

Univerzita Karlova v Praze  
Pedagogická fakulta  
Katedra českého jazyka a literatury

RECEPČNÍ A INTERTEXTOVÉ STRATEGIE V ROMÁNOVÉM  
CYKLU TERRYHO PRATCHETTA: ÚŽASNÁ ZEMĚPLOCHA

*Receptive and intertextual strategies in Terry Pratchett's novel  
cycle "Discworld"*

Vedoucí bakalářské práce:	Prof. Doc. PhDr. Tomáš Kubíček, PhD.
Autorka:	Klára Cermonová
bydliště:	Vítova 301, Děčín IX, 405 05
obor studia:	ČJ-ZSV
typ studia:	prezenční studium
Rok dokončení:	2013

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury.

místo vypracování: Praha

úplné datum: 29. 11. 2013

vlastnoruční podpis:

## **Poděkování**

Chtěla bych zde poděkovat Prof. Doc. PhDr. Tomáši Kubíčkovi, PhD., vedoucímu této práce, za jeho přístup a vždy podnětné připomínky a poznámky.

## Obsah

1.	Výběr materiálu.....	2
1.1	Různorodost.....	2
1.2	Význam pro další vývoj (postavy, příběhu) .....	3
1.3	Oblíbenost a „kvalita“ .....	3
2.	Fantasy Terryho Pratchetta .....	4
2.1	Postavení Pratchetta v rámci fantasy .....	4
2.2	Fantasy jako populární umění .....	8
3.	Recepční strategie .....	11
4.	Svět příběhu Úžasná Zeměplocha.....	12
5.	Zeměplošské postavy .....	15
5.1	Charakteristika postavy .....	15
5.2	Porušené archetypy.....	16
5.2.1	Ukázka.....	18
5.3	Uvěřitelnost postav .....	19
5.3.1	Ukázka.....	19
5.4	Stereotypnost postav.....	21
6.	Témata a motivy příběhů ze Zeměplochy.....	23
6.1	Barva kouzel.....	23
6.1.1	Motivy cesty.....	23
6.1.2	Motivy mytologické.....	24
6.1.3	Motiv hry.....	24
6.1.4	Motiv smrti.....	25
6.2	Mort.....	25
6.2.1	Motiv smrti.....	25
6.2.2	Motiv osudu .....	26
6.2.3	Motiv milostný .....	27
6.2.4	Téma skutečnosti a neskutečnosti.....	28

6.3	Soudné sestry .....	28
6.3.1	Motivy magické .....	28
6.3.2	Motivy pohádkové, legendární a pověst'ové.....	30
6.3.3	Motiv cesty.....	31
6.3.4	Motiv plynoucího času.....	31
6.3.5	Motiv milostný .....	31
6.3.6	Motiv moci slova .....	32
6.3.7	Téma zločinu a trestu .....	33
6.3.8	Téma lidské existence a lidského chování .....	33
6.4	Muži ve zbrani .....	34
6.4.1	Motiv věrného přátelství .....	34
6.4.2	Motiv milostný .....	34
6.4.3	Motiv moci .....	34
6.4.4	Téma rasismu .....	36
6.4.5	Téma politické.....	37
6.5	Zaslaná pošta .....	38
6.5.1	Motiv anděla .....	38
6.5.2	Téma svobody.....	38
6.6	Zimoděj.....	40
6.6.1	Motiv mrazu a sněhu.....	40
6.6.2	Motiv milostný .....	40
6.6.3	Téma dětství a dospívání .....	41
6.7	Závěr.....	41
7.	Humor v knihách ze Zeměplochy .....	44
7.1	Hodnocení Pratchettova humoru ve výzkumech jiných autorů.....	44
7.2	Vlastní hodnocení .....	46
8.	Intertextovost v knihách ze Zeměplochy .....	48
8.1	Funkce a možnosti intertextovosti.....	49

8.2	Barva kouzel .....	49
8.2.1	Fritz Leiber .....	50
8.2.2	Howard Phillips Lovecraft .....	50
8.2.3	Anne McCaffreyová .....	51
8.2.4	Bible .....	51
8.2.5	Řecká mytologie .....	51
8.2.6	Artušovské legendy .....	52
8.2.7	Setkání v Samaře .....	52
8.3	Mort .....	53
8.3.1	Charles Dickens .....	53
8.3.2	Polská píseň .....	53
8.3.3	Isaac Watts .....	54
8.3.4	Pohádky bratří Grimmů .....	54
8.3.5	William Shakespeare .....	54
8.3.6	Christopher Marlowe .....	55
8.3.7	J. R. R. Tolkien .....	55
8.4	Muži ve zbrani .....	56
8.4.1	Artušovské legendy .....	56
8.4.2	Řecké legendy .....	57
8.4.3	Clive Staples Lewis .....	57
8.4.4	Charles Monroe Schultz .....	57
8.4.5	Manifest komunismu .....	58
8.4.6	George Gordon Byron .....	58
8.4.7	Shakespeare .....	58
8.4.8	Detektivní seriály .....	59
8.4.9	Akční filmy, horory, thrillery, westerny apod. ....	60
8.5	Závěr .....	62
9.	Závěr .....	65

9.1	Shrnutí .....	65
9.2	Další možnosti výzkumu .....	66



Terence David John Pratchett je jeden z nejznámějších současných anglicky píšících autorů. Jeho série knih *Úžasná Zeměplocha*, jejíž první díl *Barva kouzel* vyšel ve Velké Británii v roce 1983, se stala v průběhu devadesátých let populární i mimo Británii. Získal několik literárních cen i *Řád britského království*, který mu v roce 1998 udělila britská královna za službu literatuře, o jedenáct let později byl povýšen do rytířského stavu. (D. Pringle, 2003, 33) Na motivy jeho knih byly sepsány divadelní scénáře (v České republice vznikly známé divadelní inscenace Divadla v Dlouhé Maškaráda a *Soudné sestry*), natočeny byly animované i hrané filmy, vznikly počítačové i deskové hry, dokonce byla složena hudba s názvem *Ze Zeměplochy*, jejímž autorem je britský skladatel Dave Greenslade. V roce 2005 přesáhl celosvětový prodej jeho knih hranici čtyřiceti milionů výtisků, čímž se stal druhým nejprodávanějším britským autorem současnosti. (H. Dědek, 2006, 168)

V čem tedy spočívá oblíbenost knih ze Zeměplochy? Čím Pratchett své čtenáře okouzljuje, co způsobuje jeho úspěch? Na internetových fórech a diskuzích na toto téma se dovídáme nejrůznější důvody, proč čtenáři jeho knihy vyhledávají. Nejčastěji jimi bývá specifický humor, originální postavy, popularitu způsobuje i samotný žánr fantasy, kam jsou Pratchettovy knihy řazeny, a v neposlední řadě se čtenáři baví jeho odkazy, narážkami na jiné knihy, filmy, legendy a pohádky, ale i historické osobnosti či události, jejich satirickými komentáři a jejich parodiemi.

Tato práce se bude zabývat recepčními strategiemi, které Pratchett ve svých knihách užívá, se zvláštním přihlédnutím k intertextualitě. Cílem bude zjistit a stanovit, co činí jeho knihy výjimečnými, čím autor získává své čtenáře a fanoušky. Také se pokusíme určit místo, které knihy této série zaujímají v žánru fantasy.

# 1. Výběr materiálu

---

Série knih o Zeměploše čítá 39 svazků, ovšem pouze pokud mezi ně počítáme jen zeměplošské příběhy (pokud bychom sem řadili i další tituly, které se Zeměplochy týkají a představují postmoderní hru s žánrem odborné literatury – nejsou tedy založeny na vyprávění příběhu – např. *Věda na Zeměploše*, *Kuchařka stařenky Oggové* nebo zeměplošské povídky, získali bychom číslo ještě vyšší). Pro samotný výzkum tedy byly vybrány jen některé knihy, ten ovšem nebyl proveden náhodně. Knihy ze Zeměplochy bývají řazeny do určitých skupin podle postav, které v daném příběhu zastávají ústřední roli. Jsou jimi *knihy o čarodějkách*, *knihy o Mrakoplašovi*, *knihy s Městskou hlídkou*, *knihy o Smrtovi* a nově také *knihy o Toničce Bolavé* a *knihy o Vlahoši von Rosretovi*. Původní záměr využít jednu skupinu knih byl nakonec zavrhnut, protože by sice představoval jistým způsobem ucelený soubor příběhů, na druhou stranu by pravděpodobně způsobil nepřesnost a mohl by zastřít různorodost knih ze Zeměplochy, protože jak se zdá různé postavy umožňují Pratchettovi používat různé styly, typy příběhů a spisovatelských strategií. Proto byla nakonec z každé skupiny knih zvolena jedna a při tomto výběru bylo zohledněno několik požadavků.

## 1.1 Různorodost

Knihy byly vybírány tak, aby představovaly co nejrozmanitější soubor a zároveň reprezentovaly do jisté míry typické rysy dané skupiny. Pro knihy s Městskou hlídkou je obvyklá detektivní zápletka a *Muži ve zbrani* tento rys splňují. Příběhy s Mrakoplašem jsou zase typické svou komičností, která je založena na bláznivém dobrodružství (v anglosaském smyslu „crazy story“), což je příklad knihy *Barva kouzel*.

Naší snahou bylo také vybrat knihy z různých časových období, abychom zohlednili i případný autorský vývoj, proto se budeme zabývat knihami jak z počátku osmdesátých let, tak i jednou z posledních knih série. Sám Pratchett říká, že se zprvu ve svých

knihách zaměřoval především na vtip a humor a až později *přišel na chuť zápletkám*. (T. Pratchett, 2008, 2)

## 1.2 Význam pro další vývoj (postavy, příběhu)

*Barva kouzel* je úvodní knihou celé zeměplošské série, proto se nám zdálo vhodné ji zapojit do vybraných děl. Podobně *Soudné sestry* je první knihou, kde je pozornost věnována třem čarodějkám. V tomto případě jde tedy o ústřední postavy série. Kniha navíc zakládá budoucí zápletku pro další pokračování ve vztahu k postavám či příběhu (čarodějka Magráta a šašek Verence, budoucí král Lancre). Dále *Mort* představuje první knihu, ve které Smrt' není pouze vedlejší postavou, ale příběh se na něj přímo zaměřuje.

## 1.3 Oblíbenost a „kvalita“

Pochopitelně vkus čtenářů je rozmanitý, ale některé knihy i tak vyvolávají větší ohlasy než jiné. To že *Soudné sestry* byly využity pro několik scénářů, jak divadelních tak filmových, je jistě způsobeno návazností na Shakespearova *Macbetha* (o tom více dále). Zároveň ale jistě musíme přičítat tento fakt i oblíbenosti samotné knihy. Podobně *Zaslaná pošta* nebo *Barva kouzel* často figurují mezi čtenáři Zeměplochy na předních příčkách v oblíbenosti.

Konkrétní výběr je pak pro lepší přehlednost zanesen do tabulky i s roky vydání.

skupina	knihy	rok vydání
knihy o Mrakoplašovi	Barva kouzel	1983
knihy o Smrt'ovi	Mort	1987
knihy o čarodějkách	Soudné sestry	1988
knihy s Městskou hlídkou	Muži ve zbrani	1993
knihy o Vlahoši von Rosretovi	Zaslaná pošta	2004
knihy o Toničce Bolavé	Zimoděj	2006

## 2. Fantasy Terryho Pratchetta

---

První regulérní otázkou je, zda zeměplošské příběhy skutečně můžeme řadit do žánru fantasy. Situaci nám v tomto ohledu bude poněkud komplikovat i sám autor, který se tomuto zařazení brání. V knize Honzy Dědka, která obsahuje rozhovor s Terryem Pratchettem, je uvedeno hned několik důvodů. Pratchett vysvětluje, že upřednostňuje humoristickou složku svých knih, říká, že právě humor je tím, co všechny jeho knihy spojuje, naproti tomu fantasy svět a postavy jsou jen jakési médium, něco, co mu umožňuje se naplno vyjádřit. Vysvětluje, že některé jeho knihy jsou příběhy o policejním vyšetřování, jiné jsou výrazně filosofické nebo jsou romantickými příběhy ze starého Egypta (H. Dědek, 2006, 162) - tedy že jsou příliš různorodé na to, aby mohly být jednoznačně zařazeny do příhrádky „fantasy“. Zdá se, že autor byl nakonec nucen přijmout fakt, že lidé (a to jak řadový čtenáři, tak kritici a další literární vědci) jeho literaturu za fantasy považují, a začal o ní i jako o fantasy literatuře nejen hovořit, ale i přemýšlet. To, že Pratchett dnes už sám řadí zeměplošské příběhy mezi fantasy, můžeme vysledovat i ze způsobu, jakým vysvětluje výběr informací, které používá při tvorbě svých knih: *„Nastudoval jsem například mnoho materiálu o Egyptu a pyramidách, ale nakonec jsem z toho použil jen velice málo - většina mých poznatků byla příliš podivná na to, aby se hodila do žánru fantasy.“* (tamtéž: 165) A dokonce i na obálkách českých překladů Pratchettových knih najdeme lákající nápis: *„nejlegračnější a nejpodivuhodnější fantasy v této i jakékoli jiné galaxii“*. Nakonec není prvním a jistě ani posledním autorem, kterému se nelíbí, jak si jeho knihy lidé vykládají či kam je řadí. Obecně je tedy nejčastěji považován za autora na hranici fantasy a humoristické literatury a zeměplošské příběhy stojí často i na pomezí dalších žánrů, jak už sám naznačil a jak se dočtete níže.

### 2.1 Postavení Pratchetta v rámci fantasy

Pratchettovi čtenáři často nejsou fanoušky fantasy literatury, ale přesto je jeho knihy poutají. Dokonce až tři čtvrtiny jeho čtenářů

jsou lidé nad 25 let, což zřejmě také není obvyklé pro fantasy literaturu. (tamtéž: 168) Otázkou je, co zeměplošské příběhy poskytují navíc oproti tradičnímu pojetí fantasy či možná právě naopak, co zde nenajdeme: „*Pratchett navíc nabízí vyprávění bez krveprolití a násilí, což není v žánru fantasy vždy samozřejmostí.*“ (D. Anýž, H. Dědek, 1995, 16) Je tedy zřetelné, že Pratchett některé normy žánru využívá a jiné zase naopak porušuje. Tím jde nejenom proti proudu žánru, ale i proti proudu dobové populární literatury, založené často na násilí a patetické vážnosti. Porušení norem tak vytváří jeho specifické místo v rámci žánru fantasy.

V *Encyklopedii literárních žánrů* (Dagmar Mocná, Josef Peterka a kol.) je fantasy definováno jako „*Populární žánr iracionální fantastiky s tematickými zdroji v mýtu a středověké romanci.*“ (tamtéž, 187) Postavy jsou charakterizovány jako „*archetypální*“, kde k „*dominantnímu hrdinovi (...) se pojí postava jeho druha (...), mistra (...), protivníka (...), sexuálního objektu (...) a fantastického stvoření*“. Dále se zde uvádí, že „*stěžejní je motiv cesty*“, ale také že se „*objevují motivy intimní (...), satirické a již zmíněné základní motivy mytologické*“. Poměrně důležitá je pro nás i zmínka o častých intertextových odkazech k mýtům a pohádkám (které jsou zdůvodňovány právě svou návazností na ně). (tamtéž, 188) V *Encyklopedii* jsou také rozlišovány tři hlavní skupiny fantasy:

- a) epická fantasy,
- b) hrdinská fantasy,
- c) science fantasy. (tamtéž, 188)

A tento rozpis je doplněn poznámkou, že existují díla (popř. autoři), která nelze zařadit ani do jedné skupiny, např. satirická fantasy či dark fantasy. (tamtéž, 188)

Definováním žánru fantasy se zabývá i Dorte Andersen ve své práci *Bewitching Writing*, kde se jinak věnuje především intertextovosti v této skupině zeměplošských knih. Hovoří o různých autorech a jejich názorech na fantastiku a zastává mimo jiné i názor převzatý od Armitt, že fantazijní rys obsahuje jakákoli

krásná literatura, a zdůrazňuje, že ona imaginace není jen výtvořem autora, ale že se na ní podílí i čtenář a jedině díky přispění obou stran příběh ožívá. (D. Andersen, 2006, 71)

Podobně Tolkien ve studii *On Fairy Stories* vyzdvihuje roli čtenáře a popisuje žánr, který on nazývá *fairy-stories*. Místo jeho definice tohoto žánru (který se výrazně překrývá s žánrem fantasy) uvedu čtyři základní rysy, kterými tento žánr vymezuje: *fantasy*, *recovery*, *escape* a *consolation*, což bychom mohli přeložit jako *představivost* (tedy podle Tolkiena schopnost lidské mysli tvořit obrazy věcí, které nejsou přítomné), *oživení* či *obnovení* (což Tolkien definuje jako znovunabytí čistého pohledu na věc), *únikovost* (jako podle Tolkiena jedna z nejdůležitějších funkcí *fairy-stories*, možnost uniknout z reálného světa) a *uspokojení* (tedy podle Tolkiena radost z dobrého konce). (J. R. R. Tolkien, 1947, 15)

A konečně v knize *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*, jejíž předmluvu napsal Terry Pratchett, je fantasy trochu mlhavě představeno jako žánr, který „*musí obsahovat prvek naplněné touhy*“, „*touhy lidského srdce po laskavějším světě, lepším já, plnějším zážitku či pocitu skutečné sounáležitosti*“ (D. Pringle, 2003, 8). Fantasy je zde také klasifikováno a v tomto případě je možné i vyčlenit skupinu, do které lze tvorbu Terryho Pratchetta zařadit. Jsou to:

- a) pohádka,
- b) zvířecí příběhy,
- c) artušovský cyklus,
- d) příběhy Tisíce a jedné noci,
- e) příběhy s čínskými motivy,
- f) příběhy o ztracených rasách,
- g) humorná fantasy,
- h) meč a magie,
- i) hrdinská fantasy.

