

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Pedagogická fakulta

Katedra českého jazyka a literatury

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Obraz tradičních pohádkových a mytologických motivů ve fantasy literatuře

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Jana Skálová, Ph.D., FF JČU

Autor: Jana Zábranová

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci jsem vypracoval/a 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 diplomové práce, a to v nezkrácené podobě fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého 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 výsledku 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.

Datum 3.1. 2013

.....

Podpis autora

Na tomto místě bych chtěla poděkovat své vedoucí diplomové práce Mgr. Janě Skálové,
Ph.D. za cenné rady a připomínky.

Anotace

Diplomová práce s názvem *Obraz tradičních pohádkových a mytologických motivů ve fantasy literatuře* se zabývá vazbami mezi motivy, jenž se zároveň vyskytují v pohádkách i ve fantasy.

V úvodní části se věnujeme charakteristice pohádky a jejímu členění do jednotlivých kategorií. Popisujeme typické hrdiny a postavy v pohádkách vystupující. Následně se zaměřujeme na kompozici mýtu, jehož typické prvky se objevují i ve fantasy. Dále se zabýváme fantasy literaturou a jejími druhy. Práce rovněž uvádí znaky společné mýtu a fantasy literatuře a popisuje základní archetypy vyskytující se v těchto žánrech. V další části se věnujeme analýze a komparaci vybraných děl. Žánr pohádku reprezentují dvě autorské knihy, jedná se o dílo V. Řezáče *Příhody skřítky Dzina* a o práci L. Aškenázyho *Putování za švestkovou vůní*. Fantasy zastupuje dílo novodobého autora P. Renčina *Nepohádka*.

V závěru je poukázáno na fakt, že hranice mezi pohádkou a fantasy se stírají.

Anotation

The dissertation titled Pictures of traditional fairytale and mythological themes in fantasy literature deals with the links between the motifs that are also found in fairy tales and fantasy.

The first part describes the characteristics of fairytale and divided it into individual categories. Describes the typical heroes and prominent appears in them. Subsequently, we will focus on the composition of the myth, whose typical elements appear in fantasy. Also we deal with fantasy literature, its evolution and its individual species. The dissertation shows signs common to both myth and fantasy literature. It also describes the basic archetypes occurring in this genre.

The next part deals with the analysis and comparison of selected works. Fairytale genre is represented by two books by V. Rezac's Příhody skřítky Dzina and by L. Ashkenazy Putování za švestkovou vůní. Fantasy is represented by work of modern author P. Renčín Nepohádka.

In the end we point out the fact that the line between a fairytale and fantasy are blurred.

Obsah

Úvod	8
1. Pohádka a její charakteristika	9
1.1 Názory na funkci pohádky	9
1.2 Dělení pohádky	11
1.3 Autorská pohádka	13
1.4 Kouzelná pohádka	16
1.4.1 Základní motivy žánru pohádky	17
1.4.2 Postavy	17
1.4.3 Prostředí	21
1.4.4 Kouzelné předměty	21
1.4.5 Čas a místo příběhů	22
1.4.6 Kompozice	22
2. Mýtus	24
2.1 Hrdina	25
2.2 Kompozice mýtu	26
3. Fantastická literatura	28
4. Podstata žánru fantasy	30
4.1 Historie a počátky tvorby fantasy	33
4.2 Typy fantasy literatury	35
4.2.1 Zvířecí příběhy	36
4.2.2 Artušovský cyklus	36
4.2.3 Příběhy Tisíce a jedné noci	36
4.2.4 Příběhy s čínskými motivy	37
4.2.5 Příběhy o ztracených civilizacích	37
4.2.6 Humorná fantasy	37
4.2.7 Meč a magie	37

4.2.8	Hrdinská fantasy	38
4.3	Vztah znaků pohádky a mýtu k fantasy literatuře.....	40
4.3.1	Znaky mýtu ve fantasy	40
4.3.2	Znaky pohádky v žánru fantasy	42
4.4	Archetypální motivy ve fantasy literatuře	44
4.4.1	Archetypy ve fantasy.....	44
4.4.2	Archetypální postavy.....	48
5.	Moderní pohádka nebo fantasy?	52
5.1	Úvod k výběru děl.....	52
5.2	V. Řezáč, P. Renčín, L. Aškenázy	53
5.2.1	Řezáčova tvorba pro děti.....	53
5.2.2	Ludvík Aškenázy v putování za dětmi	55
5.2.3	Pavel Renčín	56
5.3	Hrdina	57
5.4	Prostředí.....	63
5.5	Hrdinovi přátelé	64
5.6	Protivníci a nepřátelé.....	73
	Závěr.....	83
	Použitá literatura	84

Úvod

V současné době vzniká množství knih s fantasy tématikou pro děti a mládež. Proto jsme se rozhodli psát právě o tomto oblíbeném žánru. I přesto, že se fantasy literatura dostává na přední příčky čtenářské oblíbenosti, je otázkou, do jaké míry se podobá pohádkám, a to představuje hlavní téma diplomové práce. Úkolem není podat přehled fantasy literatury pro děti a mládež, ale nalézt motivy objevující se společně v pohádkách i fantasy.

V úvodní část se věnujeme charakteristice pohádky, fantastické literatuře a samotné fantasy. Pohádce a fantasy se věnujeme ve větší míře. U pohádky se zaměříme především na autorskou pohádku a kouzelnou pohádku, jež je základem pro fantasy.

V další části se zaměříme na mýtus, který stejně tak tvoří základ fantasy. Seznámíme se s jeho obsahovou stránkou a hlavním motivem – hrdinou. Podíváme se také na kompozici mýtu, ze které fantasy čerpá.

V poslední kapitole teoretické části se zabýváme fantasy literaturou. Seznámíme se s historií, jednotlivými typy fantasy a zaměříme se také na základní znaky mýtu a pohádky ve fantasy literatuře.

Za tématické východisko srovnávací analýzy jsme si zvolili dvě autorské pohádky a fantasy určené pro děti a mládež. K analýze jsme si vybrali tři české autory a jejich díla, a to J. Řezáče – *Skřítek Dzin*, L. Aškenázyho – *Putování za šestkovou vůní* a V. Renčina - *Nepohádka*.

Knihy, které byly k rozboru vybrány pro své typické prvky, představují zcela své žánry. Díla *Skřítek Dzin* a *Putování za šestkovou vůní* reprezentují autorskou pohádku. *Nepohádka* pak fantasy pro děti a mládež. Díla mají společné motivy, o kterých se dozvíme mnohem více a prostřednictvím analýzy budeme sledovat tyto jednotlivé motivy.

V závěrečné práci diplomové práce se budeme zabývat diferenciací jednotlivých děl. Budeme porovnávat jednotlivé motivy v dílech a na základě nich pak porovnat se budeme snažit vymezit rozdíl, pokud nějaký existuje, mezi pohádkou a fantasy literaturou.

1. Pohádka a její charakteristika

Pokusme se nejprve ve stručnosti charakterizovat literární žánr pohádky, jenž nás provází od dětství až do dospělosti. V pohádkách se setkáváme se světem čar a kouzel, které slouží k pobavení jak dětí, tak dospělých či nám pomáhá zapomenout na každodenní starosti

1.1 Názory na funkci pohádky

Pohádka tvoří součást ústní lidové slovesnosti, není tedy původním literárním žánrem.

„Skutečná pohádka ve své pravé funkci je povídání v kruhu posluchačů. Rodí se z potřeby vypravovat a rozkoše naslouchat“.¹

Největší zásluha o sběr ústní lidové slovesnosti patří především B. Němcové a K. J. Erbenovi.

Děj pohádky bývá většinou zasazen do nereálného světa. Díky němu tak posluchači při vyprávění pohádek zapomínají na všední starosti a ocitají se najednou v neskutečném světě fantazie..²

Jak se zmiňuje O. Sirovátka ve své knize *Česká pohádka a pověst v lidové tradici a dětské literatuře*:

„Protože se... pohádka ...vykládala, měla ve folkloru významnou úlohu interpretace. Lidová slovesnost je umění interpretační a záleží na zpěvákovi nebo vypravěči, jak tu onu píseň nebo vyprávění přednese. Přitom záviselo nejen na schopnostech a nadání interpreta, nýbrž ještě na jiných okolnostech, především na situaci, v níž se ... pohádka vyprávěla.“³

Tím, že se od 19. století začalo pohlížet na pohádku zcela novým způsobem, podnítil se zájem o bádání v oblasti lidové slovesnosti. V pohádce se nyní skrývala

¹ Čapek, K.: *Marsyas čili na okraj literatury*. Praha: Československý spisovatel. 1971. s. 98.

² Červenka, J.: *O pohádkách*. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy. 1960.

³ Sirovátka, O.: *Česká pohádka a pověst v lidové tradici a dětské literatuře*. Brno: Ústav pro etnografii a folkloristiku AV ČR. 1998. s. 16.

podstata národa, stala se pro národ jeho duší „(...) se svou moudrostí, fantasií i prostotou, svou vírou v nadpřirozené síly a svými dávnými národními božstvy.“⁴

Ve stejném století se začínají objevovat teorie o vzniku pohádek – teorie mytologická, antropologická, migrační a historicko-geografická. Mezi první pohádkové teoretiky se řadí bratři Grimmové. Ti zastávali názor, že základem pohádek jsou zbytky starých indických mýtů.⁵

V případě migrační teorie se mnoho autorů domnívá, že pohádky mají původ z jiných krajů a zemí a nejsou tak lidovým dokumentem daného území. T. Benfey předpokládá, že první pohádky pocházejí z Indie. Určitou podobnost vidí další teoretikové v pohádkách řeckých, orientálních či dokonce keltských. Jako příklad můžeme uvést pohádku *O Popelce*, jejíž motivy najdeme v různých světových verzích, např. čínské, arabské.⁶

Nelze tedy s jistotou říci, která z pohádek stojí na samotném počátku. Ačkoli si národy vytvořily vlastní verze pohádek, stále se jimi prolínají motivy, které si jsou navzájem podobné.

Co se tedy ukrývá pod pojmem pohádka? Na tuto otázku existují různé odpovědi. *Slovník literární teorie* vysvětluje termín pohádka slovy:

„(...)podává objektivní realitu jako nadpřirozenou s naivní samozřejmostí, jako by vše bylo skutečné,(...) postihuje některé základní lidské touhy.“⁷

V publikaci *Malý labyrint literatury* se setkáme s definicí: „Prozaický žánr lidové slovesnosti s poutavým dějem, v němž dobrý, statečný a obětavý hrdina překonává nástrahy a nebezpečí, aby splnil obtížný a záslužný úkol, a to s pomocí nadpřirozených bytostí nebo kouzelných předmětů (...).(…) neváže se k žádné historické události ani k určité osobě, není určena osobě, není určena ani časově, ani místně.“⁸

⁴ Čapek, K.: *Marsyas čili na okraj literatury*. Praha: Československý spisovatel. 1971. s. 91.

⁵ Čenková, J.: *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury*. Praha: Portál. 2006.

⁶ Čapek, K.: *Marsyas čili na okraj literatury*. Praha: Československý spisovatel, 1971.

⁷ Vlašín, Š.: *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel, 1984.s. 281.

⁸ Karpatský, D.: *Malý labyrint literatury*. Praha: Albatros, 2001.s. 425.

Pohádku charakterizuje použití nadsázky, idealizace, zjednodušování a vyhraněné vlastnosti „(...) *krása je krása a moudrost je absolutní moudrost, dobro absolutní dobro, zlo absolutní zlo.*“⁹

Podle teoretika J. R. R. Tolkiena představuje pohádka říši, o které nikdo neví, kde leží. Ona říše je plná známých i neznámých zvířat a tvorů a na každém kroku na nás číhá řada nebezpečí. Můžeme zde zažít jak radostné události, tak i smutek. Přestože J.R.R. Tolkien tvrdí, že se definice pohádky nedá vytvořit, sám ji popsal slovy: „ (...) *je příběh, který se k Faerii vztahuje nebo který s ní zachází, ať už je jeho zásadním smysl jakýkoli...sám pojem Faerie lze přeložit slovy Kouzlo – je to však kouzlo s osobitou náladou a mocí.*“¹⁰

Z definic vyplývá, že pohádka je smyšlený příběh odehrávající se ve smyšleném světě, ve kterém vystupují nadpřirozené postavy. I přesto je pohádka prezentována jako „skutečnost“. Tento svět se ale také v mnohém podobá tomu lidskému a zároveň se snaží symbolicky vyobrazit lidskou mysl a procesy, jež se v ní odehrávají. Dobro ve většině případů vítězí nad zlem. Pohádky nejsou nikomu určeny, ani nejsou poplatné žádné době. Jak píše v knize *Marsyas čili na okraj literatury* K. Čapek: „*Pohádka je prazdroj vši poesie; v ní se projevuje původní lidová tvořivost a básnivost.*“¹¹

1.2 Dělení pohádky

První kategorii lidových pohádek tvoří pohádky **kouzelné**, které bývají v některých publikacích označovány za fantastické. Mezi ně řadíme např. pohádky *Tři zlaté vlasy děda Vševěda*, *Zlatovláska*.

Další skupinu představují pohádky o zvířatech, např. pohádky *O kohoutkovi a slepičce*, *Kocour v botách*.

Dále to mohou být pohádky **novelistické/realistické**, v nichž se děj odehrává sice v nereálném světě, ale bez čar a kouzel jako např. v pohádkách *Chytrá horákyňe*, *Kdo je hloupější*, *Hloupý Honza*.

⁴ Richter, L.: *Pohádkaa divadlo*. Praha : Společenství pro pěstování divadla pro děti a mládež, 2004. s. 24.

¹⁰ Tolkien, J.R.R.: *Netvoři a kritikové a jiné eseje*. Praha: Argo, 2006. s. 135.

¹¹ Čapek, K.: *Marsyas čili na okraj literatury*. Praha: Československý spisovatel, 1971. s. 93.

Pohádky, ve kterých vystupují postavy převzaté z církevního prostředí, nazýváme pohádkami **legendárními**, např. pohádky *Pracovitá živí líného*, *Anděl strážce*.

Setkat se můžeme i s pohádkami **kumulativními**, např. pohádky *Otesánek*, *Kohoutek a slepička*, *Koblížek*, v nichž je typickým rysem opakování stejných dějů či prvků, dokud se takto vytvořený řetězec nepřeruší.

Od italské renesance se objevuje pohádka **autorská**, jejíž vývoj dosahuje vrcholu v 19. století, např. *Šťastný princ a jiné pohádky*. Autoři se snaží o individuální přístup k pohádce – její klasické principy přejímají pouze volně a často je přetvářejí. V této práci se zaměříme pouze na pohádky autorské a kouzelné.

1.3 Autorská pohádka

Vznik autorské pohádky (nazývané také umělou/moderní pohádkou) je spojen s kompozičními prvky lidové pohádky, s individualitou a tvůrčím duchem jednotlivých autorů. Avšak aby nedošlo k porušení žánrové specifikace, snaží se autoři dodržovat základní pohádkové postupy i její vypravěčský princip.

V autorské pohádce jde „(...)o umělý příběh s pohádkovými rysy – nejčastěji s kouzelnými prvky – určený zpravidla dětem.“¹²

O. Sirovátka v knize *Česká pohádka a pověst v lidové tradici a dětské literatuře* autorskou pohádku dělí do dvou typů: „Umělá pohádka se dělí na dva základní směry: na pohádku, která napodobuje tradiční lidovou pohádku, a na pohádku současnou, moderní. Odrůdy umělé pohádky spojuje společný jmenovatel – fantastika, která buď prostupuje celý text, nebo vytváří pouze jednotlivé elementy v textu pojatém realisticky. Moderní pohádkou se rozumějí civilní příběhy s příměsí nadreálna, poetické střípky, vyvolané okouzlením ze závratnosti a neopakovatelnosti dětského vidění, žertovné polopohádky, skrývající v sobě ponaučení. Co autor, to jiný přístup k moderní pohádce. Rovněž je třeba vzít v úvahu, že při zrodu a vývoji umělé pohádky spolupůsobí folklorní i literární tradice každého národa.“¹³

Za zlomový bod autorské pohádky se v italské renesanci považuje dílo *Líbezná noci* od G. Straparoly. Autor v díle pozměnil řadu pohádkových motivů a zároveň se snažil o kombinaci folklorních látek s látkami legendistickými.

Za století tvorby lidových pohádek se pokládá 17. století, např. *Pohádky o vilách* paní de Murat. Významným autorem moderních pohádek této doby je Ch. Perrault, který dodržuje logiku žánru a zdůrazňuje etiku, např. *Pohádky matky Husy*.

Ve větší míře se autorská pohádka začíná objevovat společně se zvýšeným zájmem o folklor. Počátky jejího rozvoje se také významně pojí s romantismem. V autorské pohádce lze najít celou řadu romantických znaků, např. exotické prvky, tragický konec hlavního hrdiny či problémy tehdejší doby. V pohádce dále najdeme vliv historických

¹² Čeňková, J.: *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: Vývoj autorské pohádky*. Praha: Portál, 2006. s. 127.

¹³ Sirovátka, O.: *Česká pohádka a pověst v lidové tradici a dětské literatuře*. Ústav pro etnografii a folkloristiku AV ČR, 1998, s. 141-142.

a politických událostí. S utvářením národních států se do umělých pohádek promítalo vlastenectví. Prostřednictvím pohádky autoři rovněž poukazovali na sociální problematiku (H.Ch. Andersen) a někdy se pohádka stala nástrojem satiry (W.Hauff).¹⁴

W. Hauff, autor tří almanachů pohádek *Karavana, Šejk z Alexandrie a jeho otroci* a *Hospoda ve Špesaru*, patří mezi významné představitele romantických pohádek. Jeho pohádky tvoří rámcový příběh, v němž se klade důraz na ústní vyprávění.

Za skutečného zakladatele moderní pohádky se považuje H. Ch. Andersen. Jeho první soubor pohádek nese název *Křesadlo* (1835). Látku čerpal z lidových vyprávění a vlastních zážitků. Ve svých pohádkách se snažil vykreslit nejen nešvary lidské povahy, ale také zachytit aktuální problémy své doby, např. pohádka *Císařovy nové šaty*. H.Ch. Andersen byl prvním autorem, který zasazoval příběhy do civilního prostředí, oživoval neživé předměty běžného života, např. pohádky *Pastýřka a kominiček, Cínový vojáček*. Mezi další typické rysy Andersenových pohádek patří špatný konec. Pohádky totiž vychází z přesvědčení, „že v tomto světě se lze jen málokdy dočkat vděku, uznání nebo lásky.“¹⁵

V českém prostředí se s autorskou pohádkou poprvé setkáváme u J. Karafiáta v pohádce *Broučci* (1876). Autor bývá považován za tzv. „českého Andersena“, protože dovedl oživit vztah k přírodě. Broučci v Karafiátově díle vystupují jako lidé. Častá jsou opakování podobající se cyklickému uspořádání v přírodě.

Velký přínos pro autorskou pohádku představují 20. a 30. léta 20. století. K autorům, kteří se v této době věnují tvorbě moderních autorských pohádek, patří např. J. Mahen. I J.Mahen učinil hlavními postavami ve svých pohádkách zvířátka, např. *Co mi liška vyprávěla, Dvanáct pohádek*.

Česká moderní pohádka se utvářela především v meziválečném období, mezi její autory patří např. J. Wolker *O milionáři, který ukradl slunce*, K. Čapek *Devatero pohádek*, J. Čapek *Povídání o pejskovi a kočičce*, V. Nezval *Anička, skřítek a Slaměný Hubert*, K. Poláček *Edudant a Francimor*, V. Vančura *Kubula a Kuba Kubikula*, J. Lada *Pohádky naruby*.

¹⁴ Čeňková, J.: *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: Vývoj autorské pohádky*: Praha: Portál. 2006.

¹⁵ Čeňková, J.: *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: Vývoj autorské pohádky*: Praha: Portál. 2006. s. 131.

Nové přístupy k autorské pohádce přinesl K. Čapek - kouzla a nadpřirozené bytosti přenesl do reálného světa, např. v pohádce *Velká doktorská pohádka*, *Velká kočičí pohádka*. Při tvorbě pohádek vytvářel slovní hříčky a používal motivy středověkého exempla.

Další typ autorské pohádky vytvořil J. Lada. Protože klasické pohádkové náměty převracel, vytvářel tak napětí mezi známým vyprávěním a očekávanou parafrází. Inspirací mu byly zážitky z dětství prožívané na venkově, např. *Bubáci a hastrmani*, *Kocour Mikeš*.

Od 60. let se v pohádkách častěji objevuje humor a satira, jež reagují na onu dobu, která s sebou přináší změnu v postavení člověka ve společnosti. Hlavními autory se v této době stali J. Werich s dílem *Fimfárum* a L. Aškenázy *Putování za švestkovou vůní*. Záslouhou V. Čtvrťka procházela autorská pohádka další změnou. V. Čtvrtek více rozvinul děj a přesně charakterizoval postavy. Ačkoli zápletky a motivy čerpal především z lidové pohádky, sám vytvářel nové náměty, které s lidovými navzájem prolínal. Jeho ústředním motivem se stal domov. Takovým příkladem jsou pohádky *Rumcajs* a *Pohádky z pařezové chaloupky*.¹⁶

¹⁶ Urbanová, S.: *Žánry, osobnosti, díla*. Ostrava: Repronis Ostrava. 2002

1.4 Kouzelná pohádka

Na kouzelné pohádky se často nahlíží jako na samotné jádro pohádkové žánru, které se „(...) zakládají (...) na pradávných představách o přírodě a lidské společnosti i o silách řídících běh světa.“¹⁷ V odborné literatuře se setkáváme nejen s pojmem kouzelná pohádka, ale i s označením fantastická pohádka.

Vystupují v nich nadpřirozené bytosti, např. víly, sudičky, čarodějnice, obři, trpaslíci. Kromě bytostí se objevují i obyčejné předměty s nadpřirozenou mocí, např. kouzelný ubrousek, obušek.¹⁸

Příběh kouzelné pohádky vychází z etického principu: „*Pohádka bojuje proti zlu a násilí, křivdě a zradě, lakomství, podlosti a závisti a oslavuje odvahu a šlechtnost, věrnost a přátelství, dobrotu a skromnost, mezilidské vztahy*“.¹⁹

Kouzelné pohádky mají úzkou vazbu s dávnými náboženskými představami a nejstaršími náboženstvími, v nichž tvoří součást kultů a rituálů. „*Pohádka ... se rodí ze života*,“ říká V. Propp.

