Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Praha 2021 **Dagmar Garciová**

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Ústav české literatury a komparatistiky

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Dagmar Garciová

Jiří Kulhánek, Štěpán Kopřiva, František Kotleta: Komparace tvorby tří soudobých českých autorů sci-fi a fantasy literatury

Jiří Kulhánek, Štěpán Kopřiva, František Kotleta: A comparative analysis of fiction of three contemporary Czech sci-fi and fantasy literature writers

Praha 2021

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

Poděkování

Tímto bych chtěla poděkovat vedoucímu bakalářské práce prof. PhDr. Petru Bílkovi, CSc., za odborné vedení, praktické rady a připomínky při zpracování materiálu. Ráda bych také poděkovala všem, kteří mi při psaní práce byli oporou.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 26. července 2021 Dagmar Garciová

.....…….

Abstrakt

Tato bakalářská práce se zaměřuje na komparaci tří soudobých českých autorů fantasy a sci-fi literatury – Jiřího Kulhánka, Františka Kotlety a Štěpána Kopřivy. Cílem je na jejich převážně románové tvorbě poukázat jak na společné, tak i na rozdílné rysy. Práce je strukturována podle dílčích literárních aspektů, jež se pojí s literárním dílem – postavy, prostředí, jazykové prostředky apod. Zahrnuty jsou také nejrůznější směry, které se v dílech autorů objevují, a to od jejich počátků až po současnost. V práci vyvstává také otázka v oblasti genderových stereotypů. V závěru jsou formulována hlavní zjištění o podobnosti tvorby porovnávaných autorů a zároveň o jejich odlišnosti.

Klíčová slova

fantasy, sci-fi, kyberpunk, steampunk, genderové stereotypy, srovnávací analýza

Abstract

This bachelor thesis focuses on the comparison of three contemporary Czech writers of fantasy and sci-fi literature – Jiří Kulhánek, František Kotleta and Štěpán Kopřiva. The aim of the thesis is to point out both common and different features in their predominantly novel work. The thesis is structured according to the partial literary aspects that are associated with the literary works – characters, surroundings, language means, etc. Various styles that appear in the works of the authors are included, from their beginnings to the present, and the issue of gender stereotypes is also discussed. At the end of the thesis, main findings are formulated about the similarities and differences of the compared authors' works.

Keywords

fantasy, sci-fi, cyberpunk, steampunk, gender stereotypes, comparative analysis

OBSAH

1 ÚVOD……8

2 K+K+K A JEJICH PŮSOBENÍ NA PŮDĚ SOUČASNÉ ČESKÉ LITERATURY……11

2.1 POHLED DO SOUČASNÉ TVORBY……11

2.1.1 Jiří Kulhánek……11

2.1.2 František Kotleta……12

2.1.3 Štěpán Kopřiva……13

3 SUBŽÁNRY VYUŽÍVANÉ VE VĚDECKOFANTASTICKÉ LITERATUŘE…15

3.1 KYBERPUNK……15

3.1.1 Kyberpunk a jeho role v manga literatuře……15

3.2 STEAMPUNK……16

3.2.1 Od Julese Vernea po Karla Zemana……17

3.2.2 Steampunk v současné české fantasy a sci-fi literatuře.……17

3.2.3 Steampunk a komiks……18

3.2.4 Móda ovlivněná steampunkem……18

4 CHARAKTEROVÉ RYSY POSTAV……20

4.1 LIDÉ……20

3.1.1 Funkčnost slovanské mytologie ve sci-fi a fantasy……20

4.2 UPÍŘI A VLKODLACI……21

3.2.1 Výskyt upírů v literatuře……22

4.3 KYBORGOVÉ……23

4.4. ZOMBIE……24

5 GENDEROVÉ STEREOTYPY……25

5.1 MUŽI VS. ŽENY……25

5.2 STEREOTYPNÍ MODELY……25

5.3 ROLE ŽEN V KYBERPUNKOVÉ LITERATUŘE……..…….26

6 ZBRANĚ……...……..…….28

6.1 KRÁTKÉ A DLOUHÉ STŘELNÉ ZBRANĚ…….……...….28

6.2 SEČNÉ A BODNÉ ZBRANĚ…….…….……..29

6.2.1 Historie japonských mečů……..29

6.3 POZEMSKÁ A MIMOZEMSKÁ TECHNIKA A TECHNOLOGIE…...29

7 PROSTŘEDÍ…….……...31

7.1 POJETÍ PEKLA……..31

7.2 POSTAPO – SVĚT, JAK HO ZATÍM NEZNÁME……....32

8 NÁSILÍ……...……..……34

8.1 SPLATTER, SLASHER, NEBO GORE?…….…...34

8.1.1 Splatter…….……..…...34

8.1.2 Slasher……...……35

8.1.3 Gore…….……..35

8.1.4 Kombinace různých žánrů…….36

9 LEXIKÁLNÍ SLOŽKA A JAZYKOVÉ PROSTŘEDKY…….….37

9.1 HYPERBOLIZACE…….…..37

9.2 GENEROVÁNÍ „HLÁŠEK“, WISECRACKY..…….37

9.3 JAZYK KYBERPUNKU……..……38

9.4 POPKULTURA…….……38

10 ZÁVĚR…….…..40

11 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY……...……..41

1 Úvod

V knize Ivana Adamoviče *Slovník české literární fantastiky a science fiction* nalezneme úvodní studii s názvem *Pět etap české fantastiky*[1] od Ondřeje Neffa[2], která se zabývá vývojem zmiňovaných žánrů na poli české literatury. Zavádí nás do 17. století, kde uvádí možný počátek české fantastiky v díle J. A. Komenského *Labyrint světa a ráj srdce.* Dále se zaměřuje spíše na tvorbu psanou v druhé polovině 19. století, kdy srovnává vývoj u nás a ve světě. Zmíněná studie je velmi rozsáhlá, možná ne svou délkou jako spíše obsahem, my se však budeme soustřeďovat až na pátou etapu, začínající koncem 20. století. Právě v této době, konkrétně v roce 1994 se na veřejnost dostává první dílo jednoho z autorů, kterému se budu v této práci věnovat, Jiřího Kulhánka (*1964).

Definice žánru fantasy není ani zdaleka tak jednoduchá, jak se na první pohled může zdát. V odborné literatuře existuje několik teorií, které se snaží pojem fantasy uspokojivě definovat. Žánr sci-fi a fantasy jsou si velice blízké. *„Fantastická literatura je souhrnné označení pro literární díla, vytvářející obraz skutečnosti za pomoci prvků smyšlených, tj. takových, které neodpovídají běžné zkušenosti ani obecně platnému pojetí a nazírání světa.“*[3] Zatímco sci-fi je primárně zaměřeno především na technologickou stránku, tak fantasy čerpá inspiraci z magie a kouzel, tedy nadpřirozených, smyšlených věcí. Není proto divu, že se oba žánry mohou navzájem ovlivňovat a může docházet k jejich protnutí – tak vzniká zcela nový žánr science fantasy. Žánr science fiction má také mnoho subžánrů. Jedním z nich je hard science fiction (hard SF), jedná se o literaturu čerpající z tzv. tvrdých (hard) poznatků věd. Je to čistá SF s vědeckou precizností. Dalším subžánrem je apokalyptická a postapokalyptická sci-fi, kde se pracuje s katastrofou, která postihla lidské pokolení, a činy hrdinů jsou často amorální. Pak zde máme mnoho dalších subžánrů, z nichž jmenuji kyberpunk, steampunk, military sci-fi a space-operu. Škála je mnohem pestřejší, ale pro nás toto není až tak podstatné. Adamovič tvrdí, že fantastika je *„v širším pojetí veškerá literatura, jejíž zobrazený svět není kompatibilní s přirozeným světem každodenní zkušenosti, v užším pojetí veškerá fantastická literatura nepatřící do kategorie fantasy a science fiction. Typickým příkladem fantastické literatury v užším pojetí jsou všechny mystické a okultní příběhy, nadpřirozený horor, magický realismus aj.“*.[4]

[1] NEFF, Ondřej: Pět etap české fantastiky. In: ADAMOVIČ, Ivan: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1995, s. 11–23.
[2] Ondřej Neff (*1945) je český spisovatel a publicista.
[3] VLAŠÍN, Štěpán. Slovník literární teorie. Praha: Československý spisovatel, 1977, s. 109.
[4] ADAMOVIČ, Ivan. Slovník české literární fantastiky a science fiction. Praha: R3, 1995, s. 6.

Tereza Dědinová ve své knize vysvětluje, že používá bez jakýchkoli konotací nebo nároků na topologické nuance, označení „science fiction“ synonymně k pojmu „vědeckofantastická literatura“ a zkratkovitému a do jisté míry mezinárodnímu označení „sci-fi“, resp. „SF“. Anglický termín „cyberpunk“ počešťuje jako „kyberpunk“.[5] V této práci bude daná terminologie užívána stejně. Většina výše jmenovaných žánrů zde ještě zazní a bude jim věnována větší pozornost v rámci komparace děl jednotlivých autorů.

Tereza Micková[6] ve své diplomové práci zmiňuje tři teorie – *neostré množiny* Briana Atteberyho[7], narativní schéma „plné fantasy“ Johna Cluta a kategorie fantasy Farah Mendlesohnové. Jsou to především anglofonní země, kde se teoretickému bádání v oblasti fanntastiky věnuje větší pozornost. Brian Attebery na definici žánru fantasy nahlíží z matematického hlediska, kdy žánr reprezentuje množinu, jež nemá ostré hranice, a díla v ní se určitým způsobem v různé míře podobnosti vztahují k dílu, které je v centru množiny – toto centrální dílo nejlépe odpovídá parametrům žánru (podle čtenářské intuice a zkušenosti).[8] Znamená to, že dvě různá díla, spadající do stejné množiny, mezi sebou nemusí mít žádnou podobnost, avšak jsou součástí dané množiny, jelikož se vztahují k prototypu. Attebery označuje za prototypické dílo fantastiky sérii *Pán prstenů* od J. R. R. Tolkiena[9]. Druhá teorie, jejímž autorem je John Clute[10], operuje především s vnitrotextovou stránkou, z níž následně vytváří vlastní obecné teorie fantasy. Posledním teoretikem je Farah Mendlesohnová[11], která se zabývá jazykem a rétorikou děl z žánru fantasy.

Nyní se dostáváme k samotnému tématu mé práce. Tři čeští autoři současné SF a fantasy literatury. Je to hlavně „praotec“ a inovátor těchto proudů Jiří Kulhánek. Dále Štěpán Kopřiva, který je sice, co se tvorby týče, současníkem Jiřího Kulhánka, avšak do širokého povědomí čtenářů se dostává až v roce 2004 svým románem *Zabíjení*. Nakonec se dostáváme

[5] DĚDINOVÁ, Tereza: *Po divné krajině; Charakteristika a vnitřní členění fantastické literatury*. Brno: Masarykova univerzita, 2015, s. 18-19.

[6] MICKOVÁ, Tereza: Diplomová práce. Praha: Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, 2020. Vedoucí práce: prof. PhDr. Petr Bílek, CSc. Dostupné z: https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/118810/120359669.pdf?sequence=1&isAllowed=y

[7] Brian Attenbery (*1951) je americký profesor angličtiny a teoretik.

[8] MICKOVÁ, Tereza: Diplomová práce. Praha: Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, 2020, s. 14. Vedoucí práce: prof. PhDr. Petr Bílek, CSc. Dostupné z: https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/118810/120359669.pdf?sequence=1&isAllowed=y

[9] John Ronald Reul Tolkien (1892-1973) byl anglický spisovatel, univerzitní profesor staré angličtiny na Univerzitě v Oxfordu a význačný jazykovědec.

[10] John Clute (*1940) je kanadský spisovatel a kritik, jenž stojí za vytvořením encyklopedií *The Encyclopedia of Science Fiction* (1979) a *The Encyclopedia of Fantasy* (1997).

[11] Sarah Mendlesohnová (*1968) je britská historička a teoretička sci-fi a fantasy.

k „benjamínkovi“ našeho tria, v současnosti asi nejplodnějšímu autorovi Františku Kotletovi. František Kotleta je pseudonymem jiného spisovatele, který potřeboval nastolit zlom ve své tvorbě, díky čemuž se nesmazatelně zařadil mezi „titány“ tzv. splatter literatury[12].

Obecně se literatura trojice autorů označuje jako brak[13], a to z důvodu jednoduchosti užívaného jazyka, triviálnosti apod. *„Obecné kulturní povědomí přisoudilo vědecké fantastice pozici na dolním okraji literárního a uměleckého spektra v sousedství krváků, detektivek, westernů a jiných ‚nenáročných‘ či ‚pokleslých‘ druhů umění, literárních a filmových žánrů, jejichž ‚rehabilitace‘ za aktivní asistence postmoderních tendencí v kultuře stále ještě probíhá.“*[14]

[12] Žánr s přehnaným zobrazením násilí a nadměrným množstvím krve.

[13] Trash. Cambridge Dictionary [online]. [cit. 2021-7-6]. Dostupné z: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/trash

[14] LANGER, Aleš: *Průvodce paralelními světy: Nástin vývoje české sci-fi 1976-1993*. Praha: Triton, 2006, s. 9.