(tamtéž, 10n)

Definice *Encyklopedie literárních žánrů* odpovídá zeměplošské sérii, cenná je především zmínka o návaznosti fantasy na *mýty a středověké romance*. Ovšem Pratchett s touto návazností pracuje trochu jiným způsobem, než je ve fantasy obvyklé. Jeho příběhy nepřipomínají legendy, ačkoli jeho knihy mají často dobrodružný příběh či motiv putování. Velice důležitý je pro něj prvek humoristický, satirický či parodický. Jeho postavy jsou často komické, zápletky směšné. Prostřednictvím svých knih se vyjadřuje k mnoha aktuálním tématům a má možnost tak ukázat jistou absurditu či paralelnost. Pratchett často využívá např. artušovského mýtu nebo Shakespearových příběhů, ale jsou pro něj typické aluze na literaturu moderní, jeho odkazy ke knihám již zmíněného Franze Liebera, J. R. R. Tolkiena, J. K. Rowlingové, Sergeje Lukjaněnka nebo Dana Browna. Podobným způsobem odkazuje i na filmy jako jsou třeba Drsný Harry, Pátý element, kultovní snímek Casablanca nebo principy či postupy němých či animovaných filmů. (L. Breebaart, M. Kew, 2008)

Tolkienovy rysy *fairy-stories* poměrně vystihují Pratchettovy texty (ačkoli tato práce pochází už z roku 1947) a to včetně diskutabilního rysu *consolation*. Ve všech námi zkoumaných knihách příběh skutečně šťastně končí.

A v neposlední řadě poněkud mlhavá definice v úvodní části knihy Davida Pringla. Ta není přesným vystižením zeměplošské série právě proto, že si Pringle uvědomuje šíři žánru a úmyslně využil opisné definice.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Ovšem v samostatné podkapitole Humorná fantasy jsou velmi podrobně popisována specifika žánru včetně jeho vývoje už od některých antických textů. Zde je tomuto typu fantasy věnován dostatečný prostor. Pringle se zpočátku věnuje humoru v literatuře, která se podle něj objevuje poprvé v některých Ezopových bajkách, ale spíše přichází až se „starou“ řeckou komedií z doby před rokem 400 př. n. l. Blízko je potom podle Pringla žánru humorné fantasy Lukianos ze Samosaty s jeho humornými utopiemi (kterého pokládali za svůj vzor mnozí humorističtí autoři jako Rabelais, Swift nebo Fielding), ovšem ani toho nemůžeme považovat za autora fantasy v dnešním slova smyslu. Prvním skutečně humoristickým fantasy spisovatelem byl podle něj až F. Anstey, na kterého navázali Edith Blandová nebo Thorne Smith. O Pratchettovi potom Pringle píše jako o zástupci současné komické fantasy, jehož některé knihy nesou překvapivě vážný podtext. Na závěr Pringle píše: „je možné, že Pratchett vejde do dějin jako

Specifičnosti Pratchetty fantasy konstatuje i Vlasta Kohoutová ve *Velké knize světového humoru* Ervína Hrycha: „Každý z příběhů Terryho Pratchetta se vyznačuje nejen originálními postavkami od hrdinů a mudrců přes přihlouplé mágy až po mluvící stromy či kameny, ale především nevyčerpatelným smyslem pro humor. Pratchett navíc nabízí vyprávění bez násilí a krveprolití, což je v žánru fantasy spíše výjimkou. Snad právě díky lehkému stylu psaní a bezbřehé humorné fantazii se řadí jeho knihy na přední místo žebříčku bestsellerů - vyšly již ve více než 5,5 milionovém nákladu.“ (E. Hrych, 2004, 405n)

## 2.2 Fantasy jako populární umění

Fantasy literatura je obecně řazena do tzv. populární literatury. Jak Pavel Zahrádka v knize *Vysoké versus populární umění* dokazuje, zařazení do vysokého nebo populárního (nízkého) umění má společenské i ekonomické důsledky (J. Zahrádka, 2009, 9). To popisuje i Terry Pratchett, jehož knihy, ačkoli často figurovaly na příčkách nejprodávanějších knih, se v knihkupectví nikdy nedostaly do oddělení bestsellerů zkrátka proto, že jej knihkupci považovali za fantasy, které se mezi nejprodávanější knihy *nehodí*. (H. Dědek, 2006, 164) Podobně se Dědek i Pratchett pozastavují nad tím, jak je možné, že autor, jehož knihy patří dlouhodobě mezi jedny z nejprodávanějších titulů, nebyl oceněn žádnou uznávanou literární cenou. A opět je pro ně odpovědí všeobecné řazení Pratchettových titulů mezi fantasy, tedy jakémusi podružnému žánru, který je navíc laicky velice často spojován s produkcí pro děti a mládež. (tamtéž, 165n)

Čím je tedy fantasy literatura *méněcenná*? Rozdíl mezi populární a vysokou literaturou je na základní úrovni spatřován v umělecké hodnotě, početnosti čtenářů a odlišném způsobu tvorby a prezentace. (J. Zahrádka, 2009, 26) Umělecká hodnota je potom posuzována hlavně podle určitých estetických vlastností, ale i

---

*nejlepší anglicky píšící humorista sklonku 20. století - nový Wodehouse i Lukianos ze Samosaty v jedné osobě*“. (D. Pringle, 2003, 33n)

podle jeho přínosu pro společenský a kulturní život. (tamtéž, 28) Kritici vytýkají populárnímu umění jeho komerční povahu, tedy tvorbu za cenu podřízení se diktátu masového a esteticky méněcenného vkusu, vypůjčování si témat a uměleckých tvůrčích postupů vysokého umění, uspokojování falešných potřeb publika, oslabování jeho smyslu pro realitu a schopnosti vnímat vysoké umění. (tamtéž, 28n) Zahrádka dále hovoří o rozdílech mezi uměním vysokým a populárním na několika různých úrovních tak, jak jsou nejčastěji kritiky a estetiky popisovány:

1. ve způsobu tvorby (tedy zda je dílo výtvozem kolektivním nebo individuálním) (tamtéž, 34),
2. v emocionálním působení (populární umění neposkytuje „skutečné estetické potěšení“ ale jen „zástupné zážitky a falešné pocity“) (tamtéž, 38),
3. v užití tvůrčích postupů (populární umění se vyznačuje standardizací, stereotypem a konzervativizmem) (tamtéž, 42n),
4. rozdíly mezi vnitřní a instrumentální hodnotou (zda je dílo uměním o sobě nebo je hodnotné jen jako prostředek k nějakému účelu) (tamtéž, 45),
5. rozdíly spočívající v teorii masového vkusu (populární umění je pokládáno za výrobek, který v komerčním prostředí získává ekonomickou hodnotu, díky níž může být směňován na trhu) (tamtéž, 52).

Zahrádka se ve své analýze dostává k mnoha zajímavým výsledkům. V první řadě zjišťuje, že ono základní rozlišení mezi vysokým a nízkým uměním stojí nikoli na estetickém, nýbrž na sociálním základě. (tamtéž, 110) A dále podrobně a velice přesvědčivě dokazuje, že neexistuje žádný důvod, proč jedné žánrové podkategorii přiřadit vyšší estetickou hodnotu než jiné. (tamtéž, 110) Postupně vyvrací jednotlivé kritiky populárního umění a dostává se k tomu, že řadit umění mezi vysoké či nízké je podle vžitých charakteristik a rozdílů těchto kategorií velice sporné a nepřesvědčivé, naopak ukazuje, že pouze zastírají skutečnou

rozdílnost umění, která již není tak jednoduše uchopitelná a zhodnotitelná. (tamtéž, 110n)

Také Umberto Eco ve *Skeptické a těšitelé* kritizuje tři úrovně kultury (*high, middle* a *low*) jako zcela nedostačující a zavádějící rozdělení. (U. Eco, 2006, 46) Uvádí několik důvodů své kritiky:

1. „Zmíněné roviny neodpovídají rozdílům třídním.“ (tamtéž, 48)
2. „Zmíněné tři roviny neodpovídají třem stupňům složitosti, kterou snobové identifikují s hodnotou.“ (tamtéž, 49)
3. „Tyto tři roviny se tudíž neshodují se třemi rovinami estetické hodnoty.“ (tamtéž, 50)
4. „Stěhování stylemat z roviny vyšší do nižší neznámá nutně, že tato stylemata našla své pravé místo na nižší úrovni jen proto, že ve vyšší byla „opotřebována“ nebo „zkompromitována“.“ (tamtéž, 50)

Vrátíme-li se tedy k původnímu předmětu našeho zkoumání, je jasné, že zeměplošská tvorba pouhým svým řazením do žánru fantasy nemusí ještě ztrácet na své umělecké hodnotě. Již předchozí podkapitola ukázala to, k čemu se ještě vrátíme: totiž že knihy Terryho Pratchetta jsou tematicky, jazykově i literárně bohaté.

### 3. Recepční strategie

---

Tato práce si dává za cíl zmapovat recepční strategie série *Úžasná Zeměplocha*. Za recepční strategie budeme považovat literární postupy, které používá autor, aby ovlivnil recepci svého textu. To se může dít na všech rovinách vnímání textu. Ne každý autor bude mít snahu o onu prvoplánovou *poutavost a čtivost*, které se asi nejčastěji dosahuje napínavým příběhem. Na druhou stranu ani snaha o *přílišnou uměleckost* nemusí být považována za úspěšnou recepční strategii. Neopakovatelná kombinace různých variant jednotlivých rovin textu vytvoří jeho specifický ráz, úspěšné recepční strategie pak způsobí, že kniha zapůsobí na čtenáře, strhne jej nebo zasáhne. Tuto jedinečnou kombinaci vystihujeme výrazy *recepční strategie* a jejich zkoumáním se v následujících kapitolách budeme zabývat.

Které recepční strategie tedy používá Terry Pratchett ve své sérii *Úžasná Zeměplocha*? Jak se dočteme v *Encyklopedii literárních žánrů*, výraznými znaky fantasy jsou určité charakteristické typy postav, specifický topos, motivy a intertextovost, (D. Mocná, J. Peterka a kol., 2004, 188) pro Pratchettovu tvorbu je dále velmi výrazný samozřejmě i humor. Proto se budeme zabývat specifiky, která nalezneme v těchto oblastech zeměplošských děl.

## 4. Svět příběhu Úžasná Zeměplocha

---

Zeměplocha je představována jako „*planeta podobná obrovskému talíři. Ten talíř leží na zádech čtyř slonů, kteří stojí na krunýři gigantické vesmírné želvy, Velké A'Tuin, a jeho okraje zdobí bílá pěna krajopádů, jehož vody věčně mizí v hlubinách vesmíru.*“ (T. Pratchett 1994, 16) „*V komplikovaných oběžných drahách kolem nich obíhají maličké slunce a maličké měsíce, a tak vytvářejí noc, den a roční období.*“ Sloni se jmenují *Berilia, Tubul, P'Phon Velký* a *Jarakeen* (T. Pratchett, 2008, 153). Zde si povšimněme i jazykových novotvarů, které se zdají být neotřelé, exotické, ale kterými zároveň paroduje pozérsky a působící zvyk fantasy autorů využívat názvů a jmen, které jsou neznámé a nesrozumitelné.

Žije tu (alespoň tak, jak Pratchett postupně tento prostor zaplňuje) velké množství různých živých (i neživých) bytostí, jako jsou lidé, trollové, upíři, trpaslíci, zombie, Igorové, Nac mac Fíglové, elfové, víly, golemové atp. Mnohé z těchto bytostí známe z jiných knih, především pohádek, pověstí, legend a jiných fantasy textů (např. trpaslíky a víly najdeme v pohádkách bratří Grimmů, golemů v pražských pověstech s židovskou tematikou, elfové jsou zase mimo jiné i hrdiny Tolkienových knih), ovšem jejich pojetí je v knihách o Zeměploše často rozdílné (o tom více v kapitole *Postavy*), některé jsou sice pravděpodobně inspirovány různými tvory z jiných textů, ale kombinací různých rysů a charakteristik Pratchett vytváří zcela nové bytosti (typicky Nac mac Fíglové). Zřetelně z toho vyplývá, že to, co Pratchett v tuto chvíli používá, je kombinace reálného a nereálného prostoru, ovšem onen nereálný je současně čtenářsky důvěrně známý (z pohádek, mýtů, legend), a tedy si na něj čtenář nemusí zvykat, rychle rozpoznává jeho rysy a přijímá jej i s příslušnými pravidly, které určují jeho fungování.

Zeměplocha se skládá z několika světadílů - *Klač* (připomínající Severní Afriku a Střední Východ), *XXXX* (nápadně podobný Austrálii) či orientální *Vyvažovací kontinent*, který je prý tak těžký,

že je schopný vyvažovat tíhu zbytku Zeměplochy. Zde Pratchett opět využívá kombinaci reálného a fantastického prostoru a vyzývá k herní imaginaci s reálnými prostory. Čtenář je současně pozván, aby zkoumal paralely mezi světem, v němž žije a světem Zeměplochy.

Nejznámějším městem Zeměplochy (a taky jedním z nejčastějších dějišť příběhů) je Ankh-Morpork (což je zřetelný odkaz na New York, tedy platí to, co bylo o vztahu mezi skutečným světem a světem Pratchettovy fikce napsáno výše, ovšem tato jednoduchá identifikace neplatí bezezbytku – viz dále), což je velké, špinavé velkoměsto, jímž protéká řeka Ankh. Svým umístěním v Zeměploše nápadně připomíná západní Evropu (nachází se v místě, kde se *Stoské pláně* setkávají s *Kruhovým mořem*). Najdeme zde mnoho ulic a míst připomínající ulice a místa v reálném světě, jako je *Broad Way* nebo *Hide Park*. Sám Pratchett v knize *Výtvarné umění Zeměplochy* píše, že inspiraci k vytvoření Ankh-Morporku získal především návštěvami Tallinnu a Prahy, ale částečně je i odrazem Londýna 18. století, Seattlu 19. století a New Yorku (Ankh-Morpork je občas přezdíván *Velká ústřice*, což zdá se je narážkou na označení New Yorku *Velké jablko*). (T. Pratchett, 2005, 15)

V *Barvě kouzel* se dočteme, že na Zeměploše se rozeznávají dvě hlavní světové strany: Střed a Okraj a dále ještě dvě vedlejší světové strany: Posměr a Protisměr. Rok se na Zeměploše skládá z osmi ročních období: prvojaru, prvopodzim, druhozima, druhojaru, druholéto, prvoléto, druhopodzim a prvozima. Poplošný týden má osm dnů a poplošné světelné spektrum se skládá z osmi barev. (T. Pratchett, 2008, 9)

Ze všech těchto údajů můžeme vyčíst, že Zeměplocha je jako fikční svět promyšlený, značně celistvý a podrobně vykreslený. Nejen, že autor popsal tento svět topograficky, ale věnoval se i jeho genezi, existenci v širším slova smyslu, přírodním zákonům. Preciznost podporuje i fakt, že byly vytvořeny mapy, na jejichž vzniku se vždy podílel i sám autor, a to jak celé Zeměplochy, tak i Ankh-Morporku. Lze tedy mluvit o jakési pseudokomplexnosti tohoto

fikčního světa, kdy v nás autor vzbuzuje pocit realističnosti a právě díky jeho bohatému popisu.

Jednotlivým částem Zeměplochy je ovšem věnována různá pozornost. Některé oblasti Zeměplochy pouze *existují* a nijak výrazněji do děje nezasahují, případně se jimi zabývá pouze v omezené šíři, např. v jedné knize (týká se to např. *Vyvažovacího kontinentu* nebo *XXXX*). S jinými lokalitami Zeměplochy se setkáme četněji a bývají přímo dějišti příběhu, jako např. Ankh-Morpork (typické pro knihy s Městskou hlídkou či o *Vlahoši von Rosretovi*), království Lancre (typické pro knihy o čarodějkách, především pro jednu z nich, *Magrátu Česnekovou*) či hory Beraní hlavy (typické pro knihy o *Toničce Bolavé*).

Zdá se, že Zeměplocha připomíná *naš svět* více, než by se na první pohled jevilo, a to i mimo rámeček zeměpisných narážek. *Zeměplocha* je svět plný hyperbol a absurdit, která však tvoří jakousi paralelu k naší *zeměkouli*. Již samotný název očividně paroduje vývoj lidského myšlení a jeho představ o naší planetě a o vesmíru. Existence této planety, kterou umožňují čtyři gigantičtí sloni a želva, podobně kopíruje staré mýty o existenci světa. „*Pratchett vytvořil z tohoto nesmyslného světa pokřivené zrcadlo.*“ (T. Baldýnský, 1996, 50) Podobně se vyjadřuje i Pavel Kočička: „*Ta se odehrává v uměle vytvořeném světě, který od našeho rozlišíte pouze tím, že v něm platí jiné fyzikální zákony.*“ (P. Kočička, 2006)

Podobnost mezi Zeměplochou a naším reálným světem umožňuje Pratchettovi pracovat se stereotypy a předsudky, které k určitým místům nebo jejich obyvatelům naše společnost má, a následně se jim vysmívat. Využívá vděčných témat, jako jsou politika a politici, vztahy k národnostním menšinám nebo stereotypy pojící se k pohlaví, vytvoří jejich paralelní (často hyperbolickou) podobu v Zeměploše a následně má možnost se k nim prostřednictvím

postav, vypravěče i slovy autora<sup>2</sup> vyjadřovat. I předstírání nepropojenosti těchto světů způsobuje značný úspěch této recepční strategie, čtenáře to nutí styčné plochy těchto dvou světů hledat, baví se jejich nacházením nebo dokonce sám vytváří další paralely.

## 5. Zeměplošské postavy

---

Postavy knih ze Zeměplochy jsou dalším prvkem, který ukazuje na specifikum Pratchettových knih a to nejen na poli fantasy.

V *Encyklopedii* D. Mocné a J. Peterky se hovoří o tom, že fantasy literatura využívá určitého charakteristického spektra archetypálních postav, které často pocházejí z legend či pohádek. (D. Mocná, J. Peterka a kol., 2004, 188) To je charakteristické i pro zeměplošské knihy, setkáme se tu s hrdiny, mágy, čarodějkami, elfy, králi, princeznami i draky. Pratchettovy postavy jsou ale přes svůj výběr značně netypické. Jednají mnohem civilněji než bychom očekávali, jsou často velice svérázné. Popis důležitějších postav bývá zajímavě vykreslen. Charaktery postav jsou velice výrazné vlastnostmi, které je činí neobyčejnými, nezaměnitelnými. Často se také setkáme s postavami vývojovými, které se v průběhu knih proměňují, dospívají nebo získávají další charakterové odstíny. Zároveň ale není možné říci, že se jedná o postavy nepředvídatelné nebo výrazně psychologicky prokreslené, Pratchett spíše se svými postavami dovede *nakládat* tak, že čtenář získává dojem jejich plastičnosti.

