternativu vyrovnat se s realitou v modelových situacích hrdinů, s nimiž se žáci ztotožňují.

Asi nejdiskutovanější jsou ve fantazy *estetické hodnoty*. Zatímco literatura, přestože je označovaná jako odpočinková a v současné době se vyskytuje v nepřehledném rozsahu a v různé kvalitě, je přijímaná poměrně pozitivně, vizuální podoba fantazy podléhá těžké kritice. Je to právě výtvarná podoba fantazy, kte-

⁴⁰⁸ TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů. Společenstvo prstenu*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-0105-9

HOLDSTOCK, Robert. 1994. *Les mytág*. Frenštát p. Radhoštěm: Polaris. ISBN: 80-85911-02-7

⁴⁰⁹ MOERS, Walter. 2013. *Město snících knih*. Praha: Tallpress. ISBN: 978-80-7197-451-2

rou řada pedagogů považuje za nejslabší článek celého fenoménu. Fantasy je ve výtvarné tvorbě vázané především na literaturu a je pro ně typická vysoká míra popisnosti a vzhledem k emotivnímu obsahu textů také poetiky a epiky (Howe, Nasmith, Lee, Hague). Řada současných autorů ale nedokáže svou práci udržet na úrovni ilustrace, tedy komorního projevu, což má za následek naddimenzování těchto složek a ztrátu kontaktu s často komplikovanými obsahy výjevu. Zato dosahují rychlého a líbivého efektu v bohaté barevnosti, výrazném světelném kontrastu a často vzrušivých detailech ženských postav (Royo, Vallejo).

2. Současný stav řešení problematiky

Během studia fantasy jsem se při zpracovávání informačních zdrojů pohybovala na několika úrovních. Pro základní rámec pojmů a informací jsem hledala odborné texty, které vystihují problematiku z obecného hlediska, antropologie, psychologie filozofie, pedagogiky nebo dějin umění. Tyto texty se většinou netýkaly přímo fantasy, ale vymezovaly pojmy a problémy, které s vývojem, charakteristikou a podobou fantasy souvisí (Armstrongová, Viewegh, Jung, Riemann, Vondráček a Holub, Lewis-Williams, Franz, Eco, Fulka, Baltrušaitis, Rezek, Nakonečný, Gombrich a mnoho dalších⁴¹⁰). Jedním z nejvýznamnějších zdrojů bylo Jungovo dílo, které vymezuje základní psychologické aspekty problematiky. Viewegh zase staví důležité pojmy jako fantazie do kontextu s uměním, včetně výtvarného. Velmi široké spektrum pojmů, myšlenek a teorií jsem našla v díle Umberta Eca. Přestože se většinou zaměřuje primárně na kontext literatury, často zmiňuje určité podobné znaky také s jinými uměleckými disciplínami, osobním rozvojem a tvorbou.

Druhou skupinu tvořily texty, které se zabývaly přímo fantasy nebo velmi blízkými pojmy. Zde bych vypíchna odborné texty Tolkiena nebo Sapkowského⁴¹¹, které tvoří cennou spojnicí mezi obecným a zainteresovaným odborným textem. Patří sem ale také publikace, které vyšly na základě odborných konferencí na téma alternativních vzdělávacích metod, především ve Skandinávii⁴¹². Zajímavý vhled ve fantasy zainteresovaných odborníků do psychologických a sociálních aspektů fantasy přinesla Drotárová a Demjančuk⁴¹³, kteří sestavili soubor skupinových cvičení a terapií na základě principu hraní rolí, které mají vést k uvědomění a schopnosti řešení situací s rasistickým nebo jinak extrémistickým obsahem. Role, které pro tento účel vytvořili, vycházejí přímo z ras ve fantasy a jejich typologie.

Významnou skupinou informačních zdrojů jsou kvalifikační práce studentů vysokých škol, kteří se fantasy zabývali v rámci různých oborů i pojetí. Zahrnují práce za posledních 9 – 10 let, které vznikaly u nás na vysokých školách, především na filozofické fakultě, pedagogické fakultě nebo na fakultě sociálních studií. Největší část těchto prací se fantasy zabývala z hlediska literatury. Studenti vymezili a rozdělili žánr a dokonce popsali vybraná díla více autorů nebo tvorbu jednoho autora. Většinou se informace opakují a věnují se

⁴¹⁰ Viz - Literatura a další zdroje, s. 30

⁴¹¹ TOLKIEN, J. R. R. 2006. *Netvoři a kritikové*. Praha: Argo. ISBN: 80-7203-788-9

SAPKOWSKI, Andrzej. 2009. *Magické střípky*. Ostrava: Leonardo. ISBN: 978-80-85951-52-1

⁴¹² LARSSON, Elge. 2010. *Playing reality: Interacting arts*. Stockholm: Knutpunkt. ISBN: 978-91-977140-2-0

WIDING, Gabriel. 2008. *Deltagarkultur*. Göteborg: Bokförlaget Korpen. ISBN: 978-91-7374-419-5

⁴¹³ DROTÁROVÁ, Lucia a DEMJANČUK, Nikolaj. 2005. *Vzdělání a extremismus*. Plzeň: Epoque. ISBN: 80-86328-83-X

podrobnějšímu rozboru velmi úzké problematiky, např. stavby textu, kontextu s dalšími literárními žánry apod. Několik studentů se věnovalo výzkumu archetypů dílech fantasy autorů, nejčastěji Tolkiena a Sapkowského. Poměrně velká skupina výzkumníků se zabývala také principy a formami her na hrdiny a larpů, jejich rolí ve výchově a vzdělávání nebo při vývoji osobnosti dítěte. Zde bych jmenovala především bakalářskou práci Jakuba Kuřímského⁴¹⁴, která se věnuje významným inspiračním zdrojům a metodám v zahraničí a dává je do kontextu se situací v našem vzdělávacím systému.

Výjimkou je diplomová práce Kateřiny Vlachynské z Palackého univerzity v Olomouci, která fantasy rozdělila a rozebrala v kontextu s výtvarnými projevy. Dále bakalářská práce Jitky Kratochvílové, která zkoumala význam a vývoj fantasy časopisu *Ikarie*. Nejrozsáhlejší a nejkompaktnější materiál sestavil Antonín Kudláč na Karlově univerzitě v Praze, který se ve své dizertační práci zaměřil na kulturní, sociální a literární aspekty fantasy v populární české fantastice v letech 1990-2012⁴¹⁵. Všechny použité kvalifikační práce jsem zařadila do přílohy Literatura a informační zdroje – kvalifikační práce⁴¹⁶)

Předposlední skupinu tvoří internetové odkazy. Přestože je toto prostředí v relevantnosti informací nejlabilnější, bylo nezbytné využít také zdroje, které bezprostředně souvisí s komunikací mezi fanoušky a autory fantasy. Jednalo se o oficiální internetové stránky fantasy nakladatelství (Altar, Finalfantasy, Anime-Manga, Klub-Vějíř, Manga apod.) tyto stránky slouží obvykle jako tržiště, informační portál i komunikační centrum pro fanoušky. Dalším typem stránek jsou herní servery. Jde o internetové stránky, na kterých se také scházejí fanoušci, ale jejich hlavní nabídkou je možnost her na hrdiny. Ty se odehrávají obvykle formou fóra, kam hráči přispívají texty, kterými se snaží vystihnout okamžik a způsob komunikace, které odpovídají nastavené situaci a povaze své role (postavy). Některé z těchto stránek také umožňují uživatelům se dále realizovat, nejčastěji literárně (Abarin, Drd, Darkage), ale například na andor.cz je možné přispívat i výtvarnou tvorbou. Nejzajímavější byly v tomto ohledu stránky dracidoupe.cz, o kterých jsem již hovořila v souvislosti se svou redaktorskou činností. Stránky už bohužel poněkud upadly, ale dosud jde o web s nejširší možností seberealizace v rámci fantasy. Uživatelé mohou přispívat nejen prózou, poezií a obrázky, ale také novými podobami světů, ras, tvorů nebo celými herními mechanismy pro Dračí doupe – českou variantu her na hrdiny. Zároveň zde funguje velmi rozvětvená a tematicky bohatá síť konverzačních fór, kde mohou vážně i odlehčeně debatovat na zadané téma.

O hrách na hrdiny, primárně larpech, informují speciální stránky, které sdružují nejen fanoušky, ale také organizátory těchto akcí. Vzhledem k množství těchto akcí na našem území je možné navštívit portály, které jednotlivé hry hodnotí, popisují a některé dokonce díky grantům ty nejzajímavější projekty finančně podporují. Mimořádnou zásluhu na rozvoji larpu na základě inspirace na podobných akcích v zahraničí i v zahraničních alternativních vzdělávacích metodách a přístupech mají tvůrci serveru Larpy.cz.

Nakonec, ale rozhodně ne v poslední řadě, musím poukázat na blogy spisovatelů, z nichž kultivovaně a přitom přívětivě k fanouškům různých věkových skupin působí blog Miroslava Žambocha. Obecněji o fantasy a blízkých žánrech informuje např. blog Rejže, Heavyho výšiny nebo Gundam.

⁴¹⁴ KUŘÍMSKÝ, Jakub. 2010. *Implementace LARPU do vyučování základních škol*. Katedra sociální pedagogiky. Bakalářská práce. Masarykova univerzita Brno. Vedoucí práce: Lenka Gulová.

⁴¹⁵ KUDLÁČ, Antonín. 2014. *Česká populární fantastika 1990-2012 v kontextu kulturním, sociálním a literárním*. Filozofická fakulta – Katedra obecné teorie a dějin umění a kultury. Disertační práce. Vedoucí práce: Martin Štoll.

⁴¹⁶ Viz – Literatura a další zdroje – Kvalifikační práce, s. 33

Poslední skupinu tvoří obrazové publikace nebo návody. K žánru fantazy ve výtvarné tvorbě vyšla také celá řada knih, které se zaměřují hlavně na populární ilustraci nebo laický výtvarný projev, který při nejlepší vůli nemohu popsat jako přínosný z hlediska výtvarného pedagoga. Tyto materiály bych popsala spíše jako alba, přehledy a omalovánky, jejichž úroveň neodpovídá věkovým skupinám, které se o fantazy vážně zajímají. Řadí se sem především série knih „Jak nakreslit...“ v podstatě cokoliv z fantazy nebo sci-fi, postavu hrdiny, příšery, fantazy architekturu nebo jak vybudovat fantazy krajinu ze známých filmů. Přestože tyto tituly nemohu považovat za přínosné s ohledem na vzdělávání, určitě mohou být bohatým zdrojem zábavy. Bohužel jejich prezentace na trhu je staví výš, než si zaslouží.

Do této kategorie také patří monografie známých fantazy autorů, přehlídka stylů a osobností ve výtvarné tvorbě. Nejčastěji se dotýkají vzdáleně různých technik a stylů, které jsou mezi fanoušky fantazy nejpopulárnější a částečně vymezují různé podskupiny a komunity. Objevují se zde počítačové simulace a prostorové modelace, ilustrace ve stylu mangy, které připomínají spíše omalovánky pro nejmenší. U nás vyšlo jen několik biografii, které ukazují výtvarnou tvorbu k tomuto žánru přehledně a poměrně objektivně. Jednou z nich je přehled autorů, kteří se zabývali ilustracemi k Tolkienovu dílu⁴¹⁷. Druhou biografií, která zdařile shrnuje další generaci autorů, je kniha, sestavená do populárních kapitol⁴¹⁸. Kniha je zjevně určena především fanouškům žánru a přináší zevrubný seznam dalších autorů, mezi nimiž ale mnohá důležitá jména také chybí.

