

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV ČESKÉ LITERATURY A LITERÁRNÍ VĚDY**

**DIPLOMOVÁ PRÁCE
Pojetí hrdiny ve fantasy literatuře
The conception of hero in fantasy literature
Irena Zbiejczuková**

2010/2011

PhDr. Václav Vaněk, CSc.

OBSAH:

1. Úvod.....	7
2. Fantasy literatura, její vymezení a historie.....	8
2.1. Vymezení žánru.....	8
2.1.1. Co je to fantasy literatura.....	8
2.1.2. Rosemary Jacksonová: <i>Fantasy</i> na pomezí skutečnosti.....	9
2.1.3. Kathryn Humeová: <i>Fantasy</i> jako literární impulz.....	11
2.1.4. Marie-Laure Ryanová a teorie možných světů.....	14
2.1.5. Fandomové definice.....	15
2.2. Definice žánru a postavení fantasy v ostatní literatuře.....	17
2.3. Historie žánru.....	21
2.3.1. Fantasy v anglosaském prostředí.....	21
2.3.2. Fantasy v českém prostředí.....	26
3. Hrdina ve znamení hrdinství a hrdinské cesty.....	30
3.1. Funkce fantasy jako novodobé mytologie.....	30
3.2. Hrdina jako literární postava.....	33
3.2.1. Postava-typ a postava-funkce.....	35
3.2.2. Podoba vypravěče.....	36
3.2.3. Zdvojování hlavních hrdinů (role dvojníka).....	38
3.2.4. Jméno postavy.....	39
3.2.5. Vnější a vnitřní charakteristika postavy.....	41
3.3. Hrdina ve znamení hrdinskosti, typologie a tradice hrdinů.....	42
3.3.1. Tradice hrdinů.....	44
3.3.2. Hrdinové a hrdinky.....	46
3.3.3. Typologie hrdinů.....	49
3.4. Hrdinova cesta.....	52
3.4.1. Postavy-funkce na hrdinově cestě.....	52
3.4.2. Průběh hrdinovy cesty.....	54
4. Rozbor konkrétních textů.....	57
4.1. Metoda a materiál.....	57
4.2. Hlavní hrdina nebo hrdinové?.....	57
4.3. Jména ve fantasy literatuře.....	59
4.4. Vnější a vnitřní charakteristika.....	62

4.4.1. Stereotyp bojovníka.....	65
4.5. Hrdinova cesta.....	70
4.5.1. Zrození hrdiny.....	70
4.5.1.1. Obyčejný původ.....	70
4.5.1.2. Předurčení osudem.....	72
4.5.2. Odchod.....	79
4.5.2.1. Volání osudu.....	79
4.5.2.2. Do světa na zkušenou.....	85
4.5.2.3. Nevyslyšené volání.....	87
4.5.2.4. Hrdinův průvodce.....	88
4.5.2.5. První krok k dobrodružství - hrdinův výcvik.....	92
4.5.2.6. Překročení prahu.....	95
4.5.3. Iniciece – období zkoušek.....	99
4.5.3.1. Finální střet.....	101
4.5.4. Návrat.....	104
5. Závěr.....	108
6. Bibliografie.....	109

Tímto bych chtěla poděkovat svému vedoucímu práce, PhDr. Václavu Vaňkovi, CSc., za to, že tato práce mohla vůbec vzniknout, i za cenné rady při jejím psaní. Chtěla bych také poděkovat svým blízkým, kteří mě celou dobu podporovali.

Prohlašuji, že jsem diplomovou 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 3. 1. 2011

ANOTACE

Tato diplomová práce se zabývá typologií hrdinů a hrdinek ve fantasy literatuře se zvláštním zaměřením na hrdinovu cestu z hlediska výstavby syžetu. Část práce je věnována i definici a historii žánru fantasy v anglosaském i českém prostředí. Práce vychází z děl jak českých, tak zahraničních. Cílem práce je poukázat na archetypální neomytickou strukturu fantasy textů a jejich tendenci k heroismu na příkladech konkrétních ukázek z děl tohoto žánru.

ANNOTATION

This diploma thesis deals with typology of heroes and heroins in fantasy literature, with special regard to heroic quest from the point of view of literally composition. One part of the thesis applies to the defition and history of fantasy genre in both anglo-saxon and czech environment. The thesis therefore uses and cites both czech and foreign fantasy literally works. The aim of the thesis is to point to archetypal neomythic structure of fantasy texts and to their tendency to recreate heroism using particular examples of fantasy literature.

KLÍČOVÁ SLOVA

fantasy, fantastická literatura, historie fantasy, definice fantasy, hrdina, hrdinská cesta, hrdinství

KEYWORDS

fantasy, fantastic literature, history of fantasy, definition of fantasy, hero, heroic quest, heroism

1. Úvod

Fantastická literatura je něčím, co lidstvo nepřestává od věků fascinovat. Nadpřirozené příběhy a zázračná dobrodružství vždy tvořily součást literatury, ale teprve v polovině 19. století se začal utvářet žánr, který se rozhodl povýšit fantastické prvky nad ostatní a vrátit do literatury funkci téměř vymizelého mýtu. A tak se v žánru *fantasy* můžeme toulat po světech „skutečnějších“, než je ten náš a sledovat hrdiny na jejich hrdinské cestě.

Naše práce se rozhodla zmapovat právě utváření hrdiny, jeho tradici a motiv hrdinské cesty, na jejímž konci stojí hrdina v celé slávě svého hrdinství. Abychom *fantasy* a její snaze stvořit hrdinu lépe porozuměli, bylo třeba nejdříve vytvořit definici žánru, která by byla dostatečně vymezující a zároveň pružná. Tradici *fantasy* jsme se také pokusili osvětlit díky krátké historii žánru v jeho domovském, anglosaském prostředí a zasadit ho do kontextu české literatury.

Zaměření práce se však týkalo hlavně hrdinů samotných, a to nejen z pohledu literárně-teoretického, chápajícího hrdinu jakožto hlavní postavu knihy. Cílem této práce bylo popsat snahu o hrdinskost v dílech *fantasy* literatury, manifestovanou zvláště charakteristikou hrdinů a přítomností archetypálního souboru motivů tvořících více či méně ustálenou zápletku příběhu podobnou pohádkám. Naše závěry jsme ilustrovali na několika desítkách příkladů z klasických a populárních *fantasy* děl, pocházejících jak ze zahraniční, tak z české produkce.

Fantasy je žánrem relativně novým, zvláště v našem prostředí, jeho kořeny však sahají až do starověku. Oživení starých mýtů a archetypů je v dnešní racionálně zaměřené společnosti něčím velice atraktivním, a žánru *fantasy* se tak dostává větší pozornosti než kdy dříve. *Fantasy* knihy se stávají bestsellery, vzniká velké množství fantastických filmů a fanoušci dokonce mohou prožít oblíbené příběhy prostřednictvím počítačových her či her na hrdiny. České teoretické studie týkající se *fantasy* však stále pokulhávají za rychle se rozvíjejícím žánrem a mapují pouze zlomek toho, čím *fantasy* literatura je. Tato práce je jednou ze snah doplnit naše povědomí o *fantasy* a jejich hrdinech.

2. Fantasy literatura, její vymezení a historie

2.1. Vymezení žánru

2.1.1. Co je to fantasy literatura

Pojem *fantasy* je v českých oblastech pojmem relativně novým – pronikl k nám z anglosaské tradice až po revoluci a jedná se o výpůjčku z angličtiny. A zde se objevuje i první problém jeho vymezení. *Fantasy* totiž v angličtině neoznačuje pouze literární žánr fantastické literatury, ale i fantazii jako takovou. To vedlo v anglosaském prostředí k většímu propojení literární teorie a psychoanalýzy (psychoanalytické hledisko naopak záměrně vynechává například francouzský teoretik Tzvetan Todorov ve svém *Úvodu do fantastické literatury*¹. V českém prostředí se nejčastěji používá pojem *fantastická literatura* či *fantastika*². Pod tento pojem však Ondřej Neff ve své studii *Pět etap české fantastiky*³ zahrnuje jednak literaturu vědecko-fantastickou (anglicky *science fiction*, zkráceně *SF* nebo *sci-fi*), jednak literaturu žánru *fantasy*. Užívání anglického termínu se rozšířilo natolik, že pokud přijmeme termín *fantastická literatura* jako hyperonymum, nemáme pro žánr *fantasy* žádný specificky český název a anglický pojem je tak brán jako „oficiální“ a běžně používaný - setkáme se s ním třeba už i v katalogích knihoven, oficiálních programech kin apod.

Označení *fantasy* pro úzce vyměřený žánr není ničím novým ani v anglosaském prostředí, literární teoretikové zabývající se *fantasy* se proti němu ale většinou vymezují a snaží se uchopit prvky fantazie a fantastična v rámci celé literatury a víceméně nerozlišují mezi *science-fiction* a *fantasy* – ne proto, že by si rozdíl mezi těmito dvěma žánry nebyli vědomi, ale proto, že to není pro jejich cíl rozlišení podstatné⁴. Pro nás však toto rozdělení relevantní je, a proto se ještě před představením anglosaských teorií pokusíme žánr *fantasy* samostatně vymezit, a to takovým způsobem, aby o něm získal představu i čtenář tohoto pojmu zcela neznalý.

Vymezme nejdříve pojem *fantastické literatury*. Ivan Adamovič chápe jako „příběh, kde je přítomen prvek nadpřirozena“ (Adamovič 1995: 6). Zásadní je tedy **vybočení z každodenní reality**, a to dvěma základními směry – v duchu racionalismu a vědy v *science-fiction* a v duchu mytologie, citovosti a nadpřirozena ve *fantasy*. Prvek fantazie

¹ Todorov, Tzvetan: *Introduction à littérature fantastique* (Editions du Seuil, Paris). 1970

² Adamovič, Ivan (ed.): *Slovník české literární fantastiky a science fiction* (R3, Praha). 1995

³ Neff, Ondřej: *Pět etap české fantastiky*. In *Slovník české literární fantastiky a science fiction* (R3, Praha). 1995. s. 11-23.

⁴ srov. kap. 2.1.2., 2.1.3. a 2.1.4.

a vybočení z reality je oběma žánrům společný, liší se hlavně svými prostředky: zatímco science-fiction se často obrací do budoucnosti a k neuskutečněným vynálezům vědy, fantasy se obrací spíše k minulosti a **opírá se o mytologii a nadpřirozeno** (většina nadpřirozených prvků vychází z různých starověkých mytologických vyprávění a samotné fantastické světy jsou nezdárcu situovány do období středověkého či pseudostředověkého světa). Je také důležité podotknout, že se jedná o žánr **moderní**, jehož vznik by se dal datovat do druhé poloviny 19. století. Fantastické prvky se v literatuře pochopitelně užívaly už dříve, vždy však byly spíše prvkem služebným a ne jednou z definičních charakteristik žánru.

Tyto tři rysy tedy budou naší pracovní definicí žánru – přesná definice *fantasy* totiž v českém prostředí zatím neexistuje. Ondřej Neff ji definuje pouze oproti žánru science-fiction, a to slovy: „Ve fantasy vrcholí napětí mezi romantickou citovostí a racionalismem naprostým vítězstvím citu.“ (Neff 1995: 22). Toto vymezení je však dosti obecné a opomíjí další stránky žánru.

V anglosaském (a v zásadě i obecně zahraničním) pojetí je pojem *fantasy* užíván obecněji a převládá snaha překročit hranici pouhého žánru a poukázat na fantastické prvky v rámci celé literatury. Pokusíme se představit některé z teorií – teorie Tzvetana Todorova a Rosemary Jacksonové, charakterizující fantastiku jako pomezí skutečna a neskutečna, Kathryn Humeovou a fantastiku jako literární impuls či Marie-Laure Ryanovou a Lubomíra Doležela a jejich teorii možných světů.

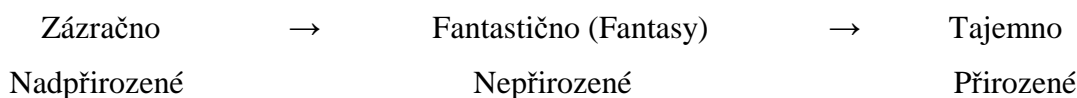
2.1.2. Rosemary Jacksonová: *Fantasy* na pomezí skutečnosti

Strukturalistická teorie fantastické literatury Tzvetana Todorova *Úvod do fantastické literatury*⁵ byla základním kamenem pozdější práce Rosemary Jacksonové *Fantasy: The literature of subversion*⁶. Za fantastickou literaturu byla brána taková literatura, která „neupřednostňuje realistické zpodobnění, tedy mýty, legendy, lidové příběhy a pohádky, utopistické alegorie, snové představy, surrealistické texty, science-fiction, hororové povídky, tedy vše, co představovalo jiné ‘říše‘ než tu lidskou.“ (Jacksonová 1981: 13-14). Jacksonová přijímá vazbu k realitě jako základní charakteristiku fantastické literatury, ale fantastickou literaturu chápe jinak: ne jako statický žánr, ale jako dynamický způsob vyprávění, který realitu přetváří a pracuje s ní, který je na

⁵ Todorov, Tzvetan: *Introduction à littérature fantastique* (Editions du Seuil, Paris). 1970.