Pohádková kouzla představují symbolický obraz reálného světa. „*Vše, co do ní přichází ze skutečnosti, má povahu druhotného utváření*.“²⁰

Kouzelná pohádka se nejčastěji pohybuje v mezních situacích života, kam bezpochyby patří zrození života a dospívání, ale i ohrožení. Především se jedná o hledání smyslu lidské existence. V takových okamžicích se setkáváme s rozhodujícími činy, které vedou k získání životního partnera a tedy i naplnění života. Pro dívku je tímto činem nejčastěji trpělivé čekání, pro chlapce boj.

Kouzelné pohádky se od ostatních pohádek odlišují charakterem boje – hlavní hrdinové v nich bojují za spravedlnost, dobro vítězí nad zlem. To vše se odehrává za přítomnosti kouzel a nadpřirozených bytostí. Protože je potřeba poskytnout čtenáři určité východisko ze špatné situace, končí každá pohádka šťastně.

¹⁷ Karpatský, D.: *Malý labyrint literatury*: Praha: Albatros, 2001. s. 425.

¹⁸ Karpatský, D.: *Malý labyrint literatury*: Praha: Albatros, 2001.

¹⁹ Sirovátka, O.: *Česká pohádka a pověst v lidové tradici a dětské literatuře*. Brno : Ústav pro etnografii a folkloristiku AV ČR Brno. 1998. s. 35-36.

²⁰ Propp, V.: *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany. Nakladatelství H&H. 2008. s. 127.

1.4.1 Základní motivy žánru pohádky

V. Propp ve své knize *Morfologie pohádky a jiné studie* zastává názor, že je zapotřebí rozlišova základní formy kouzelných pohádkových prvků od forem odvozených. Definoval tak 4 základní pravidla pro jejich rozlišování:

„1. *Fantastické pojetí pohádky je starší než racionalistické.*

2. *Hrdinské pojetí je prvotnější než pojetí humoristické.*

3. *Forma užitá v logickém sepětí s celkem je prvotnější než forma užitá bez souvislosti.*

4. *Mezinárodní forma je prvotnější než forma známá v rámci jediného národa.*“²¹

1.4.2 Postavy

I přestože jsou postavy v pohádce popisovány co nejúsporněji, roli mají jasně vymezenou. Působíště jednotlivých postav se neustále proměňuje, neměnné zůstává pouze v tom případě, kdy se děj zabývá proměnou postavy.

V pohádkách vystupují jak postavy kladné, tak i záporné. Tento typický protiklad je v tomto literárním žánru zásadní. Tím, že postavy náleží pouze do jedné ze skupin, neexistuje možnost, že bychom se mohli setkat s postavou, jež by měla být jen trochu zlé úmysly. Naopak, postava je vždy výhradně hodná nebo zlá. Typicky záporné postavy představují např. čarodějové, macechy usilující způsobit škodu hlavnímu hrdinovi. Mezi kladné postavy náleží osoby, jež vystupují na počátku příběhu a obdarovávají hrdinu různými kouzelnými předměty, či nadpřirozené postavy, které pomáhají hrdinovi zdolávat překážky, např. meluzína, kouzelný stařeček. Příslušnost k dané skupině nachází svůj odraz i ve fyzickém vzhledu. Postavy shrbené, ohyzdné jsou plné závisti a zloby a jejich vlastnosti je vedou ke krutému trestu, např. postava ježibaby. Naopak postavy skromné a ušlechtilé bývají postavami půvabnými, např. skromný jinoch.²²

Vedle těchto lidských postav se v pohádkách setkáváme i s čarodějnicemi, vodníky, čerty. Narazit můžeme i na personifikované přírodní jevy, např. meluzíny, bludičky.

²¹ Propp, V.: *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany. Nakladatelství H&H. 2008. s. 132.

²² Šmahelová, H.: *Návraty a proměny*. Literární adaptace lidových pohádek. Praha. Albatros. 1989.

1.4.2.1 Hrdina

V centru příběhu je většinou hlavní mužská postava. V některých případech vystupuje v hlavní roli žena. Např. v pohádce *O třech sestřích* je hlavní hrdinkou mladá dívka, jež zavrhnou její starší sestry a matka. Hlavní hrdinku Sněženku ve stejnojmenné pohádce nenávidí nevlastní matka pro její krásu. A tak Sněženku lstí přinutí odejít z domova a bojovat s nepřízní osudu.

Ženy vždy oplývají určitou dobrou vlastností, která ostatním překáží. Jedná se např. o krásu, pracovitost, šlechtnost nebo oddanost. Za své pozitivní vlastnosti a přednosti bývají často trestány.

Přestože hlavní hrdinka často trpí převážně díky své nevlastní matce-maceše, která ji trápí a týrá, je velmi trpělivá. I přes počáteční nepřízeň osudu se karta obrátí a dívka dosáhne štěstí a úspěchu. Odpouští těm, kteří jí ubližovali.

Mužský hrdina naopak v pohádkách plní předem dané úkoly, překonává překážky či bojuje s nadpřirozenými postavami. Např. Plaváček z pohádky *Tři zlaté vlasy děda Vševěda* se potýká jak s plněním úkolů, tak i s nadpřirozenými bytostmi (děd Vševěd se zlatými vlasy), a nakonec se stává králem. Dochází tak k naplnění cíle samotného příběhu-z dobrého jinocha se stává dobrý panovník. Mezi takovéo typy hrdinů můžeme zařadit i kuchaře Jiříka z pohádky *Zlatovláska*, jenž se ke svému štěstí propracovává postupně. I Jiřík na své cestě za štěstím musí plnit zadané úkoly. Při jejich plnění mu pomáhají zvířátka, která se tak Jiříkovi odvděčují za jeho dobrotu. Nakonec pohádky si Jiřík bere Zlatovlásku a stává se králem.

Na začátku pohádky o hrdinech téměř nic nevíme. Často jsou charakterizováni pouze jedinou výraznou vlastností jako hloupý Honza, statečný kovář aj.

Hlavní hrdinové se nenachází na společenském žebříčku příliš vysoko, ba naopak bývají určitým způsobem znevýhodněni, např. v pohádce *O Popelce*. Chudá dívka se s pomocí kouzelných oříšků seznamuje s princem a získává si jeho srdce.

Hrdinové oplývají svými výraznými činy a vynikají svojí chytrostí, vytrvalostí či důmyslem.

Za svoji statečnost, oddanost, pracovitost a čestnost čeká na hrdinu odměna - ruka princezny, půl království nebo pomoc pro ty, které miluje. Např. v pohádce *Šípková Růženka* získává princ srdce princezny, Plaváček v pohádce *Tři zlaté vlasy děda Vševěda* nabývá půl království.

Většinu z hlavních hrdinů představuje jedna vlastnost, ve skutečnosti ale jejími nositeli být nemusí. Tak např. hloupý Honza si svůj přídomek vysloužil jen proto, že mu tak lidé v jeho okolí říkali, neboť jej považovali za hloupého. Ve skutečnosti vynikal chytrostí. Stejně tomu tak bylo i např. v pohádce *Pyšná princezna*. Většina postav získala svá jména díky svému vzhledu, např. Sněženka podle bílé pleti, Zlatovláska podle zlatých vlasů. Jiné postavy se jmenují podle míst, ve kterých žily, např. Šípková Růženka.

J. Cambell v knize *Tisíc tváří hrdiny* představuje hrdinu tak, že je to: „(...) člověk, kterému se podařilo probojovat přes svá osobní a místní historická omezení ve prospěch všeobecně platných lidských forem.“²³

Hrdinou se stává ten, kdo je v pohádkách obdivovaným a nepřemožitelným vítězem. „Pohádka o hrdinovi nevyslovuje nic jiného a nic menšího než tuto všelidskou a odvěčnou subjektivní skutečnost.“²⁴

1.4.2.2 Dárce

S postavou *dárce* se hrdina setkává krátce po svém odchodu z domova. Místem setkání bývá často les či prašná cesta. Dárce obdaruje hrdinu kouzelným předmětem, který hlavnímu hrdinovi pomáhá v nesnázích. Mezi takové dárce patří např. chudá nemohoucí stařenka či stařeček, kterým hrdina díky svému laskavému srdci pomůže. V jiných pohádkách si hrdina musí dar řádně zasloužit. V takovém případě musí projít řadou náročných zkoušek. Pokud v nich uspěje, onen kouzelný předmět získává. Pozdější dárce může svůj dar hlavnímu hrdinovi nabídnout také výměnou za slitování, např. chycená zlatá rybka plní hlavní postavě po jejím propuštění tři přání.

1.4.2.3 Škůdce

Po získání kouzelného předmětu pokračuje hrdina na své cestě za cílem a potkává další postavu, tj. *škůdce*. Jedná se o bytost, která má za úkol ztrpčovat hrdinovi život.

²³ Campbell, J.: *Tisíc tváří hrdiny*: Praha. Portál. 2000.

²⁴ Čapek, K.: *Marsyas, čili na okraj literatury*: Praha. Československý spisovatel. 1971. s. 119.

Mezi škůdce se řadí např. černokněžníci, čerti, či krvelační zlí draci Škůdce zpodobňuje určitou formu zla, nikdy nenabude podobu dobra, a proto se musí porazit.

Záporné postavy zlo pěstují samoúčelně a téměř z principu, který můžeme chápat jako víru v ďábla či zlé bohy. Nepřítel se hrdinovi snaží „(...)z čiré zloby udělat něco zlého.“²⁵

Dobrosrdečný rek svého škůdce nakonec porazí a potrestá. Neštěstí je tak zažehnáno. Celý příběh vrcholí soubojem hrdiny s protivníkem, jenž představuje překážku k dosažení hrdinova cíle.

1.4.2.4 Hledaná osoba

Cílem hrdinovy cesty se stává tzv. *hledaná osoba*. Hrdina např. hledá princeznu či prostou dívku, kterou vysvobozuje. Např. v pohádce *Šípková Růženka* hledá princ spící princeznu, jež svým polibkem probouzí z věčného spánku. Na cestě za svou dívkou hrdina naráží na řadu překážek, např. aby si Plaváček v pohádce *Tři vlasy děda Vševěda* zasloužil ruku princezny, musí splnit tři úkoly, které dostává od krále. Pohádky s motivem hledané osoby pak nejčastěji končí vysvobozením či svatbou.

1.4.2.5 Pomocníci

Pomocník či pomocníci představují další ze základních motivů pohádky. Hrdinovi pomáhají při plnění úkolů, odvrací od něj neštěstí a mnohdy jej chrání vlastním tělem. Zkrátka v každé situaci jsou připraveni mu pomoci. K těmto postavám můžeme zařadit např. Dlouhého, Širokého a Bystrozrakého ze stejnojmenné pohádky. Bez jejich pomoci by hlavní hrdina nedokázal vysvobodit zakletou princeznu, neoplýval totiž nadpřirozenými schopnostmi jako jeho přátelé. Pokud se hrdina vydá na scestí, pomocníci se jej snaží přivést zpět a dovést k původnímu cíli.

Kromě osob se mezi pomocníky řadí také zvířata, např. lišku v pohádce *Pták Ohnivák a liška Ryška*. Zvířata bývají obdařena chytrostí a dokáží promlouvat lidskou řečí.

²⁵ Čapek, K.: *Marsyas čili na okraj literatury*. Praha: Československý spisovatel. 1971.s. 121.

I neživé předměty se mohou stát pomocníkem hrdiny, např. obušek v pohádce *Obušku z pytle ven!*.

1.4.3 Prostředí

Pohádka nerozlišuje nadpřirozený svět od světa skutečného. Oba světy existují současně, ba dokonce se navzájem prolínají. Nadpřirozené věci, osoby a zvířata jsou brány za samozřejmé a přirozené. Kniha *Za tajemstvím pohádek* charakterizuje svět takto: „*Pohádka zcela zřejmě nevypovídá o vnějším světě, i když třeba docela realisticky začíná a je protkána rysy každodennosti. Nerealistická podoba příběhů je důležitým vynálezem, jelikož dává jednoznačně na vědomí, že pohádky nechtějí být užitečnou informací o vnějším světě...týkají se pochodů...odehrávající se v jednotlivci.*“²⁶

Prostředí, kde se pohádka odehrává, B. Bettelheim vystihl slovy: „*Všechny staré hrady, temné jeskyně, zamčené pokoje se zakázaným vstupem...oznamují, že se zjeví něco, co je obvykle skryto.*“²⁷ Rozsáhlý popis prostředí v pohádce nenalezneme.

1.4.4 Kouzelné předměty

Kouzelný předmět často hrdinovi věnuje dárcé za jeho laskavost. Mezi kouzelné dary řadíme běžně používané předměty. Např. v pohádce *O Nesytovi* se seznamujeme s kouzelným kabátem, v pohádce *Čertův švagr* hrdina získává bezedný měšec plný dukátů. Díky kouzelnému sedlu či dvanáctimílovým botám mohl hrdina v pohádce *Zlatý vrch* zachránit svoji Čekanku a spolu s ní tak uniknout před zlou čarodějnici. Do této kategorie můžeme zařadit i např. kouzelné fazole či tři kouzelné oříšky.

V některých případech obsahují kouzelné předměty samotné pomocníky, kteří mohou z předmětu kdykoli vystoupit, jako např. Gin v *Kouzelné lampě*.

K oblíbeným darům spadá i živá voda, jež zachrání hlavnímu hrdinovi život. Např. v pohádce *Dvojčata* vysvobozuje mladík živou vodou svého zkamenělého bratra. V pohádce *Zlatovláska* zase zachraňuje Jiřík své zvířecích pomocníky a nakonec i princezna svého milého.

²⁶ Bettelheim, B.: *Za tajemstvím pohádek*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny. 2000. s. 27.

²⁷ Bettelheim, B.: *Za tajemství pohádek*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny. 2000.s. 63.

Kouzelným předmětem se nestává pouze určitý předmět, ale i určitá kouzelná vlastnost, jež může hrdinovi dopomoci k cíli. Např. v pohádce *Rozum a štěstí* sám Rozum obdaruje nepříliš chytrého hochu rozumem k jeho záchraně. Darem v případě pohádky *Zlatovláska* je schopnost rozumět zvířecí řeči.

1.4.5 Čas a místo příběhů

Téměř každá pohádka začíná ustálenými formulacemi: *Bylo nebylo*, *Kdysi dávno* či *Před tisíci lety*, které nás informují, že následující příběh nemá s realitou, v níž žijeme, nic společného. Odehrává se na neurčitém místě v neurčitém čase, zdůrazňuje tedy svoji neurčitost. Tyto úmyslně použité začátky pohádek dávají jasně najevo, že opouštíme reálný svět a dostáváme se do tzv. „světa bezčasí“, kde čas nic neznamená.²⁸

To způsobuje jistou pohádkovou odlehlost, o které se K. Čapek zmiňuje v knize *Marsyas čili na okraj literatury*. Podle něj tyto ustálené fráze označují něco, co se stalo nesmírně daleko nebo v jiné skutečnosti.

V pohádkách se také vyskytují různé časové a prostorové smyčky. Např. v pohádce *O Šípkové Růžence* – ačkoliv princ Růženku zachránil až po několika letech, její věk se nezměnil.

Pohádka se tedy pohybuje na pomezí možného a nemožného. Jak zdůrazňuje K. Čapek: „*Jejich svět nemusí být fantastický nebo nadpřirozený; klade se jen mimo aktuální a kontrolovatelnou skutečnost; neocitá se v rozporu se zkušeností, protože je suspendován mimo její obsah. Otázka pravdy a jakéhokoli materiálního vztahu ke skutečnosti tady zásadně nepadá na váhu.*“²⁹

1.4.6 Kompozice

Pohádka má ustálenou syžetovou výstavbu. Se zvyšováním překážek nastražených na hrdinu nabývá děj na dramatičnosti.

Úvodní floskule na začátku pohádky nás seznamuje se současnou situací, ve které se hrdina právě ocitá. Představuje nám jména a vlastnosti členů rodiny. O minulosti hrdiny však pohádka mlčí. Samotný příběh většinou vychází z konfliktní situace, jíž

²⁸ Bettelheim, B.: *Za tajemstvím pohádek*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny. 2000.

²⁹ Čapek, K.: *Marsyas čili na okraj literatury*. Praha. Československý spisovatel. 1971. s. 98-99.

bývá odvržení v rodině, strach či vyhnání. Např. Mariku v pohádce *Vila přítelkyně a měsíkové přátelé* z domova vyhnání nevlastní sestra se svojí matkou. Sněhurku ve stejnojmenné pohádce zase zlá macecha. Hrdina se často do světa vydává na zkušenou, jako např. hloupý Honza.

Dále následuje významná událost, která motivuje hlavního hrdinu vydat se na cestu do světa. Na jeho pouti čekají na hrdinu různé úkoly, které musí splnit. Král z pohádky *Pták Ohnivák a liška Ryška* např. posílá svého nejmladšího syna, aby našel zázračného zlatého ptáka. Princ z pohádky *O Slunečníku, Měsíčníku a Větrníku* musí najít své sestry, které bez svolení krále provdal do ciziny. Na své cestě hrdina potkává řadu postav různých rolí, viz. kapitola Postavy.

Svého cíle hrdina často nedosahuje silou či umem, ale i kouzelnými předměty, přátelstvím se zvířátky apod.³⁰

Hrdinovo dobrodružství je „vždy a všude přechodem od známého do neznáma. Síly střežící hranice jsou nebezpečné, zahrávat si s nimi je riskantní, ale je-li člověk schopný a odvážný, nebezpečí pomine.“³¹

Rámec celé pohádky končí např. (...) *a žili spolu šťastně a do smrti, zazvonil zvonec a pohádka je konec, a spokojeně živi byli.* Tyto formule se znovu snaží o podtržení časové a místní neurčitosti.³²

Jak říká V. Propp: „Lze dokázat, že postavy kouzelných pohádek, jakkoli rozmanité svou podobou, stářím..., konají v průběhu děje vždy totéž.“³³

Podstatu pohádky vystihl K. Čapek ve své knize *Marsyas čili na okraj literatury*, píše: „Svět, ve kterém žijeme se neliší příliš od pohádkového světa lidojedů, vlkodlaků, hyder a černokněžníků. Táž fikce zla, která oživuje děje pohádek, prostupuje i náš skutečný svět.“³⁴

³⁰ Houser, P.: Mýtus, fantasy a jejich hrdinové. *Dech Draka*. 1997. č.1, s. 30.

³¹ Campbell, J.: *Tisíc tváří hrdiny; Archetypy hrdiny v proměnách věků*. Praha. Portál. 2000. s. 83.

³² Karpatský, D.: *Malý labyrint literatury*. Praha: Albatros, 1997.

³³ Propp, V.: *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany. Nakladatelství H&H. 2008. s. 126.

³⁴ Čapek, K.: *Marsyas čili na okraj literatury*. Praha. Československý spisovatel. 1971. s. 121.

2. Mýtus

Mýtus, neboli báje (z řeckého mýthos). Mýtus se definuje jako fabulovaný útvar, který slouží „(...) *před-vědeckým vysvětlením a popisům přirozeného světa.*“³⁵

*„Mýtus není fikce, je to symbolické vyprávění o světě, má absolutní platnost. Není ani podobenstvím, je světem samým, a to platí i pro fantasy. Podstatou mýtu je souboj Řádu a Chaosu. Je bytostným archaikem, formou magického zařikání světa, Řádem, zamezujícím Chaosu. V mýtu bojuje hrdina proti obrům a titánům z předřádového období a udržuje tak řád světa. Musí vyjít do světa, utkat se s Chaosem na jeho území a zvítězí-li, získá zároveň větší schopnosti.“*³⁶

V přeneseném významu se mýtem rozumí „(...) *každý produkt poznávacího nebo interpretačního procesu, který nemíří k podstatě jevů, ale ulpívá na jejich povrchových vlastnostech, pomocí nichž pak skutečnost více či méně kolektivně závazným způsobem vykládá, systematizuje a hodnotí.*“³⁷

Úkolem mýtu je „(...) *zprostředkovat sociálně závazný výklad světa uvnitř dané kultury, vytvořit v ní model chování dané kultury (...).*“³⁸

V knize *Velká kniha bohů a bájných hrdinů* se E. Hrych domnívá, že kořeny sahají až k dobám vzniku samotného lidstva. Již v antice se objevují první pokusy o racionální výklad mýtů:

1. Alegorické obrazy přírodních jevů (Métrodós z Lamsaku)
2. Určité ideální principy (Anaxágoras)
3. Zdeformovaný záznam již zapomenuté historie (Euméros z Messeny).

Mýtus má několik rovin – poznávací, symbolickou a náboženskou. Mýtické vyprávění se totiž zaměřovalo na základní otázky vzniku člověka, světa bohů, a proto nám zprostředkovává obraz daných kultur. Mýty se staly pro lidskou kulturu

³⁵ Nünning, A.: *Lexikon teorie literatury a kultury*. Brno: Host. 2006. s. 534.

³⁶ Kuglerová, I. : Fantasy a narativita. In *Fantasy a narativita* [online]. Interkom : [s.n.], 1999 [cit. 2012-07-22]; <http://interkom.vecnost.cz/1999/19990972.htm#5>

³⁷ Vlašín, Š.: *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel, 1984. s. 241.

³⁸ Vlašín, Š.: *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel, 1984. s. 241.

významnou oporou především v otázkách morálky. Nesetkáváme se v nich pouze s vyprávěním o stvoření světa, ale i o zkáze, o potopách či o posmrtném životě. Světy bohů a lidí se navzájem prolínají, bohové s lidmi spolupracují jako např. v *Illiadě*, kde bohové pomáhají oběma znesvářeným národům – Řekům i Trojanům.

J. Cambell definoval čtyři základní funkce mýtu. První mytologická funkce reprezentuje vděčnost a úctu člověka k vesmíru. Druhá podává obraz o podobě světa. Třetí funkce má za úkol vštěpovat lidem morální řád a čtvrtá vést jedince etapami jeho života ve zdraví, síle a harmonii ducha.

2.1 Hrdina

Hrdina v mýtech představuje zakladatele příběhu. Jeho činy se dělí na fyzické a psychické povahy. Boj s nepřítelem ohrožujícím lidstvo ztělesňuje čin fyzický. Čin psychický tvoří kulturní objev v podobě např. ohně, písma.

„Hrdina mýtu je nadán mnoha přednostmi, silou, krásou, věšteckým duchem, básnickým nadáním či schopnostmi magickými; naproti tomu v morálních ohledech není zdaleka ideálním a má celou řadu nectností a vad.“³⁹

„Hrdina se vydává z každodenního světa do říše nadpřirozených divů, setkává se tam s úžasnými silami a dosahuje přesvědčivých vítězství. Ze svých tajuplných a dobrodružných cest se vrací se schopností prokazovat dobrodíní svým bližním.“⁴⁰

Na svých cestách se hrdinovi dostává pomoci nadpřirozené povahy, která přichází v podobě ochránce nebo dárce, např. chudé stařenky či stařečka. Nadpřirozené bytosti obdarovávají hrdinu o kouzelný předmět, jako např. amuletem působícím proti nepřátelským silám. Osoba dárce představuje laskavost a ochrannou moc osudu.