3. Role fantazy v současném vzdělávání a výchově

Fantazy jako součást alternativního vzdělávání se v současné době objevuje v řadě zemí, především ve Švédsku, Norsku, Německu, ale také v Izraeli nebo ve Spojených státech. Tyto metody vycházejí především z principu hraní rolí, jak je známe z LARPU a přestože fantazy námět není podmínkou, vždy se jedná o hluboce prožitkovou akci. Právě prožitek, uvolnění emocí a schopnost je zvládat i v komplikovaných situacích je jedním z důležitých cílů těchto her. Zde můžeme vysledovat významnou vazbu na zážitkovou pedagogiku, která se však dávno vymanila ze statických forem jedno nebo dvousmyslové aktivity. Tento progresivní proud k nám proniká velmi zvolna. Přestože se u nás školské reformy dlouhodobě snaží rozhýbat výukové metody, zefektivnit a zatraktivnit vzdělání pro současné děti, bez hlubšího zásahu do základních struktur vzdělávacího systému nemají tyto snahy šanci na úspěch.

LARP (dále larp) = Live Action Role Playing je zážitková hra na principu hraní rolí. Jak jsem už uvedla, v současné době není bezpodmínečně vázaný na žánr fantazy, ale v našich podmínkách je tato vazba pevně ukotvená. První podobné akce se datují do roku 1977 ve státě Washington DC ve Spojených státech Amerických. Skupina Dagordir se začala věnovat organizaci fantazy bitev, které se inspirovaly Tolkienovým fantazy dílem a popularizací fantazy ve Spojených státech v 60. letech 20. století. Ale už v roce 1974 vydává firma Tactical Studies Rules hru na hrdiny se systémem RPG (role playing games) *Dungeon & Dragons* (D &D).

Implementaci larpu do výuky přinesly ve svém vzdělávacím systému Skandinávské země. V rámci modernizace a rozvoje těchto principů se od roku 1997 konají konference, které sdružují pedagogy i organi-

⁴¹⁷ KOLEKTIV AUTORŮ. 1994. *Svět J. R. R. Tolkiena*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-0500-3.

⁴¹⁸ MCKENNA, Martin. 2008. *Fantasy umění současnosti*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 978-80-204-1943-9.

zátory a tvůrce larpů z celého světa. Od roku 2007 se konferencí účastní také zástupci z České republiky. Kromě larpů a dalších aktivních forem vzdělávání se tyto konference zaměřují na komunikaci s veřejnými médii, uměním a současnými trendy v kultuře.

Kritika a rizika fantazy

S fantazy jako fenoménem, který je součástí populární kultury, se neodmyslitelně pojí také řada negativních rysů a rizik. Některé problémy nejsou ani tak způsobené podstatou žánru jako prostředky jeho konzumace nebo propagace. Jiné probouzejí oprávněné obavy a pozornost veřejnosti. Prvním rizikem je příliš častý únik z reality do fantazií a fantastických světů. Zatímco v malém množství jsou tyto akce prospěšné duševní rovnováze i vývoji osobnosti, příliš časté útoky mohou vést k prohloubení problémů, před nimiž subjekt uniká. Před tím varuje většina psychologů, od Junga⁴¹⁹, přes Nakonečného⁴²⁰ až po slovníková hesla Hartla a Hartlové⁴²¹.

S tím souvisí ztráta kontaktu s realitou, která bývá zmiňovaná v souvislosti s počítačovými hrami. Násilí a nesmrtelnost postav v jistém smyslu může ohrožovat hodnotové žebříčky a schopnost hodnocení reálných situací u dětí, ale v tomto bodě nejde o problém fantazy, ale samotného média a jeho okamžité interakce s hráčem. Je vlastně jedno, zda jde o hru s fantazy z prostředí fantazy světa, II. světové války nebo o oblékání princezny. Podobným rizikem je virtuální komunikace v rámci internetových stránek. Problémy kyberšikany nebo obtěžování nejsou už vzácností a přitom není snadné se jim bránit. Na fantazy stránkách jsem se s těmito riziky setkala velmi vzácně a komunita se obvykle s útočníkem rychle vypořádala. To ovšem neznamená, že se situace nemůže zhoršit. Opět se ale nejedná o riziko přímo žánru nebo fenoménu, ale média.

S veřejnými médii souvisí také formy seberealizace, které jsem popisovala výše. Jako možnosti pro osobní vývoj jsou mimořádné, ale v případě špatného přijetí díla může nastat riziko snížení sebevědomí, obavy z dalších realizací, problém s komunikací nebo sebezpřijetím. Což například ve věku cílové skupiny žáků, kterou jsem zvolila pro svůj výzkum, může mít devastující dopady. Ani zde se sice nejedná přímo o problém fantazy, ale komunikace a komunity fanoušků jsou s žánrem i možností seberealizace velmi těsně propojené.

Vážným nešvarem je již výše zmiňovaná vizuální stránka fantazy, která negativně ovlivňuje vnímání estetických hodnot a některých symbolů, protože některé formy fantazy je vyprazdňují a učí děti nehledat nic v nich nehledat.

4. Design pedagogického výzkumu, výzkumné metody a výsledky

Empirický výzkum jsem zaměřila na formy, projevy a vliv fenoménu fantazy ve tvorbě žáků II. a III.

⁴¹⁹ JUNG, C. G., pozn. 13, s. 8

⁴²⁰ NAKONEČNÝ, Milan. 1998. *Základy psychologie*. Praha: Academia. ISBN: 80-200-0689-3

⁴²¹ HARTL, Pavel a HARTLOVÁ, Helena. 2000. *Psychologický slovník*. Praha: portál. ISBN: 80-7178-303-X

stupně. Jako výzkumnou strategii jsem zvolila smíšený výzkum, jehož základ tvoří kvantitativní metody s pevnou strukturou a jasně stanovenými otázkami. Mohlo by se zdát, že pro zkoumání jevu v subjektivním projevu a imaginaci žáků a pedagogů jsem měla zvolit raději strategii kvalitativního výzkumu, který lépe odpovídá kognitivní podstatě problému. Z počátku jsem o této možnosti uvažovala. Nakonec jsem se ale přiklonila ke kvantitativnímu výzkumu jako k primární formě, kterou jsem doplnila některými metodami výzkumu kvalitativního. Protože zkoumaný jev zasahuje velmi širokou škálu odvětví a díky svým pramenům i nedostatečnému odbornému zpracování je těžko uchopitelný, považovala jsem za důležité, vytvořit pevný rámec, který by jasně vymezil oblast výzkumu a zároveň postihl problematiku v co nejširším kontextu. Přestože hlavním rizikem takového přístupu je soubor subjektivních pohledů a stanovisek, nebylo možné občas volit jinou cestu. Pokud bych se totiž zaměřila výhradně na kvalitativní průzkumné metody, hrozilo, že výsledek bude zmatený a nevyovídající o ničem.

Na počátku stál spontánní předběžný průzkum mezi žáky, se kterými jsem pracovala na základní umělecké škole. Enormní zájem o fantazy a bezradnost většiny dětí při seberealizaci v tomto žánru mě vedly k zamyšlení nad aktuálností a závažností problému. Rozhovory a pozorování z této pracovní fáze jsem si později ověřila u jiných skupin žáků a studentů na II. i III. stupni a tak na jejich základě jsem formulovala jednotlivé dotazníky. Pochopitelně hrozilo, že mě výsledky a vývoj během další realizace výzkumu přivedou na otázky, které budu schopná zodpovědět pouze metodami kvalitativního výzkumu, a přiměje mě pozměnit strategii. Potřeba jasného vymezení a elementárního uchopení problému se ale ukázala stejně důležitá.

Po hledání optimální strategie jsem nakonec zvolila výzkumnou strategii smíšeného výzkumu. Händel hovoří o dvou hlavních typech, které rozlišuje podle toho, zda kvantitativní a kvalitativní přístup v jednotlivých fázích směřujeme nebo střídáme. Označuje je jako *míchání metod* a *smíšený model*. Četné varianty smíšené výzkumné strategie pak využívají oba přístupy v různých poměrech.

Při volbě typu analýzy dat jsem oba přístupy zkombinovala s ohledem na metody sběru dat, přestože nosnou metodou zůstal kvantitativní přístup, reprezentovaný metodou sběru dat formou dotazníkového šetření. Vznikla analýza pomocí interpretace na základě pozorování a rozhovorů, ale také analýza statistická, která umožnila transparentní přehled o výsledcích mezi všemi skupinami respondentů v rámci dotazníkového šetření.

Dotazník

Metodu sběru dat pomocí strukturovaného dotazníku s uzavřenými, polootevřenými i otevřenými otázkami jsem zvolila proto, aby získaná data byla dostatečně transparentní a jasně vypovídala o situaci v terénu. Zároveň jsem chtěla, aby výsledky výzkumu byly co nejsrozumitelnější a čitelné každému výzkumníkovi, pedagogovi nebo odborníkovi z jiného oboru, který by měl zájem tento materiál využít k dalšímu výzkumu, aplikaci apod. Usilovala jsem o logický posun otázek od obecných ke konkrétním a takovým, které by vyzdvihly osobní vztah a postoj jednotlivých respondentů. Jejich kombinace posloužila k získání širokého spektra informací a tím k vytvoření materiálu s adekvátní vypovídající hodnotou. Uzavřenými otázkami jsem sledovala měřitelné, formální informace jako obecný zájem o fenomén fantazy, věk a pohlaví respondentů. Otevřenými otázkami jsem tyto reakce doplnila a rozšířila o individuální prvky a dodala výsledné výpovědi na autenticitě.

Aby bylo mé zkoumání co nejkompexnější, vytvořila jsem tři varianty dotazníku. První a hlavní zkoumaný vzorek je skupina žáků II. a III. stupně. Jsou to právě děti a mládež, jejichž reakce a zaujetí nebo naopak odpor k fantazy je pro výzkum a jeho další využití klíčové. V tabulkách, které shrnují výsledky šetření, jsem je rozdělila tak, aby byly jasné rozdíly mezi oběma věkovými skupinami a někde, kde šetření ukázalo zajímavé

rozdíly, jsem ještě laborovala se skupinou dívek a chlapců daného věku. Pro úplnost jsem v zásadních otázkách dělila věkové kategorie žáků dál na jednotlivé třídy.

Žáci II. stupně ve výzkumu zastupují nižší věkovou hranici a skupinu, jejíž zástupci se zaměřují na fantazy spíše v masových médiích a teprve začínají rozlišovat mezi pohádkou a fantazy příběhem. Tíhnou k dobrodružným zápletkám, a přestože pro ně není žánr ještě tak důležitým měřítkem, už se v tomto ohledu jejich kritický přístup také pamalu profiluje. Naproti tomu žáci středních škol se již obvykle mohou samostatně účastnit společenských akcí a představují důležitou věkovou kategorii také mezi fanoušky fantazy. K hlavnímu rysu této skupiny patří počátky hledání formulací názorů a jejich ostré vymezování. Také odlišení fantazy od jiných žánrů a také sebe sama obecně vůči kultuře a společnosti. Důležité je dodat, že se tak děje v kontextu s komunitami, v nichž se žáci středních škol aktuálně pohybují i k problémům, které aktuálně řeší. V rámci skupiny žáků II. stupně jsem oslovila 3 základní školy a celkem ve čtyřech třídách 96 žáků, z toho 49 dívek a 47 chlapců. Pro výzkum mezi žáky III. stupně jsem oslovila více škol, ale šetření mi bylo umožněno pouze na jedné, za to na 4 studijních oborech ve 3 třídách. Oslovila jsem celkem 69 žáků, 56 dívek a 13 chlapců.