⁶ Jackson, Rosemary: *Fantasy: The literature of subversion* (Routledge, London and New York). 1981.

hranici skutečného a neskutečného. Ve své práci přejímá Todorovo schematické rozdělení fantastiky – Todorov představuje tři žánry fantastiky (1970: 46-62): zázračnou (*le merveilleux*, u Jacksonové jako *marvellous*), ve které převažuje víra v nadpřirozeno a magii, čistě fantastickou (*le fantastique pur*, u Jacksonové *purely fantastic, fantasy*) a tajemnou (*l'étrange*, u Jacksonové *uncanny*), ve které jsou tajemné jevy vysvětlitelné psychologicky. Fantastično tak stojí na hranici mezi nimi, viz následující schéma:



Ztvárnění nereálna je v každém typu jiné. Zázračná fantastika se obrací k nadpřirozeno a jeho výsledkem mohou být buď fantazie náboženské (tedy andělé, démoni, nebe, peklo atd.) nebo pohanské (elfové, trpaslíci, země víl atd.). V tajemné fantastice je vysvětlení přirozené, jde o projekci lidských obav a přání, které ukazují svět skrze subjektivní vnímání jedince. K prvnímu typu by tak patřil například *Pán prstenů* od J. R. R. Tolkiena, ke druhému třeba Maupassantova povídka *Horla*.

Sama Jacksonová zachovává Todorovo rozdělení do tří typů, nazývá je ale trochu jinak: zázračno (*marvellous*) zůstává, fantastično (*fantastic*) také, ale jako třetí uvádí mimésis, která nahrazuje literaturu reálna. Jacksonová toto rozhodnutí ospravedlňuje následovně: „Toto schéma (*Todorovo – pozn. autora*) je užitečné pro rozlišení určitých druhů fantastiky, ale jeho polarizace mezi zázračnem a tajemnem vede k určitému zmatení. Abychom pochopili fantastično jako literární formu, je třeba ji popsat literárními termíny, a tajemno, neboli *l'étrange*, není literárním termínem, zatímco zázračno ano. Bylo by možná užitečnější definovat fantastično jako literární ztvárnění nebo způsob (*mode*) než jako žánr, a umístit ho mezi protipóly zázračna a mimésis.“ (1981: 32).

Jacksonová definuje zázračno (kromě výše popsaných charakteristik shodných s Todorovem) jako neosobní způsob vyprávění s vševědoucím vypravěčem, který čtenáře do příběhu zatahuje pouze událostmi, které se odlišují od reality – právě tím je zázračno nejpřitažlivější, protože ztvárňuje mytický či magický svět, který představuje naše podvědomé ideály. Mimésis naproti tomu napodobuje (jak už říká její název) vnější realitu našeho světa. I zde může být vypravěč vševědoucí, jak je tomu často např. v období realismu (který je svou snahou o napodobení skutečného života vrcholem

mimésis). I když se jedná o fikci, autoři se snaží co nejvíce přiblížit skutečnosti a jejím zavedeným pravidlům.

Fantastický způsob vyprávění stojí mezi těmito dvěma póly. „Tvrdí, že to, co popisují, je skutečné - shodně se všemi konvencemi realistického vyprávění – a poté předpoklad realismu zničí tím, že uvedou něco, co je prokazatelně nereálné.“ (Jackson 1981: 34) Stejně jako hlavní hrdina ani vypravěč netuší, co se vlastně děje a právě subjektivita vypravěče je hlavní charakteristikou fantastického způsobu vyprávění a celkového rozvrácení (*subversion*) toho, jak je chápána skutečnost. Na tomto místě uvádí Jacksonová jako příklad Poea a do 19. století zasazuje i začátek moderní fantastiky. Autorům 19. století se pak věnuje i v konkrétních analýzách a o autorech fantasy literatury z hlediska *marvellous* (např. J. R. R. Tolkienovi, U. Le Guinové a dalším) se dále nemluví, protože ji de facto za fantasy nepovažuje.

Pohled Jacksonové a Todorova na fantastiku je tedy svým způsobem omezenější než pohled český, který do fantastiky zahrnuje i rovinu zázračna (naopak někdy vymezuje *fantasy* pouze jako zázračnou fantastiku). Pro Jacksonovou je zázračno příliš nereálné a neosobní, postavené na roveň pohádkám. Alternativní světy plné magie a mýtických symbolů ale zaujímají v žánru fantastiky velký podíl a vymezení Jacksonové je tak pro naše účely příliš úzké a vyhraněné – protože proč by „pravou“ fantastikou měla být pouze ta, která balancuje na hranici reality a imaginace, a ne ta, která se do říše snů a představ vydává hlouběji? Možnou odpovědí je teorie Kathryn Humeové, která ve své práci *Fantasy and mimesis*⁷ představuje nový pohled na fantastiku a fantazii v literatuře.

2.1.3. Kathryn Humeová: *Fantasy* jako literární impulz

Americká literární kritička Kathryn Humeová přináší nový pohled na fantazii a fantastický prvek v literatuře ve své studii *Fantasy and mimesis: Responses to reality in western literature* (1984). Představuje nejdříve starší teorie fantastické literatury, včetně Todorova a Jacksonové. Odsuzuje však tyto teorie jako příliš vymežující (*exclusive*). Sama pak představuje vlastní teorii, která stojí na opačném pólu – snaží se do fantastiky zahrnout co nejvíce děl a být co nejotevřenější (anglicky *inclusive*).

⁷ Hume, Kathryn: *Fantasy and mimesis* (Methuen, New York). 1984.

Humeová se v teoriích vrací na začátek a definuje pojetí fantastiky takto: „Navrhuji tedy jinou základní formulaci, a to, že literatura je výsledkem dvou impulzů. Jedním je mimesis, touha napodobovat skutečnost, popisovat události, osoby, situace a předměty tak uvěřitelně, aby ostatní mohli sdílet vaši skutečnost; druhým impulzem je fantazie (*fantasy*), touha změnit skutečnost – ať už to bereme jako únik z nudy, hru, vizi, touhu po něčem chybějícím nebo potřebu po metaforických obrazech.“ (1984: 20). Fantasy je pro ni tedy jakékoliv vybočení z tradiční reality, které stojí oproti snaze se této realitě přiblížit. Jednotlivé žánry je pak možné nahlížet podle toho, nakolik se blíží tomu kterému pólu.

Během dějin se příklon literatury k jednomu či druhému pólu různě měnil. Ve starověkých společnostech byly mýty běžné a lidé v ně věřili. Cílem literatury bylo obsáhnout mýtické vzorce (*mythic patterns*) a archetypy. Lidé tyto vzorce znali a rozuměli jim, protože mýtus představoval ideál, podle kterého mohl člověk poznat, co je správné a špatné. Celá společnost byla mnohem méně individualistická než dnes. Ve starověké literatuře se nesetkáváme s popisem vnitřních pocitů a tužeb hrdiny, ale máme před sebou jeho činy a to, jak dokáže naplňovat právě ony archetypální vzorce, které vedou k ideálu a skutečnému hrdinství. Ve středověku se západní mýty proměňují v náboženské představy, sám koncept ale zůstává zachován. Přelom nastává až s renesancí a osvícenstvím a dále pak v 19. století, kdy náboženství ztrácí své výsadní postavení a společnost se sekularizuje a individualizuje. Literatura období realismu je vrcholem příklonu k mimetické stránce literatury.

Realismus však po určité době přestává být autorsky i čtenářsky atraktivní – jeho kouzlo tkívá v objevování dosud neobjeveného a při neustálém opakování a snaze o co největší reálnost přestává čtenáři přinášet estetický požitek a stává se mrtvým pozorováním. Moderní literatura se snaží znovu nalézt smysl literatury a obecněji i postavení člověka ve světě. Mýtické vzorce a symboličnost jsou jednou z cest, jak znovu objevit původní hodnoty, přizpůsobené však dnešnímu člověku. Touha po archetypálních vzorech a opravdových hrdinech umožňuje člověku objevit řád v dnešním chaosu světa. Tím se *fantasy* a fantazie v moderní literatuře dostává do popředí zájmu.

Způsoby jejího použití se však liší podle toho, jakého účinku na čtenáře chce autor dosáhnout. Humeová uvádí čtyři typy literatury: literaturu iluze, vize, revize a deziluze (*literature of illusion, vision, revision a disillusion*). Jejich cíl a účinek na čtenáře ukazuje Humeová v následující tabulce (1984: 57):

	iluze	vize	revize	deziluze
cíl	útěcha	rozrušení	útěcha	rozrušení
efekt	nezapojení se	zapojení se	zapojení se	nezapojení se

Jako literaturu iluze chápe Humeová literaturu, která někdy bývá také nazývána úniková. Tento typ vychází z předsvědčení, že všední realita je nudná, deprimující či jinak nesnesitelná, a nabízí čtenáři únik do jiného světa či pocity, které by (pokud by je člověk ve skutečnosti opravdu prožil) nebyly nikdy tak dokonalé. Je literaturou denního snění a od čtenáře nevyžaduje konkrétní emoční zapojení. Fantastická literatura bývá často charakterizována právě jako úniková a její nezanedbatelná část, zdaleka ovšem ne všechna, opravdu do této kategorie patří (jmenujme třeba Howardova *Barbara Conana*, knihy od Davida Gemmella nebo žánr fantasy dívčího románu).

Literatura vize „nám nabízí nový pohled na skutečnost, novou interpretaci, která se často zdá být rozmanitější a intenzivnější než naše vlastní skutečnost. Místo abychom se odvrátili od každodenní reality, jak je tomu v případě literatury iluze, přijímáme novou vizi.“ (Humeová 1984: 56). Autor se tím snaží nám přinést nový pohled na svět a přimět nás, abychom náš dosavadní pohled změnili (proto uvádí Humeová jako základní charakteristiky rozrušení čtenáře a jeho aktivní zapojení se). Sem bychom mohli zařadit například Gaimanovo *Nikdykde*, které ukazuje fantaskní podzemní Londýn, ve kterém končí všechny přežití sny a či mýty.

Souvisejícím typem je i literatura revize, která také přináší nový pohled na svět, ale nesnaží se poukázat na to, v čem je dosavadní realita špatná, ale ukázat nám, kde je ve světě naše místo a jeho smysl. V tom přináší čtenáři útěchu a zároveň v něm vyvolává emoční zapojení se. Typickým příkladem by zde mohla být Lewisova *Narnie*, která do fantastického světa dosazuje křesťanský žebříček hodnot (natolik, že bychom mohli mluvit takřka o alegorii).

Posledním typem je literatura deziluze, která zastává názor, že realita je nepoznatelná, bere nám naše zažité koncepty a představy a ponechává nás jako čtenáře v nejistotě. Sem bychom mohli zařadit hororovou apokalyptickou fantastiku od H. P. Lovecrafta.

Kathryn Humeová tedy pojímá fantastiku spíše jako literární impulz, tím se však žánr rozšiřuje do příliš obecné roviny. Její teorie je pro nás ale přínosná – zvláště v tom, že popisuje i vztah fantasy a mytologie v průběhu dějin.

