

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra českého jazyka a literatury

Slovanská mytologie ve středoevropské fantasy literatuře

Bakalářská práce

Autor: Eva Kučerová
Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice
Studijní obor: Český jazyk a literatura se zaměřením na vzdělávání
Společenské vědy se zaměřením na vzdělávání
Vedoucí práce: Mgr. Tereza Šmídová



Zadání bakalářské práce

Autor:	Eva Kučerová
Studium:	P15P0701
Studijní program:	B7507 Specializace v pedagogice
Studijní obor:	Český jazyk a literatura se zaměřením na vzdělávání, Společenské vědy se zaměřením na vzdělávání
Název bakalářské práce:	Slovanská mytologie ve středoevropské fantasy literatuře
Název bakalářské práce AJ:	The Slavic mythology in the Central European fantasy literature

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Tato bakalářská práce se zabývá využitím prvků slovanské mytologie ve fantasy literatuře ve středoevropském kontextu. Teoretická část je zaměřena na vymezení pojmu fantasy a charakterizaci slovanské mytologie. Praktická část se zabývá aplikací poznatků na jednotlivá díla.

1. Encyklopedie literatury science fiction ; sestavili Ondřej Neff, Jaroslav Olša jr. Praha: Asociace fanoušků science fiction, 1995, 555 s. ISBN 80-85390-33-7. 2. ERBEN, Karel Jaromír, Věnceslava BECHYŇOVÁ, Marcel ČERNÝ a Petr KALETA. Slovanské bájesloví. Praha: Etnologický ústav AV ČR, 2009, 511 s., [16] obr. příl. Práce Slovanského ústavu AV ČR. Nová řada. ISBN 978-80-86420-37-0. 3. MÁCHAL, Jan. Bájesloví slovanské. 1. vyd. ve Votobii. Olomouc: Votobia, 1995, 217 s. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9. 4. MÁCHAL, Jan. Nákres slovanského bájesloví. Praha: F. Šimáček, 1891, 221 s. 5. PRINGLE, David. Fantasy: encyklopedie fantastických světů. 1. vyd. Praha: Albatros, 2003, 272 s. ISBN 80-00-01126-3.

Garantující pracoviště: Katedra českého jazyka a literatury,
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: Mgr. Tereza Šmídová

Oponent: doc. PaedDr. Alena Zachová, CSc.

Datum zadání závěrečné práce: 15.11.2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně. Veškeré použité podklady, ze kterých jsem čerpala informace, jsou uvedeny v seznamu použité literatury a citovány v textu podle normy ČSN ISO 690.

V Hradci Králové dne 25. 4. 2018

.....

Eva Kučerová

Poděkování

Děkuji Mgr. Tereze Šmídové za odborné vedení práce, věcné připomínky, dobré rady a vstřícnost při konzultacích a vypracování bakalářské práce.

Anotace

Kučerová, Eva. *Slovanská mytologie ve středoevropské fantasy literatuře*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2018. 54 s. Bakalářská práce.

Tématem této bakalářské práce je slovanská mytologie ve středoevropské fantasy literatuře. Cílem práce je zodpovědět, do jaké míry autoři fantasy literatury zahrnují do svých děl prvky slovanské mytologie, jak s nimi dále ve svých knihách pracují či jak je pozměňují. Zvolenou metodou je rozbor vybraných titulů z české, slovenské a polské fantasy literatury. Jedná se o *Půlnočního jezdce* Leonarda Medka, *Černokněžníka* Juraje Červenáka a *Zaklínače* Andrzeje Sapkowského.

Práce bude rozdělena na dvě části: teoretickou a praktickou. V první části bude definována fantasy literatura a její charakteristické rysy, dále pak charakteristika Slovanů a jejich bájesloví. Ve druhé části bude proveden rozbor vybraných děl z hlediska obecné charakteristiky díla, dále rysů fantasy literatury a využití prvků slovanské mytologie.

Klíčová slova: fantasy, Slované, mytologie, literatura, Střední Evropa.

Annotation

KUČEROVÁ, Eva. *The Slavic mythologic in the Central European fantasy literature*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2018. 54 pp. Bachelor Degree Thesis.

The topic of this bachelor thesis is the Slavic mythology in Central European fantasy literature. The aim of the paper is to determine, to what extent fantasy literature authors involve Slavic mythology elements and consequently, how they develop and change them in their books. The chosen method is an analysis of selected works from Czech, Slovak and Polish fantasy literature. The titles are as follows: *Půlnoční jezdec* by Leonard Medek, *Černokněžník* by Juraj Červenák and *Zaklínač* by Andrzej Sapkowski.

The paper consists of two parts: theoretical and practical. The former defines fantasy literature and its characteristic features, as well as characteristics of the Slavs and their mythology. The latter focuses on the analysis of selected works in terms of general characteristics of the work, fantasy literature features and the usage of Slavic mythology elements.

Keywords: fantasy, Slavic, mythology, literature, Central Europe.

Obsah

1 Úvod	1
2 Fantasy literatura	2
1.1 Definice	2
1.1.1 Fantastická literatura	2
1.1.2 Fantasy literatura.....	3
1.2 Druhy fantasy.....	4
1.2.1 Meč a magie	6
1.2.2 Hrdinská fantasy	6
1.3 Postavy	7
1.4 Topos.....	8
2 Slovanská mytologie.....	11
2.1 Mytologie	11
2.2 Mýtus	11
2.3 Slované.....	14
2.3.1 Slovanské božstvo.....	17
2.3.2 Mytologické představy Slovanů	20
3 Literární rozbory.....	24
3.1 Česká fantasy literatura.....	24
3.1.1 Charakteristika	25
3.1.2 Časoprostor a fantasy prvky.....	25
3.1.3 Slovanská mytologie v díle.....	27
3.1.4 Shrnutí.....	29
3.2 Slovenská fantasy literatura	30
3.2.1 Charakteristika	31
3.2.2 Časoprostor a fantasy prvky.....	31

3.2.3	Slovanská mytologie v díle.....	32
3.2.4	Shrnutí.....	38
3.3	Polská fantasy literatura.....	38
3.3.1	Charakteristika.....	39
3.3.2	Časoprostor a fantasy prvky.....	41
3.3.3	Slovanská mytologie v díle.....	42
3.3.4	Shrnutí.....	45
4	Závěr.....	46
5	Literatura.....	49
5.1	Seznam primární literatury.....	49
5.2	Seznam sekundární literatury.....	52

1 ÚVOD

Tato bakalářská práce se bude zabývat slovanskou mytologií ve středoevropské fantasy literatuře.

Žánr fantasy jsem si zvolila z toho důvodu, že ji považuji za čtenářsky velice atraktivní, jak dokazuje i nárůst autorů a děl v tomto odvětví literatury za poslední desetiletí, a podnětnou pro obrazotvornost.

Fantasy literatura pro dospělé čtenáře a mládež čerpá především z bájesloví. Nejznámější zpracování starogermánské a severské mytologie známe z Tolkienova *Pána prstenů*. Dále jsou často využívány prvky z antických mýtů a pověstí. Mýtotvorné představy našich slovanských předků bývají v tomto ohledu upozaděny, autoři s těmito prvky pracují jen zřídka.

Cílem této práce je zjistit, jak dochází ke zpracování mytologických představ Slovanů v kontextu středoevropské fantasy literatury. Jaký druh fantasy je běžně využíván v takových textech. Jestli autoři ze slovanského prostředí využívají prvky z lidového folklóru a v jakém množství. Zda je pak dále upravují podle svých představ nebo pracují s původními rysy, jestli nedochází k nechtěné záměně některých prvků.

K rozboru jsem si z toho důvodu zvolila díla od předních autorů fantasy českého, slovenského a polského původu.¹ Jedná se o *Půlnočního jezdce* od Leonarda Medka, cyklus *Černokněžník* Juraje Červenáka a ságu Andrzeje Sapkowského o *Zaklínači*.

Práce bude rozdělena na dvě části: teoretickou a praktickou. V teoretické části se pokusím definovat, co je fantasy literatura a vymezit její charakteristické rysy. Dále se v této části budu zabývat Slovanů a jejich mytologickými i náboženskými představami. V praktické části pak rozeberu výše uvedené tituly z hlediska obecné charakteristiky díla, hlavních rysů fantasy literatury a využití slovanských mytologických představ.

¹ Do středoevropské literatury patří i německá a rakouská. Fantasy autoři v těchto zemích pracují ale s germánskou mytologií, proto se jejich díla v této práci zabývat nebudeme.

2 FANTASY LITERATURA

Fantasy je těžko definovatelný literární žánr. Problematické je již určení samotného pojmu, protože oproti anglické literatuře, která pracuje s fantasy jako s hlavní kategorií obsahující veškerou literaturu s iracionálními prvky², české prostředí rozlišuje i fantastickou literaturu.

V následující kapitole si definujeme rozdíly mezi těmito dvěma pojmy a zformulujeme charakteristické rysy pro fantasy.

1.1 Definice

1.1.1 Fantastická literatura

Lederbuchová nám přibližuje první možnou definici. Pojem fantastická literatura pochází z řeckého *fantastikon*, v překladu lichá představa. Jedná se o rozsáhlý žánr sdružující pod sebe tematiku lidské představivosti a nereálna. V širším pojetí můžeme pod tento žánr zařadit i náboženskou literaturu, pohádky a mýty. V moderní literatuře můžeme pod tento pojem zahrnout díla s mystickou tematikou³ jako je například Meyrinkův román *Golem*⁴.

Adamovič oproti Lederbuchové v širším vymezení řadí do fantastické literatury i science fiction díla⁵. V užším slova smyslu ji popisuje jako příběh s prvkem nadpřirozena, včetně hororových příběhů, kde zdrojem hrůzy je právě

² *Encyklopedie literatury science fiction; sestavili Ondřej Neff, Jaroslav Olša jr.* Praha: Asociace fanoušků science fiction, 1995. ISBN 80-85390-33-7, s. 29.

³ LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním díle: výkladový slovník základních pojmů literární teorie.* Jinočany: H&H, 2002. ISBN 80-7319-020-6, s. 92.

⁴ MEYRINK, Gustav. *Golem.* Přeložil Jiří MLÍKOVSKÝ. Praha: Československý spisovatel, 2010, 266 s. ISBN 978-80-87391-42-6.

⁵ Science fiction literatura se odehrává ve více či méně vzdálené budoucnosti, tematicky pracuje s vlivem technologií a nových vynálezů na společnost. Autoři sci-fi literatury se buď snaží odhadnout budoucí vývoj, nebo satiricky poukazují na nedostatky nynější společnosti. (ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction.* Praha: R3, 1995. ISBN 80-85364-57-3, s. 6.)

nadpřirozený prvek.⁶ Zde si můžeme jako příklad uvést *Zánik domu Usherů*⁷ od Edgara Allana Poea.

1.1.2 Fantasy literatura

Encyklopedie literárních žánrů uvádí, že se jedná o „populární žánr iracionální fantastiky s tematickými zdroji v mýtu a středověké romanci“⁸.

Ladislava Lederbuchová nám poskytuje ve svém *Průvodci literárním dílem* obsáhlejší definici pro fantasy: „označení pro část fantastické zábavné akční prózy rozvíjející se v 2. polovině 20. století v anglické a americké literatuře, která [...] neodděluje svět kouzelný [...] a svět reálný, ale v samé své podstatě slučuje realitu a fantaskno jako prostupující se a rovnocenné do obrazu jediného – takže obraz reálu je zároveň fantastický (lidské postavy mají nadlidskou fyzickou i duchovní sílu) a obraz fantastický má atributy reálu (viz dokumentárně zmapované Středozemsko v Tolkienově *Hobbitovi*)“⁹.

S Lederbuchovou nemůžeme však zcela souhlasit s vymezením fantasy jako jednoznačně „zábavné akční literatury“. Fantasy žánr má v tomto ohledu velmi široký rozsah od triviální literatury až po díla patřící do klasické literatury. Mnozí autoři svým čtenářům zprostředkovávají příběhy, které lze číst pouze povrchně a odpočívat u nich, a ty můžeme právě zařadit do výše zmíněné „zábavné akční literatury“. Naopak do světové klasické literatury lze zařadit literární odkaz J. R. R. Tolkiena¹⁰, kterým ovlivnil celý vývoj žánru.

V některých případech ve výše zmíněné fantastické próze nemůžeme rozeznat fantasy od science fiction literatury, protože jasně vymezené hranice

⁶ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1995. ISBN 80-85364-57-3, s. 6.

⁷POE, Edgar Allan. *Zánik domu Usherů a jiné povídky*. Praha: Dobrovský, 2013, 371 s. Omega. ISBN 978-80-7390-013-7.

⁸MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 188.

⁹LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem: výkladový slovník základních pojmů literární teorie*. Jinočany: H&H, 2002. ISBN 80-7319-020-6, s. 92.

¹⁰Kromě *Pána Prstenů* můžeme uvést díla jako *Silmarillion* (TOLKIEN, J. R. R. *Silmarillion: mýty a legendy Středozemě*. Vyd. 3., V Argo 1., rev. Přeložil Stanislava POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ. Praha: Argo, 2008. ISBN 978-80-257-0749-4.) nebo *Húrinovy děti* (TOLKIEN, J. R. R. *Húrinovy děti*. Ilustroval Alan LEE. Praha: Argo, 2007. ISBN 978-80-7203-884-8.).

žánrů neexistují a často proto splývají. Jasnými příklady v české literatuře mohou být příběhy o Kenu Woodovi¹¹ od Jiřího W. Procházky.

Fantasy literaturu můžeme tedy shrnout jako iracionální fantastiku zaznamenávající nejprudší nárůst popularity ve 20. století, která nalézá inspiraci v mýtických příbězích a neodděluje svět iracionální a reálna. Nelze ji vymezovat pouze do jedné kategorie, protože její jednotlivá díla mají široký rozsah a mnohdy se prolínají i s jinými žánry literatury.

1.2 Druhy fantasy

Encyklopedie literárních žánrů rozlišuje tři základní linie fantasy literatury: epickou, hrdinskou a science. Epická fantasy by měla obsahovat propracované dějové schéma a inspiraci čerpá ze středověkých legend, nejčastěji artušovských. Hrdinská fantasy je totožná se sword and sorcery (meč a magie) a „vychází z heroického mýtu“¹². Science fantasy sdružuje literaturu stojící na pomezí fantasy a sci-fi.¹³ Příkladem science fantasy může být tetralogie *Pán ledové zahrady*¹⁴ od polského autora Jaroslawa Grzedowicze.

Ondřej Neff k hrdinské fantasy doplňuje: „*Někdy se ale od sword and sorcery liší podle obsahu – heroic fantasy je zaměřena více na boj, zatímco sword and sorcery má výskyt magie a čarodějnictví.*“¹⁵ S touto poznámkou

¹¹ *Ken Wood a meč krále D'Sala* (PROCHÁZKA, Jiří Walker. *Ken Wood a meč krále d'Sala*. Ilustroval Jan ŠTĚPÁNEK. Praha: Art-servis, 1991. Romány do kapsy.) a *Ken Wood a válečné zvony Rhótů* (PROCHÁZKA, Jiří Walker. *Ken Wood a válečné zvony Rhótů*. In JIREŠ, Ondřej, ed. *Legendy české fantasy*. V Praze: Triton, 2006-. ISBN 80-7254-824-7, s 267–265.). Ken Wood je kaskadér, který se ocitne na planetě Gameb a po mnoha peripetiích a dobrodružstvích se stane jejím vládcem. Jako prvky fantasy žánru zde můžeme nalézt čarodějnici Xyllu nebo velmi oblíbené draky. Sci-fi literatura našla zastoupení třeba v trigonech, létajících obranných pyramidách vyzářujících laserové paprsky nebo ve vysílacích zařízeních.

¹² MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 188.

¹³ Tamtéž, s. 188.

¹⁴ GRZĘDOWICZ, Jarosław. *Pán ledové zahrady*. Praha: Triton, 2013. Trifid (Triton). ISBN 978-80-7387-031-7.

¹⁵ *Encyklopedie literatury science fiction; sestavili Ondřej Neff, Jaroslav Olša jr.* Praha: Asociace fanoušků science fiction, 1995. ISBN 80-85390-33-7, s. 30.

musíme souhlasit. Přestože meč a magie se s hrdinskou fantasy často prolíná, nemůžeme tyto dva proudy považovat za zcela totožné.¹⁶

Neff v *Encyklopedii literatury science fiction* také zmiňuje high fantasy: „(...) používá se často pro fantasy, která se nesoustřeďuje jen na napínavé scény a postupy pokleslejší dobrodružné literatury, ale spíše na sílu a poselství příběhu, na jeho mytický rozměr“¹⁷.

Setkat se můžeme i s rozdělením podle způsobu uspořádání daného světa. V tomto ohledu pak rozlišujeme mezi světem „tolkienovským“, který je zcela vytvořený autorem, a „lewisovským“ prostupným imaginárním světem spolu s tím naším¹⁸.

Rozsáhlou skupinu tvoří i satirická část fantasy označovaná často jako humorná. Ta buď reflektuje svérázným způsobem stav společnosti, nebo může parodovat i jiná umělecká díla. Nejznámějším autorem je Terry Pratchett se svou sérií *Zeměplocha*.¹⁹ Populární je i *Stopařův průvodce po Galaxii*²⁰ od Douglase Adamse.