### 5.1 Charakteristika postavy

Autor má možnost své postavy popsat buď přímo, explicitní charakteristikou ve chvíli, kdy se postava poprvé objeví v příběhu, nebo použít rafinovanější charakteristiku, která postavu vystihuje pomocí jejího chování, jednání nebo uvažování a které se čtenáři nedostane najednou, ale po určitých dávkách. Ve druhém případě autor svým způsobem aktivizuje samotného čtenáře, který nezíská

---

<sup>2</sup> Pratchett velice často pracuje s poznámkami pod čarou, kde se *ze zákulisí* může slovy autora vyjadřovat k ději nebo postavám. Ta se ale ve skutečnosti překrývají spíše se slovy vypravěče, což opět podtrhuje autorovu snahu o udržení iluze reality.

najednou souhrnný popis, ale sám si musí z jednotlivých dílků poskládat celkový obraz postavy.

Pratchett využívá obou těchto principů. Explicitního popisu využívá především u vedlejších postav, které nejsou pro příběh příliš zásadní, jako jsou různé komické postavičky Ankh-Morporku v případě *Mužů ve zbrani*, obyvatelé Lancre v případě *Soudných sester* a spíše výjimečně se k němu uchyluje i u hlavních postav jako se objevuje v *Barvě kouzel* charakteristika Mrakoplaše (což je ovšem *zeměplošská prvotina*, proto vykazuje určité rysy, které později v těchto příbězích nenajdeme).

Druhý typ charakteristiky<sup>3</sup> Pratchett používá typicky pro hlavní postavy. Díky tomu čtenáře skutečně zajímají, určitá nejistota plynoucí z nedostatku informací ho udržuje v pozornosti, protože obraz, který si vytváří, se může kdykoli změnit. Zároveň čtenář pociťuje, že je tento způsob získávání informací více autentický, vychází ze skutečného života, ve kterém si podobně vytváříme názor na lidi podle jejich projevů, ale i referencí jiných. To tedy zesiluje realističnost postav (čtenář je vlastně nabádán, aby vytvářel charaktery postav podle vlastních zkušeností s charaktery lidských typů).

Na druhou stranu je nutné říci, že Pratchettovy postavy nejsou nijak zvlášť komplikované a zároveň má čtenář po určité době takřka úplnou charakteristiku postavy tak, jak je autorem představována, a nedochází k nijak zásadním proměnám.

## 5.2 Porušené archetypy

Jak už jsme uvedli, Pratchett používá na první pohled archetypální typy postav. Zdá se dokonce, že si úmyslně vybírá postavy, ke kterým si čtenář automaticky vybaví určité vlastnosti nebo jiné charakteristické znaky. V tradičních pohádkách, legendách a pověstech najdeme čarodějky, které jsou zlé, prince, kteří jsou stateční, princezny okouzující a krásné, draci strašliví a nebezpeční. Avšak Pratchett velice často tyto stereotypy

---

<sup>3</sup> samozřejmě dochází k jisté kombinaci s prvním typem, ani jedna možnost není využívána v čisté podobě

nabourává a převrací je. Jeho čarodějky jsou velice schopnými političkami a jejich hlavní snahou je pomáhat lidem, princové mohou být neschopní a naivní stejně jako odvážní a plní odhodlání, princezny vypočítavé, sobecké a moci chtivé stejně jako spravedlivé nebo okouzlující, draci směšní a jaksi sebedestruktivní stejně jako hrůzostrašní a magičtí.

Vytváří si tak svým způsobem novou typologii postav, kde ty, které jsou ve fantasy literatuře, pohádkách nebo legendách chápány jako kladné, mohou mít záporné vlastnosti nebo celkově vystupovat jako antihrdinové, typicky záporné postavy mohou naopak projevit své přednosti nebo se stát skutečnými kladnými hrdiny.

Princip, na kterém se to děje, je poměrně snadno vysledovatelný. Zdá se totiž, jako by se pokoušel pohádkové a fantasy hrdiny zapojit do světa *našich* zákonitostí, převést je z ideální říše pohádek do *obyčejného* světa, kde každý hledá svoje uplatnění, kde se každý snaží, aby přežil. Nutí své postavy čelit každodenní rutině a řešit nastalé a všední životní situace. Kdyby čarodějnice skutečně pekly děti a žily v chaloupkách z perníku, kdyby princezny celé dny jen tancovaly a byly okouzlující, ale jaksi netělesné, kdyby princové vykonávali jen dobré a statečné činy a dívky si vybírali jen podle jejich krásy, nebyli by schopni existence na *Zeměploše*.

Tento prvek má pak za následek i to, že čtenář přestane postavy vidět jen očima určitého stereotypu, ale vnímá je jako reálné, neboť jednají a reagují na reálné skutečnosti. Tím se zesiluje iluze reality, přestože není zpochybněna hra fikce. Postavy ovšem jako by v tomto okamžiku přebíraly funkci alegorie lidských vlastností. Zároveň právě toto i porušování archetypů vytváří komické situace a zvyšuje tedy celkovou humornost textu.

Pratchett tím, že pracuje právě s archetypy, útočí na lidskou potřebu – popřípadě ji využívá – mít nějaké vzory, a zároveň zesměšňuje samozřejmost, s jakou lidé věří v existenci archetypů v reálném světě.

### 5.2.1 Ukázka

Tento rys doložíme na několika ukázkách. První příklad pochází hned z úvodní části knihy *Soudné sestry*.

Popisována je tu černočerná, větrná, nevlídná noc, dějiště je přiblíženo jako vřesoviště, uprostřed něhož plane oheň.

*Oheň osvětloval tři nahrbené postavy. Do bublání kotle zaskřípal tajemný hlas: „Kdy my tři se zas sejdem ve vichřici, v hromobití a plískanici?“*

*Zavládlo ticho.*

Tento úvod není pro fantasy literaturu nijak neobvyklý. To, co ale následuje, čtenáře pravděpodobně zaskočí. Očekává podobně tajuplné navázání, avšak situace pokračuje takto:

*Po chvíli se ozval jiný hlas, který pojal roli mnohem civilněji: „No, mně by se to docela hodilo příští úterý.“ (T. Pratchett, 1995, 5)*

Jen o pár stránek dále se odehrává rozhovor mezi Smrtěm a mrtvým králem, kterému Smrt' přichází oznámit, že zemřel (přesněji řečeno, že byl zavražděn).

*„Otec mi vždycky říkal, abych si ho (svého vraha) nikdy nepouštěl za záda. Proč necítím vztek?“*

*ŽLÁZY, odpověděl Smrt' krátce. ADRENALIN A TAK. A TAKY EMOCE. UŽ JE NEMÁTE. JEDINÉ, CO VÁM TEĎ ZBÝVÁ, JE MYŠLENÍ.*

*Zdalo se, že vysoká postava došla k jakémusi rozhodnutí.*

*TOHLE JE VELMI NEZVYKLÉ, pokračoval Smrt' očividně pro sebe. ALE KDO JSEM JÁ, ABYCH SE TO POKUSIL ZMĚNIT?*

*„Jasně, kdo?“*

*COŽE?*

*„Řekl jsem ‚jasně, kdo‘?“*

*SKLAPNI.* (tamtéž, 12)

To, co způsobuje komičnost tohoto dialogu, je věcné a skoro až odborné vysvětlení nastalé situace a také vulgárnost, kterou bychom pravděpodobně neočekávali ve spojení s tak úctyhodnou osobou, jakou je Smrt. Jde tedy o prolnutí dvou diskurzů – mystického a realistického, které bývají obvykle v textech důsledně odděleny a jejichž prolnutí způsobuje u Pratchetta textovou ironii.

Pratchett tedy pracuje s něčím, co je čtenáři dobře známé, tedy s postavami, se kterými má již zkušenosti z jiných textů (pohádek, legend, pověstí), ale mění jejich charakteristiku, aby se hrdinové zdáli čtenáři noví a zajímaví, a zapojuje je do prostředí a situací, které nějakým způsobem zná a rozumí jim. Zároveň ale změna v charakteru postav není tak rozsáhlá, aby se postavy staly pro čtenáře nepřehledné a nepochopitelné. V tomto překvapení pak buduje komiku těchto postav, která tedy vychází z čtenářova nenaplněného očekávání a prolínání mystického a realistického diskurzu.

### **5.3 Uvěřitelnost postav**

Postavy Zeměplochy čtenáře často až překvapí svou uvěřitelností, přestože, jak už bylo řečeno, Pratchettovi hrdinové nejsou nijak komplikovaní. Situace řeší často značně osobitě, ale nikoli nepochopitelně nebo neuvěřitelně, jejich dialogy jsou autentické, jejich vystupování přirozené. Ačkoli takřka o všech postavách lze jednoznačně říci, zda jsou kladné nebo záporné (výjimku budou tvořit opět nepřiliš významné postavy, které není nutné kvůli ději zařazovat k jedné nebo druhé skupině), najdeme u nich směsici kladných i záporných vlastností, takže postavy působí přirozeněji, ale zároveň nevyžadují od čtenáře nijak výjimečnou pozornost nebo empatii.

#### **5.3.1 Ukázka**

*Čarodějky nejsou od přírody družné, alespoň ne mezi sebou, v žádném případě už nemají žádné náčelnice. Bábi Zlopočasná byla*

*ze všech těch neexistujících náčelnic ta nejuznávanější.*  
(T. Pratchett, 1995, 8)

*„Znáte divadlo?“ zeptala se Magráta.*

*Bábi Zlopočasná, která v životě nepřiznala, že něco nezná, nezaváhala.*

*„Samozřejmě,“ přikývla sebevědomě. „Je to jedna z těch věcí, kterým se říká, že jsou v módě, co?“ (tamtéž, 29)*

*Občas si Tonička myslela, že když se k Bábi někdo chová přátelsky, Bábi Zlopočasná zkouší, jak moc přátelský vydrží být. Všechno kolem Bábi byla Zkouška. (Pratchett 2007, 24)*

Ukázky dokládají, že postava *Bábi Zlopočasná* je konstruována jako velmi autoritativní osoba, nechce být poučována a ráda má věci pod kontrolou. Je inteligentní a je okolím považována za velmi schopnou čarodějkou. Na druhou stranu s ní takřka nikdo nevyjde, snad až na *Stařenku Oggovou*, je ješitná, nedůvěřivá a nerada uznává pravdu druhých. Vypravěč popisuje i *Bábin* oděv a i ten odpovídá její charakteristice - všechno velice jednoduché, nezdobené, striktní, praktické. I její oblečení tedy vzbuzuje respekt, ačkoli není čarodějnický rozevláté a mystické.

*Stařenka Oggová na ni vrhla pomalý laskavý pohled. Tonička se jí zadívala do temných jiskřivých očí. Nepokoušej se ji šidit nebo před ní něco skrývat, upozornily ji najednou její Třetí myšlenky. Všichni říkají, že je nejlepší kamarádkou Bábi Zlopočasná už do doby, kdy byly ještě malé holky. A to znamená, že pod všemi těmi vráskami se ukrývají nervy z oceli. (tamtéž, 190)*

*Stařenka Oggová se vůbec nestarala o tom, co lidé znají, nebo neznají, ještě méně o to, co si myslí, a žila ve zbrusu novém přeplněném domku uprostřed samotného Lancre, ve středu svého vlastního království. Různé dcery a snachy se u ní střídaly a staraly se jí o úklid a domácnost. Každá rovná plocha v domě byla pokryta památečnými předměty, které jí vozili cestující členové rodiny ze všech koutů světa. Synové a vnuci se jí starali o dostatečnou*

*zásobu dřeva, opravovali jí střechu a vymetali komín. (...) Nad krbem visela vyleštěná dřevěná deska s vypáleným ozdobným nápisem MAMINKA. Žádný tyran v dějinách světa nezískal takovou oddanost svých poddaných. (tamtéž, 52)*

Na první pohled je Stařenka roztomilá babička, ale z různých náznaků a narážek čtenář pochopí, že má i své stinné stránky. Stařenka umí být také velice rozhodná, tvrdohlavá a (zvláště ke svým ženským příbuzným) tvrdá. Je zkušená a svého nevinného vzhledu dokáže využívat. Jak si také můžeme všimnout, má mnoho slabostí, ať už se to týká alkoholu nebo její podle všeho bohaté milostné historie, což v kombinaci s jejím vzezřením bezbranné vrásčité stařenky působí opět komicky.

#### **5.4 Stereotypnost postav**

Další úspěšnou recepční strategií v rovině postav je využívání stereotypů. Zdá se, že Pratchett tvoří své postavy vždy z několika stereotypních charakteristik a vytváří tím jak prvoplánově komické situace, kdy se postavy chovají podle vžitých představ, ale zároveň tyto společensky zakotvené předsudky ironizuje a zesměšňuje a některé postavy se tak stávají živoucími karikaturami.

Tím, že autor využívá stereotypů, je pro čtenáře jednodušší postavu chápat a vcítit se do ní, a jejich kombinací vytváří hrdiny, kteří jsou pro čtenáře nějakým způsobem známí, přestože se s nimi setkává poprvé.

Pro doklad této teze budeme pracovat s výše uvedenými ukázkami a charakteristikami Bábi Zlopočasné a Stařenky Oggové.

V případě Bábi Zlopočasné autor pracuje se stereotypní představou svobodné, starší, bezdětné ženy, která žije sama, je výrazně autoritativní, hanlivě by byla jistě označena za *starou pannu*. Pravděpodobně není náhoda, že tato žena je čarodějka. Domníváme se, že zde autor pracuje s dalším stereotypem, že se totiž takovéto ženy dříve dostávaly na okraj společnosti, jejich izolovanost a tajemnost budily podezření a v určitém období mohly být díky tomu skutečně označeny za čarodějnice.

Stařenka Oggová na druhou stranu představuje požitkářskou, obézní starou ženu, kterou Pratchett doplňuje ještě o charakteristiku ženy-nepříjemné tchýně a ženy-manipulátorky.

Postavy jsou tedy dalším prvkem, který způsobuje úspěšnost Pratchettových strategií. Svou roli tu hraje jejich archetypálnost a její porušování, ale zároveň využívání jiných společensky zakotvených stereotypů. Postavy jsou s jistou dávkou hyperboličnosti uvěřitelné, jejich chování a jednání má svou logiku.

## 6. Témata a motivy příběhů ze Zeměplochy

---

Z *Encyklopedie literárních směrů a žánrů* jsme již citovali typické motivy pro fantasy. Připomeňme si tedy, že se jedná především o „motiv cesty“, ale „objevují (se i) motivy intimní (...), satirické a již zmíněné základní motivy mytologické“. (D. Mocná, J. Peterka, 2004, 188)

Protože je motiv v podstatě nejmenší tematickou jednotkou uměleckého díla a my se zabýváme celkem šesti romány, kde každý čítá kolem tří set stran, budeme zaznamenávat a analyzovat hlavní nebo stěžejní motivy jednotlivých děl, následně vyhodnotíme, zda je možné konkrétní motivy nějak utřídit či propojit, které motivy se zdají prostupovat zkoumané zeměplošské příběhy a které jsou specifické jen pro konkrétní knihu. Zároveň se však knihy zaměřují na nejrůznější témata, která jsou pro fantasy literaturu poměrně nevšední. I to pochopitelně do naší analýzy zahrneme, protože je zřejmé, že i tento jev ovlivňuje čtenáře *Úžasné Zeměplochy*.

### 6.1 Barva kouzel

#### 6.1.1 Motivы cesty

V *Barvě kouzel* se setkáváme s výše zmíněným motivem cesty. Pro názornost si uvedme krátkou synopsi příběhu: Mrakoplaš spolu se svěřeným Dvoukvítkem začínají svou cestu z Ankh-Morporku (respektive utíkají z hořícího Ankh-Morporku), po jeho velkém požáru se vydávají do Chirmu, ale souhrou okolností (a díky bohům) se oba nakonec dostávají do chrámu boha Bel-Shammharotha, odkud přes veškerou nepravděpodobnost vyvážnou živí. Jsou uneseni drakojezdci z Wimbergu a dostávají se na jejich horu, která proti veškeré logice stojí na špičce; opět unikají před jistou smrtí, ocitají se v moderní době na palubě letadla, ale nakonec se vrací zpátky na Zeměplochu, takřka překonají její Okraj, na němž jsou ovšem zachyceni okrajovou sítí a poslání do země Krull, jejíž obyvatelé je použijí jako oběti pro boha Osudu,

aby si jej naklonili na svou stranu a jejich krullská vesmírná výprava přes Okraj byla úspěšná. Kniha končí jejich přepadnutím přes Okraj. Příběh má tak zřetelně dobrodružnou povahu, neustále se v něm mění a střídají prostory a vyprávění pracuje s prvkem cizího, objevovaného prostoru. Toto rychlé střídání posiluje dějovost a napětí.

Výrazný motiv cesty v mnohdy absurdně zamotaném příběhu má své zřetelné místo a své kořeny i v posměšném napodobování žánru fantasy. Terry Pratchett otevřeně říká, že zpočátku byly jeho knihy motivovány především parodováním fantasy autorů, které obviňuje z neoriginality a nepůvodnosti.

### **6.1.2 Motivy mytologické**

Stejně tak tu najdeme mnohé motivy mytologické. Setkáme se tu proto s draky, dryádami, personifikovanými bohy i barbary a hrdiny. Výrazným motivem je tu pak boj, zápas, ať už o holý život nebo jako utkání, které má rozhodnout o dalším průběhu věcí. To souvisí s dobrodružnou povahou žánru – boj je jedna z nejčastějších dějových zápletek fantasy, Pratchett tu tak neporušuje žánrový stereotyp, ale využívá jej. To má opět důležitý význam pro modelování čtenářského očekávání a je tedy makrokompoziční recepční strategií.

### **6.1.3 Motiv hry**

Dalším výrazným motivem je hra. Celý příběh je totiž zasazen do jakési hry bohů, kteří si hrají s životy lidí jako s jakýmsi velkým *Člověče, nezlob se*, kde figurky jsou skutečnými lidmi a hody kostkou rozhodují o tom, co nebo kdo se hrdinům postaví do cesty. Neustále tak sílí čtenářův pocit, že se děje něco, co hrdinové nemohou ovlivnit, zároveň tu bohové nejsou bytostmi, které by řídily lidské osudy na ose morální-nemorální, trestají lidskou chamtivost a sobeckost a odměňují odvahu a nezištnost (jak je tomu v tradičním pojetí fantasy příběhů nebo v mytologiích), ale zdůrazněn je prvek náhody a naschválu. Ovšem Pratchettovi bohové jsou ve svém rozhodování zmítáni lidskými vášněmi

a jejich zájem o člověka je minimální – zajímá je jen jako objekt jejich vlastní kratochvíle.