2 K+K+K a jejich působení na půdě současné české literatury

V této kapitole si představíme tři tuzemské autory, kteří mají nejednu věc společnou. Jednak jejich příjmení začíná na písmeno K, jednak píší romány žánrově si velmi podobné, pohrávají si s textem a nebojí se v této žánrové rovině i experimentovat. Společných rysů je více, ale také je hodně těch odlišných. V této práci provedu komparaci vybraných románových celků těchto tří spisovatelů a pokusím se co nejvíce vystihnout tvůrčí unikátnost každého z nich.

2.1 *Pohled do současné tvorby*

2.1.1 Jiří Kulhánek

Jiří Kulhánek se narodil 31. 12. 1964 v Brandýse nad Labem. Po ukončení základního vzdělání studoval na Střední průmyslové škole stavební v Liberci. Do literárního světa fantastiky vstoupil v dubnu roku 1994 s postapokalyptickou povídkou *Je 7:00 ráno, pro dnešek nejvyšší čas zabít svého prvního policajta*, později obsaženou v knize *Povídky* spolu s povídkou *Trojúhelník*. První z jmenovaných prací vyšla v časopise Ikarie a některé její prvky figurují i v autorově pozdější tvorbě, konkrétně v sérii *Divocí a zlí*, kde tvoří základ společného světa. Jeho první vydaná sbírka povídek *To je přece nesmysl* vyšla taktéž v roce 1994. V tomto díle se nachází směs sci-fi, fantasy a hororových textů. I jeho pozdější tvorba se pohybuje na pomezí sci-fi a fantasy. V roce 1996 obdržel cenu Akademie science fiction, fantasy a hororu pro nadějného nováčka za nejlepší původní knihu roku, kterou byl *Dobrák* ze série *Cesta krve*. V současnosti žije v Praze, na veřejnosti vystupuje zřídka, a když už poskytne rozhovor, jsou jeho odpovědi velmi stručné. Poslední kniha Jiřího Kulhánka, *Vyhlídka na věčnost*, vyšla v roce 2011 u Nakladatelství CREW a nyní to nevypadá, že by autor pracoval na něčem novém. Přesto to však není vyloučeno, vzhledem k tomu, že si přísně střeží své soukromí. V kuloárech se proslýchá, že by autor měl údajně v současnosti přepracovávat všechny své dosud vydané knihy, s nimiž není obsahově spokojený. *Vyhlídka na věčnost* je prakticky jedinou knihou, kterou je možné sehnat v běžném prodeji, autor zakázal dotisk svých předchozích knih, a tak se jeho starší díla stala ceněnou komoditou na internetových aukcích a knižních bazarech.

Kompletní sestavu Kulhánkových knih tvoří již zmíněná sbírka povídek *To je přece nesmysl* (2011), dále upírský román *Vládci strachu* (1995), dvoudílná sci-fi série *Cesta krve - Dobrák* (1996) a *Cynik* (1997), čtyřdílná série na pomezí sci-fi a fantasy *Divocí a zlí - Čas mrtvých* (1999), *Hardcore* (1999), *Temný prorok* (2000) a *Kříže* (2000), dvoudílná upírská série *Noční klub - Noční klub 1* (2002) *a Noční klub 2* (2003), samostatný postapokalyptický

sci-fi román *Stroncium* (2006), dva povídkové příběhy v knize *Povídky* (2007) a posledním titulem je fantasy *Vyhlídka na věčnost* (2011). Krom těchto děl mu vyšlo pár povídek v některých sbornících a časopisech.

2.1.2 František Kotleta

V počtu děl Jiřího Kulhánka již dávno překonal František Kotleta, který je v současnosti skutečně velice plodný a aktivní. Narodil se roku 1981 v Bruntále a do povědomí čtenářů se zapsal v roce 2010, kdy vyšla jeho první kniha *Hustej nářez*. Na rozdíl od Jiřího Kulhánka Františkovi Kotletovi stále vycházejí jeho nové knihy, starší díla jsou pravidelně vykupována a dotiskována. František Kotleta je pseudonymem autora, který byl po dlouhou dobu osobou inkognito a o níž se toho moc nevědělo. V prosinci roku 2017 se konala v pražském Paláci knih Luxor autogramiáda jeho postapokalyptické novinky *Spad.* František Kotleta na akci dorazil v přestrojení a se zakrytou tváří, ale pro jeho skalní čtenáře bylo očividné, že se jedná o Leoše Kyšu[15].

Autorova bibliografie psaná pod pseudonymem František Kotleta zahrnuje trilogii a dva prequely na pomezí sci-fi a fantasy ze série *Bratrstvo krve – Husej nářez* (2010, 2. vydání 2015), *Fakt hustej nářez* (2012), *Mega hustej nářez* (2013), prequel *Vlci* (2015) a prequel *Stalingrad* (2019), dvoudílnou fantasy-mytologickou sérii *Perunova krev – Perunova krev 1* (2013) a *Perunova krev 2* (2014), povídkově laděný volný cyklus paranormálních detektivek ze série *Tomáš Kosek - Příliš dlouhá swingers party* (2014), *Velké problémy v Malém Vietnamu* (2016), *Poslední tango v Havaně* (2018), samostatný kyberpunkový román *Lovci* (2015), postapokalyptickou tetralogii *Spad – Spad* (2016), *Poločas rozpadu* (2017), *Rázová vlna* (2017), *Řetězová reakce* (2018), postapunkovou sérii *Underground – Underground* (2020), *Underground: Revoluce* (2021), samostatnou knihu povídek *Válkotvůrci* (2020). Aktuálně spolupracuje s Kristýnou Sněgoňovou[16] na sérii *Legie*, která by měla čítat dohromady dvanáct knih, přičemž každou knihu píše vždy pouze jeden z nich. František Kotleta je tak prozatím autorem prvního titulu nazvaného *Operace Thümmel* (2020). František Kotleta je také editorem antologií *Ve stínu Říše* (2017), *Ve stínu apokalypsy* (2018) a *Ve stínu magie* (2019), kde čtenář nalezne současnou moderní fantastiku.

[15] Leoš Kyša (*1981) je spisovatel a bývalý novinář.

[16] Kristýna Sněgoňová (*1986) je autorkou akční fantastiky, její první román nazvaný *Krev pro rusalku* vyšel v roce 2018. Několikanásobně získala ceny Lady Řádu fantasy a Nositelku meče, mimo jiné vyhrála Cenu Karla Čapka.

„František Kotleta se při několika příležitostech netajil svým obdivem k dílu amerického spisovatele Raymonda Chandlera, takže nás rozhodně nemůže překvapit skutečnost, že hlavní hrdina Kotletových knih Příliš dlouhá swingers party, Velké problémy v Malém Vietnamu a Poslední tango v Havaně Tomáš Kosek je velmi podobný Philipu Marlowovi, hlavnímu hrdinovi Chandlerových knih. Oba tak jsou soukromí detektivové, k jejichž charakteristickým vlastnostem patří cynismus a ironické vyjadřování, nadměrné pití alkoholu, kouření cigaret a také slabost pro ženy nevalné pověsti," píše Michal Neckař ve své práci.[17]

2.1.3 Štěpán Kopřiva

Pražský spisovatel, překladatel a scenárista Štěpán Kopřiva, narozený 13. 3. 1971, není tak „slavný" jako jeho předchozí dva kolegové, avšak do české fantastiky svým dílem také zásadně přispěl. Vystudoval Střední školu polygrafickou v Praze a stal se spoluzakladatelem české literární skupiny pojmenované jako Sdružení Rigor Mortis ČR, jejímž zaměřením je tvorba fantasy povídek. Významným milníkem v jeho životě bylo, že se v roce 1997 spolupodílel na založení časopisu a vydavatelství CREW, v roce 2006 došlo k transformaci společnosti na Nakladatelství CREW, které je na současném českém literárním trhu význačným vydavatelem, jenž se specializuje na sci-fi, fantasy a hororové komiksy. V roce 1991 spolu s Jiřím Pavlovským[18] napsal povídku, která se v Ceně Karla Čapka umístila mezi první desítkou. Roku 1998 obdržel za povídku *Dutý plamen* cenu Akademie SFFH[19] v kategorii nejlepší povídka. Napsal několik románů a také scénáře k seriálům *Místo nahoře* (2004) a *Místo v životě* (2006). Poslední vydanou knihou je detektivní příběh *Křížová palba*, který vyšel v roce 2019. Štěpán Kopřiva se aktuálně věnuje psaní spíše méně a knihy mu vycházejí sporadicky.

Prvním samostatným románem a rovněž prvním nekomiksovým titulem Nakladatelství CREW je *Zabíjení* (2004). *Nitro těžkne glycerínem* (2006) je jediným autorovým komiksovým dílem, na němž pracoval spolu s Jiřím Grusem[20]. Sci-fi komiks vyšel v překladu také v Německu, Španělsku, Holandsku a Spojených státech amerických. Mezi jeho tvorbou

[17] NECKAŘ, Michal: *Protagonista ve vybraných díle Františka Kotlety*. Bakalářská práce. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, 2020, s. 31. Vedoucí práce: doc. Mgr. Igor Fic, Dr. Dostupné z: https://theses.cz/id/07vy35/Neckar_Michal_-_Protagonista_ve_vybranych_dilech_Frantisk.pdf?lang=en&fbclid=IwAR3hRJxXXzsRFe4ivKiirt3q_-eq-lvAc3ztATWTKXHrnweCfAS0JbSyvAY

[18] Jiří Pavlovský (*1968) je překladatel a vydavatel, převážně se zaměřuje na distribuci komiksů a filmovou publicistiku. Člen skupiny Rigor Mortis a spoluzakladatel společnosti CREW.

[19] Akademie science fiction, fantasy a hororu

[20] Jiří Grus (*1978) je scénárista, malíř a komiksový kreslíř.

je dále akční horor s prvky sci-fi a fantasy *Asfalt* (2009), povídkově komponované fantasy dílo *Holomráz* (2010), akční sci-fi *Aktivní kovy* (2014) a dva detektivní tituly ze série *Rychlopalba* - *Rychlopalba* (2015) a *Křížová palba* (2019).

Trojici autorů spojuje literární tvorba, která je žánrově podobně zacílená. Rozdíly je možné spatřovat nejen v narativních postupech, v užívání různých jazykových prostředků, ale také ve výběru témat a ve vytváření charakterů postav.

3 Subžánry využívané ve vědeckofantastické literatuře

3.1 Kyberpunk

Zrod kyberpunku spadá do 80. let 20. století. Od sci-fi se tento žánr programově vymezil. Tehdy panovala mezi lidmi tzv. únava z konce století, která se pojila s touhou po změně, k níž by dopomohly nejmodernější technologie. Záměrem tehdejších spisovatelů bylo představit dystopické světy a vyvolat otázky nad budoucností, jež se zdála být znepokojivá. Už ze samotného názvu kyberpunk je možné odvodit jistou „programovost" tohoto subžánru – „kyber" odkazuje ke kybernetice a celkově k digitalizaci světa, „punk" je pak vyjádřením určité revolty a rebelství proti autoritám. Vůbec poprvé se pojem kyberpunk objevil v roce 1983 ve stejnojmenné povídce Bruce Bethkeho[21]. Od roku 1984 tematika kyberpunku ovládla masmédia. Stěžejním dílem se v tomto roce stal *Neuromancer* Williama Gibsona.[22]

Vladimír P. Polách označuje za typickou kyberpunkovou postavu osamělou bytost, obvykle počítačového specialistu, jenž stojí osamělý v davu, nebo se společenskému kontaktu vyhýbá.[23] Kybernetický svět je světem, v němž vládnou technologie, bez nichž si život už ani nelze představit. Postavy jsou na nich přímo závislé, nebo dokonce tvoří část jich samých v podobě modifikací, které jim dodávají větší sílu, výdrž a odolnost. Kyberprostor není nijak romantizován, naopak je ukazována jeho drsná stránka a boj o přežití. *„Krása samotná je výsledkem kyborgizace lidského těla, nejčastěji v podobě estetické chirurgie. Mnozí autoři pracují se zdánlivým paradoxem estetizace špíny a nedokonalosti, která je výjimečným, charakterizujícím prvkem ve světě, kde peníze, moc a technologie jsou nástrojem k dosažení zdánlivé, někdy ovšem aseptické dokonalosti,"* vystihuje stěžejní bod Vladimír P. Polách.[24] Společenský status postav je obvykle určován podle jejich gest, mluvy a vnějšího vzezření.

3.1.1 Kyberpunk a jeho role v manga literatuře

V manga světě zažil kyberpunk své počátky v roce 1982 s debutovou sérií Akira Katsuhiro Otomy[25]. „*Akira je dnes spojovaný hlavně s kyberpunkovým hnutím. Kdy se ale do obří, více*

[21] Bruce Bethke (*1955) je americký spisovatel, jehož nejznámější povídka *Cyberpunk* dala název celému novému subžánru sci-fi.

[22] William Gibson (*1948) je dnes již kultovní autor kyberpunku. V jeho novele *Neuromancer* byly poprvé užity pojmy kyberprostor, virtuální realita, internet a Matrix.

[23] POLÁCH, P. Vladimír: Ženy (a jejich absence) v kyberpunkové literatuře. In *Bohemica litteraria*, 21, 2018, č. 2, s. 70.

[24] Tamtéž, s. 71.