³⁹ Houser, P.. Mýtus, fantasy a jejich hrdinové. *Dech Draka*. 1997, č.1, s. 30.

⁴⁰ Campbell, J.: *Tisíc tváří hrdiny; Archetypy hrdiny v proměnách věků*. Praha. Portál. 2000. s. 41.

Nadpřirozeným pomocníkem se stává ve většině případů postava mužského rodu, např. prevozník duší. Pomocník se hrdinovi zjevuje, jelikož se hrdina dostává do nesnází.

Hrdina, jenž kráčí vstříc svému dobrodružství, se střetává s různými silami, které střeží vstup do tajemného prostředí. Tyto síly ztělesňují nebezpečí, ale „ (...) *je-li člověk schopný a odvážný, nebezpečí pomine.*“⁴¹

Hlavní postava své hrdinství mnohdy vnímá spíše jako prokletí než dar a brání se mu. Např. Achilleus a Odysseus se odmítali účastnit trójské války. A proto se také před ní skrývali – první mezi ženami, druhý předstíral šílenství.

V mýtu hrdina hrdinství v průběhu života nenabývá, ale rodí se s ním. Jeho narození se pojí s výjimečným osudem, které předurčuje dítě k hrdinství. Takové dítě např. připlave v košíku, nebo se nalezne zcela opuštěné.

Hrdina je často potomkem smrtelníka a boha, tzv. levobočkem. Takový potomek získává patrona mezi bohy, např. Gilgamešovým patronem se stává strážce a ochránce světla bůh Šamaš.

Doprovází jej často i přítel, který s ním sdílí jeho osud. Hrdinův přítel většinou během výpravy umírá jako např. Gilgamešův přítel Enkiduos. Jeho smrt hrdinu změní, touží po nesmrtelnosti.

2.2 Kompozice mýtu

Mytologické dobrodružství tvoří tři vývojové fáze: *odloučení – iniciace – návrat*. Hrdina nejprve odchází z domova, na své cestě naráží na překážky, které musí překonat, aby se dostal k cíli. Poté se šťastně navrácí zpět domů. Např. bájný hrdina Prométheus ukradne bohům oheň a vrací se opět zpět, či hrdina Iáson přelstí draka chránícího zlaté rouno.

Na začátku příběhu postava opouští domov, jedná se o fázi – *odloučení* vynucené okolnostmi. J. Campbell tuto etapu označuje jako tzv. „volání dobrodružství“. Mýtický hrdina se dostává za hranice světa lidí. Prostředími, do kterých putuje, jsou např. svět

⁴¹ Campbell, J.: *Tisíc tváří hrdiny; Archetypy hrdiny v proměnách věků*. Praha. Portál. 2000. s. 83.

pod zemí, pod vodou, v nebesích či tajemný ostrov. Všechna tato místa spojuje domov bájných bytostí.

Někteří z hrdinů se vydávají za dobrodružstvím i z vlastní vůle. Např. Théseus se má stát v Athénách následníkem trůnu. Vyhledává dobrodružství a souboje, aby si vydobyl slávu.

Hrdinu mohou hnát do cizích krajů i přírodní síly, např. Odyssea hnaly větry rozrušeného boha Poseidóna.

Dalším krokem mýtického příběhu představuje tzv. *iniciativa*. Na své pouti hlavní postava naráží na utrpení a vynakládá nadlidské úsilí, aby jej zdolal.

*„Původní odchod do země zkoušek představuje pouze začátek dlouhé a skutečně nebezpečné cesty za vítěznou iniciací, za okamžikem osvícení.“*⁴²

Po překonání překážek a poražení nepřátel nachází hrdina svoji bohyni - královnu. Např. královnou světa spící Brunhildou. Královna světa nese vzor krásy. Pro něj se královna stává symbolem dokonalosti.

Poslední část mýtického kruhu představuje *návrat*, při kterém dochází k sociální integraci hrdiny do společnosti. Návrat zpět reprezentuje důležitou část, kdy dochází k neustálé cirkulaci duchovní energie ve světě. Na konci celého příběhu se hrdina vrací ke svému „normálnímu“ životu, umírá nebo odchází do nebes.⁴³

⁴² Campbell, J.: *Tisíc tváří hrdiny; Archetypy hrdiny v proměnách věků*. Praha. Portál. 2000. s. 104.

⁴³ Houser, P.: *Mýtus, fantasy a jejich hrdinové. Dech Draka*. 1997.č.1. s. 30.

3. Fantastická literatura

Fantastika, z řeckého slova *phantastikós* – fantazie, imaginace či představivost. V širším slova smyslu se jedná o „(...) *druh literatury, která staví proti empiricky ověřitelnému obrazu čtenářova světa jiný svět (...)*.“⁴⁴

Fantastická literatura neboli fantastika označuje literaturu stojící na okraji hlavního proudu literatury tzv. mainstreamu.

„(...) *fantastická literatura – v širším pojetí je veškerá literatura, jejíž zobrazený svět není kompatibilní s přirozeným světem každodenní zkušenosti(...)*“⁴⁵

I. Adamovič zdůrazňuje široké spektrum tohoto žánru: „*Fantastická literatura v užším slova smyslu je příběhem, kde je přítomen prvek nadpřirozena (magie, spiritismus apod.). Patří sem i jakýkoli horror, v němž má hrůza nadpřirozený původ. V širším slova smyslu zahrnuje i veškerá SF díla a označuje veškerou literaturu, jejíž děj vybočuje z nám známé reality.*“⁴⁶

V díle *Skryté tváře fantastična* R. Caillois mluví o fantastické literatuře jako o prolínání světa reálného s nereálným, kde pokaždé dochází ke střetu „*zmatení a panický strach z přítomnosti neznámého.*“⁴⁷

J. P. Sartre píše o moderní fantastické literatuře: „*Fantastično se odehrává v tomto známém světě a jeho ztvárnění čerpá z obrazu světa nalíc, v němž je vše podřízeno zjevnému řádu; teprve působení fantastického jevu ho proměňuje „naruby“, v němž následek předchází příčině.*“⁴⁸

Fantastická literatura se snaží stírat hranici mezi reálným světem a světem bájným, fantazijním, snovým. Naproti tomu pohádkový svět nás od samého počátku uvádí do fantastického světa víl, obrů, divoženek či jiných nadpřirozených bytostí.

⁴⁴ Nünning, A.: *Lexikon teorie literatury a kultury*. Brno: Host. 2006. s. 215.

⁴⁵ Macek, J.: *Fandom a text*. Nakladatelství Triton. Praha. 2006. s. 16.

⁴⁶ Adamovič, I.: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3. 1995. s. 6.

⁴⁷ Hazaiová, L.: *Skryté tváře fantastična*. Univerzita Karlova v Praze. 2007. s. 17.

⁴⁸ Hazaiová, L.: *Skryté tváře fantastika*. Univerzita Karlova v Praze. 2007. s. 23.

Fantastická literatura se skládá ze tří samostatných žánrů – **horror, science – fiction a fantasy.**

4. Podstata žánru fantasy

Fantasy, z řeckého *fantastikon* – lichá představa. Š. Vlašína vidí fantasy jako souhrnné označení pro literární díla vytvářející obraz skutečnosti pomocí smyšlených prvků. Tyto prvky, které neodpovídají jak obecně platnému pojetí světa, tak ani obvyklým zkušenostem. V popředí fantasy stojí mýty, magie a časová nevyhraněnost.

D. Mocná fantasy definuje slovy: „(...) *populární žánr iracionální fantastiky s tematickými zdroji v mýtu a středověké romanci*.“⁴⁹

Dále autorka hovoří o fantasy jako o protipólu sci-fi. Přestože oba žánry označují stejným termínem *spekulative fiction* (spekulativní, fantastická próza) a mají určité společné body, liší se od sebe svými motivy a východisky. Sci-fi se zaměřuje na techniku a budoucnost, kdežto fantasy se vrací zpět do minulosti, do světa mýtů a pohádek. Fantasy tedy svými motivy napodobuje kouzelnou pohádku. Racionalismus s citovostí se staví do protikladu.

J. Clute o fantasy literatuře říká: „*Fantasy je vnitřně soudržné vyprávění. Pokud se odehrává v tomto světě, vypráví příběh, který je v námi vnímaném světě neuskutečnitelný; pokud se odehrává v jiném světě, jde o neuskutečnitelný svět, třebaže příběhy, jež se v něm odehrávají, mohou být v jeho rámci možné*.“⁵⁰

Podle J. Cluta nejsou sice světy vzniklé z fantasy literatury reálné, přesto musí obsahovat logiku reálného světa, aby se příběhy staly čtenářsky zajímavější.

S jiným pohledem na fantasy literaturu se můžeme setkat u D. Pringela, který o ní hovoří jako o literatuře „*zrozené z touhy srdce*“.⁵¹

Fantasy na rozdíl od ostatních žánrů působí především na naše pocity. „*Snoubí se v nich touha, úžas, dojetí i nostalgie, ale také smích*.“⁵²

Nenaplněné touhy představují důležitý prvek ve fantasy literatuře. Součástí jsou touhy po prožívání pravých zážitků, po lepším já či mírumilovnějším světě. Fantasy se snaží z „holé krajiny“ života vytvořit život plnohodnotný.

⁴⁹ Mocná, D. a kol.: *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha, Paseka 2004, s. 187.

⁵⁰ Macek, J.: *Fandom a text*. Nakladatelství Triton. Praha. 2006. s. 18.

⁵¹ Pringle, D.: *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Nakladatelství Albatros. Praha 2003. s.8.

⁵² Pringle, D.: *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Nakladatelství Albatros. Praha 2003. s.8.

Podle D. Pringleho existují dva základní útvary, z nichž se fantasy skládá – z pohádky a hrdinského eposu. Oba žánry se navzájem prolínají. Dobro není platné pouze pro pohádky a krvelačnost není vyhrazena jen hrdinským eposům. I v pohádkách nalezneme násilí stejně jako v hrdinských eposech milostná dobrodružství uprostřed válek.

I. Kuglerová vidí fantasy jako „(...) *legitimním představitelem autentické narativity, má stejnou formu a sdílí stejný prostor jako archaická narativita mýtu a pohádky.*“⁵³

D. Mocná rozlišuje tři základní typy světa fantasy literatury: imaginární svět, paralelní svět existující souběžně s naší realitou a vstup do pseudohistorie naší reality. Základ těchto imaginárních světů představuje existence magie.

Hlavním kritériem pro zařazení příběhů do proudu fantasy literatury bývá prostředí, ve kterém se děj odehrává – tzv. „odlišný svět“. Protože tyto světy existují paralelně se světem reálným, nazývá je J. R. R. Tolkien „*sekundárními*“.

J. Clute uvádí, že mistři fantasy, např. G. MacDonald, C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, „(...) *se nespokojují s přenosem děje do imaginárního světa, ale plně využili transformační potenciál fantasy žánru.*“⁵⁴

Postavy ve fantasy vedle prostředí reprezentují významnou součást celého příběhu. Podstatný prvek představuje feudální společnost a její hierarchické uspořádání. Význam má i náboženství provázané s mýty. Např. v cyklu *Narnie* vystupuje postava lva Aslana představující Boha.

Fantasy literatura nenabízí pouze možnosti, kde se může její příběh odehrávat, ale i způsoby, jakým může být vystavěn. Dělí se na dílčí žánry, např. dark fantasy či high fantasy. Kvůli této roztržitosti tedy nelze zcela jednoznačně sestavit teorii tohoto literárního proudu. Poznávacím prvkem může být např. kouzelný meč.

⁵³ Kuglerová, I. : Fantasy a narativita. In *Fantasy a narativita* [online]. Interkom : [s.n.], 1999 [cit. 2011-11-28]; <http://interkom.vecnost.cz/1999/19990972.htm#5>

⁵⁴ Pringle, D.: *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Nakladatelství Albatros. Praha. 2003. s. 8.

Hlavní téma reprezentuje motiv **cesty**. Cesta nepředstavuje pouze dobrodružství související s překonáváním překážek, ale symbolizuje také s životní poutí, díky níž si hrdina vytváří určitý postoj ke světu a ke svému okolí.

Postavy ve fantasy literatuře tvoří ustálenou sestavu rolí díky své archetypálnosti. Hlavního hrdinu doprovází postava druha, tedy pomocníka, který se objevuje také v pohádkách a mýtech. Druh ztělesňuje často protiklad hrdiny, např. zbabělost či je jiné národnosti. Další důležitou postavu ztvárňuje *mistr*, hrdinův učitel, jenž jej přivádí do světa magie. Postava *protivníka* klade hrdinovi do cesty překážky. Ve fantasy nechybí ani hrdinův *objekt touhy*. Jedná se o hrdinovo poslání – zachránit milovanou osobu. Poslední a důležitou postavu představuje *fantastické stvoření*, přítel hlavního hrdiny. Jsou jím bájná zvířata např. draci, lvi.⁵⁵

⁵⁵ Mocná, D. a kol.: *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha. Paseka. 2004.

4.1 Historie a počátky tvorby fantasy

Historie fantasy začíná s vývojem mýtů a eposů, např. *Epos o Gilgameši, Iliada a Odysseus*.

Protože se současná fantasy literatura opírá o mytologii, stávají se ústředním tématem především skryté síly tajemna. Díky tomu nabývá tento proud smyšlený charakter. Nezakládá si na pravdivosti.

Podle D. Pringla vychází tento žánr z několika mýtů:

- Ze starořeckých mýtů v popředí s hlavními bohy Diem, Hérrou, Apollónem, Afroditou, Dionýsem, Athénou, Poseidonem, s polobohy a smrtelníky –Hérakleitos, Perseus.
- Keltské mýty spojené s keltskou a irskou kulturou, vyprávějící příběhy o hrdinech – o Cúchulainovi či Finnu MacCoolovi.
- Z mýtů germánských, skandinávských a islandských.
- Židovsko – křesťanské mýty, biblické a apokryfní mýty

Š. Vlašín, který mj. souhlasí s předchozí teorií, také poukazuje na fakt, že ačkoli tato současná literatura z mýtů vychází, fantastické prvky již existovaly v antické a středověké literatuře.

Fantastická literatura se podle Š. Vlašína vyvíjela ze tří základních linií: z **linie společensky kritické a satirické, linie sociálně-utopické a linie mnohotvárné**.

V linii společensky kritické a satirické fantazie narušuje reálné vztahy a snaží se vytvořit svět, který se stává parodií na ten skutečný. Např. *Důmyslný rytíř Don Quijote de la Mancha* od M. Cervantese.

V linii sociálně-utopické usiluje fantazie o vytvoření ideálního státu či ideálního světa. Na tuto tendenci navazují osvícenci a utopičtí socialisté 18. století a pokračují v ní až do 20. století. Např. *Utopie* od T. Moorea.

Linie mnohotvárná tvoří příběh ze smyšlených látek a motivů, které vedou ke specifickým cílům. Do této tendence řadíme část dobrodružné literatury pracující

s prvky fantasy, černého románu a literárního hororu, např. *Gulliverovy cesty* od J. Smithe.

První díla skutečné fantasy literatury se začínají objevovat v 2. polovině 19. století. Do tohoto období se řadí anglický autor W. Morris s dílem *Studna na konci světa* (1896). Autor se v něm snaží o vzkříšení rytířských románů zaniklých na přelomu 17. a 18. století.

S rozvojem techniky 20. století se do popředí dostává žánr sci-fi, a tak se fantasy literatura dostává na okraj čtenářského zájmu. Přesto se na ni zcela nezapomnělo. V roce 1939 J. W. Campbell zakládá časopis *Unknown (Neznámo)*, kde publikuje povídky odpovídající dnešní fantasy. V roce 1937 a 1954 vznikají zásadní díla J.R.R. Tolkiena *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* (česky 1978) a *Pán prstenů* (1954) a v letech 1950-1956 C. S. Lewisovy *Letopisy Narnie*. Oba autoři psali umělý mýtus, svá díla sami nazývali mýtotvornými. Udali tak směr, kterým se ubíral další vývoj tohoto žánru.

O rozvoji fantasy jako populárního žánru svědčí i to, že vznikaly další varianty, např. fantasy humoristická, satirická, parodická (T. Pratchett: série *Úžasná Zeměplocha*).⁵⁶

Počátky fantasy literatury jako samostatného žánru velmi dobře vystihl I. Adamovič: „*O fantastice jako o nějakém organickém proudu, natož pak jako o svébytném způsobu literárního projevu nelze ještě v tomto období hovořit. Pouze ve zpětném pohledu vybíráme jednotlivá díla jednotlivých autorů a přiřazujeme je k něčemu, co vzniklo mnohem později.*“⁵⁷

Co se týká fantasy literatury v Čechách, D. Mocná uvádí, že moderní fantasy se u nás začalo rozvíjet až po roce 1989. V této době narůstá počet překladů cizojazyčné fantasy. Nově byla např. přeložena díla J. R. R. Tolkiena či C. S. Lewise.

Postupně se začínali prosazovat autoři z domácí produkce. České autory inspirovala především americká a západoevropská literaturou. Např. V. Kadlečková *Na pomezí Eternaalu* (1990), J. Kulhánek *Divocí a zlí I.* (1999), V. Válková alias A. Andres *Wetemaa* (1992)

⁵⁶ Pringle, D.: *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Nakladatelství Albatros. Praha 2003.

⁵⁷ Adamovič, I.: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1995. s. 14.

V 90. letech vzniklo sdružení *Academie science fiction, fantasy a hororu*⁵⁸ sdružující množství autorů. Ve stejném období začaly vznikat česká nakladatelství pro fantasy: Brokilon, Fanton print, Laser books, Leonardo, Návrat, Netopejř, Polaris, Poutník, Talpress, Triton – edice Trifid. (dp vašková česká fantasy)

Nejvýznamnějším časopisem věnující se fantasy, byl měsíčník *Ikárie*. Založen roku 1990 a svoji činnost ukončil v roce 2001. Hlavní příspěvky poskytovali O. Neff, I. Adamovič, V. Ríša aj. v letech 1994-1997 vycházel časopis *Nemesis* zabývající se stejnou tematikou. V současné době se fantastice věnuje časopis *Dech draka*, který od roku 2007 vychází jako součást časopisu *Pevnost*. *Pevnost* vychází od roku 2002 a je určen především pro fandom fantasy počítačových her.

4.2 Typy fantasy literatury

D. Mocná v knize *Encyklopedie literárních žánrů* rozlišuje fantasy na: **epickou fantasy, hrdinskou fantasy a science fantasy**.

Epická fantasy vychází ze středověkých legend. Vypráví o dobrodružství hrdiny a jeho skupiny. Sem řadíme např. J. R. R. Tolkien *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*.

Hrdinská fantasy vychází z heroického mýtu. Patří do ní fantasy typu meče a magie. Příkladem může být od R. E. Howard *Barbar Conan*.

Poslední typ reprezentuje science fantasy, která stojí na pomezí fantasy a sci-fi využívající vědecké prvky. Jako např. *Dying Earth* od J. Vance.

Vedle těchto hlavních proudů existuje řada okrajových, např. parodická fantasy snažící se o parodizaci žánru s nehrdiny, např. T. Pratchett.

V knize *Encyklopedie fantastických světů* D. Pringle pracuje dokonce s devíti typy fantasy literatury: **pohádka, zvířecí příběhy, Artušovský cyklus, příběhy Tisíce a jedné noci, příběhy s čínskými motivy, příběhy o ztracených rasách, humorná fantasy, meč a magie, hrdinská fantasy**.

⁵⁸ Více informací o sdružení <http://www.asffh.info/>.

4.2.1 Zvířecí příběhy

Jedná se o fantastická vyprávění o zvířatech, která mají schopnost mluvit lidskou řečí.

Zvířata mluvící lidskou řečí se v literatuře objevují již od dob starého Řecka, např. Ezopovy bajky. Středověcí autoři měli více v oblibě naopak němá zvířata, např. G. Chaucer *Ptačí sněm*. Od 18. století se zvířecí postavy dostávají i do satirických děl, např. moudří koně u díla *Gulliverovy cesty* od J. Swifta. Moderní zvířecí příběhy zastupuje např. *Farma zvířat* od G. Orwella. Nesmíme opomenout ani dětské knihy s mluvícími zvířaty, např. L. Carollovu *Alenku v kraji divů a za zrcadlem*.

Nejnámějšími příběhy se zvířecími hrdiny tvoří knihy: *Knihy džunglí* od R. Kiplinga a *Vítr ve vrbách aneb Žabákova dobrodružství* od K. Grahama.

4.2.2 Artušovský cyklus

O původu krále Artuše a jeho družiny nemáme dosud žádné historicky prokazatelné důkazy. První zmínky se objevují v knize *Dějiny britských králů* od Geoffreyho z Monmouthu. Příběh krále Artuše se pojí s různými fantastickými motivy, které dávají ději zábavnou formu, proto není jasná pravdivost celého příběhu. Ve středověku se zabýval artušovskou tematikou např. v *Románu o Brutovi* R. Waceus.

Z novějších zpracování známe cyklus *Někdejší a budoucí král* od T. H. Whiteho.

4.2.3 Příběhy Tisíce a jedné noci

V arabského knize *Alfa lajla wa-lajla (Tisíc a jedna noc)* nalezneme řadu příběhů vypravovaných krásnou Šahrazádou. Jejich původ se liší, některé se řadí k arabským příběhům, jiné perským nebo indickým. V Evropě si příběhy *Tisíce a jedné noci* získaly oblibu díky fantastickým motivům, jako např. *Aladdin a kouzelná lampa*, *Mosazné město*, *Alí baba a čtyřicet loupežníků*.

4.2.4 Příběhy s čínskými motivy

K neznámějším příběhům z *Tisíce a jedné noci* patří vyprávění o *Aladdínovi a kouzelné lampě*, který se odehrává v Číně. Čínské motivy se staly součástí fantasy literatury společně s motivy arabskými a navzájem se prolínají.

4.2.5 Příběhy o ztracených civilizacích

Tyto příběhy patří k zásadním prvkům fantasy literatury. Fantasy pracuje s podivuhodnými národy žijícími ve ztracených zemích, městech, ale i v podmořských a podzemních světech. Prvním autorem píšící na toto téma byl H. R. Haggard se svými romány *Doly krále Šalamouna, Ona a Allan Quatermain*.