2.1.4. Marie-Laure Ryanová a teorie možných světů

Z jiného hlediska pohlíží na fantasy (a literaturu obecně) teorie možných světů. Původně byla rozpracována představiteli analytické školy (Kripke, Lewis, Rescher, Hintikka) a měla sloužit k řešení formálně sémantických problémů. V 70. letech tento model převzala a pro účely literární teorie upravila skupina strukturalistů (např. Umberto Eco, Thomas Pavel a Lubomír Doležel), na které později navazují další naratologové (např. Marie-Laure Ryanová nebo Ruth Ronenová). Základem této teorie je předpoklad, že skutečnost má jeden vymezený střed, k němuž se do opozice stavějí další prvky. Za tento střed je považován „současný svět“ (*actual world*) a možné světy jako jeho odnože. Za aktuální je považován takový svět, který je jako jediný schopný autonomní existence (s ostatními možnými světy jako výsledky snění, představ, vypravěčství atd.). Aby byl svět považován za „možný“ (*possible*), musí ho s aktuálním světem spojovat „vztah dostupnosti“ (*accessibility relation*).⁸

Teorie možných světů přináší do teorie literatury nový pohled na často tabuizovanou otázku pravdy a pravdivosti v literatuře. „Fikční propozice tak mohou být hodnoceny v různých referenčních světech. Mohou být pravdivé nebo nepravdivé ve světech existujících nezávisle na textu, ale jsou automaticky pravdivé ve svém vlastním fikčním světě díky dohodě mezi čtenářem a vypravěčem, která propůjčuje fikčním prohlášením jejich deklarativní (či performativní) věrohodnost: pokud tedy není vypravěč brán jako nevěrohodný, stačí k oživení imaginárních světů, předmětů a situací ve fiktivním světě jejich pouhé popsání. Vytvořením světa, který je z objektivního hlediska neaktuálním možným světem, zavádí fiktivní text nový aktuální svět, který předkládá čtenáři vlastní zákony a určuje vlastní obzor možností.“ (Ryanová 2005: oddíl Possible worlds and the semantics of fiction, nečíslováno). Toto platí zejména v oblasti, kterou Jacksonová nazývá zázračnem (*marvellous*) a ve které je vytvořen zcela nový fikční svět, nepropojený (alespoň viditelně) s naším světem.

Tvoření fikčních světů je však založeno na poznání našeho (tedy aktuálního) světa. Jedná se o tzv. „princip minimálního východiska“ (*principle of minimal departure*). Tento princip staví na faktu, že když si čtenáři tvoří fikční svět, dosazují si do textu zkušenosti z vlastního světa. Toto pravidlo může být porušeno pouze textem samotným.

⁸ Ryan, Marie-Laure: *Possible-worlds Theory*. Entry for the *Routledge Encyclopedia of Narrative*. Dostupné na <http://users.frii.com/mlryan/pws.htm>, uveřejněno 2005, dostupné dne 29. 12. 2010. Nestránkováno.

Ryanová uvádí příklad: „Pokud text zmiňuje modrého jelena, čtenář si představí zvíře, které znázorňuje jeho či její představu skutečného jelena ve všech ohledech s výjimkou barvy. Tvrzení ‚jelen má čtyři nohy‘ bude v tomto fikčním světě pravdivé, zatímco tvrzení ‚jelen má jediný roh, tvořený perlami‘ bude nepravdivé, pokud nebude přímo specifikováno textem.“ (Ryanová 2005: oddíl Possible worlds and the semantics of fiction, nestránkováno). Podle Ryanové se ve fikci autor a čtenář snaží vytvořit novou realitu, která má působit jako skutečná, a tím, že ji tak přijímají, vytváří vlastně nový aktuální svět. Zde můžeme přejmout Ecovu⁹ klasifikaci těchto nových možných světů:

„1. Možné světy vymyšlené autorem, kdy je ve fabuli představován možný svět jako aktuální (skutečný).

2. Možné podsvěty, vytvořené touhami, přáním či představami postav.

3. Možné podsvěty, vytvořené touhami, přáním či představami čtenáře v průběhu čtení.“ (Eco 1984: 246)

Zde vidíme, že Eco pracuje i s konceptem světa ve světě, což je (zvláště ve fantastické literatuře) dosti častý prvek.

K teorii možných světů zbývá jen dodat, že se nezužuje pouze na žánr fantastické literatury, ale pracuje s literární fikcí jako takovou. Protože však fantastická literatura hojně využívá konceptu možných světů a vytváří paralelní světy s odlišnými zákony, můžeme této teorie dobře využít v dalších definicích žánru.

2.1.5. Fandomové definice

Zajímavým aspektem jsou také definice, které můžeme označit jako „fandomové“, tedy vycházející zevnitř žánru, od jeho autorů, čtenářů a fanoušků, kteří chtějí svůj oblíbený žánr přiblížit zbytku světa a obhájit ho a vymezit pomocí literární kritiky. Nejzajímavějším faktem je zde však to, že tyto definice (ač by se dalo předpokládat, že budou obsáhlejší či přesnější než definice pocházející od kritiků „mimo“ žánr) jsou velmi často neúplné nebo se neobjevují vůbec. Jako by fanoušci žánru měli nějaký společný podvědomý úzus, který jim dovoluje rozpoznat, co do žánru patří a co ne, ale nebyli schopni ho odborně popsat a vymezit.

⁹ Eco, Umberto: *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts* (Bloomington: Indiana UP). 1984.

Když nahlédneme do *Greenwood encyclopedia of science fiction and fantasy*¹⁰, rychle zjistíme, že v ní samotné heslo „fantasy“ není. Můžeme se dočíst o různých podžánrech fantasy (dark fantasy, heroic fantasy, horror atd.), ale definice jako taková chybí. Jak podotýká jeden z fantasy spisovatelů, Andrzej Sapkowski, ve své studii „Fantasy – czym jest? A czym nie jest?“¹¹, jednou z možností, jak se poprat s obtížností popsání fantasy je vytvořit tolik podžánrů, že se do nich vměstná vše, co daný autor považuje za fantasy. I z jeho studie je patrné, že zde existuje jakési intuitivní uchopení fantasy literatury, které však jeho příznivci nebyli schopni popsat v jednotné definici. I Sapkowski, přestože tento přístup kritizuje, ho následně sám používá a představuje fantasy v devíti bodech, které ale označují spíš podžánry fantasy než její charakteristiky (např. propojení fantasy a sci-fi, urban fantasy, horror, alternativní historie atd.). Některé jsou dokonce velice subjektivní, jako např. „klasika“ a jako další „Věci literárně dobré, novátorské a zajímavé, ze kterých je potřeba za každou cenu strhnout ostudnou nálepkou ‚fantasy‘ a nazvat je mainstreamem nebo alespoň ‚dobrou, čistou SF‘. Příklady: Ursula LeGuin, **Zeměmoří**, Gene Wolfe, cyklus **Nového slunce**, Jonathan Carrol, *Země smíchu*, Anne Riceová, *Interview s upírem*.“ (Sapkowski 2001a: 11).

Ještě stručnější je Ondřej Neff, který se v předmluvě ke *Slovníku fantastické literatury*¹² obšírně věnuje historii fantastické literatury, ale fantasy jako takovou definuje pouze v porovnání ke sci-fi: „Ve fantasy vrcholí napětí mezi romantickou citovostí a racionalismem naprostým vítězstvím citu.“ (Neff 1995: 22). České prostředí je však obecně nutné chápat specificky a odděleně od anglosaského světa, kde se fantasy etablovala mnohem dříve, a to i na poli literárně-kritické reflexe. K většímu rozvoji literární kritiky fantasy literatury došlo až v posledních patnácti letech a její autoři byli často literárně-kritickými amatéry, pocházející z řad fanoušků či začínajících autorů. Bylo třeba, aby se nejdříve utvořila respektovaná kritická základna.

Zajímavý je také fakt, že fantasy měla upevnění pozice ztížené kritikou z řad sci-fi autorů, což Sapkowski označuje jako „Velký konflikt“ (2001b: 23 nn.¹³). Fantasy byla označována jako „hloupější sestřička sci-fi“, která se obrací k minulosti a primitivním

¹⁰ Westfahl, Gary (ed.): *The Greenwood encyclopedia of science fiction and fantasy : themes, works, and wonders. Volume 1-3* (Greenwood press, Westport). 2005

¹¹ Sapkowski, Andrzej: *Fantasy – czym jest? A czym nie jest?* In *Rękopis znaleziony w smoczey jaskini : kompendium wiedzy o literaturze fantasy* (Supernova, Warszawa). 2001a. s. 9-12.

¹² Neff, Ondřej: *Pět etap české fantastiky*. In *Slovník české literární fantastiky a science fiction* (R3, Praha). 1995. s. 11-23.

¹³ Sapkowski, Andrzej: *Interludium. Rzecz o Wielkim konflikcie, czyli rozprawa o prakách, które na własne gniazdo nakakać się nie wahają*. In *Rękopis znaleziony w smoczey jaskini : kompendium wiedzy o literaturze fantasy* (Supernova, Warszawa). 2001 s. 23-27.

puďm lovka, s archetyplnmi a brakovmi postavami, zatmco sci-fi pŕedjm budoucnost, poukazuje na nešvary dnešn spolenosti a stoj za vznikem nových vynlezu. Sapkowski k tomuto poznamenv, e magie fantasy a technologie sci-fi maj asto podobn projevy, ať u se jmenuj tak i onak. Je vřak tŕeba bt korektn i pŕi kritice – a pokud bude lovek srovnvat fantasy brak s klasickmi a uznvanmi dly science fiction, je pochopiteln, e z toho fantasy vyjde hře; stejn tak bychom vřak mohli odsoudit sci-fi, pokud bychom srovnvali nkter brakov srie s takovmi dly jako *Pn prsten* nebo *Zemmoŕ*. V obou anrech se vyskytuj dla kvalitn i nekvalitn, ale je zjevn nesmysln a nekorektn kvli tomu odsuzovat cel nŕ (Sapkowski 2001b: 23).

2.2. Definice anru a postaven fantasy v ostatn literatuŕe

Prostŕednictvm zahraninch teori se tedy dostvme zpt k pvodn otzce - co je to fantasy literatura a kam ji zaŕadit? Teorie Humeov mluv o fantazii jako o jednom ze dvou zkladnch impulzu v literatuŕe, nicmn uren *fantasy* jako anru (pohybujcho se na ose mimsis-fantazie na stran fantazie) se zd bt opodstatnnm. Jeho vymezen je nicmn složit a vdy se najdou dla, kter budou hranit s anrem jinm (hororem, pohdkou, alegori, historickm romnem apod.), protože využit fantazie nen pouze domnou *fantasy*. m ale tedy tento nŕ charakterizovat?

Dle nařeho nzoru se jedn o tyŕi zkladn rysy, nastnn u v oddle 2.1.1., a to vyboen z reality, pŕítomnost nadpŕirozena, pŕítomnost mtickych vzorc a modernost (ve smyslu literrn-historickm). Podobn polytetickou definici pŕedkld i Richard L. Purtill ve sv studii *Myth and story*¹⁴. Nejdŕve pomoc sedmi rys vymezuje nŕ science-fiction¹⁵ - pokud je v pŕbhu vznamn zastoupen alespoň jeden z rys, me bt pŕbh povaovan za science-fiction. Podobnm zpsobem pak definuje i fantasy. Do anru fantasy pak pŕbh podle nj patŕ, pokud:

- „je zasazen do minulosti, ve kter jeřt neexistovaly psemn zznamy anebo v jinm ase, kter neme bt konkrtn uren, ale podob se njakmu uřeku z nař minulosti *nebo*

¹⁴ Purtill, Richard L.: *Myth and story*. In *J. R. R. Tolkien* (Chelsea House Publishers, Philadelphia). 2003.

¹⁵ Do onch sedmi rys zahrnuje nsledujc: pŕbh se tk budoucnosti; v pŕbhu je pouzvn nm neznm zpsob cestovan; pŕbh se odehrv na jin planet ne naře Zem, ale v nařem vesmru anebo alternativnm vesmru; v pŕbhu se objevuje telepatie nebo parapsychologie; v pŕbhu vystupuj nelidsk postavy jinch ras, kter ale nejsou nadpŕirozen; pŕbh zahrnuje vdeck objev nebo pŕstroj, kter v dob psan pŕbhu jeřt neexistuje nebo ani nen mn, aby existoval. (Purtill 2003: 142-143)

- v sobě zahrnuje magii (která může být pracovně definována jako manipulace s přírodou pomocí symbolických významů) *nebo*
- v sobě zahrnuje postavy nebo jiné tvory z mýtů a legend *nebo*
- se v něm objevují zázračné a nadpřirozené prvky, u kterých není uvedeno žádné vědecké vysvětlení a které by snad ani nemohly být vysvětleny vědecky.“
(Purtill 2003: 145)

Richard Purtill podotýká, že opět stačí, aby byl významně zastoupen jeden z rysů, a je samozřejmě možné kombinovat i prvky science-fiction a fantasy – a také se tak často děje, proto není možné vymezit striktně hranici mezi těmito dvěma žánry. Jeho definice je v zásadě velice podobná naší, s tím rozdílem, že nezmiňuje časové omezení žánru. To je však podle našeho názoru klíčové, protože při nerespektování tohoto kritéria dochází ke sloučení inspirace pro žánr a žánru samotného. Richard Mathews ve své knize *Fantasy: The Liberation of imagination*¹⁶ časové kritérium nezmiňuje a mezi fantasy řadí např. Homérovu *Odysseu a Illiadu* nebo *Epos o Gilgamešovi* a novodobý žánr pak nazývá „modern fantasy“. Podle nás je přesnější a přehlednější časové kritérium zahrnout, proto se přidržíme původní definice.

