

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV VĚD O UMĚNÍ A KULTUŘE

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

„ŽENY V BRNĚNÍ“: REPREZENTACE ŽENY VE FANTASY LITERATUŘE

Vedoucí práce: prof. PhDr. Petr A. Bílek, CSc.

Autor práce: Martin Klecán

Studijní obor: Kulturní studia

Ročník: 3

2018

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

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledky obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

České Budějovice 9. 7. 2018

Děkuji panu prof. PhDr. Petru A. Bílkovi, CSc., za jeho čas a odbornou pomoc a Alžbětě Poskočilové za její pečlivost a humor.

Anotace

Práce je zaměřena na reprezentaci žen ve fantasy literatuře, okrajově také filmu či PC hrách. Sleduje tvoření stereotypů a jejich užití v konkrétních dílech nebo jejich aktualizování a přepisování. Pozornost je věnována také rozdělení rolí mužů a žen v rámci příběhu. Hlavním východiskem jsou kanonické texty fantasy žánru, komparativně byla využita i méně známá díla.

Klíčová slova: fantasy, reprezentace, gender, feminismus

Annotation

The work is focused on the representation of women in fantasy literature, marginally also in film and PC games. It studies forming of stereotypes and their use in a particular work or their updating and changes. It also deals with gender role division within the plot lines. This work is mainly based on canonic works of fantasy, less famous books were used for comparative purposes.

Key words: representation, gender, fantasy, feminism

Obsah

Úvod.....	6
Metodologie.....	7
1. Co je a není fantasy?.....	9
1.1 Pohádka pro dospělé nebo nová mytologie?.....	9
1.2 Dělení fantasy.....	11
2. Překážky pro autora.....	13
2.1 Rasa.....	13
2.2 Vliv prostředí na gender	16
2.3 Pán Prstenů a Zaklínač.....	17
2.4 Rytíř rovná se muž?.....	20
3. Vizuální složka.....	23
3.1 Ilustrace.....	23
3.2 Důvody volby námětů.....	27
4. Zeměmoří a Xena.....	30
Závěr.....	37
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ.....	38

Úvod

Fantasy literatura se netěší příliš dobré reputaci. Do školních osnov se nedostala, kritici již na mnohé nekonečné ságy prostě rezignovali. Do „vyšších kruhů“ pronikli jen autoři jako Tolkien nebo Lewis, z těch modernějších Rowlingová s Pratchettem. Sem tam se objeví fenomén typu *Píseň ledu a ohně* od George Martina, ale většina dostane (a bohužel mnohdy právem) nálepku braku.

Cílem této práce není fantasy literaturu obhájit a vydobýt jí místo v učebnicích. Snaží se jen reflektovat jeden z mnoha aspektů fantasy – reprezentaci žen. Ve fantasy dominují mužští hrdinové a těch několik málo hrdinek nemá zrovna záviděníhodnou pozici. Koneckonců i toto byl a je důvod, proč je na tento žánr nahlíženo trochu skrz prsty.

Každé umělecké odvětví má svoje nezpochybnitelné bohy a hrdiny, kteří budovali nové a bourali staré. Fantasy není výjimkou. Několik zvučných jmen položilo základy, na nichž se pak s nadšením stavělo. Dobří žáci i epigoni rozvíjeli fungující schémata. Zároveň se ale vytratila chuť bourat, takže žánr postupně tuhl do nepřiliš pohyblivé podoby. Publikum si zvyklo na určitý způsob čtení. A v neposlední řadě zafungoval trh, který nikdy moc nefandil překvapením.

Díky tomu všemu můžeme přirovnat pozici dnešního spisovatele fantasy k pozici bytového architekta, který musí zacházet se striktně určeným prostorem a s několika kousky nábytku, jehož se majitel nehodlá vzdát. Sami cítíme, že tato pozice se značně liší od té, již se může těšit například malíř, který stojí před prázdným plátnem.

Naše zkoumání bude hlavně zajímat, jak se v takových podmínkách formuje postava ženské hrdinky, na jaké překážky naráží a jak je na tom v porovnání s mužskou většinou.

Metodologie

V první části se budeme věnovat vymezení fantasy. Pro tento okruh jsem zvolil knihu Bruna Bettelheima *Za tajemstvím pohádek*. O fantasy literatuře jako takové existuje minimum publikací, její definice je značně rozvolněná, de facto jde o úzus čtenářů. Proto jsem se rozhodl k tomuto přistoupit pomocí negativního vymezení a ukázat, že fantasy není tím, s čím je často srovnávána – pohádkou. Tohoto srovnání se týká rovněž využitý esej Andrzeje Sapkowského *V Šedých horách zlato není*. Sapkowski je sám autorem fantasy knih (mimo jiné i série *Zaklínač*, jež je předmětem jedné z případových studií) a jeho pohled jakožto člověka „zevnitř“ je také cenný.

Navazující terminologická část se dá jen těžko zakotvit – fanoušci spíše spoléhají na to, že si navzájem rozumí, než že by mezi nimi existoval přesný terminologický aparát. Nelze pro něj najít oporu ani v literatuře. Proto jsem zkrátka zvolil jednu z možných variant. Toto rozhodnutí je pro práci důležité hlavně z důvodu předcházení zmatkům; zvolení terminologické „nálepky“ jako takové přirozeně vliv na naše zkoumání nemá, byť si jednotlivé subžánry nesou určitá specifika, která nás zajímat budou.

V dalších částech se již budeme soustředit na zkoumání naší hypotézy. Fantasy je značně stagnující žánr – pátrání po tom, zda jsou na vině čtenáři, marketing, nebo autoři, nechme na jiných. Spisovatel musí na začátku udělat základní volby. Ovšem právě díky rigidnosti žánru pak ztrácí možnost udělat volby jiné a je veden k určitým stereotypním obrazům. Nás bude zajímat, nakolik tento fakt ovlivňuje vznik pro příběh funkční ženské postavy. Domnívám se totiž, že některé volby autora přímo nutí, aby do hlavní role obsadil muže.

Nahrává tomu i jev, kterému je věnována třetí část práce, a sice obrazová část knihy (a okrajově také film a PC hry). Ustálila se určitá forma prezentace postav, mužských i ženských, a ta opět působí na nová díla. Její vliv sice není tak silný, nicméně se domnívám, že obzvlášť pro žánr fantasy je nezanedbatelný.

Jakožto jeden z klíčů pro objasnění tohoto principu jsem zvolil knihu Johna Bergera *Způsoby vidění*. Byť se Bergerova kniha o obrazech starých mistrů může v našem kontextu zdát poněkud nepatřičná, nelze si nevšimnout toho, že jevy, které Berger odkrývá pro renesanční či barokní díla, nezůstaly pohřbeny v historii. Dnešní doba je velmi soustředěna na vizuální složku. Ta pro sebe díky moderním technologiím

uzurpuje stále více veřejného prostoru a mnohdy funguje stejně jako pět set let starý obraz v době svého vzniku. Tyto podobnosti při pohledu na obrazovou složku (nejen) fantasy – ať už se jedná o ilustrace, film, či PC hru – nelze přehlédnout.

Hlavním kritériem pro výběr beletristických textů, o něž se práce opírá a které jsou předmětem případových studií, byla jejich důležitost pro žánr a vliv na něj. Toto není změřitelná hodnota, kterou bychom mohli dát do grafů nebo tabulek. Poměrně spolehlivým ukazatelem je ale pevná přítomnost těchto děl v popkultuře, především v podobě nejrůznějších odkazů na ně. Stejně tak můžeme mnoho žánrových stereotypů vysledovat právě k těmto textům. *Barbar Conan* například stál u zrodu heroic fantasy a *Pán prstenů* je dodnes značnou a někdy až přílišnou inspirací pro další autory. Stručně řečeno – kostrou pro tuto práci se staly kanonické texty. Méně známé a ne tolik zásadní knihy pak byly voleny podle vhodnosti k dotvrzení dané situace či dílčího jevu.

1. Co je a není fantasy?

1.1 Pohádka pro dospělé, nebo nová mytologie?

Často se říká, že fantasy je taková pohádka pro dospělé. Tuhle charakteristiku musíme hned na začátku odmítnout. Důvod se může zdát naprosto nabíledni, přesto mu ale chvílku věnujme.

Pohádka má velmi specifickou a pro vývoj dítěte důležitou funkci. Pomáhá mu překonávat krize a vyrovnávat se s problémy, kterým jeho psychika momentálně čelí – oidipovský komplex, sourozenecká řevnivost, orální fixace atd.¹ Dospělý (pokud tedy není psychoanalytik) si z pohádky odnese maximálně ironický úsměv.

Bruno Bettelheim, rakousko-americký psychoanalytik, například poměrně jasně identifikuje hlavní téma pohádky o Popelce coby sourozeneckou žárlivost a rivalitu. Dítě vůči svým sourozencům často chová negativní myšlenky, ale zároveň se bojí, že kvůli těmto myšlenkám zasluhuje trest.²

Polský spisovatel Andrzej Sapkowski, s nímž se ještě několikrát potkáme, si stejnou pohádku bere k porovnání pohádky a fantasy:

„Ve fantasy i v pohádce jede, řekněme, Popelka na bál v dýni zapřažené do myší a těžko si představit něco antiverističtějšího. Determinismus událostí, tento ‚homeostat‘ pohádky, žádá, aby králevic pořádjící bál dostal při pohledu na Popelku náhlý záchvat lásky hraničící s mánií a ‚nulový součet hry‘ zas vyžaduje, aby se vzali a žili dlouho a šťastně, když předtím potrestali zlou macechu a nevlastní sestry. Ve fantasy naopak může zapůsobit ‚stochastika náhody‘ – králevic, dejme tomu, předstíraje lásku zvábí dívku na temné cimbuří, tam ji defloruje a pak ji nechá hajduky vyhodit za vrata. Popelka toužící po pomstě se skryje v Šedých horách, kde zlato, jak známo, není. Tam zorganizuje odboj, aby porazila a sesadila smilníka. Brzy vyjde najevo, že Popelka má na korunu nárok a odporný princ je levoboček a uzurpátor, a k tomu ještě loutka v rukou zlého čaroděje.“³

Samozřejmě jde o nadsázku, ale trefně se zde ukazuje nefunkčnost přirovnání

1 BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek. Proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Portál. 2007. str. 13–19.

2 Tamtéž, str. 287–338.

3 SAPKOWSKI, Andrzej. V Šedých horách zlato není. In: *Andrzej Sapkowski CZ* [online]. Listopad 1992 [cit. 27. 2. 2018]. Dostupné z: http://sapkowski.cz/v_sedych_horach_zlato_neni.asp

pohádky a fantasy. Pohádka má svoje „edukační schéma“, ze kterého nelze vystoupit, aniž bychom příběh zbavili jeho funkce. Navíc dovoluje podstatně omezené interpretační pole. Jednotlivé psychologické školy se mohou rozcházet v drobnostech, ale větší celky se dají vykládat prakticky jen jedním způsobem.

„Řemeslné“ postupy jsou v pohádce osekány na minimum. Charakteristika postav je velmi vágní a schematická, stejně tak zápletky je podána co nejjednodušeji a nejpříměji. Z prostých důvodů – nikdo nechce dítě zmást, naopak. V literatuře obecně je však propracovaný hrdina či hrdinka více než žádoucí. U Karkulky nám stačí vědět, že je to dívka nosící červenou čepičku. U kteréhokoli jiného díla mimo pohádkovou škatulku by nám to pravděpodobně značně vadilo (pokud by se samozřejmě nejednalo o experimentální tvorbu, ale to už bychom zbytečně odbočovali).

Pokud by fantasy byla skutečně jenom pohádka, naše zkoumání by nemohlo ani začít, protože v pohádce se nesetkáme s žádnou genderovou problematikou. Můžeme se stokrát rozčilovat, že Popelka nebo Sněhurka podporují genderové stereotypy, protože jsou obě zachráněny mužem. Ale pohádky mají naprosto jiný účel – mají pomoci dítěti zformovat jeho osobnost a překonat jeho strachy. Obviňovat pohádky z neangažovanosti na tomto poli je jako obviňovat nůž z toho, že s ním nelze zatlouci hřebík. Pro fantasy, stejně jako pro jakýkoli jiný žánr, je ale i gender relevantní téma.