4.2.6 Humorná fantasy

Již od antiky se psaly humorné utopie s fantastickými tématy, které nesly satirický náboj. Utopistické fantasy mělo humorně poukazovat na nedostatky tehdejšího světa. Nadpřirozené motivy utopií se čerpaly z námětů mytologie.

Objevovala se však i díla humorného charakteru, která inspirovala humorné fantasy. Vrcholem této tvorby se stalo dílo *Alenka v říši divů a za zrcadlem* (1865) od L. Carrolla. V současnosti se mezi významné autory tohoto typu řadí T. Pratchett se svým cyklem *Zeměpolocha* (vydávaná od roku 1983).

4.2.7 Meč a magie

F. Lieber na počátku 60. let 20. století přišel s označením „meč a magie“. Hlavní podstata tohoto typu fantasy se ale zrodila již o několik desetiletí dříve. Pojila se se jménem R. E. Howarda a jeho příběhy *Barbara Conana* (1931). Prvním dílem typu „meč a magie“ představoval tedy román *Conan – Hodina draka*. Autor v něm vytvořil neexistující svět plný nestvůr, čarodějů, krásných žen a statečných mužů. Následovníky R. E. Howarda reprezentovali např. C. L. Mooreová, F. Lieber či M. Moorcock.

Typ fantasy „meč a magie“ bývala často označována za hrdinskou fantasy. Vypráví totiž o hrdinovi – bojovníkovi, který na svých výpravách a dobrodružstvích překonává překážky a úspěšně bojuje s magií.

V současnosti tvoří hrdinská fantasy a fantasy „meč a magie“ dvě samostatné kategorie.

4.2.8 Hrdinská fantasy

Označuje se za klasickou či vysokou literaturu. Zaměřuje se často za fantasy typu „meč a magie“. I tento typ vypráví o hrdinech a jejich dobrodružstvích, která se odehrávají v imaginativním světě, kde se střetávají mnohé nadpřirozené síly.

Hrdinská fantasy pojednává o povaze postav, činech a uznávaném žebříčku hodnot ve světě. Romány hrdinského typu tvoří často několik svazků s otevřenými konci.

Zcela smyšlený svět představuje základní a jeden z nejdůležitějších rysů tohoto typu fantasy. Za hlavního představitele se považuje J. R. R. Tolkien, který zavedl pro nově vytvořenou zemi pojem „druhotný“ svět.

Další podstatný rys reprezentují změny vypravěče a hrdiny v jednotlivých kapitolách a dílech, ačkoli prostředí smyšleného světa zůstává neměnné. Smyšlený svět tak propojuje jednotlivé děje a vytváří mezi nimi souvislost, tvoří tak jednotu románu.

Na začátku knih se setkáváme s mapou či souborem map, které čtenáři usnadňují orientaci v uměle vytvořeném světě. Součástí tohoto souboru jsou i vysvětlivky, seznamy postav či rodokmeny.

Mezi první průkopníky hrdinské fantasy literatury se zařazují W. Morris s dílem *Studna na konci světa* (1896) a E. R. Eddison s dílem *Červ Ouroboros* (1922). Obě díla se později staly inspirací nejvýznamnějšímu autorovi fantasy literatury J.R.R. Tolkienovi a jeho trilogii *Pán prstenů*. K pokračovatelům J. R. R. Tolkiena se pak se řadí další autoři např. R. E. Feist *Mág*, D. Eddings *Pěšec proroctví* či Ch. Paolini *Odkaz Dračích jezdců*.

Vedle těchto dělení D. Pringela a D. Mocné se můžeme setkat i s dělením A. Zachové, kterým se zabývá v článku – *Topos „jiných dimenzí“ ve fantasy literatuře*.

Typy fantasy rozlišuje A. Zachová podle smyšleného světa na - „tolkienovský“, „lewisovský“.

Podle A. Zachové „tolkienovské“ příběhy vypráví o vnitřní a vnější cestě hrdiny do nového světa. Tento „tolkienovský“ svět v sobě ukrývá vnitřní logiku a hlavní hrdina v něm prochází proměnou.

V „lewisovských“ příbězích se nesetkáváme pouze s vymyšlením světem, ale i světem reálným. Reálný svět představuje prostor ke vstupu do nereálného světa, kam mohou vstoupit pouze nevinní a morálně čistí jedinci. Zde mají za úkol dospět k určité proměně sebe sama. Po splnění předem daných úkolů se pak vracejí zpět. Průchodem se stává např. zadní část skříně či obraz na stěně, které je vtáhnou do svého děje. Narnie je země plná víl, skřítků, faunů a děti se účastní bojů dobra proti zlu. Zatímco v pozemském světě ubíhá pár minut, v Narnii je tomu několik let. Vedle C.R. Lewise se s tímto typem literatury spojuje např. L. Carroll se svou *Alenkou v říši divů*.

Vedle „tolkienovského“ a lewisovského“ světa objevuje i svět dobrodružné fantasy. V tomto typu je důležitým prvkem motiv cesty, hlavní hrdina neprochází proměnou. V 90. letech vzniká dílo typické pro tento typ fantasy - *Harry Potter* od J. K. Rowlingové.

4.3 Vztah znaků pohádky a mýtu k fantasy literatuře

Tato kapitola představí znaky mýtu a pohádky, jenž se objevují ve fantasy literatuře, které ve svém článku *Fantasy a narativita* vymezila I. Kuglerová. Autorka je dělí na dva základními typy – externí a interní.

Externí typ představuje vnější podnět k cestě a různá dobrodružství hrdiny, která na své pouti zažívá. Interní, neboli vnitřní typ, nám přibližuje hrdinovy myšlenky.

Zdroj externích rysů se představuje v mýtu a zdroj interních rysů v pohádce.

4.3.1 Znaky mýtu ve fantasy

„Mýtus není fikce, je to symbolické vyprávění o světě, má absolutní platnost.“⁵⁹ Základ mýtu tvoří boj tzv. *Řádu* a tzv. *Chaosu*. V příběhu tento zápas představuje boj hrdiny s nadpřirozenými postavami, kterými mohou být obři, titáni atd. Chaos v podobě těchto bytostí se snaží zničit světový řád, jehož ochránce ztělesňuje hrdina. Zápas se odehrává na území dobře známém hlavní postavě. Pokud v boji s Chaosem hrdina vítězí, získává větší schopnosti.

Podle I. Kuglerové se ve fantasy mohou objevit následující rysy mýtu:

- Hlavním hrdinou se stává postava stojící na okraji celého společenství, žijící v ústraní. Zpočátku nic netuší o svém vyvolení, dokonce ani o svém původu, který bývá mnohdy královský. Vše se teprve dozvídá od moudrého starce, mudrce nebo pomocí věštby.
Hrdina je ve svém poslání nezastupitelný a stává se oním vyvoleným. Když zjistí cíl vlastní cesty, neváhá a vydává se za dobrodružstvím.
- Hrdina se vypravuje na předurčenou cestu. Společně s ním putuje společenstvo složené z vybraných bytostí. Hrdina si společníky vybírá sám, nebo mu je volí moudrým stařec. V průběhu dobrodružné výpravy společenstvo hrdinu ochraňuje a při plnění úkolů mu pomáhá. Členy

⁵⁹ Kuglerová, I.: *Fantasy a narativita*. In *Fantasy a narativita* [online]. Interkom : [s.n.], 1999 [cit. 2011-11-28]; <http://interkom.vecnost.cz/1999/19990972.htm#5>

se mohou stát např. čarodějové, šermíři, zvědové. Ti se do skupiny řadí buď před cestou k cíli nebo během ní.

- Během výpravy se hrdina poprvé dostává do nebezpečí, se kterým si neumí poradit, a tak mu téměř podléhá. Pomoc mu nabízí členové jeho společenstva, kteří jsou nenahraditelní. Hrdinova cesta nepředstavuje pouhé dobrodružství, ale i boj o holý život.

Svět se poprvé ukazuje jako kruté místo plné nástrah, které znesnadní svými nástrahami hrdinovi plnění úkolů.

- Hrdina neprochází pouze místy, kde se soustředí zlo, ale i místy dobra. V prostoru zla se situace jeví jako neřešitelná, ale nakonec vše vede k dobrému cíli. Místa dobra poskytují hrdinovi bezpečí a on se poté může v klidu zamyslet nad dalšími postupy jeho cíle a společenstvo může nabírat nové členy.
- Skupina se postupně vytváří do doby zlomu, jenž představuje zápas se zlem. Při boji se zlem může dojít ke zraněním či ke ztrátám na životech. V některých případech přechází jeden z členů společenstva na stranu zla.
- Do centra zla hrdina se svou skupinou pronikají těsně před cílem cesty. Dochází k závěrečnému střetu mezi dobrem a zlem. Zlé síly se shromažďují, sílí a snaží se přemoci dobro. Hrdina však se svou družinou nevzdává a bojuje, aby dosáhl svého cíle.
- Síly dobra a zla jsou zcela vyrovnané. Důležitý prvek představuje magický/kouzelný prostředek, díky němuž dochází ke zvratu v bitvě ve prospěch dobra. V některých případech dochází k proniknutí zla do hrdinova domova. Hrdina se svým společenstvím svádí závěrečnou bitvu a zachraňuje svět.
- Zlo a chaos nahrazuje dobro a řád. Vše se vrací k normálnímu životu, zlo a chaos se stávají do určité doby potlačeny. Hrdina se vrací domů.

4.3.2 Znaky pohádky v žánru fantasy

Pohádka je na rozdíl od mýtu, (...) *čirý cyklus, odproštěná od linearity, obraz vnitřního vesmíru očištěného já, je původně matriarchální, tudíž archaičtější.*⁶⁰

Podle I. Kuglerové najdeme ve fantasy následující prvky pohádky:

- Hrdina nezná svoji minulost.
- Hlavní postava se cítí být upuštěná, na okraji společnosti, proto usiluje o nalezení svého místa. Nakonec se rozhodne jít hledat své štěstí do světa.
- Zpočátku nemá jasný cíl. Po cestě se náhodně setkává s budoucími společníky, kteří mu pomáhají a chrání jej. Postupem času odhaluje samotný cíl celé výpravy.
- Hrdina je nucen zdolávat překážky a poprvé se tak setkává s narušením řádu světa.
- Začíná si uvědomovat svoji důležitost. Přichází k myšlence, že se stává tím vyvoleným, jenž může světu navrátit řád a uvést jej do rovnováhy.
- Hrdina stále více proniká do nebezpečných míst a blíží se tak střetu se zlem. V této chvíli začíná pochybovat o své vyvolenosti k urovnání řádu. Přemýšlí, zda má jeho snaha smysl.
- Před finálním střetnutím se zlem opět chápe svoji vyvolenost. Zbavuje se tak pochybností a nyní nachází sám sebe.
- Hlavní postava se nakonec střetává s představitelem zla a vynakládá veškerou sílu na jeho zničení.
- Zlo poráží. Dobro se dostává opět k moci. Řád panující ve světě získává znovu rovnováhu.
- Zárodek zla zůstává ale skryt. Ve vhodnou chvíli se znovu objeví a vše tak začíná od začátku.
- V některých případech zlo proniká až do domova hrdiny, se kterým bojuje. Dobro vítězí.

⁶⁰ Kuglerová, I.: Fantasy a narativita. In *Fantasy a narativita* [online]. Interkom : [s.n.], 1999 [cit. 2011-11-28]; <http://interkom.vecnost.cz/1999/19990972.htm#5>

Mýty a pohádky představují důležitý zdroj fantasy literatury. Mýtus tvoří její základ. Pohádka propůjčuje fantasy hlavní myšlenku – boj dobra a zla.

Typické znaky obou žánrů promítající se ve fantasy nazýváme souhrnným pojmem – archetypy.

4.4 Archetypální motivy ve fantasy literatuře

Archetypy jsou symbolické motivy, představy, typické postavy či příběhy, které se vyskytují nejen ve fantasy, ale i ostatních typech literatury. V literární historii se neustále vrací a vyvolávají ve čtenáři emoce.

Problematice archetypů se věnoval C. G. Jung, jenž je popisuje slovy: „*Archetypus (...) naznačuje, že u kolektivně nevědomých obsahů jde o prastaré nebo – ještě lépe – o prvopočáteční typy, to znamená od pradávna existující obrazy.*“⁶¹

Archetypy patří do obsahu kolektivního nevědomí, nejsou vrozeny, ale získány. „*Jsou jisté kolektivně nevědomé podmínky, které regulují a podněcují tvůrčí činnost fantazie a vyvolávají odpovídající výtvary tím, že existující vědomý materiál podrobují svým cílům.*“⁶²

C. G. Jung dále zmiňuje, že archetypů existuje nepřehledné množství: „*Je tolik archetypů, kolik je typických situací v životě. Nekonečné opakování vštípilo tyto zkušenosti do psychické konstituce nikoli ve formě obrazů, jež by byly naplněny obsahem, nýbrž zprvu pouze jako formy bez obsahu, které toliko představují možnost určitého typu chování a jednání.*“⁶³

4.4.1 Archetypy ve fantasy

Součástí fantasy tvoří pohádkové i mytologické archetypy a představují její základní rysy. Do pohádek a mýtů se dosazují dosazovány nevědomě.

Archetypy v mýtu představují hrdinovo putování, splnění úkolu či setkání se společenstvem. V pohádce se jedná o archetypy rozdělení dobra a zla a s nimi související charakterystiky postav. Putování, úkoly i společenstvo tvoří typické motivy obou žánrů. Společně s nimi i kouzelné bytosti. Pohádka na rozdíl od mýtu končí ve většině případů šťastně.

⁶¹ Jung, C. G.: *Archetypy a nevědomí, výběr z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka; Brno. 1999. s. 99.

⁶² Jung, C. G.: *Archetypy a nevědomí, výběr z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka; Brno. 1999. s. 98.

⁶³ Jung, C. G.: *Archetypy a nevědomí, výběr z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka; Brno. 1999. s. 155.

K základním archetypům fantasy se stejně tak řadí: dobro, zlo, společenstvo, artefakt, cesta, úkol či poslání.

4.4.1.1 Dobro

Dobro neboli řád tvoří základní motiv, který se projevuje kolektivně. Dobro tvoří různé postavy. Pospolitosť jednotlivých členů je důležitá, ani jedna postava nesmí selhat. Pokud se tak stane, řád se hrouťí, „ (...)řád je násilím na přirozenosti světa, je obtížného ho ustanovit a musí být stále udržován, vymezován.“⁶⁴

Zlo musí být stále hlídáno Dobrem.

4.4.1.2 Zlo

Zlo neboli Chaos představuje druhý prvek ze základních fantastických motivů. Stojí v opozici k Dobru. Oproti němu má individuální charakter, tj. vyzařuje z jedné bytosti, která se snaží zničit celý svět. Individuální Zlo se bojů neúčastní, nechává za sebe bojovat své přívržence a vyčkává na finální střetnutí, při němž se snaží hlavního hrdinu dostat na svoji stranu. Hrdina ale vítězí, a tak zůstává jeho nabídka nevyslyšena. Po zničení individuálního Zla lze postavy ovlivněné jeho silami napravit či zničit. Bez svého velitele nemají žádnou sílu.

V mnoha případech není Zlo zcela poraženo, neboť podle I. Kuglerové se stává samoploditelným. Může vznikat i z nevinných činů a dokáže proniknout do všech koutů světa.

4.4.1.3 Společenstvo

Jedná se o skupinu zastupující Řád neboli Dobro. Společenstvo tvoří lidé, např. rytíři, ale i nadpřirozené bytosti, např. trpaslíci, hobiti, upíři, elfové. Uskupení doprovází hrdinu na cestě za dobrodružstvím. Každý člen má ve skupině daný úkol a jeho pozice se stává nenahraditelnou. Společenstvo se vytváří samovolně, nebo je

⁶⁴ Kuglerová, I.: Fantasy a narativita. In *Fantasy a narativita* [online]. Interkom : [s.n.], 1999 [cit. 2011-11-28]; <http://interkom.vecnost.cz/1999/19990972.htm#5>

hrdinovi přiřazeno. Skupina má často určitý počet členů. Tento limit skrývá magický význam, např. tři, pět, sedm, devět.

4.4.1.4 Artefakt

Artefaktem máme na mysli předmět s magickými silami, např. prsten z *Pána prstenů*. Kouzelný předmět se snaží získat zlo i dobro. V rukou Dobra má kouzelný předmět neškodný vliv, v rukou Zla naopak oplývá destruktivní silou. Dobro se snaží získat artefakt, aby jej ukrylo před Zlem. To má zájem získat kouzelný předmět za účelem nabytí větší moci ve světě.

Tyto předměty hrají ve fantasy literatuře důležitou roli a objevují se v různých podobách, např. šperků, krystalů, částí zbroje či obyčejných každodenních věcí. Některé předměty se v příběhu objevují od začátku a celý příběh se kolem nich utváří, např. Grál, prsten. I během své cesty může hrdina tyto předměty nabýt. Nepřikládá jim důležitost do doby, než zjistí jejich magické schopnosti.

4.4.1.5 Cesta

Ve fantasy literatuře rozlišujeme dva způsoby cesty:

- Cesta z bodu A do bodu B – zde je potřeba něco dát a něco získat. Hrdina se vydává z místa, kde sídlí Dobro – tedy ze svého domova, které se většinou nachází na západě či na jihu. Předurčený cíl cesty jej přivádí na východ či na sever – tedy do říše zla.

K cíli hrdina směřuje nepřímou cestou, neboť způsob přímé cesty ve fantasy neexistuje. Aby se spolu se svým společenstvem dostal do bezpečí, prochází s nimi přes nepřátelská území, např. v příběhu *Pán prstenů* představuje takové bezpečné místo Roklinka. Hrdina zde nachází pomoc před závěrečným bojem se Zlem.

V případě, že se mu daří překonávat překážky úspěšně, nastává opačná situace. Objevují se nečekané komplikace.

- Cesta tam a zase zpátky - hrdina odchází z rodného domu, aby zničil Zlo. Poté, co úkol splní, vrací se přímou cestou zpět. Zjišťuje ale, že Zlo se dostalo i do jeho domova. V poslední bitvě se Zlem vítězí.

4.4.1.6 Úkol či poslání

Hlavní postavu pro úkol vybírá mudrc, věštba či jiný způsob. Stává se nezastupitelným, pouze on dokáže dosáhnout určeného cíle. I když jej doprovází společenstvo, vše záleží na něm. Zná účel své výpravy a sám musí nalézt způsob k jeho naplnění. Např. v příběhu *Pán prstenů* Frodo Pytlík věděl, že musí zničit Prsten. Cestu k jeho zničení musel nalézt.

4.4.2 Archetypální postavy

O archetypálních postavách píše C. G. Jung ve své knize *Archetypy a nevědomí*. Archetypální postavy tvoří osoby, které mají určité rysy vycházející z lidské psychiky.

4.4.2.1 Anima a animus

Anima/Animus reprezentují odraz duše jedince a udržují vztah mezi Já a nevědomím. Anima/Animus představují duše muže a ženy. U ženy se nazývá Anima, u muže Animus.

Anima představuje zrcadlový obraz ženy uvnitř muže, např. rusalky, elfky, víly. Tvoří součást duše, se kterou se musí neustále pracovat.

*„Anima je archetyp života, zděděný kolektivní obraz ženy v nevědomí muže, který mu umožňuje chápat podstatu ženy. Personifikuje všechny ženské psychické tendence v mužské duši.“*⁶⁵

Animus představuje obraz muže uvnitř ženy, např. válečníka, prince, udatného hrdiny.

*„(...) je obraz duše, která rozlišuje, poznává, ale i rozděluje. Představuje vědomí mužství, jednoznačnost, formování všeobecného mínění (...)“*⁶⁶

Potlačené opačné pohlaví se odráží v hledání partnera, jako např. Iáson hledal Médeu. Bez nalezení toho pravého druhu nedosáhne postava úplnosti.

Dá se říci, že anima/animus představují většinu hlavních hrdinů fantasy. Archetypální postavy animus/anima reprezentují přímo archetyp života: *„(...) člověk, ji nemůže udělat; ona je vždy tím apriori nálad, reakcí, impulsů a všech možných psychických spontánností. Je tím, co žije ze sebe a co způsobuje, že žijeme my.“*⁶⁷

⁶⁵ Puškarová, M.: *Tajemství milosti*. Fontána; Olomouc. 2002. s. 56.

⁶⁶ Puškarová, M.: *Tajemství milosti*. Fontána; Olomouc. 2002. s. 57.

⁶⁷ Jung, C.G.: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka; Brno. 1999. s. 127.

4.4.2.2 Moudrý stařec (senex)

„Moudrý stařec je duchovní otec, který vede mladé ke správnému pochopení a smyslu života. Jeho záporným charakterem je přemoudřelost, přísnost a spojená s kontrolou hraničící s pronásledováním.“⁶⁸

Díky svým zkušenostem představuje moudrý stařec jednu z hlavních osobností, které hrdinovi pomáhají. Postava starce ztělesňuje autoritu, moudrost a smysl bytí. Stařec může reprezentovat buď dobro, nebo zlo, např. postava Gandalfa – dobro, Sarumana – zlo.

Objevuje se v situacích, v nichž si hrdina sám neví rady a potřebuje pomoci.

4.4.2.3 Matka

C. G. Jung matku definuje slovy: *„(...) to, co je dobrotivé, pečující, snášenlivé, poskytující růst, plodnost, potravu; místo magické proměny, znovuzrození; pomáhající instinkt nebo impuls (...)“⁶⁹*

Vedle toho ji popisuje také jako: *„(...)to, co je tajné, skryté, temné, propast, říše mrtvých, to, co je pohlcující, svádějící a otravující, vzbuzující strach, neodvratné“⁷⁰*

Postava matky má dvojnáčný charakter. Na jedné straně představuje bytost milující, na druhé straně vyvolává v ostatních strach. Takovou bytostí je např. čarodějnice Galadriel.

Oba archetypy – Moudrý stařec i Matka ztělesňují ducha a moc pomoci níž působí na jiné jedince.

⁶⁸ Puškarová, M.: *Tajemství milosti*. Fontána; Olomouc. 2002. s. 59.

⁶⁹ Jung, C.G.: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka; Brno. 1999. s. 193.

⁷⁰ Jung, C.G.: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka; Brno. 1999. s. 193.

4.4.2.4 Dítě

Hlavním znakem dítěte je symbolika budoucnosti. *„Dítě je potenciální budoucnost.“*⁷¹ Z tohoto důvodu se často jeví jako nepřemožitelný hrdina.