[25] Katsuhiro Otomo (*1954) je japonský kreslíř, umělec, scénárista, animátor a režisér. Stal se v pořadí čtvrtým umělcem stylu manga, který byl kdy uveden do síně slávy American Eisner Award v roce 2012 a kterému byla udělena Purpurová medaile cti od japonské vlády v roce 2013.

než 2000 stran dlouhé komiksové ságy doopravdy začteme, zjistíme, že s osmdesátkovým technofuturismem ve stylu Williama Ginsona si tyká tak nanejvýš první ze šesti knih série.“[26] Jak jsem sama zjistila, v porovnání s dalšími vybranými manga sériemi bych *Akiru* do subžánru kyberpunk zařadila jen částečně. Autor se v sérii zabývá spíše katastrofickými obrazy a mimosmyslovými schopnostmi jednotlivých postav. Autor článku v časopise *Pevnost* oceňuje kontrast transformace člověka v mutantní nadlidskou bytost a hraných japonských filmů, které na kyberpunk navazují. Další typické manga série, spadající do kyberpunku, jako například *Ghost in the Shell*[27], kde se pomalu, ale jistě smazává hranice mezi člověkem a robotem, a *Bojový anděl Alita*[28], již vykazují ony charakteristické znaky.

3.2 Steampunk

Mezi žánry hojně využívané v současné fantasy a science fiction literatuře bezesporu patří také steampunk. Jak samo označení napovídá (steam – pára), vychází z éry velké průmyslové revoluce, přenesené do nynějšího světa. Obecné charakteristické rysy tohoto subžánru jsou parní stroje, přičemž pokud není „pára“ přenesena přímo do dnešních dnů, děj se povětšinou odehrává v alternativní historii z viktoriánské éry či amerického „Divokého západu“. Zřejmě vůbec poprvé byl pojem steampunk použit spisovatelem Kevinem W. Jeterem[29] v roce 1987, přičemž jím popsal tvorbu svou a tvorbu dalšího spisovatele Tima Powerse[30].

Další příklady steampunku obsahují alternativní historické prezentace technologií, jako jsou parní děla, vzducholodi lehčí než vzduch, analogové počítače apod. Steampunk může také zahrnovat další prvky ze žánrů fantasy, hororu, historické fikce, alternativní historie nebo jiných odvětví spekulativní beletrie, což z něj často dělá vskutku hybridní a flexibilní žánr. Steampunk byl dříve zaměňován s retrofuturismem, oba směry mají podobné prvky a připomínají ono starší, ale přitom stále moderní období, v němž technologické změny měly přinést vytoužený lepší svět. Zajímavostí je, že někteří jazykoví odborníci retrofuturismus považují za součást steampunku.[31]

---

[26] TESAŘ, Antonín: Akira. In *Pevnost*. 2021. č. 7, s. 62.

[27] *„Píše se jednadvacáté století a hranice mezi člověkem a strojem je čím dál nejasnější. Lidé mají mechanické implantáty a stroje jsou vylepšovány pomocí lidské tkáně.“* (anotace mangy *Ghost in the Shell 1*, 2017)

[28] *„Epická akční sci-fi o bojovém robotovi, kterého najde jednoho dne doktor na vrakovišti. O robotovi, který nemá paměť, ale dokáže bojovat.“* (anotace mangy *Bojový anděl Alita 1: Zrezivělý anděl*, 2017)

[29] Kevin W. Jeter (*1950) je americký autor v žánru sci-fi a hororu.

[30] Tim Powers (*1952) je americký spisovatel sci-fi a fantasy literatury.

[31] LECHMANN, Dan: *Český retrofuturismus ve světovém (angloamerickém) kontextu*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, 2016, 79 s. Vedoucí práce Mgr. Miroslav Kotásek, Ph.D. Dostupné z: https://theses.cz/id/08kemd/

3.2.1 Od Julese Vernea po Karla Zemana

Subžánr vědeckofantastické literatury samozřejmě existoval dávno předtím, než byl vymezen pojmenováním. Mezi nejvýznamnější spisovatele, řadící se do této sféry, patří mimo jiné například Jules Verne[32], který je obecně považován za jednoho ze zakladatelů vědeckofantastické literatury.[33] Pokud bychom chtěli podobný styl hledat v Česku, jeho zástupcem by byl s největší pravděpodobností český výtvarník, animátor, loutkář a filmový režisér Karel Zeman[34]. Je důležité zmínit, že právě filmy Karla Zemana vycházejí zvětšiny z děl Julese Vernea.

3.2.2 Steampunk v současné české literatuře

Steampunk je obecně vnímán jako jakási jazyková verze kyberpunku, a i v české vědeckofantastické literatuře je hojně používán. Rozsáhleji se v české literatuře steampunk začal objevovat po roce 2010 a zasloužil se o to spisovatel Petr Schink[35] se svou knihou *Století páry*. Prvky steampunku se vyskytují také v knize *Seržant* Miroslava Žambocha[36] a náznaky tohoto subžánru je samozřejmě možné najít i autorů, jimž je práce věnována, přestože například kyberpunku se věnují podstatně více. Steampunk se v tvorbě Jiřího Kulhánka, Františka Kotlety a Štěpána Kopřivy nevyznačuje místopisným zasazením, spíše se jedná o charakter hlavních hrdinů, kteří se svým životním stylem - tím, že představují jakési osamělé hrdiny či antihrdiny - blíží představě Divokého západu, který do steampunku spadá – viz například anotace knihy Jiřího Kulhánka Čas mrtvých: *„Patejl je nejlepší z klanu Pilotů, který ve 24. století bojuje proti mimozemšťanům. Je tak úspěšný, že se ho začne bát pozemská Vláda. Ta zařídí sabotáž jeho lodi, která pak skočí časem místo prostorem. Patejl se dostane do Prahy 21. století. Aby získal peníze na opravu lodi a mohl se vrátit domů, stane se agentem nejmenované vlády a likviduje její protivníky. Po chybě místního agenta se Vláda obrátí proti Patejlovi. To však není jediná potíž. Objeví se robotické bytosti z budoucnosti, mrtví ožívají a*

[32] Jules Verne (1828-1905) byl francouzský spisovatel dobrodružné literatury, jeden ze zakladatelů žánru vědeckofantastické literatury. Jeho jméno nese kráter na odvrácené straně Měsíce.

[33] Přestože Verne nebyl vědec ani inženýr, fascinovala ho technologie, což se odráží v takových románech jako *Cesta do středu Země* (1863), *Ze Země na Měsíc* (1864)), *Dvacet tisíc mil pod mořem* (1869), *Plovoucí město* (1870), *Cesta kolem světa za osmdesát dní* (1872) a *Tajemný ostrov* (1874-1875).

[34] Karel Zeman (1910-1989) byl český výtvarník, animátor, loutkář a filmový režisér. Je považován za zakladatele československého animovaného filmu. Do subžánru steampunk by se daly řadit režisérova díla jako například *Vynález zkázy* nebo *Ukradená vzducholoď*.

[35] Petr Schink (*1979) je český spisovatel science fiction původem z Ostravy.

[36] Miroslav Žamboch (*1972) je povoláním jaderný fyzik a autor české fantasy a science fiction.

všichni se Patejla pokoušejí zabít...“[37] Zde je právě patrný onen popis hrdiny – jeden proti všem.

3.2.3 Steampunk a komiks

Populárním subžánrem je japonský steampunk, sestávající z mangy s tématikou steampunk a anime. Steampunkové prvky se prvně objevily v mainstreamové manze od 40. let 20. století. Jmenovitě jde například o kultovní sci-fi trilogii japonského umělce, animátora a kreslíře Osamu Tezuka[38]. Zřejmě tím nejznámějším a nejvlivnějším japonským steampunkovým animátorem byl Hayao Miyazaki[39], který od 70. let vytvářel steampunkové anime, počínaje televizní show *Future Boy Conan* (1978).[40] Pokud bychom odbočili od japonského umění, známky steapunku lze najít také v dnes velice oblíbené komiksové sérii *Lady Mechanika*. Zajímavostí je, že tato série se řadí jak do subžánru steampunk, tak do subžánru kyberpunk, a to díky hlavní hrdince, která je částečně mechanická. *„Nejslavnější komiksová hrdinka steampunku se představuje českým čtenářům. Británie nabrala v 19. století ve vývoji poněkud jiný kurz a věda vládne celému společenství. Vzduch brázdí nejpodivnější letouny, nejmodernější města oplývají úchvatnou hromadnou dopravou a všichni znají krásnou a nebezpečnou Lady Mechaniku – napůl ženu, napůl stroj. Jinou takovou hříčku vědy a přírody svět neviděl. Až do chvíle, kdy se na nádraží objeví další napůl mechanická dívka v naprosto zuboženém stavu. Lady Mechanika se okamžitě pouští do pátrání. Jde totiž o hodně. Kromě odhalení nelidských experimentátorů hraje Mechanika také o tajemství vlastního původu.“*[41] Domnívám se, že komiksová série *Lady Mechanika* své čtenáře zaujme nejen příběhem a zasazením děje, ale také skutečně detailní a propracovanou kresbou.

3.2.4 Móda ovlivněná steampunkem

Na steampunk zcela běžně navazuje některý z uměleckých stylů, módních oděvů nebo subkultur, jež se vyvinuly z estetiky steampunk fiction, beletrie viktoriánské éry, secesního designu a filmů z poloviny 20. století. Různé moderní užitkové objekty byly využity jednotlivými řemeslníky do „mechanického“ steampunk stylu, přičemž se do této kategorie

[37] KULHÁNEK, Jiří: *Čas mrtvých* (Divocí a zlí 1). Praha: Klub Julese Vernea, 1999, 266 s.

[38] Osamu Tezuka (1928-1989) byl japonský lékař, producent, animátor a umělec. Jeho nejznámější sci-fi trilogie zahrnuje filmy *Ztracený svět* (1948), *Metropolis* (1949) a *Nextworld* (1951).

[39] Hayao Miyazaki (*1941) je jeden z nejslavnějších a nejuznávanějších tvůrců japonských animovaných filmů.

[40] Nejtypičtější produkcí Miyazakiho steampunku byl anime film *Laputa: Nebeský zámek* (1986), který se stal skutečně významným milníkem v žánru. Publikace *The Steampunk Bible* počin popisuje jako „jednu z prvních moderních steampunkových klasik“.

[41] BENITEZ, Joe: *Tajemství mechanické mrtvoly*. Praha: Argo, 2017, 168 s.

řadí také mnoho vizuálních a hudebních umělců. Ve výtvarném umění je možné narazit na kombinace obrazů mexické surrealistické umělkyně Remediose Vary[42], kde se vyskytují také prvky viktoriánských šatů a dalšího subžánru - technofantasy.

[42] Remedios Varo (1908-1963) byla španělsko-mexická surrealistická malířka.

4 Charakterové rysy postav

To, co mají všichni tři autoři společné, jsou jejich charakterové typy postav. Jejich hrdinové, či spíše antihrdinové, jsou osoby s rozvrácenou osobností, psychopati, zabijáci a „zkrachovalci". Hlavní postavou je vždy muž, který vládne nadlidskou mocí či silou, případně se z běžného smrtelníka onen nadčlověk stane v úvodní části knihy. *„‚Tak je to pjavda,' zašišlal jsem. Nejenže to byla má první slova, ale po tom zašišlání jsem tomu i uvěřil: Zní to možná trochu banálně, možná trochu směšně a určitě hodně hloupě, ale stal se ze mě upír. Šmytec."*[43]

4.1 Lidé

U Jiřího Kulhánka mají jeho postavy často mimořádné či nadpřirozené schopnosti. Hrdinové se pohybují na, řekněme, kladné straně konfliktu, avšak jejich skutky zpravidla nebývají ryze ušlechtilé, nýbrž lze o jejich morální hodnotě spekulovat. Štěpán Kopřiva se v *Holomrázu* snaží o klasickou fantasy, pro svoje postavy vybírá cizí jména jako Niril nebo Lenia. Hlavní postavou je zrazený mladý kluk, který se žene za pomstou, což je v literatuře již poměrně klišoidní téma. Lidé jsou tak pouze jakýmsi „doplňkem" a druhořadými postavami. Jediný z trojice autorů, který lidem dává šanci, je Štěpán Kopřiva. *„Aktivní kovy jsou vlastně slitina dvou krátkých románů, které dávají dohromady jeden příběh o polidštění opice... přesněji řečeno vygumovaného zeleného mozku s masakrálními sklony, jenž se pokouší stát mírumilovným civilistou – a asi neprozradím nic šokujícího, když řeknu, že se mu to spektakulárně nedaří."*[44] Patrně ten vůbec největší prostor dostal člověk v prozatím dvoudílné sérii *Rychlopalba*, která vybočuje ze žánru vědeckofantastické literatury, jelikož se jedná o detektivní příběh. Domnívám se, že pokud by čtenář chtěl číst příběh o „obyčejném člověku", upřednostnil by poněkud jiný žánr, než jakému se věnuje zmiňovaná trojice autorů.

4.1.1 Funkčnost slovanské mytologie ve sci-fi a fantasy

Víra v tradičního Boha není ani u jednoho z prezentovaných autorů běžnou součástí jejich tvorby. Pokud pomineme *Vyhlídku na věčnost* Jiřího Kulhánka a *Asfalt* Štěpána Kopřivy, nejsou náboženské prvky v další jejich tvorbě přespříliš zmiňované. *„Pokud ve fantasy jako religionisté hledáme spasitele, vykoupení nebo systém náboženského práva, stěží ji shledáme*

[43] KULHÁNEK, Jiří: *Noční klub* (Noční klub 1). Praha: Klub Julese Vernea, 2002, s. 140–14.