Vedle pohádek zná lidská kultura ještě další útvar, který běžně obsahuje magii a nadpřirozené bytosti a který by se na první pohled mohl zdát snad i logičtější kořenem fantasy žánru. Mýtus. Ani mezi spisovateli a fanoušky fantasy neexistuje jasná shoda v tom, v jakém vztahu fantasy a mytologie jsou. Jsem přesvědčen, že by byla zásadní chyba označovat mýtus jako jakousi „protofantasy“ či mezi oběma útvary hledat nějaký hierarchický vztah.

Mýtus, jak si všímá Bettelheim, je velmi pesimistický. Například v severské mytologii je všechno řízeno osudem, kterému podléhají i bohové. Jakákoli bytost má pouze jednu svobodu – vybrat si, jak se zachová ve chvíli, kdy se její osud naplní – zda se statečně postaví smrti (a na základě toho bude odměněna), nebo podlehne strachu. Nic více, nic méně. Neomylný Osud se objevuje v mnoha dalších mytologických systémech. A přirozeně musíme zmínit také neotřesitelnou pozici bohů ve vztahu ke smrtelníkům. Vzpomeňme třeba, jak řečtí bohové nevybíravě hájí svoji pozici – zabijí Bellerofonta s Ikarem, Arachné promění v pavouka atd.

Stejně jako v pohádkách je zde obsažen výchovný motiv. Mýty jsou paradoxně srozumitelnější než pohádky. Dítě se totiž musí vyrovnat se spoustou psychických pochodů, z nichž si některé ani přímo neuvědomuje. Nelze mu prostě naservírovat řešení, protože si k němu musí dojít samo, navíc psychologův slovník, který by musel být k takovému vysvětlení nevyhnutelně použit, by dítěti k ničemu nebyl a pravděpodobně by na něm zanechal následky. Dospělí si tyto psychické pochody nepamatují, tudíž je pro ně mýtus podstatně přístupnější než pohádka.

K analyzování role ženy v mytologii by stačila analýza ženy v dané společnosti. Mýty mají za funkci vysvětlit zákonitosti světa a ospravedlnit společenské uspořádání, proto by nedávalo smysl, kdyby se v mýtech objevovaly jevy, které by hierarchii podkopávaly. Myslím, že dostatečně výmluvný je fakt, že v různých pantheonech nacházíme poměrně hodně bohyň, nicméně žádná z nich není vládkyní bohů.

Pokud bychom se pro naše porovnání pokusili Popelku převést i do verze mytologické, pravděpodobně bychom se dopracovali k tomu, že Popelka dosáhne štěstí díky své zbožnosti, kdežto sestry jsou potrestány za rouhačství.

Pohádky i mýty mají čistě instrumentální funkci. Vedou člověka k určitému chování, poskytují mu radu (ať už na vědomé, či nevědomé úrovni). Oba útvary jsou pro fantasy jakousi „zbrojnicí“ – zdrojem motivů a rekvizit, které jsou ale zasazovány do situací, které by se v pohádce ani mýtu nemohly za žádných okolností objevit, protože by popíraly jejich funkci. Fantasy (stejně jako kterákoli jiná beletrie) také postrádá funkci prostého nástroje.

1.2 Dělení fantasy

Fantasy se dělí na mnoho subžánrů, jež se nezdá překrývají. Projděme několik základních, jednak abychom předešli terminologickému zmatku a jednak protože jednotlivé skupiny přinášejí svá vlastní specifika ohledně genderu.

Středověká fantasy

Středověká fantasy (nebo někdy též historická, protože existují i díla, která se upínají k jiné dějinné epoše, byť jsou v menšině), jak již název napovídá, sází zpravidla na realistické napodobení středověku, hlavně v rovině mocenské. Typickým příkladem by byla Martinova *Píseň ledu a ohně*, kde je vedle fantasy prvků silně zastoupena politika. Zde se setkáváme se silným vlivem prostředí, o kterém bude ještě řeč. Zatím se

spokojme s poznámkou, že středověk má své požadavky, které je třeba v rámci nastolení určitého stupně realističnosti dodržovat.

Heroic fantasy

Heroic fantasy, nebo též sword and sorcery fantasy, se se středověkou fantasy v mnoha aspektech kryje. Podstatný rozdíl spočívá v tom, že heroic fantasy se daleko víc soustředí na jednoho hrdinu či malou skupinu hrdinů (*Barbar Conan, Gotrek a Felix*), širší kontext daných událostí většinou chybí nebo je jen lehce naznačen. Hrdinové se blíží téměř supermanům, a to nejen na bojišti. Důležité jsou hlavně hrdinovy činy a je značně akcentována hrdinova individualita a jedinečnost. Právě tato kategorie často získává nálepkou brak.

High fantasy

High fantasy (která se do češtiny překládá doslovně jako „vysoká fantasy“) se soustřeďuje daleko víc na konflikt dobra se zlem (často i v mytologické, či přímo metafyzické rovině). Kategorizace „dobro“ a „zlo“ sama o sobě nijak nepodmiňuje genderové fungování hrdinů, naopak spíše napomáhá narušení některých stereotypů, protože dobří či zlí logicky mohou být příslušníci obou pohlaví. Silný mytologický základ s sebou sice nese historizující prvky, které autor musí respektovat, ale na druhou stranu se osud (častý nástroj mýtu) týká rovněž obou pohlaví.

High fantasy je obvykle nejvíce zatížené metaforou. Uvidíme později u studie *Zeměmoří*, že celý příběh lze interpretovat jako společenská kritika. V Tolkienově univerzu je zase výrazná křesťanská symbolika. Stručně se dá říci, že high fantasy má ambici vytvořit knihu nejen pro zábavu čtenáře.

Pozornost je zpravidla přesouvána mezi více postavami než u heroic fantasy a i epizodní postavy jsou pro daný svět často velmi významné.

Urban fantasy

Urban fantasy je buď zasazena do moderního světa (série *Hlidka*), nebo je do fantasy světa vržen hrdina z moderního světa pocházející (*Harry Potter*). Pro naše zkoumání tak nepřináší nic zajímavého, protože hrdina je automaticky posuzován optikou dnešní doby, tudíž i genderová problematika bude odrážet stav současné společnosti.

Označení „urban“ nijak nesouvisí s urban legendou, nicméně tento žánr se

vyvinul díky snaze přiblížit fantasy co nejvíce realitě. Častým jevem (byť ne pro tento subžánr jedinečným) jsou pokusy uchopit magii jako exaktní vědu a dát jí pevná pravidla vycházející z přírodních zákonů.

Teen fantasy

Jako samostatná kategorie se někdy vyděluje také teen fantasy nebo young adult fantasy (*Stmívání*). Jde o těžko uchopitelnou kategorii, protože z celé fantasy asi nejvíce podléhá komerci. Díla jsou psána s vědomím už určené cílové skupiny – teenagerů – a na to konto pak reflektují problémy určitým způsobem.

Jen pro úplnost dodejme, že málokterá kniha splňuje parametry svojí „škatulky“. I u děl zmiňovaných v této práci bychom mohli dlouze diskutovat o jejich přesném zařazení. Obvykle „nejčistší“ je high fantasy, protože její přístup k příběhu se těžko kombinuje s jinými subžánry, ale toto tvrzení má daleko k tomu, stát se pravidlem.

2. Překážky pro autora

Když jsme se aspoň zhruba seznámili s tím, co fantasy je a jak se dělí, podívejme se nyní na to, co ovlivňuje vznik knižní postavy. Na první bod jsme již narazili – subžánr, jež autor zvolí, a tedy styl, který je díky tomu nucen přijmout. Podívejme se ještě na další tři – zasazení příběhu, rasu, kterou autor pro postavu zvolí, a jedno poměrně zajímavé „tabu“.

2.1 Rasa

Fantasy budí dojem dokonalého pískoviště, kde si autor může dělat, co ho napadne. Zdání ovšem klame. Autor skutečně má velmi volnou ruku, protože ho nebrzdí takové banality jako třeba přírodní zákony. Na druhé straně mu však tvorbu komplikují ostatní autoři a fanoušci. Žánr se konstituuje přibližně od 30. let 20. století s příchodem *Barbara Conana*, to znamená 80 let. Za tu dobu došlo v některých ohledech mezi autory k jakési němé shodě. Nejvýrazněji se tato shoda promítla do ras obývajících fantasy univerza.

Na lidi se tyto předsudky obvykle nevztahují, zde přicházejí do hry jiné faktory – například již zmíněné prostředí. Stejně tak je tato rasa pravděpodobně nejtvárnější, protože není v rámci literatury tolik stereotypizovaná. Autor může vytvořit zcela novou lidskou společnost, postavenou na originálních pravidlech, aniž by narážel na žánrová omezení. U jiných ras je toto daleko problematictější.

Začněme s elfy. Tato rasa je velmi frekventovaná ve všech možných univerzech, čímž se na ni nalepilo velké množství stereotypů, které samy sebe potvrzují. Například jsou neodmyslitelně spjati s lesem a obvykle jde o obratné bojovníky, jejichž nejoblíbenější zbraní je luk. Rysy tohoto typu ještě nejsou tak svazující, protože nedefinují vnitřní charakteristiku rasy. Jsou hlavně vnějškové, a přestože jejich změna může působit zvláště, pravděpodobně bude fungovat. Larry Correia v *Lovcích monster* elfy líčí jakožto kočovníky, kteří se horko těžko přizpůsobují americkému stylu života, bydlí v karavanech a sužuje je obezita. Svou od lidí odlišnou povahu si ale stále uchovávají a to je mnohem víc určující.

Elfové jsou prakticky vždy považováni za podstatně starší než lidé, z čehož plyne i jejich moudrost a rozsáhlé vědomosti. Jejich společnost je tudíž modernější a dalo by se říci, že společenské uspořádání díky tomu připomíná to lidské, jen na vyšším

stupni vývoje. Emancipace žen se tím pádem tak trochu očekává a žena na jakékoli pozici pro čtenáře není překvapením. Elfové vykreslení jako primitivní národ, kde vládne tvrdý patriarchát, by na většinu čtenářů působili směšně.

Stejně tak je ve fantasy literatuře velmi těžké, neřkuli nemožné, najít ošklivou elfku. Kde hledat kořen tohoto stereotypu je otázkou. Částečně může být na vině fakt, že převážná část autorů fantasy při jejím vzniku, a i teď, je mužského pohlaví. Elfové mají navíc (stejně jako mnoho jiných fenoménů) kořeny v pověstech a pohádkách, které se omezují na schematický popis. Kdyby se elfové z pověstí vyznačovali velkým nosem, se značnou pravděpodobností by se ho nezbavili ani ve fantasy.

Další častou rasou jsou trpaslíci. Této rasy se jakékoli aktualizace žánru dotýkají možná vůbec nejméně. Snad v každém univerzu pro ně platí totéž – jsou to skvělí kováři, neobyčejně efektivní horníci se zálibou v drahých kovech, silně si zakládající na osobní cti. Co se týče vnějších atributů, tím hlavním a nejdůležitějším je samozřejmě výška a také plnovous, což je samo o sobě vypovídající. Škatulka této rasy je natolik těsná, že prakticky nepřipouští vznik ženského charakteru, který by v příběhu hrál důležitější roli. Trpaslická společnost se ustanovila jako silně maskulinní. Kovárna ani důl nejsou místem pro ženu.

Postav trpasličích žen je velmi málo, ale těch nemnoho je pro nás zajímavým materiálem. Zastavme se u dvou – Magdy Frejadotter, trpasličí kněžky z knihy *Zabíječ trolů* (série *Gotrek a Felix*), a Íorunn, vůdkyně jednoho z klanů v příběhu o Eragonovi. Vidíme, že Magda vystupuje v pozici, která není spojena s hlavní charakteristikou trpaslické rasy – její postavení se nijak nedotýká bojiště ani dolů. Pohybuje se v pozadí, navíc v oblasti, o níž toho v souvislosti s trpaslíky víme málo. Pokud přijde na přetřes náboženství této rasy, většina autorů se spokojí s náznaky nebo prohlášením, že je příliš složité toto téma vysvětlovat netrpaslíkovi, či jej rovnou prohlásí za tajné.

Íorunn, jakožto vůdkyně klanu, do boje zasáhnout přirozeně může (a tím by se stala typickou příslušnicí své rasy). Nicméně v příběhu to nevidíme. Tušíme, že k takové situaci může dojít, ale explicitně nám není předložena. Vidíme Íorunn pouze v roli volitelky krále a političky. A politika je stejně složitým územím jako náboženství, tudíž nikdy není hloubkově vysvětlována čtenáři-netrpaslíkovi.