Druhým zkoumaným vzorkem je skupina pedagogů na II. a III. stupni. Touto cestou jsem chtěla poukázat na důležitý kontext, jímž je vztah žáka k učiteli a učitele k žákovi. Stejně jako je významný vliv osobních preferencí a koníčků pedagoga na jeho pedagogickou činnost, od přístupu k žákům až k vyučovací metodám. Zajímalo mě, zda a na kolik si pedagogové uvědomují tyto vlivy a jak s tím pracují ve svých hodinách. A samozřejmě také zda jim imponuje konkrétně žánr fantazy a jaké mají ke svému postoji pohnutky. Přestože jsem k této skupině od počátku přistupovala jako k doplňkové, ve většině případů mě zklamal přístup i reakce oslovených pedagogů. V mnoha případech odmítli spolupracovat, což většinou zdůvodňovali nezájmem o žánr. Přestože jsem oslovila pedagogy na všech zmíněných školách, získala jsem výpověď 14 respondentů, 11 žen a 3 mužů.

Třetí dotazovanou skupinou byli fanoušci fantazy. V tomto případě jsem se obrátila na fantazy komunity a fanoušky na internetu nebo osobně v rámci setkání během různých akcí. Zajímalo mě, zda komunitu fanoušků můžeme vymezit podle nějakého konkrétního vzoru, zejména z hlediska úrovně vzdělání nebo odborného zaměření. Svou roli v průzkumu hrál ale také věk, gender, zájmy, motivace apod. Touto cestou jsem se také pokusila vyvrátit názor, že fanoušci fantazy jsou labilní, nesamostatní lidé bez vlastního názoru, často s nedokončeným nebo nízkým vzděláním. Podle osobních zkušeností ze setkávání s touto komunitou jsem věděla, že takové názory jsou nesprávné, ale potřebovala jsem svůj subjektivní pohled podložit důkazy. Také v komunitách fantazy fanoušků jsem strávila několik let ještě před zahájením výzkumu. V době, kdy jsem začala formulovat myšlenku o realizaci výzkumu mezi těmito lidmi, jsem provedla několik nezávazných rozhovorů, které mi pomohly vytvořit strukturu a zaměření otázek. Pomocí internetového dotazníku survio.cz⁴²² jsem oslovila 50 fanoušků fantazy, 20 žen a 30 mužů ve čtyřech věkových kategoriích.

Výzkumné otázky a výsledky dotazníkového šetření

Znají žáci a pedagogové pojem fantazy a s ním spojený fenomén?

- Slyšeli pojem fantazy?

⁴²² SURVIO@2015. Dostupné z: www.survio.cz

- Dokáží si s pojmem spojit náměty, projevy, díla nebo autory?

Kde se s fantazy setkávají nejčastěji?

- Skrze která média se s fantazy nejčastěji seznamují a setkávají?

- Setkávají se s fantazy ve vzdělávacích institucích?

Využívají své znalosti o fantazy?

- Ovlivňuje zájem o fantazy hodnotový systém žáků?

- Hraje fantazy roli v seberealizaci a osobním rozvoji žáků?

Hraje fantazy roli při výběru námětů v tvůrčí realizaci žáků?

- Realizují se žáci tvůrčím způsobem v rámci fantazy?

- Hraje fantazy roli při realizaci žáků v jejich výtvarném projevu?

Výsledky dotazníkového šetření

Znají žáci a pedagogové pojem fantazy a s ním spojený fenomén?

- **Slyšeli pojem fantazy?**

Žáci II. i III. stupně pojem znají a více jak polovina z nich se v rámci žánru realizuje (II. st. 71%, III.st. 61%). Na III. stupni se výsledek výrazněji lišil u dívek. Žákyně maturitního oboru se o fantazy zajímá 63%, zatímco žákyně učňovského oboru jen z 37%.

Mezi pedagogy znají pojem všichni a navíc se o žánr zajímá 71 % dotázaných. U žáků se se zájmem o fantazy setkali, ale jen zřídka (57,1 %). Často se s nimi setkávají ve 42,9 %.

- **Dokáží si s pojmem spojit náměty, projevy, díla nebo autory?**

Média - Zajímalo mě, jaké médium nebo jaké prostředky zpracování si pod tímto pojmem žáci nejčastěji představí, tedy jak fantazy nejčastěji konzumují. Žáci mohli označit více možností. Na II. stupni nejčastěji zmínili film (78%) a knihy (71%). Počítačové hry a komiks v 50%. S výtvarnou tvorbou si fantazy spojuje 39% dotázaných dětí. Žáci na III. stupni nejčastěji uvedli Film (88%) a Knihy (79,7%), dále Počítačové hry (63,8%), Styl kresby a malby (56,5%) a Komiks (66,7%). Zatímco dívky volily na prvním místě Film (83,9%), pak Knihy (76,8%), chlapci na druhém místě po Filmu (100%) preferovali Komiks (92,3%).

Typy fantazy – Zajímalo mě, s kterými druhy fantazy se žáci nejvíce ztotožňují. Jednotlivé druhy vymezují prvky z jiných žánrů. Nejčastěji žáci na II. stupni srovnávali fantazy s dobrodružným příběhem (72%), stejně jako na III. stupni (81%).

Zajímalo mě, jaký je poměr preferencí u fanoušků fantazy. 30 % fanoušků se přiklonilo k historickému fantazy, kam se řadí mnohá, dnes už klasická díla. 36 % fanoušků mělo potřebu vyjádřit svůj názor vlastními slovy, ale většina z nich se opět vrací k historickému fantazy, jen důrazem na konkrétní prvky, např. magie, s přesahy do jiných druhů fantazy.

Fantazy se liší také podle místa původu, protože přejímá místní tradice. Někteří fanoušci si mezi těmito tradicemi rádi vybírají a mají zde své preference. Většina respondentů se vyslovila pro evropskou tradici, Středoevropskou (15,2 %) a Západoevropskou (15,2 %), dále pro Skandinávii (13 %), v 10,9 % také pro české fantazy. 34,8 % dotázaných fanoušků využilo možnost, vyjádřit své preference vlastními slovy. Většinou respondenti uvádí, že se jejich preference s věkem mění.

Typ hrdiny - Sledovala schopnost žáků přiřadit různé typy tvorů a hrdinů k odpovídajícímu fanfantazy prostředí. Žáci na II. stupni zvolili v 69% možnost nereálné nestvůry a hrdiny. Z 59% si žáci vybavili elfy a víly, o něco méně se pak objevují strašidelnější bytosti jako nemrtví, duchové a zlí černokněžníci (49%) a opět populární upíři a vlkodlaci (48%). U této otázky jsem umožnila žákům rozvést svou odpověď v dalších možnostech, které sami formulují. Kromě hrdinů mediálně populárních příběhů (hobiti, barbaři, rytíři apod.) se objevily také stroje a vynálezy nebo postavy z počítačové hry Minecraft. Na III. stupni se žáci nejčastěji přiklonili ke kladným postavám, elfům a vílám (71%). Následují je nereálné potvory a neskutečné lidské charaktery (70%).

Také jsem sledovala, co žáci ve fantazy nejčastěji sledují. Na II. stupni preferují kouzla (69%), dále Napětí (41%) a Neobyčejné příběhy (42%). Výraznější rozdíl jsem zaznamenala už v odpovědích dívek a chlapců. Zatímco nejčastěji se u dívek objevují kouzla (80%) a napětí (47%), u chlapců jsou to kouzla (57%) a mocní hrdinové (53% chlapců). Žáci III. stupně nejčastěji uváděli, že je na fantazy nejvíce zajímaví kouzla (51%) a mocní hrdinové (51%). Vysoko také hodnotí napětí (42%).

Konkrétní postavy hrdinů – Zkoumala jsem, nakolik jsou žáci ovlivnění aktuálními trendy a filmovými nebo knižními trháky? Zde se jasně ukázalo, že masová média manipulují se zájmy dětí a jejich zájem se zaměřuje především na ty hrdiny, kteří jsou aktuální ve filmech, počítačových hrách apod. Nejčastěji žáci označili Harryho Pottera (35,4% žáků), jehož příběh v době realizace dotazníkového šetření vrchol v kinech. Zájem se pak rozměnil do širokého spektra hrdinů z knih, filmů, seriálů a počítačových her. Častí jsou hrdinové, kteří do fantazy nepatří. Řadí se do jiných žánrů jako sci-fi, např. Predátor (2%), hrdinové ze Star Wars (8,4%) nebo westernový Old Shaterhand (1%). Protože se výsledky mezi dívkami a chlapci, ani mezi jednotlivými třídami příliš nelišily, uvádím v tabulkách pouze celkové výsledky mezi žáky II. stupně.

U žáků III. stupně se na prvním místě objevuje Harry Potter (21,7%). Nejčastěji se promítá ve volbách dívek z maturitního oboru (26,3% dívek). V 10% se také objevuje postava Gandalfa z díla J. R. R. Tolkiena,

kteřá dominovala ve volbách chlapců (53,9% chlapců). Mezi hodnocením vybraných postav se nejčastěji objevuje obdiv ke schopnosti kouzlit a jiným nadpřirozeným schopnostem. Kromě hrdinů z díla Rowlingové, které žáci volili nejčastěji (30,4%) a hrdinů z díla J. R. R. Tolkiena (26,1 %) se objevují postavy superhrdinů, které se pohybují na hranici fantazy a sci-fi, jako Avengers (15,9%).

Autoři a díla - Nakonec jsem se zajímala, zda si žáci dokáží vybavit a spojit autory a názvy jednotlivých děl. Na II. stupni se ukázaly úspěšnější dívky, které nejčastěji přiřadily Harry Pottera k autorce J. K. Rowlingové (15,4%) a ságu Stmívání (nebo Twilight) k autorce Stephaniei Mayer (7,7%). Chlapci si spojili Harry Pottera s autorkou (7,7%), většinu děl a autorů ale jmenovali samostatně. Kuriozitou je, s ohledem na zaměření dotazníku, odpověď chlapce, který (správně) přiřadil Monu Lisu k Leonardu da Vinci.

Samostatně se ve výčtu děl nejčastěji objevuje Pán prstenů u dívek (7,7%) a World of Warcraft u chlapců (11,5%). V 9. třídě je vidět změna u chlapců. Zatímco dívky stále výrazně preferují Harry Pottera (17,8%) před ostatními díly nebo autory, chlapci rozvrhli své preference mezi Pána prstenů od J. R. R. Tolkiena (15,6%) a Zaklínače od polského spisovatele Andrzej Sapkowského (11%).

Žáci III. stupně spojili s autory Harry Pottera, Píseň ledu a ohně, Stmívání a Pána prstenů. U filmu Avatar uváděli především kameramana Jamese Camerona. Objevují se také Temné stíny podle Tima Burtona. Mezi nepřirazenými díly dominuje opět Harry Potter (17,4%), následován Pánem prstenů (13%), Letopisy Narnie (8,7%) a Avatarem (7,2%).