[44] HOKR, Boris: Píšou za mě děti přikované k notebookům, říká Štěpán Kopřiva. *Aktuálně* [online]. 19.12.2014 [cit. 2021-7-13]. Dostupné z: https://magazin.aktualne.cz/kultura/literatura/pisou-za-me-deti-prikovane-k-notebookum-rika-stepan-kopriva/r~359bd02e860a11e49bec0025900fea04/

jako náboženskou. Ale náš závěr by neměl být hned ten, že fantasy nemá náboženské roviny.“[45] Zato tradiční slovanská mytologie posloužila minimálně při tvorbě dvoudílné série Františka Kotlety *Perunova krev*.

U Františka Kotlety v sérii *Perunova krev* reflektujeme prvky religionistiky. Propojení náboženství s akční scifi nebo s fantasy může být v mnoha ohledech experimentálním krokem. Rovněž vyvstává otázka, do jaké míry autoři do této sféry vstupují a jakým způsobem zacházejí se svými texty. Jak sám autor podotýká, tato série se u čtenářů však nesetkala s přílišným pozitivním ohlasem. *„Slovanská mytologie lidi nebaví, myslím, že za to může Jirásek. Když se někde objeví Thor, tak jsou všichni nadšení, když jim dáte Peruna, což je úplně stejný frajer, tak jim to nepřijde tak drsné.“*[46] František Kotleta zasadil slovanské bohy do současné Prahy, případně celé České republiky, polidštil je a víceméně je charakterizuje jako jakýsi gang mafie. *„‚Pan Svarog. Říkají mi pan Svarog,‘ odpověděl muž a věnoval nám roztomilý úsměv, jaký obvykle dědeček věnuje svému vnoučkovi, který mu přinesl namalovaný obrázek Elma.“*[47] Dle mého názoru jsou zde postavy bohů pouze jakousi výplní, která by mohla být bezesporu nahrazena skupinou naprosto jiných osob, tvorů, démonů, čarodějů apod. Zpracování slovanské mytologie ve formě fantasy považuji za mnohem propracovanější v dílech Juraje Červenáka.[48]

4.2 Upíři a vlkodlaci

Postup k vytvoření upíra není v klasické literatuře pevně zakotvený, ačkoli starší díla jejich zrození popisují jinak, než je tomu v současné literatuře. Stejně tak možnost upírů pohybovat se za denního světla, je něco, co se v průběhu let několikrát měnilo.

V knize *Vládci strachu* probíhá přeměna v upíra následovně: nejprve je dané osobě odsáta část krve, ta je „rodičovým“ metabolismem proměněna a zhruba za dva dny se z ní stane upíří krev. Tato „krev“ je poté vstříknuta zpět dárci. Charakteristikou upířích zubů je, že jsou duté, díky čemuž tak efektivně poslouží svému účelu. Jakmile člověk překoná krátkodobé onemocnění podobné prudké infekci, stane se z něj – po fyzické stránce – upír. K

[45] ZBÍRAL, David: *Žánr fantasy a religionistika. Možnosti, meze, provokace*, 2003. [online]. 18.11.2006 [cit. 2021-7-13]. Dostupné z: http://www.david-zbiral.cz/fantrel.htm

[46] VZOREK, Tomáš: Thor? My máme Peruna, ale Jirásek nám ho znechutil, říká spisovatel. *Seznam Zprávy* [online]. 01.03.2018 [cit. 2021-7-13]. Dostupné z: https://www.seznamzpravy.cz/clanek/thor-my-mame-peruna-ale-jirasek-nam-ho-znechutil-rika-spisovatel-43208?seq-no=5&dop-ab-variant=&source=clanky-home

[47] KOTLETA, František: *Perunova krev 1* (Perunova krev 1), Praha: Epocha, 2013, s. 105.

[48] Juraj Červenák (*1974) je slovenský spisovatel, filmový recenzent a redaktor několika časopisů, vycházejících i v České republice. Slovanskou mytologii rozvádí v sériích *Bivoj*, *Černokněžník*, *Černý Rogan* a *Bohatýr*.

proměně v upíra dochází vždy za odměnu, především pak z lásky. Ve *Vládcích strachu* mohou upíři pít krev jakéhokoliv teplokrevného živočicha, zatímco v *Nočním klubu* se mohou krmit i rybí krví. Na tomto příkladu je patrné, že přestože si jeden a ten samý autor vymyslí určité zákonitosti v jednom titulu, nemusí být identické v jeho dalších dílech. Poté, co se z Richarda Adolfa Ericksona ve *Vládcích strachu* stane upír, přijímá nový život s velkým Ž – nesmrtelnost. Stane se odolným vůči nemocem, mnohonásobně silnějším, disponuje výbornými regeneračními schopnostmi. Všichni upíři vypadají maximálně na 26 let, jejich tělesná teplota se pohybuje kolem 23 stupňů Celsia a spolehlivě je může zabít stříbro a oheň.

V *Cestě krve* Jiří Kulhánek čtenářům představuje úplně jiné upíry neboli vampire. Nestačí jim jen krev, ale na jejich jídelníčku figuruje nejen lidské maso, ale i lidský strach. Tyto bytosti jsou schopny letu, avšak když mají plná břicha, gravitace je drží při zemi. Od člověka jsou upíři snadno rozpoznatelní, v jejich strnulé tváři nejsou známky po jakékoliv emoci kromě krutosti.

„Postavit proti sobě upíry a mimozemšťany mi přišlo jako dobrý nápad - a ukázalo se, že to dobrý nápad byl.“[49] Kotletovi upíři jsou si s těmi Kulhánkovými velice podobní, jedná se o silná stvoření, a ačkoli musí pít krev, nepatří zabíjení lidí k jejich primární činnosti. Zato vlkodlaci se v dílech trojice autorů vyskytují jen poskrovnu, a to výsadně jen v knihách Františka Kotlety. Upíři, dbající na život lidí, ale nebyli takoví vždy, je snadné v knihách rozpoznat zlom s příchodem současnosti, ve kterém se z nelítostných lovců stali členové společnosti. *„Upíři a lykani spolu zabíjeli a dělili se – upíři krev, lykani maso. Symbolem rituálu bylo zdůraznit, že dvě rasy stvořené Sangot nemusejí stát proti sobě, ale mohou společně hodovat na lidech, kteří jsou jim podřízeni.“*[50] Poměr upírů a vlkodlaků je tak vskutku nevyvážený, zda se to v budoucnu změní, není vůbec jisté.

4.2.1 Výskyt upírů v literatuře

Upíři se stali součástí dnešní kultury, přestože „není upír jako upír“. Dalo by se říct, že co spisovatel, to jiný typ „krvechtivého monstra“. Nejznámějším upírem v klasické literatuře je bezesporu *Dracula* od spisovatele Brama Stokera[51]. Jeho upír je typickým představitelem - vyhýbá se náboženským symbolům, ovládá magii, je především nočním tvorem apod. Řádka

[49] VZOREK, Tomáš: Thor? My máme Peruna, ale Jirásek nám ho znechutil, říká spisovatel. *Seznam Zprávy* [online]. 01.03.2018 [cit. 2021-7-13]. Dostupné z: https://www.seznamzpravy.cz/clanek/thor-my-mame-peruna-ale-jirasek-nam-ho-znechutil-rika-spisovatel-43208?seq-no=5&dop-ab-variant=&source=clanky-home

[50] KOTLETA, František: *Vlci* (Bratrstvo krve), Praha: Epocha, 2015, s. 9.

[51] Abraham Stoker (1847-1912) byl irský spisovatel a divadelní kritik slavný především hororovým románem *Dracula*.

autorů se v *Draculovi* zhlédla a své upíří charaktery vypracovala podle něj. Jmenovitě se jedná například o Charlaine Harris[52] a její sérii *Pravá krev* či Laurell K. Hamilton[53] se sérií s Anitou Blake. Zcela odlišnou představu upírů pak vytvořila Stephenie Meyer ve své sérii *Stmívání*. Její upíři jsou „zářící metrosexuálové", kteří s těmi klasickými mají pramálo společného.

4.3. Kyborgové

Pod pojmem kyborg lze chápat člověka, jenž je buď zcela, nebo částečně vybaven umělými částmi těla, dochází k syntetizaci organických a mechanických částí, k hybridnímu spojení člověka a stroje, dalo by se tvrdit, že jde o novou formu evoluce. Hranice mezi přírodou a technikou je narušena a přirozený vývoj nahrazuje nová evoluční etapa. *„Samotný pojem vznikl v šedesátých letech minulého století, kdy ho použili Manfred E. Clynes a Nathan S. Kline. Použili ho pro popis samořídícího hybrida člověka a stroje."*[54] Kyborgové obvykle mají protetické končetiny, kardiostimulátory apod. Tyto modifikace ve fantastice a jejích subžánrech obvykle nebývají ničím výjimečným. V *Encyklopedii sci-fi* jsou vymezeny dva druhy kyborgů[55]: funkční kyborgové jsou lidé mechanicky upravení tak, aby zvládli provádět konkrétních úkoly, přičemž by jim jejich modifikace měly danou práci usnadňovat, oproti tomu adaptibilní kyborgové jsou lidé modifikovaní tak, aby přežili v nepřátelském prostředí. Přijatá modifikace bývá často v takové míře, že se jejich lidskost stává problematickou.

Literární díla často vznáší otázku, kam až je lidstvo ochotno zajít při testování techniky na člověku, nebo co by se stalo při nadužívání protetických pomůcek. *„I jako člověk vypadal odporně. Měl vypoulené břicho, ve kterém se skrývala zásoba biooceli a různé posilovací implantáty, aby svou transformaci vůbec přežil."*[56] Domnívám se, že pokud by se někdy v budoucnu skutečně takové možnosti, jaké mají kyborgové ve vědeckofantastické literatuře, staly skutečností, lidé by nevěděli, kdy mají dost, a nestále by prahli po nějakém tom vylepšení.

---

[52] Charlaine Harris Schulz (*1951) je americká autorka, která se specializuje na záhady.

[53] Laurell Kaye Hamilton (*1963) je americká autorka dark fantasy.

[54] DOSTÁLOVÁ, Veronika: *Kyberpunková literatura – vývoj, charakteristika, kulturní kontext*. Diplomová práce. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, 2017, s. 7. Vedoucí práce: Mgr. Vladimír P. Polách, Ph. D., s. 30. Dostupné z: https://theses.cz/id/xq5z7j/21233675

[55] STABLEFORD, Brian M. – LANGFORD, David: „Cyborgs". *The Encyclopedia of Science Fiction.* John Clute, David Langford, Peter Nicholls a Graham Sleight (eds.), 08.03.2021 [online]. London: Gollancz, 19.07.2021 [cit. 2021-7-13]. Dostupné z: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/cyborgs

[56] KOTLETA, František: *Lovci*, Praha: Epocha, 2015, s. 24.

4.4. Zombie

Také nemrtví mají u trojice autorů „své místo“, a to nejen v podobě upírů a duchů, ale také jako zombie. Tito nemrtví mají svůj původ ve voodoo kultuře a své primární místo nalezli především v hororových filmech a počítačových hrách.[57] Zombie byly původně zobrazovány jako těžkopádné, pomalu se pohybující mrtví, kteří si zachovali pouze primární lidskou potřebu, jíž je potřeba jíst. V novějších dílech je možné setkat se se zombiemi, které běhají, či dokonce jsou schopny využívat jednoduché nástroje. *„Zombie byly zřejmě vůbec prvně zmíněny v haitském folklóru, přičemž haitské slovo ‚zombie‘ znamená ‚duch mrtvých‘. Dané příběhy představují voodoo kněze, kteří měli schopnost vzkřísit zesnulého podáním jakéhosi magického prášku. Na Haiti je zombie někdo, kdo skutečně rozzlobil svou rodinu a komunitu natolik, že s touto osobou už nemohli žít. Tito lidé si následně mají najmout Bokora, voodoo kněze praktikujícího černou magii a čarodějnictví, aby se z nepřítele stala zombie.“*[58] Domnívám se, že je to právě ono tajemno kolem „živých mrtvých“, které lidi tolik láká. Jde o něco, co by skutečně mohlo existovat a co by mohlo způsobit reálnou hrozbu lidstvu. Tvůrci knih, filmů a her „sází“ na touhu po strachu, a proto jsou filmy o zombie tolik oblíbené. V průběhu let se již také ustanovila pouze jediná možnost, jak se s takovými postavami vypořádat: *„Mrtvým se musí mířit na hlavu nebo na páteř – zastaví je pouze rozsáhlá destrukce nervového systému. Musíte se ale trefit.“*[59]

[57] Film *Resident Evil* od režiséra Paula W.S. Andersona z roku 2002, *Úsvit mrtvých* od George A. Romera z roku 1978, *Noc oživlých mrtvol* od George A. Romera z roku 1968, *28 dní poté* od Dannyho Boyla z roku 2002, *Živí mrtví* od Franka Darabonta z roku 2010 a další.