Díky této šedé, neprobádané zóně je pak možné vytvořit jakoukoli postavu – nesmí ale vykročit z neprobádané oblasti, což je přirozeně velmi omezující a odsuzuje

to postavu k pouhé epizodní roli.

Ještě více omezeni jsou skřeti. Mnohdy jsou redukováni na pouhou masu nepřátel (Peter Jackson šel ve filmové adaptaci *Pána prstenů* tak daleko, že dokonce ukázal jejich „průmyslovou výrobu“). V takovém případě nemá pohlaví naprosto žádnou roli. Pokud bychom s ním ale přesto z jakéhokoli důvodu chtěli operovat, drtivá většina by o nich jistě smýšlela jako o mužích, protože jsou to zkrátka vojáci.

Například v univerzu *Warcraftu* jsou skřeti, respektive orkové, rozpracováni podrobněji. Jejich společnost je uspořádána do klanů, jsou v ní silně zdůrazňovány prvky cti a válečnické síly. Pokud se ženská postava objeví, pak většinou jako postava ve vzpomínce, čili v podstatě kulisa. Takto pojatá rasa ženské postavě skutečně příliš nepřeje. Na druhé straně poskytuje aspoň malé možnosti, které byly využity v postavě Garony, jež dostává prostor hlavně ve filmu *Warcraft: První střet*. Její ojedinělost je však dosti výmluvná. Garona na sebe bere jeden z mužských atributů – v očích ostatních orků se prokáže na bitevním poli zabitím nepřátelského krále, což je nepřehlédnutelný skutek a právě jeho váha zaručuje, že nehodící se osobní charakteristiky toho, kdo jej vykonal, budou přehlédnuty.

Volbou rasy dané postavy dělá autor poměrně důležité rozhodnutí pro příběh i pro další vývoj postavy, protože jí touto volbou přisuzuje soubor očekávaných vlastností. Byť mu to poněkud svazuje ruce, zároveň mu mohou schémata ulehčit práci. Postavu totiž není třeba tolik budovat a prohlubovat její popis – fanoušci přibližně ví, co mají očekávat.

Měnit některé zaběhnuté rysy je poměrně složité. Jak bylo zmíněno u Correiových elfů – změna vzhledu až tak problematická není – nemá velký dopad na příběh a při čtení je podstatně méně výrazná než změna vnitřní. Navíc elfové v Correiových *Lovcích monster* mají jen epizodní roli.

Opravdu výrazné změny by se však dostaly do konfliktu se skoro sto lety existence žánru. Pokud autor nějakou takovou změnu chce udělat, musí sloužit příběhu a zároveň není moc žádoucí, aby byla příliš složitá. To ostatně platí o všech změnách obecně – musí být funkční a zbytečně nekomplikovat stav věcí. Stejně tak pomáhá, pokud má změna oporu v konkrétní mytologii, dostává tím punc důvěryhodnosti. Fanoušci navíc dostávají možnost prozkoumávat pozadí příběhu a hledat autorovy narážky nebo „vtipy pro zasvěcené“.

Pokud bychom se chtěli bavit o trvalé změně kánonu, s největší pravděpodobností by to vyžadovalo buď stejně silnou osobnost, jakou byl například Tolkien, nebo dalších sto let trvalého vývoje.

Asi by nebylo na místě použít pro fantasy slovo „konzervativní“, ale jistá ztuhlost je patrná na první pohled a těžko se lze divit názoru některých lidí, když říkají, že veškerá fantasy je totéž pořád dokola.

Stereotypy fungují jako jakási kotva – pro autora i pro čtenáře. Spisovatel se může pokusit vytvořit naprosto originální vlastní svět a zabydlet ho dosud neviděnými zvířaty a rasami. Ale to s sebou nevyhnutelně nese dlouhé popisy jednotlivostí a je téměř nemožné se vyhnout inspiraci okolím nebo jiným dílem. Pro čtenáře by pak taková kniha představovala značně matoucí celek, musel by se naučit znovu chápat celé univerzum a jeho dosavadní vědomosti a zkušenosti by mu v tom nepomáhaly, ale naopak by mu snažení komplikovaly.

V této oblasti má o něco snazší úlohu sci-fi, protože ač pracuje s novými technologiemi, ty pořád vycházejí z něčeho reálného, a tudíž známého a uchopitelného. Sám vědecký pokrok sci-fi přihrává další a další témata a možnosti. Autor může vytvořit naprosto novou a originální mozaiku, ale ta bude složena ze známých součástí. Ze stejného důvodu se autoři fantasy drží zaběhnutého kánonu.

2.2 Vliv prostředí na gender

Na vnímání a konstrukci genderu v daném světě má velký vliv prostředí, respektive stylizace daného univerza. Lidé jsou naučeni každou epochu lidských dějin nějak vnímat, o každém období existuje jakési povědomí, třebaže spíš v podobě historického mýtu. Ačkoli jsou tyto mýty často svým způsobem stereotypizující a nepřesné, úplně mylné nejsou a na uspořádání fantasy světa mají svůj vliv.

Pokud je tedy dané univerzum stylizováno do středověku, automaticky očekáváme jistou sadu vlastností jednoho i druhého pohlaví. Ženy budou nejčastěji vystupovat v podobě matek a manželek, případně královen nebo nejrůznějších šedých eminencí a političek, kdežto mužům je vyhrazeno místo na bitevním poli. Byť toto schéma zní nelichotivě, v části věnované Tolkienovi a Sapkowskiému uvidíme, že může být dodrženo, aniž by ženskou roli nějak sráželo.

Pokud žena z tohoto vzorce vystoupí a objeví se na bitevním poli, obvykle se autor snaží přijít s nějakou „výmluvou“, proč tomu tak je. Kupříkladu elfce Arye,

objevující se v knižní sérii *Odkaz Dračích jezdců*, slouží jako vysvětlení její rasa. Elfové jsou v kánonu fantasy více či méně tajemnými postavami, které se sice vzhledově od lidí příliš neliší, ale povahově zcela jistě. Jejich moudrost, vyplývající z nebývalé dlouhověkosti (nebo přímo nesmrtelnosti), mívá za následek povýšenost vůči lidem i jejich zvykům. Dá se předpokládat, že v takové rase bude žena svým způsobem emancipována. Arya sama Eragonovi řekne, že elfské ženy se před bojem neschovávají.

A naopak Martinova Brienne z Tarthu (ze série *Píseň ledu a ohně*) nám může posloužit jako příklad ženy, která svou „omluvu“ nemá. Je to obyčejná lidská žena. Pochází sice ze šlechtického rodu, ale ne natolik významného, aby mu byly tolerovány výstřelky. Proto je mnohdy terčem posměchu a svoje místo mezi muži si musí doslova vybojovat. A přestože několikrát dokáže svoje schopnosti, je stále vnímána jako určitá kuriozita. Prostředí stylizované do středověku prostě takové výjimky málokdy snese.

V urban fantasy, která je místně i časově většinou zakotvena v současném světě, k takovým jevům nedochází. Čtenář automaticky předpokládá, že když se děj odehrává v prostředí jemu (aspoň částečně) známém, nebude se měnit ani vztah mezi pohlavími. K udržení genderových rolí stačí i pokud je pouze část příběhu zakotvena v současnosti. *Harry Potter* se odehrává v jakémsi paralelním vesmíru, který se dá těžko zařadit, ale nese některé výrazné historizující rysy. Bradavice bychom si asi už těžko představili jinak než jako stavbu s gotickými prvky, setkáváme se se středověkými zbraněmi. Těchto znaků ale jednak není tolik, aby dokázaly čtenáře dokonale posunout do jiného času, a jednak hlavní hrdina Harry pochází z našeho světa, tudíž si s sebou nese i svoje pořádky. Je otázkou, zda by takový komfort měla i vedlejší postava, ovšem otázkou pouze řečnickou, protože taková vedlejší postava by byla s velkou pravděpodobností nefunkční.

Vyslyšení požadavků prostředí je do jisté míry též v autorově zájmu, protože příběh se pak stává pro čtenáře uvěřitelnějším. Autor může onen na začátku zmíněný historický mýtus aktualizovat, ale nemůže ho kompletně změnit. Takový příběh by s největší pravděpodobností byl příliš neuvěřitelný i na poměry fantasy.

2.3 Pán prstenů a Zaklínač

Podívejme se teď na konkrétní dílo. *Pán prstenů*, který svým způsobem definoval žánr fantasy a díky němuž se etablovalo velké množství klišé, je ve

středověku zakotven velmi pevně. Je to jen logické, protože Tolkien sám byl filolog a odborník na mytologii. Není tedy náhoda, že ve *Společenstvu Prstenu* nenajdeme ženu. Ženy stojí hlavně v pozadí, přesto ale jejich role není zanedbatelná.

Začněme s Galadriel. V *Pánovi prstenů* je mnoho narážek na to, že vládkyně Lórienu je mezi všemi, kdo ji znají, velmi respektována. Pokud se podíváme i do ostatních děl týkajících se Tolkienem vytvořeného univerza, zjistíme, že Galadriel je dost možná nejmocnější příslušnice své rasy vůbec. Frodo jí sám nabízí Prsten moci, protože věří, že Galadriel by aspoň věděla, co s ním. A přestože má dokonalou příležitost si Prsten vzít, Galadriel to neudělá, byť je v silném pokušení (naopak Boromir na Froda zaútočí). A Galadrielin dar v podobě lahvičky s Eärendilovým světlem pak oběma putujícím hobitům v Mordoru prokáže neocenitelné služby.

Zastavme se nyní u zmíněné scény, kdy Galadriel odmítá Frodovu nabídku, a jejího kontrastu s Boromirovým selháním. Ve filmu totiž Boromir vyznívá od začátku spíše negativně. Od prvního setkání v Roklince víme, že chce Prsten získat, ale jak prohlašuje, pro obranu Gondoru a tím i celé Středozemě. Jeho útok na Toho, jenž nese Prsten, je pro diváka víceméně logickým vyvrcholením. Oproti tomu Galadriel obdaruje zbylé členy Společenstva, drží smutek za Gandalfa a je jednoznačně kladnou postavou. Dvojice Boromir – Galadriel tudíž není nijak zajímavá, je to jen jemnější variace konfliktu dobra a zla.

V knize je ovšem patrné, že Boromir rozhodně není muž zanedbatelných kvalit. Je to zřejmé už z titulů, které mu dávají přátelé v žalozpěvu zpívaném, když Boromir padne:

[...] Co neseš z jihu s večerem, ty větře vzdychavý?

Kde Boromir můj sličný⁴ je, trápím se, čekám vždy.

[...] Co ze severu přinášíš mi, mocný větře, dnes?

Co dělá statný Boromir, kdy navrátí se z cest?

[...] Tu hrdou hlavu, sličnou tvář složili v klidný sen [...]⁵

Boromir je také skvělý bojovník, který má lví podíl na tom, že se Gondor drží proti Sauronovi tak dlouho. A koneckonců, Boromir bránil Smíška s Pipinem vlastním

4 Přívlastky „sličný“ či „statný“ je třeba chápat nejen v kontextu vzhledu, ale i povahy. Tolkien věděl, že ve středověkých eposech jsou tato superlativa hodnotící i ve smyslu charakteru, a používal je stejným způsobem.

5 TOLKIEN, John R. R., *Pán prstenů II. Dvě věže*. Dotisk druhého vydání. Praha: Mladá Fronta, 2004. str. 15–16.

životem a oni to v příběhu i sami několikrát zdůrazní.

Z toho vidíme, že nám není předkládán konflikt mezi „hodnou“ Galadriem a „zlým“ Boromirem, ale mezi moudřejší a v širších souvislostech chápající ženou vládkyní a mužem bojovníkem.

Přirozeně vždycky čelíme riziku nadinterpretace a i tady je silně přítomno. Nicméně si musíme klást otázku – pokud by Tolkien chtěl ukázat střet mezi vyspělejší elfskou a zaostalejší lidskou kulturou, proč Frodově výzvě nečelil Galadrielin manžel Celeborn? Galadrielina postava a charakteristika je utvářena s takovou pečlivostí (jakou ostatně Tolkien projevil v celém svém díle), že je těžké zde přistoupit na pouhou náhodu.