Posledním rozdělením fantasy na kategorie se zabývá David Pringle v encyklopedii *Fantasy*. Jsou to: pohádka, zvířecí příběhy, artušovský cyklus, příběhy *Tisíce a jedné noci*, příběhy s čínskými motivy, příběhy o ztracených rasách, humorná fantasy, meč a magie, heroická nebo „vysoká“ fantasy.²¹ Musíme ale podotknout, že Pringle jako anglický autor pracuje s fantasy v širším slova

¹⁶ Jako příklad můžeme uvést knihy Miroslava Žambocha. V novele *Dlouhý sprint* (ŽAMBOCH, Miroslav. *Dlouhý sprint s ozvěnou*. Praha: Triton, 2009. Trifid (Triton). ISBN 978-80-7387-329-5.) je kult magie velmi silný a ovládá celý tamější svět. V *Koniášovi* (ŽAMBOCH, Miroslav. *Koniáš: muž na stezce*. Praha: Triton, 2008. Trifid (Triton). ISBN 978-80-7387-134-5.) vstoupíme do stejného světa, ale až po Válce mágů, ve které byla magie vymýcena supermágem Tekuardem a až na povídku *Vysoký příliv* se s ní nepracuje. *Dlouhý sprint* lze považovat za hrdinskou fantasy i meč a magie, u *Koniáše* lze použít pouze označení hrdinská fantasy.

¹⁷ *Encyklopedie literatury science fiction; sestavili Ondřej Neff, Jaroslav Olša jr.* Praha: Asociace fanoušků science fiction, 1995. ISBN 80-85390-33-7, s. 30.

¹⁸ ZACHOVÁ, Alena. Topos „jiných dimenzí“ ve fantasy literatuře. *Tvar*. 1997, roč. 8, č. 18, s. 12.

¹⁹ PRINGLE, David. *Fantasy: encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003. ISBN 80-00-01126-3, s. 31–33.

²⁰ ADAMS, Douglas. *Stopařův průvodce galaxií*. Vyd. 2., (v Agru 1.). Přeložil Jana HOLLANOVÁ. Praha: Argo, 2002. ISBN 80-7203-468-5.

²¹ PRINGLE, David. *Fantasy: encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003. ISBN 80-00-01126-3, s. 19.

smyslu. Pro pojetí fantasy literatury v českém literárním prostředí je nejtýpickejší využití příběhů o ztracených rasách, humorné a hrdinské fantasy, meče a magie.

Pro potřebu této práce bude z výše uvedených druhů fantasy postačovat meč a magie a hrdinská fantasy.

1.2.1 Meč a magie

S tímto poddruhem fantasy literatury jsou nedomyslitelně spojena dobrodružství *Barbara Conana* od Roberta E. Howarda, vydaná poprvé časopisecky ve 30. letech 20. století. Právě tento autor zasadil příběh svého hrdiny do neexistujícího světa plného magie, roztodivných zvířat a především krásných žen, které zachraňují udatní bojovníci.²²

Žánr většinou využívá kratší literární útvary, jako je například povídka. V těchto příbězích často nalezneme prvky ironie, šovinismu a diskriminace žen. Kvůli tomu a i epickému rázu byly povídky meče a magie oblíbenou oddechovou četbou mužů.²³

Na dílo Roberta E. Howarda navázalo mnoho autorů – C. L. Mooreová, Fritz Leibner, Karl Edward Wagner nebo třeba Michael Moorcock.²⁴

V polské literatuře je v tomto žánru nejznámější sága o *Zaklánači* od Andrzeje Sapkowského. V českém prostředí sem můžeme zařadit *Dlouhý sprint* od Miroslava Žambocha a *Zaklánačku Lotu*²⁵ od Petry Neomillnerové.

1.2.2 Hrdinská fantasy

Tato kategorie má ve fantasy literatuře největší míru zastoupení, pravděpodobně díky velké čtenářské oblibě.

Pro tento žánr je typický příběh o hrdinovi a jeho dobrodružství. Pringle ale vysvětluje: „*fantasy není hrdinská proto, že pojednává o jednotlivých hrdinech*

²² PRINGLE, David. *Fantasy: encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003. ISBN 80-00-01126-3, s. 33–34.

²³ Tamtéž, s. 35.

²⁴ Tamtéž, s. 34–35.

²⁵ NEOMILLNEROVÁ, Petra. *Zaklánačka Lota*. V Praze: Triton, 2009. Trifid (Triton). ISBN 978-80-7387-293-9.

– *heroický je její duch, povaha postav, jejich konání i všechna měřítka a žebříček hodnot ve světě, v němž se příběh odehrává.*²⁶

Pringle považuje za stěžejní prvek hrdinské fantasy zcela smyšlený svět. Postavy jsou variabilním prvkem, zatímco na správně vystavěném světě stojí nebo padá návaznost a jednota románu. Orientaci v příběhu často napomáhají rejstříky postav, v případě využití jiných jazyků slovníky, mapy. U obsáhlých děl je běžná i historie dané země/národa a mytologie.²⁷

Nejznámějším zástupcem hrdinské fantasy 20. století je Tolkienův *Pán Prstenů*. Dále můžeme jmenovat autory jako je například Margaret Weisová a Tracy Hickman (*Draci podzimního soumraku*), Guy Gavriel Kay (trilogie *Fionavarská tapisérie*) a Ted Williams (*Trůn z dračích kostí*).²⁸

Pokud se ale zamyslíme nad výše zmíněným popisem, nelze s ním v plné míře souhlasit. Pakliže je hrdinská fantasy hrdinská díky svému „heroickému duchu“, nemusíme striktně dodržovat požadavek zcela smyšleného světa. Některá fantasy díla lze zařadit do této kategorie na základě chování hrdinů a jejich skutků, přestože jsou časově zařazena třeba do některé z dějinných událostí našeho světa.

Z českého a slovenského prostředí můžeme jmenovat Františku Vrbenskou (*Trůn z říční mlhy*²⁹), Miroslava Žambocha (*Vulhelf, muž s cejchem*³⁰) a Juraje Červenáka (*Kámen a krev*³¹).

1.3 Postavy

Hlavní postavy ve fantasy žánru bývají obvykle archetypální. Základní postavou je hrdina, jenž se častokrát vydává na cestu nebo dobrodružství a má

²⁶ PRINGLE, David. *Fantasy: encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003. ISBN 80-00-01126-3, s. 35.

²⁷ Tamtéž, s. 35–36.

²⁸ Tamtéž, s. 37.

²⁹ VRBENSKÁ, Františka. Trůn z říční mlhy. In JIREŠ, Ondřej. *Klenoty české fantasy*. Praha: Argo, 2014. *Fantastika (Argo)*. ISBN 978-80-257-1025-8, s. 516–537.

³⁰ ŽAMBOCH, Miroslav. Vulhelf, muž s cejchem. In JIREŠ, Ondřej. *Klenoty české fantasy*. Praha: Argo, 2014. *Fantastika (Argo)*. ISBN 978-80-257-1025-8, s. 162–195.

³¹ ČERVENÁK, Juraj. Kámen a krev. In JIREŠ, Ondřej. *Klenoty české fantasy*. Praha: Argo, 2014. *Fantastika (Argo)*. ISBN 978-80-257-1025-8, s. 578–627.

splnit určitý úkol.³² Tento motiv nám může připomínat iniciační cesty, které známe například z lidové slovesnosti. Bohužel v mnoha dílech, která jsou psána spíše kvantitativně než kvalitativně a v nichž je brán zřetel na pobavení a odpočinek čtenáře, tudíž i na dějovou jednoduchost, je iniciační cesta pouze naznačena, ale hlavní hrdina ji nedokončí.

V tomto druhu literatury se často objevuje hrdinův společník, rádce.³³ Může mít podobu člověka, zvířete nebo i jiné vymyšlené rasy (trpaslík, elf, atd.). Hrdina a jeho druh na cestách se většinou vzájemně charakterově a fyzicky doplňují.

V oblasti magie nebo bojového umění hrdinu vzdělává mistr a připravuje ho tak na souboj s jeho protivníkem, který tradičně zastupuje Zlo. Klíčovou roli v příběhu hraje taktéž postava představující pro hlavního hrdinu objekt touhy.³⁴

Pokud se pak nad těmito charakteristickými rysy zamyslíme, zjistíme, že jsou až na drobné detaily shodné s lidovými pohádkami. Lze tedy uvažovat nad fantasy literaturou i jako nad pohádkami pro dospělé.

1.4 Topos

Ve fantasy se běžně setkáme se třemi základními druhy časoprostoru: lewisovským, historickým a tolkienovským.

Nejznámějšími zástupci prvního typu jsou *Letopisy Narnie* od C. S. Lewise a série knih o *Harrym Potterovi* od J. K. Rowlingové. Narnie tvoří paralelní svět s naším a lze do něho proniknout skrze „brány“. V knize *Lev, čarodějnice a skříň*³⁵ to je šatní skříň, v *Plavbě Jitřního poutníka*³⁶ obraz a v *Čarodějově synovci*³⁷ kouzelné prsteny umožňující se dostat do „mezisvěta“.

³² MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X, s. 188.

³³ Tamtéž, s. 188.

³⁴ Tamtéž, s. 188.

³⁵ LEWIS, C. S. *Lev, čarodějnice a skříň*. 3. vyd. Ilustroval Pauline BAYNES, přeložil Veronika VOLHEJNOVÁ. Praha: Fragment, 2015. ISBN 978-80-253-2325-0.

³⁶ LEWIS, C. S. *Plavba Jitřního poutníka*. 3. vydání. Ilustroval Pauline BAYNES, přeložil Veronika VOLHEJNOVÁ. V Praze: Fragment, 2015. ISBN 978-80-253-2328-1.

³⁷ LEWIS, C. S. *Čarodějův synovec*. 3. vyd. Ilustroval Pauline BAYNES, přeložil Veronika VOLHEJNOVÁ. Praha: Fragment, 2015. ISBN 978-80-253-2324-3.

V *Princi Kaspiánovi*³⁸ hlavní hrdiny přenesl do Narnie zatroubení na kouzelný roh. Rowlingová oproti tomu stvořila čarodějnický svět přímo se překrývající a splývající se světem obyčejných lidí.³⁹

Druhou možností, jak vytvořit fantasy svět, je použití části naší vlastní historie. Vymezení tohoto toposu se ale může zdát sporné. Pokud autor propojí svět historické fantasy s naším, můžeme tento druh časoprostoru považovat za poddruh lewisovského typu. Pokud autor zůstane pouze u vytvořeného světa s historickými reáliemi, můžeme ho považovat za samostatný druh. Autoři se pak mohou více či méně řídit skutečnými historickými fakty a různě je pozměňovat jako Jaroslav Mostecký v povídce *Jed bratra mého*⁴⁰, kde jako hlavní postavy vystupují kníže Václav a jeho mladší bratr Boleslav.

Průchod do obou těchto světů bychom v tradiční literatuře mohli považovat za iniciační cestu. Alena Zachová píše: „*Zážitek existence „jiného světa“*, [...] hraje klíčovou roli ve všech iniciačních obřadech a je spjat s průchodem z jednoho světa do druhého, přechodem od známého k neznámému. V iniciační literatuře má tento topos „jiných dimenzí“ sakrální povahu [...]“⁴¹. Dále podotýká, že tento časoprostor ve fantasy literatuře již sakrální význam většinou nemá.⁴² Výjimku lze sledovat v *Letopisech Narnie*. Hlavní postavy zde procházejí cestou dospívání a Aslan pro ně představuje určitého životního rádce. Celé dílo má navíc náboženský podtext.

Ve třetím případě autoři stvoří vlastní svět zcela od základů (Středozemě J.R.R. Tolkiena).⁴³ Většinou ale jako výchozí bod používají některou etapu z našich dějin, pro tento typ literatury to bývá středověk. Například v *Písničkách ledu*

³⁸ LEWIS, C. S. *Princ Kaspián*. 3. vydání. Ilustroval Pauline BAYNES, přeložil Veronika VOLHEJNOVÁ. Praha: Fragment, 2015. ISBN 978-80-253-2327-4.

³⁹ ZACHOVÁ, Alena. Topos „jiných dimenzí“ ve fantasy literatuře. *Tvar*. 1997, roč. 8, č. 18, s. 12.

⁴⁰ MOSTECKÝ, Jaroslav. Jed bratra mého. In JIREŠ, Ondřej. *Klenoty české fantasy*. Praha: Argo, 2014. Fantastika (Argo). ISBN 978-80-257-1025-8, s. 44–101.

⁴¹ ZACHOVÁ, Alena. Topos „jiných dimenzí“ ve fantasy literatuře. *Tvar*. 1997, roč. 8, č. 18, s. 12.

⁴² Tamtéž, s. 13.

⁴³ Tamtéž, s. 12.

*a ohně*⁴⁴ od George R. R. Martina můžeme nalézt pro tyto světy běžně využívané středověké prvky (feudální systém, rytířské turnaje,...).

V literárních dílech zvolených pro tuto práci se nejčastěji setkáme s druhým a třetím typem.

V této kapitole jsme se věnovali vymezení pojmu *fantasy* a bližší charakterizaci tohoto žánru.

Fantasy literaturu můžeme tedy shrnout jako iracionální fantastiku zaznamenávající nejprudší nárůst popularity ve 20. století, která nalézá inspiraci v mýtických příbězích a neodděluje svět iracionální a reálna. Nelze ji vymezovat pouze do jedné kategorie, protože její jednotlivá díla mají široký rozsah a mnohdy se prolínají i s jinými žánry literatury. Autoři nejčastěji píší hrdinskou fantasy a meč a magii. Postavy, které využívají ve svých dílech, jsou archetypálního charakteru jako například v pohádkách. Časoprostor lze vymezit na tři základní kategorie: lewisovský, historický a tolkienovský.

⁴⁴ MARTIN, George R. R. *Hra o trůny*. Přeložil Michala MARKOVÁ. Praha: Argo, 2017. ISBN 978-80-257-2282-4.

2 SLOVANSKÁ MYTOLOGIE

V následující kapitole nejdříve definujeme mytologii jako pojem a objasníme si význam mýtů pro člověka. Ve druhé části kapitoly se budeme zabývat Slovany a jejich mýtickým světem.

2.1 Mytologie

Termín mytologie pochází z řečtiny, v doslovném překladu tento výraz znamená „vyprávění příběhů“.⁴⁵

Význam tohoto pojmu lze v dnešní době vykládat dvojím způsobem. V užším slova smyslu můžeme mytologii označit za vědu zabývající se studiem mýtů. V širším slova smyslu slouží pro souhrnné pojmenování mýtů jednotlivých kultur.⁴⁶

Bohužel o samotné mytologii lze nalézt jen málo informací. Většina slovníků se věnuje mýtům, nebo dokonce pojem mýtus zaměňují s mytologií.

2.2 Mýtus

Auerbachová a Cotterell uvádí, že pojem mýtus pochází z řečtiny a původně znamenal „slovo“ nebo „řeč“. Až později v 5. století př. n. l. začal mýtus označovat vyprávění. Již sám Platón považoval mýty spíše za fikci než za výpověď o skutečnosti.⁴⁷

Autory mýtů neznáme, protože od počátku své existence byly předávány především ústní formou⁴⁸. V některých společenstvích byly vyprávěny volným

⁴⁵ PUHVEL, Jaan. *Srovnávací mytologie*. Praha: Lidové noviny, 1997. Mythologie. ISBN 80-7106-177-8, s. 12.

⁴⁶ Tamtéž, s. 12.

⁴⁷ AUERBACH, Loren a Arthur COTTERELL. *Mytologie: bohové, hrdinové, mýty*. Přeložil Vladimír Čadský. Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-778-4, s. 6.

⁴⁸ Kromě lidové slovesnosti můžeme mýty nalézt např. v jeskynních malbách nebo v jiných výrobcích. Mýty mohly být předávány i za pomoci rituálních tanců. (AUERBACH, Loren

stylem, každý vypravěč přidal něco nového nebo něco upravil. Mýty se tak měnily a získávaly neustále novou podobu podle lokality a fantazie vypravěčů. V jiných kulturách, pokud mýty hrály důležitou roli v náboženství a rituálech, se je vypravěči učili slovo od slova, aby byla zachována pouze jedna posvátná verze.⁴⁹

S příchodem písma a později v 15. století knihtisku byly mýty čím dál více fixovány pouze do jedné podoby, která byla považována za tu správnou.⁵⁰ Tyto podoby mýtických příběhů přežily do dnešních dnů a jsou všeobecně známy⁵¹. Procesem převedení do psané podoby se značně omezila možnost příběhy poupravovat. Ve venkovském prostředí se většinou zachovaly i jiné varianty.

Mýty měly pro člověka značný kulturní a sociální význam. V první řadě poskytovaly odpovědi na základní otázky o vzniku světa a původu lidí, působení přírodních zákonů. Zároveň v náboženské víře vytvářely představy o posmrtném životě, napomáhaly pravidlům společnosti a upravovaly každodenní život jednotlivce.⁵² „*Mýtus obsahuje kompletní světový názor. Je v něm vyjádřena celá kultura se svými vzpomínkami, tradicemi a zvyky.*“⁵³

Mezi nejčastější témata mýtů patří konflikt (mezi stářím a mládím, mezi lidmi), neštěstí, zrada, láska, smrt, osud, válka, úspěch, nevědomost člověka. V mýtických vyprávěních přináší nakonec bohové lidem pomoc při vyřešení problému. V mýtech se také často objevuje magie, zkoušky a cesty.⁵⁴

a Arthur COTTERELL. *Mytologie: bohové, hrdinové, mýty*. Přeložil Vladimír Čadský. Praha: Slovart, 2007, 320 s. ISBN 978-80-7209-778-4, s. 11.)

⁴⁹ AUERBACH, Loren a Arthur COTTERELL. *Mytologie: bohové, hrdinové, mýty*. Přeložil Vladimír Čadský. Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-778-4, s. 11.