[58] Zombi. *Florida Museum* [online]. [cit. 2021-7-13]. Dostupné z: https://www.floridamuseum.ufl.edu/caribarch/education/zombi/

[59] KULHÁNEK, Jiří: *Stroncium*. Praha: Klub Julese Vernea, 2006, s. 9.

5 Genderové stereotypy

Hlavními postavami děl všech tří autorů bývá zpravidla muž, ženy jsou v knihách přítomny většinou vždy, avšak pouze ve vedlejších rolích. V posledním díle série *Spad Řetězová reakce* Františka Kotlety se do popředí dostává Alice, silná žena, vojačka, která se umí prosadit, i kdyby bylo nutné použít hrubou sílu, přesto by se dalo tvrdit, že má humanistické smýšlení. Podobných postav však není v dílech vybrané trojice autorů mnoho. Projevuje se zde genderový stereotyp, jak sociální, tak i psychologický, kdy muž je ten silný a vůdčí typ, zatímco ženy, i když se nebojí mnohdy „vzít věci do vlastních rukou", jsou obvykle nástrojem uspokojení či objektem záchrany apod.

5.1 Muži vs. ženy

V současné době je tematika genderu velice aktuální, i proto je třeba nahlížet na určité aspekty užité v literatuře, konkrétně pak na nevyrovnanost mužské a ženské role. Ačkoli autoři vykreslují některé své hrdinky jako nebezpečné, zákeřné a silné, při popisu jejich fyziologické stránky dochází k objektivizaci – tělo ženy se dostává do popředí a zastiňuje její individualitu, její osobitost. Vzhled ženských postav tak působí prvoplánovým dojmem, kdy se obvykle jedná o dokonalé, krásné bytosti s ladnými křivkami. Ať už je to upírka Sigrid v *Bratrstvu krve*, typická severská kráska, nebo Mazlík v *Nočním klubu* („*Přestože vypadá jako supermodelka, je to jeden z nejnebezpečnějších lidí, jaké znám.*")[60], vždy se jedná o blondýnku či tmavovlásku s bujným poprsím a dokonalým pasem. Pokud jde o upírky, ty nestárnou, i po uplynutí stovek let nemají ani jeden šedivý vlas a po přeměně jsou ještě krásnější, než když byly lidmi. Erotické pasáže se pak obvykle řídí patriarchálním scénářem.

5.2 Stereotypní modely

Ženy v dílech zastávají tzv. genderové role – chovají se tak, jak se v rámci daného sociálního kontextu očekává. Čtenářovo vnímání feminity a maskulinity je vždy ovlivněno dobovými médii a uměleckými výtvory, ať už literárními, nebo v podobě maleb, soch atd. Do textu se může promítat autorovo vnímání dané problematiky, avšak je tomu jen v tom případě, pokud ji sám spisovatel nějakým způsobem reflektuje, nebo tak činí mimovolně, tudíž užívá předem nastavené archetypální vzorce. Pam Morris ve své knize upozorňuje na fakt, že použití vypravěčského hlediska je jedním z nejúčinnějších prostředků, které čtenáře nepostřehnutelně navádějí ke sdílení hodnot daného díla. Jako „interpelace" bývá někdy označován proces, během něhož literární tvar takříkajíc vyhlubuje jazykový prostor určený pro čtenáře. Když

[60] KULHÁNEK, Jiří: *Noční klub* (Noční klub 1). Praha: Klub Julese Vernea, 2002, s. 43.

pak čtenář do tohoto prostoru vstoupí, přijímá také stanovisko a postoje, jež se k němu vážou. Není tedy překvapením, že díla spisovatelů vyjadřují především postoje a hodnoty mužů.[61] Jiným přístupem by mohla být tzv. modelová stylizace, pokud by autoři chtěli stereotypy užívat záměrně, aby docílili vyzdvihnutí ustrnulých společenských představ.

5.3 Role žen v kyberpunkové literatuře

Na začátek je třeba si položit otázku, do jaké míry kyberpunková literatura vytváří genderové stereotypy. Vladimír Polách uvádí, že se kyberpunk v 80. letech postavil do opozice konzervativnímu proudu sci-fi, jehož autoři své hrdinky vykreslovali stereotypně.[62] Vladimír Polách dále vymezuje tradiční genderové stereotypy ženských hrdinek ve sci-fi dílech, kde se lze setkat s ženami fyzicky ovládanými, dějově pasivními, ženami závislými na mužích, většinou ekonomicky nesamostatnými, se sexuálními či psychicky labilními ženami, s postavami zastávající tradiční ženské profese jako například prostituci, nebo zastávají primární ženské role (matky, chůvy) apod.[63]

Ke konci 20. století docházelo k čím dál větší digitalizaci, což se zákonitě odrazilo i v textech, které vznikaly – cílilo se na svět plný technologických vymožeností, společnost připojenou k síti a na technologické modifikace postav. Nejen v literárním světě byl nastaven nový společenský a technologických kontext, s nímž se pojí i funkce ženských postav. Ženy se dostávají na stejnou úroveň, jako jsou muži, co se přístupu k informacím týče. Tento rovnocenný přístup byl jedním z prvních impulzů k přehodnocení tzv. mužské a ženské role.

S procesem označovaným jako kyborgizace, tedy že se z lidského těla stává stroj, mohli autoři ve svých dílech překračovat biologické limity. *„Ruku v ruce s tím jde samozřejmě úvaha o samotné podstatě biologického pohlaví, a především genderové stereotypizace,“* popisuje Vladimír Polách.[64] V literatuře se začíná objevovat fenomén označovaný jako kyberfeminismus, kdy je žena propojena s počítači a dalšími technologickými vymoženostmi a její vylepšené tělo je postrachem patriarchálního nastavení společnosti. Příkladem může být dnes již kultovní manga *Ghost in the Shell* z konce 80. let 20. století, kde je hlavní postavou žena-kyborg Motoko Kusanagi. Kyberpunková literatura by se dala označit za ideální prostor, kde se dá libovolně operovat s genderovými stereotypy.

[61] MORRIS, Pam: *Literatura a feminismus*. Brno: Host, 2000, s. 42.

[62] POLÁCH, P. Vladimír: Ženy (a jejich absence) v kyberpunkové literatuře. In *Bohemica litteraria*, 21, 2018, č. 2, s. 73.

[63] Tamtéž, s. 76.

[64] Tamtéž, s. 73.

Záleží už jen pak na daném autorovi, jak s touto možností naloží a zda ji ukáže v pozitivním světle (rovnost mužů a žen) nebo v negativním (nadvláda žen, útlak mužů). Kyberpunková literatura je radikálním směrem, kde nejsou pevně stanovená pravidla a v němž mohou vyvstávat nové otázky a témata.

Do jaké míry se autorům podařilo využít potenciál kyberpunkových hrdinek? V prostředí vesmíru je dán větší prostor představivosti, díky níž se autoři nemusí držet pevně zaběhlých pravidel. Ale i zde se lze setkat s atypickými ženskými hrdinkami jako například s humanoidní ještěrkou Agou v *Legii* Františka Kotlety.

6 Zbraně

Obliba všech tří autorů ve zbraních všeho druhu je patrná na první pohled. Nutno podotknout, že naprostá většina hlavních protagonistů knih žije ve světě, kde beze zbraní nelze existovat, případně tvoří rasy a etnika, kterým dané propriety k boji zachraňují život. (upíři, vlkodlaci, mimozemšťané atd…). Na druhou stranu se nejedná o publikace, řadící se k odborné literatuře, válečné literatuře ani encyklopediím. Zbraně jsou zde brány spíše povrchně, mnohdy nejsou zmiňovány ani přesné názvy: „*JUDr. Papoušek, na posedu zachumlaný do teplého kabátu, se vzrušeně nadechl a opřel těžkou kulovnici o rameno.“*[65] a „*Nervy drnčící v příboji adrenalinu mu jasně říkaly: to není možné loveckou devítkou třikrát do hrudníku…“*[66] Skutečně velké množství zbraní pak nalezne čtenář v dílech Štěpána Kopřivy, speciálně pak v knize *Asfalt*, kde ústřední skupinu lidí tvoří mrtví vojáci, kteří si dali jediný cíl, a to dostat se z pekla.

Obecně je z děl všech zmíněných autorů znát jejich progres, čím více knih na svém kontě mají, tím více jdou do hloubky výzbroje svých hrdinů a jejich protivníků. Zbraně získávají skutečné názvy včetně parametrů (namísto „kulovnice“, „brokovnice“ například „samopal ak47 ráže 7,62x39mm“), spisovatelé tak postupně rozšiřují své vědomosti, ale i vědomosti čtenářů.

Opačnou stránku tvoří smyšlené zbraně, patřící například mimozemským rasám, či zbraně užívané v budoucnosti. Zde mohou spisovatelé popustit uzdu své fantazii a nemusí se řídit konvenčními pravidly.

6.1 Krátké a dlouhé střelné zbraně

Ve většině případů je možné se v ději se setkat s krátkými střelnými zbraněmi, obzvláště nejedná-li se o naplánovanou vojenskou akci. Krátké ruční zbraně nebudí tolik pozornosti, a proto jsou obecně oblíbenější, než ty velké. *„Já jsem měl v podpažních pouzdrech dvě CZ 83 ráže 7,65 Browning. Vždycky mi tyhle bouchačky dodávaly sebedůvěru…“*[67] To však neznamená, že se v příbězích velké zbraně nevyskytují, například skupina vojáků v Kopřivově *Asfaltu* dává dokonce dlouhým zbraním přednost, dalo by se říct, že volí myšlenku: čím větší a ničivější, tím lepší. Také u Jiřího Kulhánka narazí čtenáři na zbraně většího kalibru. *„Kulomet je strašná zbraň. Jen lidé, kteří neviděli rozdíl účinků, si mohou*

[65] KULHÁNEK, Jiří: *Vládci strachu*. Praha: Klub Julese Vernea, 1995, s. 2.

[66] Tamtéž, s. 3.

[67] KOTLETA, František: *Vlci* (Bratrstvo krve), Praha: Epocha, 2015, s. 101

plést kulomet s útočnou puškou nebo dokonce se samopalem. Tenhle se jmenuje Red Baron a je to originál ze slavného rudého trojplošníku ještě slavnějšího leteckého esa první světové války, barona Manfreda von Richthofena.“[68] Je tak patrné, že postavy v knihách volí zbraně dle potřeby a nevyhýbají se téměř ničemu.

6.2 Sečné a bodné zbraně

Zatímco střelné zbraně mají své místo prakticky v každé knize tří žánrově významných spisovatelů, sečné a bodné zbraně mají prostoru sice méně, zato jsou ale minimálně stejně významné. Patrně největší důraz byl dán na dva samurajské meče – katany, které nesou pojmenování Šedý Had a Bratr Šedého hada[69] z knižní série Jiřího Kulhánka *Noční klub*, kde se ho zmocnil hlavní hrdina Tobiáš. Meč zde používaný odkazuje ke starým mečířským mistrům starého Japonska.

6.2.1 Historie japonský mečů

Japonci se původně inspirovali při výrobě mečů čínským mečem, který měl zcela rovné ostří. Takto byly zbraně vyráběny zhruba do konce 8. století, kdy se s pomocí unikátní řemeslné zručnosti začaly vyrábět meče s jediným, zato velmi ostrým ostřím, jež bylo již charakteristicky zahnuto, meče byly silné avšak dokonale pružné. Z historického hlediska byly tyto zbraně považovány za symbol postavení samurajů ve společnosti a jsou řazeny mezi tři posvátné šintoistické relikvie, objevující se v japonských mýtech a legendách, které se skládají z posvátného zrcadla, posvátného meče a posvátných klenotů.[70] *„Samurajské meče byly mírně zakřivené a čepele se lišily v délce, ale stalo se běžným, že elitní samurajové nosili dva meče - dlouhý a krátký. Tento pár se stal známým jako daisho (‚velký a malý‘) od 80. let 15. století a obvykle se vyráběl tak, aby odpovídal barvě a dekoraci. Delší meč (katana) měl čepel přibližně 60 cm a kratší meč (wakizashi nebo tsurugi) měl čepel 30 cm.“*[71] Zde je třeba zmínit, že v knihách jsou upřednostňovány dlouhé meče před krátkými. Není bez zajímavosti, že asijské země jsou v případě děl Jiřího Kulhánka oblíbené, u dalších dvou autorů se vyskytují minimálně znaky asijských bojových umění.

6.3 Pozemská a mimozemská technika a technologie

[68] KULHÁNEK, Jiří: *Noční klub* (Noční klub 1). Praha: Klub Julese Vernea, 2002, s. 27.

[69] KULHÁNEK, Jiří: *Noční klub* (Noční klub 2). Praha: Klub Julese Vernea, 2003, s. 200.

[70] VULTURE, Culture (pseud.): A Brief Introduction to Shinto. *Commisceo Global* [online]. [cit. 2021-7-6]. Dostupné z: https://www.commisceo-global.com/blog/a-brief-introduction-to-shinto

[71] CARTWRIGHT, Mark: Samurai Sword. *World History Encyclopedia* [online]. 08.07.2019 [cit. 2021-7-6]. Dostupné z: https://www.worldhistory.org/Samurai_Sword/

Nejsou to samozřejmě jen ruční zbraně, které se v knihách vyskytují. Jak se říká, nebyla by to válka bez pořádné techniky aneb „když se kácí les, létají třísky“. Poměrná část knih jednotlivých autorů se odehrává v budoucnosti, popřípadě na jiných planetách, nebo v upravené současnosti, proto je přítomnost lidem neznámé technologie pro vybraná díla zcela zásadní. V tomto případě se velice vyplatí znát zásady fyziky a také je umět uplatňovat. U mimozemských technologií je sice možné pozemskou fyziku poněkud obejít, když se však jedná o skutečné zbraně či automobily, měly by se chovat tak, jak se u nich předpokládá.