Zmíňme ještě jednu drobnost, a sice scénu, kdy Galadriel věnuje Gimlimu tři své vlasy. Kontext tohoto gesta nám dodá *Silmarilion*. Fëanor (elfský princ) Galadriel třikrát požádal, aby mu darovala pramen svých vlasů, jejichž záře ho inspirovala k tvorbě *Silmarilů*, které pak mají v příběhu důležitou roli. Byl však odmítnut, protože Galadriel poznala jeho pyšnou a chamtivou povahu. Gimlimu naopak vyhověla, přestože trpaslíci a elfové k sobě tradičně chovají značné antipatie. Gimli se totiž ukázal jako hoden její přízně díky svému charakteru. Galadrielin dar se tak dá symbolicky chápat jako gesto překračující uzavřenost obou společností a dávající jasně najevo, jak je důležité nebrat v úvahu staré předsudky, ale naopak každého spravedlivě posoudit podle jeho vlastností a schopností.

Další důležitou postavou je Arwen. V příběhu se vyskytuje stejně zřídka jako Galadriel, ale to jí na důležitosti neubírá. Tolkienovy ženy nedělají lehká rozhodnutí a v Arwenině případě to platí dvojnásob. Její láska k Aragornovi má totiž háček – pokud se s Aragornem vezmou, musí Arwen nejen definitivně opustit svého otce Elronda, ale zároveň se vzdát nesmrtelnosti. Láska a smrt, nebo sobecká (ale pro většinu pochopitelná; nesmrtelnost se koneckonců nenabízí každý den) volba nekončícího života? Arwen svojí volbou prokazuje obrovskou volní sílu a statečnost.

A nesmíme zapomínat na její vliv na Aragorna. Elrond totiž, když poznal lásku mezi svou dcerou a dědicem gondorského trůnu, dal Aragornovi podmínku – Arwen bude jeho ženou, jen pokud se mu podaří obnovit království Gondoru a Arnoru v původních hranicích. Válka proti Sauronovi tak pro Aragorna získává i osobní rozměr. Tolkien tu navazuje například na příběh Haralda Krásnovlasého, o němž se vypráví, že

sjednotil Norsko nejen z touhy po královském titulu, ale také kvůli Gydě Eiríksdóttir, která jeho nabídku k sňatku odmítla s tím, že si nevezme nikoho menšího než krále.

Jednu výjimku Tolkien přece jen udělal, a to v osobě Éowyn. I ona má svou „omluvu“ – je z královského rodu. Théoden jí dokonce svěří vedení uprchlíků do Helmova žlebu, když se on sám střetne se skřety ze Železného pasu. Je evidentní, že Éowyn mezi lidem požívá značné vážnosti. V pozdější fázi příběhu jí sice otec zakazuje zúčastnit se bitvy na Pelennorských polích, ale z hlediska středověké logiky se tu jedná o problém nástupnictví. Théoden i jeho dědic Éomer jsou hlavními veliteli vojska, a tudíž se ocitají v ohrožení života. Éowyn by v případě smrti obou byla jediná, kdo by mohl udržet rodovou linii. Éowyn otcova zákazu ale nedbá a do boje se zapojí. A nijak marginálně – zabije Černokněžného krále Angmaru, kterého podle proroctví nemůže zabít žádný muž.

Nebudeme příliš přehánět, když Éowyn označíme jako feministku, i když to může v souvislosti s *Pánem prstenů* vypadat nemístně. Je evidentní, že Éowyn se chce vyrovnat mužům, přičí se jí jen sedět doma a pozorovat, jak muži odchází do války. Příležitost jí je dlouho odpírána (ač nikoli z šovinistických důvodů). Nakonec si ji tedy vytvoří sama a naprosto beze zbytku ji také využije, čím si vyslouží obdiv a titul „Paní štítové ruky“.

U *Pána prstenů* a dalších knih ze Středozemě si rovněž můžeme všimnout zajímavého jevu. Použijme pro něj pracovní termín „prázdná země“. Tolkienovo Společenstvo Prstenu putuje zdánlivě naprosto opuštěnou Středozemí. Tušíme, že cestou nutně musí potkat nějaké obyvatelstvo, ale nikde o něm nepadne ani zmínka. Trochu živo je v Roklince, Edorasu a Minas Tirith, ale ani zde nemáme pocit ruchu. Tolkien nám předkládá příběh tak, jak by to udělal středověký bard nebo skald – soustředí se jen a pouze na hrdiny. V takto stylizovaném vyprávění nemají genderové problémy naprosto žádné opodstatnění a není tu ani nikdo, kdo by je řešil. Hrdina je daleko více představitelem sil Dobra než příslušníkem nějakého pohlaví. Společenská struktura tu nemá reálnou funkci, je pouze nezbytnou rekvizitou, navíc hrdina nezřídka stojí mimo ni. Naproti tomu Sapkowski, jemuž se budeme věnovat za okamžik, rád využívá epizodních postav, které dávají čtenáři pocit, že každé město je živý organismus. Je nasnadě, že se tu musí objevovat i genderové konflikty.

Na tomto krátkém rozboru vidíme, že přestože se Tolkien drží středověkých

pořádků, role žen v jeho příběhu tím nijak netrpí. Nedostávají sice tolik prostoru, ale jejich příspěvek k celkovému dění není zanedbatelný.

V souvislosti s tímto můžeme zmínit ještě jeden příklad, možná dokonce průkaznější. Andrzej Sapkowski postavil svět *Zaklínače* na středověké Evropě. Díky civilnějšímu stylu psaní zde tato dějinná epocha vystupuje mnohem výrazněji. Přispívá k tomu detailní popis nejrůznějších vojenských srážek, dobová terminologie (v souvislosti s vojenstvím či politikou) atd.

Člověk by čekal, že v takovém světě budou tvrdě vládnout muži. Ale je tomu přesně naopak. Pohybujeme se ve fantasy, takže se v příběhu neodmyslitelně vyskytuje magie. A v příběhu zaklínače Geralta na tomto poli nejvíce vynikají právě ženy (postesknutí si jednoho z čarodějů, že se toto řemeslo téměř dokonale feminizovalo, může v našem kontextu působit trochu legračně). Kouzelnice tu mají úplně jiné postavení, než by jim přisoudila inkvizice. Jsou to velmi vážené osoby, často rádkyně králů. Na pozadí obyčejné, „mužské“ politiky tvoří svou vlastní, která je v důsledcích mnohem důležitější. Lóže čarodějek má díky genetickým experimentům v rukách bezmála osud lidstva.

Kdybychom si dali tu práci a vypreparovali všechny prvky fantasy, zjistili bychom, že *Zaklínač* se skládá ze dvou rovin – historické (zasazené do fiktivního světa, ale stále se řídící pravidly evropského středověku a politiky), která je řízena muži, a fantasy roviny, kde poměrně jasně dominují ženy.

Středověká rovina zajišťuje příběhu uvěřitelnost. Čtenář se pohybuje v něčem, co aspoň trochu zná, není třeba ho seznamovat s každou jednotlivostí. Díky tomu je tento svět živější a čtenáři bližší. Rovina fantasy pak dává možnost vzniknout nečekané zápletky, dynamizuje vztahy a obrušuje hrany tam, kde by mohly být středověké zvyklosti zbytečně svazující pro spisovatelovy záměry.

Hlavní postavou obou rovin je sice zaklínač Geralt, ale je jen součástí hlavní trojice, již doplňují dvě ženy – čarodějka Yennefer a Ciri, plným jménem princezna Cirilla, Geraltovo Dítě překvapení, která v sobě nese starobylý gen. Série počítačových her, navazující na knižní sérii, s postavou Ciri pracuje dál a dává jí ještě důležitější postavení – je to právě ona, kdo zabrání Bílé zimě, apokalypse v Sapkowskiho světě.

Mohlo by se zdát, že si Sapkowski silnými rysy středověku zkomplikoval práci, že by se mu postavy tvořily lépe, kdyby nekladl na prostředí takový důraz. Kdyby se ho

ovšem vzdal, příliš by si nepomohl a naopak by uškodil příběhu. Středověký patriarchát totiž už pro většinu čtenářů představuje spíš úsměvné zřízení a navíc je tlumočen hlavně ústy sedláků, rozčilujících se na adresu čarodějek, přestože sami nerozumí běžným cizím slovům. Čtenář se může rozčílit na adresu hlupáků, kteří kvůli zvyklostem nejsou schopni akceptovat schopnosti čarodějek. Je zároveň stavěn na vyšší úroveň, což je samozřejmě ještě podtrženo faktem, že může být jako divák přítomen i těm nejtajnějším jednáním. Mezi řádky tak tušíme zprávu, která by mohla znít: „Všichni víme, že porušujeme pravidla, ale my si to můžeme dovolit, protože jsme zkrátka chytřejší.“

2.4 Rytíř rovná se muž?

Kromě zkoumání, jak jsou ženy zobrazovány v tom či onom díle, nám může spousta informací poskytnout i opačný přístup. Jak ženy zobrazeny nejsou?

Ukazuje se, že ve fantasy existuje nedotknutelné místo; oblast, kam ženy nesmějí. Tou je rytířství. Spíše než v ideálové rovině (i když i ta je důležitá) to ale platí v rovině vzhledu. Těžko bychom hledali postavu ženy-rytířky. Jednou z mála výjimek (a dost možná i jedinou) je již zmiňovaná Brienne z Tarthu z *Písně ledu a ohně*. Ta ovšem čelí nejrůznějším posměškům a urážkám. Jednou z příčin je její vzhled – Martin ji popisuje jako ženu nehezkou, skutečně spíš připomínající muže. Další důvod je pak samo prostředí, o tom jsme již mluvili. Ale neopomenutelným faktorem je i to, že Brienne pronikla někam, kam jí nepřísluší z titulu jejího pohlaví – mezi rytíře, navíc do královské gardy. Na místo evidentně mužské, které jí také mnoho mužů závidí.

Neznamená to, že by neexistovaly ženy-bojovnice. Takových je poměrně dost. Ale žádná z nich nebojuje po rytířském způsobu. Výzbroj drtivě většiny bojovnic je velmi elegantní – vrhací zbraně, luk, dýka či kopí. Pokud bojují s mečem, tak jen zřídka klasickým evropským mečem – většinou jsou to nejrůznější variace na šavle, kordy či asijské meče. Nikdy u nich nevidíme obouruční dlouhé meče, tolik typické pro evropské rytíře. Pracuje se tu s iluzí a prvním dojmem. Divák nemusí být expert na zbraně, ani to není žádoucí, protože by mohl odhalit nefunkčnost zbraně, případně by mohl vědět, jak se s danou zbraní skutečně má zacházet. Vzhled zbraně má napovědět, že bojový styl majitelky bude nekonvenční a zároveň má zdůraznit její hlavní přednosti – obratnost a rychlost. Síla je vyhrazena mužům.

Muži si zkrátka chrání svůj ideál a jeho atributy. Jedna z hlavních rolí muže byla role bojovníka a ochránce rodiny či obce. S vývojem lidské společnosti ustupovala do

pozadí. Tvrdou ránu jí zasadila profesionalizace armád, kdy bylo místo bojovníků přenecháno jen malé skupině. A další trhlinu utrpěla s emancipací žen a jejich vstupováním do armády. Ani bojové sporty už nejsou jen mužskou výsadou. Ženy se v oblasti války a boje, kdysi výsostných vodách mužského pohlaví, postupně víc a víc zabýdlují a zbytek společnosti nad tím maximálně trochu povytáhne obočí. Tyto společenské změny se odrazily také v literatuře, a to i v námi zkoumaném žánru.

Epocha rytířů na koních je ale již skončena. V rámci aktuální společnosti není páka, která by ho mohla nějak reformovat, aniž by popřela historická fakta. Rytíři existují na stránkách učebnic, v odborných publikacích a v historickém mýtu, který má většina z nás v takové nebo jiné formě v hlavě. Fantasy z tohoto všeho vychází a zdá se, že všichni v něm shodě respektují, že rytíř byl muž a tento fakt nechtějí měnit.

Někdo může namítnout – a co počítačové hry? Například ve *World of Warcraft* může hráč vytvořit postavu paladinky nebo válečnice (obě třídy se rytířům velmi nápadně blíží) a podobných případů bychom našli desítky. V PC hrách, kde je možné si svou postavu vytvořit, ale vývojáři nemohou omezit volbu pohlaví, protože taková hra by byla neprodejná. Je to zkrátka nutnost, která nemá vypovídací hodnotu pro naše zkoumání.