Podívejme se nyní na každý z uvedených rysů podrobněji.

Snahu o vybočení z každodenní reality naznačuje už název žánru a jeho pomyslné zařazení na ose miméisis-fantazie. Tento rys má *fantasy* společný s jinými žánry či literárními směry (např. science-fiction nebo surrealismem). Jako skutečnost je představováno něco, co v běžném světě skutečné a možné není – může se jednat jen o ohnutí reality našeho světa, vytvoření paralelních světů či zcela alternativních světů inspirovaných tím naším. Z hlediska teorie možných světů jde tedy jak o vytváření nového skutečného světa (*actual possible world*), tak i o prolínání skutečného světa s vymyšleným, přičemž hranice mezi těmito dvěma světy mohou být různě široké. Pokud bychom chtěli použití imaginárních světů nějak vymezit, můžeme se nechat částečně inspirovat rozdělením Umberta Eca (viz oddíl 2.1.5.) a rozdělit zasazení a vytváření imaginárních světů ve *fantasy* na tři hlavní typy:

a) Skutečný svět s prvky imaginárního světa

Příběh se odehrává v „našem“ světě, který známe, jen některé skutečnosti jsou pozměněné – jako příklad by se dala uvést upíráská sága *Anita Blake* od Laurell K. Hamiltonové, která se odehrává v americkém Saint Louis, obyčejném městě – s tím rozdílem, že vlkodlaci a upíři existují a žijí mezi lidmi. Nebo kniha *Američtí bohové*

¹⁶ Mathews, Richard: *Fantasy : the liberation of imagination* (Routledge, New York). 2002.

Neila Gaimana, která zase do naší společnosti přidává existenci bohů žijících mezi námi v lidské podobě.

b) *Imaginární svět je paralelní se skutečným*

Kromě našeho světa existuje ještě další svět či světy, které se řídí jinými zákonitostmi než ten náš, žijí zde odlišní tvorové a dostat se do tohoto světa je většinou možné jen nějakým neobvyklým způsobem (pomocí kouzel, na tajném místě atd.). Jako příklady by zde mohly sloužit např. knihy o Harrym Potterovi od Joanne K. Rowlingové, *Nikdykde* Neila Gaimana nebo *Letopisy Narnie* C. S. Lewise.

c) *Imaginární svět nahrazuje skutečný*

O skutečném světě není většinou vůbec řeč nebo pouze v náznacích (kdy fantasy svět představuje alternativní dávnou minulost či dalekou budoucnost), imaginární svět je brán jako skutečný a má vlastní logické zákony – čím logičtější jsou, tím většinou lépe, protože tak umožňuje čtenáři ho přijmout za skutečný. Spisovatelé rádi doplňují mapy tohoto světa, obšírné popisy cizích míst a kultur, které mají nezřídka vlastní jazyky, náboženství i politické uspořádání. Velice častá je přítomnost imaginárních ras, často přejatých z různých mytologií (elfové, trpaslíci, skřítci, obři, mluvící zvířata atd.), a různých bájných bytostí. Tento model najdeme už u průkopníka fantasy žánru lorda Dunsanyho, který si vytvořil vlastní svět pojmenovaný Pagana, imaginární světy potom nacházíme i u klasiků žánru, jako je J. R. R. Tolkien (Středozemě) nebo Ursula Le Guinová (Zeměmoří).

S vybočením z reality souvisí i další rys, a to užití napřirozených prvků – ty vlastně spadají do předcházejícího rysu, protože jsou také odchylkou od skutečnosti, pro větší přehlednost je však uvádíme samostatně.

Nadpřirozené prvky se ve *fantasy* mohou objevit v mnoha podobách, nejčastěji se jedná o postavy nebo prostředí. Inspirace berou autoři fantasy většinou ve starověkých či středověkých mytologiích a legendách (okřídlení koně, draci, andělé nebo démoni mohou být ukázkami takových přejímek), vymýšlejí nové nebo je různě kombinují. Zajímavá je i jejich funkce – mohou působit nejen jako způsob porušení reality našeho světa (jak je chápe Todorov a Jacksonová), ale i jako přirozené prvky světa jiného, s vlastní logikou a řádem, který se ale od našeho liší – jsou tak vlastně nadpřirozeně přirozenými a spadají do kategorie zázračna. Podle našeho názoru však do fantasy patří i takto chápané prvky, už jen proto, že čtenář je vnímá jako vybočení z reality a ví, že autorem prezentovaný svět není skutečný. Mezi autorem a čtenářem se tak utváří pouto,

kdy je svět chápán jako skutečný (*act of make-believe*) (Ryanová 2005: Possible worlds and the semantics of fiction, nečíslováno).

Třetím rysem je přítomnost mýtických či archetypálních vzorců. Tento rys v sobě zahrnuje i psychologický aspekt. Tradiční společnosti berou archetypy jako uznávaný ideál. Příklonem k racionalismu se ztratila mýtická rovina života, která člověku pomáhala nalézat smysl, utvářet ideály a být mu oporou v rozhodujících okamžicích života. O ztrátě iniciačních rituálů v dnešní společnosti v souvislosti s literaturou pojednává např. i Joseph Campbell ve své knize *Tisíc tváří hrdiny*¹⁷. Moderní *fantasy* se v přetvořené podobě k archetypálním vzorcům vrací a díky jejich symboličnosti se může pustit dále než literatura realistická. Hrdinové jsou opravdovými hrdiny, jejich činy odpovídají našim představám a ideálům a my tak znovu nalézáme ztracené základní hodnoty. *Fantasy* příběhy jsou svým způsobem moderními mýty a pohádkami pro dospělé – *fantasy* tedy stojí někde mezi mýtem a pohádkou.

Na závěr je také nutné se zmínit o modernosti žánru – přestože občas vyvstávají tendence řadit sem i díla starší či dokonce starověká, *fantasy* jako žánr vznikla v polovině 19. století. Proč je tento rys tak důležitý? Pokud bychom jej vyloučili, ocitáme se opět u Humeové a fantazie jako literárního impulsu a celá definice by byla příliš široká. *Fantasy* je jednou ze snah, jak (znovu)objevit mýty novodobého světa, a proto je zbytečné řadit sem starověké a středověké mýty, případně je můžeme brát pouze jako předchůdce či inspiraci. Renesanční či osvěcenská fantastická díla samozřejmě také existují, ale fantastično je v nich vždy prvkem služebným.

Vymezení žánru *fantasy* však stále naráží na úskalí různých definic, které jsou na jednu stranu příliš široké (např. teorie Humeové) na druhou stranu dost úzké (např. definice Todorova či Jacksonové, která vynechává rovinu zázračna; stejně je tomu u teorie možných světů, jež vlastně pouze popisuje jeden z naratologických postupů (ironicky právě ten, který je nejčastěji používán právě v rovině zázračna), který je sice jednou z charakteristik *fantasy* literatury, nicméně ne jediným). Naše definice se tedy snažila být zároveň dostatečně vymezující i otevřená, abychom mohli v druhé, empirické části práce vybrat reprezentativní vzorek textů pro zkoumání hrdinů a hrdinskosti. Přesto ani tato definice neunikne určité vágnosti a hraničí v určitých

¹⁷ Campbell, Joseph: *Tisíc tváří hrdiny* (Portál, Praha). 2000.

oblastech s jinými žánry (např. science-fiction, hororem, novodobou mytologií, historickou prózou či pohádkami). Pro účely naší práce je však dostačující.

2.3. Historie žánru

V následujícím oddíle se pokusíme přiblížit stručný vývoj žánru, od jeho počátků až po současnost. Přestože se fantasy jako žánr postupně prosadila v mnoha zemích světa, nejvýrazněji a nejdříve se vyprofilovala v Británii a ve Spojených státech, které se staly „otcovskými“ zeměmi tohoto žánru. Proto jim bude věnována zvláštní kapitola. Druhá kapitola se bude zabývat historií tohoto žánru v české literatuře.

2.3.1. Fantasy v anglosaském prostředí

Fantasy, tak jak ji chápeme v této práci, se v anglosaských zemích začala objevovat v polovině 19. století. Historii žánru popisuje např. Richard Mathews ve své knize *Fantasy: The liberation of imagination*¹⁸. Za první představitele moderní fantasy (protože do vývoje žánru zahrnuje i starověká díla jako Homérovu *Odysseu*, *Epos o Gilgamešovi* nebo středověký Artušovský cyklus) považuje Williama Morrisa a George MacDonalda. „Morris vydal svoje první fantasy povídky v roce 1856 a MacDonaldův román *Phantastes* se objevil v roce 1858. Nejenže tyto texty přinesly radikálně imaginativní a antirealistický druh textu jako protiklad k tehdy tak populárním realistickým románům, ale znovu našly dlouho opomíjený slovník, syntaxi a vzorce archetypálních textů podobných mnohým dlouho ztraceným a znovu objeveným textům.“ (Mathews 2002: 16) „Znovu objevenými texty“ myslí Mathews například anglické překlady *Tisíce a jedné noci* (přeloženy z francouzského překladu z perštiny od Antoina Gallanda), Morrisovy překlady *Odyssey* a *Illiady* nebo výběry ze severských ság, které Morris přeložil ve spolupráci s Eiríkrem Magnússonem. Zatímco Morris byl ovlivněn sekularistickými idealistickými vizemi (např. hodnotami marxismu), MacDonald představoval tradiční, náboženskou větev ovlivněnou křesťanskými hodnotami (na něj pak navazuje např. J. R. R. Tolkien nebo C. S. Lewis).

Krátce po vydání Morrisových povídek a MacDonaldova románu se objevuje průkopnické dílo Lewise Carrola – *Alenka v Říši divů* (1865). Jeho výjimečnost spočívá

¹⁸ Mathews, Richard: *Fantasy : the liberation of imagination* (Routledge, New York). 2002.

jednak v takřka surrealistickém, imaginativním stylu, jednak v tom, že dokázala smazat hranice “dětské“ a “dospělé“ literatury. Mathews zde zmiňuje i další podobné průkopníky, jejichž díla jsou sice zdánlivě určená dětem, ve skutečnosti mohou být plně pochopena spíše dospělými čtenáři. Patří mezi ně např. Hans Christian Andersen se svými *Pohádkami* (v Dánsku vydány poprvé roce 1835, do angličtiny byly přeloženy v roce 1872) nebo *Pinocchio* Carla Collodiho (1882, v Anglii 1892).

Jiným směrem se vydal další zakladatel žánru fantasy E. A. Poe, jehož příběhy na pomezí detektivního žánru, hororu a temné fantasy balancují mezi racionálním vysvětlením a fantazijním nevysvětlováním. Mezi další stěžejní díla fantasy patří i román *Dracula* (1897) Brama Stokera, který do fantasy vnesl dnes tak oblíbené upírské téma a stal se klasikou žánru. Roku 1885 vydává H. Rider Haggard knihu *King Solomon's Mines*, ve které vystupuje dobrodruh Allain Quatermain, bílý lovec odhalující záhady na Černém kontinentu. Přestože se fantaskní prvky v populární literatuře objevovaly už dříve, Haggardova kniha (která nakonec vyústila v 16dílnou sérii) přinesla nový typ dobrodružné fantasy.

Nové století přineslo rozmach fantastické literatury v širším měřítku. „Na začátku 20. století byla fantasy zavedeným literárním žánrem pro dospělé čtenáře. Přestože se těšila celosvětové oblibě, zdá se, že nejzřetelněji se vymezila v Anglii a Spojených státech jako zcela nový a odlišný žánr, zvláště z toho důvodu, že zde nejvíce převládala realistická literatura.“ (Mathews 2002: 20). Na “alénkovskou“ tradici literatury pro děti i dospělé navazuje *The Wonderful Wizard of Oz* (1900) od Franka Bauma nebo *Peter Pan* Jamese M. Barrieho (1904). Přestože v anglosaské tradici jsou obě tyto knihy klasikou, u nás se objevily se zpožděním – *Petr Pan a Wendy* v roce 1925 v překladu Lenky Landové a *Čaroděj ze země Oz* až v roce 1962 díky překladu Moniky Voskové.