*„Odvodilý čavoděj a nějaký dvuh ufedníka,“ řekl Offler - Krokodýlí bůh, kterému jako obyčejně vadily při řeči obrovské vyčnívající tesáky. „Výbovně, opvavdu výbovně!“ Jedním pařátem postrčil do středu stolu hromádku hracích známek barvy vybělených kostí.*

*Dáma maličko pokývala hlavou. Zvedla schránku na kostky, podržela ji před sebou v ruce, která byla pevná a nehybná jako kámen. Přesto všichni kolem stolu slyšeli, jak kostky uvnitř bláznivě chřestí. Pak je náhle vyklopila na stůl.*

*Šestka. Trojka. Pětka. (T. Pratchett, 2008, 71)*

#### **6.1.4 Motiv smrti**

Motiv smrti je ztělesněný do postavy Smrtě, který následuje Mrakoplaše do všech nebezpečných situací a čeká na svůj okamžik, a protože velkou část dění ovlivňuje výše zmíněná hra bohů, kteří jsou v zeměplošské hierarchii výše než Smrt', neví, ze které nebezpečné situace ještě Mrakoplaš vyvázne živý. Tento motiv je opět zdrojem humoru a ironie, kdy si i sám Smrt' není jistý dalším průběhem událostí a stává se obětí zmatku způsobeného hrou bohů.

## **6.2 Mort**

### **6.2.1 Motiv smrti**

Mortův příběh nás přivádí k tématu smrti, tedy přesněji řečeno k postavě Smrtě. Mort je učedník, kterého si Smrt' vybere, aby mu pomáhal s odváděním smrtelníků na onen svět<sup>4</sup>. Hlavními hrdiny jsou tu jak Mort, který hned v prvních dnech způsobí mnoho *osudových změn*, tak Smrt', který touží obyčejně *žít*, čím dál více úkolů nakládá na Morta a sestupuje do světa lidí, aby okusil slasti pozemského života.

Hlavním motivem je smrt. Autor toto téma různě variuje s výrazně humornou nadsázkou, zabývá se reinkarnací, motivy očištění i nebe, protože různé postavy si představují život po smrti

---

<sup>4</sup> Už i jeho jméno symbolizuje smrt - francouzsky se smrt řekne *le mort*.

jinak. Setkáme se tu tedy s dívkou, která věří, že se po smrti stane konkubínou svého vládce, s opatem, který se v průběhu své existence již mnohokrát převtělil a znovu se stal opatem místního kláštera, s mágem, který se děsí smrti, protože si v průběhu života znepřátelil mnoho lidí a nyní se obává, že se s nimi v posmrtném světě setká. Tímto využitím motivu smrti zároveň útočí na omezenost lidského myšlení, které počítá pouze s tím, co je mu známé.

*Mortovi se začalo rozbřeskovat, ale velice pomalu. „Aha,“ řekl. „Něco jsem o tom četl. Reinkarnace, že?“*

*„To je ono. Už třiapadesátkrát. Možná čtyřia-?“*

(T. Pratchett, 1994, 99)

Smrt tu vystupuje i v roli různých atributů, jako jsou přesýpací hodiny, ve kterých zbývá posledních pár zrněk písku, Smrt'ova kosa i meč, které duši vysvobodí z tělesné schránky, knihy ve Smrt'ově knihovně, kde se píšou životní příběhy lidí a ve kterých zbývá pár posledních stránek.

Pratchett tedy používá závažné téma smrti, ale jeho snahou je ho zlehčit a ironizovat lidské představy o ní. Smrt je sice stále zásadní okamžik v existenci člověka, ale prostřednictvím Smrtě, jako částečně komické postavy, ztrácí svou vážnost a děsivost, umírání je pro něj totiž životní úlohou, každodenní prací. Do této situace vstupuje Mort, který jakožto smrtelník zpočátku vnímá smrt jako každý jiný člověk, tedy jako něco smutného, nepříjemného, ale postupem času i on získá ke smrti věčný a skoro až cynický přístup.

### **6.2.2 Motiv osudu**

Dalším výrazným tématem v těsné návaznosti za motivem smrti je osud. V první řadě jde o zásahy do již určeného osudu lidí a následné problémy, které z toho vzejdou. Tento motiv tvoří hlavní zápletku příběhu, kdy si o zachráněné princezně Keli celý svět myslí, že byla zavražděna, a následně se zeměplošská magie rozhodne skutečnost a osud naplnit v původní podobě, ale

nalezneme jej i v drobnějších zásazích do života lidí nevhodnou manipulací s již zmíněnými artefakty (např. přesýpací hodiny).

V jiné podobě jej ale můžeme najít i jako jakousi variaci na *efekt motýlích křídel*. Takřka každý příběh je sice vystavěn na nějakém konfliktu, na nějaké změně oproti dosavadním životům hrdinů, na druhou stranu se ale zdá být tento řetězec událostí až komicky propletený, a proto předpokládáme, že je to opět Pratchettova snaha o ironizování lidských úvah o osudu a osudovosti.

### 6.2.3 Motiv milostný

*Mort* je dospívající chlapec, *Smrtova* dcera *Ysabell* šestnáctiletá dívka a *Keli*, další z významných postav této knihy, je patnáctiletá princezna. Tito tři hrdinové tvoří jakýsi milostný trojúhelník, kdy *Mort* nejprve pocítí silné sympatie k překrásné princezně *Sto Lat*, postupně se ale více a více sblíží s *Ysabell*, která naopak vypadá jako by si vzala *tu a tam nějaký ten kousek čokolády navíc*. (tamtéž: 36) V této knize tedy najdeme motiv lásky, ke které se ale hrdina *dopracovává* přes okouzlení k fyzicky přitažlivé *Keli*, která je ale pyšná a panovačná.

ABYCH SE PŘIZNAL, MYSLEL JSEM SI, ŽE SI VEZMEŠ PRINCEZNU.

*Mort se začervenal. „Mluvili jsme o tom s Ysabell,“ řekl. „Pak jsme si ale řekli, že člověk, který náhodou vysvobodí princeznu, si ji kvůli tomu hned nemusí brát a měl by si to trochu víc rozmyslet.“*

TO JE VELICE MOUDRÉ. PŘÍLIŠ MNOHO DĚVČAT SE VRHÁ DO NÁRUČE PRVNÍMU MLADÍKOVÍ, KTERÝ JE PO STO LETECH OSVOBODÍ, NAPŘÍKLAD.

*„No právě, a jak bych vám to řekl, takže jsme si to všechno pěkně probrali, a když jsem poznal, jaká Ysabell opravdu je, tak...“*

ANO, ANO, TO TI VĚŘÍM. SKVĚLÉ ROZHODNUTÍ. (T. Pratchett, 1994, 346)

Pratchett tak zřejmě opět pracuje se stereotypem ženy - manipulátorky, která cílevědomě získá kohokoli, koho si zamane, a

zároveň nepříliš praktického a schopného muže, který si z pohodlnosti vybere raději partnerku, která je *dostupná*. Motiv lásky je pro autora zřejmě vděčné téma (našli jsme jej ve všech zkoumaných knihách, nikde však nezastává ústřední postavení a není nijak hlouběji tematizován), ve kterém pracuje se stereotypy a předsudky lidí o vztazích, částečně je ironizuje, ale částečně motiv lásky jen obměňuje a využívá jej jako úspěšné recepční strategie.

#### **6.2.4 Téma skutečnosti a neskutečnosti**

Do této knihy výrazně vstupuje téma skutečnosti a neskutečnosti jako dvou oblastí, které jsou od sebe oddělené jen velmi slabou a ne zcela zřetelnou hranicí. Autor tento prvek opět dovádí do absurdních důsledků a nechává své hrdiny, aby vzniklé situace řešili zcela věcně. Komicky na nás tedy působí nejen chování postav, které považují *skutečnost* za nemožnou a potažmo za neskutečnou (např. poddaní Keli, kteří se chovají, jako kdyby zemřela), ale také snahy hrdinů, kteří se je snaží přesvědčit o jejich omylu (např. funkce *Královského rozpoznávače*, který poddané neustále upozorňuje na to, že je princezna naživu).

Pratchett mnohokrát naznačuje, že něco, co se nám na první pohled zdá jasné a zřejmé, může být pouhým zdáním, že skutečnost je naopak často mnohem komplikovanější a že se v životě odehrávají věci, které jsme nezaznamenali nebo nebyli schopni či ochotni si připustit.

Částečně je toto téma zdrojem komiky, ale zároveň bychom mohli najít i závažnější smysl, zamyšlení a snad i nějaké poučení o tom, že ne všechno je tak, jak se nám zdá, a to i ve skutečném životě. Tyto motivy jsou tedy nejen humorným prvkem, ale i zdrojem reflexe.

### **6.3 Soudné sestry**

#### **6.3.1 Motivy magické**

Hlavními postavami jsou čarodějky, z čehož vyplývá i použití celé řady motivů. Častými motivy této knihy jsou magie, čarování a kouzla, různé obřady a rituály. Ovšem i s tímto materiálem

Pratchett zachází po svém, což můžete vidět hned v následující ukázce.

*„Co chceš zkusit?“ zeptala se Bábi. Protože byly na Stařenčině území, postup pátrání byl zcela v její pravomoci.*

*„Vždycky jsem říkala, že dobrým Vyvoláváním nemůžeš nic zkazit,“ odpověděla Stařenka. „Už jsem žádné nedělala celé roky.“*

*Bábi Zlopočasná zvažněla. Magráta řekla: „No ale to tady ale přece nemůžeš! Potřebuješ kotel a taky magický meč. A osmiúhelník. A koření a spoustu dalších věcí.“*

*Bábi a Stařenka si vyměnily pohled.*

*„Ona za to nemůže,“ řekla Bábi. „To všechny ty grimoškváry, co si obstarala.“ Obrátila se k Magrátě.*

*„Tak poslyš, nic z toho nepotřebuješ!“ ujistila ji. „Jediné, co potřebuješ, je hlavologie.“ Začala se rozhlížet po rozlehlé prádelně.*

*„Člověk prostě použije to, co má právě po ruce,“ vysvětlovala.*

*Z kouta vytáhla vybledlou poutnickou hůl ze dřeva železného dubu, kterou tam někdo odložil, a zamyšleně ji potěžkala v ruce.*

*„Vzýváme a vyvoláváme tě, za pomoci této -“ Bábi se ani nezadrhla, „- ostré a strašlivé hole z železného dřeva.“*

*Po vodě v kotli se rozeběhly drobné vlnky.*

(T. Pratchett, 1995, 74n)

Autor opět pracuje s těmito motivy zejména ve prospěch komičnosti textu, ve hře je tedy naše očekávání a představa o tom, jak by se postavy měly chovat, zároveň ale autor činí chování postav civilnější. Můžeme ale vidět i jiný smysl tohoto počínání. V této ukázce totiž autor využívá myšlenky „*věř a víra tvá tě uzdraví*“ a vzhledem k tomu, že celá *Zeměplocha* má být jakýmsi *pokřiveným zrcadlem* naší *Zeměkoule*, dává této myšlence další smysl.

Můžeme tedy říci, že magie se v Zeměploše projevuje poměrně sofistikovaně, v jejích projevech existuje nějaká logická příčina, a ty jsou pak smysluplné. I motiv magie tedy Pratchett využívá v jiné podobě, než je zvykem, ale pouze v té míře, aby byl její projev čtenáři srozumitelný, ale zároveň působil nově a neotřele. Zdá se tedy, že i v tomto případě je inovativnost Pratchetta velmi úspěšnou recepční strategií.

### **6.3.2 Motivy pohádkové, legendární a pověst'ové**

Objevuje se tu i mnoho motivů pohádkových, legendárních nebo pověst'ových - tři sudičky, duchové, kteří se chtějí pomstít svému vrahovi, královský potomek, který je kvůli bezpečí schován a vychováván obyčejnými lidmi. Zřetelnou příčinou těchto motivů je inspirace Shakespearovým *Macbethem*. Pratchett tedy využívá naší znalosti *Macbetha* a vytváří tak opět komické situace jeho parodováním a napodobováním, zároveň mu to ale umožňuje se k němu vyjadřovat nově a zajímavě. Příběh *Macbetha* aktualizuje s velkou dávkou nadsázky, což ale paradoxně nemusí způsobovat skutečné zesměšnění tohoto příběhu.

(Magráta) *Upřela oči na kouli.*

*„Bude si dělat snadno dobré přátele,“ zašeptala. Věděla, že to není nic moc, ale bylo to něco, co jí celý život chybělo.*

*Stařenka Oggová seděla ve své kuchyni u stolu, na klíně jí předl velký kocour a před sebou měla skleničku na dobrou noc, nebo jak ona s oblibou říkala „šláftruňk“. V mlze, která jí plnila hlavu, se marně snažila objevit sedmnáctou sloku Ježčí písně. Bylo v ní něco o kozlech..., nebo snad o kozách? Nebyla schopna si vybavit podrobnosti. Pomyslela si, jak ten čas ničí člověku paměť.*

*Pozvedla skleničku a připila neviditelným hostům.*

*„Dokonalá paměť, to by byla věc!“ Najednou se rozzářila. „Vždycky si bude všechno pamatovat!“*

(...)

*„Ať je vždycky tím, kým si myslí, že je,“ řekla najednou. (Bábi Zlopočasná) „Co víc si mohl člověk na tomhle světě přát?“ (tamtéž, 43n)*

### **6.3.3 Motiv cesty**

Další motivy vyplývají především z druhé dějové linky kočovných herců, kteří vychovávají potomka zemřelého krále. Je tu tedy výrazný motiv cesty.

### **6.3.4 Motiv plynoucího času**

Čas zde není myšlen jen jako fyzikální veličina, ale je filozoficky rozebírán v několika úrovních, např. jako čas vyměřený lidským životem, kterého zbývá čím dál méně, který plyne jednou rychle a jednou zoufale pomalu, čas čekání na něco nepříjemného. Tímto motivem Pratchett naplňuje filozofickou rovinu svého románu, kterou získává jistou komplexnost a tematickou barvitost. Náročnější čtenáři tedy získávají dojem inteligentního čtiva a průměrní čtenáři nejsou otráveni složitými myšlenkami a úvahami, čehož Pratchett podle všeho opět využívá jako úspěšné recepční strategie.

### **6.3.5 Motiv milostný**

S Magrátou a Verencem vstupuje do knihy motiv romantické lásky, skoro až osudového setkání dvou lidí, kteří si jsou až zoufale podobní. Tato láska je značně nesmělá, nezkušená.

*O kus dál v chodbě se motal šašek kolem Magráty.*

*„Mohl bych vás někdy vidět?“ zeptal se.*

*„No, víte... já nevím,“ upejpala se Magráta a její srdce zpívalo Ódu na radost.*

*„Co dneska večer?“ kul šašek železo.*

*„O, to ne,“ vrtěla Magráta hlavou, „Dnes v noci mám hrozně moc práce.“ (...)*

*„Tak co zítra večer?“ naléhal šašek.*

*„Myslím, že to si budu muset umýt vlasy.“*

*„Potom bych si mohl udělat volno v pátek večer.“*

*„No, víte, my právě večer míváme nejvíc práce...“*

*„Tak odpoledne.“*

(tamtéž, 123n)

Částečně sice chování Magráty a Verence zesměšňuje, ne však natolik, aby čtenář jejich chování odsuzoval, ale jen do té míry, aby na jejich chování nahlížel se shovívavostí, byl napnutý a doufal ve šťastný konec (což Pratchett také splní). Tento motiv není pro děj nijak důležitý a ani větší prostor v příběhu nezískal, proto se opět domníváme, že romantické prvky Pratchettovi umožňují oslovit větší okruh čtenářů, ale zároveň v takovéto míře a takto použité neodrazuje ani ty, kteří nejsou právě příznivci romantické literatury. A zároveň tak splňuje také jakési žánrové vymezení a plní i očekávání těch, kteří čtou *Zeměplochu* jako fantasy literaturu.

### **6.3.6 Motiv moci slova**

Tento motiv se objevuje ve spojení s divadlem, konkrétně s hereckou společností Vínozpěva, jeho geniálním spisovatelem Mášrechtem a pravděpodobně nejlepším hercem Zeměplochy Tomjanem. Slovu dávají takřka magickou moc, takže bychom jej opět mohli prohlásit i za motiv mytologický, kdy slovo je schopné pouhým vyslovením přivolat určité události či jednání lidí, zároveň tento motiv svým užitím výrazně ovlivňuje příběh, posouvá děj. Svým způsobem zde Pratchett také naráží na umění rétoriky a potažmo lidskou zmanipulovatelnost a skutečnou možnost pouhými slovy měnit svět. Jde tedy opět o motiv, který můžeme považovat také za motiv ideový.

*„Zdá se, že slova mají až neuvěřitelnou moc,“ zamyslela se.*

*„Zajisté, má paní.“*

*„Musel jsi něco takového dlouho studovat.“*

*Šašek přisvědčil. Síla slov mu umožnila přežít to peklo v cechu. Mágové a čarodějky užívali slova, jako kdyby to byly nástroje*

*ke zhotovení věci, ale šašek došel k závěru, že slova jsou něco, co má svá vlastní práva.*

*„Slova jsou schopna změnit svět,“ řekl. (tamtéž, 168)*

### **6.3.7 Téma zločinu a trestu**

Výrazná je v *Soudných sestřích* tematika zločinu a trestu v podobě duševních útrap, které zažívá vrah bývalého krále, až se napolo zblázní a zmrzačí, i zavražděného krále, který setrvává na hradě jako duch a chce se za ztrátu svého života pomstít. Toto téma je nesené především parodováním Shakespearova *Macbetha*.

*Vévoda se rozhodl. Stoupati vzhůru znamenalo nacházet slabá místa. Pokusil se zahnat myšlenku, že slabá místa zahrnují i takové věci, jako jsou třeba královské ledviny na vrcholku temného schodiště, a soustředil se na problém, který mu osud přihrál do rukou.*

*... do rukou. Drhnul je a drhnul, ale nepomáhalo to. Nakonec sešel dolů do sklepení a půjčil si od kata drátěný kartáč a drhnul jím a drhnul. Ani to nepomohlo, naopak bylo to ještě horší. Čím víc tlačil, tím byly ruce krvavější. Měl strach, že se zblázní... (tamtéž, 48)*

### **6.3.8 Téma lidské existence a lidského chování**

Pratchett má tendenci se k lidskému životu vyjadřovat i obecněji, nejen omezen svými postavami a jejich věkem, sociálním postavením apod. Snaží se vystihnout absurditu některých lidských problémů, glosuje lidské chování, lidskou mentalitu, vlastnosti, často je ironizuje, dává nám na ně nahlédnout z druhé strany. Tento motiv je ve zřetelné návaznosti k postavám čarodějek, které se strastmi lidského života zabývají, pečování o lidi je jejich *povolání* a právě ony často umožňují tu správnou dávku hyperboly, kterou autor dosahuje komického efektu, ale zároveň pocitu absurdní pravdivosti, kdy se naprosto vědomě smějeme sami sobě.