Pro zajímavost můžeme uvést příklad hry *Kingdom Come: Deliverance* – hru zasazenou do Českého království za vlády Václava IV. Vývojáři se zde naprosto záměrně a důsledně drželi historických faktů. Hlavním hrdinou a zároveň hráčskou postavou se stává Jindřich. Hráč nemá možnost tuto postavu upravit, je prostě dáno, že to bude muž s určitými rysy. V souvislosti s vývojářským záměrem držet se historie je volba mužského hlavního protagonisty naprosto logická – žena v plátové zbroji by jednoduše věrohodnost rozbourala. A přestože hra byla vždy prezentována jako historicky přesná a nemožnost upravení pohlaví hráčské postavy má neotřesitelné logické základy, některé recenze se o tomto rysu vyjadřovaly nelichotivě a podezřívavě.⁶⁷ Pakliže tento problém postihl hru operující s historickými fakty, pro hru z fantasy prostředí je nemožnost volby pohlaví avatara nepřijatelná.

⁶⁷INDERWILDI, Andreas. Kingdom Come Deliverance's quest for historical accuracy is a fool's errand. In: *Rock, Paper, Shotgun* [online]. 5. 3. 2018 [cit. 30. 5. 2018]. Dostupné z:

<https://www.rockpapershotgun.com/2018/03/05/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy/>

7SILLMEN, David. Němci vyzývají k bojkotu Kingdom Come: Deliverance. Jeho tvůrce Dan Vávra je prý rasista a sexista. In: *Gamebro* [online]. 18. 1. 2018 [cit. 30. 5. 2018]. Dostupné z:

<http://www.gamebro.cz/nemci-vyzyvaji-k-bojkotu-kingdom-come-deliverance-tvurce-dan-vavra-pry-rasista-sexista/>

3. Vizuální složka

Prozatím jsme zkoumali pouze textovou část knihy. Slova a věty však nejsou jedinou součástí knihy, která nese nějaký význam. Neodmyslitelnou součástí literatury jsou rovněž ilustrace a samozřejmě obálky. Fantasy pochází z pulpových magazínů, které tradičně spoléhaly na křiklavé barvy a jejich dnešní následovníci v tomto poctivě pokračují. Nedílnou roli v pevném zakořenění vizuálních aspektů do fantasy literatury má jistě i fakt, že fantasy se společně se sci-fi staly nejčastějším námětem komiksů.

Fantasy v podobě klasického románu se od tohoto dědictví nikdy zcela neodřízlo, vlastně pro to nemělo důvod. Naopak, fantasy a ilustrace se zdají být přirozenými spojenci. Pro výtvarníka je slavná bitva, hrdinský čin či mytologické zvíře daleko větší výzvou nežli poklidně veslující Santiago (což samozřejmě neznamená, že by se v jiné literatuře nenašly scény, které si přímo říkají o výtvarné zpracování). A pro mnohé čtenáře jsou taková témata rovněž vděčnější. Pokud si navíc autor vymyslí nějakou dosud neviděnou podivnost obývající jeho fikční svět, může ilustrace posloužit jako berlička představivosti.

Tímto úvodem k následující kapitole se snažím vyjádřit, že fantasy literatura je s vizuální stránkou poměrně úzce spjata a nejenže text ovlivňuje podobu ilustrace, ale jsem přesvědčen, že je tomu tak i naopak. Stejně jako některé volby, jež autor udělá při psaní, ho nevyhnutelně vedou k dalším, a utužují tak určitá schémata, ilustrace se stylově také ustálily a vedou k tvorbě dalších schémat, které se pak zpětně do textu také promítají.

3.1 Ilustrace

Britský umělecký kritik John Berger ve své analýze klasických obrazů upozornil na odlišnost v roli postav muže a ženy ve výtvarném umění. Zatímco muž je hybatelem situace, žena je prakticky vždy pouze předmětem. Předmětem, který si je vědom toho, že je na něj hleděno a že je hodnocen. I v případě, že malíř ztvárnil milostnou scénu a žena je v objetí svého partnera, její pozornost směřuje k divákovi a nikoli k tomu, ke komu by z logiky situace měla.⁸

Mnozí historici umění by s Bergerem (možná oprávněně) nesouhlasili. Pro nás ale není důležitá akademická rozprava související s velkými díly historie. Důležité je, že

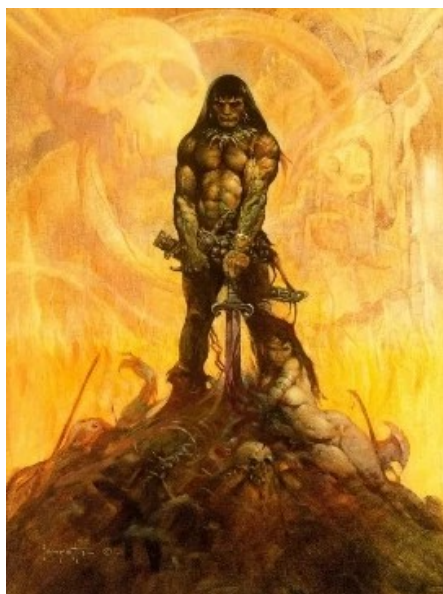
⁸ BERGER, John. *Způsoby vidění*. Praha: Labyrint. 2016. str. 38–55.

jev, který Berger popsal, je možná diskutabilní ve světové malbě, ale v souvislosti s ilustracemi fantasy literatury je naprosto zjevný a v některých případech takřka do očí bijící.

Začněme u „praotce“ žánru Roberta Howarda a jeho *Barbara Conana*. Conan sám je ve všech ilustracích a na všech obálkách knih stylizován do nepřekonatelného muže – kulturisty (jehož skrovný oděv dává muskulatuře ještě více vyniknout), kterého naprosto minul jakýkoli náznak plešatosti. Nesmí chybět meč jakožto jednoznačný odznak válečníka.

Ženy se v jeho přítomnosti objevují poměrně často, ovšem málokdy jako podmět vyobrazené situace. Konajícím prvkem je ve valné většině Conan (a případně jeho protivníci). Žena je zde jako předmět. Jednou ji Conan unáší, podruhé ji chrání, jindy se žena ke Conanovi vztahuje skoro náboženskými gesty (viz obr. 1 a 2).

Jak píše Berger – žena si je vždy vědoma toho, že je pozorována. O Conanových ženách to platí dvojnásob. Ať jsou zde vyobrazeny v jakékoli situaci, pokaždé je pozorovateli poskytnut „dokonalý výhled“.



Obr. 1: Frank Frazetta – *Conan the Adventurer*



Obr. 2: Boris Vallejo – *Conan the Fearless*

Krom tohoto ale žena z ilustrace s divákem mnohdy komunikuje. Zatímco se Conan zaobírá nepřáteli, přítomná dívka hledí na pozorovatele. Nabízí se jednoduché sdělení: „Pomoz mu zachránit mne.“ A sporný oděv dává mnohoznačně naděje, co se po záchraně bude dít. Jindy zas je žena předmět výzvy. Conan na pozorovatele upírá

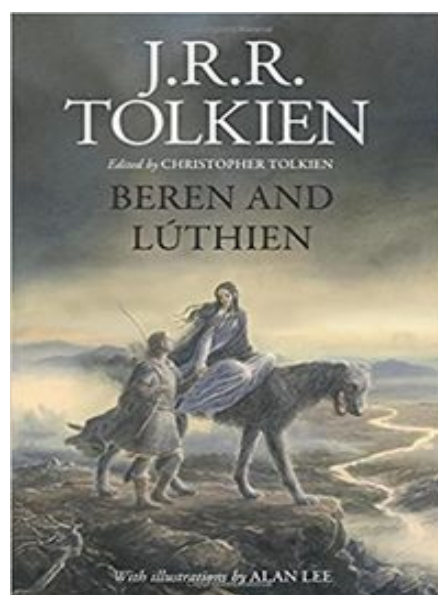
nepřátelský pohled a přítomná dívka je jakousi trofejí pro vítěze duelu, ke kterému musí nevyhnutelně dojít.

Tento typ ilustrací se přirozeně netýká pouze zmíněného Conana z Cimmerie. Stylovou podobnost nacházíme i u *Warhammeru*, *Warcraftu* a mnoha dalších sérií a univerz. Jejich častým společným jmenovatelem je, že spadají do heroic fantasy. Zdá se, že jde o snahu podpořit textové sdělení knihy a ještě více zdůraznit mužnost protagonisty a zároveň i trochu zalichotit ego čtenáře, který se přece na celém dobrodružství také podílí. Tento způsob zvýraznění je možný, protože příběh se většinou soustředí na jednu postavu nebo na malou skupinu, takže recipient nemůže váhat, o kom ilustrace mluví. Není se tudíž co divit, že právě heroic fantasy je z celého fantasy žánru nejčastěji nazývána brakem.

Vynikající shrnutí pro nás představuje obálka knihy Františka Kotlety *Příliš dlouhá swingers party* (viz obr. 3). Kotleta napsal tak dokonalý brak, že se téměř nedá pochybovat o jeho parodickém motivu. A parodie se nevyhnula ani obalu. Velmi spoře oděná dívka upřeně hledí na čtenáře s docela jasným sdělením. Řetězy kolem krku a na rukách jí evidentně příliš nevadí. Je zde velmi jednoduše vystižena podstata tohoto typu ilustrací – žena je v podřízené pozici, je s tím spokojena a tak je to i v pořádku.



Obr. 3: Luis Royo – *Příliš dlouhá swingers party*.



Obr. 4: Alan Lee – *Beren and Lúthien*.

V heroic fantasy se dají v hlavní roli nalézt i ženy, například Xena nebo Wonder Woman. Ani jim se ale Conanovská ikonografie nevyhýbá. Byť je nám předkládána silná ženská postava, způsob jejího zobrazení tuto charakteristiku popírá. Xena není feministkou, je spíše představou feministky z hlavy mužského šovinisty.

Toto zobrazení ženské hrdinky je podobné komodifikaci, kterou většinová společnost nejednou předvedla v souvislosti s některými subkulturami. Díky trivializaci a určitým zesměšněním jevu se společnost uklidní a stává se k jevu mnohem méně vnímavou.

V tomto případě jsme svědky téhož, jen s drobnými rozdíly. Nekomodifikuje se zde společnost rušící subkultura, ale feminismus (nebo spíše jakákoli změna genderových rolí). A prostředkem není ani tak trivializace jako spíš pokračující objektivizace ženy. Vyplývá z toho jedno – pohlaví hlavní postavy se sice změnilo, ale role pohlaví prošla změnou naprosto minimální.

Mohli bychom tak dlouze pokračovat, ale věřím, že to není nutné. Ilustrace tohoto typu hrají na nejzákladnější lidské pudy, protože ví (stejně jako mnoho reklam), že tak upoutají pozornost. Lze zde vidět apel na mužnost adresáta. Je zajímavé sledovat, jak je sex kombinován s válkou a válečnickými atributy.⁹

Jiné subžánry se s takovým problémem nepotýkají, nebo minimálně ne v takovém rozsahu, protože by se podobnými ilustracemi jejich sdělení komplikovalo. Ve středověké fantasy by postava mužského poloboha odporovala konceptu realismu. A v urban fantasy něco takového už vůbec nepřipadá v úvahu, protože si s sebou nese moderní pořádky.

Ani u high fantasy, které má ambici budovat příběh ne nepodobný mýtům, se nikdy do takovýchto ilustrací a přebalů nepouští. Mýtus je třeba brát vážně se vším všudy. High fantasy se nezřídka snaží dotknout i filosofických problémů a tam zkrátka podobný šovinismus nemá místo. Vzpomeneme-li například ilustrace Tolkienova díla ze štetce Alana Leehe (viz obr. 4), vidíme, že se vši vážností vyobrazují scény z příběhu a mohly by se klidně objevit na tapisérii vedle mýtů opravdových.

3.2 Důvody volby námětů

Proč vlastně leckterá kniha vsadí na přebal s téměř erotickým výjevem, který jí vyslouží odsudek? Knihu je podstatně složitější dostat do klasické reklamy a propagovat

9 Srov. HOLMES, Richard. *Obrazy války. Chování člověka v bitvě*. Praha: Lidové noviny, 2011.

ji. U filmu to jde snadno – dají se použít trailery, záběry ze zákulisí atd. U nejrůznějších spotřebních produktů se dá poukázat na jejich vlastnosti a na těch pak vystavět televizní reklamu. Každý výrobek je jiný, tudíž je stavebních prvků pro reklamu skoro nekonečně mnoho.