Průlomem a předchůdcem všech imaginárních světů se v roce 1905 stala kniha *Gods of Pagana* lorda Dunsanyho, kterou vytvořil podle mapy světa, který si vymyslel jako mladík. Kniha není ani tak románem jako spíše kompilací příběhů, popisů a básní v próze. Společným tématem je právě země Pagana, umístěna na „třetí světové polokouli“ (Mathews 2002: 22). Na jeho tradici navázali např. H. P. Lovecraft, Robert E. Howard, C. S. Lewis nebo J. R. R. Tolkien. Tím se existence imaginárních světů stala jedním z podstatných rysů žánru fantasy – koherentní světy s vlastní vnitřní logikou nebyly jen alegorií, snem či satirou.

Na MacDonalldovu křesťanskou tradici navázali G. K. Chesterton a David Lindsay: Zatímco Chesterton byl známým a uznávaným spisovatelem i ve své době (hlavně kvůli

detektivním knihám o Otcí Brownovi, ale je i autorem fantasy klasiky *Man Who Was Thursday*, která vyšla v roce 1908, česky pak jako *Kamarád Čtvrtek* v roce 1913), Lindsay se dočkal většího uznání až po své smrti. Jeho vrcholným románem (na který navázal ještě dvěma pokračováními) byla *Voyage to Arcturus*, která vyšla v roce 1920. Mezi fantasy autory této doby by mohli patřit i někteří z irských a anglických spisovatelů, ovlivněných domácími tradicemi – např. J. R. Kipling se svými knihami o Pukovi - *Puck of Pook's Hill* (1906, česky jako *Šotkova kouzla* roku 1910) a *Rewards and Fairies* (1910, česky jako *Nová šotkova kouzla* roku 1912), A. Machen nebo W. B. Yeats a jeho próza *The Celtic Twilight* (1893) nebo drama *The Countess Kathleen* (1892), inspirované keltskými pověstmi.

Americká fantasy přinesla na počátku století rozmach humoristické a ironické fantasy. Za jedno z jejích prvních děl se dá považovat *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court* (1889, česky poprvé jako *Yankee na dvoře krále Artuše* v roce 1947 v překladu Josefa Macha). Twain bourá artušovský mýtus o dokonalém hrdinovi, ale zároveň mu ponechává jeho morální hodnotu. Toto dílo bylo stěžejní inspirací pro J. B. Cabella, jednoho ze zakladatelů satirické a humoristické fantasy ve Spojených státech. Už od prvního díla *The Cream of the Jest* (1917) vytváří promyšlený mytologický svět Poictesme, točící se kolem hlavní postavy, spisovatele Felixe Kennastona, který sní sny o mýtické zemi. Třetí postavou, kterou bychom mohli v tomto žánru a období jmenovat, je Thorne Smith, známý hlavně díky své knize *Topper* (1926) o úspěšném bankéři Cosmo Topperovi, kterému znepríjemňuje život dvojice duchů, Marion a George Kerbyovi. Kniha zaznamenala ve své době obrovský úspěch a byla v roce 1937 dokonce uvedena na filmové plátno.

Počátkem 20. století se objevují i první populární časopisy, tzv. "pulp magazines" nebo pulps¹⁹. Pulp magazíny, inspirované Munseyovým úspěchem, se začaly objevovat po desítkách a zaměřovaly se na různé skupiny čtenářů. „Existovaly romantické pulpy, pulpy zaměřené na záhadné historky, špionážní příběhy, válečné příběhy, western a další ještě specializovanější kategorie jako námořní příběhy nebo příběhy válečných letců.“ (Purtill 2003: 142). Existovaly samozřejmě i časopisy otiskující díla fantasy a science-fiction. Kromě *Argosy* to byl např. *The All-Story* nebo *Weird Tales (Podivné historky)*, který začal vycházet v roce 1923. Zde započal svou

¹⁹ Své jméno dostaly podle drčeného nekvalitního papíru – anglicky pulp – na kterém byly tištěny. S nápadem tisknout na levném papíře přišel Frank A. Munsey, jehož časopis *Argosy* začal v roce 1896 prodělávat – Munsey se rozhodl snížit náklady na výrobu, čímž se časopis stal široce dostupným a brzy i velmi oblíbeným.

literární kariéru i Robert E. Howard, jeden z klasických představitelů dobrodružné a heroické fantasy. Právě ve *Weird Tales* poprvé představil svého nejznámějšího hrdinu, Barbara Conana, a conanovské příběhy se dočkaly mnoha pokračování a knižních vydání. Barbar Conan se těšil takové oblibě, že po Howardově smrti v roce 1936 se někteří z jeho obdivovatelů (např. Lyon Sprague de Camp) rozhodli v Conanových příbězích pokračovat a příběhy s Barbarem Conanem se píší dodnes (z českých autorů můžeme zmínit třeba Leonarda Medka nebo Vlada Ríšu). Mezi dalšími známými spisovateli fantasy a science-fiction, kteří publikovali ve *Weird Tales*, je třeba říci aspoň dvě jména – H. P. Lovecrafta a jeho mýtus o Cthulhu, který se ve *Weird Tales* objevil poprvé v roce 1928 jako *Call of Cthulhu*, a Raye Bradburyho, jehož povídky se nejdříve objevovaly ve *Weird Tales* a teprve v roce 1947 byly vydány i knižně pod názvem *Dark Carnival*. *Weird Tales* však musel bojovat i s konkurencí, která zareagovala na jeho masový úspěch u čtenářů. Mezi největší konkurenty patřily časopisy *Astounding Stories*, *Strange Tales* a *Unknown*. Pulp magazíny však začaly v roce 1940 postupně zanikat, jako poslední se udržel právě *Weird Tales*, jehož poslední číslo vyšlo v září 1954.

V Británii k takovému rozmachu pulp magazínů nedošlo, i když několik časopisů podle amerického vzoru také vzniklo, např. *Tales of wonder* (1937-1942) a *Fantasy* (1938-1939). Fantastické příběhy se však objevovaly i v zavedených periodících jako *Strand* nebo *Idler*. „Nejzářivější květ čisté fantasy měl však přijít právě z Británie, a to spíše z akademického než z lidového prostředí,“ naráží Mathews (2002: 31) na slavnou oxfordskou literární skupinu *Inklings* (česky nejčastěji překládána jako *Tušitelé*), jejímiž členy byli např. J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis nebo Charles Williams. Členové si při svých setkáních navzájem četli svá nepublikovaná fantasy díla a diskutovali o nich. Zde se zrodil *Hobit*, *Pán prstenů* nebo *Letopisy Narnie*.

„Vydání *Hobita* v roce 1937 mělo za následek upevnění fantasy jako seriózního literárního žánru.“ (Mathews 2002: 31) Mezi dalšími vydanými díly *Tušitelů* můžeme zmínit např. Lewisovu sci-fi trilogii *Out of the Silent planet* (1938) a dětskou fantasy ságu *Letopisy Narnie* (první díl v roce 1950) nebo Williamsovu knihu *All Hallows' Eve* (1945). Přelomovým obdobím pro britskou (i celosvětovou) fantasy se však staly roky 1954 a 1955, kdy vyšel Tolkienův *Pán prstenů*. Trojdílná epická fantasy, inspirovaná severskými ságami a anglosaským folklorem, otevřela čtenářům propracovaný svět Středozemě a definitivně překročila hranice pohádky, jejíž prvky můžeme najít u

předchozího *Hobita*. Oproti *Hobitovi* je příběh složitější, mýtus propracovanější a ladění tragičtější. Je zde také prostor pro velké činy a hrdinství.

Tolkienova propracovanost imaginárního světa inspirovala další autory podobným směrem – např. americkou spisovatelku Ursulu Le Guinovou, který vytvořila fiktivní svět *Zeměmoří* a představila ho v sérii knih (první jako *Čaroděj Zeměmoří* v roce 1964). Díky Tolkienově komerčnímu úspěchu a masové oblibě došlo k většímu zájmu o fantasy ze strany vydavatelských domů. Jedním z nejvýznamnějších bylo Ballantine Adult Fantasy series, odnož velkého amerického vydavatelství Ballantine Books. Během svého téměř desetiletého působení (1965-1974) vydalo několik desítek fantastických knih, včetně reprintů starších děl známých fantasy autorů (včetně Tolkiena). Lin Carter, hlavní vydavatel a nadšený fanoušek, zároveň doufal v objevení nového bestselleru velikosti *Pána Prstenů*. Slavil úspěch s mnoha díly – namátkou můžeme zmínit např. *Posledního jednorozce* od P. S. Beaglea (1969), *The Island of the Mighty* (1970) od Evangeline Waltonové, která tak definitivně utvrdila žánr „keltské fantasy“, díly Mervyna Peaka či lorda Dunsanyho.

Přelomový úspěch, na který vydavatelé čekali, však přišel až v roce 1977 s dílem Terryho Brookse *Sword of Shannara*, které se stalo na několik týdnů nejlépe prodávanou knihou v Americe. Kritiky však byla kniha přijata spíše negativně – bylo jí vyčítáno příliš velké kopírování Tolkienova *Pána prstenů*. Od 80. let však dochází k většímu komerčnímu splynutí fantasy žánru s mainstreamovou literaturou a fantasy série, jako např. humoristická *Zeměplocha* Terryho Pratchetta, 36dílná série Xanth Pierse Anthonyho, hororová fantasy Stephena Kinga nebo hrdinské ságy Davida Gemmella, tradičně patří mezi nejlépe prodávané knihy na trhu, a to nejen anglosaském.

V 90. letech se objevuje nový žánr urban („městské“) fantasy, která přejímá do své poetiky model města a začleňuje do něj fantasy prvky. Jako jednoho z prvních průkopníků můžeme jmenovat Laurell K. Hamiltonovou, která v roce 1993 vydala první knihu ságy *Anita Blake: The vampire hunter* (první kniha vyšla v roce 1993 a s každoročními přírůstky sága stále pokračuje). Děj se odehrává v Saint Louis, v paralelním světě podobném našemu, s tou výjimkou, že upíři a vlkodlaci žijí ve městech stejně jako lidé. Reálných kulís využívá také Neil Gaiman, který ve své knize *Nikdykde* (1996) nechává ožít zapomenuté a zasypané stanice londýnského metra, kam se „propadnou“ všechny bytosti, na které už lidé nevěří nebo nechtějí věřit. Do zcela fantaskních imaginárních měst zasadil své dílo britský fantasy spisovatel China

Miéville, který za svůj druhý román *Perdido Street Station* (2000) získal několik prestižních fantasy ocenění (např. ceny Hugo a Nebula nebo cenu Artura C. Clarka).

Od devadesátých let můžeme mluvit o novém masovém rozmachu fantasy a jeho oblíbenosti napříč žánry. Na jeho oblibě se podílí i množství zfilmovaných fantasy děl (např. *Pán prstenů*, *Eragon*, *Harry Potter*, *Stmívání*) či možnost „zahrát si“ svůj oblíbený příběh prostřednictvím herních systémů (neboli rpg – her na hrdiny) nebo počítačových her.

2.3.2. Fantasy v českém prostředí

Fantastická literatura (zvláště science fiction) se v našich zemích začala objevovat koncem 19. století. Ondřej Neff ve své studii *Pět etap české fantastiky*²⁰ dělí historii fantastiky do pěti období. Za první etapu, fantastiku staré doby či předchůdce fantastiky považuje například už Jana Amose Komenského a jeho *Labyrint světa a ráj srdce*, ale věnuje se hlavně autorům 19. století. Česká literatura se v této době nepyšní žádnými velkými jmény jako E. A. Poe, Shelleyová nebo Jules Verne. Šanci stát se českým Vernem měl Jan Neruda, který tohoto autora i překládal do češtiny (pod pseudonymem J. Drn). První Verneovou knihou přeloženou do češtiny se stala *Cesta kolem Měsíce*, obsahující dvě první verneovky (*Ze Země na Měsíc* a *Okolo Měsíce*), která vyšla už v roce 1870 v Matici lidu. Následovalo dalších pět románů, načež Verne zmizel z edičního plánu Matice a znovu se začal překládat až u Josefa R. Vilímka na přelomu století, tentokrát i s původními ilustracemi, v edici pro dospívající mládež. Verneovy romány se těšily velké oblibě a začátkem 20. století se objevuje první Verneův pokračovatel, Karel Hloucha, který si vydobyl uznání zvláště svým románem *Zakletá země* (1910). Fantastické motivy se objevují u výše zmíněného Nerudy (např. v jeho povídce *Vampýr*, vydané v *Arabeskách* roku 1866) nebo v díle J. J. Kolára (povídka *U červeného draka ze Světem bludů* z roku 1889 nebo alchymistické prózy *Pekla zplozenci* z roku 1862).