Zde se hodí vyzdvihnout Štěpána Kopřivu, který má v knihách vždy vše dokonale osvětlené, a to jak v knihách fantaskních, tak i v jeho detektivní sérii *Rychlopalba*. Jeho znalosti však nesahají pouze ke zbraním, ale i k zákonům. *„Zákon č, 218/2002 Sb., o službě státních zaměstnanců ve správních úřadech, hlava II, § 72. 1) Za kárné provinění lze uložit státnímu zaměstnanci některé z těchto kárných opatření: a) písemná důtka, b) snížení platu o 15% na dobu až 3 kalendářních měsíců, c) odvolání ze služebního místa představeného, d) propuštění ze služebního poměru.“*[72] Domnívám se, že je prospěšné jak pro samotné autory, tak především pro čtenáře, když jsou mu informace podávány fundovaně a v kompletní podobě.

Samotnou kapitolu pak představují obrněná auta, mimozemské lodě apod. Asi nejznámějším strojem je speciální transportér saladin, který se v Kulhánkově *Cestě krve* řadí mezi výjimečné technologické vymoženosti a jenž se mezi autorovými fanoušky těší nebývalé oblibě. Dokonce byl stvořen ze stavebnice Lego. Saladin je schopen vydržet i přímý zásah jaderným dělostřeleckým granátem, byl by sice zničen, ale lidé uvnitř by přežili s 95% pravděpodobností. Poháněn je generátorem studené fúze, dokáže zrychlit z 0 na 100 za 6,3 sekundy, váží 300 tun, zbrojní systémy má 3, říká se jim prostředky aktivní obrany, hlavní zbraní je 40mm rychlopalný kanón s třímetrovou hlavní (domácí výrobek značky Mauser), šestihlavní rotační kulomet systém Gatling, ráže 7 mm – vychází ze starého osvědčeného amerického protiletadlového kanónu Vulcan, plamenomet, saladin díky nátěru dokáže být zcela neviditelný, dokáže si vytvořit dýchatelnou atmosféru pro 8 lidí na 5 dní, pro 2 lidi neomezeně.

[72] KOPŘIVA, Štěpán: *Rychlopalba* (Rychlopalba 1). Praha: Crew, 2015, s. 212.

7 Prostředí

Seznam míst, kde se knihy jednotlivých autorů odehrávají, je skutečně sáhodlouhý. Patrně nejvíce se s hlavními postavami čtenáři vypraví do Evropy, Asie či Spojených států amerických. Nutno podotknout, že z vybraných míst je zjevné, že se jedná o české spisovatele, protože právě Česká republika bývá ústředním místem, nebo na ni mají postavy vazby. „*„Jen blafujou, Stando, neboj, v Čechách není trest smrti,' plivl na podlahu pan Kolčík. Ti druzí dva na rozdíl od něj už věděli, že nejsou v Čechách.“*[73]

7.1 Pojetí pekla

Různý pohled na pojetí pekla je patrný například z knihy *Asfalt* od Štěpána Kopřivy a z knihy *Vyhlídka na věčnost* od Jiřího Kulhánka. Ani v jednom případě není možné jejich vyobrazení srovnávat s tím, jak ho popsal Dante Alighieri (1265-1321) ve svém slavném díle *Božská komedie*: *„A vstoupil již a nechal, bych šel za ním v kruh první, jenž tůň spíná.“*, *„V jakém lkají bolu, proč neptáš se, ni koho kruh ten hostí? Nuž krátce poslyš, dál než půjdem dolů...“*[74]

V díle *Božská komedie* je peklo popsáno v první části z celkových tří. Jedná se o alegorické znázornění cesty lidské duše od pekla, přes očistec až do kýženého ráje. Co je důležité, je fakt, že peklo je v eposu znázorněno jako devět po sobě jdoucích soustředěných kruhů, přičemž v každém jednom z nich trpí hříšné duše. Právě v tomto je zřejmě jediná spojitost mezi Dantovým peklem a Kulhánkovým peklem, ostatně samotný Dante a jeho dílo *Božská komedie* je v knize *Vyhlídka na věčnost* několikrát zmiňován. *„‚Celý Dantův text se jmenuje Božská komedie a je to pro dnešního čtenáře docela komplikovaná básnická skladba. Peklo je její nejlepší část - zhusta je vydáváno samostatně a… Myslel jsem sice všechno, Padre, ale ne všechno jako úplně všechno - literární rozbory, například - myslel jsem spíš ono všechno typu praktické všechno.‘“*[75] V Kulhánkově pekle jsou kruhy vyobrazeny nejen v pekle, ale také na povrchu země. V pozemních kruzích se promítá uvolněná moc pekla, jež se proměňuje v útoky nemrtvých démonů apod.

Nutno podotknout, že jsou v knize jako nepřátelé hojně využívány coby záporné postavy nacisté. Ve vyhlídce na věčnost jsou kruhy vyobrazeny následovně: *„‚Peklo sestává z Kruhů - nebo Sfér, chcete-li - jsou nad sebou jako gramofonové desky v podavači. Každý*

[73] KULHÁNEK, Jiří: *Noční klub* (Noční klub 1). Praha: Klub Julese Vernea, 2002, s. 60.

[74] ALIGHIERI, Dante: *B*ožská komedie. *Městská knihovna v Praze* [online]. Jaroslav Vrchlický (přel.), VMKP 1. vyd., Praha: Městská knihovna v Praze, 2011, s. 24 [cit. 2021-07-06]. Dostupné z: file:///C:/Users/dadas/Downloads/bozska_komedie.pdf

[75] KULHÁNEK, Jiří: *Vyhlídka na věčnost*. Praha: Crew, 2011, s. 184.

Kruh je nekonečně velký, ale středem prochází otvor, kterým padají nebo stoupají hříšné duše vstříc dalším mukám,‘ Padre se chtěl pohladit po holé hlavě a jeho rukavice zašelestila o přilbu. ‚Nejstarší části pekla jsou dole, do nejnovější části přicházejí nové duše, čili jsme tu i my - za Danta bylo Kruhů devět, teď už jich je jistě víc - ale jestli s každým novým přestavují tu příšernou bránu, na to se mě neptejte.‘“[76]

Kopřivovo peklo se od Danteho a Kulhánkova pekla zásadně liší, přestože myšlenka trestání hříšníků zůstává podobná. Peklo se zde neskládá z jednotlivých kruhů, ale jde o obrovskou říši, kde je prakticky úplně vše vybudováno z hmoty, kterou démoni nazývají asfalt, a asfalt jsou jednoduše rozemleté lidské duše. Samotná kniha se řadí do akčního hororu s prvky sci-fi a fantasy a přesně podle toho také peklo vypadá. Peklo je rozděleno do několika frakcí, kterým vládnou démoni, jimž slouží lidské duše. *„‚Lucifer byl ve čtyřicátém sedmém už skoro rok po smrti, ty lháři,‘ řekne Nažehlenec tiše.“*[77] Peklo je zde svým životním stylem odvozeno od lidského světa a autor opomíjí fakt, že podle náboženských pravidel nesmí do pekla nikdo živý. Nutno podotknout, že peklo Štěpána Kopřivy je zdaleka nejoriginálnější, do vybudování pekla promýtl svou představivost a vynalézavost, kterou patřičně rozvedl. *„‚Říkal, že jsme v pekle.‘ ‚To je hodně nepravděpodobný,‘ řekne Kuffenbach. ‚To je romantická metafora,‘ řekne Vorošilov. ‚To je píčovina,‘ řekne Ostranski. A pak se všichni v jeden a ten samý okamžik podívají tam, co Holofaust. Na nebe. Tak za prvé: nemá jednotnou barvu. Na západě je jedovatě oranžové, na východě temně rudé, na severu a na jihu žluté. Navíc po něm plují negativní zelenkavá oblaka. Ale to není nejdivnější. Za druhé na něm není žádné slunce. Ale to není nejdivnější. Nejdivnější je ten zářící nápis: BŮH JE MÓDNÍ ŠTVANEC.“*[78]

Ať už peklo vypadá tak, či onak, stále zůstává peklem. *„Protože i když peklo a nebe existujou, ten takzvanej systém je prostě furt jenom pohádka, která má držet lidi na uzdě. Člověk by se přece měl chovat slušně kvůli sobě samotnýmu.“*[79] Faktem zůstává, že místo, kde se hříšníci vaří v kotlích a kolem pobíhají chlupatí čerti s vidlemi, patří v dnešní době již jen do pohádek. Peklo je dnes místem, kde se trpí, kde je bolest na denním pořádku a démoni jsou prezentováni v podobě někoho, kdo se rozhodně nevyskytuje v biblických textech.

7.2 Postapo – svět, jak ho zatím neznáme

[76] KULHÁNEK, Jiří: *Vyhlídka na věčnost*. Praha: Crew, 2011, s. 216.

[77] KOPŘIVA, Štěpán: *Asfalt*. Praha: Crew, 2009, s. 127.

[78] Tamtéž, s. 85.

[79] Tamtéž, s. 233.

Autoři se ve svých dílech vypravují do minulosti, pohybují se v současnosti, ale také se nebojí pustit do jakýchsi předpovědí budoucnosti, přičemž několikrát jsem měla dojem, že se jedná o jakousi soutěž o to, kdo stvoří depresivnější svět. Pochmurnou budoucnost se podařilo vykreslit Františkovi Kotletovi v jeho sérii *Spad*, která se odehrává v postapokalyptickém světě. *„Je po válkách, které nikdo nevyhrál. V sutinách Prahy přežívá pár desítek tisíc lidí a snaží se ze všech sil uchovat něco jako civilizaci. Jenže zbytek světa nemá o civilizaci zájem. Zbytek světa chce za každou cenu přežít, a to zpravidla na úkor někoho jiného.“*[80] Apokalyptická a postapokalyptická beletrie je subžánr sci-fi literatury, v němž se hroutí, nebo se již zhroutily, civilizace jaké známe dnes. Ona apokalypsa může být prakticky jakéhokoliv druhu, a to od klimatické po nukleární. Samotný příběh může zahrnovat pokusy zabránit události apokalypsy, vypořádat se s dopady a důsledky, nebo může být postapokalyptický, odehrávající se po události. Postapokalyptické příběhy se často odehrávají v netechnologickém budoucím světě nebo ve světě, kde zůstávají pouze rozptýlené prvky společnosti a technologie. *„Apokalypsa je pojem, který pojednává o temné vizi budoucnosti a počítá tak s koncem světa. Poprvé se objevuje u starozákonních židovských proroků, kteří předpovídali příchod katastrofických jevů v podobě soudného dne, kdy nastane konečné rozhřešení (poslední soud) a lidstvo bude souzeno za své hříchy. Nejznámější židovská apokalypsa bývá spatřována v Knize Daniel, mimoto se vyskytuje hojně i v křesťanských spisech, jelikož rané křesťanství bývalo považováno za výhradně apokalyptické náboženství.“*[81] Oproti fantasy knihám s upíry a mimozešťany je postapokalyptický svět mnohem "děsivější", a to především z důvodu jeho uvěřitelnosti. Víceméně se jedná o něco, co by v budoucnu mohlo nastat.

[80] KOTLETA, František: *Spad* (Spad 1). Praha: Epocha, 2016, 320 s.