Charakteristickým se stává jeho narození i osud, kdy zůstává opuštěno a pronásledováno nepřáteli. I přes jeho opuštěnost má dar nadpřirozených sil, např. *Harry Potter*, jehož pronásleduje nepřítel a oplývá magickými schopnostmi.

4.4.2.5 Hrdina

Hrdina reprezentuje silnou osobnost, která se od svého cíle nenechá odradit jakoukoliv překážkou. V určitých situacích musí umět posbírat zbytek svých sil a pokračovat v plnění svých cílů.

*„Hlavním hrdinovým činem je přemožení obludy z temnot; je to vytoužené a očekávané vítězství nad nevědomím.“*⁷²

4.4.2.6 Persóna

Persóna představuje masku, jež si bytosti nasazují při kontaktu se světem.

*„Zrcadlo nelichotí, ukazuje věrně to, co do něho pohlíží, totiž onu tvář, kterou světu nikdy neukazujeme, protože ji zakrýváme persónou, maskou herce.“*⁷³

Člověk si masku nasazuje, aby ochránil vlastní intimitu. Masku mu propůjčuje přesvědčení, že je jedinečný. Masku tvoří část vědomou, jejím opakem je nevědomá - bytostné já.

⁷¹ Jung, C. G.: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II.* Nakladatelství Tomáše Janečka; Brno. 1999. s. 243.

⁷² Jung, C. G.: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II.* Nakladatelství Tomáše Janečka; Brno. 1999. s. 245.

⁷³ Jung, C. G.: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II.* Nakladatelství Tomáše Janečka; Brno. 1999. s. 118.

4.4.2.7 Stín

Reprezentuje součást nevědomí každé bytosti. Vytěsňuje se z našeho vědomí, protože mívá převážně špatný charakter. Tím, že hlavní postava separuje část svého nevědomí, vytváří tím vlastní alter ego, jako např. Frodo Gluma.

„Stín je však živá část osobnosti a chce proto v nějaké podobě s ní žít.“⁷⁴

Stín ukazuje vše špatné, co sami u sebe odmítáme vidět. Podstatu stínu vytváří charakterové rysy a vrozené schopnosti konat zlo. Vlastní tělo může být našim Stínem.

„Úlohu Stínu plní i skřítek, představitel vzdorné energie, která nachází zálibu v odmítání, zpochybňování, maření, zesměšňování, ničí sebedůvěru člověka.“⁷⁵

4.4.2.8 Bytostné já (selbst)

Představuje ústřední archetyp, ke kterému osobnost směřuje. Reprezentuje tak pravou individualitu. Dochází ke splynutí toho, jakým se hrdina dělá a jak ve skutečnosti vystupuje. Nalezení této celistvosti u hrdiny tvoří smysl hrdinova putování. Pokud postava nalézá své pravé já, nabývá očištěné a duševní harmonie.

⁷⁴ Jung, C.G.: *Archetypy a nevědomí, výbor z díla: svazek II*. Nakladatelství Tomáše Janečka; Brno. 1999. s. 118.

⁷⁵ Puškarová, M.: *Tajemství milosti*. Fontána; Olomouc. 2002. s. 54.

5. Moderní pohádka nebo fantasy?

5.1 Úvod k výběru děl

V této kapitole je mým úkolem rozbor tří děl – *Skřítek Dzin*, *Putováním za švestkovou vůní a Nepohádka*. Následně si všímám, jak se prolínají základní archetypální motivy v pohádce a fantasy literatuře. Díla mají mnoho společného a je zřejmé, že hranice mezi žánry se prolínají.

K rozboru jsme si vybrali díla, jež jsou zařazena chronologicky dle data vzniku. Tímto poukazujeme na neproměnitelnost základních motivů během tohoto období.

Prvním dílo představuje soubor *Pohádky (1957)* od V. Řezáče. K interpretaci jsme si vybrali pohádku *Skřítek Dzin*. Dzin se na svém putování snaží nalézt podstatu života a pochopit chování lidí, se kterým se nikdy nesetkal.

Dalším pohádkovým textem je kniha L. Aškenázyho *Putování za švestkovou vůní aneb Pitryšek neboli Strastiplné osudy pravého trpaslíka (1959)*, kde hlavní postava – Pitryšek pátrá po spřízněné duši, jež by mu pomohla pochopit svět.

Příběhy se odehrávají v jedné dějové linii. Hlavní hrdinové žijí ve fantazijním světě a přicházejí do reálného světa. Mezi oběma světy dochází ke stírání hranic. Obě zmiňovaná díla se zaměřují na čtenáře mladšího školního věku.

Posledním rozebíraný text P. Renčina *Nepohádka (2004)* se řadí k čtenářsky úspěšnému žánru fantasy literatury pro mládež 21. století. Příběh se odehrává ve dvou časových liniích a ve dvou světech - fantazijním a reálném, které se navzájem prolínají. Dílo se nesoustředí pouze na jednoho hrdinu, ale osu příběhu tvoří více hlavních postav.

Při tvorbě interpretační části používáme metodu analýzy, kterou se snažíme rozebírat základní archetypální motivy pohádky a fantasy literatury, např. hrdina, cesta, přátelé. Zároveň využíváme metodu komparace, kdy jednotlivé motivy obou žánrů navzájem porovnáváme a hledáme stejné opakující se prvky.

5.2 V. Řezáč, P. Renčín, L. Aškenázy

5.2.1 Řezáčova tvorba pro děti

Český prozaik, divadelní kritik a také autor dětských knížek **Václav Řezáč** (narozen 1901) pocházel z chudé rodiny. Otec mu zemřel, když mu byly dva roky. Matka se znovu provdala, avšak mezi otčímem a nevlastním synem nepanoval dobrý vztah. Vyrůstal tak v materiální i citové chudobě. Po maturitě roku 1919 se stává úředníkem Státního statistického úřadu. Během působení v úřadu se věnoval i divadelní a literární kritice.

V. Řezáč je znám především díky tvorbě psychologických románů, např. *Černé světlo „je monografickou studií sociálního komplexu vedoucího k chladnému počtářství ve věcech majetku i lásky.“*⁷⁶ Za zmínku stojí i psychologické romány *Svědék*, kde se hlavní postava snaží zvrátit morální řád celého města. A dílo *Rozhraní*, v němž se zabývá krizí problematického člověka v předrevolučním světě. V románech poukazuje na destrukci člověka, který se na čas ztratil sám sobě a těžce si musí projít ke své vlastní podstatě, svému vlastnímu Já a tím k pevnému místu ve světě. V 50. letech se zapojil i k budovatelským tématům romány *Nástup a Bitva*. Snažil se o zpolitizované vidění reality, kde hlavní roli hraje pokrok.⁷⁷

Dětskou literaturou se zabíral od počátku své tvorby. Již v *Lidových novinách*, ve kterých působil i jako redaktor, založil dětskou rubriku. Od 30. let 20. století jí věnoval výrazněji, kdy se zaměřil na motivy sociální nespravedlnosti, jež mísil s prvky detektivními a dobrodružnými. Např. *Poplach v Kovářské uličce*, kde hlavní postava Frantík odhaluje společenské zlo, v podobě vydřiducha hokynáře Bočana, který těží z bídy nezaměstnaných. Frantík mu znemožňuje páchat takovéto zlo. V další z knih *Kluci, hurá za ním!* se jedná o příběh tří kamarádů, jež odhalují zloděje, ale netrestají jej. Zjišťují, že tento ubožák se dal mravně vykořistit svým zaměstnavatelem, jelikož měl strach o svoji malou dcerku.

⁷⁶ Dokoupil, B.: *Slovník české literatury* [online]. 2006 [cit. 2012-11-04]. Dostupné z: <http://www.slovníkceskeliteratury.cz/showContent.jsp?docId=860>

⁷⁷ Gotz, F: *Václav Řezáč*, Praha: Československý spisovatel. 1957.

V 50. letech napsal soubor moderních pohádek - *Pohádky (1957)*, který se skládá ze sedmi autorských pohádek. Nejznámější z nich nese název *Příhody skřítky Dzina*, jenž byl v roce 1978 zfilmován do večerníčkového příběhu.

Děj pohádky vypráví o skřítkovi, který se kvůli nepřejícnosti svého druha dostává do světa lidí. Zde pomáhá němým bytostem, jež jsou některými zlými lidmi trestáni za malicherné prohřešky. V reálném prostředí se nemusí cítit osamocen, protože díky svému dobrému chování si získává mnoho přátel.

5.2.2 Ludvík Aškenázy v putování za dětmi

Známý český dramatik, prozaik, publicista **L. Aškenázy** se narodil v česko-židovské rodině (1921). Po maturitě roku 1939 se věnoval studia slovanské filologie a všeobecných dějin v polském Lvově. Během války vstoupil k československým jednotkám v SSSR. Po válce jako reportér a zahraniční komentátor pražského rozhlasu často cestoval. Od 50. let se začal věnovat především spisovatelské činnosti. Po srpnu 1968 emigroval s rodinou do Mnichova, později do severní Itálie.

Od 50. let vstupuje do české tvorby krátkými reportážemi, např. *Ulice milá, Německé jaro*. Později se zabývá i tvorbou krátkých povídek pro dospělé, např. *Sto ohňů*, kde se snaží prosazovat mírovou ideu prostřednictvím osudů účastníků. V povídkách *Květnové hvězdy* dává přednost všednosti. Zmínit můžeme protiválečné povídky *Vajíčko*, *Psi život*, v nichž autor poukazuje na lidský úděl v mašinérii války. Mezi nejvýznamnější prozaické dílo se řadí *Dětské etudy*, určeny dospělému i dětskému čtenáři. L. Aškenázy v nich posuzuje svět dětskýma očima. Příběhem nás provází hlavní postava človíčka kladoucího prosté otázky otci, jenž na ně nenachází odpovědi. Autor poukazuje na „deformovanou a přirozenou skutečnost“⁷⁸.

Vedle povídek proslul tvorbou pro děti. Mezi jeho prvotiny spadající do dětské literatury se řadí krátké moderní pohádky, např. *Osamělý létající talíř*, *Praštěné pohádky*, kde se snaží humornou formou přepracovat stará pohádková témata o dětech, lidech, ožvlých věcech i zvířátkách, které přetváří a zasazuje do neobvyklých situací.

Vrchol jeho dětské tvorby představuje kniha *Putování za švestkovou vůní (1959)*, vyprávějící o porozumění a lásce. V roce 1998 jej převedl do večerníčkové podoby režisér J. Lamka a hlasy postavám propůjčili J. Molavcová a V. Preiss. Svým příběhem nás provází skřítek Pitryšek, jenž utíká z pohádkové knihy před hloupou a domýšlivou husou. Skřítek se dostává do lidského světa plného různých nástrah. Pochopení nachází u přátel – taxikáře pana Srdce a dřevěné loutky – princezny Pipiny. Osud jej dovádí i do afrického kmene, kde se stává na chvíli králem. Jeho krátké kralování pro něj málem končí tragicky. Avšak díky záchraně čápa Klapálka se Pitryšek ze spárů smrti dostává živý. Postupně také objevuje i vysněný svět skřítků.

⁷⁸ Bartůšková, S.: Slovník české literatury po roce 1945. In: *Ludvík Aškenázy* [online]. 1994, 2001 [cit. 2012-10-21]. Dostupné z: <http://www.slovníkceskeliteratury.cz/showContent.jsp?docId=246>

5.2.3 Pavel Renčín

Současný autor **Pavel Renčín** (narozen 1977) se zařazuje do autorské činnosti v oblasti fantasy literatury. Studium na obchodní akademii jej nenaplňovalo, proto se během něj začal zabývat i tvorbou literárních textů.

První úspěch přišel v roce 1999, kdy za povídku *Stvořitel* byl pasován na rytíře fantasy. V literární soutěži *O železnou rukavici lorda Trollslayera* získal druhé místo. Mezi další povídky můžeme zařadit např. *Tančí mezi vločkami*, *Dračí hvězda*. V průběhu své tvorby se postupně dostává k městské fantasy – sérii *Městské války*. První díl *Zlatý kříž* vypráví o příběhu Prahy, kde na jedné straně žije konzumní společnost, na straně druhé pak mýtické bytosti. Druhý díl s názvem *Runový meč* se opírá o české a moravské pověsti. Sérii ukončuje kniha *Věk nenávisti*, v níž nastává vyvrcholení celé trilogie.

Největší čtenářský ohlas mu přineslo dílo *Nepohádka*, určené jak dospělému, tak i dětskému čtenáři. Děj příběhu se odehrává ve dvou rovinách. Na jedné straně vystupuje svět lidí, který reprezentují hlavní postavy novinář Jáchym a nemocný syn Petr. Zatímco otec bojuje za záchranu svého syna netradičními prostředky, Petr se snaží svůj boj se zákeřnou nemocí vyhrát sám. Druhá rovina děje nás seznamuje se světem fantasy, odkud se jeho obyvatelé mohou dostat do lidského světa, a to pomocí kouzelné tůně. Zdánlivé Zlo zosobňuje víla Vanda, jež prochází mnoha převleky, např. komornou královny či vůdcem povstalců - Dámou. Na konci příběhu se dozvídáme, že je Vanda nastrčenou loutkou královny víl, která chce svět fantazie za každou cenu očistit od démonů. Král Utopie Vandu vyhání do světa lidí, kde se jí ujímá Jáchym a téměř uzdravený Petr.⁷⁹

⁷⁹ Renčín, P.: *Pavel Renčín* [online]. 2007 [cit. 2012-11-24]. Dostupné z: <http://www.pavelrencin.cz/>

5.3 Hrdina

V této kapitole se zaměříme na hlavní postavy - skřítko Dzina, Pitryška, Jáchyma, Petra, Leeluma a Jamese. Jednotlivé příběhy rozebereme dohromady, a tím se budeme snažit poukázat na stejné prvky pohádek a fantasy literatury.

Hlavní postava Pitryšek z díla *Putování za švestkovou vůní* pochází ve svém příběhu z pohádkové knihy *Dvanáctero pohádek z celého světa*, na jejímž obalu je vyobrazen společně s husou. Tu charakterizují vlastnosti jako - panovačná, nesnášenlivá a přihlouplá. Pitryšek s ní nejen sdílí své místo na úvodním obrázku, ale rovněž s ní musí vycházet. Autor popisuje postavu skřítko jako vousatého, malého a vzdělaného.

„Znal cizí jazyky – rusky uměl, jako když báryňu křepčí, anglicky, jako když horký brambor žmoulá, a francouzsky, jako když na loutnu brnká. Byl přemýšlivý a od rána do večera uvažoval o tom, proč ho život postavil do jednoho obrázku s husou.“⁸⁰

Jediné, co o osudu Pitryška víme, je, že: *„(...) byl z kraje hlubokých lesů, kde stojí staleté smrky proti temnému nebi a pod úbočím se pasou hejna hus. Tak je oba zahlédl malíř v malinové vestě se zlatým knoflíkem, který se tam zatoulal. A začaroval je jednoho nepodařeného večera do obrázku.“⁸¹*

Pitryšek touží poznat svoji minulost a původ, proto se odhodlá utéci z obrázku. Vedle poznání jej donutí k útěku i chování husy, která jej začíná štípat, čímž mu dává najevo svoji nelibost. Skřítkovi dochází trpělivost, a proto odchází najít někoho, kdo by mu porozuměl. Snaží se najít místo, kam patří - říši skřítků.

Během své cesty zažívá mnohá dobrodružství a získává mnohé zkušenosti, např. se dostává i do divadla, kde se stává oblíbeným hercem.

*„Já Pitryšek, neznámého původu, posledním bydlištěm v knize *Dvanáctero pohádek z celého světa*, na posledním obrázku s husou, se tímto stávám hercem Pražského divadla pro mládež. Mým platem bude míšek zlatých korun měsíčně vedle naturálií, bydlení a otopu. Stravovat se bud v závodní kuchyni. Mou povinností je hrát*

⁸⁰ Aškenázy,L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 10.

⁸¹ Aškenázy,L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 10.

ve hře *Sněhurka a sedm trpaslíků* (případně *osm trpaslíků*) roli, kterou mi určí režisér. Budu zpívat, tančit a dělat kotrmelce. Dále budu kouzlit v rámci pokynů režiséra a se souhlasem schvalovacích orgánů.“⁸²

Při svém putování se tak setkává s různými bytostmi. Některé si milého skřítko oblíbí, jiné se mu snaží uškodit. Na jeho dobrodružstvích na něj číhají i mnohá nebezpečí, např. v Africe jej domorodci chtějí sníst. Díky svým přátelům se ale dostává do bezpečí.

Na počátku vyprávění se Pitryšek cítí nešťastný, tíží ho vlastní osud, nemá přátele. Zpočátku věří lidem. Tato důvěra ho přivádí do problémů. Na konci se z něj stává samostatně přemýšlející bytost s mnoha životními zkušenostmi. Poznává nové přátele, a dokonce nachází lásku.

O skřítkovi Dzinovi se na začátku jeho příběhu dovídáme ještě méně informací. Víme pouze, že žije ve šťovíkovém „lese“ nedaleko říčního břehu a v oblíbě má spánek.

*„Jednoho dne skřítek Dzin usnul na velkém lopuchovém listu. List se skláněl nízko nad hladinou řeky. Vitr jím kolébal, slunce na něj pražilo, voda pod ním šuměla. Nedivte se Dzinovi, že usnul.“*⁸³

Dzin na rozdíl od Pitryška společnost lidí nevyhledává. O lidech neslychá nic dobrého a nevěří jim.

*„(...)skřítek Dzin se zasmušil. Neslychal o městech nic dobrého. Chtěl by se raději vrátit, odkud přišel. I rozhodl se, že bude volat o pomoc k vládci všech skřítků.“*⁸⁴

V prostředí, kde žije, je skřítek milován. Jeho oblíbenost tkví v dobrém srdci. Když vidí, že se nevinnému ubližuje, ihned zakročí a „zlo“ potrestá. Ve světě se snaží udržet spravedlnost a napravuje ty, jež porušují pravidla a ubližují ostatním. Jako např. kočí, viz. kapitola *Nepřátelé*.

Na rozdíl od Pitryška Dzin nechce opustit svůj domov, proto se cítí nešťastný. Pitryšek utíká před zlou husou, Dzina vyhání nepřítel – skřítek Hrc, jenž žárlí na Dzinovu oblíbenost u ostatních obyvatel lesa.

⁸² Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 41.

⁸³ Řezáč, V.: *Pohádky: Příhody skřítko Dzina*. Státní nakladatelství dětské knihy. Praha. 1967. s. 41.

⁸⁴ Řezáč, V.: *Pohádky: Příhody skřítko Dzina*. Státní nakladatelství dětské knihy. Praha. 1967. s. 45.

Skřítek usiluje o nápravu lidstva - jeho špatných vlastností, např. pýchy, lakoty, hamižnosti. Napravuje lidi a dovádí je k zamyšlení a odnaučení zlomyslností, které provádějí nevinným. Chce, aby byl svět krásný a bez problémů.

Děj v *Nepohádce* se odehrává ve dvou světech – pohádkovém a skutečném. Pohádkovou říši reprezentují postavy - skřítki Leelum a James. Ve světě skutečném představují hlavní hrdiny novinář Jáchym a jeho nemocný syn Petr. Postupem času se jednotlivé postavy objevují v obou světech.

O trpasličích bratrech se dozvídáme, že „(...)byli docela maličcí, svráštělí a oškliví, stejně jako lidská miminka, když se vyloupnou z lůna matek. Ve skřítků porodnici Mechová – Medová vřeštěli ze všech skřítku.“⁸⁵ Poslední větou autor upozorňuje na výjimečnost skřítků.

„První synek dostal jméno James a stal se dědicem a oblíbencem skřítkůho šlechtice Francoise d’Sarrock, pana ze Zimních mlýnů a Ječmenova. Jeho o minutu mladší bráška Leelum byla zaslíben kněžskému řádu. Zatímco se James učil šermu s pletací jehlicí a dvorské etiketě, studoval Leelum cizí jazyky a psaní (...).“⁸⁶

Otec jednoho ze synů upřednostňuje více, než toho druhého. Toto chování vede k tomu, že se opomíjený syn chce otci za každou cenu zavděčit. Přináší mu dary, ale ten je nedokáže ocenit. Např. Leelum mu přináší herbář, ale protože je otec spíše válečník, pouze si jej prolistuje a odloží stranou. Dává přednost svému o minutu staršímu synovi Jamesovi, který se po něm stává válečníkem. Leelum začíná bratrovi otcovu náklonnost závidět, proto se uzavírá do sebe. Leelumovy pocity vzteku a nedocenenosti se prohlubují, když se na lovu, kterého se účastní, aby se otci zalíbil, nešťastnou náhodou zraní. Dochází u něj k částečnému poranění nohou, čímž se začíná ještě více stranit všech skřítků. I přesto, že o něj bratr James jeví zájem a snaží se mu být na blízku, Leelum jednoho dne zmizí. Pln zármutku a zloby se vydává do světa, kde doufá, že získá slávu a jeho otec na něj začne být pyšný. Stává se agentem královské tajné služby. Později je však vyhoštěn do světa lidí kvůli svému chování. Zde naráží na novináře Jáchyma, s jehož pomocí věří, že se vrátí do pohádkového světa. K uskutečnění jeho plánu mu má posloužit Jáchymův nemocný syn Petr. Leelum Jáchymovi vysvětluje, proč si právě jeho vybral:

⁸⁵ Renčín, P.: *Nepohádka*. Straky na vrbě. Praha. 2004. s. 7.

⁸⁶ Renčín, P.: *Nepohádka*. Straky na vrbě. Praha. 2004. s. 7.

„Když byl Petr malej, psal jsi pro něj pohádky, ne? Bláboly o dracích, princeznách, planetách, který nejsou (...). Máš fantazii, nebojíš se věřit, že se můžeme dotknout snů. Máš pevnou vůli a odvahu, když se nebojíš sám vychovávat kluka, a do třetice, máš ho tolik rád, že bys udělal všechno na světě, aby se uzdravil. (...)“⁸⁷

Jamese časem začíná trápit, že bratr zmizel, a postupně mu závidí odchod od otce. Sám James má potřebu se posunout ve svém životě o krok dopředu a usiluje o vzdělání po vzoru svého bratra.