Období po první světové válce přineslo významnější autory fantastické literatury, početně však zůstávají stále ve stínu ostatní literatury. Fantastika se nese hlavně v duchu science fiction a objevování světa technologií (ať už jedná o okouzlení technikou nebo o pesimistické apokalyptické vize). Mezi skeptiky patří i nejvýznamnější autor tohoto

²⁰ Neff, Ondřej: *Pět etap české fantastiky*. In *Slovník české literární fantastiky a science fiction* (R3, Praha). 1995. s. 11-23.

období, Karel Čapek. Apokalyptické vize představuje také druhý významný autor české science fiction tohoto období, Jan Weiss, ve svém díle *Dům o tisíci patrech* (1929) nebo Tomáš Hrubý v trilogii *Soumrak lidstva* (1924, 1925 a 1928). Jedním z kritických děl bylo také klasické dílo H. G. Wellse, *Stroj času* (1895), které v češtině vyšlo roku 1905 v nakladatelství Otto v překladu Pavly Moudré, a zapadlo tak do celkového rámce science fiction této doby. Z další fantastiky můžeme zmínit i hojně překládaného Poea, zvláště jeho fantaskní povídky (roku 1903 jako *Berenice a jiné povídky* v překladu J. Živného, *Đábel ve zvonici* v překladu J. Dlabače z roku 1919 nebo *Dobrodružství A. G. Pyma a jiné povídky* od B. Štěpánka v nakladatelství Melantrich).

Poprvé se také objevuje typ science fiction, který Ondřej Neff nazývá „žánrová science-fiction“ (1995: 15), jejíž autor „záměrně vytváří dílo tomuto žánru náležející a s rozmyslem využívá scifické motiviky a ctí žánrová pravidla.“ (1995: 15) Slibně začínající vývoj žánrové sci-fi (zvláště v podobě J. M. Trosky) ale ukončila druhá světová válka.

Po nastolení komunistického režimu došlo na několik let k potlačení fantastické literatury a její oživení nastalo až v polovině 50. let po pádu stalinismu, kdy režim začal fantastických prvků využívat pro posílení ideologie – tomu ostatně nahrávaly i technologické úspěchy Sovětského svazu. Asi jedinou importovanou komunistickou science fiction, která vědomě propagovala fantastickou vizi komunistické budoucnosti, však byla *Mlhovina v Andromedě* Ivana Jefremova, která u nás vyšla v roce 1960 v překladu Miroslavy Sedloňové. Mezi českými autory můžeme zmínit trilogii Vladimíra Babuly *Signály z vesmíru*, *Planeta tří sluncí* a *Přátelé z Hadonoše*, která vycházela časopisecky v letech 1954 až 1956 a mezi mladými čtenáři se těšila velké oblibě, přestože ani ona se nevyhnula povinné komunistické agitce.

Překládána byla hlavně díla spisovatelů tzv. východního bloku, kromě Jefremova můžeme zmínit ještě známého polského spisovatele Stanisława Lema, jehož první dílo *Astronauti* (1955) do češtiny přeložil J. Simonides už rok po vydání v Polsku. Lemem, který se odklonil od propagandistického proudu a věnoval se více kritické a spekulativní futurologii, se nechal inspirovat i český spisovatel Josef Nesvadba. Už se svojí prvotinou *Tarzanova smrt* (1958) se dostal na světovou úroveň, o čemž svědčí i fakt, že jeho povídka *Ostrov pirátů* byla v roce 1962 uveřejněna v americkém *Magazine of Fantasy and Science Fiction*.

Celkově se v této době režim choval k science fiction relativně shovívavě, možná i proto, že většina děl tohoto žánru se „schovala“ pod literaturu pro mládež. „V tomto

období ovšem přetrvávala izolace od západní, především pak americké produkce. Antologie *Labyrinth* sestavená Adolfem Hoffmeisterem znamenala tehdy naprostou výjimku (a dodnes patří jak skladbou, tak prezentací ke špičce, nebojím se tvrdit, že ve světovém měřítku). Z americké produkce byl na český trh připuštěn jen Ray Bradbury, a to zřejmě jen proto, že jeho prózy *451° Fahrenheita* (1951, č. 1957) a *Martánská kronika* (1950, č. 1959) byly interpretovány jako kritika kapitalistického systému.“ (Neff 1995: 18).

Sedmdesátá léta byla na fantastickou literaturu dosti chudá. Obrat přišel až začátkem osmdesátých let, kdy se vybuďovala pevná fanouškovská základna, složená ze spisovatelů, redaktorů, nakladatelů a čtenářů. Popud k jejímu vytvoření „dal Ludvík Souček, který ještě před svou smrtí koncem roku 1978 otiskl v Literárním měsíčníku stať *Přímluva za budoucnost* (1978/6), která se mimoděk stala odkazem i programem pro celou etapu. Formuloval v ní pro českou SF několik cílů: vznik samostatné edice či edic, specializovaného literárního časopisu i ustavení společenství fanoušků.“ (Neff 1995: 20). Tyto cíle byly naplněny jen částečně – nejbližší ke vzniku edice se dostal Ivo Železný v nakladatelství Svoboda, časopisy vznikaly spíše v okruzích fanoušků (asi nejznámější se stala *Ikarie* vedená Alexandrem Hlinkou a Jaroslavem Olšou jr.) a celkově česká science fiction spíše stagnovala.

Co se týče fantasy, situace byla ještě horší – povědomí o tomto žánru se pohybovalo pouze na úrovni úzkého kroužku fanoušků a oficiální překlady známých zahraničních autorů se oficiálně neobjevovaly. Tolkienův *Pán prstenů* byl sice svépomocí přeložen, ale vyšel pouze v samizdatu a k širší veřejnosti se tak nedostal. Jedinou tolkienovskou výjimkou byl *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*, který vyšel v roce 1979 v překladu Františka Vrby pod jménem Lubomíra Dorůžky. Kniha ale byla zařazena pod hlavičku dětské literatury a nezískala větší ohlas. Další klasikové moderní fantasy zůstali zcela opomenuti – C. S. Lewis byl nepřístupný pro svůj silný příklon ke křesťanství a R. E. Howard se svým Barbarem Conanem pocházel z kapitalistické Ameriky (první překlad Howarda vyšel nicméně už v roce 1989 jako *Muž ze Cimmerie* v překladu Jana Kantůrka). Obecně se fantasy řadila buď do literatury pro děti či mládež nebo do dobrodružné literatury.

Po roce 1989 došlo k otevření se Západu a velkému obratu směrem k zahraniční fantastice. „Nikdy v minulosti nevycházelo tolik SF titulů jako nyní. V osmdesátých letech bylo v Československu podle odhadu knihkupců asi čtyřicet tisíc stálých čtenářů SF, kupujících takřka všechno, a náklady některých děl (např. Arthura C. Clarka) se

pohybovaly kolem stotisícové hranice. Hlad po atraktivních novinkách byl vystřídán nesmírným publikačním boomem. Ediční činnosti se ujali někdejší fanové, Tomáš Jirkovský (Laser), Egon Čišeny (KJV), Jindřich Smékal (AF 167), Vlado Ríša (Golem Ríša), kromě nich ovšem i Václav Soukup (Winston Smith), Ladislav Peška (Slan), Roman Sochor (Hepterida), Zdeněk Rampas (Nová vlna) a další. V krátkém období pěti let vyšlo několik set titulů převážně angloamerického původu. Náklady i atraktivních titulů rychle klesaly a nyní oscilují kolem pěti tisíc. V současné době se hovoří o nadprodukcí a prodejní krize z nadprodukce plynoucí. Nezdá se však, že by boom opadal.“ (Neff 1995 : 22).

Od poloviny 90. let, kdy Neffův článek vyšel, se fantastická literatura a fantasy obecně stala masovým populárním žánrem. Na počátku 90. let byla přeložena většina „klasiky“ žánru fantasy, v cizině už dávno známá a úspěšná, u nás však s nadšením objeovaná. Přeložených titulů bylo mnoho v mnoha různých nakladatelstvích, zde zmíníme jen krátký výčet: Tolkienův *Pán prstenů* (Mladá fronta, 1990-1992), *Čaroděj Zeměmoří* od Ursuly LeGuinové (AF 1992), desetidílná sága ze světa Amberu od Roberta Zelazného (AG Kult 1992-1994) nebo zeměplošská série Terryho Pratchetta, která díky skvělému překladu Jana Kantůrka vychází ve velkých nákladech dodnes (první díl *Barva kouzel* vyšel v roce 1993 v nakladatelství Talpress, kde vyšly a vycházejí i všechny další Pratchettovy knihy). V roce 1993 se objevuje další u nás velice populární autor, pocházející tentokrát nikoliv ze Západu, ale z Východu, a to polský fantasy spisovatel Andrzej Sapkowski. Jeho povídky a posléze i sága o zaklínači Geraltovi slavily velký úspěch – natolik, že v Polsku došlo k jejímu zfilmování a převedení do počítačové hry.

Je třeba zmínit také alespoň několik českých autorů, protože žánr fantasy se brzy stal velice oblíbeným, a to do té míry, že převýšil oblíbenost sci-fi. „Mnoho autorů se bez rozmýšlení chopilo příležitosti uplatnit se v novém žánru, který byl vnímán jako ‚svět neomezených možností‘. Není divu, že takový svět učaroval i renomovaným autorům jiných žánrů, např. Bohumilu Nohejlovi, Jiřímu Švejdovi, Vladimíru Páralovi, Alexeji Pludkovi, Michalu Ajvazovi, Viktorovi Doschlovi, Daniele Hodrové (a nově „objeveny“ byly např. povídky z pozůstalosti Ladislava Klímy), přestože se kromě Z. Rosenbauma v oblasti fantastické literatury neprosadili (a jejich snažení vyvolávalo u příznivců SF a fantasy spíše úsměvy).“ (Hloušková str. 51-52)²¹.

²¹ Hloušková, Zuzana: *Žánr fantasy v české literatuře po roce 1990* (diplomová práce ÚČLLV UK, Praha). 2007.

Zároveň se však objevili autoři noví, kteří si vydobyli uznání mezi fanoušky žánru i kritiky. Prvním z nich je Jaroslav Mostecký, který od 90. let publikoval nejdříve povídky a posléze trilogii *Vlčí věk* (1995-2000), historickou fantasy zasazenou mezi Vikingy do přelomu 8. a 9. století. Dále sem můžeme zařadit Vilmu Kadlečkovou a její cyklus *Fomalhiwa*, odehrávající se v daleké budoucnosti, kdy je Země jednou z mnoha planet impéria Eternaal. Kadlečková rozebírá zvláště konflikt technologicky vyspělých a nevyspělých světů, magie a techniky. Další z mladých autorů, Lukáš Novotný, vytváří s využitím severské mytologie ve svých románech *Dlouhý den Valhaly* (1994), *Další den Valhaly: Dopoledne* (2002) a *Další den Valhaly: Odpoledne* (2003) alternativní historii. Svět bohů je tu oddělen od našeho, bohům se však podaří částečně proniknout do našeho světa - změní tak dějiny a 2. světovou válku vyhraje Německo, od čehož se odvíjí celé další dění. Jako předposledního zmíníme Miroslava Žambocha, představitele hrdinské fantasy s dvěma cykly drsných hrdinů-zabijáků Koniášem a Baklym (v obou cyklech už vyšlo několik románů). A nakonec zůstává Veronika Válková, publikující hlavně pod mužských pseudonymem Adam Andres. Její sága ze světa Élladu si získala velkou oblibu mezi čtenáři už po vydání první knihy *Wetemaa* (1992), popisující osudy jedenácti králových družiníků.

Co říci na závěr? V posledních letech sleduje český trh nejnovější zahraniční novinky a jejich překlady jsou často netrpělivě očekávány (jak tomu bylo např. v případě pozdějších dílů Harryho Pottera od Joanne K. Rowlingové). Velký podíl na masové oblíbenosti žánru mělo i uvedení nejrůznějších fantasy filmů, zvláště *Pána prstenů*, který přivedl k fantasy široké vrstvy čtenářů. Tento trend v současné době pokračuje a zdá se, že žánr fantasy si vydobyl pevné místo v moderní společnosti, ať už se jedná o literaturu, filmy, hry na hrdiny či počítačové hry.

3. Hrdina ve znamení hrdinství a hrdinské cesty

Kým je vlastně hrdina? Jaký je jeho úkol a poslání? Proč lidé potřebují hrdiny? Na tyto a další otázky se pokusíme zodpovědět v následující části. Uvidíme, že fantasy literatura navazuje na starověkou hrdinskou tradici, poukážeme na četné stereotypy fantasy postav i jejich přesahy a zaměříme se na hrdinovu cestu, během které se postava stává hrdinou. Pokusíme se však hrdinu-hlavní postavu charakterizovat i z hlediska literární teorie (zvláště funkci jejího jména a vnější charakteristiky). Dále se zaměříme na popis hrdinské cesty z hlediska výstavby syžetu, který tak dokládá přítomnost archetypálních mýtických vzorců.