*Hrad byl plný hostů, kteří postávali v tichých skupinkách tím přihlouplým způsobem lidí, co se vidí celý den a teď se sejdou znovu za neobvyklých společenských okolností jako třeba na podnikovém večírku. (tamtéž, 274)*

## **6.4 Muži ve zbrani**

Tato kniha má výrazné detektivní rysy, odehrává se ve velkém Ankh-Morporku, městě mnoha ras a národností a jeho ústředními postavami jsou strážníci Městské hlídky. Tím autor vytváří ideální pole pro tematizování mezilidských vztahů, rasových předsudků apod.

### **6.4.1 Motiv věrného přátelství**

Až trochu modelové a patetické je pojetí přátelství mezi strážníky Městské hlídky, především trolla Navážky a trpaslíka Potroubla. Ti se původně velmi nenáviděli právě z rasových důvodů, ale po zážitcích, ve kterých je dělil od smrti jen vlásek, mezi nimi vznikne silné přátelství. Motiv přátelství, které je o to pevnější, o co složitěji vznikalo, v literatuře jistě není ničím novým. Pratchett tak pracuje s čtenářovým morálním cítěním, vírou v dobro a lásku, a potažmo i s jeho identifikací s hrdiny. Toto přátelství pak opět obohacuje o prvek komiky vyplývající ze vztahu mezi malým a bystrým Potroublem a velkým a hloupým Navážkou.

### **6.4.2 Motiv milostný**

Po motivech lásky v *Soudných sestřích* i v *Mortovi*, ve kterých byla láska nesmělá nebo vypočítavá, přichází vztah čestného Karotky a vlkodlačice Angui, tedy motiv lásky dvou dospělých lidí, kteří počítají s určitými komplikacemi, které do jejich života tento vztah vnese, ale zároveň jsou schopní a připravení jim čelit. Zároveň se v této knize poprvé setkáváme i s erotickými prvky. Karotka je postava skutečného hrdiny, charismatického dobráka, jeho láska ke krásné Angui nám proto může trochu připomenout milostné vztahy typické fantasy literatury, tedy kladný hrdina, který nakonec získá nejkrásnější dívku v okolí. V této knize bychom tedy tento motiv mohli považovat z velké míry právě za projev žánru fantasy.

### **6.4.3 Motiv moci**

Mezi postavy, které mají skutečnou moc, patří vedle Patricije, který má přirozenou autoritu vystavenou na strachu, i desátník Karotka, který lidi ovládá naopak svou veselostí, přímostí a rovností.

Pratchett se zabývá přirozenou autoritou jako mocným prostředkem k ovládnání a ovlivňování lidí.

Moc slova tu ztělesňuje potulný, zblešený pes Gaspoda, který získal schopnost mluvit lidskou řečí, naučil se číst a umí i myslet jako lidi. Jeho moc spočívá právě v jeho schopnosti mluvit lidskou řečí. Díky tomu má mnohem větší volnost než jiní psi, protože je umí ovládat slovy lidí.

*Opilost* mocí je další variantou použití motivu moci, tedy závratný pocit neomezených možností a zároveň absolutních práv doprovázený pocitem neporazitelnosti. V *Mužích ve zbrani* je ztělesněna postavou ručnice, zbraně, která má schopnost manipulovat s lidmi, dokáže s nimi dokonce i rozmlouvat.

*Ručnice ležela na stole. Její kov se modravě leskl. Možná že to ale nebyl obyčejný lesk, spíše jakési světélkování. Ale to bylo jistě jen tím, že byla pokryta vrstvičkou oleje. Musel věřit, že je to jen tím olejem. Vždyť to byla jen věc vyrobená z kovu. Nemohla být živá.*

*A přece...*

*Přece...*

*„Říkají, že tam v cechu to byla jen nějaká obyčejná žebračka.“*

Ano? A co má být? Stala se jen náhodným cílem. To nebyla moje vina. Já jsem přece obyčejné ‚nic‘. Nic lidí nezabíjí. Lidi zabíjejí zase jen lidé.

*„Zabilas Kladivbuše! Chlapec říkal, že jsi vystřelila sama od sebe! A to tě před tím Kladivbuš opravil!“*

A co jsi čekal? Vděčnost? Byl by mohl vyrobit další, jako jsem já.

*„A to byl důvod ho zabít?“*

Samozřejmě. To ty ale nechápeš.

*Zněl ten hlas skutečně jen v jeho hlavě, nebo v ručnici? Nebyl si jistý. Eduard říkal, že občas slýchává hlas... říkala prý, že ti může dát, cokoliv si budeš přát...* (T. Pratchett, 1997, 315)

Čtenáři v tomto případě není podána jasná informace o tom, zda může tato zbraň skutečně ovládat lidi nebo zda je to jen jejich dojem, je tedy tak trochu obestřena tajemstvím, s čímž Pratchett umně pracuje a získává si tak pozornost čtenáře více, než kdyby se jednalo pouze o velmi spolehlivý vražedný nástroj.

Motiv moci tak Pratchettovi vlastně umožňuje vyjadřovat se k politice, k její historii i k současnému stavu ve světě, parafrázuje určité historické momenty a historické osobnosti. Tímto motivem tedy naplňuje myšlenkovou rovinu knihy četnými úvahami o tom, co člověku umožňuje mít nad ostatními moc, případně velký vliv, ale zároveň naplňuje i humoristickou rovinu tím, že v tomto ohledu zesměšňuje lidskou hloupost a ovlivnitelnost.

#### **6.4.4 Téma rasismu**

Městská hlídka přijala mezi své pracovníky příslušníky různých zeměplošských ras. Tím se tato problematika dostává hned zkraje příběhu do centra dění. Zabývá se tak xenofobií a rasismem v různých polohách, takže mezi komickými situacemi čtenář nalezne i jakýsi morální apel, na druhou stranu ale nelze říci, že by měl autor tendenci nějak zjednodušeně moralizovat.

*„A všimli jste si, jak mají malé hlavy?“ začal. „Mají velmi omezený objem mozkovny. To je dokázáno vědeckým měřením.“*

*„A jejich ženy člověk nikdy nevidí,“ přisadila si lady Sára Omnějová. „To považuji za velmi... podezřelé. Víte přece, co se o trpaslících říká,“ dodala temným hlasem.*

*Elánius si povzdechl. On totiž věděl, že trpasličí ženy vidíte neustále, že jenom vypadají úplně stejně jako trpasličí muži. To snad věděl každý, kdo o trpaslících věděl alespoň něco.*

(tamtéž, 132n)

Tímto motivem se autor vyjadřuje k současnému problému ve společnosti, poukazuje na netolerantní chování vůči různým skupinám lidí, upozorňuje na jeho skryté příčiny a následně toto extrémní chování ironizuje. Opět se tedy jedná o motiv, kterým ve světě *Zeměplochy* trefně komentuje počínání lidí. Čtenář se tedy baví srovnáváním, hledáním paralel, což opět způsobuje, jak už bylo řečeno, značnou čtivost této knihy a nabízí jinou podobu reflexe.

#### 6.4.5 Téma politické

Pod toto téma jsme zahrnuli především ideovou linii příběhu, která se zaměřuje na úvahy o formách státního zřízení nebo formách vlády a zahrnuje tak často i motivy moci popsané výše. Lze tu nalézt tematizovanou monarchii i diktaturu. Monarchie je tu představena jako nebezpečná forma vlády, která parazituje na lidském myšlení, dělá z lidí slepé ovce a je postavena na nelegitimních základech. Naopak diktatura v rukou Patricije, který je tvrdý, nesmlouvavý a velice dobře ví, co chce, tvoří mnoho zvláštních, ale svým způsobem praktických nařízení a všichni se ho zároveň bojí a nenávidí ho, je pro město v očích většiny lidí vlastně přínosem. Paradoxně jim dá jistou míru svobody, a nutí je, aby za tuto svobodu byly plně odpovědní.

Setkáme se tu ale i s *vládou lidu* s postavou mocného ideologa v čele, se skupinou, která má ve svém základě (pochopitelně značně zjednodušené a schematické) komunistické myšlenky. Jedná se totiž o cech psů, tedy všechny psy, kteří utekli svým pánům a spojili se ve skupinu s vlastními zákony, pravidly a ideologií. A jistě není náhoda, že pro znázornění zhoubnosti komunismu vybral právě takto komickou skupinu postav.

*„Všechno? Všechno? Nojo. Jasně. Ty vlastně nejsi skutečný pes. Něco takového nedokážeš pochopit. Ty nevíš, co to znamená. Ale Velký Fido... on jim to řekl. Odhodte konečně své řetězy, řekl jim. Pokousejte tu ruku, která vás krmí! Povstaňte a zavýjte společně! Vrátil jim jejich hrdost,“ chrlil se sebe Gaspoda a jeho hlas zněl směsicí strachu a obdivu. (tamtéž, 331)*

## 6.5 Zasláná pošta

Vlahoš von Rosret je pro čtenáře, který čte zeměplošské příběhy postupně podle vzniku, zcela neznámou postavou, poprvé se s ním tedy setkáváme skutečně až v *Zaslané poště*. Tento podvodníček, zloděj a falzifikátor dostane *druhou šanci* a má za úkol obnovit v Ankh-Morporku poštovní úřad. Podobně jako v předchozích knihách i zde najdeme motivy moci či času, dále mytologické, magické a milostné motivy.

### 6.5.1 Motiv anděla

Poměrně zajímavý je motiv anděla, se kterým se v knize setkáváme hned na začátku příběhu, kdy *Vetinari* prohlašuje, že se stává strážným andělem *Vlahoše von Rosreta*, protože jej zachrání před popravou (a příznačně k charakteristice své postavy jej ihned vystavuje dalšímu riziku smrti) a slovo „anděl“ je použito v podobném smyslu ještě několikrát. *Anděl* je, podle slov *Vlahoše*, jen jiný výraz pro slovo *doručovatel*, *andělem* se stane Slavoj jako posel dobrých zpráv a slovo *anděl* je i posledním slovem celého románu. Motiv anděla je výrazně symbolický a objevuje se vždy tam, kde je třeba zachránit situaci, Pratchett si s tímto motivem pohrává a trochu ironicky jej několikrát nechává kontrastovat i s postavou podvodníka *Vlahoše von Rosreta*, případně tyrana *Vetinariho*.

### 6.5.2 Téma svobody

Téma svobody je v knize velmi výrazné a Pratchett jej opět v rámci knihy různě variuje a nabízí čtenáři pohledy z různých úhlů. Zabývá se svobodou prostřednictvím hlavního hrdiny, který se části své svobody musí vzdát, aby mohl žít, získání svobody demonstruje na golemech, tedy tvorech, kteří byli původně stvořeni proto, aby sloužili lidem, ale postupem času se i oni emancipují a získávají určitá práva.

Hlavní hrdina, tedy Vlahoš von Rosret, je zpočátku v podstatě antihrdinou, ale postupně se napravuje, začíná uvažovat jinak a stává se nakonec skutečně užitečným členem společnosti, dokonce sám napomáhá k odhalení jiných zločinců. Autor tak útočí

na čtenářovo mravní cítění, jeho touhu po spravedlnosti a nápravě a Vetinariho technika, kdy hříšníka nechává pracovat ve prospěch města, dokud se nestane důvěryhodným, je navíc jistě pro čtenáře velmi sympatická. Zároveň samozřejmě tento přerod působí trochu *křiklavě*, příliš idealisticky. Ale Pratchett se i zde snaží působit věrohodně, takže ten se zdá být velmi přirozený, postupný, psychologicky uvěřitelný a celkem podrobně zaznamenaný a závěr knihy je v tomto ohledu tak trochu otevřený (zda *Vlahoš von Rosret* skutečně na této *cestě dobra* zůstane).

Prostřednictvím golemů Pratchett na první pohled emancipaci tak trochu karikuuje, protože golemové se svou svobodou neumí nakládat, neumí se bavit ani zahálet, necítí bolest a jsou velmi odolní, takřka nezničitelní (několikrát se o nich hovoří jako o *nástrojích*), proto vlastně svá práva *nepotřebují*. Pokud si však golemové jako určité bytosti svou identitu uvědomují a na svých právech trvají, přestože lidé často protestují a nechtějí si jejich proměnu připustit, je podle všeho jedinou možnou cestou je začít respektovat. Tento postoj jistě opět obsahuje jistý přesah do našeho světa, který bychom mohli vztáhnout (s Pratchettovou dávkou hyperboličnosti a ironie) na emancipaci černochů v USA, žen v moderní společnosti, ale vlastně i dalších kulturních, národnostních nebo náboženských menšin. Domníváme se, že tak Pratchett opět nechává čtenáře hledat styčné body mezi Zeměplochou a *naším* světem a umožňuje pohled na tuto problematiku z jiného úhlu.

Zároveň nechává svobodu golema (v podobě *pana Pumpy*, který se vykupuje od svého vlastníka ke svobodě tak, že hlídá *Vlahoše*, aby neutekl z města a plnil Vetinariho úkol) a nesvobodu *Vlahoše von Rosreta* spolu neustále spolu střetávat, čímž se toto téma stává takřka ústředním motivem knihy.

*"Ony jsou... živé! (dopisy)" vydechl. "Všechny jsou živé. A rozzlobené! Mluví! Nebyla to halucinace. Měl jsem halucinace a vím, že nebolí. A taky vím, jak ti ostatní umřeli!"*

(...)

*"Vy to nechápete! Ony mluví! Chtějí..." Vlahoš zaváhal. Pořád ještě slyšel ten šepot ve své hlavě. Nakonec dopověděl stejně tak pro sebe jako pro golema: "Je to, jako kdyby chtěly být... přečteny."* (T. Pratchett, 2005, 124)

## **6.6 Zimoděj**

Knihou *Zimoděj* se dostáváme do dalšího typu zeměplošské série. Pokud příběhy s městskou hlídkou jsou výrazně detektivní a s *Mrakoplašem* bláznivé a parodující žánr fantasy, knihy s *Toničkou Bolavou* představují příběhy o dospívání. Protože se většina motivů bude opakovat s těmi v předchozích knihách a ani jejich pojetí se nijak výrazně neliší od předchozích, omezíme se u posledních dvou zkoumaných titulů především na prostý výčet a více se budeme zabývat pouze těmi motivy, které se vymykají. Najdeme tu tedy opět výrazné motivy magické, mytologické, motivy smrti a lidské existence.

### **6.6.1 Motiv mrazu a sněhu**

Celý děj se odehrává v nejchladnějším ročním období a i podle názvu odhadneme, že motivy mrazu a sněhu budou v podstatě ústředními. *Zimoděj* je ztělesněním, alegorií zimy a jako takový se zamiluje do dívky, čarodějnické žačky *Toničky Bolavé*. Atmosféra neskutečné zimy je akcentována hned na začátku knihy, kde se dostáváme vlastně až takřka na konec příběhu o *Zimodějovi* a až poté nás vypravěč zavádí k tomu, co to vlastně zapříčinilo (což už samo o sobě zvyšuje čtenářův zájem a působí jako úspěšná recepční strategie). Postupně zima a chlad opět gradují a na závěr knihy vrcholí v motivu ledového zámku, který *Zimoděj* pro *Toničku* stvoří, a v jeho ideji o stvoření zmrzlého světa jen pro ně dva. Autor zde tedy velmi pečlivě a důsledně ve čtenáři vzbuzuje pocit mrazu a zimy, čímž příběh získává velmi působivou atmosféru a velmi emotivní pozadí pro děj.

### **6.6.2 Motiv milostný**

Velmi výrazný a nově pojatý je motiv lásky, především mezi *Zimodějem* a *Toničkou Bolavou*, trochu do pozadí vůči tomu se dostává jakási nejistá láska mezi *Rolandem*, synem barona,

a *Toničkou*.<sup>5</sup> *Zimodějova* láska je neopětovaná a čistě platonická, protože není člověk a není tedy schopný skutečně milovat. Oproti předchozím zkoumaným knihám je tentokrát motiv lásky velmi dominantní i v celém příběhu a vlastně ho celý zakládá, avšak už na začátku je tato láska vlastně nemožná a odsouzena k zániku.

### 6.6.3 Téma dětství a dospívání

Jak už bylo řečeno, *Tonička Bolavá* je dospívající dívka (v této knize je jí 13 let) a jako mladá čarodějka je nucena velmi rychle dospět. V knize jsou tedy akcentovány problémy dospívajících - přebírání zodpovědnosti, opouštění domova, svým způsobem i vstup do práce. *Toniččin* pohled na svět opět trochu zesměšňuje a ironizuje, ale zároveň vypravěčův přístup projevuje pochopení a oceňuje její snahy *být dospělá*, jako by autor sám trochu nostalgicky vzpomínal na své dospívání. Zdá se tedy, že se Pratchett touto sérií knih orientuje částečně na mladší čtenáře, zároveň ale neodrazuje ani ty starší - nabízí jim jakýsi *návrat k dětství* a kniha je tedy velmi čtivá i pro ty, kteří mají léta dospívání dávno za sebou.

## 6.7 Závěr

Na závěr bychom chtěli naše poznatky shrnout.

Pro přehlednost jsme motivy roztřídili do motivických skupin na motivy žánrové, dějové, ideové a satirické. Je jisté, že takto přesné rozdělení není možné zcela přesně držet. Např. motiv cesty se tak současně stává motivem dějovým, milostný motiv může být současně motivem dějovým apod. Zvažujeme však jejich nejvýraznější funkce v Pratchettových textech, aniž bychom chtěli tuto typologii navrhovat jako nepřechodnou.

Mezi motivy žánrové (jimiž knihy naplňují nějakým způsobem charakteristiku svého žánru) bychom řadili motivy milostné, magické, mytologické i motivy cesty.

Za motivy dějové (které výrazněji rozvíjí zápletku) považujeme motiv hry, motiv zločinu a trestu, motiv putování a plynoucího času

---

<sup>5</sup> Tento vztah byl naopak velmi výrazný v předchozích knihách této *skupiny*.

či motiv věrného přátelství. Tyto motivy se částečně kryjí s motivy satirickými.

Mezi motivy ideové, tedy ty, kterými Pratchett naplňuje myšlenkovou rovinu svých textů, bychom řadili především motiv smrti, času či motiv moci.