⁵⁰ Tamtéž, s. 13.

⁵¹ V českém prostředí je pravděpodobně nejznámější Jiráskův spis *Staré pověsti české* (JIRÁSEK, Alois. *Staré pověsti české*. 15. vyd. v Albatrosu. Praha: Albatros, 2008, 284 s. ISBN 978-80-00-02255-0.), který zprostředkovává mytická vyprávění o Praotci Čechovi, Krokovi a jeho dcerách, Bivojovi, Libušině prorocství, Dívčí válce nebo třeba odvození rodu Přemyslovců od bájného Přemysla Oráče. Eduard Petiška zase naproti tomu poskytl výbor ze zahraničí: *Staré řecké báje a pověsti nebo Příběhy, na které svítilo slunce*.

⁵² *Mytologie: ilustrovaný průvodce světovými mýty a legendami*. Bratislava: Perfekt, 2006. ISBN 80-8046-333-6, s. 6.

⁵³ DOMMERMUTH-GUDRICH, Gudrich. *Nejznámější mýty: 50 klasických mýtů antického světa*, Nakladatelství Slovart, 2004, s. 9.

⁵⁴ *Mytologie: ilustrovaný průvodce světovými mýty a legendami*. Bratislava: Perfekt, 2006. ISBN 80-8046-333-6, s. 10.

Ve všech kulturách lze nalézt mýtická vyprávění, ale i přes značnou světovou vzdálenost se v těchto příbězích vyskytují podobní hrdinové, kteří zažívají podobné osudy.

Euhémeros z Messény předpokládal vztah mýtu k historickým událostem: „Podle jeho představ byli bozi kdysi lidé, jimž začal vděčný lid po smrti prokazovat za jejich velké zásluhy božské pocty.“⁵⁵ Podporu pro tuto teorii poskytlo v 19. století nalezení trosk Tróji na území dnešního Turecka.⁵⁶

Můžeme tedy uvažovat o tom, že značná část mýtů, které známe, vychází buď z historické události, nebo z existence reálné osoby. Během let, kdy byla ústně tradována, byla také značně pozměněna.

Během studia indických eposů byla nalezena jistá podobnost s Homérovou *Iliadou*⁵⁷. Lze uvažovat o tom, že oba eposy vychází ze stejného příběhového základu, ale každý byl poupraven podle kultury, ve které byl tradován.⁵⁸

S jiným vysvětlením přišel zakladatel analytické psychologie Carl Gustav Jung. Vysvětluje původ mýtů v kolektivním nevědomí⁵⁹, jež považuje za rodové dědictví společné všem lidem.⁶⁰

„Primitivní mentalita mýty nevymýšlí, ale prožívá je. Mýty jsou původní zjevení předvědomé duše, bezděčné výpovědi o nevědomých duševních událostech, (...) jsou duševním životem primitivního kmene, který se okamžitě rozpadá a zaniká, když ztratí své mytologické dědictví, jako člověk, který ztratil svou duši.

⁵⁵ *Mytologie: ilustrovaný průvodce světovými mýty a legendami*. Bratislava: Perfekt, 2006. ISBN 80-8046-333-6, s. 7.

⁵⁶ Tamtéž, s. 7.

⁵⁷ Indická *Rámájana*, která vypráví o Rámově cestě na Srí Lanku, aby přivezl zpět unesenou ženu Sítu. (AUERBACH, Loren a Arthur COTTERELL. *Mytologie: bohové, hrdinové, mýty*. Přeložil Vladimír Čadský. Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-778-4, s. 7.)

⁵⁸ AUERBACH, Loren a Arthur COTTERELL. *Mytologie: bohové, hrdinové, mýty*. Přeložil Vladimír Čadský. Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-778-4, s. 7.

⁵⁹ Kolektivní nevědomí je část objektivní lidské psychiky, která nebyla získána vlastní osobní zkušeností. Carl G. Jung ji proto vymezil jako společné dědictví po předcích a odkaz vývoje lidstva. Kolektivní nevědomí se skládá z prvotních obrazů a motivů, dá se tedy říct mýty lidstva. Jung proto přichází s myšlenkou, že mytologii lze považovat za lidskou projekci kolektivního nevědomí. (JUNG, Carl Gustav. *Slovník základních pojmů psychologie C.G. Junga*. Brno: Nakladatelství T. Janečka, 2005. ISBN 80-85880-39-3, s. 73–74.)

⁶⁰ JUNG, Carl Gustav. *The Structure and Dynamics of the Psyche*. Pantheon Book, 1960, s. 152.

*Kmenová mytologie je jeho živoucí náboženství a jeho ztráta je vždy a všude, i mezi civilizovanými lidmi, morální katastrofou.*⁶¹

Mýty jsou tedy univerzálním dědictvím všech lidí a zároveň ochranou psychického zdraví, protože nás chrání před vnějším i vnitřním chaosem.⁶²

Lze je také považovat za vyprávění, která provází člověka od počátků věků. Nezáleží úplně na tom, zda se přikloníme k variantě, že se jedná o příběhy na základně skutečných událostí, jež byly časem poupraveny v každé kultuře trochu jinak, nebo k Jungově teorii kolektivního nevědomí. V obou případech nesou mýty duševní dědictví kultury dané společnosti a zároveň precedenty, jak se lidé mají v různých situacích chovat, v co mají věřit. Ve starověku vysvětlovaly mýty kosmologické otázky, lidé v nich nalézali odpovědi i na jiné otázky bytí.

Nezdá se, že by současní lidé zcela opustili mytologii, pouze místo v magických příbězích hledají odpovědi na ty samé otázky v různých vědeckých teoriích. Lidé si vypráví jiné příběhy, které se časem také mohou stát jistou podobou mýtických vyprávění.

2.3 Slované

Slovanský národ patří k velké skupině Indoevropského původu. Pravlast této skupiny bychom pravděpodobně mohli hledat na území střední Asie nebo na jižní hranici Evropy a Asie. Jednotlivé dílčí skupiny pak během dějin proudily hlavně na jih a západ. Slované se vydali na cestu jako nejmladší skupina obyvatelstva.⁶³ V Evropě osídlili území od jižního pobřeží Baltského moře a povodí řeky Labe až po Černé moře a pokračovali dál až do středního Ruska. V jižní Evropě jejich expanze zasahovala do Dalmácie a severní Itálie. Své výboje také soustřeďovali hlouběji do Peloponéského poloostrova.⁶⁴

⁶¹ KERÉNYI, Karl a Carl Gustav JUNG. *Věda o mytologii*. Brno: Nakladatelství T. Janečka, 2004. Megaron. ISBN 80-85880-32-6, s. 90–91.

⁶² AUERBACH, Loren a Arthur COTTERELL. *Mytologie: bohové, hrdinové, mýty*. Přeložil Vladimír Čadský. Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-778-4, s. 12.

⁶³ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 11.

⁶⁴ PROFANTOVÁ, Naďa a Martin PROFANT. *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2000. ISBN 80-7277-011-X, s. 9–10.

V této velké skupině obyvatelstva se pak jednotně vyvíjel společný jazyk, který známe pod názvem praslovanština. Její vývoj probíhal v průběhu čtyř set let (mezi 4. – 8. st. n. l.). Díky tomu mohla vzniknout v 9. st. n. l. staroslověnština jako spisovný jazyk fungující na celém území slovanské Evropy. Používala se ještě následující století, dokud územní a politické rozpady nerozčlenily Slované na více celků.⁶⁵ Kvůli těmto změnám se začaly jazyky západních, jižních a východních Slovanů vyvíjet rozdílně.⁶⁶

Za první záznamy o Slovánech můžeme považovat zmínky historiků Plinia Staršího, Tacita a Ptolemaia o Venedech z 1. a 2. st. n. l. Tento kmen zasadili na území Venedských hor, tedy na území dnešních Karpat. Problém ale spočívá v tom, že tento název není slovanského původu, nýbrž pravděpodobně patří k jazyku jiného vymřelého indoevropského národa. Byzantský historik Jordanes ve svých spisech tyto dva národy ztotožňuje, nabízí se proto možné vysvětlení, že příchozí Slované v Karpatech pouze převzali jméno po svém předchůdci,⁶⁷ nebo oba národy splynuly v jeden.

O Slovánech, pod tímto jménem, jsou první zmínky dochovány až teprve z 6. století.⁶⁸ Nejvíce historických zpráv je zaznamenáno během raného středověku o Polabských Slovánech, u kterých se pohanství udrželo nejdéle,⁶⁹ a dále o Slovánech obývajících Kyjevskou Rus. Právě v této oblasti byla církev poněkud tolerantnější ke kulturnímu dědictví po pohanech.

Útržkovité zprávy o Polabských Slovánech zaznamenali němečtí kronikáři: Thietmar na přelomu 10. a 11. století, Adam Bremský v 11. století ve svém díle *Gesta Hammaburgensis ecclesiae pontificum*, Helmond ve spisu

⁶⁵ V podunajské oblasti vznikl jako první celek Sámova říše, která se zformovala v 7. století na ochranu před nájezdníckými kmeny Avarů. Po smrti Sáma se však rozpadla. Trvalejší celky poté vznikaly až mezi 9. a 10. stoletím: Velkomoravská říše, Kyjevská Rus, Chorvatsko, Bulharská říše. Vládnoucími dynastiemi byli také Přemyslovci v Čechách nebo Piastovci v Polsku, jejichž rody se udržely po několik staletí. (VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990, 280 s. ISBN 80-7038-187-6, s. 17.)

⁶⁶ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 12.

⁶⁷ Tamtéž, s. 10.

⁶⁸ Tamtéž, s. 9.

⁶⁹ MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9, s. 4.

Chronica Slavorum podal podrobné svědectví o Arkoně⁷⁰. Zprávy o Arkoně také zaznamenal dánský historik Saxo Grammaticus.⁷¹

Informace o Slovanech v Kyjevské Rusi nalezneme v anonymní kronice *Nestorově* nebo v *Slově o pluku Igorově*⁷². O jižních Slovanech víme ze spisu Prokopia Ceasarejského, z byzantských textů nebo třeba z arabských cestopisů (od Al-Masudího a Ibraima ben Vesif-Šachy).⁷³

Nejstarší dochované zmínky z českého prostředí pochází z *Kristiánovy legendy* z konce 10. století. Autor zaznamenává kromě oddanosti Čechů k modlám i jejich nejstarší historii o knížeti Bořivojovi a přijetí křtu. Teprve až za vlády knížete Václava začaly pohanské zvyky a rituály znatelně ustupovat nové víře. Zhruba o sto let později kníže Břetislav II. zakázal veškeré pohanské zvyklosti (pohřby v lesích a na lukách, tryzny, přinášení dárků a obětí k pramenům, hry nad mrtvými⁷⁴), dal dokonce vyhnat čaroděje a vypálit posvátné háje. Na některé pohanské zvyky zachované mezi prostými lidmi můžeme narazit v zápisníku *Homiliář opatovický* z 12. století.⁷⁵

Gallus, polský kronikář z 12. století, se pohanskou dobou odmítl zabývat, protože dle jeho slov byla předkřesťanská doba poskvrněna bludy a modloslužbou. Až teprve v 15. století se kronikář Dłuhosz zabýval vírou svých předků, avšak jak bylo zvykem, zprávy si upravoval podle svého.⁷⁶

⁷⁰ Arkona je nejznámější chrám zasvěcený bohu Svantovitovi ležící na severním mysu ostrova Rujany. (PROFANTOVÁ, Nad'a a Martin PROFANT. *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2000. ISBN 80-7277-011-X, s. 42.)

⁷¹ MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9, s. 4–5.

⁷² *Slovo o pluku Igorev', Igroja syna Svjatoslavja, vnuka Olgova* je ruská epická báseň z konce 12. století, která vypráví o konci vojska knížete Igora Svjatoslaviče, jeho zajetí, úspěšném útěku a návratu do Novgorodu. Tato skladba byla přeložena do češtiny Josefem Jungmannem. (PROFANTOVÁ, Nad'a a Martin PROFANT. *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2000, 259 s. ISBN 80-7277-011-X, s. 204.)

⁷³ MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9, s. 6.

⁷⁴ „V Čechách [...] konaly se podle pohanského zvyku zvláštní hry [...] na rozcestích a křižovatkách pro odpočinutí duší. Nad mrtvými tropily se prý bezbožné žerty [...], při nichž účastníci majíce škrabošky na tvářích volali na prázdne stíny. Lid zpíval nad mrtvými v hodinách nočních d'ábelské písně tropě nemístné žerty.“ (MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9, s. 30.)

⁷⁵ MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9, s. 7–9.

⁷⁶ Tamtéž, s. 9–10.

Zprávy o slovanském národu musíme brát s jistou rezervou. Patří k nejmladší skupině obyvatelstva, která se v Evropě usídlila. Slované tedy přišli v době, kdy se na Starém kontinentu také pomalu měnila náboženská víra. Křesťané vše, co se týkalo pohanství, považovali za ďábelské, snažili se tedy zvyky a staré modly pokud možno úplně zničit. Pokud se pak mladší kronikáři vraceli k těmto časům, jejich výpovědi byly často zkreslené dobovým přesvědčením. Dějepisci a kronikáři z cizích zemí navíc neovládali slovanský jazyk, v jejich záznamech se tedy můžeme dozvědět o zvycích a tradicích, ale jména mohou být zkomolená nebo špatně přeložená.

2.3.1 Slovanské božstvo

Slované vyznávali polyteistické náboženství. Bohužel se kvůli absenci písma a přijetí nové víry nezachovala žádná přímá svědectví o tom, jak si Slované představovali své bohy a vztahy mezi nimi. Jen díky lokálním archeologickým nálezům, folklóru, etymologickému srovnání jmen a případně útržkovitým záznamům křesťanských kronikářů a historiků si můžeme domyslet, jaké bohy Slované uctívali. Některá jména se shodně objevují na celém území Evropy, u nich se předpokládá, že se jednalo o nejvyšší božstvo pro celé Slovanstvo. V jednotlivých lokalitách lze pak nalézt další různá jména, pravděpodobně významná pro dané území.

2.3.1.1 Hlavní bohové

Jedná se o čtyři bohy (Svarog, Svarožic, Perun, Veles), kteří se shodně objevují po celém území obývaném Slovany, proto byli považováni za zástupce nejvyššího božstva.

Svarog pravděpodobně patřil k nejvyššímu a nejstaršímu božstvu. Slované ho uctívali ve spojení se sluncem a teplem, tedy životodárnou silou. Má se za to, že později ustoupil mladším bohům a byl v panteonu upozaděn.⁷⁷

⁷⁷ PITRO, Martin a Petr VOKÁČ. *Bohové dávných Slovanů*. Praha: ISV, 2002. ISBN 80-85866-91-9, s. 15–16.

Jak je patrné ze jmen, mezi Svarogem a Svarožicem existuje úzké pouto, jedná se o otce a syna. Zatímco Svarog byl uctíván jako bůh nebeského ohně, Svarožic jako bůh slunce. Slované ho nazývali i jménem Dažbog. Toto jméno by se dalo etymologicky vysvětlit jako „dárce všeho dobrého“. Svarožic-Dažbog byl tedy ctěn jako sluneční bůh a dárce života na zemi.⁷⁸

Perun byl hromovládce, bůh hromů a blesků. Jeho kult se v Kyjevské Rusi zachoval ještě dlouho po přijetí křesťanství. Církev nakonec musela přenést jeho funkci na proroka Eliáše, aby byl tento kult vymýcen.⁷⁹ Perun je znám především ze satirické básnické skladby Karla Havlíčka Borovského *Křest svatého Vladimíra*⁸⁰.

Veles, někdy nazýván Volos, byl uctíván jako bůh úrody a skotu. V mytologii také vystupoval jako vládce nebo strážce podsvětí. Zobrazován byl s rohy hojnosti, ty pravděpodobně napomohly tomu, že v křesťanství byl ztotožňován s čertem.⁸¹

2.3.1.2 Lokální božstva

K lokálním božstvům, o kterých se nám zachovaly zmínky, řadíme především Svantovita, Radegosta, Chors, Mokoš, Striboga, Simargla, Triglava, Živu, Černoboha a Bělboha.

Svantovit hrál důležitou roli především u Polabských Slovanů. Lidé ho uctívali jako čtyřhlavého boha spojeného s úrodou, později i jako boha válečníka. Jeho svatyně v Arkoně na Rujaně se zachovala až do druhé poloviny 12. století, v roce 1168 byla zničena králem Valdemarem.⁸²

Radegost je sluneční bůh západních Slovanů. Pravděpodobně se jedná o Svarožice, který na daném území získal nové jméno. Radegost později získal

⁷⁸ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 67–69.

⁷⁹ Tamtéž, s. 70–71.

⁸⁰ HAVLÍČEK BOROVSÝ, Karel. *Křest sv. Vladimíra*. Ilustroval František GELLNER. V Praze: Vyšehrad, 2015. Verše (Vyšehrad). ISBN 978-80-7429-348-1.

⁸¹ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 75–77.

⁸² PROFANTOVÁ, Naďa a Martin PROFANT. *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2000. ISBN 80-7277-011-X, s. 210.

i funkci válečnou.⁸³ U nás je Radegost znám jako Radegast, jedná se pravděpodobně o lokální vývoj jména. Radegast má sochu na Radhošťském masivu v Beskydech.