Při dotazu na oblíbenost fantazy autorů, primárně literárních, se objevuje opět Tolkien (24,5 %), Sapkowski (22,6 %) a Martin (13,2 %). Podle těchto výsledků lze říci, že se fanoušci kloní spíše ke klasikům žánru v rámci literatury. Inspiraci výtvarníky připustil jen nepatrný zlomek respondentů.

Skupina pedagogů - Pohled pedagogů na problematiku může být klíčový pro další využití. 35 % dotázaných pedagogů označilo fantazy za kulturní fenomén, což je nepopíratelné. 31 % za moderní umělecký směr. Často fantazy vnímají jako formu relaxace a únik z reality, objevují se také pokusy formulovat fantazy jako kulturní a společenský fenomén.

Ve volbě blízkého žánru je nejobvyklejší román, sága nebo pohádka. Mezi možnostmi dalšími možnostmi se přiklonili k historickému románu (15%) a dobrodružnému příběhu (14%).

Ze spisovatelů si dotázaní nejčastěji vybavili J. R. R. Tolkiena (42,9%), T. Pratchetta (21,4%) a A. Sapkowského (14,3 %), kteří patří ke klasikům fantazy literatury. Z výtvarníků nejčastěji jmenovali Alana Lee (14,3 %).

Mezi neznámější hrdiny mezi pedagogy se objevují hrdinové z Tolkienovy Středozemě, z letopisů Narnie od Lewise nebo z Pratchettovy Úžasné Zeměplochy.

Nakonec mě zajímalo, zda jsou pedagogové u nás informovaní o možnostech zážitkové pedagogiky nebo zážitkových her? 57 respondentů prokázalo znalost termínu, 21 % z nich přiznala, že pojem nezná.

Kde se s fantazy setkávají nejčastěji?

- Skrze která média se s fantazy nejčastěji seznamují a setkávají?

Zajímalo mě nejen to, která média žáci nejčastěji volí při sledování fantazy, ale také v jakých médiích, bez ohledu na své preference, na žánr narážejí? Nejčastěji se objevují opět knihy (49%) a filmová

zpracování (81%). Kromě počítačových her, které žáci označili v 45% případů, se opět podstatně méně objevuje výtvarné umění a ilustrace (29%) a ostatní možnosti zůstávají v rozmezí 3-17%. Zajímavý je rozdíl mezi dívkami a chlapci. Dívky poměrně rovnoměrně rozdělily svůj zájem mezi literaturu (35% dívek) a výtvarné umění a ilustraci (39% dívek). Překvapivě často se v jejich volbách objevují počítačové hry (45% dívek) a podle očekávání nejčastěji film (90% dívek). Chlapce zjevně výtvarná stránka tolik neoslovuje (13% chlapců). Více je fantazy zajímavá na Hrách v přírodě (15% chlapců) a opět v Literatuře (43% chlapců), v Počítačových hrách (47%) a ve Filmu (72%). U obou věkových skupin poměrně často (20% dívek a 13% chlapců) děti označily Hudbu. Také žáci III. stupně nejčastěji volili Film (81%).

Fanoušci fantazy se nejčastěji poprvé setkali s fantazy v Literatuře (58 %). Vzhledem k věku lze předpokládat, že se poměr zdrojů proměňuje. Ve 22 % uvedli, že jejich první zkušenost s fantazy jsou společenské hry. Společenské hry jako první setkání s fantazy označili častěji muži (33,3 % mužů), ženy preferovaly literaturu. Nejsou to jen média, která rozhodují o našich zájmech a preferencích, ale také společnost, která nás obklopuje. Největší vliv na šíření fantazy měli, podle výsledku dotazníku mezi fanoušky fantazy, přátelé a známí (50 %) a rodina (34 %). V 8 % ovlivnil respondenty pedagog nebo vedoucí.

- **Setkávají se s fantazy ve vzdělávacích institucích?**

Ve výuce, ale zřídka, se s fantazy setkávají žáci II. stupně v 54%. Celkem 24% žáků je přesvědčeno, že se s ním ve výuce nesetkává a buď o to ani nemá zájem, nebo na věc nemá vyhraněný názor. 12% žáků by naopak o setkání s fantazy ve výuce zájem mělo. Ve výuce se s fantazy nejčastěji setkávají v Literatuře (25%) a v Dějepise (14%).

Na III. stupni se žáci s fantazy ve výuce setkávají zřídka (48%). 23% chlapců by o fantazy ve výuce mělo zájem, stejně jako 18% dívek. Poměrně vysoké procento žáků tvrdí, že se s fantazy ve výuce nikdy nesetkává (20% dívek a 15% chlapců). Nejčastěji ke kontaktu se žánrem fantazy u žáků III. stupně dochází v Literatuře (26%), teprve potom ve Výtvarné přípravě (14,5%). 18,8% se s fantazy ve vyučování nesetkává.

Pedagogové si fantazy nejčastěji spojují s Literaturou (23 %), s Filmem (22 %) a s počítačovými hrami (20 %). Zájem o fantazy zaznamenávají pedagogové u žáků nejčastěji v počítačových hrách (79 %), ve výtvarném projevu (57 %) a v rámci četby (50 %).

Využívají své znalosti o fantazy?

- **Ovlivňuje zájem o fantazy hodnotový systém?**

Na tuto otázku odpovídali především fanoušci fantazy. Mezi otázky v dotazníku, které měly získat odpověď na tuto specifickou otázku, jsem zařadila jak kritický pohled na fenomén tak zájem o motivaci fanoušků k zájmu žánr.

Mezi ženami i muži se poměrně rovnoměrně objevuje kritika masovosti, ale také předsudků, vzájemná rivalita a uzavřenost komunit fanoušků. Také částečná neochota aktivně se podílet na zlepšení pohledu veřejnosti na fenomén. Nedospělé chování, zaměňování koníčku s nezávanou zábavou a nezodpovědností. Objevuje se také kritika extrémismu při odpoutání od reálného života, kliše a maskování malé imaginace na představivost jiných. Šablonovitost a stereotyp v rolích, akcích, vystupování, plytkost a prvoplánovost. Několik dotázaných se také kriticky vyjadřuje ohledně nového trendu červené knihovny ve fantazy u děl jako je Stmívání. Zajímavý je postřeh, že fantazy se prezentuje tak dobré, jak je prezentují sami fanoušci.

Fanoušci jako svou motivaci pro sledování žánru často zmiňují hlubší morální hodnoty, ale také kultivovanost a věcnost diskuzí, rozmanitost a zároveň srozumitelnost témat v diskuzích. Často se opakuje odpočinek a možnost sebepoznání, přátelství a vztahy i s těmi lidmi, které bychom za jiných podmínek nejspíš nikdy nepoznali. Možnost být sám sebou, i když za vnější maskou hrdiny nebo nestvůry. Osobní i tvůrčí rozvoj.

Když jsem hovořila o riziku předpojatosti a neobjektivního přístupu k fenoménu fantazy, měla jsem namysli všechny motivy, které od něj veřejnost odpuzují. 24 % pedagogů uvedlo neinformovanost veřejnosti a stejné množství respondentů ve skupině uvedlo nekvalitní tvorbu na oficiální fantazy scéně. 19 % pedagogů připustilo, že jedním z důvodů může být také předpojatost veřejnosti a neochota a nedostatek prostoru ke studiu fantazy.

Zatímco na jedné straně jsou motivy, které fantazy v očích veřejnosti i fanoušků degradují, je řada těch, které naopak přitahují jejich pozornost. Podle pedagogů je to především magie a iracionalita (15 %), zážitková stránka žánru. Kostýmy, archaické zbraně a atraktivní prostředí (14 %) a možnost přijetí nové, silnější identity (11 %).

Pedagogové, zapojení do výzkumu se v 71 % domnívají, že fantazy rozvíjí tvořivost, v 36 % označili rozvoj v oblasti samostatnosti, orientaci v kultuře a umění, motivaci k tvorbě, emoční inteligenci, ale také iracionální představy o reálném světě.

- **Hraje fantazy roli v seberealizaci a osobním rozvoji žáků?**

Zaměřila jsem se na to, zda fantazy ovlivňuje volnou tvorbu dětí v dotazované skupině. Žáci na II. stupni uvedli ve 24%, že píšou vlastní příběhy, 29,2% dětí maluje nebo kreslí obrazy s tématem fantazy a 22,9% z nich kreslí oblíbené postavy podle předloh. Fantazy v tomto ohledu děti neovlivňuje u 31,3%. U dívek je poměr zájmů podobný, u chlapců dominuje vymýšlení herních systémů a vlastních příběhů (23,4% chlapců).

Lze předpokládat, že zkušenost a představa o tom, co je komponování hudby nebo psaní skutečných příběhů mají děti velmi nepřesnou a jejich pojetí této tvorby a úroveň odpovídají jejich zkušenostem. Přesto považují uvědomění si této činnosti i inspiračních zdrojů za důležitý moment. Formulace vlastní tvorby byla bližší dívkám, které už od 6. třídy byly schopné najít „svou“ formu a disciplínu (94%dívek), zatímco vysoké procento chlapců uvádělo, že je fantazy nezajímá nebo otázku nevyplnilo (20%+20% chlapců). Poměr zájmu a nezájmu o vlastní tvorbu se ale s věkem postupně mění. Nejvíce žáků na III. stupni se v rámci námětu fantazy realizuje nejčastěji ve výtvarné tvorbě, což vychází ze zaměření oborů na škole, kde jsem svůj výzkum realizovala. 41% dotázaných žáků na III. stupni maluje a kreslí obrazy s tématem fantazy. 30% z dotázaných kreslí oblíbené postavy podle předloh a 16% píše vlastní příběhy. Naopak 28% žáků se v rámci fantazy tvůrčím způsobem nerealizuje.

U žáků jsem hledala také míru a úroveň kritického přístupu. Nejčastěji děti na II. stupni jako negativní věci na fantazy uvedly komunity fanoušků (30,2%), nereálnost kostýmů a jednání postav (26%). Je pochopitelné, že zkušenost s veřejnou kritikou a snaha prosadit se v tomto prostředí je těžká a často bolestivá. Zvláště k dětem v tomto věku. Děti na II. stupni patří k mladším a „podřízenějším“, kromě toho konkurence starších a zkušenějších tvůrců je vysoká. Také na III. stupni žáci nejvíce kritizují komunity fanoušků (29 %), následuje nereálnost kostýmů a jednání postav (16 %) a nakonec s 15 % žáky může otrávit příběh nebo naopak není nic, co by je na fantazy nebavilo.

Velké procento fanoušků fantazy se na základě zkušeností a kontaktů v komunitě začalo zabývat

studiu oborů a problémů, kterým by se za jiných podmínek věnovali mnohem později nebo vůbec. Historie, šerm, bojová umění, staré jazyky, řemeslné zpracování různých materiálů (dřevo, kůže, textil, kov...), zdokonalení cizích jazyků (angličtina), výtvarná tvorba, přírodní léčba, pobyt v přírodě.

Hraje fantazy roli při výběru námětů v tvůrčí realizaci?

- Realizují se žáci tvůrčím způsobem v rámci fantazy?

Na tuto otázku odpovídali žáci II. a III. stupně v rámci specifické otázky, zda fantazy hraje roli při seberealizaci a osobním vývoji (s. 20, výše). Tato otázka měla přiblížit konkrétní zaměření a disciplíny v seberealizaci dětí. Také měla potvrdit nebo vyvrátit, zda se jedná o tvůrčí aktivity a v jaké míře se tak děje. Výsledky jsou uvedené pod zmíněnou specifickou otázkou.