Mezi satirické motivy můžeme řadit velkou část motivů především žánrových, ale také ideových, protože jak už bylo mnohokrát řečeno, Pratchettovy texty jsou výrazně humoristické a satira a parodie jsou hlavní principy, jakými se svými motivy pracuje.

Zjistili jsme tedy, že Pratchettova série Úžasná Zeměplocha je motivicky velmi bohatá a že se svými motivy nakládá velmi kreativně a inovativně, a to nejčastěji tím způsobem, že zcizuje jejich tradiční konotace. Využívá tedy celé řady tradičně fantazijních motivů, ale v mnoha případech je nově tematizuje či je jinak funkčně „zabarvuje“.

Co do četnosti jednotlivých motivů napříč všemi zkoumanými knihami dominují především motivy mytologické a magické, které Pratchett částečně ironizuje, ale zároveň jsou i motivy žánrovými, které jsou nezbytné k tomu, aby si kniha udržela určité žánrové vymezení. Ve všech zkoumaných knihách jsme našli také milostné motivy<sup>6</sup>. Jen výjimečně nějak výrazněji zasahují do děje (výjimkou je především *Zimoděj*), a proto jsou tedy především opět žánrovými motivy. V ideových motivech dominují především motivy smrti, kam bychom mohli podřadit také motivy času a motivy moci. K těm se Pratchett ve svých textech opakovaně vrací, ale mají v podstatě ve všech svých použitíh stále stejné vyznění.

Zajímavá jsou také témata, kterými Pratchett opět dokazuje šíři svého záběru. Pro fantasy literaturu je minimálně nevšední zabývat se např. problémem rasismu či tématem dětství a dospívání, ale Pratchett ukazuje, že to s tímto typem literatury není neskloubitelné. Nelze samozřejmě říci, že čtenáři nabízí nějaký široký či komplexní

---

<sup>6</sup> Popsány nebyly pouze v *Barvě kouzel*, kde se nacházely v menší míře, a proto jsme se rozhodli je nezařadit mezi dominantní motivy, ale i zde je bylo lze nalézt.

pohled na danou problematiku, svými satirickými narážkami také často velmi konkrétně ukazuje určitý *správný* nebo *rozumný* názor, na druhou stranu nabízí čtenáři i poměrně netradiční pohledy a věnuje těmto tématům ve svých románech poměrně velký prostor.

## 7. Humor v knihách ze Zeměplochy

---

Sám Terry Pratchett, jak píšeme výše, své knihy považuje v první řadě za texty humoristické. O humoru jako dominantním prvku v Zeměploše není pochyb, v tomto smyslu se vyjadřují čtenáři i recenzenti. Jak se ale pokusíme osvětlit níže, komično v jeho knihách je unikátní svou šíří, variantností a originalitou. Není samoúčelné, nespolehá se samo na sebe, ale naopak vyžaduje značnou účast a aktivitu čtenáře, který je nucen využívat své bystrosti, inteligence, představivosti i znalostí a všeobecného přehledu o politice, kultuře, historii. Humor zeměplošských děl je další svébytná rovina, která způsobuje oblíbenost jeho knih, ale zároveň nás ujišťuje o komplexnosti Pratchettovy zeměplošské tvorby.

### 7.1 Hodnocení Pratchettova humoru ve výzkumech jiných autorů

Rozsáhlou analýzu humoru v dílech Terryho Pratchetta provedl Tomáš Pospíšil ve své diplomové práci, který se zabývá především klasifikací humoru s doklady v Pratchettově tvorbě, hovoří o několika *typech vtipu*, dále způsobech, jakými využívá *komedii*, a nakonec se zabývá Pratchettovou *parodií*. (T. Pospíšil, 2012)

Pro úplnost uvedeme i konkrétní typy vtipů, komedií a parodií, které Pospíšil uvádí, ale zaměříme se spíše na jeho hodnocení úspěšnosti používání humoru a dalších obecných výroků o humoru v zeměplošské tvorbě.

Vtipy rozděluje do těchto podtypů:

1. Zhuštění (principem je zhuštění významu do náhradního výtvaru)
2. Několikeré užití stejného materiálu
3. Dvojsmysl
4. Chyby v uvažování (např. přesunem myšleného)

5. Unifikace (podstatou je nucené spojení dvou jinak odlišných myšlenek)
6. Nepřímé zobrazení (možné třeba zobrazení opakem nebo přeháněním)
7. Vtip nezáměrný (upřímný vtip, který nemá jiný záměr než v sobě samém)
8. Vtip záměrný

(tamtéž)

Komedii dělí na:

1. *komika gest, tvarů a pohybů*
2. *komika situační*
3. *komika slovní*
4. *komika charakterová*

(tamtéž)

A nakonec rozlišuje tyto podtypy parodie:

1. *parodie literárního díla*
2. *parodie autora*
3. *parodie žánru*
4. *parodie mimoliterární*

(tamtéž)

Pospíšil dokládá, že autor používá všech uvedených typů vtipu, komedie i parodie, což ukazuje na šíři jeho humoru, bohaté zdroje komična jeho knih a zároveň je zjevné, že se Pratchett silně napojuje na literární tradici zmíněných žánrů. Ze všech tří uvedených variant humoru má Pratchett podle Pospíšila nejbližší ke komedii, kterou ovšem také nenaplnuje plně, protože jeho texty nejsou primárně určené k divadelní interpretaci. (tamtéž)

*„Jeho vtipy mají svou autonomní hodnotu, ale také hodnotu vyplývající z kontextu celého díla.“* (tamtéž)

Pospíšil vyjadřuje názor, že jeho výzkum prokázal, že Pratchettova díla je možné označit za postmoderní parodie, které jsou schopné kombinovat prvky různých literárních směrů a žánrů. (tamtéž)

*„Pratchett bohatě využívá postupu parodie ve své tvorbě a paroduje množství literárních děl, žánrů a autorů. Jeho parodie také přesahují do mimoliterární oblasti.“* (tamtéž)

Komičnem Pratchettových knih se v menší míře věnuje i práce Dortha Andersena. Ten vyslovuje opačný názor, totiž že Pratchett nikdy nepoužívá skutečnou, „formální“ parodii, využívá sice jejích znaků, ale nikdy nestaví příběh jenom v závislosti na pretextu. Ironií, narážkami či jazykovou hrou díla spíše aktualizuje, dává jim nové významy, kontexty apod. Spíše než kriticky se Pratchett podle Andersena snaží působit především humorně, vesele, vtipně. (D. Andersen, 2006)

## **7.2 Vlastní hodnocení**

V této části považujeme za důležité upozornit na fakt, že pracujeme s knihami, které jsou překlady původních Pratchettových textů. Na druhou stranu však překladatel Jan Kantůrek byl za svou překladatelskou práci několikrát oceněn, proto předpokládáme, že naše hodnocení bude pracovat s přibližně stejnou verzí textů jako zahraničních badatelů.

Ve svém hodnocení souhlasíme s Pospíšilem. Zdá se skutečně, že Pratchett ve svých textech pracuje s obrovskou šíří komiky. Můžeme tu nalézt prvoplánové, až trochu laciné nebo vulgární vtipy<sup>7</sup>, narážky na známé historické osobnosti, jejich výroky nebo texty, ale i poměrně komplikované vtipy jen pro zasvěcené čtenáře, kteří se danou problematikou více zabývají. Pratchettův humor je skutečně mnohovrstevnatý a podobně jako v motivické části naší práce lze říci, že i s humorem nakládá tak, že si různě zkušenosti či

---

<sup>7</sup> typicky legrační názvy a jména, což je ovšem i parodie složitých a exoticky znějících jmen v řadovém fantasy, ale názvy jako *Kyselá prdel* se nejspíš nedají považovat jen za parodické označení

zaměření čtenáři mohou nalézt něco, čemu rozumí a co je baví, a patrně proto se mu daří uspokojit svou velmi širokou čtenářskou obec. Tento rys považujeme za velmi úspěšnou Pratchettovu strategii, která pozitivně ovlivňuje recepci jeho knih, a ty tak nacházejí své čtenáře v nejrůznějších kruzích.

S Andersenovým názorem ohledně nekritičnosti Pratchettova humoru nelze zcela souhlasit. Přestože je pravda, že mnoho satirických komentářů má skutečně za účel především pobavit a zřejmě si nekladou vyšší cíle, témata, kterými se Pratchett ve svých knihách zabývá, jsou natolik závažná a pro fantasy literaturu neobvyklá, že nelze předpokládat, že se jimi zabývá jen nahodile a čistě za účelem vtipu (jak už bylo naznačováno v předchozích kapitolách). Výrazné téma rasismu a xenofobie v *Mužích ve zbrani* má snahu na tuto problematiku nejen upozornit, ale jistě i kriticky se vyjádřit, projevit jednoznačně svůj názor. Proto bychom označili Pratchettův humor nejen za *veselý*, ale také za angažovaný či kritický.

## 8. Intertextovost v knihách ze Zeměplochy

---

Pojem intertextovost se „*dodnes vyznačuje zvláštní terminologickou roztržitostí a otevřeností*“ (Pechlivanos, Rieger, Struck, Weitz, 1999, 357), proto chápeme jako nutné stanovit, ze kterých východisek bude naše práce vycházet. Kniha J. Homoláče pojednávající o intertextovosti (*Intertextovost a utváření smyslu v textu*) nám poskytne pro tuto kapitolu teoretická východiska. Podle Głowińskiego rozlišuje ve svých úvahách o mezitextových vztazích tři typy transtextovosti: architextovost, metatextovost a **intertextovost** (J. Homoláč, 1996, 41), což je pro nás důležité právě pro vymezení námi zkoumaného jevu a proto ještě stručně vyložíme rozdílnost mezi těmito typy. „*Architextovost je ,vlastnost každého literárního díla, neboť odkaz k pravidlům je podmínkou srozumitelnosti...*“ (tamtéž, 41) Homoláč pak toto tvrzení vysvětluje tak, že se nejedná o aktivní odkazování, ale že nám spíše „*připomíná, že text může být reprodukován a recipován jen díky existenci jistých obecných pravidel a díky tomu, že autor a čtenář tato pravidla alespoň částečně sdílejí.*“ (tamtéž, 41) Architext potom není „*vyjádřen ve znakovém systému, ale systémem samým*“. (tamtéž, 42) Metatextovostí chápe Homoláč „*ty případy navozování, kdy je pretext (...) v navazujícím textu explicitně tematizován*“ (tamtéž, 47) a vysvětluje, že s metatexty se proto můžeme setkat spíše v literární kritice či literární historii. (tamtéž, 47) A konečně intertextovost považuje „*ty případy navozování, kdy se jistá část, rovina nebo jistý výstavbový princip pretextu stávají součástí navazujícího textu, ale i případy, kdy se díky již existujícím vztahům k jinému textu zvýznamňuje i to, že jistá část, rovina pretextu převzaty nebyly.*“ (tamtéž, 47) Jak Homoláč zdůrazňuje, důležitá „*tedy není přítomnost pretextu (...), ale to, že se součástí významové výstavby tohoto textu stává vztah k pretextu*“ (tamtéž, 47). Tento vztah se pak výrazně „*podílí na konstituování smyslu textu*“. (tamtéž, 108)

Naší snahou bude v této kapitole analyzovat, jakým způsobem Pratchett ve vybraných knihách pracuje s intertextualitou, jaké si vybírá pretexty a jakým způsobem působí se *vztahy* mezi nimi a svými autorskými texty na čtenáře. I v této kapitole se tedy budeme soustředit především na čtenáře a jeho recepci textu. Podobně jako v kapitole o motivech ani tentokrát nemáme v úmyslu se zabývat každým jednotlivým projevem intertextovosti (protože náš záběr je příliš široký), ale zaměříme se nejprve na její nejvýraznější projevy v konkrétních knihách, které se na závěr pokusíme zobecnit.

Z námi zkoumaných šesti titulů jsme po zvážení vybrali tři knihy, ve kterých jsme našli či dohledali nejvíce projevů intertextovosti, a kde tedy nejlépe zachytíme, jak intertextovost ovlivňuje čtenáře *Úžasná Zeměplocha*. Zároveň jsme z výzkumu byli nuceni vyjmout knihu *Soudné sestry*, její intertextovostí se již zabývá práce Dortha Andersena. Naše analýza se tedy týká *Barvy kouzel*, *Morta* a *Mužů ve zbrani*.

## 8.1 Funkce a možnosti intertextovosti

Intertextovost podobně jako mnohé jiné prvky slouží Pratchettovi především k dosažení komiky. Často se snaží budít dojem, že některé legendy či mýty v *Zeměploše* reálně *fungují*, že jeho postavy mají mytickou minulost, což působí směšně. Tato komika může ale být i nástrojem kritiky, protože jak už bylo mnohokrát řečeno, Pratchett často využívá satiry, jejíž snahou a smyslem je především projevovat určitý názor či postoj. Pomocí intertextovosti své texty také aktualizuje, dává situacím, postavám či jejich chování další konotace, nutí čtenáře přemýšlet, hledat styčné plochy pretextu a jeho využití v zeměplošském příběhu. V některých případech je pro Pratchetta intertextovost nástroj, jak se vyjádřit i k samotnému pretextu, a to způsobem, jakým ho využije.

## 8.2 Barva kouzel

Jak už bylo řečeno, *Barva kouzel* je zeměplošskou prvotinou a zároveň knihou, která se velmi inspirovala *klasickými* fantasy knihami, jež paroduje. V tomto ohledu je Pratchett velmi otevřený, ve svém článku *Why Gandalf Never Married* říká: „*It was*

*an attempt to do for the classical fantasy universe what Blazing Saddles did for Westerns.*“<sup>8</sup> (T. Pratchett, 1988) Velmi výrazná je tu návaznost na Fritze Leibera, Howarda Phillipse Lovecrafta či Ann Mc Caffreyovou. (L. Breebaart, M. Kew, 2008)

### 8.2.1 Fritz Leiber

V kapitole *Barva kouzel* je mnohokrát parodována série o Fafhrdovi a Šedém myšilovovi.<sup>9</sup> Už jména dvou barbarů hned v úvodu knihy, Bravda a Weasela, jsou zřetelnou parodickou aluzí právě na oba hrdiny této série. Leiberovy knihy patří (podobně jako Tolkienovy) k naprosté klasice žánru fantasy a *Barva kouzel* je parodií právě především Leiberova fantasy světa. Tuto návaznost Terry Pratchett sám přiznal. (tamtéž)

Názvy měst, kam se chce Mrakoplaš po shoření Ankh-Morporku vydat, znějí Chimerie, Gonim a Ecalpon. Chimerie je jasný odkaz na řeckou mytologii, tedy mytologickou příšeru chiméru. Gonim je velmi exoticky znějící slovo, které je ve skutečnosti označením pro japonskou deskovou hru (go-nim). Ecalpon je pozpátku napsané slovo noplace, což je zkonstruováno stejně jako název Erewhon, tedy nowhere, z utopického textu Samuela Butlera a zároveň je Nehwon, tedy nowhen, svět, ve kterém Fafhrd a Šedivý myšilov prožijí svá dobrodružství. (tamtéž) Tato označení jsou, jak už bylo řečeno, především zesměšněním názvů ve fantasy knihách, úmyslně tedy vybírá např. označení pro deskovou hru, jejíž název sice zní exoticky, s fantasy světem ale nijak nesouvisí a spíše vlastně odhaluje a naznačuje, že pro nesrozumitelné názvy nemají fantasy autoři žádnou motivaci.

### 8.2.2 Howard Phillips Lovecraft

Kapitola *Vyslání osmi* odkazuje na knihy Lovecrafta, což je další klasický autor fantasy. Právě výrazný motiv hry si Pratchett vypůjčil z jeho povídek, kde antičtí bohové (s nevyslovitelnými jmény) hrají hry, ve kterých ovlivňují životy smrtelníků. (tamtéž)

---

<sup>8</sup> v překladu: „Byl to pokus udělat pro klasický fantasy svět to, co *Ohnivá sedla* udělala pro westerny.“

<sup>9</sup> anglicky *Gray Mouser*

Pratchett tento dějový princip zesměšňuje, jeho bohové mají směšná jména i vzezření a chovají se opět *nevhodně*.

### 8.2.3 Anne McCaffreyová

Kapitola *Vábení Wyrmu* se opět zaměřuje na parodování jednoho z klasiků fantasy literatury, tentokrát se jedná právě o Anne McCaffrey, autorku série *Drakeni z Pernu*. Zcela zřetelným dokladem je například jméno hlavní hrdinky této kapitoly, *Liessy*, podobně jako v jedné z úvodních knih McCaffreyové (zde se jednalo o Lessu). (tamtéž)

### 8.2.4 Bible

Meč *Kring*, který *Mrakoplaš* získá, prohlásí: „*Ze všeho nejvíc bych si přál být radlicí. Nevím sice přesně, co to je, ale zní mi to jako věc, která má něco do sebe, tak nějak smysluplně.*“ (Pratchett 2006: 104)

Tentokrát Pratchett parafrázuje citát z Bible, konkrétně se jedná o Izajáše 2:4 (L. Breebaart, M. Kew, 2008): „*I překují své meče na radlice, svá kopí na vinařské nože. Pronárod nepozdvihne meč proti pronárodu, nebudou se již cvičit v boji.*“ (Česká biblická společnost, 2009)

Tato intertextovost nemá v úmyslu zesměšňovat svůj pretext, spíše způsobuje situační komiku, kdy se směšný, antropomorfizovaný meč chce stát v podstatě symbolem míru a klidu. Ta je tedy postavena kontrastu mezi biblickým textem a jeho použitím v příběhu. Zároveň tu můžeme spatřovat i zesměšnění tendence spisovatelů neustále parafrázovat Bibli jako posvátnou knihu, jejímž použitím jakýkoli text získá punc moudrosti a hloubky.

### 8.2.5 Řecká mytologie

*Zefýr*, bůh vánků, který se tu účastní d'ábelské hry *Člověče*, nezlob se, odkazuje k řecké mytologii a tamějšímu bohu Zefyrovi, což byl skutečně bůh západních větrů nebo samotným západním větrem, jak toto označení známe v češtině. (L. Breebaart, M. Kew, 2008) V tomto případě je intertextovost dokladem jevu, který jsme již popsali výše - autor používá některých čtenáři známých prvků

(především postav, míst či situací), aby mu pomohl se ve fikčním světě zorientovat, a bůh *Zefýr* je toho jen dalším dokladem. Zároveň ale čtenáři propojení řeckého Olympu a komické skupiny zeměplošských bohů bude připadat neúměrné a směšné, dále zde také můžeme spatřovat jakési hyperbolické ztvárnění antického božstva.