„Nebylo mnoho skřítků, kteří by z pouhé ctižádosti a touhy po postavení bylo ochotni opustit příjemné prostředí malebných pařezových zámků a lesních mechaloupek výměnou za takové živobyti. Mladý James měl ale velký sen, který se mu zdával noc co noc (...). Viděl v něm skřítku na pódiu, jak mluví k zástupům fatostí. Ten malý mužíček ztělesňuje v očích celé Utopie ideály skřítkovstva (...). Ten skřítek byl ON!“⁸⁸

Co se Jamesovi ve snu zdálo, to se také vyplnilo. Chodí na diplomatické večírky a věnuje se politice. Proniká ke královskému dvoru, kde zastává zájmy skřítků. Náhodou se také připletá k formování protikrálovského odboje, kde je přítomna tajemná postava Dámy. Postupem času se příslušníci odboje začínají chovat podivně a jsou na základě těchto událostí zatýkáni. Na jedné ze společenských událostí potkává Leeluma, který zde roznáší nápoje. Leelum Jamese vyzívá, aby se společně napili. Poté se James chová zvláště, např. přestříhává dámám knoflíky na šatech. Nakonec skončí s roubíkem v ústech a se zavazanýma rukama. Za trest jej posílají do Daleké divočiny, kde nastupuje do nové funkce. Je pověřen ochranou medvědů. Protože se o medvědy příliš dobře stará, dochází k jejich přemnožení a ti pustoší okolní vesnice. Jamese obviňují z porušení pracovní kázně a trestají vězením, ve kterém má zůstat do té doby, než sní guláš z masa 32 odstřelených medvědů. James si uvědomí, že pokud se chce dostat na svobodu, musí předstírat, že jí guláš. Místo toho každý den ryje do spár mezi kameny a cpe do nich medvědí maso. Po útěku z vězení se opět přidává k odboji a při útoku na základnu odbojářů nešťastnou náhodou vniká do reálného světa. Zde propadá zoufalství. Svůj žal utápí v alkoholu do té doby, než jej nalézá Jáchym s Leelumem (Wisconsinem). James získává i nové jméno – Jim a má za úkol ochraňovat Petra v nemocnici. Svými historkami baví všechny přítomné:

⁸⁷ Renčín, P.: *Nepohádka*. Straky na vrbě. Praha.2004. s. 205.

⁸⁸ Renčín, P.: *Nepohádka*. Straky na vrbě. Praha.2004. s. 35.

„Povím vám hrůzostrašnej příběh ze země, kde téměř nevychází slunce, ze stromů zbývají šedé kostry, ze země, jejíž obyvatelé žijí jako mravenci nahuštěni jeden vedle druhého, a přece se neznají. Povím vám příběh o zemi, kde nejhorší hrůza číhá v zapomnění.“⁸⁹

Při hrozícím nebezpečí Petrovi do ucha šeptá: *„Je to Poslední kapka. Ona věděla, že to přijde. Nic víc nebylo, jen to. Já už se ale nemám kam vracet. Už tam nepatřím. Rychle pij!“⁹⁰* Následně James (Jim) při ochraně Petra umírá v nemocničním pokoji.

Další hlavní postavy představují novinář Jáchym a jeho nemocný syn Petr. O zevnějšku postav se nic konkrétního nedovídáme. Autor se zmiňuje pouze o barvě očí a výšce. Více zjišťujeme o vnitřním světě Jáchyma, který nás provádí svým příběhem odehrávajícím se zpočátku v reálném světě. Poprvé se s postavou seznamujeme v nemocničním prostředí dětské onkologie. Jáchym snáší svoji životní situaci těžce. Často se pohybuje na pokraji nervového zhroucení, ale vše zvládá kvůli synovi.

„Staré kukačky odbily jedenáctou. Bylo zhasnuto. Byt, ve kterém jsem prožil celý život, sálal prázdnotou a bezútěšností (...)(...)na mrtvých věcech spočíval mučivý závoj šera a tísně. Skrz sklenku koňaku jsem pozoroval pouliční lampy, které se jako tygří oči propalovaly skrz záclony (...).“⁹¹

Chce být pro syna v těžkých chvílích oporou. Do Jáchymova všedního života vstupují nadpřirozené bytosti, které mění jeho každodenní chod. Dostává se do nebezpečných situací, v nichž se zachovává velmi statečně. Z nemocničního pokoje Petra si přináší skřítku Leeluma (Wisconsina), kterému je ochotný pomoci s návratem do Utopie. Na oplátku mu skřítek slíbí, že mu pomůže najít lék pro syna Petra. Jáchym Leelumovi (Wisconsinovi) po chvíli uvěří a společně se vydávají na cestu za dobrodružstvím. Na samotném konci Jáchym proniká i do pohádkového světa Utopie.

Aby se dostal do Utopie, musí porazit démona střežícího vchod do fantazijního světa, viz kapitola škůdci. Do tohoto proniká společně s vyhoštěnými démony. Zde jej zprvu považují za pána „Zla“. Po konfrontaci s Petrem se situace vysvětluje. Jáchym se

⁸⁹ Renčín, P.: *Nepohádka*. Straky na vrbě. Praha. 2004. s. 109.

⁹⁰ Renčín, P.: *Nepohádka*. Straky na vrbě. Praha. 2004. s. 161.

⁹¹ Renčín, P.: *Nepohádka*. Straky na vrbě. Praha. 2004. s. 19.

se synem opět shledává a po pár týdnech strávených v Utopii se vrací zpět do lidského světa.

Syn Jáchyma Petr vystupuje na počátku celého příběhu pasivně, protože jen leží na dětské onkologii. Otec mu přináší skřítku Jamese, aby mu dělal společníka a ochránce. James má u sebe lahvičku s vodou z Tůně, která slouží jako brána mezi oběma světy. Když na Petrův pokoj zaútočí démoni, James zachraňuje kouzelnou lahvičkou Petra. Ten se díky tomu ocitá v Utopii. Po vstupu do fantazijního světa zapomíná, kdo ve skutečnosti je a vybavují se mu pouze nezřetelné útržky vzpomínek. Přijímá jméno Avan.

V Utopii Petr získává magickou moc, a tak se z něj stává vážený kouzelník, jenž dovede proměnit pustinu v zahradu plnou zeleně. Poté, co se v Utopii objeví armáda démonů, vyráží Petr v čele královské armády, aby se jí postavil na odpor. Sřetává se s údajným pánem „Zla“, ale rozpoznává v něm svého otce. Bitva je tak zažehnána.

Po pár dnech strávených na královském dvoře se vrací zpět do světa lidí. Po návratu se Petr nachází v nemocnici, kde se jeho stav začíná zlepšovat, a to díky esenci z kouzelného světa.

Jáchyma táhne za dobrodružstvím touha zachránit svého syna. Chce najít lék, který by Petra vyléčil. Leelum a James hledají pochopení. Leelum vystupuje na počátku příběhu jako nepřející a zlý skřítek, ale díky setkání s Jáchymem se mění.

Rozdíly mezi jednotlivými hrdiny nejsou nijak velké. Všichni se od počátku příběhu vyvíjejí, z bytostí nesebevědomých a nezkušených se stávají hrdinové rozvíjející svůj vnitřní potenciál.

5.4 Prostředí

V příběhu o Pitřýskovi dochází ke střetu dvou světů – světa fantazijního (nereálného), ze kterého skřítek pochází a světa reálného. Při svém putování se dostává do země lidí, jež představuje spojovací článek do říše skřítků. Vchod do ní se nachází pod sochou krále pohádek – H. CH. Andersena. Zde můžeme vidět stejný prvek s fantasy literaturou, která se vyznačuje zvláštními vstupy do fantasijních světů.

Oproti tomu se příběh skřítků Dzina odehrává v reálném prostředí, kde se seznamuje s vlastnostmi lidí a dalších živých tvorů. Do určité míry by se dalo říci, že jeho svět fantazie ztělesňuje břeh řeky, kde si všichni živí tvorové žijí vlastní životy. Nedaleko řeky se nachází molo, které reprezentuje pomyslný vstup do říše lidí.

V příběhu *Nepohádka* dochází k prolínání dvou světů – fantazijního a reálného. Ve fantazijním žijí nadpřirozené bytosti, např. víly, elfové, démoni, skřítki, trolové. Celý svět se nazývá Utopie. Vládne jí král Medard a vílí královna Beatrice, kteří mají syna Bajinje. Král se snaží kralovat spravedlivě, ale aby udržel pořádek a mír, přijímá opatření. Ta nejsou obyvateli Utopie vítána, a tak vzniká protikrálovský odboj.

Spojovacími články mezi oběma světy představují Tuň a Duhový most. Tuň byla vytvořena vílami za účelem vyhošťování zlých bytostí z říše. Útok na povstaleckou základnu ji poškodí, a proto se dá projít pouze do lidské reality a nikoli zpět.

Duhový most střeží téměř neporazitelný Netvor, kterého Jáchym díky své fantazii překonává. Později se strážcem Duhového mostu stává svatý Jiří, ochránce prince Bajinje.

V reálném světě se děj odehrává v Čechách. Ty ztělesňují místo bez fantazie, a proto postavy vyhoštěné z Utopie nejsou lidským okem viditelné. Nadpřirozené bytosti mohou být spatřeny pouze dětmi a lidmi, kteří na ně věří.

Jak poznamenala D. Hodrová ve své knize *Hledání románu*: „*Adeptova cesta k poznání, nabývajícímu nejrůznějších podob, vede z vnějšího prostoru nezasvěcení, ze světa smyslového, hmotného, skrze překážky a adepty vyvolenosti do prostoru vnitřního, duchovního, božského, nezřídka nalezeného v hrdinovi samotném.*“⁹²

⁹² Hodrová, D.: *Hledání románu*. Československý spisovatel. Praha. 1989. s. 181.

5.5 Hrdinovi přátelé

Hrdinu při jeho putování doprovází společníci, kteří mu pomáhají dostat se k vytouženému cíli.

Pitrýskovi jsou nápomocni nejen reálné postavy, ale i neživé věci jako např. zápalka, dřevěné loutky. Pomocníky nenachází jen v realitě. Z fantazijního světa mu přicházejí na pomoc např. mluvící zvířata – čáp Klapálek a nadpřirozené postavy, např. skřítki.

Na rozdíl od Dzina Pitrýska má více pomocníků. Ti se dají tedy rozdělit do čtyř základních skupin: neživé věci, mluvící zvířata, nadpřirozené bytosti a lidé.

Prvního rádce ze světa věcí představuje zápalka. Ta mu pomáhá překonat první překážku – louži.

„Pluli po kaluži. Za veslo sloužil Pitrýskovi kus jiné zápalky. Ani moc nespěchali – tak se jim líbila ta plavba mezi barevnými koulemi v kalné vodě. Cestou vzdělaně hovořili a Pitrýsek byl rád, protože po huse mu zápalka připadala chytrá.“⁹³

Pitrýsek poprvé potkává prvního přítele – někoho, s kým se může bavit, aniž by se stal terčem posměchu a urážek, někoho, kdo mu nabízí pomoc při zdolání problému. Po přeplutí kaluže se Pitrýsek ptá zápalky, zda nezná jiné trpaslíky. Ale ta se zmiňuje pouze o trpaslicích z Boubína, se kterými Pitrýsek nemá nic společného. U zápalky naráží i na zápornou vlastnost – sobeckost. Ačkoliv skřítkovi pomůže, jeho další osud ji nezajímá, stará se jen sama o sebe. Pitrýsek se díky jeruzalémským postavám a jejich vlastnostem učí poznávat svět.

Mezi další věci, se kterými se Pitrýsek přátelí, patří dřevěné loutky. Ty mu zpočátku nedůvěřují, avšak později mezi nimi vzniká silné přátelské pouto. Dřevěné loutky reprezentuje královská rodina - král Břichopas, královna Bolena, princezna Pipina, čaroděj Černobýl, Kašpárek a kuchtík. Pitrýsek v princezně Pipině nachází zalíbení. *„Viděli jen jeden druhého, drželi se za ruce a dívali se spolu dírkou do světa.“⁹⁴* Král Břichopas zpočátku Pitrýskovi nedůvěřuje, ale postupem času si jej skřítek získává svou upřímností.

⁹³ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 15.

⁹⁴ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 73.

Vedle dřevěných loutek se seznamuje i s mluvící sochou pana Andersena, tvůrce trpaslíků. Jemu jedinému se svěří se svým trápením a hledáním podobného skřítků. Socha spisovatele mu vysvětluje, že jej nevytvořil. Nikdy by ho totiž nedal na obrázek dohromady s husou. Pitrýska uchvacuje čestnost a moudrost pana Andersena.

Při svém dobrodružství naráží i na mluvící zvířata. Největšího přítele nachází v čápovi Klapálkovi, jenž jej vysvobozuje ze spárů smrti. Myslí si stejně jako ostatní, že skřítek pochází od Boubína, avšak ten jej vyvádí z omylu. Prozrazuje mu, že utekl z pohádkové knihy a Klapálek mu radí: „*To se raději vraťte do pohádky, tam se ještě dějí zázraky.*“⁹⁵ Ve světě lidí není podle čápa o co stát. Klapálek doprovází Pitrýska na cestě do Dánska, aby se mohl setkat s tvůrcem skřítků, panem Andersenem.

Ve světě lidí se spřátelí s šoférem Hanzlíčkem, který vozí sklenice s mlékem. Z Pitrýska je nadšený, jelikož nikdy neviděl žádného skřítků, natož takového, který umí mluvit česky. Pitrýsek v panu Hanzlíčkovi vidí přítele. Jeho touha po přátelství je tak silná, že mu dokonce nevádí dělat ani maskota. Šofér využívá skřítků ve svůj prospěch.

„*Před týdnem přišel o takového panáčka pro štěstí, o kostlivce, který visel nad stíračem. A teď poznal svou velkou příležitost. Uvažoval v týdnu o malém komínkovi, a také o prasátku, ale Pitrýsek byl lepší. Byl živý – a kdo by chtěl víc? Jen když nebude povídavý – a na to nevypadá.*“⁹⁶

Ani pan Hanzlíček není skřítkovým skutečným přítelem. Usiluje o jeho přetvoření k obrazu svému – nechává mu ušít nové šaty, aby nevypadal jako uprchlík z pohádky. To vše skřítek pochopí až později. Postupem času se z něj stává smutný maskot, nic jej netěší. Znovu se ocitá v zajetí, cítí se svázaný. Pan Hanzlíček zde ukazuje svoji slabou stránku - sobeckost. Nezajímá se o názory druhých. Chce vypadat před ostatními lidmi dobře, důležitě a skřítkem se jen chlubí: „*(...) prima maskot! Za takového by se nemusel stydět ani podnikový ředitel!*“⁹⁷

Tímto chováním se Pitrýskovi znelíbí. A protože je skřítek smutný maskot a přestává dělat šoférovi reklamu, není pro něj užitečný. Pan Hanzlíček se jej tedy zbavuje.

⁹⁵ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 128.

⁹⁶ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 17.

⁹⁷ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 18.

Po panu Hanzlíčkovi přichází na řadu opravdový přítel – pan taxikář Alois Srdce. Pan Srdce je: „(...) *podsaditý člověk nedbalého zevnějšku, roztržitý a zapomnětlivý(...). (...) Takový to byl charakter, smolař a nemluva.*“⁹⁸ proto touží po něčí společnosti a Pitřýska si velice oblíbí. Bere jej za rovnocenného „partnera“. Pitřýsek má svého nového přítele rád zejména pro jeho přívětivost a ochotu, přesto se ale cítí osaměle. Stále touží nalézt blízkého a sobě podobného skřítka.

Poté, co Pitřýsek uvidí upoutávku na divadelní hru Sněhurka a sedm trpaslíků, rozhodne se trpaslíky najít. Stává se z něj herec. Zde se seznamuje s představitelkou Sněhurky, ctižádostivou dívenkou, jež považuje zpočátku skřítku za přítele, „ (...) *neměl žádný domeček a bydlel tedy střídavě ve Sněhurčině kabelce pod bílým kapesníčkem a v krabičce od zeleného čínského čaje.*“⁹⁹ Díky Pitřýskově oblibě u publika její city k němu rychle ochladnou.

K jeho přátelům se zpočátku řadí i kmen Bambuti z Afriky, kam se Pitřýsek dostává společně se svými dřevěnými přáteli.

„*Vesnice byla malá, celá z proutí a suchých banánových listů; pod korunami velkých stromů pralesa Ituri ji téměř nebylo vidět. V jejím středu na malém náměstíčku, pokrytém rohoží, upletenou z rákosu, stál další pařez, neobyčejně velký, potažený vydělanou sloní kůží;(...)*“¹⁰⁰

Zde potkává lidi různých tváří a povah. Zpočátku si oblíbí šamana Kmomuna, jenž na něj udělá dojem svojí přátelskou povahou. U šamana naráží na vlastnosti lháře a podvodníka. Jeho přátelská tvář se postupně vytrácí a on se mění v krvelačné zvíře toužící po smrti. Jeho lest tkví v tom, že zprvu nechá Pitřýska korunovat králem kmene, a poté se přátelství vytrácí, viz kapitola Nepřátelé. Tato zkušenost v kmeni má být pro něj poučením, že nemá důvěřovat všem, kteří si hrají na přátele.

Poslední skupinu přátel, se kterou se Pitřýsek dává dohromady, představují nadpřirozené bytosti – skřítki. S prvními čtyřmi skřítky se shledává u sochy spisovatele Andersena. Jelikož jim Pitřýsek sní oblíbenou kaši, nechovají se k němu zpočátku příliš přátelsky.

⁹⁸ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 23.

⁹⁹ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 41.

¹⁰⁰ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 81.

„Byli to čtyři vousatí gnomové v tmavě zelených kamizolách se zlatými knoflíky a jeden vytáhlý kobold v červeném fráčku a trojhranném klobouku, přesně takovém, jaký nosil císař všech Francouzů Napoleon. Pitřýsek nechtěl uvěřit očím; zavíral je a znovu otvíral, ale dánští trpaslíci nezmizeli. Naopak, jejich zlost se stupňovala a kobold v napoleonském klobouku se na Pitřýska rozčileně díval zlatým lorňonem.“¹⁰¹

Jeden z trpaslíků nesnáší novoty, další pochází z klenotnice, kde dostává najíst, ale pro svoji lakomost si chodívá na kaši. Třetí žije u místního policisty, který o něm neví, a poslední se živí tiskařskou prací, při níž vyhazuje tiskařům písma. Pitřýskovi nevádí, co si o něm skřítky myslí. Cítí se šťastný. Líčí jim veškerá dobrodružství, která dosud zažil. Svým příběhem trpaslíky dojíká, a tak se s nimi spřátelí.

Pod sochou Andersena objevuje Pitřýsek svět skřítků. *„Ohlédl se a viděl přicházet ke vstupnímu podstavci podivný průvod. Byli to tři trpaslíci, ale zcela jiní než ti, s kterými se právě rozloučil. Vpředu kráčeli dva trubači s ledními rohy a za nimi se ze široka kolíbal trpaslík zavalitého těla, v širáku s velikým bílým chocholem.“¹⁰²*

Tajemného skřítky představuje tajný rada Sinapis, jenž Pitřýskovi sděluje: *„Přicházím, abych vám tlumočil přání Velikého Gnoma, který si vás přeje osobně poznat. To je vše, co vám mohu říci. Prosím následujte mne.“¹⁰³*

Skrze podstavec společně vstupují do říše skřítků. Sinapis připomíná Pitřýskův stín. Zde vidí všechny představené skřítky země a prochází jednotlivými pracovními odděleními, oddělením malířů, klenotníků, básníků, krejčích atd. Sinapis jej provází říší a dovede jej až k jejímu vládci – Velkému Gnomovi, který žije v dřevěném srubu nedaleko majáku s průzračnými světly.

„Pitřýska tato světla a polostíny okouzila. Byl malý a měl rád rychlé změny. Zdálo se mu, že tam, kde se nic nemění, zůstává čas stát a tak je vlastně ztracen. Ale najednou se mu sevřelo hrdlo a měl v něm vyschlo. Znovu uviděl srub a věděl, že je u cíle dlouhé cesty.(...) Ve srubu bylo čisto, vyběleno, teploučko.“¹⁰⁴

¹⁰¹ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959.s. 142.

¹⁰² Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959.s. 149.

¹⁰³ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959.s. 149.

¹⁰⁴ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959.s. 188-189.

Pitrýskovi se plní sen, na vlastní oči spatřuje nejvyššího představitele skřítků, jímž je: „(...) trochu vyšší než ostatní, statný a široký v zádech, přitom štíhlý a ještě pružný. Vlasy měl zbarvené jako první mráz, oči hluboko posazené, neskonale modré, čiré a moudré. Měl na sobě odřené kalhoty z šedavého manšestru, bílou košili s kostěným knoflíčkem místo límce a pekařskou zástěru ze staré kůže.(...)“¹⁰⁵

Veliký Gnom se se svým zjevem příliš neliší od ostatních skřítků. Patří k patronům ztracených pohádkových bytostí, které se toulají světem a hledají svůj smysl existence. Snaží se vžít do jejich kůže, pochopit jejich trápení, pomoci jim z jejich utrpení a získat důvěru k vlastnímu životu.

V pohádce o Dzinovi se nesetkáváme s tolika pomocníky jako v případě Pitrýska. Dzin si během svého putování lidským světem vystačí sám s pomocí svých kouzel. Je bytostí, jež pomáhá ostatním a trestá ty, kteří se k nevinným stvořením neumí chovat.

S prvním Dzinovým přítelem se seznamujeme již v jeho rodné zemi - je jím vážka Hou.

„Hou, stará vodní vážka, velmi moudrá a zkušená, jež znala řeku od jezu až k přivozu –což byly plné dva kilometry (...). (...) Zastavila se nad ním a ovívala ho dlouho svými blankytnými křídly, neboť jí bylo líto skřítko, který spal na slunci a pít se jako sládek.“¹⁰⁶

Hou ztělesňuje jedinou bytost, která se Dzinovi snaží pomoci. V okamžiku, kdy je Dzin vystaven nebezpečí, jej vážka zachraňuje. Je příliš malá, aby mohla Dzina zachránit, a tak se jí pokus o záchranu nepodaří. Dzin se tedy ve svém listu dostává po vodě do světa lidí. Hou informuje všechny ve „šťovíkovém lese“ o nešťastné ztrátě Dzina, a tak v lese u řeky nastává smutek.

Poté, co skřítek doplouvá mezi lidi, přátelí se zde se starým psem Rafem. Ten zpočátku nevěří vlastním očím. Skřítky zná pouze z pohádek, které mu vyprávěla máma.

¹⁰⁵ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 189.

¹⁰⁶ Řezáč, V.: *Pohádky: Příhody skřítko Dzina*. Státní nakladatelství dětské knihy. Praha. 1967. s. 41.