O bohu Chors se zachovaly jen kusé informace s nejasným výkladem jeho funkce. Ve *Slovu o pluku Igorově* je toto jméno zmiňováno v souvislosti s nocí a měsícem. Můžeme se tedy domnívat, že šlo o měsíčního boha a protipól Svarožice.⁸⁴

Bohyně Mokoš je ženská zástupkyně ruského panteonu. Byla to ochránkyně přadlen, ovcí a dobytka, pečovala o úrodu. Někdy byla dávána do souvislosti s porody.⁸⁵

Stribog je nepřímo zmiňován ve *Slovu o pluku Igorově*. Jeho vnuci jsou vládci větrů. Není tedy zcela jasné, zda Stribog sám byl také bohem větrů. Etymologické výklady jeho jména přidávají teorii, že byl „správcem dobra“, ale také existuje opačné stanovisko, že byl „odnímatelem dobra“. Jeho funkce není do dneška zcela jasná.⁸⁶

Simargl patří mezi bohy, jejichž funkce je zcela neobjasněná. *Slovo nekojeho christoljubca* neuvádí Simargla jako jednoho boha, ale naopak jako dva: Sima a Rgla. Díky tomu vznikly hypotézy o existenci slovanské obdoby bliženců.⁸⁷

Bůh Triglav byl lokálním bohem v Pobaltí. Není zcela jasné, jestli se jednalo o samostatného boha, nebo šlo jen o jméno jiného. Triglav byl vyobrazován se třemi hlavami, kdy každá patřila jiné sféře: nebi, zemi a peklu. Patrně měl hospodářskou a válečnou funkci.⁸⁸

Živa byla bohyní plodnosti a života. Předpokládá se u ní proto podobná funkce jako u Mokoš na východě.⁸⁹ Jako protipól bychom k ní mohli přiřadit Moranu, která v tradičním českém folklóru zastupuje smrt a na jaře se její figura

⁸³ PROFANTOVÁ, Naďa a Martin PROFANT. *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2000, 259 s. ISBN 80-7277-011-X, s. 189.

⁸⁴ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 78–79.

⁸⁵ Tamtéž, s. 80–81.

⁸⁶ Tamtéž, s. 77–78.

⁸⁷ Tamtéž, s. 79–81.

⁸⁸ Tamtéž, s. 93–94.

⁸⁹ PROFANTOVÁ, Naďa a Martin PROFANT. *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2000. ISBN 80-7277-011-X, s. 249.

obřadně hází do vody. Morana by tedy měla zastupovat smrt a zimu. Po tom bychom hypoteticky mohli považovat Živu také za bohyni jara a léta.

Slované při hostinách připíjeli bohovi dobrému a zlému. Za boha všeho zlého měli Černoboha. K němu se jako jeho protějšek tradičně staví Bělboh, bůh všeho dobrého. Zdá se, že se jedná o slovanský dualismus dobra a zla.⁹⁰

2.3.2 Mytologické představy Slovanů

Při objasňování jednotlivých prvků slovanské mytologie vycházíme především z lidové slovesnosti a folklóru. Jedná se o představy o lidské duši, osudu, domovních a přírodních duších a čarodějích.

2.3.2.1 Lidská duše

Slované měli dvojí představu o duši člověka. O duši za života a po smrti člověka.

Ve slovanském prostředí existuje víra, že duše se může oddělit od živého člověka a cestovat. V tomto ohledu lze narazit na tři různá podání: cestuje po světě v podobě bílého ptáka, v noci se z těla odděluje duch *vjedogonja* opatrující majetek, nebo v podobě můry sužuje jiné lidské bytosti. Duše některých lidí se zase může měnit na vlkodlaka.⁹¹

Duše se po smrti mění v ptáka, motýla nebo drobného hlodavce a utíká otevřeným oknem pryč. Lidé věřili, že někdy zemřelí nějaký čas po smrti setrvávají v místech, kde člověk za života pobýval. Duše mrtvých na sebe mohla brát podobu drobného světýlka, od toho vznikly pověsti o bludičkách. Pokud byla duše zemřelého nečistá, stala se upírem.⁹²

⁹⁰ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 96.

⁹¹ MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9, s. 16–20.

⁹² Tamtéž, s. 23–26.

2.3.2.2 Osud

Slované věřili v bytosti, které jim určovaly osud. Těm mohli přinést obětiny a tím si je naklonit na svoji stranu. Nejznámější je kult Rodu a Rožanic, tedy kult předků a matek rodu. K představě předem určeného osudu později přibyl i jev nahodilosti štěstí *sreca*.⁹³ Z lidových pohádek známe třeba tři sudičky.

2.3.2.3 Domovní duchové

Slované mimo své velké bohy uctívali i malé domovní bůžky. Měli různá jména (Děduška domovoj, Šotek, Hospodáříček, Plivník, Rarášek, Diblík, Pikulík,...), ale stejnou funkci. Mohli buď pomáhat, nebo pokud se jim lidé znelíbili naopak škodit. V regionech kolovala i různá vyprávění, jak mohl člověk získat domovního bůžka. Důležité bylo mu pravidelně přinášet obětiny.⁹⁴

2.3.2.4 Přírodní duchové

Pohanské náboženství bylo silně spjato s přírodou. Slované věřili v existenci různých duchů a démonů přírodních živlů. Jedná se o vodu (víly, rusalky, vodní panny, žínky, vodník), vítr (větrní démoni, větrnice), oheň (duchové ohně) a duchy polní a lesní (lešij, divý muž, hejkal, divá žena, bludička).

Nejznámější přírodní bytosti byly spojené s vodou, proto existoval silně zakořeněný zvyk přinášet dary ke studánkám. Ve folklóru se zachovaly představy o vílách, rusalkách, vodních pannách a žínkách. Mužským zástupcem je vodník.⁹⁵

„Větrní démoni jsou sice divocí, ale nikoli vysloveně zlí, stává se dokonce, že způsobenou škodu nahrazují. Pouze se jim nesmí klnout, jinak se mstí. Démonický charakter má jen víchř, který dokáže roztočit ďábelský tanec [...]

⁹³ MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9, s. 69–77.

⁹⁴ Tamtéž, s. 43–67.

⁹⁵ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 110–116.

*Věřilo se, že mohou vyčistit vzduch od nemocí, dokonce i probouzet milostnou touhu.*⁹⁶ Ženou větru byla větrnice, jejíž nářek oznamoval blížící se neštěstí.⁹⁷

Oheň hrál v náboženství Slovanů důležitou a posvátnou roli. Věřili dokonce, že se jedná o živou bytost. Tato představa byla s příchodem křesťanství převrácena a ohni se přisuzovaly démonické postavy zlého charakteru. Slovanští duchové ohně na sebe většinou brali podobu kuřete nebo kohouta, jejich charakter se ale velmi podobal domovním duchům.⁹⁸

Duchové polní a lesní byli úzce spojeni s rostlinami. Polním bytostem se přinášeli obětiny, aby si je lidé naklonili na svou stranu a měli dobrou úrodu. Takový byl třeba bělun. Lesní bytosti byli divokého charakteru. Neznámější je lešij, lesní vládce na Rusi. Jeho západní obdobou je divý muž, který byl pro své typické houkání občas nazýván hejkalem. Jeho družkou byla divá žena, zlá lesní bytost.⁹⁹

Bludička stojí na pomezí přírodních duchů a zemřelé duše. Zjevovala se v lese jako malý mužík s lucerničkou, který sváděl pocestné do močálů. Zároveň to ale byla duše zemřelého člověka.¹⁰⁰

Polednice a klekánice patří mezi tzv. duchy času. Měly střežit mezníky v času, které Slované uctívali jako čas duchů. Polednice vyháněla lidi z polí. Koho zastihla při práci, tomu pokládala otázky nebo ho nutila, pod pohrůzkou smrti, hodinu mluvit. Klekánice byla známa především v českém prostředí a rodiče ji využívali jako zastrašující prvek pro děti, které se večer toulaly.¹⁰¹

2.3.2.5 Čarodějové

Ve slovanském náboženství také hráli důležitou roli čarodějové. Ti na rozdíl od kněží, kteří se zabývali především uctíváním bohů a veřejnými

⁹⁶ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 117–118.

⁹⁷ Tamtéž, s. 118.

⁹⁸ Tamtéž, s. 119–122.

⁹⁹ Tamtéž, s. 123–125.

¹⁰⁰ MÁČHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9, s. 124.

¹⁰¹ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 125–126.

obřady, provozovali magii spíše soukromého charakteru. Za čaroději se chodilo, pokud si člověk chtěl nechat hádat budoucnost, potřeboval namíchat lektvar, zhotovit amulet na ochranu, ochořel mu dobytek nebo se potřeboval zbavit zla (případně ho vyvolat). Ženskou obdobou čaroděje byla vědma nebo hadačka.¹⁰²

V této kapitole jsme se věnovali mýtům, Slovanům a jejich mytologickým představám.

Mýty lze nazvat jako univerzální dědictví všech lidí, které nesou funkci ochrany psychického zdraví, protože chrání před chaosem. Zároveň jsou mýty vyprávění, která provází člověka od počátku, nesou tedy kulturní dědictví dané společnosti.

Slované jsou nejmladší skupinou obyvatel Evropy, proto se o jejich původu nezachoval dostatek zpráv od antických historiků. Písemné záznamy od středověkých kronikářů jsou ovlivněny křesťanstvím. I přes církevní snahu vymýtit pohanské zvyklosti, se v lidovém folklóru zachovalo v různé podobě mnoho ze slovanského bájesloví. Jedná se především o různé bytosti, které jsou spojovány s přírodními živly.

¹⁰² VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 191–192.

3 LITERÁRNÍ ROZBORY

V této kapitole se budeme zabývat literárními rozbory zástupců středoevropské fantasy literatury slovanského původu. V české literatuře se bude jednat o *Půlnočního jezdce* od Leonarda Medka, ve slovenské literatuře to bude *Černokněžník* Juraje Červenáka a v polské literatuře *Zaklínač* od Andrzeje Sapkowského. Jedná se o nejvýznamnější a nejpopulárnější autory fantasy literatury v daných zemích.

3.1 Česká fantasy literatura

Čeští autoři fantasy literatury využívající ve svých dílech prvky slovanské mytologie se drží spíše kratších literárních útvarů, nejraději pak povídky. Pracují s historickou fantasy, která je pro využití mytologických prvků z hlediska žánru nejjedeálnější. Příkladem může být *Malucha*¹⁰³ od Adama Andrese¹⁰⁴, vyprávějící o dívce pronásledované rusalkou v období, kdy Slované žijící na našem území čelili útokům Avarů. Pro autory je také atraktivní období vlády bájných knížat, které známe z Jiráskových *Starých pověstí českých*. Povídka *Poslední Libušina věštba*¹⁰⁵ od Pavla Renčina nás přivádí do Prahy během panování Přemysla Oráče po smrti kněžny Libuše a přináší zcela nový pohled na dívčí válku.

Pro potřeby této práce je díky svému delšímu rozsahu vhodný soubor volně navazujících povídek *Půlnoční jezdec*¹⁰⁶ od Leonarda Medka. Nejprve se seznámíme s charakteristikou díla, dále si rozebereme časoprostor s fantasy prvky a jednotlivé prvky slovanské mytologie. Na závěr kapitoly provedeme shrnutí.

¹⁰³ ANDRES, Adam. Malucha. In JIREŠ, Ondřej. *Klenoty české fantasy*. Praha: Argo, 2014. Fantastika (Argo). ISBN 978-80-257-1025-8, s. 370–407.

¹⁰⁴ Adam Andres je pseudonym Veroniky Válkové.

¹⁰⁵ RENČÍN, Pavel. Městské války: Poslední Libušina věštba. In JIREŠ, Ondřej, ed. *Legendy české fantasy*. Praha: Argo, 2015. ISBN 978-80-257-1436-2, s. 125–219.

¹⁰⁶ MEDEK, Leonard. *Půlnoční jezdec*. Šternberk: Saga, 1996. Heroic fantasy.

3.1.1 Charakteristika

Půlnoční jezdec je soubor volně navazujících povídek od Leonarda Medka. Jedná se o šest povídek: *Půlnoční jezdec*, *Červený a Černý*, *Cena meče*, *Malachitové nože*, *Nesmrtelná smrt* a *Ostrov jezdců*.

Ústřední postavou je Kost'a z Jantu¹⁰⁷, člen mýtického řádu Půlnočních jezdců. Tito jezdci sídlí na tajemném ostrově v Baletském moři, který se zjevuje pouze na krátký okamžik o půlnoci. Cestují po zemi a na žádost řeší světské i nadpozemské problémy. Za každou svoji pomoc ale žádají Cenu krve – ani oni sami dopředu netuší, v jaké podobě si ji vyžádají.

3.1.2 Časoprostor a fantasy prvky

Jednotlivá Kost'ova dobrodružství se odehrávají v různých koutech smyšleného kontinentu. Hrad Půlnočních jezdců se nachází na dalekém severu na ostrově v Baletském moři, v závěrečné povídce *Ostrov jezdců* se dozvídáme, že na pevnině poblíž ostrova vyrostlo prosperující město Sankt Metěrsburk. Autor dále zmiňuje místa jako Višňograd, Niga, Tenholm, Grotwice, Estoland, Polensk. Z těchto informací lze usuzovat, že Leonard Medek použil Evropu jako svět pro své hrdiny. Pevnost jezdců se pravděpodobně nachází na ostrově Kotlin poblíž Petrohradu. Dalšími zmíněnými místy jsou Volgograd, Riga, Stockholm, Katowice, Estonsko a Polsko. Příběhy jsou zasazeny především do oblasti Pobaltí, Ruska a Polska, tedy do hlavních center slovanských kmenů.

Časový rámeček příběhů není přesně vymezen. Víme, že v poslední povídce je již zmíněn Petrohrad, jenž byl založen na počátku 17. století. V jakém období dobrodružství Kostí začínají nelze jednoznačně říci. Podle povídky *Malachitové nože*, která zmiňuje snahu o expanzi Roskevského království¹⁰⁸ v čele s carem Borisem, můžeme odhadovat, že se jedná minimálně o období sta let.

¹⁰⁷ V povídce *Červený a Černý* se setkáme i s druhým Kost'ou. Jedná se o jednovaječná dvojčata, která byla osudem předurčena do tajemných řádů. Zatímco Černý Kost'a je členem Půlnočních jezdců, kteří mají spíše démonickou pověst, Červený Kost'a se připojil k Purpurovému květu, řádu léčitelů.

¹⁰⁸ Pravděpodobně se jedná o Moskevskou Rus.

V díle je využíván nejtýpčtější prvek pro fantasy literaturu, a to magie. Setkáváme se s ní v podobě rituálů, využívání kouzelných amuletů v povídce *Červený a Černý*. V *Ceně meče* se Kost'a musí postavit proti černokněžníkovi. Magické je i samotné sídlo Půlnočních jezdců, které se zjevuje pouze na krátkou chvíli o půlnoci.

Nejvýraznějšími nadpřirozenými mytologickými bytostmi v díle jsou členové Půlnočních jezdců. Na konci úvodní povídky se dozvídáme, že se jedná o upíry. Dalšími výraznými bytostmi jsou oživlí mrtví, černokněžník a čarodějnice. V povídce *Malachitové nože* se setkáme s vlkoněm. Zřejmě se jednalo o tvora podobného vlkovi a sloužícího jako jezdecké zvíře.

Půlnočního jezdce můžeme označit za fantasy meč a magie. Je to díky magickým prvkům využívaným v díle. Kost'a navíc nesplňuje základní předpoklady pro klasické pojetí hrdiny, který je na iniciační cestě, bojuje proti zlu a zachraňuje ostatní. Kost'a jako člen řádu je fakticky upírský žoldnér, který si za svou práci nechává zaplatit. Navíc je příliš pragmatický¹⁰⁹ a sarkastický. Samotná atmosféra díla je chvílemi až cynická. Nejlepším příkladem je Kost'ova mrtvá dcera, která ve svém hrobu čeká, až si s ní někdo bude hrát: „*Ve svém úsilí si ani neuvědomil, že olej z rozlité lampy potřísnil i jeho oděv a že po mastné louži kolem něj se už rozbíhají plameny. Lilia zatím ulehla zpět do svého kamenného lůžka. Ten člověk tam venku měl dosud zájem pouze o své vlastní záležitosti a nebyla s ním žádná zábava. To je u dospělých běžné, Lilia si to pamatovala ještě z těch dob, kdy si hrávala na sluncem zalitých trávnících pseňských zahrad. Ale dlouhá staletí osamění ji naučila trpělivosti. Konečně, vždyť ten člověk už za chvíli přestane tak strašlivě ječet. A potom si s ní bude jistě hrát.*“¹¹⁰

¹⁰⁹ V povídce *Červený a Černý* setne hlavu zachráněné dívce, která byla mučena a měla být obětována. Odůvodnil to tím, že jí vlastně prokázal milost, aby později kvůli svému traumatu nezešílela a případně nepáchala zřůdností na ostatních.

¹¹⁰ MEDEK, Leonard. *Půlnoční jezdec*. Šternberk: Saga, 1996. Heroic fantasy, s. 177.

3.1.3 Slovanská mytologie v díle

V této části se budeme zabývat mytologickými představami Slovanů v díle, jako je například upír, jezinka, hospodářiček a Morana.

Členové řádu Půlnočních jezdců, jak již napovídá jméno, jsou nejmocnější o půlnoci. Je to z důvodu vampyrismu.

Nejstarší zmínky o upírech pocházejí z ruských rukopisů ze 14. století a jedná se o přinášení obětí pro upíry.¹¹¹ Obětními dary můžeme vysvětlit onu Cenu krve, kterou si každý člen řádu za svoji pomoc u daného člověka vybere.