### **8.2.6 Artušovské legendy**

Meč *Kring*, který *Mrakoplaš* v knize získá, o sobě prohlašuje, že „*strávil pět set let na dně jezera*“ (tamtéž: 104). To je opět narážka na jiný text, tentokrát se jedná o artušovské legendy a meč Excalibur, který Artuš získá od Jezerní paní. (L. Breebaart, M. Kew, 2008) I tímto prvkem Pratchett dosahuje komiky, a to tím, že legendární meč Excalibur ztotožňuje s komickým, mluvícím mečem *Kringem*.

### **8.2.7 Setkání v Samaře**

Mrakoplaš se poprvé setkává se Smrtěm na trhu v Ankh-Morporku a je tímto setkáním pochopitelně poděšený. Tato pasáž je parodií na známou legendu, které se říká *Setkání v Samaře*. Jde o příběh, kdy se bagdáský sluha setkává na trhu se smrtí, která na něj divoce gestikuluje. To ho vyděsí, a tak si sežene koně a na něm co nejrychleji ujíždí z města, aby se smrti vyhnul. Když se potom pán tohoto sluhy ptá smrti, proč to udělala, odvětila, že ho nechtěla postrašit, ale že byla pouze velmi překvapena, že se s ním setkává tady, když s ním má mít ještě dnes schůzku v Samaře. Tento příběh je v *Barvě kouzel* zkomplikován opět onou hrou bohů (viz výše), takže se Mrakoplašovi skutečně několikrát podaří Smrt'ovi uprchnout. To je opět dokladem toho, že Pratchett se svými předlohami, které paroduje, nakládá volně a nekonstruuje své texty v důsledné návaznosti na pretext (viz výše). (tamtéž) Tento příběh je komický (až tragikomický) už sám o sobě a čtenáře pobaví už jenom propojení této prastaré legendy s bláznivým příběhem smolaře *Mrakoplaše*, kterého se snaží dohonit samotný *Smrt'*.

## 8.3 Mort

V knize *Mort* najdeme odkazy jak na notoricky známé texty, tak i na ty, které českému čtenáři nemusí být známé, přestože pro Brita jsou tyto texty snadno rozluštitelné.

### 8.3.1 Charles Dickens

Snaha Smrtě dát dohromady *Morta* a jeho dceru *Ysabell* může čtenáři připomenout dílo Charlese Dickense *Nadějné vyhlídky*, jehož je tato romantická dějová linie parodií. Dokladem je jak velice podobně znějící jméno dívčí hrdinky (Dickens zvolil Estell, Pratchett poté *Ysabell*), tak i to, že stejně jako v *Nadějných vyhlídkách* *Ysabell* oslovuje *Morta* pouze označením „kluk“. (tamtéž) Tato dějová linie je opět především zdrojem komiky tím, že *Smrt'* jako nadpřirozená postava se stává v postatě *pletichářem* a snaží se *dohodit* své dceři nápadníka, který by po něm mohl převzít jeho řemeslo. Propojení s *Nadějnými vyhlídkami* směšnost této dějové linie ještě umocňuje.

### 8.3.2 Polská píseň

Název města *Sto Lat*, který se v knize objeví, pochází z polštiny<sup>10</sup>, pravděpodobně tento název odkazuje na narozeninovou polskou píseň s tímto textem:

*Sto lat, sto lat, niech zyje, zyje nam.*

*Sto lat, sto lat, niech zyje, zyje nam.*

*Jeszcze raz, jeszcze raz -- niech zyje, zyje nam.*

*Niech zyje nam!* (tamtéž)

V tomto případě se jedná pouze o velmi vágní domněnku, kterou autor nepotvrdil (ale ani nevyvrátil). Ovšem je více než pravděpodobné, že pro tento název využil slovanského jazyka pro označení města, které je poměrně blízko Ankh-Morporku a mohlo by představovat středoevropské slovanské státy.

---

<sup>10</sup> kde „sto lat“ znamená „sto let“

### 8.3.3 Isaac Watts

ČAS JAKO VŠENIČÍCÍ PROUD ODNÁŠÍ VŠE... (T. Pratchett, 1994, 56)

Tento úryvek českému čtenáři pravděpodobně nic neříká. Ovšem pro Angličany je už lépe rozšifrovatelný, jedná se o jeden verš z básně Isaaca Wattse *Our God, Our Help in Ages Past*. Isaac Watts byl anglický básník žijící na přelomu 17. a 18. století a proslavil se především svými hymny, kterých vytvořil přes 700. (L. Breebaart, M. Kew, 2008) Citování známého hymnu *Smrtěm* v násilně patetické chvíli je zesměšněním oslavných básní a textů právě pro jejich přehnanou nabubřelost a patos.

### 8.3.4 Pohádky bratří Grimmů

„*Jo, ty, a princezny byly tak krásné, jak byl den dlouhý, a když měly k jídlu hrášek, tak to bylo cítit přes kolik matrací...*“ (T. Pratchett, 1994, 167)

Pratchett pracuje jak s méně známými texty, tak s vyloženě notoricky známými příběhy, na které poté odkazuje. Tato aluze je očividně na grimmovskou pohádku *Princezna na hrášku*. (L. Breebaart, M. Kew, 2008) Navíc formulace „*bylo to cítit přes několik matrací*“ je nápadně dvojsmyslná.

### 8.3.5 William Shakespeare

„- *a ona si myslela, že on je mrtvý, tak se otráвила, jenže on se po nějaké době probudil, a když viděl, že je otrávená, tak se sám probodl, potom taky byla jedna dívka, která -*“ (T. Pratchett, 1994, 185)

Podobně známý je i Shakespearův příběh o Romeovi a Julii, který zde Pratchett paroduje. (L. Breebaart, M. Kew, 2008) *Ysabell* si chodí do *Smrt'ovy* knihovny číst romantické příběhy v nejrůznějších *knihách života* jiných smrtelníků. Použitím této scény, která je velmi dojemná a také značně patetická, a naznačením, že se jedná o reálný příběh, který se na Zeměploše skutečně stal, Pratchett opět ironizuje lidskou potřebu příběhů o nezlomitelné lásce a jiných

ideálech a vlastně podobných *velkých příběhů* obecně a vysmívá se jejich idealističnosti a neslučitelností se životem.

### 8.3.6 Christopher Marlowe

„- takže za ní noc co noc plaval přes širokou řeku, ale jednou přišla bouře, a když se neobjevil, ona se -“ (T. Pratchett, 1994,186)

Zde Pratchett paroduje další text, *Hero and Leander*, o kterém opět nejspíš většina českých čtenářů nikdy neslyšela. Jedná se o nedokončený antický epos tohoto renesančního spisovatele, který je považován za jednu z vrcholných básní anglické renesanční poezie. (L. Breebaart, M. Kew, 2008) Podobně jako u narážky na *Romea a Julii* zde můžeme spatřovat ironické popíchnutí vůči podobným *velkým příběhům*, ale pro čtenáře bude především zdrojem komiky v kombinaci s naznačenou existencí tohoto příběhu v reálném životě.

*TOHLE JE TA TVÁŘ, KVŮLI KTERÉ VYPLULY TISÍCE LODÍ A SHOŘELY PLOCHÉ VĚŽE PSEUDOPOLISU? užasl Smrt.* (T. Pratchett, 1994,186)

Lépe na tom bude čtenář při hledání tohoto pretextu, protože Marlowe jistě není jediný autor, který tímto způsobem popisuje Trojskou Helenu, navíc zdrojový text je o dost známější, jedná se o *Tragickou historii o doktoru Faustovi*. (L. Breebaart, M. Kew, 2008) Protože je *Keli* tak trochu namyšlená a panovačná, propojení její osoby s bájnou Trojskou Helenou čtenáře pobaví. V tomto počínání můžeme opět spatřit Pratchettovu potřebu využívat archetypální postavy, které ale následně svým použitím v příběhu poruší. Princezna *Keli* by skutečně mohla být považována za zeměplošskou *Trojskou Helenu*, protože je velmi krásná, ale právě její civilní chování tuto představu bortí a zesměšňuje.

### 8.3.7 J. R. R. Tolkien

„*To nic neznamená, každý mág ještě nemusí být slušný člověk. Nikdy se neplet' do záležitostí mágů, protože odmítnutí často bolí. To jsem někde četla.*“ (T. Pratchett, 1994, 194)

To, co *Ysabell* četla, byl Tolkienův *Pán prstenů: Společenstvo prstenu*, kde právě Nejvyšší Elf podobnou větu vyřkne. (L. Breebaart, M. Kew, 2008) Mágové jsou v *Zeměploše* velmi komické figurky, které se vyznačují především svou nepraktičností, nafoukaností a konfliktností. Naopak kouzelníci ve fantasy knihách (právě jako v použitém *Pánovi prstenů*) jsou většinou vážené, vznešené a velmi vlivné osoby. Tato opozice, která se v uvedené ukázce prolíná, způsobuje komiku a zároveň se zdá zesměšňovat klasické fantasy příběhy. V podobném duchu se nese i následující ukázka, která paroduje *Gandalfa Šedého z Hobita*, který byl v *Kraji nejznámější* paradoxně právě svými ohňostroji.

„*Ohňostroj?*“ zeptal se udiveně *Dobrořez*.

„*To je to, v čem přece býváte vy magičtí chlapíci nejlepší, ne?*“ prohlásil kancléř, škrobený jako týden starý toustový chleba.  
„*Blesky a rány a co k tomu patří. Pamatuju si na jednoho mága z doby, kdy jsem byl ještě malý chlapec...*“

(T. Pratchett, 1994, 241)

## 8.4 Muži ve zbrani

*Muži ve zbrani* je kniha velmi bohatá na projevy intertextuality. Terry Pratchett se tentokrát spíše než na texty zaměřuje ve svých odkazech na seriály a filmy s detektivní zápletkou, akční filmy nebo filmy z policejního či vojenského prostředí, proto v případě této knihy rozšíříme svůj záběr i na ně. Většinou se totiž zaměřuje na verbální projevy filmových a seriálových hrdinů.

### 8.4.1 Artušovské legendy

„*Má chůva mi říkala,*“ přidal se k ní vikomt *D'Obrussiel*, „*že skutečný král musí vytáhnout meč z kamene.*“ (T. Pratchett, 1997, 13)

Jedná se opět o narážku na artušovské legendy (L. Breebaart, M. Kew, 2008) a na další slavný meč, který až pravý král vytáhl

z kamene<sup>11</sup>. Povýšení legendy na *pravidlo* působí komicky a opět karikuuje lidskou hloupost a nekritičnost vůči přejatým informacím.

#### 8.4.2 Řecké legendy

„Pamatujete, jak šel celou tu cestu až na Dunmanifestin, aby bohům ukradl oheň?“ nadhodil Noby. (T. Pratchett, 1997, 34)

Toto je narážka na boha *Promethea*, který přinesl člověku oheň, za což byl potrestán bohem Diem. (L. Breebaart, M. Kew, 2008) Osoba, o které *Noby* hovoří je *Tuted'*, který je představován jako „nejhorší zloděj na světě“. (T. Pratchett, 1997, 34) *Tuted'* skutečně ukradne bohům oheň, ale až ve chvíli, kdy oheň na Zeměploše mají, protože *bude mít historickou hodnotu* (tamtéž, 34). Tato intertextovost má až anekdotický ráz a odkaz na řeckou legendu s tragickým příběhem je tak překvapivý a neúměrný humorné historce o *Tuted'ovi*, že tím Pratchett opět vyvolává velmi komickou situaci.

#### 8.4.3 Clive Staples Lewis

*Byla tam hnědá skříň. Možná, že kdybyste se prodrali vrstvou tajemných starých kabátů, které v ní visely, ocitli byste se v magické říši víl, plné mluvících zvířat a skřítků, ale za tu hroznou námahu by to pravděpodobně nestálo.* (tamtéž, 122)

Toto je samozřejmě parodie Lewisovy knihy *Lev, čarodějnice a skříň*, (L. Breebaart, M. Kew, 2008) kde se děti tajným průchodem ve staré skříni dostanou do pohádkového světa, který je ovládaný zlou čarodějnici. Pratchett takovýto dějový prvek zesměšňuje, stejně jako pohádkovou říši *plnou mluvících zvířat a skřítků*. Opět je tu tedy parodována slavná fantasy kniha.

#### 8.4.4 Charles Monroe Schultz

„To jsou mé náčrtky,“ odpověděl Leonard.  
„Tenhle je opravdu dobrý, ten s chlapečkem, kterému uvázl drak na stromě,“ pochvaloval si *Patricij*. (T. Pratchett, 1997, 157)

---

<sup>11</sup> tento meč bývá mylně zaměňován za Excalibur, jedná se ale o dva na sobě nezávislé meče

Zde nalézáme narážku na Schultzův komiks *Peanuts*. (L. Breebaart, M. Kew, 2008) Je to jeden z nejslavnějších komiksů pro děti, na kterém vyrostla v 50. letech 20. století většina Američanů. Kombinace velmi prostého komiksu a *Leonarda da Qirm* (tedy zeměplošského *Leonarda da Vinci*), geniálního (a velmi mytizovaného) malíře i vynálezce, působí opět velmi směšně, je tedy neúměrná jeho intelektu, umu a kreativitě.

#### **8.4.5 Manifest komunismu**

Pasáž, která paroduje *Manifest komunismu* a obecně další komunistická hesla, byla již použita výše. Pro úplnost ji (už bez interpretace) uvádíme i zde.

*„Všechno? Všechno? Nojo. Jasně. Ty vlastně nejsi skutečný pes. Něco takového nedokážeš pochopit. Ty nevíš, co to znamená. Ale Velký Fido... on jim to řekl. Odhodte konečně své řetězy, řekl jim. Pokousejte tu ruku, která vás krmí! Povstaňte a zavýjte společně! Vrátil jim jejich hrdost,“ chrlil se sebe Gaspoda a jeho hlas zněl směsicí strachu a obdivu.* (T. Pratchett, 1997, 331)

#### **8.4.6 George Gordon Byron**

*„Ano, pane. Jejich kohorty jen září purpurem a zlatem, pane.“* (tamtéž: 263)

Toto je parafráze básně *Zničení Sennacheribu* z jeho sbírky *Hebrejské melodie*. (L. Breebaart, M. Kew, 2008) Je to jeden z nepříliš známých textů, na nějž Pratchett naráží, a jeho zapojení do přímé řeči, navíc do řeči *Freda Tračníka*, nevzdělaného a neambiciózního seržanta Městské hlídky, který tímto hovoří o skupině nekoordinovaných nováčků, je opět komické především kvůli neúměrnému rozdílu textů, jež tu jsou kombinovány.

#### **8.4.7 William Shakespeare**

*„Kdo by si byl pomyslel, že v sobě vůbec nějakou máte?“ odpověděl Elánius s upřímností těch, kteří vědí, že pravděpodobně stejně zemřou.* (T. Pratchett, 1997, 272)

Toto je parafráze repliky Lady Macbeth: (L. Breebaart, M. Kew, 2008) *„Kdo by si ale byl myslil, že starý ten muž má v sobě tolik*

krve?“ (W. Shakespeare, 1868). Shakespeare je Pratchetem velmi často využívaný jako zdroj intertextualit, čtenář většinu jeho děl jistě zná, a proto je pro něj tyto parafráze a aluze poměrně snadné najít.

#### 8.4.8 Detektivní seriály

Mnoho intertextovostí v knize *Muži ve zbrani* se týká detektivních seriálů. Pratchett využívá známých hrdinů a jejich typických replik, ale i celých scén z konkrétních epizod. Nejvíce odkazů tak najdeme na detektiva *Colomba* a kultovní seriál *Městečko Twin Peaks*.

*Tračník sklopil zrak a o krok ustoupil. Vypuklá křivka jeho více než mocného břicha odhalila vzhůru obrácenou tvář strážníka Potroubla, pozoruhodnou svým inteligentním výrazem plným ochoty a jedním skleněným okem.* (T. Pratchett, 1997, 18)

Toto je narážka na jednoho z herců ztělesňujících detektiva *Colomba*, který měl skleněné oko. (L. Breebaart, M. Kew, 2008) Vtělený ve směšnou postavu strážníka *Potroubla* působí jeho ztvárnění s vědomím tohoto intertextového odkazu velmi komicky.

*„Výborně. Tak dobrá. Mnohokrát vám děkuji.“ Kapitán Elánus se zastavil v bráně a pak se pleskl dlaní do čela. „Omlouvám se, promiňte prosím, ale mám v tyhle poslední dny paměť jako řešeto - a co se vám to vlastně ztratilo?“* (T. Pratchett, 1997, 50)

Přesně takto se choval detektiv *Colombo* při vyšetřování svých případů, když hovořil s někým, kdo se nakonec ukázal být zločincem. (L. Breebaart, M. Kew, 2008)

Podobně Pratchett využívá i typické repliky ze seriálu *Poldové z Hill Street*, kde seržant tuto repliku opakoval v podstatě v každé epizodě: (tamtéž)

*„A pamatujte,“ upozornil své smíšené mužstvo, „musíme postupovat s velkou opatrností.“* (T. Pratchett, 1997, 36)

Ze seriálu *Městečko Twin Peaks* Pratchett použil dokonce celou scénu, kdy si v jednom z úvodních dílů hlavní hrdinka podobným

způsobem objednává snídani. (L. Breebaart, M. Kew, 2008)  
Jako ukázkou uvedeme pouze její část:

*„Dal bych si pár vajec,“ řekl Elánius, „s hodně udělanými žloutky, ale bílky musí téct jako med. A chci slaninu, tu, co je krásně do černá vyuzená a přitom má tučné kousky. A jednu topinku. Na másle a s česnekem. Takovou, že když se na ni podíváš, tvůj žlučník a slinivka začnou zelenat strachem.“*

*„To je nějaká objednávka,“ zabručel Harga. (T. Pratchett, 1997, 141)*

Všechny tyto projevy intertextovosti Pratchett využívá k zesměšnění modelovosti a plochosti detektivních seriálů. Jak už ale bylo řečeno, neparoduje je zcela, tzn. ani postava *Samuela Elánia*, ani *svobodníka Potroubla* se nestává detektivem Colombem, Pratchett využije pouze určitých jejich atributů a to jen na malé ploše. To působí na čtenáře mnohem zajímavěji, nutí ho to neustále se soustředit na text a hledat nejrůznější paralely. Zároveň autor využívá známějších i méně známých seriálů či scén, od slavného *Colomba* až po *Poldové z Hill Street*.