Kniha je vždycky prostě kniha – svazek papírů a přebal. Příběh se nedá vložit do traileru. Není náhoda, že pokud se kniha reklamně propaguje, většinou vidíme nazvětšovanou obálku. U autora se nesmí zapomenout zmínit jeho další knižní úspěchy, protože čtenář si spíš zapamatuje název knihy než přímo jméno autora.

Nejlepší šanci působit má kniha až na poličce knihkupectví, proto je jen logické, že přebal se bude řídit velmi podobnými pravidly jako klasická reklama. A faktem zůstává, že sexuální symbolika je v reklamě velmi silně přítomna. Vydavatelé navíc dobře vědí, že většinu jejich cílové skupiny tvoří muži a toto je nejjednodušší způsob, jak upoutat jejich pozornost.

Podíváme-li se na tento fenomén čistě z hlediska reklamní logiky, má takový způsob propagace u knihy (nebo filmu či videohry) daleko větší smysl než kupříkladu u automobilu. Čtenáři mají knihu, ať už vědomě, nebo nevědomě, spojenou se zážitkem (buď pouze virtuálním), jehož jedinými podmínkami jsou pořízení knihy a časová investice do jejího přečtení.

Reklama na automobil sexuálním podtextem slibuje zážitek ještě o třídu lepší. Ačkoli se v naší společnosti ustálilo klišé, že mezi majetkem a přitažlivostí leží rovnítko, s pořízením auta získá kupec pouze dopravní prostředek. Vše ostatní, co reklama slíbila, si již majitel musí vydobýt vlastními silami a neobejde se to bez komplikací. Při sledování některých reklam pak divák pouze marně přemýšlí, proč je mu daný výrobek prezentován usměvavou slečnou, když zde není vůbec žádná logická spojitost.

Další možný důvod nám předkládá Sapkowski:

„Proč tomu tak je? Proč – otázka se někdo – vydavatel sám, vlastní rukou, lepí na knihu ten ‚cejch‘, tu etiketu braku? Odpověď je prostá. Vydavatel míří na takzvaného NADŠENCE. A takzvaný NADŠENEC chce na obálku Borise Valleja, chce nahaté hýždě a poprsí, která div nevybuchnou zpod pancéřové podprsenky. NADŠENEC ve fantasy nehledá smysl, kterýžto smysl by zakvílel, že do boje se netáhne v děrované zbroji, jelikož v takovéto zbroji je nejen nebezpečné bojovat, nýbrž třeba i jen prodírat

kopřivami.“¹⁰

Sapkowski záměrně přehání. Nadšenec stejně jako čtenář, který si k fantasy jen občas „odskočí“, smysl hledat bude. Ale oba čtenáři budou hledat jinde. „Nefanouška“ pravděpodobně ona „pancéřová podprsenka“ zarazí, přesně podle logiky Sapkowského. Ale fanoušek tuto věc už automaticky přejde, protože praxi dávno zná. Obálka pro něj spíše představuje něco jako logo, ukazatel směru, podle kterého se může v knihovně či knihupectví snadno zorientovat.

Působí zde ještě jeden faktor, který potlačuje logiku a podporuje zobrazení ženy v co nejskrovnějším oděvu. Filmy i literatura mají velkou výhodu v tom, že autor je dokonalým pánem náhody. Pokud nechce, žádný zbloudilý šíp nebo trochu obratnější nepřítel nemůže využít jakékoli výhody, kterou mu výstroj a výzbroj protivníka poskytuje. Funkčnost je tudíž naprosto irelevantní.

Teoreticky jediné místo, kde může zařadovat slepá náhoda, jsou PC hry, kde sami hráči ovládají postavy a interagují spolu, tudíž je tu i prostor pro chyby a jejich případné využití druhou stranou. Výstroj a výzbroj na monitoru má ale předem dané statistiky. Pokud má nějaké brnění nastavenou statistiku ochrany jako stoprocentní, je jedno, jestli by bylo reálně funkční, nebo ne, protože rozhodnou čísla. Pro designéra jsou tudíž jediným omezením herní mechaniky. Pokud je jeho design nenarušuje, je vše v pořádku. Vidíme, že všichni tvůrci mají tím nebo oním způsobem volné ruce a veškerá kritéria výstroje a výzbroje jsou regulována na líbivý vzhled.

Proč sami fanoušci neusilují o stržení této nelichotivé nálepky? V každé subkultuře se objevuje jakási radost z toho, že pro majoritu není stoprocentně pochopitelná a čitelná. Je to jeden z rysů, který přispívá k identifikaci jedince a zároveň mu dává i určitý pocit nadřazenosti, že dokáže odkrýt onen hlubší smysl, který jiní nevidí. Toto jistě působí i u fantasy – znalci některého z mnoha univerz jistě bude vadit, pokud ho někdo označí frekventovaným slovem „nerd“, které s sebou nese spoustu předsudků. Na druhou stranu to bude i jakési „vyznamenání“ a potvrzení toho, že oproti většině vidí za onu nálepku dětinskosti, kterou někdy fantasy má.

V návaznosti na tento mechanismus jsme byli mnohdy svědky toho, že subkultura přijme negativní přívlastky a začne je s pýchou sama využívat. Koneckonců, anglické slovo „punk“ se dodnes používá jako oslovení pochybně se chovajícího či

10 SAPKOWSKI, Andrzej. V Šedých horách zlato není. In: *Andrzej Sapkowski CZ* [online]. Listopad 1992 [cit. 27. 2. 2018]. Dostupné z: http://sapkowski.cz/v_sedych_horach_zlato_neni.asp

vyhlížejšího člověka. Braková obálka některých fantasy knížek funguje stejně.

A přirozeně nesmíme opomenout prostou skutečnost – většina fandů příliš neřeší, jak je vnímá okolí ani jak vypadají knihy, které čtou. Zkrátka si zvykli a nevnímají to jako něco, co by bylo třeba předělávat. A ani kritika ozývající se na adresu výtvarníků není tak hlasitá, aby se musela řešit – kritici sami vědí, že fantasy má daleko k tomu, aby se nějak zásadně projevilo ve společenském diskursu.

Používat slovo subkultura je v souvislosti s fanoušky fantasy poněkud přehnané, protože tato subkultura nikdy neměla politické ambice či snahu šokovat. Více by se hodil termín postsubkultura, který je mnohem poddajnější a ne tak ostře ohraničený. Nicméně princip odlišení od většiny zde funguje stejně.

4. Zeměmoří a Xena

Již jsme naznačili, že Xena se sice snaží tvářit jako feministka, ale reálně k ní má poměrně daleko. Ponechme teď stranou její obrazovou složku, soustředme se na příběh a zkusme ho porovnat s fantasy z pera Ursuly Le Guin, která se skutečně k feminismu hlásila a jeho vliv je v jejích dílech poměrně výrazný. Zaměříme se na její asi nejznámější dílo *Zeměmoří*.

Při interpretaci *Pána prstenů* a *Zaklánače* nám stačila analýza ženských postav jakožto prvků v rámci ucelené soustavy, protože nám šlo hlavně o ukázkou toho, jak si zvolené prostředí vynucuje určité uspořádání. V případě porovnání *Zeměmoří* a *Xeny* musíme zvolit postup jiný, chceme-li vysledovat rozdílné metody dvou subžánrů a také rozdílné smýšlení v době jejich vzniku. *Zeměmoří* je navíc značně sevřené – vše souvisí se vším, takže nelze interpretovat jednotlivosti bez zmínění kontextu.

V první části celé série *Zeměmoří* je hlavním hrdinou čaroděj a později arcimág (čili vůbec nejvýše postavený kouzelník v celé hierarchii Zeměmoří) Ged. Později je však upozaděn. V prvním díle Ged žádný ženský protějšek nemá. Sledujeme jeho osamělou cestu. Na jejím konci je Ged nucen přijmout Stín – zlo, které sám svou neopatrností stvořil a které ho pronásleduje, dokud nenajde sílu ho uznat a spojit se s ním (nikoli ale nechat se ovládnout). Promyšleně je tu bořeno klišé mužského poloboha kosícího nepřátele po tisících. Motiv „jin a jang“, který Le Guin v dalších dílech použila znovu, je o to působivější, že byť je demonstrován na muži, není nám nikterak podsouváno, že přijetí zlé stránky se týká pouze mužů.

V druhém díle z cyklu *Zeměmoří*, který nese název *Hrobky Atúánu*, je vedle Geda hlavní hrdinkou kněžka Arha (před svým zasvěcením nese jméno Tenar). Polovinu knihy sledujeme její život uprostřed ženského kněžského společenství, kde jsou jedinými muži sluhové-eunuši. Toto společenství se vyznačuje zvláštní dvojakostí. Většina kněžek slouží Božstvu, což jsou vlastně jen zbožštění smrtelní vládcové země. Arha je jako jediná z celého společenství určena sloužit Bezejmenným – staré tajemné síle.

Zatímco ostatní kněžky vykonávají monotónní liturgické práce, které sama Arha hodnotí ne zrovna pozitivně, Arha díky svému postavení může prozkoumávat atuánské Hrobky a Labyrint, který k hrobkám patří. Ženské zkostnatělé společenství, řídicí se nezpochybnitelnými pravidly, která už jsou ale udržována hlavně z tradice, je tu

postaveno vedle ženy, která pátrá v Labyrintu, náležejícímu jakési neznámé síle, již ona vnímá jako velmi živou a důležitou a také mnohem skutečnější než falešné Božstvo. Ostatním kněžkám přitom k dosažení téhož poznání brání pouze posvátné tabu. Nikdo se však neodvážá jej zpochybnit. Spokojí se s určenou rolí. Arha dokonce jedné z novicек nabídne, že si ji vyžádá jako svou pomocnici. Novicka ji ovšem odmítne s tím, že by se takového úkolu bála.

Tuto linku samozřejmě nemusíme nutně interpretovat jako střet tradiční ženy s ženou-feministkou (ač v případě Le Guin, která se nikdy svými sympatiemi k feministickému hnutí netajila, je zachování odstupu celkem obtížné). Nicméně je zde jasné napětí mezi dvěma pozicemi. Spokojení se se starými pořádky čistě proto, že jsou staré a určené, a naproti tomu využívání všech možností poznání, které jsou k dispozici.

Do tohoto světa přichází Ged, aby v Hrobkách našel starý artefakt – prsten Erretha-Akbe, který má, přesně podle pravidel fantasy, roztržitému Zeměmoří znovu přinést blahobyt. Nejenže jeho vstup do Hrobek znamená znesvěcení; sám se na území, kde se Arha bez problémů vyzná, beznadějně ztratí.

V tomto okamžiku se dostává do popředí jiný motiv. Arha si díky Gedovi vzpomene na své původní jméno, ztracené při iniciaci. Pomůže Gedovi obnovit prsten Erretha-Akbeho a dostane ho z Hrobek, čímž zároveň dojde k jejich zániku.

Arha, teď už pod jménem Tenar, poznává, že vše, co se doposud naučila, je jí k ničemu. Začíná její velká proměna. Mnoho čtenářů (nebo vlastně spíše čtenářek) pravděpodobně popudilo, že hybatelem této proměny byl muž. Na druhé straně je třeba připomenout, že Ged dal Tenar pouze její původní jméno a možnost. Zbytek zůstal na ní. Zároveň při útěku z Hrobek, tedy v kritickém bodě Tenařiny proměny, spolu muž a žena spolupracovali jako rovný s rovným.

Le Guin ve svých románech často zdůrazňuje toleranci a rovnost mezi lidmi. Tenar zde představuje postavu, která se dostává do zápasu o vlastní identitu. Fakt, že hlavní hrdinkou je žena, což v 70. letech rozhodně nebylo ve fantasy na běžném pořádku, je další poměrně zjevné příkryvnutí feministickému hnutí. Nesmíme ale zapomínat, že v roce 1971, kdy kniha vyšla, procházela podobnou krizí celá země. Vietnamská válka se pomalu chýlila ke konci a americký pocit neporazitelnosti dostal další tvrdý zásah. Tato válka navíc otřásla veřejným míněním. Vystavalo mnoho otázek, na než bylo třeba hledat odpověď.