„A Raf, kterého kousaly blechy, že už zlostí takřka neviděl na oči, zavrčel a chňapl po tom mužičkovi, který měl tolik odvahy, že si stoupl pod jeho tlamu a nevěřil síle jeho tesáků. Zuby mu o sebe zazvonily, ale nedržel nic. Rozhlédl se udiveně, a hle: Dzin stál na témž místě, jako by se byl nepohnul. To bylo neuvěřitelné.“¹⁰⁷

Dzin přesvědčuje Rafa o své dobré povaze. Trestá kočího za nelidské chování ke koním a koně tak zachraňuje před bičem. Skřítko si postupem času Raf velice oblíbí a vznikne mezi nimi přátelství. Dzin nachází v Rafově teplém kožíšku nový domov. Svého přítele zachraňuje nejen před kopanci kočího, ale i před blechami, které obývají jeho kožich. Vyhání je a na oplátku je posílá na kočího. Raf umožňuje Dzinovi zažít, jaké je to mít skutečný domov. V neznámém prostředí nachází přítele, jenž mu svět lidí dělá příjemnějším.

Mezi pomocníky Jáchyma a Petra můžeme zařadit i skřítko Leeluma (Wisconsina), který v počátcích radí Jáchymovi a provází jej na jeho cestě k nalezení léku pro syna. Ke konci příběhu se však dozvídáme, že Leelumovi jde hlavně o návrat do Utopie.

Dalšího Jáchymova rádce reprezentuje poustevník Onoš, kterého se společně s Leelumem vypraví hledat do Krkonoš. Onoš jej zachraňuje při napadení kouzelnými vlky.

Jáchyma doprovází i paladin sv. Jiří, který v Utopii vykonává funkci ochránce prince Bajinje. Poté, co se dostává do světa lidí, se z něj stává doktor Svatý, jenž pracuje na dětské onkologii. Zde se seznamuje s Petrem a Jáchymem. Poznává, že Petr není jen obyčejný pacient a rozhodne se mu více věnovat. Když na Petrův pokoj zaútočí démoni, brání jej a poté, co chlapec vypije kouzelnou vodu z Tůně, uzavře magickou pečetí jeho pokoj. Ten se mění v neviditelný. Následně pomáhá Jáchymovi dostat se do Utopie.

V Utopii má Jiří po vyjasnění Jáchymova záměru pod patronátem strážce chránící vchod do fantazijního světa.

Zinkai Levallan představuje věrného přítele, který chtěl být na rozdíl od svých vrstevníků už od dětství intrikánem. Zatímco ostatní si hrají na rytíře, on si vyrobí první

¹⁰⁷ Řezáč, V.: *Pohádky: Příhody skřítko Dzina*. Státní nakladatelství dětské knihy. Praha. 1967. s. 48.

loutku. Dokonce se pokusí opakovaně i o atentát na krále. Ten jej posílá do vyhnanství do Údolí slz, kde se stará o vodní toky.

„Zinkai dostal od krále k dispozici partu permoníků srubařů, kteří mu za pouhý jeden den postavili prostou leč malebnou chajdu na tiché mýtině pod strmou pískovcovou skálou.“¹⁰⁸

Zinkai poznává, že jej král vysílá na jedno z nejkrásnějších míst Utopie, proto se rozhodne svoji práci vykonávat poctivě a svědomitě. Okouzlen místní krásou se z něj stává básník a filozof. Ve své tvorbě se věnuje i příběhům zdejších obyvatel. Zinkai se cítí šťastný do doby, než se mu v jezírku zjeví obraz hořící vesnice, který se stane skutečností. Cítí vinu, že nevaroval vesničany. Další vidina se mu zjevuje za dva roky. V obraze na vodě vidí boje, zpusťované vesnice a vojska táhnoucí krajinou. Rozhodne se varovat krále, ale ten mu nevěří. Z tohoto důvodu varuje lidi sám. Král jej za šíření paniky nechává uvěznit. Když se to prostý lid dozví, vypuknou nepokoje, protože se lidé domnívají, že král uvěznil věstce pro umlčení pravdy. Začne krvavá občanská válka. Zinkai se ve vězení cítí opět vinen, že nedokázal válce zabránit.

V žaláři potkává Jamese. Společně obývají několik let stejnou celu, až jednoho dne unikají z vězení na stříbrném létajícím vlkovi. Znovu zakládají odboj a po dalších sedm let plánují převrat. U základny povstalců se nachází Tůň – brána mezi světem reálným a fantazijním. Zinkai u ní dlouho sedává a zdá se mu, že k němu voda promlouvá. Po útoku královského vojska na základnu povstalců Zinkai se snaží vlastním tělem ochránit Tůň, ale jeho tělo roztrhne granát. Zinkaiova duše se dostává těsně před zničením Tůně do reálného světa. V něm se vyskytuje jako pára, ve které se zobrazuje Jáchymovi a radí mu, jak se dostat do Utopie. Na Duhovém mostě musí porazit téměř neporazitelného Netvora. Toho lze porazit pouze tak, že si Jáchym vymyslí příběh na místě, kde má fantazie největší sílu odejmout Netvorovi utopickou nezranitelnost. Po návratu do Utopie získává Zinkai za odměnu nové tělo. Jeho duše se převtěluje do hejna havranů.

K hrdinovým pomocníkům zařazujeme i **kouzelné předměty**. Největší kouzlo skřítků spočívá v jejich ochotě pomoci těm, kteří jejich pomoc v nouzi potřebují, ať už se jedná o jakoukoli živou bytost. Oplývají mnoha dobrými vlastnostmi, např. dobrosrdečností, poctivostí, statečností. Např. Dzin zachrání koně před zlým kočím.

¹⁰⁸ Renčín, P.: *Nepohádka*. Straky na vrbě. Praha. 2004. s. 68.

Myšáka Jíka pak uchrání před kocourem či trestá chamtivého obchodníka, jenž okrádá své zákazníky. Pitrýsek se snaží ochraňovat milující osoby, např. pana Srdce, princeznu Pipinu.

Vedle těchto vlastností je i sám Dzin kouzelný. Umí měnit svoji velikost pomocí kouzelných zařikáadel, jež představují jeho velké tajemství. „*Udělal rychle tři dřepy, při každém z nich řekl „Jukpuk“ a stál tu ve své pravé velikosti.*“¹⁰⁹

Jeden z kouzelných předmětů pro Jáchyma a skřítky reprezentuje Kámen Mudrců – v knize nazývaný také jako Mudršutr. Jáchym jej s pomocí skřítky Leeluma (Wisconsina) hledá, jelikož se domnívá, že mu kámen poradí, kde najít lék pro syna. Kámen se nachází v držení poustevníka Onoše v Krkonošských horách. Poustevník jim oznamuje, že by jim kámen rád vydal, ale kvůli pohádkovým zákonům si jej musí Jáchym vybrat z několika dalších kamenů. I když se ke kamenu nakonec Jáchym dostává, informace, které mu Mudršutr sdělí, mu příliš nepomáhají. „*Zachránit Petra můžeš tak, že v Utopii najdeš, co jsi ztratil, i když to už bude něco jiného, a dřív, než si uvědomíš, žeš to našel, znovu to ztratíš, až si tě to nakonec najde samo.*“¹¹⁰

Důležitější kouzelný předmět tvoří flakón s esencí z Tůně. Díky ní se mohou všechny bytosti dostat do Utopie. „*Tůň tuší, že se něco zlého chystá. Scházel se u ní pravidelně poradní sbor a při jedné takové radě požádala Jamese, aby od ní přijal křišťálovou lahvičku s její esencí. Nosil ji na řetízku kolem krku a neodkládal ani na okamžik.*“¹¹¹

Následně je Tůň zničena a James se ocitá s flakónem ve světě lidí. Při útoku na nemocniční pokoj jej dává vypít Petrovi, a tím je zachráněn před útokem démonů, kteří se chtějí flakónu zmocnit a vrátit se tak do Utopie. Místo nich se tam dostává Petr.

Skřítkové Dzin a Pitrýsek představují bytosti, jež nemusí být kouzelné. Sami své kouzlo nosí v sobě, a to v srdci, díky němuž pomáhají všem, kteří se ocitají v nouzi.

¹⁰⁹ Řezáč, V.: *Pohádky: Příhody skřítky Dzina*. Státní nakladatelství dětské knihy. Praha. 1967.s. 58.

¹¹⁰ Renčín, P.: *Nepohádka*. Straky na vrbě. Praha. 2004. s. 174.

¹¹¹ Renčín, P.: *Nepohádka*. Straky na vrbě. Praha.2004. s. 203.

V *Nepohádce* se objevují i kouzelné předměty, jež mají usnadnit práci hlavním postavám. Nejdůležitější je již zmiňovaný flakón, s jehož pomocí hrdinové mohou přecházet mezi oběma světy.

Hrdina v příběhu nachází postupně spřízněné duše v podobě svých pomocníků. Ti jej na cestě za dobrodružstvím doprovází, podporují ho v jeho rozhodnutích, pomáhají mu v překonání překážek a dodávají mu odvahu. Mezi hrdinovy přátele můžeme zařadit i kouzelné předměty, díky nimž překonává i nemožné.

5.6 Protivníci a nepřátelé

Pitřýsek naráží na své cestě na mnohé nepřátele, jež mu brání dosáhnout cíle. Prvním z nich je husa, se kterou nedobrovolně obývá pohádkovou knihu. Zpočátku se s ní skřítek snaží vycházet, baví se s ní o šiškách, které ona miluje. Husa ale vždy prokoukne, že je jeho komunikace nucená a že skřítek šišky ve skutečnosti nesnáší. Proto se mu mstí – štípe jej a neustále se na něj vytahuje slovy: „*Nás, české husy, znají po celém světě (...), ale kdo zná tebe trpaslíku trpasličí?*“¹¹² To ona zapříčinila, že chce Pitřýsek opustit svůj pohádkový příběh. Než Pitřýsek uteče, zhodnotí svůj vztah s husou slovy:

Byla husa a už není.

*Pryč je moje utrpení.*¹¹³

Pitřýskovi škodí i Maruška, jež ztvárňuje postavu Sněhurky. Pitřýsek se dostává do divadla právě kvůli ní. Zpočátku se k němu chová mile, ale později se její přívětivost vytrácí. Dívka zjišťuje, že sláva, po které tak touží, patří nyní skřítkovi. Když se jí Pitřýsek zeptá, zda neviděla někdy jiné, jemu podobné bytosti, odpoví mu slovy:

*„Myslím si (...), že to jsou pověry. Trpaslíci bývají v pohádkách a v kouzelných hrách. Také jsou kamenní trpaslíci v zahrádkách. A živí trpaslíci nejsou, můžete mi věřit.“*¹¹⁴

Zároveň dává najevo, že Pitřýskovu postavu nebere vážně: „*Mluvila tak opravdově, že Pitřýsek si nebyl už jist sám sebou. Jen si pomysli, že kdyby trpaslíci nežili, neseděl by právě teď na stolku u zrcadla a nemluvil by se Sněhurkou.*“¹¹⁵

I přesto Pitřýsek zůstává věrný své myšlence, že trpaslíci existují. Postupem času se Maruščino chování ještě více zhorší – začne na Pitřýska žárlit. Vadí jí totiž, že má větší úspěch než ona sama. A tak si začne hrát na Pitřýskova přítele, ale ve skutečnosti se přetvařuje, je falešná. Chce opět získat slávu, kterou měla před příchodem trpaslíka, proto se nebojí díky své povaze podvést svého přítele, který jí bezmezně věří. Kdyby se

¹¹² Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 10.

¹¹³ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 11.

¹¹⁴ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 39.

¹¹⁵ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 40.

jí naskytla možnost Pitryška zesměšnit, udělá to. A tak se také stalo. Když končí jedno z posledních představení a ozývá se bouřlivý potlesk, Sněhurka – Maruška před nadšené dětské publikum předstupuje a praví:

„Milé děti, našemu oblíbenému Pitryškovi není mezi námi dobře.(...)I když ho máme všichni rádi, cítí se mezi námi pořád sám. A kdyby měl království, dal by ho polovinu tomu, kdo mu našel alespoň jednoho trpaslíka, pidimuže (...). Spokojil by se i s hospodářičkem, případně také divoženkou, ale musela by být docela malá a hezká.“¹¹⁶

Slovy: *„Noste s sebou zvětšovací sklo, pátrejte, hledejte v trávě, v mechu, ve spadeném listí, ve starém burdí.“¹¹⁷* dává dále jasně najevo, jaký má postoj nejen k Pitryškovi, ale všeobecně ke všem trpaslíkům. Z věty cítíme, že se jim vysmívá, a nevěří v jejich existenci a dělá z Pitryška blázna. Vrchol jejího výsměchu představuje situace, kdy za něj lživě mluví k plnému hledišti, a divákům sděluje, že se mezi nimi necítí být šťastný a chce hledat skřítky. Dětské publikum je z této zprávy velice smutné, proto Maruška nabádá děti, aby mu vypomohly jeho kamarády najít. Odměnou jim má být polárkový dort. Jakmile se o Pitryškově nespokojenosti dozvídá ředitel, začíná litovat, že jej vůbec kdy přijal. Druhý den ráno řediteli přichází dopis, jenž označuje Pitryška za podvodníka. V listě stojí:

(...)Slyšel jsem, že hledáte pravého trpaslíka. Zdá se mi totiž, že jistý Pitryšek, který se u vás vydává za herce, jest obyčejným podvodníkem – dobrodruhem. Byl snad prý již dvakrát ženat (!) a vystupoval v nejlevnějších hospodách jako tanečník a akrobat, opíje se se šoféry. Jeho minulost je temná. Nikdo neví odkud je a kým byl k nám poslán.“¹¹⁸

Ředitel dopisu využije. Důvěřivého Pitryška se zbaví tak, že mu prozradí, kdo je jeho autorem. *„(...) gratuluji vám. Jste na nejlepší cestě. V Praze žije kromě vás ještě jeden trpaslík. Jmenuje se Orlando Pellegrini. Není z vaší přízně, maestro?“¹¹⁹* A tak se Pitryšek rozhodne za pomoci svého přítele pana Srdce údajného trpaslíka najít.

¹¹⁶ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 46.

¹¹⁷ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 47.

¹¹⁸ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 48.

¹¹⁹ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 49.

Dopis posílá úhlavní Pitřýskův nepřítel – Orlando Pellegrini, vlastním jménem Vincenc Nepraš. Už jeho příjmení nám prozrazuje, že na lidi jen donáší. Orlando pracuje v hotelu. Tam Pitřýska dováží pan Srdce, jenž je z celé situace zklamaný, jelikož mu Pitřýsek nechce prozradit podrobnější informace, koho vlastně hledá. V hotelu skřítek naráží na pana Orlanda ve výtahu, který obsluhuje.

„Pan Pellgrin, který za chvíli vystoupil, byl proti Pitřýskovi učiněný obr. Veliký, jako by chodil do první třídy, pod nosem malý zrzavý knírek a hlavě čepici se štítkem a nápisem „Hotel Metropol“. Na sobě měl uniformu s blýskavými knoflíky a vlasy čpící brilantinou. Byl prostě člověk, který nevyrostl. Měl žlutou nezdravou pleť, pisklavý hlas a prořídle zuby.“¹²⁰

Pitřýsek se cítí zklamaně. Orlando je ve skutečnosti člověk, není to žádný trpaslík, ale muž, který nevyrostl – tedy pidimuž. Orlando se pyšní titulem nejmenšího muže na světě a vadí mu, že jej z jeho postu může někdo sesadit. A to je důvod, proč zaslal řediteli divadla nepravdivý dopis o Pitřýskovi. Pitřýska upoutá Orlandovo povolání. Myslí si, že jeho nový přítel v krabici (výtahu) vozí hosty do jiných světů.

„Pitřýsek dostal strach, že by mohl pan Pellegrini navždy odejet se svým velikým pojízdným domem, který před Pitřýskovým zrakem vystoupil do nedohledna. I když to nebyl trpaslík a tvář měl scvrklou jako křížalu, přece jen ho přitahoval. Když se klec nevracela, říkal si Pitřýsek: „Bylo by ho škoda. Není sice pravý trpaslík, ale je malý a to je něco!“¹²¹

Pitřýsek svého nového přítele pozve do divadla, což se mu později nevyplatí.

„Skřet si ho prohlížel od paty k hlavě a závist mu sevřela žluč. Věděl, že má před sebou slavného herce, viděl ho již mnohokrát v divadle, nikdy by se však k tomu nebyl přiznal. Nikdy také Pitřýskovi netleskal; byla-li k tomu příležitost, projevoval mu svou nepřízeň šustěním papíru nebo hlasitým pokašláváním.“¹²²

Když se po několikáté Orlando s výtahem vrací, napadá jej lest, jak se Pitřýska zbavit jednou pro vždy tak, aby mu zůstal titul nejmenšího muže na světě. Skřítek nadšeně hledí na nového přítele a jeho nabídku přijímá. Nemá však ani tušení,

¹²⁰ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 51.

¹²¹ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 52.

¹²² Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 52.

jak je Orlando ve skutečnosti vypočítavý. S radostí přijímá pomoc od Pitryška. Zabodne mu ve výtahu sirku ke knoflíku pět a šest, což jsou patra, která Pitryšek dostává pod svoji záštitu.

„Pitryšek nic zlého netuše, stiskl knoflík ze všech sil. Nezpozoroval, že pohybuje i zápalkou, na níž seděl, a než si mohl cokoli uvědomit, pocítil, že padá někam hluboko. Dopadl na něco měkkého a chlupatého a zabořil se do toho. Byl to velký třecí ručník, ležící v tmavomodrém otevřeném pytli na hromadě jiných věcí.“¹²³

Než se Pitryšek stihne z ručníku vymotat, tmavomodrý pytel se zvedne i s ním a dveře výtahu se zavřou. Orlando celý šťasten praví: *„Tak. (...) Máte po kariéře, maestro, jste v pytli, laureáte!“*¹²⁴ A tak se Orlando zbavuje bez povšimnutí okolí svého soupeře. Poté do divadla píše dopis:

„ Vážení a milí přátelé,

oznamujeme vám smutnou zprávu, že oblíbený herec pan Pitryšek se ztratil v našem hotelu při jízdě rychlovýtahem a nemůžeme ho najít. Možná, že bude objeven při ranním úklidu. V tom případě bychom vám obratem podali zprávu.

Hotel Metropol“¹²⁵

Formální vyjádření doplňuje ještě vlastním komentářem, ve kterém upozorňuje, že Pitryška do výtahu nelákal, dokonce ho i před nebezpečím varoval. Na svou osobu a um rovněž nezapomíná – vyzdvihuje své umělecké jméno, které se dle jeho slov do divadla hodí. Na závěr se zmiňuje, že by o uvolněné místo měl případně zájem.

A tak se Orlando zbavil Pitryška. Jelikož divadlo bez trpaslíka nemůže fungovat, Orlando se lest vyplácí a nastupuje místo skřítky. Dokonce i Maruška lživě oplakává skřítky a těší se, až její jméno nahradí na plakátu to Pitryšskovo.

Skřítek se v pytli dostává až do Afriky. Zde ho spolu s přáteli, se kterými se setkává v letadle, přijímá kmen Bambuti v čele s šamanem Kmomu. Když šaman narazí na Pitryška v pytli, chce, aby skřítky bambutský lid uctíval, a proto jej učiní králem. Celý kmen se k němu zpočátku chová mile, protože věštba praví, že jejich štěstí má trvat do té doby, než nepřijde kdosi menší než stéblo trávy a ten má být králem

¹²³ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 54.

¹²⁴ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 55.

¹²⁵ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 55.

Bambuti. Avšak postupně se jejich přístup ke skřítkovi mění. Jeho kralování netrvá dlouho. Šaman se jej chystá zbavit, přičemž navíc začíná ovlivňovat i ženy bambutského kmene. Tvrdí jim, že se muži a narozené děti zmenšují, aby se přizpůsobili králi. A tak se celý kmen nakonec rozhodne, že se Pitryška zbaví – snědí jej. Jediný, kdo může Pitryška varovat, je jeho přítel Černobýl. Skřítkovi však předat zprávu nestihne. Všichni se sejdou u pařezu, kde trpaslík panuje. Jakmile vstupuje Pitryšek na pařez, ostatní se mu smějí: „*Dívejte se na to! Vždyť to nemá vejšku! Vidíte ho, šlejšku? Prcek! Mrňous! Chroust!*“¹²⁶

Pitryškovi se jejich chování nelíbí, proto zasahuje slovy:

*„Nezlobte se na mne proto, že jsem malý. Jestli jsem vám nevyvedl nic jiného, poshovte mi. Jsem vám nesliboval, nikdy sebe nenabízel, nikomu vlas nezkřivil. Měl jsem rád vaše děti, hrál jsem si s nimi. Nikdy jsem nechtěl být vaším králem, zde je má koruna. Já tu být nemusím. Jsem z knížky pohádek, mé království není z vašeho světa. Já přece, prosím, hledám...já prosím, občané...“*¹²⁷

Kmen Pitryškova slova neobměkčí, trvá na tom, že z nyní již bývalého krále udělá polévku a z jedné ze svých žen pečínku. Než se stačí Pitryšek vzpamatovat, už sedí v hrnci. Nevěří svým vlastním očím – kmen, se kterým doted' vycházel, se najednou obrací proti němu. Neví totiž, že se ocitl v kmeni lidojedů.

*„Snědli také řečeného krásného misionáře a jednoho cizího spisovatele, který do kraje Bambuti jezdil sbírat poznatky o lidech. Jednou také uvařili nejlínějšího žáka, který pro svou lenost tak ztloustl, že celá vesnice dostala na něho laskominy. Pekli ho na otevřeném ohni a do polévky nakrájeli místo nudlí stránky z jeho zamaštěného sešitu.“*¹²⁸

V onu osudnou chvíli jej uvidí jeho zachránce - čáp Klapálek, o kterém jsme se dozvěděli v kapitole Pomocníci.

V kmeni můžeme spatřit silný vliv jednotlivce na celou skupinu, jež se ze dne na den změní k nepoznání, jak ostatně Pitryšek zažívá na vlastní kůži.

Tato situace je největším nebezpečím na Pitryškově cestě.

¹²⁶ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 141.

¹²⁷ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 115.

¹²⁸ Aškenázy, L.: *Putování za švestkovou vůní*. Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění. Praha. 1959. s. 115-116.

V následujících statích se budeme zabývat nepřáteli skřítků Dzina. Ten se na své dobrodružné cestě střetává s protivníky jak ze zvířecí, tak i z lidské říše.

Prvního nepřítele ztělesňuje skřítek Hrc, díky němuž se Dzin dostává za hranice svého domova - do světa lidí. „*Nedaleko lopuchového listu kácel skřítek Hrc šťovíkový les. Hrc vařil ze šťovíkového listí pivo a prodával je hrobařům, tesařům a chrobákům, o nichž je známo, že si rádi přihnou. Kdybyste někdy potkali skřítko Hrc, poznáte ho na první pohled. Má zlá jiskřivá očka a vousy, z nichž vždycky jeden je černý, druhý barvy lnu a třetí zrzavý.*“¹²⁹

Skřítek Hrc využívá ostatní kolem sebe ve svůj prospěch. Je tedy značně neoblíbený, a tak Dzinovi jeho oblíbenost závidí. Hrc zneužívá situace, kdy se Dzin ocitá bez přátel a usíná na lopuchovém listě.