U fanoušků fantazy mě zajímalo, zda se respondenti podílí na fantazy scéně také nějakým tvůrčím způsobem. Fanoušci fantazy nejčastěji odpověděli, že se realizují v psaní dobrodružství pro hráče (44 %), tedy herních příběhů, které pak s ostatními prožívají. Těm se věnují hlavně muži (56,7 % mužů). Následují vlastní povídky, poezie apod. (30 %), kterým se věnují hlavně ženy (50 % žen). Výtvarná tvorba jako malba, kresba, ilustrace apod. (30 %). 22 % respondentů se v tomto směru nerealizuje.

- Hraje fantazy roli při realizaci žáků ve výtvarné tvorbě?

Již jsem uvedla, že 29,2% žáků na II. stupni a 41% dotázaných respondentů na III. stupni se realizuje v rámci fantazy žánrů ve výtvarné tvorbě. Ale chtěla jsem zjistit, jakým způsobem se tento vliv projevuje? Žáci na II. stupni nejčastěji uvedli, že vytvářejí vlastní postavy a tvory nebo světy, na základě základních (společných) rysů z různých předloh (28,1%), což jsem předpokládala. 20,8% žáků uvedlo, že se ve své tvorbě snaží vyjádřit atmosféru oblíbených fantazy světů. Je zajímavé, že v poměru dívky/chlapci se u těchto odpovědí reakce liší. Zatímco atmosféra příběhu zajímá spíše chlapce, vlastní postavy a světy vytváří více dívky.

Podle výpovědí respondentů na III. stupni se žáci nejvíce zajímají o kostýmy a dekorace, které si sami vytvářejí (41 %). 16% žáků se snaží ztvárnit co nejrealističtěji oblíbené hrdiny podle předloh. 36% respondentů z této skupiny na věc nemá odpověď nebo je fantazy v tomto ohledu neovlivňuje.

Také u fanoušků fantazy jsem se zajímala o míru seberealizace v rámci výtvarné tvorby a formy této aktivity. Z oslovených respondentů v této skupině reagovalo 10 žen, z nichž se devět nějakým způsobem výtvarnou tvorbou zabývá. Jen jedna z nich vytváří postavy a tvory, které později prezentuje před jinými fanoušky. Ostatní se většinou také věnují kresbě charakterů z her nebo známé fantazy literatury. Ze 14 mužů, kteří reagovali na otázku, se deset věnuje výtvarné tvorbě. Většina mužů se také zabývá kresbou postav z her na hrdiny, které sami hrají. Dva z nich se věnuje kresbě map fantastických krajin.

V případě fanoušků mě zajímalo, jestli jejich vlastní výtvarná tvorba, pokud se v ní realizují, podléhá ustáleným strukturám? Nebo jestli je kritické myšlení nebo volné asociace a schopnost improvizace povedou vlastní, svobodnější cestou než například děti z II. stupně? 42 % respondentů si zvolila možnost vlastní formulace. Vyjma těch, kteří se výtvarně nerealizují, se často objevuje potřeba logické vazby na skutečnost. Všechno co vytváří, musí dávat smysl, musí to být uvěřitelné. „Nedám přednost umělecké formě před logikou.“ Zde se ukazuje, že výtvarná tvorba nemusí nutně vést k sebeprezentaci, ale slouží také k osobnímu rozvoji. 22 % respondentů se snaží hledat vlastní formy a podoby tvorů i světů a 16 % se sice snaží o totéž, ale přidržuje se inspirace u jiných autorů. 10% respondentů se nejen pokouší o vlastní formy, ale klade důraz také na výtvarnou formu a kvalitu díla. Inspiraci u jiných autorů většinou připouštějí ženy (20 % žen), zatímco

muži se snaží hledat vlastní formy a obsahy, které nakonec zobrazují (30 % mužů).

5. Závěr a východiska dizertační práce

Výzkum prokázal, že žáci dobře rozumí pojmu fantazy, dokážou ho vymezit a charakterizovat, zařadit a většinou také identifikovat. Znají současné fantazy hrdiny a některé autory fantazy, především ty medializované a spojené s výraznou reklamou. Estetická úroveň jednotlivých děl tak nehraje roli výchovnou ani vzdělávací. Fantazy jako fenomén je komplikovaný a rozmanitý jev, jehož nejdůležitějším médiem je literatura. Teprve na ni navazuje film, hry nebo výtvarná tvorba. Výtvarný projev žáků v rámci námětů fantazy je tak silně ovlivněný a provázaný s dalšími aktivitami a zájmy, spojený mi s fantazy. Ve většině případů je role výtvarného projevu a seberealizace v něm u žáků sice prokazatelná, ale rozhodně ne dominantní. Fantazy jako žánr žáky ovlivňuje a dále vychovává pomocí zažitých hodnot, které jsou součástí děl s touto tematikou. Výtvarná tvorba pak slouží spíše jako ventil než nebo forma terapie. Přestože mají žáci o fantazy zájem, o jeho průnik do výuky již takový zájem nemají. Ale v některých předmětech se s ním přesto setkávají. Nejčastěji v českém jazyce, dějinách umění nebo výtvarných předmětech. Hlavní nedostatky fantazy vidí žáci především v komunitách fanoušků, které mohou být příliš uzavřené nebo kritické. Ale také iracionalita námětů. Na druhou stranu děti na fantazy přitahují právě prvky neskutečně a fikce jako kouzla, nadpřirozené schopnosti apod.

Pedagogové jsou většinou o fantazy informovaní dobře, znají základní charakteristiky, díla i autory. Především pedagogové uměleckých a humanitních oborů správně vymezují žánr i fenomén a alespoň zběžně se v něm orientují. Přestože pro ně není důležité propojit fantazy s běžnou výukou, vysoké procento pedagogů považuje fantazy za natolik aktuální jev, že je vhodné se jím zabývat alespoň teoreticky a orientovat se v něm. Na fantazy je obvykle odpuzuje vizuální podoba, ale přitahuje je hlubšími obsahy a silným emocionálním zážitkem.

Fanoušci fantazy, kteří již pronikli hluboko do žánru a nuancí jeho nesčetných variant, podávají svědectví o tom, že bez ohledu na jejich věk, typ i úroveň vzdělání nebo na pohlaví, obohatil žánr fantazy jejich život o nové zájmy a podpořil jejich osobní růst. Většina z nich vidí ve fantazy nejen formu relaxace, ale také upevnění morálních hodnot, zdokonalení komunikace a schopnosti jednání v různých situacích. Naopak rizika spatřují v nebezpečí stagnace a pohodlnosti v rámci nových autorů nebo děl a vyčerpání námětů. Ale také v degradaci žánru v závislosti na masové produkci fantazy produktů a jejich nepřiměřené konzumaci. Fanoušci si dobře uvědomují potřebu zachování kontaktu s realitou a hodnotami nebo zkušenostmi, které vzešly z naší skutečné historie. Většina fanoušků také preferuje druhy fantazy, které jsou v těsnější vazbě na skutečnou historii lidstva anebo pohádek a mýtů. Tedy formy, které hraničí s tradičním historickým románem, pohádkou, bájí apod.

Fantazy se významnou součástí populární kultury, kterou není možné ignorovat. V rámci vzdělávání a výchovy nabízí řadu metod a způsobů využití, které mohou žákům zpřístupnit komplikované významy, hluboce zakotvené v umění, kultuře a jejich identitě. Přestože mohou narazit na řadu překážek, správné vedení a zodpovědný přístup pedagogů a dalších autorit umožní správnou interpretaci a adekvátní využití fenoménu.

6. Resumé

Žánry jako fantazy, sci-fi nebo horor patří k populární kultuře, probuzené a povýšené díky masovým médiím. Na jednu stranu můžeme vůči nim zaujmout negativní postoj s otevřeným odporem na základě určitých zkušeností a hluboko zakořeněných předsudků. Na stranu druhou si můžeme užívat prostoduché lacinosti a jednoduchosti v doprovodu líbivé estetiky. V běžném životě můžeme oba tyto přístupy označit jako extrémní nebo osobité. V edukaci jsou ale jejich jakékoliv krajní varianty nepřijatelné. Nepochopení a odstup od fantastiky je na místě pokud jde o naše osobní preference, ale z profesního hlediska není možné potlačovat a bagatelizovat tyto tendence v žákovské tvorbě. Ve své práci se zaměřuji na vysvětlení, vymezení a přiblížení fenoménu fantazy s jeho pozitivy i riziky. Jednak jako detektoru současných trendů v kultuře i jako principu znovunalezení trvalých hodnot, které se z běžného života i z umění vytrácejí. Místo abychom s vizualitou ve výuce pracovali jako s principem nebo se záměrem poukázat na věci v jejich elementárním konceptu, hledáme způsoby jak obhájit svou neschopnost či neochotu zabývat se důsledky populární estetiky i etiky. Nebo hledáme způsob, jak se vyhnout hodnocení tvůrčích procesů a zbavit se tak odpovědnosti za současný i budoucí stav umění a kultury. Ve fantazy, stejně jako v další dvou zmíněných žánrech, pochopitelně nemůžeme hledat primárně komplikovaná sdělení a zřídka se můžeme kochat jejich estetikou, pokud alespoň dílčím způsobem chápeme principy a cesty umění. Ale můžeme je přijmout jako neotřelou příležitost ke vzdělávání a osobnímu rozvoji, dnes běžné v řadě evropských zemí. Výzkum, který jsem v rámci této práce zrealizovala, podporuje předpoklad, že zájem o fantazy z hlediska odborných pedagogů je aktuální a nedostatečně podchycený problém s těžko odhadnutelnými důsledky.

Klíčová slova

Archetyp, emoční inteligence, estetická zkušenost, etické hodnoty, estetické hodnoty, fantazie, fantazy/fantasy, fantazy umění, symbol, výtvarná pedagogika, zážitková pedagogika.

Abstract

Genres such as phantasy, sci-fi or horror belong to the popular culture, awaken and upgraded thanks to mass media. On the one hand, thanks to them, we can take a negative attitude with an open defiance based on particular experience and deeply rooted prejudice. On the other hand, we can enjoy their uncomplicated shallowness and superficiality accompanied by appealing aesthetics. In ordinary life both these attitudes can be characterized as extreme or peculiar. In education, any extreme varieties of these genres are unacceptable. Incomprehension and distance from the phantasy is appropriate in terms of our personal preferences but professionally, these tendencies cannot be repressed and trivialized in works of pupils.

In my work, I deal with the explanation, specification and promotion of the phantasy phenomenon with its positives and perils. For one thing as a detector of current trends in culture and for another as a principle of the re-finding of the constant values which disappear from both common life and art. I'm afraid we rather look for ways how to justify our incompetence or unwillingness to deal with consequences of the popular aesthetics and ethics instead of work with the visualisation in classes as a principle or with the aim to refer to things in their elementar concept. Or we look for a way how to avoid the assessment of the creative processes and so get rid of the responsibility for the current and future estate of the art and culture. In phantasy and in both above mentioned genres alike we naturally cannot expect complicated messages and we can rarely take delight in their aesthetics if we understand, at least partly, the principles and ways of the art. But we can accept them as an original form of education and personal development which is nowadays common in many European countries.

The research, which I have made when working on this work, supports the assumption that the interest in phantasy from the side of the specialized teachers introduces a topical and insufficiently detected problem with hard estimable consequences.