V povídce *Cena meče* Kost'a vysvětluje: „*Půlnočním jezdcům přísluší vždy Cena krve. To označení může znamenat leccos, podle okolností. Dnes je to miska čerstvé krve, kterou bych přimíchal svému koni do otrub.*“¹¹² Naopak v úvodní povídce si Kost'a vyžádal právo první noci s kněžnou Borověnkou. Cenu krve si patrně žádají podle náročnosti úkolu, který mají splnit. V *Ceně meče* je úkolem souboj s černokněžníkem, zatímco v úvodní kapitole *Půlnoční jezdec* se musí Kost'a vypořádat pouze s lidskými intrikány.

Řád Půlnočních jezdců fungoval jako tradiční řády, které známe z historie. Měl svého velmistra, řádové členy a nově přijatí chlapci se stali nejprve tovaryši. Není tedy zcela jasné, jak přerod v upíra fungoval¹¹³. V *Malachitovém noži* je jen náznak jakéhosi rituálu. Nově stvořené bytosti se musely nejprve zkrotit hlohem¹¹⁴, nebo by jinak podlehly zběsilému zabíjení lidí. „*Kost'a, který dobře věděl, co se může stát, jestliže ji včas nezastaví, jí chvatně přehodil kolem hrdla hlohovou smyčku. Vikomtesa znehybněla a její oči zvolna nabývaly výrazu*

¹¹¹ MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9, s. 25.

¹¹² MEDEK, Leonard. *Půlnoční jezdec*. Šternberk: Saga, 1996. Heroic fantasy, s. 82.

¹¹³ Podle folklórních pověr se upírem stal po smrti čaroděj, zlý člověk, sebevrah. Pozůstalí si také dávali pozor, aby nebožtíka nepřekročil žádný člověk nebo zvíře. Tímto způsobem mohl být do těla opět navrácen život a dotyčný se stal nemrtvým. Upírem se také stávalo dítě narozené se zuby. (VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 139.)

¹¹⁴ Podle slovanského bájesloví fungoval hloh jako prostředek proti zlým silám. Jeho bodnutí také způsobovalo hluboký spánek podobný smrti. (ERBEN, Karel Jaromír, Věnceslava BECHYŇOVÁ, Marcel ČERNÝ a Petr KALETA. *Slovanské bájesloví*. Praha: Etnologický ústav AV ČR, 2009. Práce Slovanského ústavu AV ČR. Nová řada. ISBN 978-80-86420-37-0, s. 341.) Kost'a hloh také použil na zkrocení jezinky.

uvědomění. Jako by se probírala ze sna. [...] Kdybych nebyl připraven, šířila bys v této chvíli po městě strach a smrt, a opět každou další noc, dokud by tě někdo nedokázal zabít definitivně.“¹¹⁵

Jezdci nebyli upíři, tak jak je známe, autor jejich vlastnosti zcela pozměnil. Nestávají se nesmrtelnými. Velice pomalu stárnou, mohou být zabiti v boji zbraněmi nebo zemřít na nemoc¹¹⁶. Jedí obyčejné jídlo a cestují i během dne. Po smrti bývají pohřbeni do mohyl. Lze je ale vyrušit ze spánku smrti nějakým závažným důvodem. V *Ceně meče* to byla například krádež meče Strigolamu z hrobu Křivdoniče.

Leonard Medek do povídek zakomponoval také jiné prvky slovanské mytologie. Hned na první straně se setkáváme s jezinkou Bolehlavou, která svádí mladíky a po milostných hrátkách se nasytí jejich masem. Víra v jezinky se v českém folklóru udržela velice dlouho. Tradovalo se, že žijí v jeskynních, spícím lidem vylupují oči nebo vykrmují unesené děti, aby je později mohly požít¹¹⁷. Jezinky můžeme řadit k divým bytostem, které lidem ve většině případů škodí, a proto si není radno s nimi zahrávat.¹¹⁸

Košťa Bolehlavu přemohl díky znalosti jejího skutečného jména. Mezi lidmi existovala pověra o skutečném a ochranném jméně. Skutečné jméno se mělo používat minimálně, aby na něho zlé bytosti nepřišly a nezískaly tak moc nad dotyčným člověkem. Jako ochranné jméno se většinou používala zkrácenina nebo přezdívka.¹¹⁹

Další folklórní postavou popsanou v knize je hospodářiček Micka Mlíkorád. Košťa se s ním setkal v krčmě U žíznivého halapartníka. Hospodářiček varoval Půlnočního jezdce před smrtelnou pastí, kterou na něho nastražil hospodský. Domovní skřítek pak svoji zradu hospodského vysvětluje: „*On mě nectí. Jeho předchůdce, starý Kavkoplach, mi denně dával žejdlík mléka.*

¹¹⁵ MEDEK, Leonard. *Půlnoční jezdec*. Šternberk: Saga, 1996. Heroic fantasy, s. 115 – 116.

¹¹⁶ V povídce *Červený a Černý* si Košťa zachovává odstup od nakažených morem, aby nedošlo k nákaze, která by ho mohla zabít.

¹¹⁷ Tento prvek se zachoval v pohádce *O Smolíčkovi*.

¹¹⁸ MÁCHAL, Jan. *Bájeslovi slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9, s. 127.

¹¹⁹ Jezinka se představila jako Conia, chtěla tak Košťa ošálit. Ten ale díky znalosti latiny uhádl, že se jedná o bolehlav. Jezinka naproti tomu mylně tipovala, že Košťa je zkrácenina Konstantina.

Ale tenhle... Darmo mluvit. A taky nemám rád zákeřné mordy. Obrat opilce při kostkách, budiž. Ale vražda? Tohle vždycky byla slušná hospoda. ¹²⁰

Takový popis zcela odpovídá představám Slovanů o domovním duchovi. Ten se zjevoval buď jako malý mužík, nebo hoch. Staral se o domácí hospodářství. Lidé mu předkládali jídlo, aby si udrželi jeho přízeň. Pokud na něho nepamatovali, mstil se.¹²¹

V povídce *Červený a černý* se setkáváme s Moranou. Tady ale Medek poupravil její tradiční zobrazení bohyně smrti na čarodějnici. Po dlouhá desetiletí si připravovala půdu ve městě Granyči pro vytvoření silné zbraně stvořené z energie lidských duší, která by jí umožnila stát se nejmocnější čarodějnici. Kost'a ji zastavil s pomocí svého dvojčete Kosti použitím amuletu a znalostí jejího pravého jména. Morana žila v Granyči po celá desetiletí pod různými identitami.

3.1.4 Shrnutí

Soubor povídek *Půlnoční jezdec* můžeme označit za fantasy druh meče a magie. Je to především díky využití magie a nadpřirozeným prvkům, které v díle lze nalézt. V úvodní kapitole sice Kost'a bojuje proti lidem, mohli bychom tedy uvažovat o hrdinské fantasy. Jezdec ale postrádá tradiční heroické předpoklady chování; je žoldněř, zabíjí bez ostychu, má sarkastický humor a navíc je upír. Celé dílo tedy více odpovídá schématu meče a magie pro pobavení čtenáře.

Topos a čas také není zcela jednoznačně dán. Z jedné strany se dá na svět *Půlnočního jezdce* nahlížet jako na časoprostor tolkienovského typu. Pokud ale budeme vycházet z předpokladu, že děj se odehrává v Evropě, jak tomu nasvědčují zčásti pozměněná jména a historické reálie¹²², pak zde nalezneme historickou fantasy.

Leonard Medek ve svém díle hojně využívá mytologické představy Slovanů. Jejich zvyklosti, jako bylo například uctívání domovních duchů,

¹²⁰ MEDEK, Leonard. *Půlnoční jezdec*. Šternberk: Saga, 1996. Heroic fantasy, s. 11.

¹²¹ MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9, s. 59.

¹²² Kost'a například zmiňuje rozdělení Polenska třemi mocnostmi, které odpovídá historickému rozdělení Polska mezi Rusko, Prusko a Rakousko.

zachovává v nezměněné podobě. U mýtických postav, s výjimkou ústřední postavy, zachovává jejich hlavní ráz, dále ale jejich charakteristiku více či méně upravuje do vhodnější podoby pro zasazení do příběhů do daného díla. Typologie upírů byla pozměněna zcela. Kromě pití lidské krve se Medkův upír v ničem neshoduje s klasickou představou vampyrismu.

Z díla je patrné, že množství využitých prvků ze slovanské mytologie bylo limitováno rozsahem jednotlivých povídek a jejich dějovým spádem. V částech, ve kterých není potřeba rychlejší gradace děje, byl autor schopen s těmito prvky pracovat více. Naopak v povídkách, ve kterých musel kvůli rozsahu vyprávět příběh rychle, nebyl prostor pro rozsáhlejší rozvedení slovanské mytologie. V některých povídkách byla dokonce vynechána úplně.

3.2 Slovenská fantasy literatura

Ve slovenské fantasy literatuře lze najít několik autorů, kteří využívají slovanské prvky ve svých dílech. Jako příklad si můžeme uvést Alexandru Pavelkovou a její povídku *Desiatka*¹²³.

Dalším autorem je Juraj Červenák. Tento spisovatel je známý především svými fantasy příběhy zasazenými do různých částí evropských dějin. Jeho knihy jsou překládány do češtiny a polštiny.

V této části se budeme zabývat Červenákovou sérií knih *Černokněžník*, a to z důvodu zasazení děje do slovanského prostředí.

Cyklus se skládá z trilogie *Vládca vlkov*, *Radhostov meč*, *Krvavý oheň* a doplňujícího souboru povídek *Vojna s bĕsmi*.

Nejprve si rozebereme obecnou charakteristiku díla, poté určíme časoprostor a fantasy prvky, dále využití slovanské mytologie a na závěr kapitoly provedeme shrnutí.

¹²³ PAVELKOVÁ, Alexandra. *Desiatka*. In ČERVENÁK, Juraj a Alexandra PAVELKOVÁ. *Čas hrdinov: antológia slovenskej fantasy*. Žilina: Artis Omnis, c2012. Margo. ISBN 978-80-89341-38-2, s. 276–310.

3.2.1 Charakteristika

S hlavní postavou, Černým Roganem, se setkáváme na jeho cestě za pomstou, když pronásleduje avarské nájezdníky, přezdívané Krvaví psi, uctívače boha Kelgara. Avari mu před lety zabili manželku a jeho roční syn při útoku beze stopy zmizel. Potkává vědmu Mirenu, která ho posléze doprovází ke svatyni Krvavých psů.

Rogan ale během prvního střetu zahyne. Dostane se do Navu, Lesa věčnosti, kde se setká s Černobohem. Dozvídá se, že je černokněžníkem pocházejícím z rodu jeho krve, který má chránit zřídlo moci zvané Krvavý oheň v Kančí hoře. Ten ale teď ovládá Roganův strýc Krug, uctívač Bělboha a bratrovrah.

Černoboh s bohyní smrti Morenou vyšlou Rogana opět do světa smrtelníků spolu s vůdcem záhrobní smečky vlkem Goryvladem. Mají za úkol se nejprve vypořádat s Krvavými psy. Rogan zde zjistí skutečnou pravdu, co se stalo s jeho rodinou.

Jakmile byli stoupenci Kelgara rozprášeni, Rogan se spolu s Goryvladem a Mirenou vydává hledat démonický meč Krutomor. Pouze s touto zbraní je černokněžník schopen ovládnout Krvavý oheň v Kančí hoře. Během cesty se k trojici přidá trpaslík Dagomir, dávný přítel Roganova otce a strážce Krutomoru.

Než se nachýlí ke konečnému střetu s Krugem, všichni hrdinové se mnohokrát dostanou do potíží, které vyřeší díky vzájemné pomoci.

3.2.2 Časoprostor a fantasy prvky

V cyklu *Černokněžník* není zcela jasně vymezena doba, ve které se děj odehrává. Dozvídáme se ale, že Rogan bojoval ve vojsku Karla Velikého proti Avarům. Několikrát je zde zmiňována i expanze knížete Mojžíra a jeho snaha o vybudování velké říše. Podle toho všeho lze usuzovat na počátek 9. st. n. l. Červenák zde pracuje s historií raně středověké Evropy.¹²⁴

¹²⁴ *Dějiny zemí koruny české*. Praha: Paseka, 1992. ISBN 80-85192-29-2, s. 25–28.

Během svých dobrodružství se Rogan pohybuje především v oblasti Moravy a Nitry. Na začátku své cesty se dostal až k povodí Hronu. Při výpravách se také setkává s kmeny Čechů, Lučanů nebo Charvátů. Místo děje *Černokněžníka* můžeme tedy určit od oblasti Čech až po střední Slovensko.

Černý Rogan s Goryvladem splňují klasické schéma fantasy postav hrdiny a jeho pomocníka. Rogan se vydává na náročnou cestu za získáním Radhostova meče Krutomoru, pouze s jehož pomocí lze ovládnout zřídlo moci v Kančí hoře a zničit nadvládu Bělbohových přísluhovačů. Během své cesty se musí vyrovnat se stíny své minulosti, řešit morální dilema, zradu své milované a své vlastní postavení v následujících klíčových událostech; zda chce zůstat loutkou bohů, nebo jednat sám za sebe.¹²⁵ Vlk Goryvlad zastává funkci Roganova průvodce. Pomáhá mu ovládnout jeho magickou moc, bojovat proti nepřítelům a zároveň se stává jeho nejvěrnějším přítelem. Proto se také po vítězství v Kančí hoře Goryvlad rozhodne zůstat s Roganem a odmítne se vrátit zpět k záhrobní smečce. Většinou ve fantasy literatuře bývají průvodci moudří, tišší a pokornější než hlavní hrdina. V tomto případě je Goryvlad ten, který si neustále na něco stěžuje, nemá rád hrani si na poslušného psa, rád běhá za fenami a nacpe si dosyta břicho, kdykoliv je to možné. Čtenář se i od jeho postavy dočká větší dávky humoru než od kohokoliv jiného.

Cyklus *Černokněžník* vystavěl Červenák na historických reáliích raně středověké Evropy. Hlavní postava se vydává na dlouhou cestu ke splnění svého úkolu. Příběhy o Černém Roganovi můžeme tedy označit za historickou hrdinskou fantasy.

3.2.3 Slovanská mytologie v díle

V této části rozebereme slovanské motivy v *Černokněžníkovi*. Bude se jednat především o černokněžníka, čaroděje, kněží, božstvo, rarachy, hejkaly, lesovíka, rusalky, lesní panny, bludičky, vodnici, polednici, vlkodlaka a věštbu Svaroživova hřebce.

¹²⁵ Autoři fantasy literatury u svých hrdinů naznačují iniciační cestu. Je ale běžné, že tento proces nedokončí. U Rogana lze uvažovat nad tím, že svoji iniciaci naplnil.

Ústřední postavou je černokněžník přezdíváný Černý Rogan. Z hlediska tradičního popisu slovanských čarodějů, kteří se mohli zabývat magií užitečnou i škodlivou, věnovali se nejen hospodářské pomoci lidem, ale byli rádci v osobních i sexuálních záležitostech,¹²⁶ Rogan odpovídá pouze parametru týkajícímu se magie. Je to samotář, který se objeví na zavolání a za své služby proti nadpozemským bytostem a běsům si nechá zaplatit. Také dokáže získat odpovědi od mrtvého těla. Tato schopnost se kryje s Erbenovým popisem černokněžníka: „[...] *tajnými říkadly a zpěvy času nočního při světle k tomu zvláště způsobilém umí povolávati neb citovati lidi mrtvé i přinutit je, aby k otázkám dávali odpovědi. Bud' odpovídá mrtvé tělo samo, aneb místo těla jen jeho stín.*“¹²⁷

Poté, co se Rogan stane černokněžníkem a pánem Krvavého ohně, je celkově jeho postava lidmi brána spíše negativně. Kolují o něm temné historky a mýty. „,Ak nič nenájdem, odmenu nežiadam. Ak zistím, čo sa prihodilo kňazovi a lovcovi, prípadne tvojej sestre, tak povezdme...‘ Černokňazník prižmúril oči. ,Krv? Obet? Mladú pannu?‘ Rogan sa uškrnul. ,Never všetkému, čo sa o vyslancích svätyne Krvavého ohně rozpráva. Uspokojím sa so striebornou hrivnou!‘“¹²⁸

V příběhu se častěji než čarodějové vyskytují jejich ženské protějšky, vědmy. V trilogii je to Mirena, ve *Válce s běsy* Milada a Jerina. Zdeněk Váňa vědmy popisuje jako skupinu lidí, která se uplatňovala především v osobních záležitostech. Vědmy se na veřejnosti příliš neprojevovaly na rozdíl od čarodějů. Dále se mohly dělit na podskupinku praktikující magii a hadačky, které se více uplatňovaly ve věštění budoucnosti.¹²⁹

Ve veřejné sféře se nejvíce objevovali kněží. Ti zpravidla obstarávali obřady k uctění božstev nebo významné věštby, jež mohly ovlivnit život

¹²⁶ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 191–192.

¹²⁷ ERBEN, Karel Jaromír, Věnceslava BECHYŇOVÁ, Marcel ČERNÝ a Petr KALETA. *Slovanské bájesloví*. Praha: Etnologický ústav AV ČR, 2009. Práce Slovanského ústavu AV ČR. Nová řada. ISBN 978-80-86420-37-0, s. 92–93.

¹²⁸ ČERVENÁK, Juraj. *Vojna s bĕsmi*. Žilina: Artis Omnis, 2011. ISBN 978-80-89341-28-3, s. 85.

¹²⁹ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 191–192.

a politiku celého hradiště.¹³⁰ Rogan se setkal s knězem v každém větším hradisku. Tito muži měli vždy vážené postavení po boku knížete.