#### **8.4.9 Akční filmy, horory, thrillery, westerny apod.**

Z akčních filmů můžeme v *Mužích ve zbrani* najít repliky Arnolda Schwarzeneggera z filmu *Terminátor* i *Predátor*, jak vidíte v následující ukázce. (L. Breebaart, M. Kew, 2008)

*„Navážko! Nemáš čas zkoumat, jak sákneš! Pokus se dostat do věže! Vezmi si s sebou pár lidí!“ (T. Pratchett, 1997, 279)*

*„Z toho blbého místa pocházejí jen dvě věci! Kamení... a... a...“  
zoufale zatápal v myšlenkách „Jiný kamení! Ke kterému druhu patříte vy, Bauxit?“ (tamtéž: 235)*

Tato scéna pochází z filmu *Důstojník a džentlmen*, kde se *Foley* baví s novým rekrutem. (L. Breebaart, M. Kew, 2008) Všimněme si, že (přestože i v přímé řeči je v knihách dodržována úroveň spisovné češtiny) zde autor (či překladatel) použije nespisovné

vrstvy jazyka tak, aby dodržel náležitosti svého *pretextu* a parafráze tak vyzněla co nejautentičtěji.

„*A já myslel, že zatímco se ti budou natahovat kosti a dorůstat vlasy, budeš se s bolestivým kňučením a vrčením zmítat po zemi,*“ vypravil ze sebe. (T. Pratchett, 1997, 251)

Pes *Gaspoda* zde popisuje pravděpodobně scénu z hororu *Americký vlkodlak v Londýně*. (L. Breebaart, M. Kew, 2008) Opět se setkáváme s informací, jež pochází z nevěrohodného zdroje, a je některou z postav považována pravdivou. Mohli bychom zde spatřovat vtíp (s jistou dávkou nadsázky), který značně hyperbolizuje problém přejímání informací z velmi pochybného zdroje.

„*Takže hledáme někoho jiného. Třetího muže.*“ (T. Pratchett, 1997, 252)

V knize se nachází několik narážek na film *Třetí muž*, například i závěrečná honička pod městem je také inspirována tímto filmem. (L. Breebaart, M. Kew, 2008) *Třetí muž* je „*největším evropským pilířem filmu noir*“ (P. Kuběnský, 2004) a tato aluze působí směšně právě kvůli velmi *tvrdáckému* vyznění, která zároveň paroduje výroky typické pro akční hrdiny.

A nechybí ani parafráze slavného westernu *Pro pár dolarů navíc* s Clintem Eastwoodem, která je použita v závěru příběhu, kde se zvuk *Elániových* hodinek prolíná celou závěrečnou scénou při dopadení zločince. (L. Breebaart, M. Kew, 2008)

...*cink-a-link, cinky-link*...

*Elánius se nepohnul.*

„*Položte ji. Položte ji teď hned, kapitáne.*“

„*Mohl bych počkat, než dozvoní další zvon,*“ *bránil se Elánius.*

...*cink-cink, link-cinky*... (T. Pratchett, 1997, 293n)

Všechny filmy, na které je odkazováno, jsou kultovní nebo přinejmenším známé. Všechny parafráze jsou zdrojem komiky, tyto filmy jsou zesměšňovány pro jejich topornost, křiklavost či

přehnanou hrůzostrašnost, ale zdá se, že spíše než zamyšlení mají tyto odkazy skutečně především pobavit.

## 8.5 Závěr

Shrňme tedy na závěr naše poznatky o intertextových projevech v sérii *Úžasná Zeměplocha*.

V *Barvě kouzel* se Pratchett zaměřuje především na parodování různých fantasy textů, což byl (jak už jsme se zmínili výše) hlavní záměr prvních příběhů ze *Zeměplochy*. Specifické pro tuto knihu je rozdělení do kapitol, což je pro *Zeměplochu* spíše výjimkou, každá kapitola potom působí jako samostatná povídka. Každá z nich se svou intertextovostí snaží o parodování stylu jiného autora, již jsou vybráni tak, aby se jednalo vždy o stěžejní nebo velmi známé fantasy autory (pro časté čtenáře tohoto typu literatury). Toto parodické zesměšnění je namířeno proti zjednodušenosti, patetičnosti a naivitě fantasy. Další texty pak využívá hlavně za účelem komiky, ale myslíme si, že tímto opět podrobuje kritice lidské vlastnosti a zvyklosti. Pratchett si zcela záměrně vybírá ty texty, které jsou svým způsobem považovány za posvátné, nezpochybnitelné a *nemístnou* kombinací se svým příběhem opět útočí na zdánlivě neotřesitelné lidské hodnoty či vzory.

Knihy *Mort* naproti tomu neobsahuje intertextové narážky na knihy, které by splňovaly nějaký výrazný typický rys. Najdeme tu mnoho odkazů na všeobecně známé příběhy a texty (*Romeo a Julie*, *Pohádky bratří Grimmů*), z pohledu českého čtenáře jsou zajímavé odkazy na texty, které je takřka nemožné v češtině získat (*Hero and Leander*, verše *Isaaca Wattse*), proto je pravděpodobnost, že jimi budou objeveny, velmi malá. Vesměs tu ale Pratchett používá pretextů, u kterých lze předpokládat, že je čtenáři poznají a pobaví se jejich *nemístnou* kombinací se zeměplošským příběhem.

Pro *Muže ve zbrani* jsou naproti tomu typické odkazy především na populární filmy a seriály masové sledovanosti. Zajímavé je, že Pratchett počítá s tím, že jeho čtenáři takovéto filmy a seriály sledují nebo je alespoň znají natolik dobře, aby mohli odkazy objevit. Zároveň ale tyto filmy a seriály svým použitím zesměšňuje

nebo karikuuje. I zde však najdeme *literární speciality*, které pravděpodobně mnozí čtenáři neobjeví (např. odkaz na báseň Lorda Byrona).

Intertextové strategie v případě Pratchettovy *Zeměplochy* pozitivně ovlivňují recepci textu z několika důvodů. Příčiny hledejme už v samotném výběru textů, na které Pratchett navazuje.

Pratchett využívá texty a další předlohy, které jsou velmi známé a u nichž lze předpokládat, že nalezení pretextu nebude pro čtenáře problém. Tím máme na mysli zejména řeckou mytologii, artušovské mýty a seriály či filmy, které jsou využity v *Mužích ve zbrani*.

Dále používá texty, které jsou obecně známé, ale využívá pasáží, které patří spíše k okrajové tvorbě autora jako parafráze textů Christophera Marlowa či Lorda Byrona. A v neposlední řadě využívá pretextů, které jsou (alespoň pro určitou skupinu čtenářů, především kulturní či jazykovou) velmi obtížně zaznamatelné parafráze či aluze. Tento jev lze opět chápat jako projev autorovy snahy uspokojit svou širokou čtenářskou obec, kde literární nadšenci mohou objevovat často málo zřetelné aluze či odkazy na méně známé texty, ale zároveň méně náročný čtenář není o intertextovou rovinu zcela ochuzen.

Způsoby, jakými vytváří vztah mezi metatextem a pretextem, jsou různé. V některých případech použije totožná slova pretextu, která v textu nějak vyčnívají a čtenáře svým použitím překvapí a upozorní na sebe a to, že by měla být nějak dále vykládána (např. radlice, Zefýr). V jiných případech používá jen podobné postupy jako pretext, které jsou ale nápadně podobné či zcela totožné s postupy v jiných textech (parodování populárních fantasy autorů či detektivních seriálů). A v neposlední řadě využívá pouze např. stejného slovního spojení či časového určení, zde je již nutná dobrá znalost pretextu a je velká pravděpodobnost, že je čtenář přejde a nezaregistruje, že šlo o intertextový odkaz (např. Setkání v Samaře či hymnus Isaaca Wattse).

Autor často využívá ve svých odkazech a parafrázích nejrůznějších *velkých příběhů*. Zdá se nám, že to značně souvisí i s jednou z filozofických myšlenek Zeměplochy, kdy svět a životy lidí se údajně skládají z příběhů, které se snaží být naplněny. Tuto myšlenku lze interpretovat také tak, že lidé mají tendenci své životy *interpretovat* jako velké příběhy a ty tak do jisté míry ovlivňují jejich životní volby a rozhodnutí.

Pratchett velmi často pracuje s kombinací velmi vznešeného, *úctyhodného* prvku (ať už se jedná o velmi vážený pretext či naopak postavu v Zeměploše) a něčeho velmi přízemního či komického. Nabourává lidské stereotypy, dává věcem překvapivé významy a vlastnosti, i zde pracuje s naším očekáváním, které úmyslně nenaplní. To vše pracuje ve prospěch čtivosti jeho knih.

## 9. Závěr

---

### 9.1 Shrnutí

V naší práci jsme se pokusili analyzovat recepční strategie, které využívá Terry Pratchett ve svých románech ze série *Úžasná Zeměplocha*. Zaměřili jsme se především na postavy, svět příběhu, motivy a témata knih a intertextovost.

Zjistili jsme, že Terry Pratchett pracuje s inovativností, kdy do známých struktur (např. archetypální postavy, fantasy svět) zapojuje nové a neotřelé prvky. Vyváženou kombinací nového a známého dosahuje příznivých ohlasů u svých čtenářů, kteří jsou neustále překvapováni, ale zároveň nejsou zmateni, protože nové prvky často znají z jiných vazeb a souvislostí. Je tedy rovněž možné říci, že Pratchett využívá kombinaci známého s překvapivým - čtenář cítí uspokojení (rozpoznání známého) a pobavení (uvědomění si nové kombinace či zcizující variace) současně.

Pratchett také usiluje o vyvolání dojmu komplexnosti a to jak postav, tak i světa, ve kterém se příběh odehrává. Postavy se tedy zdají být velmi plastické a uvěřitelné, fikční svět celistvý a úplný. Toho dosahuje opět tím, že pracuje s prvky, které jsou čtenáři známé, a jejich kombinací vytváří nové, ale představitelné a srozumitelné postavy nebo oblasti Zeměplochy. Konstruuje stereotypní postavy, ale zároveň některé stereotypy prolamuje, v tomto ohledu také pracuje s archetypy a jejich porušováním.

S tím souvisí i další princip, který je v zeměplošských příbězích velmi častý, a to prolínání mystického a realistického diskurzu. To je často zdrojem komiky, ale také to autorovi vytváří prostor pro filozofizující či kritický komentář. V obdobné podobě lze tento jev nalézt v intertextové rovině textu, kde je často využívána kombinace velmi seriózního vysokého stylu s něčím velmi přízemním či obyčejným.

Pratchettovy texty jsou značně humoristické. Humor je v textech jak zdrojem prostého osvěžení ze smíchu a pobavení, tak nástrojem

kritiky a zesměšnění, kde cílem jsou obecně lidé a jejich slabosti. S humorem pracuje ve všech námi zkoumaných rovinách textu, tedy při konstruování a projevech postav, komiku využívá i v samotném fikčním světě, dále ji najdeme i v rovině motivů a intertextovosti.

Tematicky a motivicky je *Úžasná Zeměplocha* velmi bohatá, romány považujeme za polytematické a mnohvrstevnaté. Pro fantasy je poměrně nevšední angažovanost témat, kde se autor snaží hledat odpovědi na aktuální otázky naší společnosti.

## 9.2 Další možnosti výzkumu

Jak už bylo naznačováno, dochází v románech k míšení různých druhů a žánrů, z nichž nejvýraznější jsou fantasy a humoristický román, ale najdeme tu i rysy detektivního, dívčího či dobrodružného románu, komedie a dalších. Pratchett pracuje s poznámkami pod čarou, součástí románů jsou krátké divadelní skeče (např. v *Soudných sestřích*), slovníky zvláštních pojmů (především slovník *Nac Mac Figlů* v *Zimodějovi*), deníkové záznamy atd. Postmoderní rysy románů mohou být další oblastí zkoumání recepčních strategií Terryho Pratchetta a jeho *Úžasných Zeměploch*. Dále by bylo možné podrobit analýze filozofickou rovinu textů či hlouběji se zabývat specifičností jednotlivých skupin knih. Bylo by také možné zkoumat Pratchettovy knihy jako součást „mainstreamové“ literatury a jejich prostřednictvím definovat její znaky. Naše analýza totiž prokázala, že knihy zeměplošské série není možné jednoduše označit za bulvární či pokleslou literaturu, neboť vystupují ze stereotypů této literární vrstvy a jejich čtenář, alespoň v podobě, jak si jej projektují, musí být přiměřeně vzdělaný a ochotný přistoupit na intelektuální hru, která je součástí druhého plánu textu. Ovšem také nemusí, a pak mu zbývá zábavný příběh plný nečekaných zvrátů a slovní komiky.

## BIBLIOGRAFIE:

### knižní zdroje:

#### *primární literatura:*

PRATCHETT, Terry. *Buch!*. Praha: Talpress, 2006. Úžasná Zeměplocha. ISBN 80-7197-287-8.

PRATCHETT, Terry. *Mort*. Praha: Talpress, 1994. Úžasná Zeměplocha. ISBN 80-85609-55-X.

PRATCHETT, Terry. *Muži ve zbrani*. Praha: Talpress, 1997. Úžasná Zeměplocha. ISBN 80-7197-122-7.

PRATCHETT, Terry. *Podivný regiment*. Praha: Talpress, 2004. Úžasná Zeměplocha. ISBN 80-7197-265-7.

PRATCHETT, Terry. *První příběhy ze Zeměplochy: Barva kouzel a Lehké fantastično*. Praha: Talpress, 2008. Úžasná Zeměplocha. ISBN 978-80-7197-332-4.

PRATCHETT, Terry. *Soudné sestry*. Praha: Talpress, 1995. Úžasná Zeměplocha. ISBN 80-85609-68-1.

PRATCHETT, Terry. *Zaslaná pošta*. Praha: Talpress, 2005. Úžasná Zeměplocha. ISBN 80-7197-265-7.

PRATCHETT, Terry. *Zimoděj*. Praha: Talpress, 2007. Úžasná Zeměplocha. ISBN 978-80-7197-318-8.

#### *sekundární literatura:*

DĚDEK, Honza. *Vzpomínky na 20. století*. Praha: Rignier ČR a. s., 2006. ISBN 80-87033-06-X.

ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-706-4.

HOMOLÁČ, Jiří. *Intertextovost a utváření smyslu v textu*. Praha: Karolinum, 1996. ISBN 80-7184-201-X.

HRYCH, Ervín. *Velká kniha světového humoru*. Praha: Regia, 2004. ISBN 80-86367-30-4.

MOCNÁ, Dagmar, Josef PETERKA a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha a Litomyšl: Ladislav Horáček - Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X.

PECHLIVANOS, Miltos, Stefan RIEGER, Wolfgang STRUCK a Michael WEITZ. Úvod do literární vědy. Praha: Hermann & synové, 1999. ISBN 80-86055-61-2.

PRATCHETT, Terry. Výtvarné umění Zeměplochy. Praha: Talpress, 2005. ISBN 80-7197-244-4.

PRINGLE, David, Brian STABLEFORD a Tim DEDOPULOS. *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003. ISBN 80-00-01126-3.

ZAHRÁDKA, Pavel. *Vysoké versus populární umění*. Olomouc: Periplum, 2009. ISBN 978-80-86624-48-8.

### **periodika:**

ANÝŽ, Daniel a Honza DĚDEK. Terry Pratchett si přijel do Prahy pro golema. MF Dnes. 2. 9. 1995.

BALDÝNSKÝ, Tomáš. Úžasná Zeměplocha. Reflex. 4/96.

KOČIČKA, Pavel. Terry Pratchett: Snílek, který baví celý svět. MF Dnes. 11. 3. 2006.

### **internetové zdroje:**

ANDERSEN, Dorthe. *Bewitching Writing: An Analysis of Intertextual Resonance in the Witchsequence of Terry Pratchett's Discworld* [online]. Aalborg, November 2006 [cit. 2012-11-19]. Dostupné z: <http://www.lspace.org/books/analysis/bewitching-writing-dorthe-andersen.pdf>. Aalborg University. Vedoucí práce Jørgen Riber Christensen.

BREEBAART, Leo a Mike KEW. L-space [online]. 2. 2. 2008 [cit. 2013-11-13]. Dostupné z: <http://www.lspace.org/>.

ČESKÁ BIBLICKÁ SPOLEČNOST. Biblenet: Český ekumenický překlad [online]. 2009 [cit. 2013-11-13]. Dostupné z: <http://www.biblenet.cz/>.

*Felix Vodička 2004: Sborník příspěvků z kolokvia pořádaného Ústavem pro českou literaturu AV ČR k třicátému výročí úmrtí badatele dne 29. ledna 2004* [online]. Praha: Ústav pro českou literaturu Akademie věd České republiky, 2004 [cit. 2013-02-18]. ISBN 80-85778-44-0. Dostupné z: <http://www.ucl.cas.cz/edicee/data/sborniky/2004/Vodicka/Vodicka.pdf>.

KUBĚNSKÝ, Petr. Třetí muž. In: Česko-Slovenská filmová databáze [online]. 2004 [cit. 2013-11-15]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/11627-treti-muz/>.

*L-Space Web: Music* [online]. [cit. 2012-11-29]. Dostupné z: <http://www.lspace.org/merchandise/music.html>.

POSPÍŠIL, Tomáš. *Vtip, komedie a parodie v díle Terryho Pratchetta* [online]. Brno, 2012 [cit. 2012-11-21]. Dostupné z: [http://is.muni.cz/th/361111/ff\\_b/Bakalarska\\_diplomova\\_prace.txt](http://is.muni.cz/th/361111/ff_b/Bakalarska_diplomova_prace.txt). Bakalářská diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Vedoucí práce Mgr. Ondřej Krajetl.

PRATCHETT, Terry. Why Gandalf Never Married. In: LANGFORD, David. David Langford [online]. 1985 [cit. 2013-11-08]. Dostupné z: <http://www.ansible.co.uk/misc/tpspeech.html>.

SHAKESPEARE, Wiliam. Makbeth [online]. Praha: Museum Království českého, 1868 [cit. 2013-11-17]. Dostupné z: <http://kramerius.mlp.cz/kramerius/MShowMonograph.do?id=2236&author=>.

*Slovo a slovesnost* [online]. Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, 1994 [cit. 2012-11-28]. ISSN 0037-7031. Dostupné z: <http://kramerius.lib.cas.cz/search/i.jsp?pid=uuid:aec90eb8-530d-11e1-801a-005056a60003>.

*Discworld* [online]. 2006 [cit. 2012-11-29]. Dostupné z: <http://www.discworld.cz/>.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *On Fairy-Stories* [online]. 1947 [cit. 2012-11-28]. Dostupné z: <http://brainstorm-services.com/wcu-2004/fairystories-tolkien.pdf/>.