Key words

Aesthetic experience, aesthetic value, archetype, art-pedagogy, emotional ability, etic value, experience-pedagogy, fantasy, fantasy art, self-actualization, symbol.

Seznam použité literatury a zdrojů

Literatura v odkazech a citacích celé práce

- ARMSTRONGOVÁ, Karen. 2006. *Krátká historie mýtu*. Praha: Argo. ISBN: 80-7203-750-1
- BALTRUŠAITIS, Jurgis. 2008. *Fantastický středověk*. Praha: Jitro. ISBN: 978-80-86985-06-0
- BARRIE, James, M. 2015. *Petr Pan*. Praha: Slovart. ISBN: 978-80-7391-052-5
- BARTHES, Roland. 2004. *Mytologie*. Praha: Dokořán. ISBN: 80-86569-73-X
- BOURRIAUD, Nicolas. 2002. Vztahová estetika. *Umělec*. 4. 86-91ISSN: 1212-9550
- CAMPBELL, Joseph. 2000. *Tisíc tváří hrdiny: Archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál. ISBN: 80-7178-354-4
- CARPENTER, Humphrey. 1993. *J. R. R. Tolkien Životopis*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-0409-0
- CIPRO, Miroslav. 2000. *Aspekty výchovy*. Praha: Miroslav CIPRO. 58s. ISBN: 80-238-5803-3
- COHNOVÁ, Dorrit. 2009. *Co dělá fikci fikcí*. Praha: Academia. ISBN: 978-80-200-1718-5
- CORBÍN, Henry. 2007. *Mundus imaginalis aneb imaginární a imaginární*. Praha: Malvern. ISBN: 978-80-86702-31-5
- CORETH, Emerich. 2000. *Základy metafyziky*. Blansko: Trinitas. s. 10. ISBN: 80-86036-37-5
- DOLEŽEL, Lubomír. 2008. *Fikce a historie v době postmoderny*. Praha: Academia. ISBN: 978-80-200-1581-5
- DROTÁROVÁ, Lucia a DEMJANČUK, Nikolaj. 2005. *Vzdělání a extremismus*. Plzeň: Epocha. ISBN: 80-86328-83-X
- Kateřina Dytrtová, Audiovizuální umění a tvorba. In: *Výtvarná výchova 3/2014*. UK Praha. ISSN: 1210-3691
- ECO, Umberto. 2013. *Dějiny legendárních zemí a míst*. Praha: Argo. ISBN: 978-80-257-0908-5
- ECO, Umberto. 2010. *Lector in fabula*. Praha: Academia. ISBN: 978-80-200-1828-1

- ECO, Umberto. 2009. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum. ISBN: 978-80-246-0740-5
- ECO, Umberto. 2007. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Argo. ISBN: 80-7203-706-4
- FAHR-BECKER, Gabriele. 2007. *Japanese prints*. Taschen, Köln. ISBN 978-3-8228-3509-8
- FERLÍKOVÁ, Lucie a MALINA, Lukáš. 2010. *Odsud podsud*. Zlín: Lucie Ferlíková a Lukáš Malina. ISBN: 978-80-254-9088-4
- FERRÉ, Vincent. 2006. *Tolkien: Na březích Středozeří*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-1249-2
- FOWKES, Katherine A. 2010. *The Fantasy Film: Wizard, Wishes, and Wonders*. Chichester: John Wiley and sons Ltd. ISBN: 978-1-40516-878-6
- FRANZ, Marie-Louise von. 1999. *Mýtus a psychologie*. Praha: Portál. ISBN: 80-7178-343-9
- FULKA, Josef. 2010. *Roladn Barthes – od ideologie k fantasmatu*. Praha: Toga. ISBN: 978-80-87258-34-7 HARTL,
- GOMBRICH, Ernst. 2006. *Příběh umění*. Praha: Argo. ISBN: 80-7203-143-0
- GRECMANOVÁ, Helena. 2007. *Aktivizační metody muzejní pedagogiky*. In: Škola muzejní pedagogiky 4. Olomouc: Univerzita Palackého. S. 47-73. ISBN: 978-80-244-1869-8
- GULOVÁ, Lenka. 2013. *Výzkumné metody v pedagogické praxi*. Grada: Praha. ISBN: 978-80-247-4368-4
- HARTL, Pavel a HARTLOVÁ, Helena. 2000. *Psychologický slovník*. Praha: Portál. 334s. ISBN: 80-7178-303-X
- HENDL, Jan. 2004. *Přehled statistických metod zpracování dat*. Praha: Portál. ISBN: 80-7178-820-1
- CHRÁSKA, Miroslav. 1995. *K současným trendům pedagogického výzkumu ve světě*. Olomouc: Univerzita Palackého. ISBN: 80-7067-469-5
- JEPPESEN Travis. 2004. *Zabiju tě. Zápisky nemrtvého. Umělec 2*. ISSN: 1212-9550
- JORDAN, Michael. 1997. *Encyklopedie bohů*. Praha: Volvox Globator. ISBN: 80-7207-087-8
- JUNG, C. G. 1997. *Archetypy a nevědomí*. Brno: Tomáš Janeček. ISBN: 80-85880-16-4

- JUNG, Carl G. 2009. *Výbor z díla-Svazek VIII. Hrdina a archetyp matky*. Brno: Nakladatelství Tomáše Jurečka. ISBN: 978-80-85880-59-5
- KOLEKTIV AUTORŮ. 1994. *Svět J. R. R. Tolkiena*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-0500-3
- KOMENSKÝ, Jan Ámos. 2013. *Labyrint světa a ráj srdce*. Praha: Práh. ISBN: 978-80-7252-425-9.
- KRAUSS, Lawrence. 2014. Interview. *Lidovky.cz*. 6. června, 19:36
- LACHMANOVÁ, Kateřina. 2000. *Dvojitá tvář lenosti*. Kostelní Vydří: Karmelitánské nakladatelství. ISBN: 80-7192-491-1
- LAROUSSE. 1996. Světové dějiny umění. Praha: Agentura Cesty, ISBN 80-7181-055-X
- LARSSON, Elge. 2010. *Playing reality: Interacting arts*. Stockholm: Knutpunkt. ISBN: 978-91-977140-2-0
- LÉVI-STRAUSS, Claude. Totemismus dnes. 2001. Praha: Dauphin. ISBN: 80-7272-007-4
- LEWIS-WILLIAMS, David. 2007. *Mysl v jeskyni*. Praha: Academia. ISBN: 978-80-200-1518-1
- LIESSMANN, Konrad Paul. 2011. *Teorie nevzdělanosti*. Praha: Academia. ISBN: 978-80-200-1677-5
- MACROBIUS, A. Theodosius. 2002. *Saturnálie*. Praha: Herrmann a Synové. ISBN: 80-239-0449-3
- Marcó, José. 1981. *O grafice*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 23-028-81.
- MCGREAL, Ian. 1999. *Velké postavy západního myšlení*. Praha: Prostor. ISBN: 80-7260-002-8MCKENNA
- MCKENNA, Martin. 2008. *Fantasy umění současnosti*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 978-80-204-1943-9
- MIKŠ, František. 2010. *Gombrich. Tajemství obrazu a jazyk umění*. Brno: Barrister&Principal. ISBN 978-80-87029-86-2
- NAKONEČNÝ, Milan. 1998. *Základy psychologie*. Praha: Academia. ISBN: 80-200-0689-3
- OSTLER, Nicholas. 2007. *Říše slova. Jazykové dějiny světa*. Praha: Buchar a BB/art. ISBN: 978-80-7381-152-5
- PUNCH, F. Keith. 2008. *Úspěšný návrh výzkumu*. Praha: Portál. ISBN: 978-80-7367-468-7
- REZEK, Petr. 1991. *Mýtus, epos, logos*. Praha: Univerzita Karlova. ISBN: 80-85-241-07-2

- RIEMANN, Fritz. 2013. *Základní formy strachu*. Praha: Portál. ISBN: 978-80-262-0400-8
- SAPKOWSKI, Andrzej. 2009. *Magické střípky*. Ostrava: Leonardo. ISBN: 978-80-85951-56-1
- SCHAMA, Simon. 2007. *Krajina a paměť*. Praha: Argo. ISBN: 978-80-7203-803-9
- SKUPINA AUTORŮ. 1995. *Encyklopedie literatury sci-fi*. Praha: AFSF. ISBN: 80-85390-33-7
- ŠPAČEK, Jiří. 2014. *Generace nesnesitelných rozmazlenců nastupuje*. Lidové noviny. 27. září. ISSN: 1213-1385
- TODOROV, Tzvetan. 2011. *Strach z barbarů*. Paseka: Praha. ISBN: 978-80-7432-111-5
- TODOROV, Tzvetan. 2010. *Úvod do fantastické literatury*. Karolinum: Praha. ISBN: 978-80-246-1676-6
- TOLKIEN, J. R. R. 2006. *Netvoři a kritikové*. Praha: Argo. ISBN: 80-7203-788-9
- VANČÁT, Jaroslav. 2010. *Vývoj obrazivosti od objektu k interaktivitě – Předpoklady gnozeologické analýzy obrazové stránky nových médií*. Praha: Karolinum. ISBN: 9788024616254
- VIEWEGH, Josef. 1999. *Psychologie umělecké literatury*. Brno: Psychologický ústav AVČR. ISBN: 80-902-653-1-6
- VONDRÁČEK, Vladimír a HOLUB František. 1993. *Fantastické a magické z hlediska psychiatrie*. Bratislava: Columbus. ISBN: 80-7136-030-9
- WALTERS, James. 2011. *Fantasy Film: A Critical Introduction*. Bloomsbury Academic. ISBN: 978-1-84788-308-7
- WIDING, Gabriel. 2008. *Deltagarkultur*. Göteborg: Bokförlaget Korpen. ISBN: 978-91-7374-419-5
- YAO-T'ING, Wang. 2008. *Čínské malířství. Průvodce filosofií, technikou a historií*. Praha: Knižní klub. ISBN 978-80-242-2239-4
- ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. 1965. *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 23-103-82

Fantazy literatura

- ERICSON, Steven. 2005. *Malazské knihy padlých-Dóm řetězů*. Praha: TALPRESS. ISBN: 80-7197-258-4
- GAIMAN, Niel. 2006. *Nikdykde*. Praha: Polaris. ISBN: 80-7332-086-X

- HOLDSTOCK, Robert. *Les mytág*. Frenštát p. Radhoštěm: Polaris. ISBN: 80-85911-02-7
- KULHÁNEK, Jiří. 1999. *Divocí a zlí*. Praha: Klub Julese Vernea. ISBN: 80-85892-42-1.
- KULHÁNEK, Jiří. 1995. *Vládci strachu*. Praha: United Fans – Klub Julese Vernea. ISBN: 80-85892-15-4.
- KULHÁNEK, Jiří. 1996. *Cesta krve*. Praha: United Fans. ISBN: 80-85892-29-4.
- LEWIS, C. S. *Letopisy Narnie – Lev, čarodějnice a skříň*. Praha: Orbis Pictus. ISBN: 80-85240-04-1
- MARTIN, George R. R. *Hra o trůny. Píseň ledu a ohně*. Praha: Krakatit. ISBN: 80-7197-057-3
- PAOLINI, Christopher. 2004. *Eragon*. Praha: Fragment. ISBN: 80-7200-978-7
- ROWLINGOVÁ, J. K. *Harry Potter a tajemná komnata*. Praha: Albatros. ISBN: 80-00-01162-X
- SAPKOWSKI, Andrzej. 2011. *Zaklínač-Meč osudu*. Ostrava: Leonardo. ISBN: 978-80-85951-66-0
- SAPKOWSKI, Andrzej. 2005. *Narrenturm*. Ostrava: Leonardo. ISBN: 978-80-85951-57-8
- SAPKOWSKI, Andrzej. 2006. *Boží bojovníci*. Ostrava: Leonardo. ISBN: 978-80-85951-60-8
- SAPKOWSKI, Andrzej. 2010. *Lux Perpetua*. Ostrava: Leonardo. ISBN: 978-80-85951-49-3
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. 1991. *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*. Odeon: Praha. ISBN: 80-207-0262-8
- TOLKIEN, J. R. R. 1990. *Pán prstenů: Společenstvo prstenu*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-0105-9
- TOLKIEN, J. R. R. 1992. *Silmarillion*. Praha: Mladá Fronta. ISBN: 80-204-0336-1

Kvalifikační práce v odkazech a citacích

APPL, Filip. 2012. *Internet v životě larpové subkultury : analýza vnější komunikace*. Fakulta sociálních studií – Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: David Šmahel.