Juraj Červenák pracuje s velkým množstvím slovanských bohů. Mnoho jich je zmiňováno třeba v modlitbách nebo klení prostých lidí (např. Svarog, Svarožic, Radhost či Živa). Naproti tomu třeba Veles, bůh dobytka a ochránce Navu, byl ve *Vládci vlků* pouze slyšet při rozhovoru s Černobohem a Rogan spatřil jen jeho siluetu. „Rogan začul, ako hosť vstáva. Keď vykročil, znelo to ako dupnutie obrovského kopyta. Zem sa zachvela. Na stene oproti ústiu chodby sa objavil tieň robustnej postavy so špičatými ušami a dvojicou ozrutných býčích rohov na hlave. (...) Tieň se začal zväčšovať, až zaclonil všetko svetlo.“¹³¹ Blíže se můžeme setkat s Morenou, která coby bohyně smrti má v celém díle zvláštní význam a Rogan se s ní často střetává. Další bohyně byla Chors¹³², jejímž atributem byla především noc a měsíc. Nejdůležitější pozici zde ale zastává dvojice Černoboh a Bělboh. Tito dva bohové měli zřejmě představovat princip dobrého a zlého.¹³³ Více o jejich významu známo není. Červenák jejich polaritu v *Černokněžníkovi* obrátil. Bělboh stojí na straně zla a snaží se vrátit z vyhnanství, aby mohl ovládnout svět a získat lidské duše pro sebe. Černoboh je netradičně na straně dobra, skrývá se ve stínu, ale napomáhá Roganovi zničit Bělbohovy uctíváče.

Rarach je jiný název pro domovního ducha, který v křesťanské době místo pomocníka získal statut zlého ducha.¹³⁴ Ve *Vládci vlků* je popisován jako asi tříleté dítě s ostrými zuby s oblibou požírající lidské srdce a mozek.¹³⁵ Rarach má tvořit pouze prostředek pro věrohodnější prostředí, z toho důvodu mu pravděpodobně není věnováno tolik prostoru jako ostatním bytostem.

¹³⁰ PROFANTOVÁ, Nadá a Martin PROFANT. *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2000. ISBN 807277011X, s. 98.

¹³¹ ČERVENÁK, Juraj. *Vládca vlkov*. Žilina: Artis Omnis, 2009. ISBN 978-80-89341-13-9, s. 76.

¹³² Ve slovanské mytologii se o Chors mluví jako o měsíčním bohovi, žádné bližší informace o jeho funkci nejsou známy. (PROFANTOVÁ, Nadá a Martin PROFANT. *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2000. ISBN 807277011X, s. 82.)

¹³³ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 96.

¹³⁴ MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9, s. 66.

¹³⁵ ČERVENÁK, Juraj. *Vládca vlkov*. Žilina: Artis Omnis, 2009. ISBN 978-80-89341-13-9, s. 24–25.

Za stejným účelem jako rarach je do příběhu zasazen hejkal. Ten má ale na rozdíl od domovního ducha plnit spíše funkci humorné vsuvky.

Hejkal je v *Radhostově meči* neurčitě popsán jako lesní běs porostlý srstí. Je věčně „hladový a nadržený“.¹³⁶ Slované hejkala považovali za divého muže porostlého srstí, který loví zvěř, po lese houká a rád zastrašuje lidi.¹³⁷

Lesním duchem v trilogii je lesovik. Máchal ho popisuje jako lesního ducha, který má za úkol střežit svůj les. Bere na sebe podobu starce nebo zvěře.¹³⁸ Juraj Červenák oproti klasické představě pojal lesovika jako trpaslíka.¹³⁹

U této záměny můžeme uvažovat nad tím, že se patrně jednalo o záměrný krok autora. Trpaslíci bývají ve fantasy literatuře většinou humorné postavy. Červenák se tedy mohl tímto způsobem pokoušet o propojení svého díla s klasickou fantasy.

Na jedné z výprav se Černý Rogan setká s rusalkami. „*V hĺbinách lesa prebleskli modré svetielka a vytrhli z temnoty čierne siluety stromov. [...] Lesom znel spev; čudesný spev bez slov. Chvíľu vol uhrančivo melodický a vábivý, inokedy prechádzel do zimomriavky spôsobujúceho kvílenia. [...] Spomedzi stromov sa vyhrnuli bystronohé divožienky, odeté len do vírenia dlhočizných vlasov.*“¹⁴⁰ Rusalky jsou popisovány jako lesní bytosti, které byly zrozeny ve vodě posvátného jezera hluboko v nepřístupných lesích. Kdo vejde do jejich kruhu, toho utancují k smrti.¹⁴¹ Slované věřili, že rusalky jsou duše dětí, sebevražedkyň a dívek zemřelých před svatbou.¹⁴² Popis rusalek ve *Válce s běsy* tedy spíše odpovídá představám o lesních pannách.

¹³⁶ ČERVENÁK, Juraj. *Radhostov meč*. Žilina: Artis Omnis, 2010. ISBN 978-80-89341-17-7, s. 66–67.

¹³⁷ MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9, s. 125–126.

¹³⁸ Tamtéž, s. 111–112.

¹³⁹ ČERVENÁK, Juraj. *Radhostov meč*. Žilina: Artis Omnis, 2010. ISBN 978-80-89341-17-7, s. 72.

¹⁴⁰ ČERVENÁK, Juraj. *Vojna s běsmi*. Žilina: Artis Omnis, 2011. ISBN 978-80-89341-28-3, s. 97.

¹⁴¹ Tamtéž, s. 97–99.

¹⁴² MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9, s. 92.

„Kdo slyší jejich zpěv a dá se přilákati, toho utancují nebo ulechtají k smrti. Málokomu se podaří utéci; prchajícího zastihne neviditelná střela jejich, která ho okamžitě usmrtí.“¹⁴³

K rusalkám mají blízko bludičky. U jejich popisu Juraj Červenák vyšel ze slovanské víry, že se jedná o duše zemřelých. Máchal uvádí, že se zjevují v podobě dítěte nebo malého mužika s lucerničkou a svádí pocesné z cesty do mokřin a močálů, kde je rdousí. Pokud je člověk ale poprosí, lze si je naklonit na svou stranu a člověku ukáží správnou cestu.¹⁴⁴ Červenák je vylíčil jako nesmlouvavé zabijáky, kteří se zjevují v podobě, jakou měli za života: „Bludičky sú duše žien a detí, ktoré umreli násilnou smrťou a vrahovia ich pochovali na neznámych miestach, bez patřičného obradu. Naveky sú pripútané k svojim hrobom a po nociach blúdia temnotou, aby k sebe svetlom a spevom lákali náhodné obeť. Ich utrpenie skončí až vtedy, keď nájdu svojho vraha. Dovtedy zahubia každého, kto podľahne ich vábeniu.“¹⁴⁵

Další ženskou bytostí byla vodnice. Ve *Válce s běsy* byla popisována jako tmavovlasá žena s plovacími blánami a ostrými drápy, která se živí lidským a zvířecím masem.¹⁴⁶ O ženách vodníků jako takových není příliš mnoho informací. Ve slovanském folklóru se věřilo, že s lidmi jednají laskavěji než vodník.¹⁴⁷

Polednice patří mezi duchy času. Střeží posvátnost poledne. Koho zastihne v tuto dobu při práci, trýzní ho otázkami nebo ho nutí mluvit celou hodinu. Věřilo se také, že krade děti.¹⁴⁸ V *Černokněžníkovi* je polednice popsána jako denní démon. Největší moc má v poledne, cokoliv živého ve své blízkosti spálí na uhel a tím získá životadárnou energii.¹⁴⁹

¹⁴³ Tamtéž, s. 116.

¹⁴⁴ MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9, s. 24.

¹⁴⁵ ČERVENÁK, Juraj. *Vojna s běsmi*. Žilina: Artis Omnis, 2011. ISBN 978-80-89341-28-3, s. 89.

¹⁴⁶ ČERVENÁK, Juraj. *Vojna s běsmi*. Žilina: Artis Omnis, 2011. ISBN 978-80-89341-28-3, s. 153–154.

¹⁴⁷ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 116.

¹⁴⁸ Tamtéž, s. 125.

¹⁴⁹ ČERVENÁK, Juraj. *Vojna s běsmi*. Žilina: Artis Omnis, 2011. ISBN 978-80-89341-28-3, s. 167–168.

V *Radhostově meči* lze nalézt i tradiční postavu fantasy literatury – vlkodlaka. Popis v knize je shodný s lidovou představou této bytosti. Jednalo se o člověka, který byl schopen se měnit ve vlka. Červenák tuto schopnost přisoudil knížeti Vlastislavovi darem.¹⁵⁰ Slované věřili, že člověk se stane vlkodlakem, pokud se narodí nohama napřed nebo se zuby. Zrodit se také mohl ze styku ženy s upírem nebo vlkem. Člověka do této podoby mohl také zaklít čaroděj.¹⁵¹

V *Krvavém ohni* Červenák popisuje věštbu pomocí Svarožicova hřebce.¹⁵² Ten měl překračovat zkřížená kopí, když se rozhodovalo, zda se vyjede na válečnou výpravu. Pokud překročil pravou nohou, znamenalo to úspěch.¹⁵³ Červenák tuto věštbu doplnil o krvavou oběť na počest Svarožice.¹⁵⁴ Tento zvyk by spíše odpovídal obřadům v Arkoně¹⁵⁵ při uctívání Svantovíta než Svarožice.

Juraj Červenák do celého cyklu také zakomponoval české pověsti. V *Radhostově meči* se Rogan se svými přáteli vydá na Vyšehrad. „[...] Roganovi padol zrak na vyrezávané brvno nad bránou. Bola k nemu pribitá ozrutná kančia lebka s obrovskými klami a zubiskami. Predstavil si zviera, krotému musela patriť, [...] a naplnil ho obdiv k bájnemu Bivojovi. Vraj kanca premohol holými rukami a na pleciach doniesol až na Vyšehrad.“¹⁵⁶

Na Vyšehradě nabídnul svoji pomoc knížeti Neklanovi v lucké válce proti Lučanům. Po tom se zúčastnil po boku Čestmíra závěrečné bitvy, kde byl poražen kníže Vlastislav.

Autor některé mytologické postavy do příběhu zakomponoval velmi povrchně (např. raracha). Můžeme se domnívat, že tyto postavy nemají hrát v knihách zásadní roli, která by ovlivnila děj. Tvoří pouze prostředek pro výstavbu věrohodnějšího prostředí příběhu.

¹⁵⁰ ČERVENÁK, Juraj. *Radhostov meč*. Žilina: Artis Omnis, 2010. ISBN 978-80-89341-17-7, s. 51.

¹⁵¹ MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9, s. 21–22.

¹⁵² ČERVENÁK, Juraj. *Krvavý oheň*. Žilina: Artis Omnis, 2010. ISBN 978-80-89341-18-4, s. 42.

¹⁵³ PROFANTOVÁ, Nadá a Martin PROFANT. *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2000. ISBN 807277011X, s. 114.

¹⁵⁴ ČERVENÁK, Juraj. *Radhostov meč*. Žilina: Artis Omnis, 2010. ISBN 978-80-89341-17-7, s. 41.

¹⁵⁵ PROFANTOVÁ, Nadá a Martin PROFANT. *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2000. ISBN 807277011X, s. 42–45.

¹⁵⁶ ČERVENÁK, Juraj. *Radhostov meč*. Žilina: Artis Omnis, 2010. ISBN 978-80-89341-17-7, s. 138.

3.2.4 Shrnutí

Juraj Červenák ve svém příběhu o Černém Roganovi mistrně využívá historické reálie, které dokreslují atmosféru díla. Setkáváme se zde i s magií a nadpřirozenými prvky. O *Černokněžníkovi* tak můžeme zcela jistě mluvit jako o čistě historické fantasy literatuře. Detailněji ji lze vymezit jako hrdinskou fantasy. Ústředním motivem je zde cesta hlavního hrdiny nejen za poznáním sama sebe a svého původu, ale dá se říci i za záchranou světa.

Autor se v díle drží na území Čech, Moravy a Slovenska. Do tohoto prostředí zakomponoval tradiční prvky slovanského náboženství (božstva, kněží, atd.) i české báje a pověsti. Při využívání prvků z mytologie můžeme říci, že se držel folklórních základů, jako byla například pojmenování. Charakteristické rysy u mnoha bytostí byly pozměněny méně či více. V některých případech se jednalo o zjevný úmysl autora (dualita dobra a zla u Černoboha a Bělboha), v jiných případech můžeme uvažovat o záměně bytostí s podobným popisem či vlastnostmi (rusalky a lesní panny). Prvky, o kterých se z folklóru nezachovalo mnoho informací, ponechává Červenák s nádechem tajemna a neurčita.

3.3 Polská fantasy literatura

V polské fantasy literatuře nenajdeme mnoho autorů, kteří by se zabývali ve svých dílech slovanskou mytologií. Jedním z mála autorů využívající tyto prvky je Andrzej Pilipiuk. Ten vytvořil sérii knih *Jakub Wędrowycz*¹⁵⁷. Tato série vypráví dobrodružství polského sedláka, který bojuje proti nadpřirozeným bytostem, komunistům, mimozemšťanům a policii.

V této části se budeme zabývat ságou *Wiedźmin*, v českém prostředí je sága známa pod názvem *Zaklínač*, od Adrzej Sapkowského. Jedná se o pět románů: *Krew elfów*, *Czas pogardy*, *Chrzest ognia*, *Wieża Jaskółki*

¹⁵⁷ V českém překladu *Jakub Vandrovec*. (PILIPIUK, Andrzej. *Kroniky Jakuba Vandrovce*. Vyd. 2. Přeložil Pavel WEIGEL. Plzeň: Laser, 2013. PoDíl SF/F. ISBN 978-80-7193-365-6.)

a *Pani Jeziora*.¹⁵⁸ Dále se jedná o povídkové soubory *Miecz przeznaczenia*, *Ostatnie życzenie* a románový prequel *Sezon burz*.¹⁵⁹

Touto sérií se budeme zabývat především z důvodu, že Sapkowského *Zaklínač* se v posledních letech stal kultovní záležitostí ve fantasy literatuře. Stalo se to především zásluhou série RPG počítačových her, kterou vytvořila společnost CD Projekt RED. Po tomto úspěchu byl *Zaklínač* přeložen do několika světových jazyků. Na jeho motivy vznikla i seriálová adaptace¹⁶⁰.

Nejprve si rozebereme obecnou charakteristiku díla, poté určíme časoprostor a fantasy prvky, dále využití slovanské mytologie a na závěr kapitoly provedeme shrnutí.

3.3.1 Charakteristika

Knihy nás přivádí do zcela nového světa plného nestvůr a přízraků, ale také doprostřed války mezi expandujícím Nilfgaardem a Severními královstvími.

Ústředními postavami jsou zaklínač Geralt a princezna Cirilla, přezdívána Ciri. Tito dva jsou spolu spojeni osudem. Geralt se proto princezny ujme,

¹⁵⁸ V české prostředí knihy vyšly pod názvy *Krev elfů* (SAPKOWSKI, Andrzej. *Krev elfů: první část ságy O Geraltovi a Ciri*. Vyd. 5. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Ostrava: Leonardo, 2004. Fantasy (Leonardo). ISBN 80-85951-38-X.), *Čas opovržení* (SAPKOWSKI, Andrzej. *Čas opovržení: druhá část ságy O Geraltovi a Ciri*. Vyd. 4. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Ostrava: Leonardo, 2005. Fantasy (Leonardo). ISBN 80-85951-39-8.), *Křest ohněm* (SAPKOWSKI, Andrzej. *Křest ohněm: třetí část ságy O Geraltovi a Ciri*. Vyd. 4. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Ostrava: Leonardo, 2005. Fantasy (Leonardo). ISBN 80-85951-40-1.), *Věž vlašťovky* (SAPKOWSKI, Andrzej. *Věž vlašťovky*. Vyd. 4. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Ostrava: Leonardo, 2006. Fantasy (Leonardo). ISBN 80-85951-33-9.) a *Paní jezera* (SAPKOWSKI, Andrzej. *Paní jezera*. Vyd. 3. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Ostrava: Leonardo, 2005. Fantasy (Leonardo). ISBN 80-85951-42-8.). Tyto knihy se také někdy nazývají *Sága o Geraltovi a Ciri*.

¹⁵⁹ *Meč osudu* (SAPKOWSKI, Andrzej. *Poslední přání*. Vyd. (rozš. a upr.) 2. Přeložil Stanislav KOMÁREK, přeložil Jiří PILCH. Petřvald: Leonardo, 2011. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-85951-65-3.), *Poslední přání* (SAPKOWSKI, Andrzej. *Poslední přání*. Vyd. (rozš. a upr.) 2. Přeložil Stanislav KOMÁREK, přeložil Jiří PILCH. Petřvald: Leonardo, 2011. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-85951-65-3.) a *Bouřková sezóna* (SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač: román o Geraltovi*. Vydání druhé. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Petřvald: Leonardo, 2015. Fantasy (Leonardo). ISBN 9788074770586.).

¹⁶⁰ Tento seriál nebyl považován za příliš zdařilý. Andrzej Sapkowski se od seriálu i počítačových her distancoval. Momentálně nově připravovaná seriálová adaptace již vzniká i za spolupráce autora knižní předlohy.

když jako jediná přežije zničení rodné Cintry. Vezme ji s sebou na Kaer Morhen mezi ostatní zaklínače. Ti jí podrobí výcviku, který ji v budoucnu mnohokrát zachrání život. S dívkou si ale nevědí příliš rady, na pomoc tedy zavolají čarodějkou Triss Ranuncul. Ta v dívce rozpozná silné magické zřídlo. Triss, Geralt a Ciri se spolu vydávají na cestu. Geralt zanechá Ciri v klášteře v Ellanderu u matky Nenneke.