O rok později vychází třetí díl, *Nejvzdálenější pobřeží*, který není pro naše zkoumání důležitý, protože se v něm žádná žena neobjevuje. Nicméně musíme zmínit některé důležité události. Ged se setkává s princem Arrenem. Protože se ze Zeměmoří ztrácí magie, vydá se dvojice pátrat po důvodu. Projdou spolu Suchou zem, místo oddělené od našeho světa zdí (která ještě bude mít svůj význam), kde dlí mrtví a kde leží jádro problému. Ged po tomto zásahu ztrácí svou magickou moc a stahuje se na domovský ostrov Gont. Arren se stává králem a vládne pod jménem Lebannen.

V roce 1990 se Le Guin k *Zeměmoří* vrátila s knihou *Tehanu*. Je nám více přiblíženo, kdo vlastně může vládnout magií a jaká je mezi těmito lidmi hierarchie. Několikrát je zdůrazněno, že opravdovým plnohodnotným mágem může být pouze muž. Ženy se čarodějnému umění mohou věnovat také, ale pouze paběrkují – věnují se léčitelství, hledání ztracených věcí, vaření nápojů lásky či spravování rozbitých věcí. Dokonce občas kupují zaříkadla od opravdových mágů. Čarodějnice si často přidávají na tajemnosti nesrozumitelnými, tajemnými monology, které někdy nedávají smysl ani jim. Střípky magie tyto ženy předávají z generace na generaci svým žačkám. Pouze mužům je umožněn přístup na školu magie v Roke.

Kromě toho je naznačena i hierarchizace mezi lidmi kouzelným umem nenadanými. Když po sobě Ged umyje talíř, Tenar to velmi překvapí, protože je to přece „ženská práce“. Na téma postavení mužů a žen vede Tenar dva rozhovory – jeden s přítelkyní Mechovinou a jeden právě s Gadem. Mechovina rozdíl mezi pohlavími vidí jasně:

„Muž je jako ořechové jádro ukryté ve skořápce. Ta skořápka je pořádně tvrdá a pevná. Je plná mužova těla a mužovy duše, a to je všechno. Uvnitř je jen on a to je všechno.“

„A pokud je ten muž čaroděj?“

„Tak uvnitř není nic než jeho síla. Tak se věci mají, drahoušku. A když ho síla opustí, je prázdný.“

„A co ženy, Mechovino, jak je to se ženami?“

„Ale drahoušku, to je něco úplně jiného! Nikdo neví, kde žena začíná a kde končí. Třeba já mám kořeny hlubší než tenhle ostrov, hlubší než moře a starší než počátek země. Sahají až někam do temnot. [...] Byla jsem dřív než měsíc na obloze. Nemohu ti ani říct, co jsou ženy zač, v čem tkví jejich síla, která je hlubší než kořeny stromů a ostrovů, která je starší než měsíc a všechno stvoření. Kdo se odváží ptát na temnotu? Kdo se

bude ptát temnoty na její jméno?‘

„Já. Žila jsem dost dlouho v temnotě.“¹¹

Ged nabízí Tenar jinou odpověď:

„Na Roke jsem se naučil hledat smysl slov. Ale myslím, že to nebude zapotřebí. Ta tvá žena z Gontu nemůže být arcimágem, protože se jím nemůže stát žádná žena. Kdyby se jím stala, sama by se tím zničila. Všichni mágové z Roke jsou muži a jejich síla a vědomosti jsou mužské. Muži i magie jsou stejné podstaty. Síla náleží mužům. Kdyby ji měly i ženy, čím by se od mužů lišily?‘

„A co královný?‘ zeptala se Tenar s lišáckým úsměvem. „Nebyly snad obdařeny silou?‘

„Královna je jen král v sukních,‘ řekl Ged.

„Pch,‘ řekla Tenar.

„Myslím tím, že svou sílu dostává od mužů. Používá sílu, která není její, ale mužská. Není mocná proto, že je ženou, nýbrž navzdory tomu.‘

Tenar přikývla, zastavila kolovrátek a protáhla se. „V čem tedy spočívá síla žen?‘ zeptala se.

„To asi nevíme.‘

„Kdy je žena mocná, protože je ženou? Předpokládám, že když má dítě. Aspoň na chvíli.‘

„Možná ve svém domě.‘

Rozhlédla se po kuchyni. „Ale jeho dveře jsou zavřeny. Ty dveře jsou stále zamčeny.‘

„Protože jsi poklad.‘

„Jsme tedy vzácné? Ale jak dlouho? Jen dokud jsme bezmocné. Vzpomínám si, když jsem si to poprvé uvědomila. Kossil se mi opovážila vyhrožovat – mně, Jediné kněžce Hrobek! A já byla bezmocná. Patřily mi všechny pocty, ale moc měla ona. Měla ji od císaře, který se prohlásil Božstvem, tedy od muže. Zlobilo mě to a děsilo... Jednou jsme o tom mluvily se Skřivanou. Ptala se mne, proč se muži bojí žen?‘

„Je-li vaše síla jen slabostí druhých, žijete ze strachu,‘ řekl Ged.

„Ano, ale zdá se, že se ženy obávají své vlastní síly, že se bojí samy sebe.‘

„Naučily se vůbec věřit si?‘ zeptal se Ged.

[...] „Jak to ale na světě chodí,‘ řekl po chvíli Ged, „může i víra zaslepit. Místí na Roke věří, že jejich síla je čistá a neposkvrněná. A stává se, že si pletou její čistotu

11 LE GUIN, Ursula. *Tehanu*. Brno: AF 167, 1997. str. 49.

s moudrostí. Nedovedou si představit, že by mohli dělat něco špatně.⁶

[...] ,Pořád ještě nevím, proč nemůže být žena arcimágem, když může být královnou.⁶

[...] ,Králům propůjčují moc jiní muži, ale mág má svou vlastní sílu.⁶¹²

Není nám předložena jednoznačná odpověď, jen uvědomění si, že je celou diskusi třeba založit na podložených argumentech, nikoli na „dojmologii“ a víře. A opět tu nalézáme prvek pro Le Guin typický. Ged, jenž je zbaven své magické moci (čili jakési nejvyšší pozice, které mohl dosáhnout díky svému pohlaví), toho nejdřív přirozeně lituje, připadá si k ničemu. Nakonec ale stav věcí zkrátka přijme a začne s Tenar hospodařit. Ani Tenar, ani Ged už nedělí práce na mužské a ženské, žijí spolu jako rovný s rovným. Tento kontrast je zvýrazněn návratem Tenařina syna, který zaběhnutý pořádek naruší právě tím, že očekává „standardní“ genderové role. Ged zároveň svou ztrátou společensky neutrpěl, zasaženo bylo na nějakou dobu pouze jeho ego.

Vedle ústřední dvojice je důležité ještě děvčátko jménem Thera, adoptované Tenar. Thera utrpěla jako malá těžké popáleniny, které ji zohavily. Díky tomu se jí ostatní lidé bojí, je společenským outsiderem. Přesto je to na konci knihy právě ona, kdo přivolá nejstaršího draka Kalessina, a zachrání tak Tenar s Gedom před smrtí. Kalessin Theru osloví jako svou dceru (čtenáři je od tohoto okamžiku známa jako Tehanu), což hraje v dalším příběhu podstatnou roli.

Thera je vlastně takové „ošklivé káčátko“ – nevyklube se z ní krásná labuť, ale velice významná postava. Le Guin si jejím prostřednictvím rýpla do často viděného jevu, že nerovnoprávná menšina bývá sama také netolerantní. Když chce Tenar poslat Theru do učení k jedné z vesnických čarodějek, je okamžitě odmítnuta.

Poslední díl *Jiný vítr* začíná nočními můrami čaroděje Habra. Vidí neklidné mrtvé v Suché zemi (kterou prošel Ged s Lebannenem) a mezi nimi i svou zemřelou ženu Lilií. Noční můry přichází pravidelně a Habra děsí natolik, že vyhledá pomoc ve škole čarodějů na Roke. Odtud je poslán ke Gedovi, který o Suché zemi ví vůbec nejvíc. Ani bývalý arcimág si není jist, co by mohlo sny působit, má však domněnky. Proto Habra posílá na královský dvůr, kde se momentálně zdržuje jeho žena Tenar a adoptivní dcera Tehanu.

12 Tamtéž, str. 157–158.

Hned po Habrově příjezdu začne být v královském městě rušno. Přijíždí totiž poselství Kargů, divokých lidí z východu, a přivádí karžskou princeznu. S naprostou samozřejmostí očekávají, že král Lebannen se s ní ožení, a utvrdí tak spojenectví. Avšak veškerá politika je přerušena zprávou, že draci porušili příměří a útočí na hranice lidských držav.

Lebannen se rozhodne, že se s draky setká a pokusí se je přimět k jednání. Vezme s sebou i Tehanu jakožto prostřednici. Vyjednávání se nakonec uskuteční na Roke. Lidé jsou zastoupeni několika mágy a králem Lebannenem, draky zastupuje Tehanu a dračice Orm Irian, která z praktických důvodů využije schopnost draků přeměnit se na člověka.

Irian vysvětlí, že draci porušili mír, protože jim předcházející události v Zeměmoří připomněly, že ani lidé nedodrželi svou část dohody. V minulosti totiž tvořili lidé a draci jeden národ. Část chtěla svobodu, část majetek a moc. Z těch, kteří toužili po svobodě, se stali draci a měli si uchovat magický jazyk spolu se vším, co s ním souvisí. Z druhé skupiny vznikli lidé, kteří se měli výměnou za mír magického jazyka vzdát. K tomu ale nakonec nedošlo – mágové magický jazyk začali využívat, čímž porušili nejen příměří, ale také rovnováhu světa. Díky této nerovnováze vznikla Suchá země, kde mrtví pokračují v neklidné a neutěšené existenci.

Už víme, že v Zeměmoří má právo vládnout magickým jazykem a tím i magií pouze muž. A vzhledem k tomu, že na straně draků, kteří vznášejí námitku proti neoprávněnému používání jazyka, stojí dvě ženy, myšlenka je jasná.

V předešlém díle Le Guin naznačila jen jakési metafyzické rozdíly mezi pohlavími (ústý Mechoviny), nebo snad rozdíly politicko-filosofické (ústý Geda). Žádný z nich však není příliš přesvědčivý, protože nepodává konkrétní důkazy. Naopak v *Jiném větru* se orientuje na jazyk, na jeho uživatele a na problémy, jež nese jeho neznalost.

Špatné užívání jazyka vytvořilo Suchou zemi. Moment, kdy živí a mrtví (de facto oběti nesprávného zacházení s magickou mluvou) společně zed' rozebírají, je pak symbolicky vyjádřenou nadějí, že padne-li jazyková bariéra, padne i nerovnováha a zmizí škodlivé společenské jevy.

Motiv karžské princezny je sice vedlejší, ale Le Guin tu pozoruhodně přesně trefila dnes aktuální otázku. Žena z kultury, v níž se s ní zacházelo prakticky jako

s nesvéprávnou, se najednou ocitá uprostřed neznámého světa. Sama si musí najít a uvědomit svou novou pozici. Mimochodem – jako největší překážka její integrace je identifikován jazyk.

Z roviny fantasy příběhu se najednou dostáváme do vědecké rozpravy ohledně funkce a vlivu jazyka. Le Guin nepracuje s žádnou konkrétní teorií, odkazuje na tento diskurs jako na celek.

Le Guin se snažila vyrovnat s dvojakostí pravidel pro muže a pro ženy, pozorovala je a podrobovala je kritice. Xena nic takového neřeší, důsledně prosazuje právo silnější(ho), byť se samozřejmě (jak je pro podobné hrdiny a hrdinky typické) drží jakési univerzální spravedlnosti a napravuje bezpráví.

Asi by bylo přehnané říct, že *Xena* je dezinterpretací feminismu, nicméně rozhodně feministickému diskursu nijak nepomáhá. Toto podporuje i fakt, že se jednalo (a vlastně stále jedná) o velmi populární seriál. Žena je tu plně schopna muže v čemkoli nahradit, dokonce (v případě Xeny hlavně) i v jeho výsostné pozici bojovníka. Svoji tělesnost nezřídká neváhá použít k vlastnímu prospěchu. Hrdinka Le Guin naopak mnohem přesvědčivěji ukazuje, že obě pohlaví jsou nevyhnutelně biologicky rozdílná, leč navzájem se potřebují, z čehož logicky vyplývá jejich společenská rovnost.