BIBERLOVÁ, Lea. 2008. *Mýty a archetypy, jejich odraz ve výtvarném umění a životě člověka*. Pedagogická fakulta – Katedra občanské výchovy. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Milan Klapetek.

BLATNÁ, Kateřina. 2012. *Zobrazení morálních hodnot v díle Anrzeje Sapkowského*. Filozofická fakulta. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Hana Málková.

BORÁKOVÁ, Veronika. 2012. *Dětská fantasy literatura jako fenomén současnosti*. Pedagogická fakulta – Katedra českého jazyka a literatury s didaktikou. Diplomová práce. Ostravská univerzita v Ostravě. Vedoucí práce: Kateřina Homolová.

BUBENÍKOVÁ, Marie. 2015. *Archetypy v díle J. R. R. Tolkiena*. Filozofická fakulta – Katedra obecné teorie a dějin umění a kultury. Bakalářská práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Dagmar Koudelková.

COUBALOVÁ, Andrea. 2012. *Žánr fantasy v české literatuře pro děti a mládež*. Pedagogická fakulta – Katedra českého jazyka a literatury. Závěrečná práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Naděžda Siegllová.

ČABARTOVÁ, Kristýna. 2015. *An Analysis of Female Characters in Cintemporary Fantasy*. Filozofická fakulta – Katedra anglistiky. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce: Colin Steele Clark.

HEKEROVÁ, Hana. 2008. *Diferenční aspekty jiných dimenzí a archetyp hrdiny v české fantasy literatuře*. Filozofická fakulta – Katedra české literatury, literární vědy. Diplomová práce. Ostravská univerzita v Ostravě. Vedoucí práce: Svatava Urbanová.

HEKEROVÁ, Hana. 2005. *Fantasy literatura*. Filozofická fakulta – Katedra české literatury, literární vědy. Bakalářská práce. Ostravská univerzita v Ostravě. Vedoucí práce: Svatava Urbanová.

HEMZOVÁ, Hana. 2014. *Animefest – koncepce a organizace festivalu*. Filozofická fakulta – Ústav hudební vědy. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Lubomír Spurný.

HON, Jan. 2008. *Staročeský „Jetřich Berúnský“ a středohornoněmecký „Laurin“*. Diplomová práce. Vedoucí práce Dr. Lenka Jiroušková. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav české literatury a literární vědy.

HORTOVÁ, Michaela. 2015. *Vliv marketingu městské fantasy literatury na české čtenáře*. Filozofická fakulta – Kabinet informačních studií a knihovnictví. Bakalářská práce. Masarykova universita v Brně. Vedoucí práce: Olga Zbrank Biernátová.

HRONOVÁ, Anna. 2013. *Mladí autoři české fantasy literatury*. Pedagogická fakulta – Katedra českého jazyka a literatury. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Milena Šubrtová.

JEDLIČKOVÁ, Jana. 2013. *Litevská fantastická literatura. Charakteristika současné litevské fantastické scény dle sborníků „Geriansia Lietuvos fantastika“*. Filozofická fakulta – Ústav jazykovědy a baltistiky. Masarykova univerzita v Brně. Bakalářská práce. Vedoucí práce: Vaidas Šeferis.

KOPALOVÁ, Lucie. 2016. *Artušovské legendy v Pánovi prstenů*. Filozofická fakulta – Ústav české literatury a knihovnictví. Diplomová práce. Vedoucí práce: Luisa Nováková.

KOUCKÁ, Pavla. 2005. *Magické myšlení v životě současného člověka*. Filozofická fakulta – katedra psychologie. Diplomová práce. Univerzita Karlova V Praze. Vedoucí práce: Daniel Heller.

KRATOCHVÍLOVÁ, Jitka. 2008. *Časopis Ikarie v žánrovém kontextu science fiction, fantasy a hororu*. Filozofická fakulta – Katedra historických věd. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita Brno. Vedoucí práce: Jiří Studený.

KŘEČEK, Jan. 2008. *Fantastické fikční světy a přirozené světy v žánru fantasy*. Katedra české literatury. Bakalářská práce. Masarykova univerzita Brno. Vedoucí práce: Jiří Poláček.

KUDLÁČ, Antonín. 2014. *Česká populární fantastika 1990-2012 v kontextu kulturním, sociálním a literárním*. Filozofická fakulta – Katedra obecné teorie a dějin umění a kultury. Disertační práce. Vedoucí práce: Martin Štoll.

KUŘÍMSKÝ, Jakub. 2010. *Implementace LARPU do vyučování základních škol*. Katedra sociální pedagogiky. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Lenka Gulová.

MOUČKOVÁ, Lucie. 2011. *Francesco de Goya: Los Caprichos (Rozmary)*. Bakalářská práce. Vedoucí práce: prof. PhDr. Lubomír Konečný, oponent práce: prof. PhDr. Roman Prahel CSc. Filozofická fakulta, Ústav pro dějiny a umění, Univerzita Karlova, Praha.

LACINA, Václav. 2009. *Mýticko-etický rozměr Her na hrdiny*. Filozofická fakulta – Katedra filozofie. Bakalářská práce. Ostravská univerzita v Ostravě. Vedoucí práce: Jaromír Hrubeš.

MOUDRÁ, Zora. 2010. *LARP „Live Action Role Playing“ a jeho přínos pro hráče*. Pedagogická fakulta – Katedra sociální pedagogiky. Bakalářská práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Petr Stoják.

NOVÁKOVÁ, Tereza. 2015. *World-formation processes in contemporary English fantasy literature: proper names in translation*. Filozofická fakulta – Katedra anglistiky. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce: Jiřina Popelíková.

POSPÍŠILOVÁ, Jana. 2011. *Žánr fantasy ve vybraných národních literaturách*. Filozofická fakulta – Katedra anglistiky. Diplomová práce. Vedoucí práce: Milada Franková.

SLABÁK, Jakub. 2009. *Počátky fantasy a její umělecké projevy*. Filozofická fakulta – Ústav hudební vědy. Bakalářská práce. Masarykova univerzita Brno. Vedoucí práce: Aleš Filip.

ŠAFÁŘ, Pavel. 2013. *Archetyp hrdiny v díle C. G. Junga*. Filozofická fakulta – Katedra hudební vědy. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Jan Špaček.

ŠLAPANSKÁ, Zdeňka. 2011. *Psychologické aspekty LARP*. Filozofická fakulta – Psychologický ústav. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Helena Klimusová.

ŠŤASTNÁ, Michaela. 2015. *Fantasy v českém literárním kontextu*. Pedagogická fakulta – Katedra českého jazyka a literatury s didaktikou. Bakalářská práce. Ostravská univerzita v Ostravě. Vedoucí práce: Ivana Gejdošová.

TOMÁŠEK, Zbyněk. 2013. *Současná historie a současné podoby LARP z hlediska nových médií*. Filozofická fakulta – Ústav hudební vědy. Bakalářská práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Martin Flašar.

VAŠKOVÁ, Erika. 2007. *Kapitoly z české fantasy*. Filozofická fakulta – Ústav české literatury a knihovnictví. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: Jiří Kudrnáč.

VESELÝ, Lukáš. 2006. *Srovnání psychologických aspektů her s hraním rolí virtuálně a naživo*. Fakulta sociálních studií – Katedra psychologie. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce: David Šmahel.

VLACHYNSKÁ, Kateřina. 2006. *Fantasy ilustrace se zaměřením na české prostředí*. Pedagogická fakulta – Katedra výtvarné výchovy. Diplomová práce. Univerzita Palackého Olomouc. Vedoucí práce: Olga Badalíková.

ZBIEJCZUKOVÁ, Irena. 2011. *Pojetí hrdiny ve fantasy literatuře*. Filozofická fakulta – Katedra Českého jazyka a literatury. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce: Václav Vaněk.

Odkazy na filmy a videa

2009. *Avatar*. CAMERON, James. USA: James Cameron.

2001. *Cesta do Fantazie*. MIYAZAKI, Hajao. USA: Ghibli International

2002. *Harry Potter a tajemná komnata*. Režie: Chris Columbus. USA, GB, D: Warner Bros. Pictures.

2012. *Hobit. Neočekávaná cesta*. Režie Peter JACKSON. USA, Nový Zéland: Warner Bros Pictures.

2013. *Hobit. Šmakova dračí poušť*. Režie Peter JACKSON. USA, Nový Zéland: Warner Bros Pictures.

2014. *Hobit. Bitva pěti armád*. Režie Peter JACKSON. USA, Nový Zéland: Warner Bros Pictures.

2012. *Hungergames*. ROSS, Gary. USA: Lions Gate Entertainment.

2011. *Mavka*. ILJENKO Juraj. RU

1999. *Mumie*. SOMMERS, Stephen. USA: Universal Pictures.

2001. *Mumie se vrací*. SOMMERS, Stephen. USA: Universal Pictures.

2003. *Pán Prstenů. Dvě věže*. JACKSON, Peter. USA, NZ: New Line Cinema.

STRATIL, Václav. 2014. Interview. In: *Očima Josefa Klímy* TV PRIMA, 8. října, 21:30 SEČ.1978. *Úsvit mrtvých*. GEORGE, A. Romero. USA, IT: United film distribution company.

2010. *Walking Dead*. PRIMA COOL od 2012

2010. *Zaslaná pošta*. JONES, Jon. GB: Hollywood Pictures.

2009. *Zombie Apokalypsa*. DAHAN Yannick, ROCHER Benjamin. FR: La Pacte.

Internetové zdroje a odkazy:

IRISHCULTURE©2001-2011. Dostupné z: <http://www.irishcultureandcustoms.com/ACalend/CreepyCreatures.html>

ABARIN©2002-2011. Dostupné z: www.abarin.cz

ALTAR – rozcestník (web). Dostupné z: www.altar.cz

ANDOR©2003-2013. Dostupné z: www.andor.cz.

ANIME. JAPALAND©2003. Dostupné z: <http://anime.japaland.cz>

ANIME-MANGA©2001. Dostupné z: <http://www.anime-manga.cz/>

ARAGORN©2001-2013. Dostupné z: www.aragorn.cz,

BBC©2013. Daren Watters. Dostupné z: www.news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/7278927.stm2003.