Tady se jejich osudy rozcházejí. Zároveň tím autor v románech vytvořil dvě hlavní dějové linie.

První dějová linka sleduje osud Ciri. Tu si z kláštera odvede Geraltova láska Yennefer a vezme ji s sebou na Thanedd na setkání mágů. Nastane ale mocenský převrat a čistka. Ciri se jen zázrakem zachrání teleportací magickým portálem. Objeví se daleko na jihu, kde se jí ujme skupinka loupeživých adolescentů, kteří si přezdívají Potkani. Ciri svoji skutečnou identitu tají kvůli svým pronásledovatelům. Po Ciri pátrají čarodějové i nilfgaardský císař Emhyr, nejen pro její magické nadání, především ale kvůli pradávnému proroctví, které ji označuje za Dítě Starší krve. Ciri se během svého útěku dostane i do zcela jiného světa, kde zuří válka mezi elfy. Když se dostane zpět do svého světa, objeví se před hradem Stygga, kde sídlí čaroděj Vilgefortz, jeden z jejích pronásledovatelů.

Druhá dějová linie mapuje Geraltovu cestu s přáteli za záchranou Ciri. Během své hrdinské výpravy se připlou do mnoha problémů a bitev, ze kterých si vzájemně pomohou. Jejich cesta skončí v bitvě před hradem Stygga, kde se setkají s Ciri a jejich osudy se znovu spojí.

Skupinka přeživších se vydá zpět na Sever, po cestě se ale v Rivii připlou do pogromu proti nelidem. Geralt nedokázal stát stranou a musel se zapojit. V boji byl ale smrtelně zraněn, na jeho záchranu nestačila ani magie Yennefer. Ciri je oba teleportuje kamsi mimo čas a prostor, než sama zmizí v neznámém světě.

3.3.2 Časoprostor a fantasy prvky

V sérii knih o zaklánači Geraltovi je velký výskyt magie (kouzla, možnost teleportace) a nadpřirozených tvorů (např. nekrofágové, upíři, vlkodlaci, gryfové, draci). *Zaklánač* je tedy ukázkovým příkladem fantasy literatury.

Děj *Zaklánače* se odehrává ve zcela smyšleném světě, podobném našemu pozdnímu středověku až ranému novověku. Mohli bychom tedy uvažovat nad tím, že se podobá tolkienovskému typu světa. V knihách se ale dozvídáme, že lidé spolu s některými stvůrami přišli z jiného světa během magického kataklysmatu, později nazývaného Konjunkce sfér. Navíc se Ciri dostane do světa, kde se setká s německými křižáky. Nakonec se ukáže, že se dostala do světa artušovských legend. Časoprostor *Zaklánače* je tedy lewisovským typem, existuje zde možnost průchodu z našeho světa, do světa zcela jiného.

Vymezení mezi druhem fantasy meč a magie a hrdinskou fantasy není zcela jednoznačné. V *Zaklánači* postavy nejsou černobílé, každá má svoji lepší a horší stránku osobnosti. V knihách se vyskytuje ve velkém množství násilí, sex i incest. Navíc některé postavy, třeba trpaslíci¹⁶¹ nebo upír Regis, dokreslují příběh svým charakteristickým humorem. Elfové nejsou kladní hrdinové, jak je známe z Tolkienova *Pána prstenů*¹⁶², ale chladnokrevní zabijáci, kteří by nejráději vyhubili rod lidí. Geraltova nezištná výprava za záchranou Ciri v sobě nese jisté znaky hrdinské fantasy, které ale nepřeváží znaky meče a magie.

Zaklánače tedy můžeme shrnout jako sérii fantasy knih, které svým časoprostorem odpovídají lewisovskému průchozímu typu světa. Svérázným humorem, násilím a sexem se podařilo Sapkowskiému knihy zařadit do fantasy podžánru meč a magie.

¹⁶¹ V českém překladu mluví dialektem plným vulgarity.

¹⁶² TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů: trilogie*. Praha: Mladá fronta, 1990. Edice 13.

3.3.3 Slovanská mytologie v díle

V této části se budeme věnovat především zaklínači, čarodějkám, strigám, upírům, dryádám. Uvedeme si další zmíněné bytosti v knihách a herní sérii.

Ústřední postavou je zaklínač Geralt. Zaklínači byli většinou sirotci, kteří byli vycvičeni k boji, zároveň také prošli mutací a Zkouškou Trav. To vše mělo vylepšit jejich smysly a odolnost. Tyto fyzické změny byly podstatné, protože jejich úkolem bylo bojovat s netvory, které přinesla Konjunkce sfér, a jako obyčejní smrtelníci by brzy v boji zahynuli. Zaklínači také využívali magie pomocí Znamení, která se aktivovala pohybem ruky.

Sapkowského zaklínači částečně odpovídají tradiční představě o nižších čarodějích, zaříkávačích, kteří se věnovali praktické magii. Zaříkávači, kromě přípravy lektvarů a zaklínání, pomáhali lidem se zbavit nadpřirozených bytostí.¹⁶³ Zaklínači i zaříkávači si nechávali za své služby zaplatit. Podstatným rozdílem mezi nimi je bojový výcvik a mutace.

Dalšími bytostmi využívající magii jsou čarodějky a čarodějové. Tyto osoby ale na rozdíl od tradiční představ, ve kterých pomáhaly rozmnožovat dobytek nebo přivolávaly déšť,¹⁶⁴ se spíše věnovaly intrikaření ve vysokých společenských kruzích a snaze získat velkou moc. Světlou výjimku tvořila čarodějka Vissena, Geraltova matka¹⁶⁵, která se věnovala léčitelskému.

V povídce *Zaklínač* ze souboru *Poslední přání* se Geralt utká se strigou. Jde o dceru krále Foltesta, která byla prokleta do podoby nestvůry živící se lidským masem. Aby se proměnila zpět, musí ji někdo udržet mimo sarkofág až do svítání. Sapkowski zde zřejmě vycházel z pohádky *Spravedlivý Bohumil*¹⁶⁶, ve které je zakletí a způsob zlomení kletby velmi podobný.

Podobné schéma má i následující povídka *Zrnko pravdy*. Geralt se setká s mužem proměněným v netvora, v kterého ho zaklela mladá kněžka. Muž si myslel, že by ho dokázala proměnit láska ženy. Tato povídka nám může

¹⁶³ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 191–192.

¹⁶⁴ Tamtéž, s. 191–192.

¹⁶⁵ Samotný fakt, že jeho matka byla čarodějkou, ho předurčoval k velkému osudu. Všechny čarodějky byly v *Zaklínačovi* kvůli magii neplodné.

¹⁶⁶ *Spravedlivý Bohumil*. In *O Slunečníku, Měsíčníku a Větrníku: Spravedlivý Bohumil*. Ilustroval Jan ČERNÝ. Praha: Albatros, 1979. Korálky (Albatros), s. 20–32.

připomínat starofrancouzskou pohádku *Kráska a Zvíře*¹⁶⁷. V *Otázce ceny* se zase setkáme s motivem Zákona Překvapení, který bývá hojně užíván v českých lidových pohádkách. Jde o příslibení něčeho, o čem nevíme, že nás doma čeká, druhému člověku, který nám v nouzi pomohl. Sapkowski ještě v *Meči osudu* naráží na pohádku *Sedmero krkavců*¹⁶⁸. Ve *Věži vlaštovky* byla naznačena pohádka *O Červené Karkulce*¹⁶⁹. V části *Menší zlo* je pak výrazný prvek princezen zavřených ve věžích. Sapkowski zde využil i motivy ze *Sněhurky*¹⁷⁰.

V povídce *Zrnko pravdy* se setkáme i s upírkou. V *Zaklínačovi* se rozlišuje mezi nižšími a vyššími upíry. Nižší si zachovávají netopýří rysy a působí zdeformovaně. Vyšší upíři jsou odolní vůči slunečním paprskům a dokáží se vydávat za lidskou bytost.¹⁷¹ Výše zmíněná upírka patřila mezi vyšší upíry. S vampýrem stojícím na nejvyšším vývojovém stupni, nosferat, se setkáme až v *Křestu ohněm*. Je jím Regis, který se přidá ke Geraltově výpravě. Později svým přátelům objasní, že krev je pro něj něco jako alkohol, není na ní tedy životně závislý. A protože byl nějaký čas „krevním alkoholikem“, nyní abstinuje. Tento popis upírů tedy jen z části odpovídá našim představám o nich. Co se týče nižších upírů a části těch vyšších, plní funkci krvežíznivých a zabijáckých monster. „*Upír: čili vampýr, jest člověk nemrtvý, Chaosem zplozený. Prvé své žití pozbyvše, druhé toliko v nočních temnotách prožívá. Pouze bledé světlo měsíce snáší, vstává tedy za svitu luny z rovu, napadá spící lidi, s největší oblibou mladé ženy, a aniž by je ze sna probudil, saje jejich sladkou krev.*“¹⁷² Upír jako Regis pak v knize plní spíše humornou funkci.

Dryády jsou bytosti ochraňující Brokilonský les. Mistrně ovládají luk a vstup do Brokilonu se tak téměř rovná sebevraždě. Jedná se výhradně o ženy,

¹⁶⁷ Kráska a Zvíře. In *Slavné světové pohádky: Krysař z města Hameln; Kráska a zvíře; Ali Baba a čtyřicet loupežníků*. Martin: Martis, 1991. ISBN 80-85286-04-1, s. 26–54.

¹⁶⁸ Sedmero krkavců. In ESTERL, Arnica. *Nejkrásnější pohádky bratří Grimmů*. Přeložil Alena BEZDĚKOVÁ. Praha: Knižní klub, 2011. ISBN 978-80-242-3125-9, s. 97–102.

¹⁶⁹ Červená karkulka. In ESTERL, Arnica. *Nejkrásnější pohádky bratří Grimmů*. Přeložil Alena BEZDĚKOVÁ. Praha: Knižní klub, 2011. ISBN 978-80-242-3125-9, s. 159–166.

¹⁷⁰ Sněhurka. In ESTERL, Arnica. *Nejkrásnější pohádky bratří Grimmů*. Přeložil Alena BEZDĚKOVÁ. Praha: Knižní klub, 2011, 198 s. ISBN 978-80-242-3125-9, s. 71–86.

¹⁷¹ BATYLDÁ, Marcin. *Zaklínač a jeho svět: průvodce (nejen) herním světem*. Přeložil Jakub MAŘÍK. Praha: Crew s.r.o. ve spolupráci s nakladatelstvím Fantom Print, 2015. Světové komiksy česky. ISBN 978-80-7449-347-8, s. 115–117.

¹⁷² SAPKOWSKI, Andrzej. *Křest ohněm: třetí část ságy O Geraltovi a Ciri*. Vyd. 4. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Ostrava: Leonardo, 2005. Fantasy (Leonardo). ISBN 80-85951-40-1, s. 146.

kvůli reprodukci využívají mužské smrtelníky nebo si z dívek tvoří své družky ve zbrani. Tento popis se částečně shoduje s popisem divoženek, které žijí v lesích: „[...] vysloveně zlá a ošklivá bytost, nedbale oděná, s velkými prsy, které si přehazuje přes ramena. [...] z mladíků činí své milovníky, z dívek své družky.“¹⁷³

Mnoho dalších postav, které vycházejí ze slovanské mytologie, je v knize zmíněno pouze okrajově. Jedná se rusalky, víly, bludičky, kikimoru, nymfy, duchy, vlkodlaky, hejkaly nebo třeba lesní plačky. Jedná se tak pravděpodobně o úmysl poskytnout vyprávění větší autenticitu a podpořit plynulejší průběh děje.

Například u kikimory je zmíněn pouze parát s dlouhými drápy vykukující zpod plachty a její život v mokřinách. Můžeme se tedy domnívat, že šlo o nebezpečnou bytost, která útočila na lidi. V lidové představě byla kikimora ženským protějškem domácího ducha, pouze s tím rozdílem, že strašila děti a lidem škodila. Zvláště mužům a domácím zvířatům.¹⁷⁴

S dalšími bytostmi ze slovanské mytologie se mohli setkat fanoušci herní série *Zaklínače*. Jedná se třeba o polednice a půlnočnice. „*Tato stvoření jsou druhem přízraků, duchové žen a dívek, které zemřely násilnou smrtí před, nebo krátce po své svatbě.*“¹⁷⁵ „*Čapnou každého, kdo jde kolem, zlákej je k šílenému tanci, bez odpočinku a šance na útěk, dokud si nohy až na kost neošoupou.*“¹⁷⁶ V tomto případě polednice odpovídá duchu zemřelé dívky s charakteristikou lesních pan, které své oběti utancují k smrti.¹⁷⁷

Dalším stvořením je lešij. Popisují ho jako Pána lesa, měňavce, který bere na sebe podobu buď shrbeného starce, anebo lesního dravce. Je považován za ochránce lesa.¹⁷⁸ Tento popis odpovídá tradiční slovanské představě.

V *Zaklínači* také došlo k unikátnímu propojení slovanské a keltské mytologie. Ciri se pomocí portálů dostane do jiných světů. Jedním z nich je

¹⁷³ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 125.

¹⁷⁴ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6, s. 131.

¹⁷⁵ BATYLDA, Marcin. *Zaklínač a jeho svět: průvodce (nejen) herním světem*. Přeložil Jakub MAŘÍK. Praha: Crew s.r.o. ve spolupráci s nakladatelstvím Fantom Print, 2015. Světové komiksy česky. ISBN 978-80-7449-347-8, s. 120.

¹⁷⁶ Tamtéž, s. 119.

¹⁷⁷ MÁCHAL, Jan. *Bájeslovi slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9, s. 116.

¹⁷⁸ Tamtéž, s. 139.

Británie v době krále Artuše. V *Paní jezera* se tak můžeme dočíst o Merlinovi, Morganě, čarodějce Nimue. Ciri se setká i s mladým Galahadem. Umírající Geralt s Yennefer v závěru románu zmizí na loďce v mlhách jezera Lot Eskalott. Oba se objevili na tajemném místě, kde voněla jablka. Lze tedy uvažovat nad tím, že je Ciri, ve snaze zachránit jim život, poslala ke břehům Avalonu.

3.3.4 Shrnutí

Zaklínač je série pěti románů a tři povídkových souborů fantasy literatury. Na základě takových znaků, jako je otevřené násilí v knihách, sarkastický humor, vulgarity a velký výskyt magie, můžeme *Zaklínače* navíc zařadit do podžánru meč a magie.

Místo děje lze označit za lewisovský typ časoprostoru. Děj se sice odehrává ve zcela smyšlené zemi, Ciri ale dokáže díky své moci a prostřednictvím portálů cestovat do různých světů. A právě jedním z nich je Británie v době panování legendárního krále Artuše. Jde tedy o propojení našeho světa s tím smyšleným.

Autor ve svém díle využívá různé bytosti ze slovanské mytologie. Několik jich použil jako základní prvky pro svůj příběh. Ty zčásti poupravil do vhodné knižní podoby. S dalšími se setkáme buď okrajově, nebo je v knihách zmíněno pouze jejich jméno. Lze se domnívat, že je to takto přizpůsobeno pro lepší průběh příběhu.

V díle můžeme nalézt i zmínky o lidových pohádkách, jako byla například *Červená karkulka*, *Sedmero krkavců* nebo *Spravedlivý Bohumil*.

Sapkowski tak dokázal propojit slovanskou a keltskou mytologii v rámci jednoho uceleného příběhu.

Z celkového vyznění knih je znát, že romány jsou více zaměřené na dějovou linku. Můžeme zde sledovat intriky, mocenské zvraty a vývoj postav. Oproti tomu povídkové soubory poskytovaly autory větší možnost pracovat s bájnými tvory a příšerami, na kterých mohl jednotlivé povídky vystavět.

4 ZÁVĚR

Cílem této bakalářské práce byla analýza slovanské mytologie ve středoevropské fantasy literatuře.

Pro potřebu této práce jsme se nejdříve pokusili definovat, čím vlastně fantasy literatura je. V českém prostředí je nutné pamatovat na rozdíly mezi *fantastikou* a *fantasy*. Anglosaská literatura tyto pojmy nerozlišuje. Při charakterizaci fantasy literatury jsme vycházeli především z *Průvodce literárním dílem* od Ladislavy Lederbuchové a *Encyklopedie literárních žánrů* Dagmar Mocné. Došli jsme k závěru, že jednoznačná obecná definice fantasy neexistuje, každý autor tento žánr pojímá jinak. Při vymezení jednotlivých druhů fantasy jsme využili publikaci *Fantasy: encyklopedie fantastických světů* od Davida Pringleho.

Druhou podstatnou částí teoretické kapitoly bylo vymezení slovanské mytologie. Protože Slované byli jedním z posledních příchozích národů do Evropy v období tzv. stěhování národů, tudíž přišli velice brzy do kontaktu s křesťanstvím, z jejich bájesloví se nezachovalo příliš mnoho informací. Při rekonstrukci těchto prvků lze vycházet z archeologických nálezů, záznamů kronikářů a folklórních pověr, které se v určité podobě dochovaly i přes snahu církevních hodnostářů o jejich zničení. Využili jsme především *Bájesloví slovanské* od Jana Máchala a *Svět slovanských bohů a démonů* od Zdeňka Váni.

Pro lepší postihnutí rozsahu práce středoevropských autorů slovanského původu s tradiční mytologií jsme vybrali díla z české, slovenské a polské fantasy literatury. Nyní si shrňme dílčí závěry.