[81] HAMBALÍKOVÁ, Karin: *Post-apokalyptický román a postmoderní western. Tematické a žánrové vrstvy v románech Cormaca McCarthyho*. Bakalářská práce. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Pedagogická fakulta, 2015, s. 27. Vedoucí práce: PhDr. Alice Sukdolová, PhD. Dostupné z: https://theses.cz/id/dm81e4/Bakalarska_prace_Karin_Hambalikova_Final.pdf

8 Násilí

Násilí je v knihách stále oblíbenější, v některých případech by se dalo tvrdit, že je nyní součástí každodenního života. Nejsou to již jen horory, thrillery apod. Násilí se v literatuře usadilo, a nevypadá to, že by ji chtělo v brzké době opustit. Daným směrem se literatura vydala převážně po druhé světové válce, která byla sama ztělesněním nenávisti a bojů. Spisovatelé ji využívali jak k propagaci násilí, tak k jeho odrazení. Válka je špatná = násilí je špatné. Poté, co se situace ve světě neuklidňovala (nástup totality, korejská válka, studená válka, první atomová bomba), se násilí v literatuře užívalo stále více. Pro mnoho lidí to byl způsob, jak utéct od reality, nebo krok k podvědomým tužbám a přáním. Sledování násilí mezi jednotlivci, úkladné vraždy a boj silnějšího se slabším, to vše byly oblíbené kratochvíle již ve starověkém Římě. Antonín K. K. Kudláč ve své studii částečně zařazuje horor do sféry populární fantastiky. Konkrétně je řeč o takovém hororu, jenž využívá fantastických prvků, protipólem je pak horor „realistický". *„Literatura vzbuzující ve čtenáři pocity hrůzy a děsu využívá postupů různých žánrů, horor tudíž sám není žánrem, spíš jakousi literární „příchutí". Příběhy tohoto druhu mají v Čechách tradici, ale v porovnání s SF a fantasy nejsou tolik rozšířené,"* vysvětluje Kudláč.[82]

8.1 Splatter, slasher, nebo gore?

8.1.1 Splatter

Mnozí označují tvorbu trojice autorů pojmem splatter. Pod tímto názvem se skrývá druh hororu či hororové komedie s explicitním zobrazením násilí a až přehnaným množstvím krve. Doslova by se splatter dal přeložit jako - (po)stříkat, (po)cákat, cáknout.[83] Přestože byl výraz vůbec poprvé použit filmovým režisérem Georgem Romerem (1940-2017) k popsání vlastního film *Úsvit mrtvých*, jenž byl natočen v roce 1978, ustálil se také pro popis literárních děl. Názorný příklad je v díle Jiřího Kulhánka: *„Ulrich ležel na zemi stočený do klubíčka, v holé hlavě promáčklinu jako od pěsti, rozbitý cvikr přilepený krví k čelu. Ze dveří k Teodorikově zbrojírně vyčnívaly nohy zamotané do kožené zástěry a na baru ležela Kristýna. Někdo jí utrhl ruku se zbraní a přirazil obličej k desce takovou silou, že jí špička nosu trčela vedle ucha."*[84]

[82] KUDLÁČ, Antonín: Česká žánrová literatura (sci-fi a fantasy). *CzechLit* [online]. 07.12.2018 [cit. 2021-7-6]. Dostupné z: https://www.czechlit.cz/cz/feature/ceska-zanrova-literatura-sci-fi-a-fantasy/

[83] Splatter. *Cambridge Dictionary* [online]. [cit. 2021-7-6]. Dostupné z: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/splatter

[84] KULHÁNEK, Jiří: *Noční klub* (Noční klub 1). Praha: Klub Julese Vernea, 2002, s. 114.

Termín splatter byl v literatuře poprvé zpopularizován v roce 1981 spisovatelem Johnem McCarthym v jeho knize *Splatter Movies* s podtitulem *Breaking The Last Taboo: A Critical Survey Of The Wildly Demented Sub Genre Of The Horror Film That Is Changing The Face Of Film Realism Forever*. Jednalo se o vůbec první publikaci, která si vzala za úkol analyzovat filmové umění v tomto žánru.

Obecné předpoklady typických hororů počítají s tím, že operují s obavami, jakými jsou například neznámé prostředí, nadpřirozeno a temnota. Smysl splatteru vychází z fyzického ničení těl a k tomu přidružené bolesti. Důraz je také kladen na vizuály, styl a techniku. Tam, kde většina hororových filmů má tendenci znovu nastolit společenský a morální řád s dobrými triumfy nad zlem, splatter těží z chaosu ne zrovna optimistického konce.

8.1.2 Slasher

Podobně jako splatter je i slasher subtypem hororu, který představuje explicitně krvavé scény s velkým množstvím násilí. Obecně zde bývá hlavní antagonistickou postavou psychopatický masový či sériový vrah, jehož identita nebývá po většinu děje známa. Je však třeba brát v potaz, že knižní a filmové příběhy o skutečných vrazích a zločinech se do žánru slasher neřadí. Ačkoli může být termín „slasher“ příležitostně používán neformálně jako obecný termín pro jakýkoli horor, zahrnující vraždu, filmoví analytici uvádějí zavedený soubor charakteristik, které odlišují slasher filmy od jiných žánrů hororu, jako jsou splatter filmy a knihy a psychologické horory. Děj slasheru bývá udržován následovně – nespravedlnost, jež se udála v minulosti a která způsobila závažné trauma původně slabší osobě, následně vyvolá reakci, jež vyústí v příchod zabijáka na scénu, který se rozhodne konat vraždy v rámci jakési podivné spravedlnosti. Filmy a knihy postavené na vraždách vycházejí z pocitů katarze diváků a čtenářů v souvislosti se sexuálním potěšením.

8.1.3 Gore

Pokud bychom chtěli charakterizovat pojem gore, inklinovali bychom nejblíže k výrazům šokující, nechutný, děsivý, perverzní apod. Podle mezinárodního slovníku je pro tento žánr typická krev, vražda, krveprolití, násilí atd.[85]

[85] Gore. *Cambridge Dictionary* [online]. [cit. 2021-7-6]. Dostupné z: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gore

Obecně se uvádí, že žánr gore vznikl v 70. letech 20. století jako odpověď na vnitřní rozepři americké společnosti ohledně války ve Vietnamu.[86] Gore je slovní nebo grafické znázornění obzvláště živých a realistických činů násilí a brutality ve vizuálních médiích, jako je literatura, film, televize a videohry. Z obecného vyjádření spisovatelů a filmových tvůrců nahrazuje čtenářům a divákům pohled na násilí jakékoli předsudky k narativní struktuře, protože gore je jedinou částí filmu či knihy, která je spolehlivě konzistentní.

8.1.4 Kombinace různých žánrů

Kromě těchto zásadních a v daném žánru kodifikovaných pojmů se v závěru 20. století a následně i ve století 21. objevily nové pojmy. Především ve filmovém průmyslu se grafické znázornění explicitního a přehnaného násilí především v nezávislých filmech označuje jako „mučící pornografie“ či jako „Gorno“[87], do této skupiny by bylo možné zařadit například *Srbský film*[88], nebo *Lidská stonožka*[89]. Další skupinu tvoří díla, která v sobě mají také komediální podtext, jedná se o filmy jako například *Braindead*[90], *Smrtelné zlo 2*[91] a do jisté míry také *Úsvit mrtvých*[92]. Tyto a další díla obsahují tzv. over-the-top gore a lze je řadit do kategorie splatstick.

[86] FILA, Kamil: Francouzský horor pokouší hranice eklhaftu. *Aktuálně* [online]. 18.04.2008 [cit. 2021-7-6]. Dostupné z: https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/francouzsky-horor-pokousi-hranice-eklhaftu/r~i:article:602920/

[87] Gorno je složenina označení Gore a Porno.

[88] V originálním znění *Srpski film* od režiséra Srdjana Spasojeviče, natočený v roce 2010.

[89] The Human Centipede od Toma Sixe z roku 2009.

[90] Braindead natočený Peterem Jacksonem v roce 1992.

[91] Evil Dead 2 od Sama Raimiho z roku 1987.

[92] Dawn of the Dead natočený Zackem Snyderem v roce 2004.

9 Lexikální složka a jazykové prostředky

V lexikální rovině a v užití jazykových prostředků se ani jeden z trojice autorů výrazně nepřiklání k poetičnosti, jejich texty jsou jazykově srozumitelné, bez jinotajů nebo přehnané patetičnosti. Z obrazných pojmenování se nejčastěji objevují přirovnání, metafory a hyperboly. Pro Jiřího Kulhánka je v jeho dílech typická celá řada neologismů, například „zakuklenkyně", „zesmrtnout", „bubice" coby ženský protějšek k bubákům apod.

V textech autorů se střídá spisovný jazyk s nespisovným, hranice mezi těmito dvěma jazykovými oblastmi bývá neostrá - spisovnost a nespisovnost není striktně odlišována, naopak obvykle dochází k jejich překrývání a vzájemnému ovlivňování. V přímých promluvách postav jsou například kombinovány pojmy spisovné i nespisovné. Slovní zásoba je plná vulgárních a slangových výrazů a také profesní mluvy spjaté s technikou a technologiemi. Vulgarismy jsou zpravidla užívány ve vypjatých situacích, například když se bojuje proti nepříteli. Postavy knih se vyznačují svým sarkastickým, cynickým i černým humorem, který je, dalo by se říct, osobitým rysem všech titulů trojice autorů. Jejich promluvy se dále odvíjí podle toho, v jakých se pohybují kruzích, tedy podle jejich sociálního zařazení. Popisy akčních pasáží jsou naturalistické s určitou dávkou brutality.

Převážná většina knih je vyprávěna v ich-formě. Podle Tzvetana Todorova ve fantastických příbězích vypravěč mluví obvykle v první osobě, což autor studie pokládá za empirický fakt, jehož ověření není vůbec složité.[93] Toto tvrzení je skutečně snadno doložitelné, vyprávění v er-formě, tedy ve třetí osobě, je u vybraných autorů užíváno výjimečně, zato ich-forma je ve výrazné převaze.

9.1 Hyperbolizace

Když chtějí autoři ve svém textu něco zveličit či tvrzení vyjádřit s nadsázkou, jedná se o tzv. hyperbolizaci. Hyperbola se řadí mezi obrazná pojmenování a její funkcí je zveličit určitý rys nebo vlastnost a až expresivním zabarvením. Rys hyperboly je už sám o sobě úzce spjato s žánrem fantasy, kdy hovoříme o tzv. hyperbolickém zázračnu. *„Přehánění vede k nadpřirozenu"*, popisuje Tzvetan Todorov.[94]

9.2 Generování hlášek, „wisecracky"

[93] TODOROV, Tzvetan: *Úvod do fantastické literatury*. Praha: Karolinum, 2010, s. 72.

[94] Tamtéž, s. 69.

Akční fantasy a sci-fi literatura vybraných tuzemských autorů je plná tzv. wisecracků[95], což jsou humorné hlášky, vtipné a sarkastické poznámky zasazené do textu s určitou rafinovaností, aby jejich vyznění mělo co největší efekt. Wisecracky jsou úzce propojeny s černým a cynickým humorem.

9.3 Jazyk kyberpunku

Akční sci-fi jako například *Zabíjení*, *Aktivní Kovy* nebo *Spad* je ideálním prostorem pro tvůrčí kreativitu. Fiktivní světy mnohdy vyžadují vlastní terminologii a zákonitosti, v případě kyberpunku se v textech objevují jazykové prostředky spjaté s technologiemi a počítačovou informatikou. Jazykově a esteticky se tak od klasické sci-fi odlišuje. Vyprávění má zhuštěnou podobu, v textu se vyskytuje řada slangových výrazů, které pocházejí od odborníků přes informatiku či umělou inteligenci nebo od hackerů a dalších typů postav, z nichž některé jsou přímo v centru dění, jiné se nacházejí na periferii společnosti a mají svůj vlastní slovník – argot. Dochází tak k určité sociální stratifikaci společnosti.

Jiří Kulhánek se k subžánru kyberpunku v některých svých dílech přibližuje, avšak nelze je tak přímo charakterizovat. V sérii *Divocí a zlí* jsou v textu použity pojmy mikročipy, implantáty a také se zde objevují robotické bytosti. Kyborgové, tedy roboticky upravení lidé, jsou přítomní v jeho samostatném románu *Stroncium*. Zde je také zmínka o geneticky modifikovaném maxišvábovi.

Trojice autorů se ve svých dílech v oblasti kyberpunku zaměřuje zejména na vztah člověka k technologiím. Toto zaměření se po jazykové stránce promítá v podobě technických a technologických termínů, neologismů a krátkých, útržkovitých dialogů. Věty bývají často nedokončené, mnohdy vytržené z kontextu. Vztah k technologiím není negativní, naopak je z textu patrná jejich adorace a až nábožná úcta. Jazyk kyberpunku je na jedné straně spisovný, bohatý na odbornou terminologii, na straně druhé je nespisovný, plný slangových výrazů. V přímé řeči převažuje vulgární mluva a expresivní výrazy.

9.4. Popkultura

V mnoha knihách je možné narazit na popkulturní narážky, čímž se dílo obohacuje a získává přesah, a to včetně mimozemské technologie. *„,Tys to nepochopil: on chce starwarsovskej Turbo tank klonů! Ten s těma dvanácti kolárna! Osm set jedna kostiček! Jeden z pajduláků*

[95] Wisecrack. Cambridge Dictionary [online]. [cit. 2021-7-6]. Dostupné z: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/wisecrack

má svítící laserovej meč!'"[96] Kniha *Asfalt* je ostatně popkulturními narážkami plná od začátku do konce, neustále se v ní probírá současná filmová a hudební scéna, přičemž se v hodnocení nešetří vulgárními výrazy, viz „*STEVEN SPIELBERG JE SATAN!"*[97] Ani u zbylých dvou autorů není o popkulturní narážky nouze. U Jiřího Kulhánka se v *Cestě krve* píše o prvním výtisku Kingovy *Carrie* v češtině, o Mad Maxovi, Supermanovi apod. Samozřejmě ani u Štěpána Kopřivy není o popkulturní narážky nouze: *„A já jsem fakt nepotřeboval každej den poslouchat o tom, jak je Robert Pattison snovej."*[98] U všech tří autorů je tak patrná orientace v současném dění.

[96] KOPŘIVA, Štěpán: *Asfalt*. Praha: Crew, 2009, s. 14.

[97] Tamtéž, s. 230.

[98] KOPŘIVA, Štěpán: *Rychlopalba* (Rychlopalba 1). Praha: Crew, 2015, s. 135.

10 Závěr

Cílem této bakalářské práce byl komparativní náhled na literární díla tří českých autorů fantasy a sci-fi literatury – Jiřího Kulhánka, Františka Kotlety a Štěpána Kopřivy. Práce se zaměřovala převážně na teoretickou rovinu žánru fantasy, s níž se pojí i nejrůznější subžánry, a na převážně románovou tvorbu vybraných autorů. V jednotlivých kapitolách je v první řadě vysvětlena daná problematika a poté obvykle následují příklady, jež demonstrují uvedenou teorii v praxi.