„*Hrc sebral svou pilu a sekeru, rozhlédl se opatrně, není-li někdo nablízku, a přiblížil se k lopuchovému listu. Znovu se rozhlédl a pak nasadil pilu na řapík a řezal. List se otrásal a tiše sténal, ale Hrc neznal slitování (...).(...) Hrc stál na břehu, díval se za listem a pochechtával se spokojeně.*“¹³⁰ Zlý skřítek se tedy zbavuje nepřítele.

Další nepřátelskou postavu reprezentuje kočí. Ten sice neubližuje přímo skřítkovi, ale ostatním zvířatům.

„*„Hyje!“ a švihl opět Hota přes hlavu. Ale tu ucítil prudkou bolest v kotníku. Dzin ho kopl. Dzin byl sice jen malý skřítek, ale dokázal vyvinout sílu větší než nejhranatější chlap. Kočího z bolesti popadl vztek a začal koně bít, co měl síly. Ale vždycky, jak uhodil, popadla ho taková bolest v kotníku, div se nesvalil. Nakonec si sedl na zem a díval se nechápavě na svou nohu.*“¹³¹

Nepřáteli se stávají i dva zlodějové, jenž se chystají vykrást statek, na němž Dzin žije společně s pomocníky. Lupiči chtějí otrávit kusem masa psa Rafa, který si nedává pozor: „*(...)kus masa to je, nejlepší kus masa, jaký jsem kdy cítil, a já ho sežeru.(...) A rozběhl se k masu. Ale Dzin ho chytil za ocas a zadržel ho.*“¹³² Skřítek v mužích rozpozná zlo. Kus masa pozře starý hladový potkan, který umírá na otravu. Dzin proto vymyslí na zloděje lest – vybídne Rafa, aby předstíral, že je mrtvý. Protože zloději za zdí neslyší štěkot, vydávají se na dvorek.

¹²⁹ Řezáč, V.: *Pohádky: Příhody skřítků Dzina*. Státní nakladatelství dětské knihy. Praha. 1967.s. 42.

¹³⁰ Řezáč, V.: *Pohádky: Příhody skřítků Dzina*. Státní nakladatelství dětské knihy. Praha. 1967.s. 42.

¹³¹ Řezáč, V.: *Pohádky: Příhody skřítků Dzina*. Státní nakladatelství dětské knihy. Praha. 1967.s. 45.

¹³² Řezáč, V.: *Pohádky: Příhody skřítků Dzina*. Státní nakladatelství dětské knihy. Praha. 1967.s. 53.

„Nad zdi se objevila jedna hlava a za ní druhá. A vzápětí oba zloději seskočili do dvora. Raf ležel, ani se nehýbal, jen mu zuby tiše cvakaly vztekem.“¹³³

Dzin se k jednomu zloději opatrně přiblíží a štípne jej do lýtky. „Co křičíš, vždyť kdekoho vzbudíš!, zvolal druhý a uhodil ho.“¹³⁴ Mezi zloději vypukne boj.

„Zkrátka dali se jeden do druhého a bili se, až to dunělo, a křičeli přitom, že by to probudilo mrtvého. To se ví, že se hned v celém domě otvírala okna a lidé rozespálí a poděšení vyhlíželi, co se děje.“¹³⁵

Tak Dzin zachraňuje Rafa. Z psa udělá hrdinu a sám potrestá zloděje, kteří zamýšleli ublížit jeho příteli.

Kocour Vrau rovněž ohrožuje Dzinovi přátele. Myš Jík žádá Dzina o pomoc. Jík chodívá pro potravu do krámu, zde na ně vždy číhá kocour Vrau. Když Jík s Dzinem vylézají z nory, „(...)to kocour Vrau si ho ve své lovecké dychtivosti spletl s myšákem Jíkem a skočil na něho. Odrazil se ovšem od Dzinova mohutného břicha a převalil se na záda.“¹³⁶

Kocour Vrau byl starý zkušený lovec, který už odpravil mnoho Jíkových příbuzných, ale něco podobného se mu ještě nestalo. Měl na sobě zježený kdejaký chlup a prskal, aby postrašil to neznámé nebezpečí.“¹³⁷

Dzin si myslí, že je Vrau nachlazený, a proto mu chce pomoci. Avšak Vrau se hněvá: „Prskám, protože tu nemáte co dělat. Tady je kupecký krám a v noci sem nikdo nesmí. Popadnu vás a roztrhám na kusy.“¹³⁸ A tak také činí. Vyskočí na Dzina, jehož však mine, a skončí v sudu s povidly. Snaží se odtud vyhrabat, ale čím víc usiluje o svoji záchranu, tím více se do povidel noří.

„Vrau se konečně dostal ze sudu a odvěkl se zahanbeně z krámu, aby si někde v koutě vylízal povidla ze svého poskvrněného kožichu. Myšák Jík, když viděl, že se mu již nic nemůže stát, začal ihned slídit, kde by popadl co dobrého.“¹³⁹

Dzin usiluje o nápravu provinilců, aby si uvědomili své chyby a snažili se změnit k dobrému a neublížovali těm, již si to nezaslouží.

¹³³ Řezáč, V.: *Pohádky: Příhody skřítky Dzina*. Státní nakladatelství dětské knihy. Praha. 1967.s. 55.

¹³⁴ Řezáč, V.: *Pohádky: Příhody skřítky Dzina*. Státní nakladatelství dětské knihy. Praha. 1967.s. 55.

¹³⁵ Řezáč, V.: *Pohádky: Příhody skřítky Dzina*. Státní nakladatelství dětské knihy. Praha. 1967.s. 55.

¹³⁶ Řezáč, V.: *Pohádky: Příhody skřítky Dzina*. Státní nakladatelství dětské knihy. Praha. 1967.s. 58.

¹³⁷ Řezáč, V.: *Pohádky: Příhody skřítky Dzina*. Státní nakladatelství dětské knihy. Praha. 1967.s. 59.

¹³⁸ Řezáč, V.: *Pohádky: Příhody skřítky Dzina*. Státní nakladatelství dětské knihy. Praha. 1967.s. 59.

¹³⁹ Řezáč, V.: *Pohádky: Příhody skřítky Dzina*. Státní nakladatelství dětské knihy. Praha. 1967.s. 59.

V knize *Nepohádka* není přesně definované zlo. Postavy se v příběhu vyvíjejí, a i když se z počátku zdá, že mají pouze zlé úmysly, později vychází najevo, že jednají v přesvědčení, že konají dobro.

Mezi takové postavy lze zařadit postavu makarské víly Vandy. Tyto víly se snaží zbavit Utopii bytostí, které považují za zlo. Aby Vanda dosáhla svého cíle, využívá k tomu nejrůznějších podob, např. podobu Dámy. Ta se poprvé v příběhu objevuje při formování protikrálovského odboje, kdy povstalcům nabízí své služby. Provází ji vůně vanilky. Jako postava Dámy se nikdy nikomu neukazuje a chová se tajemně. Vystupuje proti panovníkovi se slovy:

„Všechna jeho rozhodnutí se obrací ve zlo, jeho „novoty“ trhají Utopii na kusy a přinášejí do panenské krajiny lidskou hamižnost a krátkozrakost. Jeho vláda posiluje temnou stranu a tomu musím zabránit. Boj proti Zlu je vyšší princip a my se stáváme pěšáky ve Svaté válce.“¹⁴⁰

Pomáhá také Jamesovi a Zinkaiovi z vězení, protože je potřebuje pro svůj plán. To, že nemá jen záporné vlastnosti, dokazuje ve chvíli, kdy zachraňuje život prince Bajinje, který se zraní na projížďce lesem a dostává se na základnu povstalců. Vtírá se do královského paláce a pracuje pro královnu jako její komorná a důvěrnice. Ovlivní královnu a ta přesvědčí krále, aby zničenou Tůň vyhošťoval demony a jiné bytosti do reálného světa. Poté, co král odhaluje vílin plán, uniká Vanda do reálného světa, kde ale bez pomoci nedokáže přežít. Vydává se proto k Jáchymovi, který ji pro její léčitelské schopnosti nechává v blízkosti Petra a postupně se do ní zamiluje.

Během příběhu se setkáváme s demony, kteří jsou vyhnáni z Utopie do světa lidí a nemohou se vrátit zpět. Mezi takové patří např. *„(...) tělo členovce zakončovala nestvůrná hmyzí hlava obdařená masivními kusadly nateklými jedem. Z každého z osmi článků chitinového pancíře vybíhal dlouhý pařát podobný zubaté kose. Kloub, který stvůru dělil v polovině, byl obalen něčím bílým, co mohlo být jedovatým hnisem. Démon – kříženec obřího žlutočerného pavouka a odulé ostnaté larvy. Se vznášel ve vzduchu nad linoleem.“¹⁴¹* Takto vypadá démon, který napadá Petra v nemocnici.

¹⁴⁰ Renčín, P.: *Nepohádka*. Straky na vrbě. Praha.200 4. s. 125.

¹⁴¹ Renčín, P.: *Nepohádka*. Straky na vrbě. Praha.2004. s. 207.

K dalším démonům náleží např. tři metry vysoká postava muže zahalená od hlavy k patě v černé kápi tak, že jí není vidět do obličej. Za sebou táhne obří sekeru. Lidé ho nemohou vidět. Jáchym se s ním střetává na parkovišti před nemocnicí ve chvíli, kdy postava zatíná sekeru do hlavy starého pacienta, který si ale ničeho nevšimá. Jáchym se rozhodne jednat. Při boji postavě strhne kápi a její tělo zachvátí nazelenalé plamínky.

Na útěku před démony naráží Jáchym a princ Bajinj v pražských stokách na tajemnou postavu připomínající Gluma. Má shrbenou postavu potaženou šedou kůží a při mluvení šišlá. V kanálech dělá převozníka. Už od počátku se Jáchymovi i Bajinjovi zde podezřelý. Jejich podezření ještě zesílí, když jim oznamuje, že je může na druhou stranu převézt pouze po jednom a že za své služby nebude nic požadovat. Jáchym a Bajinjo rozdělení nechtějí ani slyšet, a tak jim Převozník nabídne rozhodnutí v podobě hry na otázky. Princ ale vymyslí lest. Místo hry na otázky budou s postavou hrát na schovávanou a koho Bajinj objeví jako prvního, ten s ním pojede v loďce. Převozník souhlasí, ale když se ohyzdná postava odchází schovat, princ a Jáchym nasedají na loďku a odplouvají.

„ Podzemím se rozlétl táhlý vzdorný jek. Prodral se mřížemi kanálů. Odrasil se v nejzapadlejších koutech. (...) Přetékal zklamáním a nenávisť. “¹⁴²

Aby mohli Jáchym a jeho společníci proniknout do Utopie, musí porazit neporazitelného Netvora, střežícího Duhový most. Ten se nachází na vrcholu duhy.

„ Z otvoru náhle vyrazí dlouhatánský štíhlý krk zakončený ještěří hlavou. Vyrůstají z ní dva páry dlouhých rohů, oči bestie žhnou jako karbunkly. Obří tlama se rozevře do neuvěřitelného úhlu (...).“ Porazit jej může pouze Jáchym se svojí fantazií, která se po převedení na papír, přetváří ve skutečné věci. „Začnu opět psát a vedle koule se z nicoty objevuje bitevní robot. Na gigantických ramenou má upevněny raketometry, hrud' se ježí desítkami kanonů... “¹⁴³

Součástí každého příběhu musí být nepřátelé, již znepríjemňují hrdinovi život. Pitryškovým největším nepřítelem se stává nepřejícnost lidí, kterou musí jako správný hrdina překonat. Skřítek Hrc reprezentuje nepřítele skřítků Dzina, díky kterému

¹⁴² Renčín, P.: *Nepohádka*. Straky na vrbě. Praha.2004. s. 250.

¹⁴³ Renčín, P.: *Nepohádka*. Straky na vrbě. Praha.2004. s. 317.

se dostává do světa lidí. I přes nepřízeň osudu je pobyt v lidském světě pro skřítku zkušeností, což platí i pro Pitryška. Hrdina Jáchym překovává sám sebe, bojuje o život vlastního syna a nezaleká se jakýchkoli překážek.

Závěr

Každého z nás v životě provází cesta za svým cílem a snaha něčeho v životě dosáhnout. Stejně tak je tomu i ve vybraných dílech. I přesto, že čas mezi vznikem jednotlivých literárních děl překračuje téměř půl století, dá se říci, že jsou vytvořena podle stejného vzorce.

Na počátku se seznamujeme s hrdinou, který se vydává na svoji pouť. Na ní potkává bytosti, jež mu pomáhají v nejtěžších situacích, jakými je např. boj se „Zlem“. Hrdinové hledají svůj smysl života.

Dzinovým posláním se stává pomoc druhým - bezbranným, kteří se nedokáží ubránit zlým tvorům, ať už jde o lidi či nikoliv. Snaží se také porozumět okolnímu světu a najít v něm určitý řád.

Pitryška žene touha poznat spřízněnou duši, která by mu pomohla pochopit svět, v němž žije. Jeho cesta poznání mu pomáhá pochopit, že ke štěstí stačí milující přátelé.

Jáchym nepřemýšlí nad ničím, jen chce zachránit život svého syna, a proto se neváhá postavit ani smrtelnému nebezpečí. Pro jeho záchranu je ochoten vše obětovat.

Stejně, jak člověk v reálném světě, tak i hrdina ve světě fantazijním prochází cestou svého života. Během ní poznává sám sebe, ale nejen to. Objevuje především své okolí, které na něj působí a snaží se jej formovat ke svému obrazu. Hrdina na tuto skutečnost reaguje buď přizpůsobením se či naopak utíká od dané situace. Touží nalézt vlastní cestu k vytyčenému cíli.

Příběhy paralelně poukazují na cestu osamocенého člověka procházejícího realitou stejně, jak hrdina fantazijním světě. Ukazují, že základní archetypální postavy provázející nás při vnímání světa nalezneme nejen ve fantasy pro dospělé a děti, ale i v klasických pohádkách, např. *Jak Jaromil ke štěstí přišel*, a dokonce i v moderních pohádkách.

Příběhy, které nás doprovází od dětství, reprezentují příběh dospělého člověka, kdy pomocí základních motivů v pohádkách nám dovolují poznávat okolní svět. Každý z nás se setkává na své životní pouti s překážkami, a ač jsou jednoduché či složité, musíme je překonat a neztrácet víru.

Použitá literatura

- 1) ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1995. 349 s. ISBN 80-85364-57-3
- 2) AŠKENÁZY, Ludvík. *Putování za švestkovou vůni*. 1. vydání. Praha: SHKLHU, 1959. 243 s. ISBN
- 3) BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemství pohádek*. 1. vydání. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2000. 335 s. ISBN 80-7106-290-1
- 4) CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny*. 1. vydání. Praha: Portál, 2000. 348 s. ISBN 80-71783-54-4
- 5) Čapek, Karel. *Marsyas čili na okraj literatury*. 4. vydání. Praha: Československý spisovatel, 1971. 185 s.
- 6) ČEŇKOVÁ, Jana. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury*. Praha: Portál, 2006. 172 s. ISBN 80-7367-095-X
- 7) ČERVENKA, Jan. *O pohádkách*. 1. vydání. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1960. 308 s.
- 8) DENKOVÁ, Melita. *České pohádky*. 1. vydání. Praha: Knižní klub, 2005. 327 s. ISBN 80-242-1514-4.
- 9) FRANZ, Marie-Louise. *Psychologický výklad pohádek*. 1. vydání. Praha: Portál, 2011. 184 s. ISBN 978-80-7367-894-4
- 10) GENČIOVÁ, Miroslava. *Literatura pro děti a mládež: ve srovnávacím žánrovém pohledu*. 1. vydání. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1984. 245 s. ISBN
- 11) GOTZ, František. *Václav Řezáč*. 1. vydání. Praha: Československý spisovatel, 1957. 144 s. ISBN
- 12) Hazaiová, Lada. *Skryté tváře fantastična*. 1. vydání. Univerzita Karlova v Praze. 2007. 323 s. ISBN 978-80-7308-178-2
- 13) HODROVÁ, Daniela. *Hledání románu*. 1. vydání. Praha: Československý spisovatel, 1984. 275 s.
- 14) JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí, výběr z díla: svazek II*. 1. vydání. Nakladatelství Tomáše Janečka. Brno. 1999. 437 s. ISBN 80-85880-16-4
- 15) KARPATSKÝ, Dušan. *Malý labyrint literatury*. Praha: Albatros, 2001. 671 s. ISBN 80-00-00972-2

- 16) KOUDELKOVÁ, Eva. *Současnost literatury pro děti a mládež*. 1. vydání. Liberec: Technická univerzita, 2008. 180 s. ISBN 978-80-7372-309-5
- 17) MACEK, Jakub. *Fandom a text*. 1. vydání. Praha: Triton, 2006. 275 s. ISBN 80-7254-856-5
- 18) MOCNÁ, Dagmar. a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. 1. vydání. Praha, Paseka, 2004, 699 s. ISBN 80-7185-669-X
- 19) NEFF, Ondřej. *Něco je jinak: komentáře k české literární fantastice*. 1. vydání. Praha: Albatros, 1981. 373 s. ISBN 13-901-81
- 20) NÜNNING, Ansgar. *Lexikon teorie literatury a kultury*. 1. vydání. Brno: Host. 2006. 912 s. ISBN 978-80-7294-170-4
- 21) PRINGLE, David. *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. 1. vydání. Nakladatelství Albratros. Praha. 2003. 272 s. ISBN80-00-01126-3
- 22) PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. 2. vydání. Jinočany. Nakladatelství H&H. 2008. 400 s. ISBN 978-80-7319-085-9
- 23) PUŠKAROVÁ, Mária. *Tajemství milosti*. 1. vydání. Olomouc, Fontána, 2002. 208 s. ISBN 80-7336-009-8
- 24) RENČÍN, Pavel. *Nepohádka*. 1. vydání. Praha: Straky na vrbě, 2004. 379 s. ISBN 80-86428-41-9
- 25) RICHTER, Luděk.: *Co je co v pohádce. Pohádkové reálie*. 1. Vydání Praha: DDD, 2004. 52s. ISBN 80-902975-3-6
- 26) RICHTER, Luděk. *Pohádkaa divadlo*. 1. vydání Praha : Společenství pro pěstování divadla pro děti a mládež, 2004. 94 s. ISBN 80-902975-2-8
- 27) ŘEZÁČ, Václav. *Pohádky*. 2. vydání. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1967. 70 s.
- 28) SIROVÁTKA, Oldřich. *Česká pohádka a pověst v lidové tradici a dětské literatuře*. Brno. Ústav pro etnografii a folkloristiku Akademie věd České republiky, 1998. 183 s. ISBN 80-85010-06-2.
- 29) STEIN, Murray – Corbett, Lionel. *Moderní jungiánský výklad pohádek. Příběhy duše I*. 1. vydání. Brno. Emitos . 2006. 178 s. ISBN 80-903715-1-5
- 30) STEIN, Murray – Corbett, Lionel.: *Moderní jungiánský výklad pohádek. Příběhy duše II*. 1. vydání. Brno. Emitos. 2006. 196 s. ISBN 8090371523

- 31) STEJSKAL, Václav. *Moderní česká literatura pro děti*. 1. vydání. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1962. 347 s
- 32) ŠMAHELOVÁ, Hana. *Návraty a proměny: literární adaptace lidových pohádek*. 1. vydání. Praha: Albatros, 1989. 232 s.
- 33) TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Netvoři a kritické a jiné eseje*. 1. vydání. Praha: Argo, 2006. 266 s. ISBN 80-7203-788-9
- 34) URBANOVÁ, Svatava. *Meandry a metamorfózy dětské literatury*. 1. vydání. Olomouc. Votobia, 2003. 363 s. ISBN 80-7198-548-1
- 35) URBANOVÁ, Svatava. *Žánry, osobnosti, díla*. 5. Vydání. Ostrava. Repronis Ostrava. 2002. 239 s. ISBN 80-7368-046-7
- 36) VAŘEJKOVÁ, Věra. *Česká autorská pohádka*. 1. vydání. Brno. CERM, 1998. 16 s. ISBN 80-7204-092-8
- 37) VLAŠÍN, Štěpán. *Slovník literární teorie*. 2. Vydání. Praha: Československý spisovatel, 1984. 465 s.
- 38) VOZNIČKA, Vladimír. *Morfologie dětské knihy*. 1. vydání. Praha: Albatros, 1981. 159 s.

Elektronické zdroje:

- 1) KUGLEROV, Ivana: [online] [cit. 2011-11-28] Dostupné z:
<http://interkom.vecnost.cz/1999/19990972.htm#5>
- 2) DOKOUPIL, Bohuslav. *Slovník české literatury* [online] [cit. 2012-11-04]. Dostupné z:
<http://www.slovníkceskeliteratury.cz/showContent.jsp?docId=860>
- 3) BARTUŠKOVÁ, Sylva. *Slovník české literatury po roce 1945*. In: *Ludvík Aškenázy* [online] [cit. 2012-10-21]. Dostupné z:
<http://www.slovníkceskeliteratury.cz/showContent.jsp?docId=246>
- 4) RENČÍN, Pavel. *Pavel Renčín* [online]. 2007 [cit. 2012-11-24]. Dostupné z:
<http://www.pavelrencin.cz/>

Články, periodika:

- 1) ADAMOVIČ, I. Léčba krajiny fantasy aneb Clutův pokus o novou teorii žánru. *Ikarie*, 1999, r. 10, č. 7, s. 47-48.
- 2) ADAMOVIČ, I. O pojmu fantasy. *Ikarie*, 1990, roč. 1, č. 2, s. 48-49.
- 3) ADAMOVIČ, I. Terminologie fantastické literatury. *Ikarie*, 1996, roč. 7, č. 2, s.46- 47.
- 4) SAPKOWSKI, A. Hrdina naší doby. *Ikarie*, 2001, roč. 12, č. 9, s. 43-45.
- 5) SAPKOWSKI, A. Subžánry subžánrů. *Ikarie*, 2001, roč. 12, č. 12, s. 41-46.
- 6) ZACHOVÁ, A. Topos „jiných dimenzí“ ve fantasy literatuře. *Tvar*, 1997, roč. 8, č. 18, s. 12-13