Leonard Medek je jedním ze známých autorů české historické fantasy. Jeho soubor povídek *Půlnoční jezdec* se odehrává ve smyšleném světě, podle jistých znaků se můžeme domnívat, že tato země je alegorií na Evropu. Medek je při využívání slovanské mytologie limitován rozsahem povídek. Proto u povídek s pomalejším spádem děje můžeme nalézt tradiční bytosti slovanských pověr v nezměněné podobě (např. hospodářček). U povídek, které po dějové stránce vyžadovaly větší gradaci, tyto bytosti nalezneme v upravenější podobě, vhodnější pro zasazení do příběhu.

Juraj Červenák je spisovatel slovenského původu, píšící převážně historickou fantasy. Cyklus *Černokněžník* se odehrává v raně středověké Evropě, především na území Čech, Moravy a Slovenska. Hlavní postavou je černokněžník Černý Rogan, potomek boha Černoboha, který bojuje proti Bělbohovým uctíváčům a nadpozemským bytostem. Protože se jedná o trilogii doplněnou ještě samostatným souborem povídek a kratších novel, Červenák zde měl větší prostor pro práci s mytologickými prvky. S ohledem na časoprostor díla autor využívá velké množství postav vycházejících z lidových pověr. Některé více či méně upravuje, např. pro lepší věrohodnost příběhu.

Zaklínač Andrzeje Sapkowského je dnes ve světě fantasy již kultovním dílem. Jedná se o šest románů a dva povídkové soubory, které mapují dobrodružství zaklínače Geralta z Rivie a jeho přátel. Sapkowski v tomto díle mistrně propojil slovanskou mytologii s anglosaskými legendami o králi Artušovi. O *Zaklínači* můžeme říci, že s větším množstvím slovanských bytostí se lze setkat v povídkových souborech (autor zde naráží i na lidové pohádky). Jednotlivé příběhy jsou vystavěny na boji Geralta s nadpřirozenými jevy. V románech autor sleduje především dějovou linii, prvky slovanských folklórních pověr zde plní spíše doplňkovou funkci. Mnoho dalších bytostí vycházejících z folklóru můžeme nalézt v počítačové hře.

Nyní si uveďme podobné rysy všech děl.

Medek a Sapkowski pracují s časoprostorem podobným středověké Evropě, Červenák dokonce vychází ze skutečných historických reálií, a to mu poskytuje větší prostor pro práci s folklórními představami. Dále větší výskyt bytostí slovenského původu můžeme vysledovat v povídkových souborech všech autorů. Sapkowski v románech tyto bytosti užívá jako podpůrného prostředku pro příběh samotný. Červenák i v románech využívá velké množství bytostí, toto je dáno zasazením příběhu do raně středověké Evropy.

Hlavní postavy všech autorů vychází ze slovanských představ, ale shodují se pouze v základních rysech nebo pojmenování. Úprava postav je dána snahou o lepší autentičnost jednotlivých příběhů. Zajímavý je i samotný fakt, že hlavní postavy všech tří autorů mají podobnou charakteristiku. Jedná se v podstatě o cynické nájemné zabijáky. Kost' a, Rogan i Geralt jsou navíc každý svým vlastním způsobem nesmrtelní.

V knihách mezi nejvíce využívané bytosti ze slovanské mytologie patřili například čarodějové, vědmy, upíři, rusalky a lesní panny.

Zatímco Medek vytvořil celý vampýrský řád, Sapkowski se nejprve v povídkách držel lidových představ o krvežíznivých bestiiích, ale později v románech použil upíra pouze jako humorný prvek.

Ostatní autoři také využili některé postavy z lidového folklóru jako humornou vsuvku. V případě Medka se jednalo o hospodářička. U Červenáka šlo o hejkala, který pronásledoval Goryvlada.

Za některými rozdíly v charakteristice mohou být i různé lidové modifikace v jednotlivých zemích. To může platit například u Červenáka a jeho lesních bytostí ve *Válce s běsy*. Zde jsou nazvány rusalkami, během jejich popisu je také jmenuje jako divoženky. Jejich rysy ale nejvíce odpovídají lesním pannám.

Další postavy, které byly v dílech pouze zmíněny, ale autoři s nimi dále nepracovali, jsou pravděpodobně doplňujícími prvky v příbězích. Spisovatelé s využitými bytostmi mohli pracovat libovolně, jejich úprava záležela na tom, jak moc se chtějí držet slovanského folklóru, nebo vytvářet vlastní nadpřirozená stvoření.

Cílem této práce bylo zjistit, jak dochází ke zpracování mytologických představ Slovanů v kontextu středoevropské fantasy literatury. Závěrem této práce můžeme na základě rozborů shrnout základní faktory, které ovlivňují využití slovanské mytologie ve fantasy literatuře. Jedná se především o časoprostor, ideálním je historický topos. Dále záleží na tom, jaký literární útvar si autor zvolí. Povídky jsou vhodné pro vystavění příběhu na slovanských bytostech, zatímco v románech mohou vhodným užitím tyto postavy podporovat autenticitu časoprostoru.

5 LITERATURA

5.1 Seznam primární literatury

- ADAMS, Douglas. *Stopařův průvodce galaxií*. Vyd. 2., (v Agru 1.). Přeložila Jana HOLLANOVÁ. Praha: Argo, 2002. ISBN 80-7203-468-5.
- ANDRES, Adam. Malucha. In JIREŠ, Ondřej. *Klenoty české fantasy*. Praha: Argo, 2014. Fantastika (Argo). ISBN 978-80-257-1025-8, s. 370–407.
- ČERVENÁK, Juraj. Kámen a krev. In JIREŠ, Ondřej. *Klenoty české fantasy*. Praha: Argo, 2014. Fantastika (Argo). ISBN 978-80-257-1025-8, s. 578–627.
- ČERVENÁK, Juraj. *Krvavý oheň*. Žilina: Artis Omnis, 2010, 251 s. ISBN 978-80-89341-18-4.
- ČERVENÁK, Juraj. *Radhostov meč*. Žilina: Artis Omnis, 2010, 218 s. ISBN 978-80-89341-17-7.
- ČERVENÁK, Juraj. *Vládca vlkov*. Žilina: Artis Omnis, 2009, 244 s. ISBN 978-80-89341-13-9.
- ČERVENÁK, Juraj. *Vojna s běsmi*. Žilina: Artis Omnis, 2011, 243 s. ISBN 978-80-89341-28-3.
- ESTERL, Arnica. *Nejkrásnější pohádky bratří Grimmů*. Přeložil Alena BEZDĚKOVÁ. Praha: Knižní klub, 2011, 198 s. ISBN 978-80-242-3125-9.
- GRZEĐOWICZ, Jarosław. *Pán ledové zahrady*. Praha: Triton, 2013. Trifid (Triton). ISBN 978-80-7387-031-7.
- HAVLÍČEK BOROVSÝ, Karel. *Křest sv. Vladimíra*. Ilustroval František GELLNER. V Praze: Vyšehrad, 2015. Verše (Vyšehrad). ISBN 978-80-7429-348-1.
- JIRÁSEK, Alois. *Staré pověsti české*. 15. vyd. v Albatrosu. Praha: Albatros, 2008, 284 s. ISBN 978-80-00-02255-0.
- KAY, Guy Gavriel. *Fionavarská tapiserie*. Praha: Argo, 2009. Fantastika (Argo). ISBN 978-80-257-0147-8.
- LEWIS, C. S. *Čarodějův synovec*. 3. vyd. Ilustroval Pauline BAYNES, přeložila Veronika VOLHEJNOVÁ. Praha: Fragment, 2015. ISBN 978-80-253-2324-3.

- LEWIS, C. S. *Princ Kaspian*. 3. vydání. Ilustroval Pauline BAYNES, přeložila Veronika VOLHEJNOVÁ. Praha: Fragment, 2015. ISBN 978-80-253-2327-4.
- LEWIS, C. S. *Lev, čarodějnice a skříň*. 3. vyd. Ilustroval Pauline BAYNES, přeložila Veronika VOLHEJNOVÁ. Praha: Fragment, 2015. ISBN 978-80-253-2325-0.
- LEWIS, C. S. *Plavba Jitřního poutníka*. 3. vydání. Ilustroval Pauline BAYNES, přeložila Veronika VOLHEJNOVÁ. V Praze: Fragment, 2015. ISBN 978-80-253-2328-1.
- MARTIN, George R. R. *Píseň ledu a ohně*. 2. vyd. Přeložil Hana BŘEZÁKOVÁ. Praha: Talpress, 2013. ISBN 978-80-7197-491-8.
- MEDEK, Leonard. *Půlnoční jezdec*. Šternberk: Saga, 1996. Heroic fantasy.
- MEYRINK, Gustav. *Golem*. Přeložil Jiří MLÍKOVSKÝ. Praha: Československý spisovatel, 2010, 266 s. ISBN 978-80-87391-42-6.
- MOSTECKÝ, Jaroslav. *Jed bratra mého*. In JIREŠ, Ondřej. *Klenoty české fantasy*. Praha: Argo, 2014. Fantastika (Argo). ISBN 978-80-257-1025-8, s. 44–101.
- NEOMILLNEROVÁ, Petra. *Zaklínačka Lota*. V Praze: Triton, 2009. Trifid (Triton). ISBN 978-80-7387-293-9.
- PAVELKOVÁ, Alexandra. *Desiatka*. In ČERVENÁK, Juraj; PAVELKOVÁ, Alexandra. *Čas hrdinov: antológia slovenskej fantasy*. Žilina: Artis Omnis, c2012. Margo. ISBN 978-80-89341-38-2.
- PILIPIUK, Andrzej. *Kroniky Jakuba Vandrovce*. Vyd. 2. Přeložil Pavel WEIGEL. Plzeň: Laser, 2013. PoDíl SF/F. ISBN 978-80-7193-365-6.
- PROCHÁZKA, Jiří Walker. *Ken Wood a meč krále d'Sala*. Ilustroval Jan ŠTĚPÁNEK. Praha: Art-servis, 1991. Romány do kapsy.
- PROCHÁZKA, Jiří Walker. Ken Wood a válečné zvony Rhótů. In JIREŠ, Ondřej, ed. *Legendy české fantasy*. V Praze: Triton, 2006-. ISBN 80-7254-824-7, s 267–265.
- POE, Edgar Allan. *Zánik domu Usherů a jiné povídky*. Praha: Dobrovský, 2013, 371 s. Omega. ISBN 978-80-7390-013-7.
- RENČÍN, Pavel. *Městské války: Poslední Libušina věštba*. In JIREŠ, Ondřej, ed. *Legendy české fantasy*. Praha: Argo, 2015. ISBN 978-80-257-1436-2.

- SAPKOWSKI, Andrzej. *Čas opovržení: druhá část ságy O Geraltovi a Ciri*. Vyd. 4. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Ostrava: Leonardo, 2005. Fantasy (Leonardo). ISBN 80-85951-39-8.
- SAPKOWSKI, Andrzej. *Krev elfů: první část ságy O Geraltovi a Ciri*. Vyd. 5. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Ostrava: Leonardo, 2004. Fantasy (Leonardo). ISBN 80-85951-38-X.
- SAPKOWSKI, Andrzej. *Křest ohněm: třetí část ságy O Geraltovi a Ciri*. Vyd. 4. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Ostrava: Leonardo, 2005. Fantasy (Leonardo). ISBN 80-85951-40-1.
- SAPKOWSKI, Andrzej. *Meč osudu*. Vyd. v nakl. Leonardo 2. Přeložil Stanislav KOMÁREK, přeložil Jiří PILCH. Petřvald: Leonardo, 2011. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-85951-66-0.
- SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač: román o Geraltovi*. Vydání druhé. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Petřvald: Leonardo, 2015. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-7477-058-6.
- SAPKOWSKI, Andrzej. *Paní jezera*. Vyd. 3. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Ostrava: Leonardo, 2005. Fantasy (Leonardo). ISBN 80-85951-42-8.
- SAPKOWSKI, Andrzej. *Poslední přání*. Vyd. (rozš. a upr.) 2. Přeložil Stanislav KOMÁREK, přeložil Jiří PILCH. Petřvald: Leonardo, 2011. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-85951-65-3.
- SAPKOWSKI, Andrzej. *Věž vlaštovky*. Vyd. 4. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Ostrava: Leonardo, 2006. Fantasy (Leonardo). ISBN 80-85951-33-9.
- SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač: román o Geraltovi*. Vydání druhé. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Petřvald: Leonardo, 2015. Fantasy (Leonardo). ISBN 9788074770586.
- *Slavné světové pohádky: Krysař z města Hameln; Kráska a zvíře; Ali Baba a čtyřicet loupežníků*. Martin: Martis, 1991. ISBN 80-85286-04-1, s. 26–54.
- Spravedlivý Bohumil. In *O Slunečníku, Měsíčníku a Větrníku: Spravedlivý Bohumil*. Ilustroval Jan ČERNÝ. Praha: Albatros, 1979. Korálky (Albatros), s. 20–32.

- TOLKIEN, J. R. R. *Hobit, aneb, Cesta tam a zase zpátky*. Ilustroval Jemima CATLIN, přeložil František VRBA. Praha: Argo, 2013. ISBN 978-80-257-0884-2.
- TOLKIEN, J. R. R. *Húrinovy děti*. Ilustroval Alan LEE. Praha: Argo, 2007. ISBN 978-80-7203-884-8.
- TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů: trilogie*. Praha: Mladá fronta, 1990. Edice 13.
- TOLKIEN, J. R. R. *Silmarillion: mýty a legendy Středozeemě*. Vyd. 3., V Argu 1., rev. Přeložil Stanislava POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ. Praha: Argo, 2008. ISBN 978-80-257-0749-4.
- VRBENSKÁ, Františka. *Trůn z říční mlhy*. In JIREŠ, Ondřej. *Klenoty české fantasy*. Praha: Argo, 2014. Fantastika (Argo). ISBN 978-80-257-1025-8, s. 516–537.
- ŽAMBOCH, Miroslav. *Dlouhý sprint s ozvěnou*. Praha: Triton, 2009. Trifid (Triton). ISBN 978-80-7387-329-5.
- ŽAMBOCH, Miroslav. *Koniáš: muž na stezce*. Praha: Triton, 2008. Trifid (Triton). ISBN 978-80-7387-134-5.
- ŽAMBOCH, Miroslav. *Vulhelf, muž s cejchem*. In JIREŠ, Ondřej. *Klenoty české fantasy*. Praha: Argo, 2014. Fantastika (Argo). ISBN 978-80-257-1025-8, s. 162–196.

5.2 Seznam sekundární literatury

- ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1995, 349 s. ISBN 80-85364-57-3.
- AUERBACH, Loren a Arthur COTTERELL. *Mytologie: bohové, hrdinové, mýty*. Přeložil Vladimír Čadský. Praha: Slovart, 2007, 320 s. ISBN 978-80-7209-778-4.
- BATYLDA, Marcin. *Zaklínač a jeho svět: průvodce (nejen) herním světem*. Přeložil Jakub MAŘÍK. Praha: Crew s.r.o. ve spolupráci s nakladatelstvím Fantom Print, 2015. Světové komiksy česky. ISBN 978-80-7449-347-8.
- *Dějiny zemí koruny české*. Praha: Paseka, 1992. ISBN 80-85192-29-2.

- DOMMERMUTH-GUDRICH, Gerold a Ulrike BRAUN. *Nejznámější mýty: 50 klasických mýtů antického světa*. V Praze: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-579-X.
- *Encyklopedie literatury science fiction; sestavili Ondřej Neff, Jaroslav Olša jr.* Praha: Asociace fanoušků science fiction, 1995, 555 s. ISBN 80-85390-33-7.
- ERBEN, Karel Jaromír, Věnceslava BECHYŇOVÁ, Marcel ČERNÝ a Petr KALETA. *Slovanské bájesloví*. Praha: Etnologický ústav AV ČR, 2009. Práce Slovanského ústavu AV ČR. Nová řada. ISBN 978-80-86420-37-0.
- JUNG, Carl Gustav. *Slovník základních pojmů psychologie C.G. Junga*. Brno: Nakladatelství T. Janečka, 2005, 173 s. ISBN 80-85880-39-3.
- JUNG, Carl Gustav. *The Structure and Dynamics of the Psyche*. Pantheon Book, 1960. 596 s.
- KERÉNYI, Karl, JUNG, Carl Gustav. *Věda o mytologii*. Brno: Nakladatelství T. Janečka, 2004, 255 s. Megaron. ISBN 80-85880-32-6.
- LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem: výkladový slovník základních pojmů literární teorie*. Jinočany: H&H, 2002, 355 s. ISBN 80-7319-020-6.
- MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995, 217 s. Malá díla. ISBN 80-85619-19-9.
- MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004, 699 s. ISBN 80-7185-669-X.
- *Mytologie: ilustrovaný průvodce světovými mýty a legendami*. Bratislava: Perfekt, 2006, 688 s. ISBN 80-8046-333-6.
- PITRO, Martin; VOKÁČ, Petr. *Bohové dávných Slovanů*. Praha: ISV, 2002. ISBN 80-85866-91-9.
- PRINGLE, David. *Fantasy: encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003, 272 s. ISBN 80-00-01126-3.
- PROFANTOVÁ, Nad'a a Martin PROFANT. *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2000, 259 s. ISBN 80-7277-011-X.
- PUHVEL, Jaan. *Srovnávací mytologie*. Praha: Lidové noviny, 1997, 395 s. Mythologie. ISBN 80-7106-177-8.
- VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990, 280 s. ISBN 80-7038-187-6.

- ZACHOVÁ, Alena. Topos „jiných dimenzí“ ve fantasy literatuře. *Tvar*. 1997, roč. 8, č. 18.