3.1. Funkce fantasy jako novodobé mytologie

Jak už bylo zmíněno v předchozí části, fantasy se opírá převážně v minulost a svou inspiraci hledá v pohádkách, mýtech, bájích či historických skutečnostech, které následně přetváří do specifické podoby. Důležitý však není jen fakt, že fantasy čerpá z mytologie, ale *proč* z ní čerpá. Kathryn Humeová²² to vysvětluje na posunu vnímání literatury během historie:

„Během rozvoje západní civilizace literatura sloužila různým účelům podle měnících se kulturních vzorců. Pro zjednodušení rozdělují tři odlišné typy literatury, každou s její specifickou funkcí. Chronologicky je za sebe můžeme seřadit v posloupnosti A-B-A-B-C. První typ literatury můžeme najít v tradičních společnostech – společnostech s jednotným náboženstvím a morálkou – a tuto podobu můžeme vidět v Homérových eposech (a většině Starého Zákona) a ve středověké literatuře (A, A). Druhý typ vychází z překonání náboženských mýtů (B, B). V pozdním starověku byl tento vývoj zastaven příchodem křesťanství a ustavením nové tradiční společnosti; v pozdějších dobách se po relativně dlouhém přechodném období Renesance vyvinul nový typ literatury s novou implicitní funkcí: realismus. O třetím období (C), zahrnujícím modernismus a postmodernismus, je možné polemizovat, zda není znovu pouhým příklonem k neznámu, ale dle mého názoru získal tento typ literatury zcela jasně novou funkci, a je tedy možné ho pokusně zařadit jako třetí svébytný literární typ.“ (Humeová 1984: 29)

Moderní literatura se snaží znovu nalézt smysl literatury a obecněji i postavení člověka ve světě. Mýtické vzorce a symboličnost jsou jednou z cest, jak znovu objevit původní hodnoty, přizpůsobené však dnešnímu člověku. Touha po archetypech, po daném ideálu

²² Hume, Kathryn: *Fantasy and mimesis* (Methuen, New York). 1984

a opravdových hrdinech umožňuje člověku objevit řád v dnešním chaosu světa. Tím se *fantasy* a fantazie v moderní literatuře dostává do popředí zájmu.

Tyto kořeny v mytologii jsou důvodem, proč při popisování dějin žánru *fantasy* uvádí někteří autoři (např. Richard Mathews²³) jako první *fantasy* díla starověké náboženské texty, pohádkové příběhy nebo starověké eposy. Podle něj *fantasy* obsahuje „prvek touhy lidského srdce po laskavějším světě, lepším já, plnějším zážitku či pocitu skutečné sounáležitosti.“ (Mathews 2002: 8). S tím souvisí i obliba počítačových her či LARPů (Live action role playing), kdy hráči mají možnost prožít něco, co by v běžném životě prožít nemohli a dosáhnout tak jinak nedosažitelného prožitku. Imaginární svět se tak vlastně stává skutečným. Jak píše David Zbiral²⁴ o Tolkienovi: „Tolkien kritizoval představu, že např. auta jsou „reálnější“, bližší „skutečnému životu“ než kentauři a draci. Dospěl dokonce ke konstatování, že pohádkové příběhy jsou v mnohém skutečnější, než ledacos v našem světě, třeba než „ohyzná továrna“. (...) Chtěl sepsat něco krásného, krásného pro samotný příběh, něco čtivého a zároveň vážného a v jistém smyslu náboženského. Chtěl vytvořit novou mytologii.“ (Zbiral 2005: nečíslováno) Tolkienův přístup by se dal vztáhnout i na další autory *fantasy* literatury, kteří se snaží o něco víc než jen eskapistickou literaturu. Vystává ovšem otázka, zda snaha vnést do života člověka nějaký nový prožitek, uvědomění si věci či krásu, které pak náš život obohatí, není obecný pro literaturu obecně²⁵.

U *fantasy* jde však konkrétně o znovunalezení a obnovení mytologie a mýtů. To odpovídá tomu, co píše Humeová, i tvrzení Davida Pringla²⁶, že „v lidském srdci zřejmě dřímá řízeň po něčem záhadném a magickém, po pocitu, že za kopcem, na druhé straně oceánu, pod zemí nebo na obloze existují kraje naprosto odlišné od těch našich, obývané tvory, kteří nás předčí svými schopnostmi – a snad i ctnostmi. Můžeme tyto kraje nazývat ztraceným královstvím nebo říší víl, můžeme je pokládat za reálné či vymyšlené – v každém případě zůstává hájemství touhy srdce. V prehistorických a historických dobách si většina lidí po většinu času uvědomovala, že „neznámo“ skutečně existuje“ (Pringle 2003a: 16-17). Ostatně i Tolkien ve svých poznámkách

²³ Mathews, Richard: *Fantasy : the liberation of imagination* (Routledge, New York). 2002.

²⁴ Zbiral, David: Žánr *fantasy* a religionistika: Možnosti, meze, provokace. Uveřejněno 2005. Dostupné na <http://www.david-zbiral.cz/fantrel.htm> - 29. 12. 2010

²⁵ Šrov. např. Mukařovský: Umění. In *Jan Mukařovský: Studie* (Host, Brno). 2000.

²⁶ Pringle, David: Úvod: Jak naplnit touhy srdce. In *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů* (Albatros, Praha). 2003. s. 9-17.

uvedl, že se snažil vytvořit „novou mytologii pro Anglii“ (Kocher 2000: 103)²⁷. Zatímco *Hobit* je spíš dobrodružnou pohádkou pro děti, *Pán prstenů* už představuje nový svět a hlavně hrdinství v plné šíři. Vrcholem tvoření mýtů (nikoliv však beletristickým vrcholem) je Tolkienův *Silmarillion*, sbírka příběhů světa Středozemě od samého stvoření, představení jeho bohů a duchů (Valar a Maiar) a konflikty, které nakonec vyústily v děj, popisovaný v *Pánovi prstenů*. Jeho svět tím získává na skutečnosti, která je fascinující a pro mnohé fanoušky natolik podmanivá, že jsou schopni „hrát si“ na hrdiny z Tolkienova světa, pořádat elfské srazy a učit se elfštinu.

Realističnost a propracovanost imaginárních světů spolu s lehkostí, s jakou je čtenář ochoten přijmout vymyšlený svět za svůj, už byly několikrát terčem kritiky a znepokojení. Jak píše Richard Mathews, „události a postavy v knize nemohou být vykládány dvojznačně jako sen, vize nebo zvláštnost. Fantasy nemůže být snížena na pouhou alegorii nebo symbol; není to výplod šílenství, pověra ani satira. Fantasy tvoří přesvědčivou a nebezpečnou realitu.“ (2002: 21) David Zbírál dokonce uvažuje nad tím, zda by Tolkienovy knihy nemohly pro určitý okruh čtenářů fungovat jako nové náboženství – není bez zajímavosti, že některé křesťanské kruhy kritizují fantasy jako protikřesťanský a pohanský žánr. „Reakce některých silně křesťanských kruhů na Harryho Pottera a jejich přetrvávající nedůvěra k Dračímu doupěti, někdy i k Tolkienovi, napovídá tomu, že podobné přístupy jsou stále aktuální.“ (Zbírál 2005: nečíslováno)

Na závěr je třeba poznamenat, že fantasy zdaleka nečerpá jen z „pohanských“ mýtů, přestože ty jsou nejoblíbenější – nejčastěji se objevují severské a pseudoseverské mýty (Robert E. Howard, J. R. R. Tolkien), antické (zvláště přítomnost bájných tvorů jako jednorožci, pegasové a další) a keltské (např. v sérii o světě Prydainu Lloyda Alexandra nebo v knihách Evangeline Waltonové, jedné ze zakladatelek „keltské“ fantasy). V poslední době nabyla na atraktivitě i východní a indiánské mytologie (např. Roger Zelazny a jeho *Lord of light* nebo *Eye of cat*).

3.2. Hrdina jako literární postava

Přestože se chceme věnovat hrdinovi ve fantasy literatuře z hlediska hrdinství a hrdinské cesty, nejdřív se podíváme na hrdinu jako na literárně-vědnou kategorii. Koncept literární postavy má svoji dlouhou minulost a vývoj, která ovlivnila i žánr

²⁷ Kocher, Paul H.: A Mythology for England. In *J. R. R. Tolkien* (Chelsea House Publishers, Philadelphia). 2000. s. 103-112.

fantastické literatury. Teoretické studie vycházející přímo z fantasy citují nejčastěji nejznámější archetypální příklady (viz např. Sapkowski²⁸, Hloušková²⁹), ale nejdou dále než za rovinu typizace a parodizace. V naší práci se pokusíme o zevrubnější pohled.

Fungování postavy v textu je složitou a komplexní záležitostí. V naší práci budeme vycházet zvláště z práce Daniely Hodrové³⁰ a jejího dynamického pojetí postavy, podle něhož je „postava prvkem prostupujícím všechny složky díla jako svérázný motiv, či spíš dynamický komplex motivů.“ (2001: 519) Postava je charakterizována různými způsoby – promluvou vypravěče o postavě (sem spadá přímá charakteristika postavy, popis jejího zevnějšku, chování, jednání a myšlení; patří sem také jméno postavy), dialogy a výroky jiných postav o této postavě a vnější a vnitřní monology postavy. Důraz na jednotlivé způsoby se v průběhu literárních dějin měnil – realismus se snaží o co nejuplněnější promluvu vypravěče o postavě, zatímco od konce 19. století dochází k narušení realistické „dokonalé“ postavy a nabourání pozice všemocného vypravěče. Koncept realistické postavy byl mimo jiné „reakcí na málo věrohodnou koncepci postavy v dílech klasicistních a romantických a také v masové literatuře (v dobrodružném a obecněji bulvárním románu). V dílech s touto poetikou (odhlížíme od jejich smyslu a hodnoty) byla postava málo individualizována, její prezentace se opírala o větší (v romantických dílech) či menší (v masové literatuře) soubor klišé, který v romantických dílech byl přesahován zejména tam, kde jako vypravěč, subjekt promluvy vystupoval sám hrdina nebo kde se distance mezi vypravěčem a hrdinou zmenšovala.“ (Hodrová 2001: 526-527).

Je tedy hrdina ve fantasy literatuře pouze šablonovitou a málo věrohodnou loutkou s typickými rysy? Odpověď je ano i ne – v brakových dílech fantasy literatury tomu tak určitě je a celkově fantasy tíhne k určitým stereotypům (či možná archetypům, chceme-li použít výraz s pozitivní konotací), zdaleka to však neplatí pro všechna fantasy díla. Přesto se na ně příliš nehodí ani vývoj, který Hodrová naznačuje třemi různými směry: „1. autor rezignoval na zobrazení nitra postavy prostřednictvím vypravěče (...); 2. nitro se zobrazovalo jakoby zevnitř postavy, prostřednictvím zapojení hlediska postavy, vnitřního monologu, proudu vědomí (...); 3. sdělení o duševních stavech hrdiny doprovází vypravěč relativizujícími výroky typu: *Předkládám nyní svou domněnku o*

²⁸ Sapkowski, Andrzej: Bohater naszych czasów, czyli o bohaterach i bohaterkach fantasy garścnie przemyśleń. In *Rękopis znaleziony w smoczjej jaskini : kompendium wiedzy o literaturze fantasy* (Supernova, Warszawa). 2001. s. 154-162.

²⁹ Hloušková, Zuzana: *Žánr fantasy v české literatuře po roce 1990* (diplomová práce ÚČLLV UK, Praha). 2007.

³⁰ Hodrová, Daniela: *....na okraji chaosu* (Torst, Praha). 2001.

duševním rozpoložení postavy, které je...“ (2001: 530). Fantasy literatuře více odpovídá teorie postavy-typu a postavy-funkce, na kterou se podíváme v následujícím oddíle.

3.2.1. Postava-typ a postava-funkce

Pojetí postavy jako typu a jako funkce jsou dva rozdílné koncepty, oba jsou však pro naše účely zajímavé. Podívejme se nejdříve na pojetí postavy jako typu či charakteru.