Schematičnosti *Xeny* nepřispívá ani zvolený formát. Nejedná se o celistvý příběh, nýbrž o oddělené epizody, které na sebe navazují pouze volně. Dostat sem podobně nosné téma, jaké nám předkládá Le Guin, je daleko obtížnější. Tímto formátem je potom jen víc rozvíjen rys, který už jsme zmínili – heroic fantasy se vrstvením nejrůznějších dalších situací a skutků může dostat až k absurdním výsledkům.

Zasazení seriálu postavu válečnice také nijak nepodporuje. Pohybujeme se ve starověké Evropě. V některých regionech se sice společnost ke vztahu muže a ženy stavěla relativně liberálně, ale stále jen stěží můžeme mluvit o rovnoprávnosti. Ani Xenin vzhled (respektive oblečení) nerespektuje dobové a místní zasazení – což by sám o sobě nebyl problém, kdyby se to nepojilo s fenoménem popsáním výše.

Také poměry v Xenině rodině nám poskytují dost interpretačního materiálu. Xenin otec byl opilec. Když se vrátil z jedné pitky, prohlásil, že je třeba Xenu obětovat Aréovi. Xenina matka jej zabila, aby dceru ochránila. Xena se sama začala učit bojovat a učila to i svého bratra Lycea.

V případě Xenina otce můžeme jednoduše konstatovat, že v rámci vývoje postavy dává negativní vylíčení otce smysl – vypadalo by podivně, kdyby v minulosti slavné válečnice stál milující otec. A negativní mužské postavy v příběhu se velmi rychle sčítají. V této souvislosti i fakt, že sestra učí bratra boji a nikoli naopak (což by bylo podstatně logičtější), začíná působit přehnaně a nechtěně parodicky.

Další zajímavou mužskou postavou je bůh Arés. V řecké mytologii byl Arés bohem války, ovšem nikoli moudře a spravedlivě vedené (takovou představovala Athéna), ale války zuřivé a krvavé. Těžko si představit něco machističtějšího. V seriálech *Xena a Herkules*, kde se Arés rovněž objevil, mu byl navíc přisouzen patronát nad zbabělostí a kanibalismem. V mytologii bychom našli momenty, v nichž se Arés jako zbabělec skutečně prokázal, ale kanibalismus je výplodem tvůrců seriálu. Aréova vypjatá maskulinita, která už tak působí poměrně parodicky, tím dostává jednoznačně negativní konotace.

Jednou z nejdůležitějších postav seriálu je Gabrielle. Xena má hodně milenců, ale s žádným nevydrží dlouho. Nicméně s Gabrielle se vždy znovu shledá a je nám nenápadně naznačováno, že je mezi nimi pravděpodobně více než jen přátelský vztah. Narážíme tu na stejný problém – samo o sobě by na tom nic nebylo, nebýt kontextu. V *Xeně* je systematicky budována postava, která muže nepotřebuje absolutně k ničemu.

Abychom byli spravedliví – *Xena* oproti *Zeměmoří* s největší pravděpodobností neměla sebemenší ambici zasahovat do feministického diskursu – šlo zkrátka o převedení komiksu do seriálu pro hlavní vysílací čas, takže hlubší kritika společnosti nebyla ani očekávaná, ani žádoucí. Je ovšem třeba přiznat, že (ať už jakkoli nešťastně pojaté) naznačení homosexuálního vztahu mezi Xenou a Gabrielle mělo svou váhu, protože v 90. letech se k sexuálním menšinám stále nepřístupovalo příliš liberálně.

Byť se porovnávání *Zeměmoří* a *Xeny* může zdát poněkud nevyrovnané, pro nás je přínosné ze dvou důvodů. Za prvé – kontrast mezi dvěma odlišnými přístupy v rámci jednoho žánru ohledně jednoho tématu. Přestože *Xena* vznikla ve stejné době jako poslední dvě (a pro naše bádání pravděpodobně i nejdůležitější) knihy *Zeměmoří*, jsme svědky zcela odlišného uchopení tématu. Le Guin považovala feminismus za stále aktuální a důležitý. Tvůrci *Xeny* totéž téma v podstatě ignorovali.

Za druhé – rozdíl mezi high fantasy a heroic fantasy. Vidíme, že v *Zeměmoří* (a platí to i pro Tolkienovu Středozem) se pozornost mezi jednotlivými postavami

přesouvá, je budována rozsáhlá mytologie, která tvoří metaforu nebo více navzájem prolínajících se metafor. Heroic fantasy rozvíjí jednu postavu, jde jí spíš o akci. A pokud je hrdina rozvíjen příliš dlouho, dochází k nevyhnutelným následkům.

Závěr

Viděli jsme nástin toho, čemu autor fantasy knihy čelí, a to pouze v poměrně specifickém úseku tvorby. Při vytváření dalších komponentů příběhu bychom objevili další problémy a nucené volby.

Nedá se říct, že by popisované nástrahy byly definitivní a nepřekročitelné. Žánr se samozřejmě proměňuje a rozbíjení stereotypů je i v zájmu samotných autorů – dílo přesně se řídící škatulkami se sice dá snadno napsat, dojde uznání určité skupiny skalních fanoušků a lze jej i snadno propagovat, nicméně také snadno zapadne, což přirozeně žádný spisovatel nechce. Problém je stereotyp aktualizovat tak, aby byl funkční.

Jednu z cest představuje ta, kterou se vydal Terry Pratchett v *Zeměploše* nebo František Kotleta takřka ve všech svých knihách. Oba ony zažité škatulky vzali a obrátili je v komedii, nebo přímo parodii. Této cesty jsme si v našem zkoumání záměrně skoro nevěšovali, protože se de facto jedná o jiný žánr, pracující na jiných principech.

Autor si volbami, kterým se nemůže vyhnout, chtěl nechtě zavírá spousty dveří. Těžko si představit, že týmž problémům, jaké jsme zmínili v části prostředí věnované, čelí například tvůrce klasické detektivky.

Ženské charaktery se v prostředí neustálých bojů a intrik, z valné většiny navíc psaných muži, adaptují nesnadno. Do značné míry je kritická poznámka o pancéřové podprsence na místě. Nicméně, jak jsme viděli, se v zásadě stává cestou nejmenšího odporu. Žena je násilně natlačena na mužskou pozici. S podobným jevem se setkáváme i v běžném provozu, avšak na literárním poli s nadpřirozenými kulisami může nabobtnat do prapodivných tvarů a rozměrů.

Bylo by příliš zjednodušené vyvodit, že heroic fantasy je brak, kde se nenajde žádný dobrý titul, kdežto high fantasy tvoří kvalitní literatura, které se jen nedostává pozornost. Tato krátká analýza pouze poukazuje na určité jevy, které ovlivňují postavy (hlavně z pozice genderu) a které mají tendenci se držet určitého stylu vyprávění.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ

Primární zdroje:

- BERGER, John. *Způsoby vidění*. 2. vyd. Praha: Labyrint, 2016.
- BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek. Proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Portál, 2007.
- CORREIA, Larry. *Lovci monster I–V*. Ostrava: Fantom Print, 2012–2014.
- HOLMES, Richard. *Obrazy války. Chování člověka v bitvě*. Praha: Lidové noviny, 2011.
- HOWARD, Robert Ervin. *Conan I–III*. Praha: Aurora, 2007–2009.
- KING, William. *Gotrek a Felix I–VII*. Frenštát pod Radhoštěm: Polaris, 2016.
- INDERWILDI, Andreas. Kingdom Come Deliverance's quest for historical accuracy is a fool's errand. In: *Rock, Paper, Shotgun* [online]. 5. 3. 2018 [cit. 30. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.rockpapershotgun.com/2018/03/05/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy/>
- KOTLETA, František. *Příliš dlouhá swingers párty*. Praha: Epoque, 2004.
- LE GUIN, Ursula. *Tehanu*. Brno: AF 167, 1997.
- LE GUIN, Ursula. *Zeměmoří I–V*. 2. vyd. Praha: Triton, 2003–2005.
- LUKJANĚNKO, Sergej. *Hlídky I–VII*. Praha: Argo, 2005–2017.
- MARTIN, George Raymond Richard. *Píseň ledu a ohně I–V*. Praha: Talpress, 2000–2012.
- MEYER, Stephenie. *Stmívání I–IV*. Praha: Egmont, 2005–2009.
- PAOLINI, Christopher. *Odkaz Dračích jezdců I–IV*. Praha: Fragment, 2009–2012.
- Pán prstenů I–III* [The Lord of the Rings I–III] [film]. Režie JACKSON, Peter. USA/Nový Zéland, 2001–2003.
- ROWLING, Joanne. *Harry Potter I–VII*. Praha: Albatros, 2000–2008.
- SAPKOWSKI, Andrzej. V Šedých horách zlato není. In: *Andrzej Sapkowski CZ* [online]. Listopad 1992 [cit. 27. 2. 2018]. Dostupné z: http://sapkowski.cz/v_sedych_horach_zlato_neni.asp
- SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač I–VII*. 2. vyd. Liberec: Leonardo, 2011–2012.
- SILLMEN, David. Němci vyzývají k bojkotu Kingdom Come: Deliverance. Jeho tvůrce Dan Vávra je prý rasista a sexista. In: *Gamebro* [online]. 18. 1. 2018 [cit. 30. 5. 2018]. Dostupné z: <http://www.gamebro.cz/nemci-vyzyvaji-k-bojkotu-kingdom-come->

deliverance-tvurce-dan-vavra-pry-rasista-sexista/

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Beren and Lúthien*. New York: HarperCollins, 2017.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Pán prstenů I–III*. Dotisk druhého vydání. Praha: Mladá Fronta, 2002.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Silmarillion. Mýty a legendy Středozeří*. Vyd. 2. Praha: Mladá fronta, 2003.

Warcraft: První střet [Warcraft] [film]. Režie JONES, Duncan.

Čína/Kanada/Japonsko/USA, 2016.

World of Warcraft [počítačová hra]. Vývojář BLIZZARD ENTERTAINMENT. USA, 2004.

Xena [Xena: Warrior Princess] [seriál]. Tvůrci RAIMI, Sam; STEWART, Richard Joel; TAPERT, Rob. USA/Nový Zéland, 1995–2001.

Zaklínač I–III [Wiedźmin I–III] [počítačová hra]. Vývojář CD PROJEKT RED. Polsko, 2007–2015.

Sekundární literatura:

BARTHES, Roland. *Mytologie*. Praha: Dokořán, 2004.

BUTLER, Judith. *Závažná těla. O materialitě a diskursivních mezích „pohlaví“*. Praha: Karolinum, 2016.

CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurs. Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008.

CHATMAN, Seymour. *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*.

Olomouc: Univerzita Palackého, 2000.

GENETTE, Gérard. *Fikce a vyprávění*. Brno: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2007.

JACKSON, Rosemary. *Fantasy. The Literature of Subversion*. New York: Routledge, 1998.

KUBÍČEK, Tomáš; HRABAL, Jiří; BÍLEK, Petr A. *Naratologie. Strukturální analýza vyprávění*. Praha: Dauphin, 2013.

LE GUIN, Ursula K. *The Language of the Night. Essays on Fantasy and Science Fiction*. New York: Ultramarine Publishing, 1980.

MORRIS, Pam. *Literatura a feminismus*. Brno: Host, 2000.

RIMMON–KENAN, Shlomith. *Poetika vyprávění*. Brno: Host, 2001.

STANZEL, Franz Karl. *Teorie vyprávění*. Praha: Odeon, 1988.

VEBEROVÁ, Veronika; BÍLEK, Petr A.; PAPOUŠEK, Vladimír; SKALICKÝ, David; (eds.). *Jazyky reprezentace. Reprezentace jako teoretický problém ve filozofii a v myšlení o umění a kultuře, v literatuře a filmu*. Praha: Akropolis, 2012.

Soupis použitých obrázků:

FRAZETTA, Frank. Conan the Adventurer. In: HOWARD, Robert Ervin; SPAGUE DE CAMP, Lyon. *Conan the Adventurer*. New York: Lancer Books, 1966.

LEE, Alan. Beren and Lúthien. In: TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Beren and Lúthien*. New York: HarperCollins, 2017.

ROYO, Luis. Příliš dlouhá swingers párty. In: KOTLETA, František. *Příliš dlouhá swingers párty*. Praha: Epoque, 2004.

VALLEJO, Boris. Conan the Fearless. In: PERRY, Steve. *Conan the Fearless*. 2nd edition. New York: Tor, 1987.