Přestože se knihy Jiřího Kulhánka, Františka Kotlety a Štěpána Kopřivy mohou vyznačovat společnými rysy, podobnými charaktery postav a mnohdy spadají do jednotných žánrů, každý píše svým vlastním specifickým stylem, což je vidět nejen na vytváření jejich knižních charakterů, ale také na zasazení děje do určitého prostředí.

Ačkoli se všichni tři autoři řadí do množiny žánru fantasy, není možné na jejich díla nahlížet jako na typické představitele. Jejich vytvořené světy se nepodobají klasickým magickým říším, jaké jsou známé z děl J. R. R. Tolkiena. Nejblíže se dají řadit do subžánru urban fantasy.

Dějová linie je prakticky ve všech knihách porovnávané trojice koncipovaná dle jednotného mustru. Začátek tvoří poklidnější uvedení do děje, v některých případech méně poklidnější, záhy se představí ústřední problém, který je nutné co nejrychleji vyřešit, přičemž následuje závěr, který, až na výjimky, dopadá pozitivně. V tomto směru nelze čekat žádná překvapení.

Ani v jednom případě nelze u zmíněných spisovatelů očekávat jazykově korektní a dějově hluboké dílo, jejich knihy jsou určeny především pro pobavení a jako odpočinková četba. Vulgarity a sexuální narážky s explicitně znázorněným násilím nejsou pro každého. Já osobně bych jejich knihy doporučila čtenářům, kteří se orientují v popkultuře a hledají něco lehkého a nenáročného, čím by zaplnili volný čas.

11 Seznam použité literatury

Primární literatura

KOPŘIVA, Štěpán: *Křížová palba* (Rychlopalba 2). Praha: Crew, 2019, 448 s.

KOPŘIVA, Štěpán: *Rychlopalba* (Rychlopalba 1). Praha: Crew, 2015, 376 s.

KOPŘIVA, Štěpán: *Aktivní kovy*. Praha: Crew, 2014, 372 s.

KOPŘIVA, Štěpán: *Asfalt*. Praha: Crew, 2009, 640 s.

KOPŘIVA, Štěpán: *Zabíjení*. Praha: Crew, 2004, 350 s.

KOTLETA, František: *Underground: Revoluce* (Underground 2). Praha: Epocha, 2021, 398 s.

KOTLETA, František: *Operace Thümmel* (Legie 1). Praha: Epocha, 2020, 344 s.

KOTLETA, František: *Underground* (Underground 1). Praha: Epocha, 2020, 312 s.

KOTLETA, František: *Stalingrad* (Bratrstvo krve 4). Praha: Epocha, 2019, 296 s.

KOTLETA, František: *Poslední tango v Havaně* (Tomáš Kosek 3). Praha: Epocha, 2018, 328 s.

KOTLETA, František: *Řetězová reakce* (Spad 4). Praha: Epocha, 2018, 328 s.

KOTLETA, František: *Rázová vlna* (Spad 3). Praha: Epocha, 2017, 304 s.

KOTLETA, František: *Poločas rozpadu* (Spad 2). Praha: Epocha, 2017, 304 s.

KOTLETA, František: *Spad* (Spad 1). Praha: Epocha, 2016, 320 s.

KOTLETA, František: *Velké problémy v malém Vietnamu* (Tomáš Kosek 2). Praha: Epocha, 2016, 288 s.

KOTLETA, František: *Lovci.* Praha: Epocha, 2015, 280 s.

KOTLETA, František: *Vlci* (Bratrstvo krve). Praha: Epocha, 2015, 192 s.

KOTLETA, František: *Příliš dlouhá swingers party* (Tomáš Kosek 1). Praha: Epocha, 2014, 292 s.

KOTLETA, František: *Perunova krev 2* (Perunova krev 2). Praha: Epocha, 2014, 304 s.

KOTLETA, František: *Perunova krev 1* (Perunova krev 1). Praha: Epocha, 2013, 288 s.

KOTLETA, František: *Mega hustej nářez* (Bratrstvo krve 3), Praha: Epocha, 2013, 328 s.

KOTLETA, František: *Fakt hustej nářez* (Bratrstvo krve 2). Praha: Epocha, 2012, 288 s.

KOTLETA, František: *Hustej nářez* (Bratrstvo krve 1). Praha: Klub Julese Vernea, 2010, 290 s.

KULHÁNEK, Jiří: *Vyhlídka na věčnost*. Praha: Crew, 2011, 544 s.

KULHÁNEK, Jiří: *Povídky*. Praha: Klub Julese Vernea, 2007, 80 s.

KULHÁNEK, Jiří: *Stroncium*. Praha: Klub Julese Vernea, 2006, 488 s.

KULHÁNEK, Jiří: *Noční klub* (Noční klub 2). Praha: Klub Julese Vernea, 2003, 378 s.

KULHÁNEK, Jiří: *Noční klub* (Noční klub 1). Praha: Klub Julese Vernea, 2002, 408 s.

KULHÁNEK, Jiří: *Kříže* (Divocí a zlí 4). Praha: Klub Julese Vernea, 2000, 298 s.

KULHÁNEK, Jiří: *Temný prorok* (Divocí a zlí 3). Praha: Klub Julese Vernea, 2000, 254 s.

KULHÁNEK, Jiří: *Hardcore* (Divocí a zlí 2). Praha: Klub Julese Vernea, 1999, 268 s.

KULHÁNEK, Jiří: *Čas mrtvých* (Divocí a zlí 1). Praha: Klub Julese Vernea, 1999, 266 s.

KULHÁNEK, Jiří: *Cynik* (Cesta krve 2). Praha: United Fans, 1997, 296 s.

KULHÁNEK, Jiří: *Dobrák* (Cesta krve 1). Praha: United Fans, 1996, 346 s.

KULHÁNEK, Jiří: *Vládci strachu*. Praha: Klub Julese Vernea, 1995, 282 s.

Sekundární literatura

ADAMOVIČ, Ivan: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1995, 350 s.

ALIGHIERI, Dante: *B*ožská komedie. *Městská knihovna v Praze* [online]. Jaroslav Vrchlický (přel.), VMKP 1. vyd., Praha: Městská knihovna v Praze, 2011 [cit. 2021-07-06]. Dostupné z: file:///C:/Users/dadas/Downloads/bozska_komedie.pdf

BENITEZ, Joe: *Tajemství mechanické mrtvoly*. Praha: Argo, 2017, 168 s.

CARTWRIGHT, Mark: Samurai Sword. *World History Encyclopedia* [online]. 08.07.2019 [cit. 2021-7-6]. Dostupné z: https://www.worldhistory.org/Samurai_Sword/

DĚDINOVÁ, Tereza: *Po divné krajině; Charakteristika a vnitřní členění fantastické literatury*. Brno: Masarykova univerzita, 2015, 230 s.

DOSTÁLOVÁ, Veronika: *Kyberpunková literatura – vývoj, charakteristika, kulturní kontext*. Diplomová práce. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, 2017. Vedoucí práce: Mgr. Vladimír P. Polách, Ph. D. Dostupné z: https://theses.cz/id/xq5z7j/21233675

FILA, Kamil: Francouzský horor pokouší hranice eklhaftu. *Aktuálně* [online]. 18.04.2008 [cit. 2021-7-6]. Dostupné z: https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/francouzsky-horor-pokousi-hranice-eklhaftu/r~i:article:602920/

Gore. Cambridge Dictionary [online]. [cit. 2021-7-6]. Dostupné z: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gore

GÖTH, Jindřich: Štěpán Kopřiva: Sebereflexe bývalého intelektuála. *Instinkt* [online]. 02.07.2009 [cit. 2021-7-6]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20100313135444/http://instinkt.tyden.cz/rubriky/rozhovor/stepan-kopriva-sebereflexe-byvaleho-intelektuala_24382.html

HAMBALÍKOVÁ, Karin: *Post-apokalyptický román a postmoderní western. Tematické a žánrové vrstvy v románech Cormaca McCarthyho*. Bakalářská práce. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Pedagogická fakulta, 2015. Vedoucí práce: PhDr. Alice Sukdolová, PhD. Dostupné z: https://theses.cz/id/dm81e4/Bakalarska_prace_Karin_Hambalikova_Final.pdf

HEREC, Ondrej: *Cyberpunk: Vstupenka do tretieho tisícročia*. Bratislava: Vydavateľstvo Spolku slovenských spisovateľov, 2001, 280 s.

HOKR, Boris: Píšou za mě děti přikované k notebookům, říká Štěpán Kopřiva. *Aktuálně* [online]. 19.12.2014 [cit. 2021-7-13]. Dostupné z: https://magazin.aktualne.cz/kultura/literatura/pisou-za-me-deti-prikovane-k-notebookum-rika-stepan-kopriva/r~359bd02e860a11e49bec0025900fea04/

JAREŠ, Michal – TARANENKOVÁ, Ivana (eds.): *Strach a hrôza: Podoby hororového žánru*. Bratislava: Ústav slovenskej literatúry SAV, 2011, 192 s.

KIŠIRO, Jukito: *Zrezivělý anděl* (Bojový anděl Alita 1). Praha: Crew, 2017, 448 s.

KUDLÁČ, Antonín: Česká žánrová literatura (sci-fi a fantasy). *CzechLit* [online]. 07.12.2018 [cit. 2021-7-6]. Dostupné z: https://www.czechlit.cz/cz/feature/ceska-zanrova-literatura-sci-fi-a-fantasy/

LANGER, Aleš: *Průvodce paralelními světy: Nástin vývoje české sci-fi 1976-1993*. Praha: Triton, 2006, 280 s.

LECHMANN, Dan: *Český retrofuturismus ve světovém (angloamerickém) kontextu*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, 2016. Vedoucí práce Mgr. Miroslav Kotásek, Ph.D. Dostupné z: https://theses.cz/id/08kemd/

MICKOVÁ, Tereza: Diplomová práce. Praha: Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, 2020. Vedoucí práce: prof. PhDr. Petr Bílek, CSc. Dostupné z: https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/118810/120359669.pdf?sequence=1&isAllowed=y

MORRIS, Pam: *Literatura a feminismus*. Brno: Host, 2000, 232 s.

NECKAŘ, Michal: *Protagonista ve vybraných díle Františka Kotlety*. Bakalářská práce. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, 2020. Vedoucí práce: doc. Mgr. Igor Fic, Dr. Dostupné z: https://theses.cz/id/07vy35/Neckar_Michal_-_Protagonista_ve_vybranych_dilech_Frantisk.pdf?lang=en&fbclid=IwAR3hRJxXXzsRFe4ivKiirt3q_-eq-lvAc3ztATWTKXHrnweCfAS0JbSyvAY

NEFF, Ondřej: Pět etap české fantastiky. In: ADAMOVIČ, Ivan: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1995, s. 11–23.

POLÁCH, P. Vladimír: Ženy (a jejich absence) v kyberpunkové literatuře. In *Bohemica litteraria*, 21, 2018, č. 2, s. 68-86.

SHIROW, Masamune: *Ghost in the Shell 1*. Praha: Crew, 2017, 352 s.

Splatter. *Cambridge Dictionary* [online]. [cit. 2021-7-6]. Dostupné z: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/splatter

STABLEFORD, Brian M. – LANGFORD, David: „Cyborgs“. *The Encyclopedia of Science Fiction.* John Clute, David Langford, Peter Nicholls a Graham Sleight (eds.), 08.03.2021

[online]. London: Gollancz, 19.07.2021 [cit. 2021-7-13]. Dostupné z: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/cyborgs

TESAŘ, Antonín: Akira. In *Pevnost*. 2021. č. 7, s. 62–63.

TODOROV, Tzvetan: *Úvod do fantastické literatury*. Praha: Karolinum, 2010, 168 s.

Trash. Cambridge Dictionary [online]. [cit. 2021-7-6]. Dostupné z: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/trash

VLAŠÍN, Štěpán: *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel, 1977, 472 s.

VULTURE, Culture (pseud.): A Brief Introduction to Shinto. *Commisceo Global* [online]. [cit. 2021-7-6]. Dostupné z: https://www.commisceo-global.com/blog/a-brief-introduction-to-shinto

VZOREK, Tomáš: Thor? My máme Peruna, ale Jirásek nám ho znechutil, říká spisovatel. *Seznam Zprávy* [online]. 01.03.2018 [cit. 2021-7-13]. Dostupné z: https://www.seznamzpravy.cz/clanek/thor-my-mame-peruna-ale-jirasek-nam-ho-znechutil-rika-spisovatel-43208?seq-no=5&dop-ab-variant=&source=clanky-home

Wisecrack. Cambridge Dictionary [online]. [cit. 2021-7-6]. Dostupné z: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/wisecrack

ZBÍRAL, David: Žánr fantasy a religionistika. Možnosti, meze, provokace, 2003. [online]. 18.11.2006 [cit. 2021-7-13]. Dostupné z: http://www.david-zbiral.cz/fantrel.htm

Zombi. *Florida Museum* [online]. [cit. 2021-7-13]. Dostupné z: https://www.floridamuseum.ufl.edu/caribarch/education/zombi/