CEPROS©2001. NEŠPOR, Karel a CSÉMY, Ladislav. 2007. *Zdravotní rizika počítačových her a videoher*. Dostupné z: www.Cepros.cz

CSFD.CZ©2014. Československá filmová databáze. Dostupné z: <http://www.csfd.cz>

CS.WIKIPEDIE©2014. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org>

CURTIATIVITKOV. ©1999-2013. Dostupné z: <http://www.curiavitkov.cz/clanek3.html>

DENISA.VOSTRY©2010. Blog. Dostupné z: <http://denisa.vostry.cz/gendzi.html>

DRACIDOUPE©2002-2009. Dostupné z: www.dracidoupe.cz

DARKAGE©2005-2013. Dostupné z: www.darkage.cz

DRD©2001-2007. Dostupné z: www.drd.cz

FINALFANTASY (web). Dostupné z: www.finalfantasy.de, www.finalfantasy.net

GUNDAM©2004. Dostupné z: <http://www.gundam.com/>

HAJDUCH.NET©2010. Dostupné z: <http://www.hajduch.net/cesko/slozeni-obyvate>

HEAVYHO VÝŠINY©2013. Blog. *Lesk-a-bida-fantasy*. Dostupné z: heavyho.blog.cz/0904/lesk-a-bida-fantasy

ILITERATURA©2010. Dostupné z: <http://www.iliteratura.cz/Clanek/18691>

JOHN HOWE©2012. Dostupný z: <http://www.john-howe.com/blog>

JROCK.JAPALAND©2010. Dostupné z: http://jrock.japaland.cz/cali_gari

KAGE.CZ©2010. Dostupné z: <http://www.kage.cz/article/hentai/4.html>

KINOTIP©2010. Dostupné z: <http://filmy.kinotip.cz/dragonlance-draci-podzimniho-soumraku-2008/>

KLUB-VĚJÍŘ©2010. Dostupné z: <http://klub-vejir.deviantart.com/gallery/#>

KOSMAS.CZ©2014. Dostupné z: <http://www.kosmas.cz/knihy>

KULTURNIPECKA©2014. Dostupné z: <http://www.kulturnipecka.cz/umeni-galerie/mlade-cinske-umeni-z-tovarny-reportaz-z-pekingske-art-district-798>

LARPEDIE. ©2009. Larp. wiki.larpy.cz (online) Dostupné z: wiki.larpy.cz/Rozcestník

LARPY.CZ©2007-2013. Dostupné z: www.nadace.larpy.cz

MANGA©2007. Dostupné z: <http://www.manga.cz/>

Metachaos, Alesandro BAVARI, dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2UPUhn9hpTU>

MIROSLAV ŽAMBOCH@blog. Dostupné z: www.miroslavzamboch.cz

ND03©2014. <http://nd03.jxs.cz>

REJZE©2010. Dostupné z: <http://rejze.cz/index.html>

SACHA GOLDBERGER©2007-2014. Dostupné z: <http://www.sachabada.com/>

SEKAI.CZ©2010. Dostupné z: <http://www.sekai.cz/index.php>

SURVIO@2015. Dostupné z: www.survio.cz

VUTBR. ©2015. Intermédia. Dostupné z:
<http://intermedia.ffa.vutbr.cz/stratil/?page=stwkcz&page2=prwk1e&menu=2>

WIKIPEDIA. ©2012. Dostupné z: Cs.wikipedia.org

WIZARDS©1995-2013. International Federation of Wargamers Dostupné z:
www.wizards.com/dnd/DnDArchives_History.asp

Přehled publikovaných prací autorky

BOHÁČOVÁ, Kristýna. 2009. *Tři andělé a to ostatní*. In: Jan Naš. Katalog k výstavě. Olomouc.

BOHÁČOVÁ, Kristýna. 2010. *Fantasy art – zprostředkování umění*. In: JABLONSKÝ, T., *Medzinárodná konferencia Interdisciplinárny dialóg odborných didaktík. Zborník z medzinárodnej konferencie*. Ružomberok: KU, Pedagogická fakulta. ISBN: 978-80-8084-689-3 (výstup projektu GAPF č. 4/13/2010)

BOHÁČOVÁ, Kristýna. 2011. *ZUŠ Miloslava Stibora Olomouc. Josef Vydra (1884-1959) v kontextu umělecké a výtvarně pedagogické avantgardy 20. století*. ISBN: 978-80-244-2586-3. s. 135-136 – kapitola v knize.

BOHÁČOVÁ, Kristýna. 2012. *Fantasy jako most*. In: *Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií. Sborník z mezinárodní konference*. Olomouc: UP, Pedagogická fakulta, KVV. ISBN: 978-80-244-3089-8.

BOHÁČOVÁ, Kristýna. 2013. *Fantasy, jeho vliv na výtvarný projev žáků a zástupná funkce ve výchově a vzdělání*. In: *Dobro a zlo alebo o morálke. Psychologické a filozofické aspekty morálky v edukácii. Zborník vedeckých štúdií*. Banská Bystrica: KU, Pedagogická fakulta. ISBN: 978-80-557-0538-5.

Přehled konferenčních vystoupení

Aktivní účast na **Mezinárodní konferenci Pedagog a umění**. Olomouc, 4. - 5. 11. 2009. Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého Olomouc. Příspěvek:

Aktivní účast na Mezinárodní konferenci studentů dsp KVV. Olomouc, 23. 11. 2009. Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého Olomouc. Příspěvek: Fantasy art – most k umění.

Aktivní účast na **Konferenci studentů dsp KVV**. Olomouc, 15. 12. 2010. Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého Olomouc. Příspěvek: Fantasy art.

Aktivní účast na **Medzinárodnej konferencii, Dialóg odborných didaktík**. Ružomberok, 14. 10. 2010. Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého Olomouc. Příspěvek: Fantasy art – zprostředkování umění.

– Aktivní účast na **Mezinárodní konferenci - Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií**. Olomouc, 23. 9. 2011. Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého Olomouc. Příspěvek: Fantasy jako most.

– Aktivní účast na **Medzinárodnej konferencii Dobro a zlo alebo o morálke**. Banská Bystrica, 15. 11. 2012. Pedagogická fakulta, UMB. Příspěvek: Fantasy umění.

Výstavy

Organizace výstav

2009 – září – Jan Naš, *Tři andělé a to ostatní*, uspořádání výstavy v galerii Podkova, Olomouc

2009 – říjen – Yvonna Boháčová, uspořádání výstavy v galerii Divadla Hudby v Olomouci

Vlastní výstavy

2015 – leden – Výstava studentů UP, Městský klub, Litovel

2010 – červenec – Dialog v umění, galerie Patro, Olomouc

2010 - prosinec – Aktual10, galerie Caesar, Olomouc
2011 – prosinec – Aktual11, galerie Caesar, Olomouc
2012 – květen – Salon – DOX, Praha
2013 – říjen – Pozdravy, galerie Prokopka, Praha
2015 – leden – Výstava studentů UP, Výstavní síň MK, Litovel

Tvorba vzdělávacích materiálů

Fantasy umění. 2012. Monotematický program ČŽV - KVV PdF UP Olomouc.

Co je fantasy, základní rysy fantasy.

Historický vývoj fantasy.

Současné světové fantasy.

Fantasy u nás.

Workshop.

DUM. 2013-14. Technologie pro 2. Ročník na SŠ.

Projekt: III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT.

Registrační číslo projektu: CZ.1.07/1.5.00/34.

Složení a vlastnosti materiálů - Textil I. - Pojmy, materiály a přírodní příze. VY_32_INOVACE_201

Složení a vlastnosti materiálů – Textil II. - Umělé příze a textil, zpracování textilních vláken. VY_32_INOVACE_202

Složení a vlastnosti materiálů - Textil Předtkalcovské techniky. VY_32_INOVACE_203

Podložky a podklady pro malbu – Podložky. VY_32_INOVACE_204

Podložky a podklady pro malbu – Podklady. VY_32_INOVACE_205

BARVA – Psychologické působení barev a jejich využití v dějinách umění. VY_32_INOVACE_206

BARVA - Teorie barev – vývoj a principy. VY_32_INOVACE_207

Malířské techniky I. - Rozdělení, principy. Akvarel a pastel. VY_32_INOVACE_208

Malířské techniky II. – Tempera. VY_32_INOVACE_209

Malířské techniky III. – Akryl. VY_32_INOVACE_210

Malířské techniky IV. – Olejomalba. VY_32_INOVACE_211

Složení a vlastnosti materiálů - Sádra, písek, cement, křída. VY_32_INOVACE_212

Složení a vlastnosti materiálů – Kovy. VY_32_INOVACE_213

Složení a vlastnosti materiálů - Hlína a keramika - Historie a vývoj I. VY_32_INOVACE_214
Složení a vlastnosti materiálů - Hlína a keramika - historie a vývoj II. VY_32_INOVACE_215
Složení a vlastnosti materiálů - Hlína a keramika - Historie a vývoj III. – Čína. VY_32_INOVACE_216
Složení a vlastnosti materiálů - Hlína a keramika V. Vypalování keramiky, glazury. VY_32_INOVACE_217
Složení a vlastnosti materiálů - Hlína a keramika - Pojmy, techniky zpracování IV. VY_32_INOVACE_218
Odkrývačky a doplňovačky - Podložky a podklady pro malbu, malířské techniky. VY_32_INOVACE_219
Hry - Textil a kov. VY_32_INOVACE_220

DUM. 2013-14. Dějiny kultury pro 2. a 3. ročník na SŠ.

Projekt: III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT.

Registrační číslo projektu: CZ.1.07/1.5.00/34.

RENASANCE - Úvod. VY_32_INOVACE_21

RENASANČNÍ UMĚNÍ - Rozdělení a pojmy. VY_32_INOVACE_22

Italská renesanční architektura I - Raná renesance. VY_32_INOVACE_23

Italská renesanční architektura II - Vrcholná renesance. VY_32_INOVACE_24

Italská renesanční architektura III - Pozdní renesance. VY_32_INOVACE_25

Renesance ve Španělsku. VY_32_INOVACE_26

Záalpská renesance. VY_32_INOVACE_27

Česká renesance. VY_32_INOVACE_28

Renesanční sochařství. VY_32_INOVACE_29

Renesanční malířství I – Itálie. VY_32_INOVACE_30

Renesanční malířství II - Vrcholná a pozdní renesance - Benátská škola. VY_32_INOVACE_31

BAROKNÍ UMĚNÍ - Rozdělení a pojmy. VY_32_INOVACE_32

BAROKNÍ UMĚNÍ - situace v Evropě. VY_32_INOVACE_33

Barokní architektura v Itálii I. VY_32_INOVACE_34

Barokní architektura - V Itálii II. VY_32_INOVACE_35

BAROKO - architektura mimo Itálii. VY_32_INOVACE_36

Barokní sochařství - V Itálii. VY_32_INOVACE_37

Barokní sochařství v západní Evropě. VY_32_INOVACE_38

Česká barokní architektura. VY_32_INOVACE_39

České barokní sochařství. VY_32_INOVACE_40

Další aktivity

Vedení BC a DP prací:

2009/10 – Klára Hanáčková (BC) a Věra Šablaturová (BC)

2010/11 – Monika Prokšová (DP)

Účast na grantech a organizaci:

2009 – říjen – Spoluúčast na organizaci mezinárodní konference Pedagog a umění, KVV UP Olomouc

2011 – květen - Projekt v rámci soutěže Podpora inovace programu CŽV pro oblast průběžného vzdělávání.