Toto pojetí je typické zvláště pro realistickou literaturu, ale i pro období předrealistické – v každém má však poněkud jiný význam. „Jednak se totiž o typu uvažuje v souvislosti s konstantními postavami, například tzv. *tipi fissi* v komedii dell'arte, jednak se tento pojem od jisté doby překrývá s pojmem charakter. Zjednodušeně řečeno je typ variantou charakteru, u něhož je zdůrazněna jeho sociálně reprezentativní funkce, postava jako typ reprezentuje určitou dobu, určitou sociální skupinu, má typické vlastnosti představitelů, její osud či příběh je typický pro představitele této skupiny, případně celé doby (pojem ‚hrdina naší doby‘).“ (Hodrová 2001: 533). Nevýhodou postavy-typu je její malá individualizace a propojení se čtenářem, k nimž však postupem času také částečně dochází. Teorie postavy jako typu tak zdůrazňuje především mimetickou, noetickou a sociálně reprezentativní funkci postavy v textu. Proto je tento způsob práce s postavou typický hlavně pro realistické romány. Je otázkou, zda takto přemýšlet i o typizaci fantastických postav, které v sobě skrývají určitou šablonovitost. Pro naše účely je však možná vhodnější teorie postavy-funkce, která na text nahlíží jiným způsobem.

Teorie funkce pracuje s postavou jiným způsobem – postava je pro ni důležitá hlavně tím, jakou funkci plní ve vyprávění, v syžetu, kompozici a textu jako takovém. Jako první ho použil Vladimír Propp ve své *Morfologii pohádky*³¹ (poprvé vydáno 1927), ve které rozděluje postavy v pohádce na jednotlivé typy, určené podle jejich funkce v textu (např. hrdina, škůdce, dárce, kouzelný pomocník atd.) (Propp 1999: 70). Pohádka je jako reprezentant použití postavy-funkce velice vhodná, protože důležitý je zde právě příběh a to, jak v něm postavy jednají; jejich nitro či psychologie většinou zůstávají stranou. Hodrová popisuje postavu-funkci takto: „Postava nikoli sice bez vlastností, ale s vlastnostmi standardními, žánrem předem danými tu funguje jako

³¹ Propp, Vladimír J.: *Morfologie pohádky*, In *Morfologie pohádky a jiné studie* (H&H, Jinočany). 1999. s. 11-128.

scelující postup, zcela zřetelný například u navlékací kompozice, charakteristické pro pikareskní a často i dobrodružný román“ (2001: 537). Vzhledem k tomu, že fantasy často vychází z pohádkového syžetu, který bychom mohli nazvat archetypální „hrdinskou cestou“, jsou postavy-funkce typické i pro fantasy – různé postavy odpovídají různým etapám hrdinova putování a plní v jeho dobrodružství určitou roli. Ke konkrétním příkladům postav-funkcí se vrátíme ještě v oddíle 3.4.1.

Pokusme se nyní vrátit zpět na začátek a podívat se blíže na způsoby popsání postavy – a protože nejmarkantnějším rysem je způsob první (popsání postavy prostřednictvím vypravěče, její tělo, jméno a chování), zaměříme se hlavně na něj a na s ním související podobu a funkci vypravěče ve fantasy literatuře.

3.2.2. Podoba vypravěče

Nejčastěji se ve žánru fantasy literatury používá vševědoucího vypravěče, uvádějícího postavu ve třetí osobě a odhalujícího nitra postav podle potřeby, s větším zaměřením na hlavního hrdinu či hrdiny. V některých případech není vypravěč za celou dobu nijak zmíněn, je jen kýmisi v pozadí, jehož přítomnost si čtenář nemá ani uvědomovat, což napomáhá k větší „realističnosti“ a vtáhnutí do imaginárního světa, který se tváří jako skutečný. I při představování svého imaginárního světa se autor snaží neporušit toto zdání skutečnosti a vysvětlivky ohledně povahy světa se čtenář dozvídá postupně s rozvíjejícím se příběhem. S tímto přístupem se setkáme v mnoha fantasy dílech (např. *Čaroděj Zeměmoří* od Ursuly LeGuin, *Hra o trůny* G. R. R. Martina, *Barbar Conan* Roberta E. Howarda, ale i ve většině brakové fantasy, která s pozicí vypravěče většinou příliš nepracuje).

Neméně oblíbená je i podoba kronik, bájí či hrdinských nebo pohádkových vyprávění. Podobu kroniky navozuje zdání autentičnosti a zároveň zlidšťuje vypravěče, omlouvá případné neúplnosti či chyby. S tímto typem se můžeme setkat např. v české *Wetemae* A. Andrese, která začíná slovy „Já, Ceredig, byl jsem pověřen králem Itmarem, abych pro jeho syna Ladgwise zapsal osudy jedenácti družiníků krále Gudleifra, Itmarova děda, (...). Jelikož mohu, bohužel, zapsat jenom to, co jsem slyšel, či viděl, či četl v neúplných zprávách ve *Wetemae*, jsou místy v Sáze nepřesnosti. (...) Sepsání Ságy mi trvalo (...) šest a půl roku a dopsal jsem ji u padesátého sedmého věku svého.“ (Andres 2005: 3-4)³² Zmínku o kronikách

³² Je zajímavé, že postava vypravěče Cerediga se objevuje i dále v sáze, je však popisován vždy ve třetí osobě a vypravěč ho (tedy sebe) nijak nevyjímá z ostatního textu. Jediným odkazem je fakt, že mladík Ceredig si píše poznámky o cestě družiníků, aby z nich později mohl sepsat kroniku.

najdeme např. i v *Pánovi Prstenů*, kde je celý příběh zapsán do Červené kroniky, o které se však dozvídáme až na závěr knihy (kronika je napsána až po skončení příběhu) a vypadá to, jako by celá kniha vlastně mohla být onou Červenou kronikou. Zároveň však Tolkien v Prologu podává takřka naučné pojednání, ze kterého je jasná jeho role vypravěče – máme zde tedy zajímavou nekonzistenci mezi vypravěčem v příběhu a vypravěčem-autorem, který se sám odhaluje a nabourává tak autenticitu imaginárního světa.

Jak už bylo řečeno, časté jsou také úvody pohádkové, s typickými úvodními formulemi. Hranice fantasy literatury a pohádky je vůbec hranicí relativně křehkou, proto nejsou tendence k pohádkovosti ničím neobvyklým. Setkáme se s nimi jak u příběhů opravdu pohádkových, řazených z různých důvodů do fantasy literatury, tak u příběhů, které jsou pohádkami pro dospělé nebo parodiemi na ně. Několik příkladů za všechny: „Byly jednou čtyři děti a ty se jmenovaly Petra, Zuzana, Edmund a Lucie.“ (C. S. Lewis – *Letopisy Narnie*, kniha *Lev, čarodějnice a skříň*); „Kdysi dávno žil jeden mládenec, který toužil získat to, po čem jeho srdce prahlo.“ (N. Gaiman – *Hvězdný prach*); „Byl muž jménem Hallward. Pocházel z kmene Aurixů a rodem byl Oltramovec. (...) Hallward měl dva syny, z nichž starší slul Halldor a mladší Halldrin.“ (A. Andres – *Sága o Halldorovi z Mortaluny*)

Ve fantasy literatuře se také občas můžeme setkat s rozporem, kdy se autor snaží předeštit imaginární svět jako skutečný. U realistických románů není potřeba vysvětlivek, protože napodobují reálný svět, který my jako čtenáři známe a tudíž nepotřebujeme seznamovat s jeho organizací, kulturou a fungováním. Rozhodne-li se však autor pro příběh ve světě jiném než ten náš, stojí před volbou – vysvětlit čtenáři fungování onoho světa anebo ho ponechat v nevědomosti. Tyto dva póly nebývají většinou vyhraněny, ale příklon k jednomu či druhému je v každém fantasy díle patrný. V krajních „vysvětlovacích“ případech uvádí autor rozsáhlé popisy míst, zvyků a osob, se kterými se hrdina setkává – ať už přímo v textu či v různých předmluvách a dodatcích (s tím se setkáme např. u výše zmíněného Tolkiena nebo ve *Wetemae*). Velice častá je i mapa cizího světa, kterou si čtenář může nalistovat a sledovat, kudy hrdinové procházejí (příklad: Sapkowski, Tolkien).

Druhým způsobem je možnost čtenáři skutečnosti vysvětlit teprve ve chvíli, kdy na ně v příběhu narazí – to je nejběžnější způsob, se kterým se setkáme ve většině fantasy děl. Vysvětlení se odehrává buď v rovině vypravěče či rovině monologů nebo dialogů postav samotných (tento způsob je velice častý v případech, kdy se hrdina

z našeho světa dostane do imaginárního světa a seznamuje se s jeho odlišnostmi – např. Harrymu Potterovi je podobným průvodcem obr Hagrid, Richardovi z *Nikdykde* je průvodcem Lady Dvířka apod.).

Třetím způsobem je možnost nevysvětlovat takřka nic – čtenář je tak přímo vsazen do světa a je na něm, aby zapojil svou fantazii nebo přijal imaginární svět za skutečný bez vysvětlivek (s tímto postupem se setkáme např. v knize *Hvězdný prach* od Neila Gaimana, kde se s odkazy na různá imaginární místa setkáme téměř na každé straně, vysvětlena jsou však jen ta nejdůležitější pro příběh).

Ve všech výše zmíněných případech je vypravěč oddělen od postavy, která je uváděna ve třetí osobě. I ve fantasy však můžeme najít díla, ve kterých vypravěč splývá s hlavním hrdinou – jsou vyprávěna v první osobě nebo kombinaci první a třetí osoby, časté je i uplatňování vnitřního monologu postavy (který může funkčně zastupovat i ony vysvětlivky). Dochází zde navíc k posunu v „objektivnosti“ díla. „Situace, kdy se hledisko a vědomí postavy prostupuje s hlediskem vypravěče, splývá s ním (vyprávějící Já = prožívající já) a mizí hranice mezi vypravěčem – já (tichým či hlasitým, vyprávějícím ve 3. či 1. osobě) a postavou – Druhým, podstatně ovlivňuje zobrazení reality neboli charakter světa zobrazeného v díle. Toto zobrazení se nejen nevydává za objektivní a úplné, ale někdy se dokonce různými postupy deklaruje jeho subjektivnost a zároveň fragmentárnost a relativnost.“ (Hodrová 2001: 529). Používání vypravěče-postavy není ve fantasy tolik obvyklé, setkáme se s ním např. v Žambochově románu *Na ostří čepelí*, Kulhánkově *Nočním klubu* nebo ve fantasy dívčím románu ze série *Stmívání* od Stephenie Meyerové (zde dochází dokonce k prolínání několika vypravěčů-postav, takže některé situace zažije čtenář očima více hrdinů).

3.2.3. Zdvojování hlavních hrdinů (role dvojníka)

Ve fantastické literatuře se, zvláště ve složitějších a rozsáhlejších dílech a sériích, objevuje tendence k vytvoření více hlavních hrdinů, jejichž hrdinské cesty se různě kříží nebo si symbolicky odpovídají – dochází zde tedy k vytvoření „dvojníka“, který má „kompozičně sjednocující funkci“ (Hodrová 2000: 538). Doležel³³ uvažuje o roli dvojníka z hlediska teorie možných světů: „Když uvažujeme o existenci určitého jedince, neuvažujeme jen o tom, čím skutečně je, nýbrž představujeme si také to, čím by

³³ Doležel, Lubomír: Strukturální tematologie a sémantika možných světů. Případ dvojníka. In *Česká literatura 1991/1* (Československá Akademie Věd, Praha). 1991. s. 1-13

mohl být. Život každého jedince je stezka, která se složila z mnoha možných směrů, jež tento jedinec mohl sledovat. Sémantika možných světů je, ve své podstatě, teorie uvažování a představivosti, která obklopuje každého existujícího jedince nespočetnými možnými dvojníky.“ (Doležel 1991: 6)

Doležel dále rozděluje dvojníka do tří různých typů, které jsou hlavními póly, tvořícími vrcholy pomyslného trojúhelníku možné typologizace dvojníků. Těmito hlavními typy jsou tedy:

- a) Jedna a táž postava, tj. postava vykazující osobní identitu, existuje ve dvou nebo více alternativních možných světech. Toto téma je populární v mytologii, kde je známe pod názvem reinkarnace. V naší tematologii dostane název *téma Orlanda*.
- b) Dvě postavy s různými osobními identitami, avšak nerozeznatelné ve svých fyzických rysech, existují v jednom a téže fikčním světě. Výběrová tematologie zná toto téma pod názvem ‚doppelgänger‘ nebo ‚identická dvojčata‘. My je budeme nazývat *téma Amphitriona*.
- c) Dvě alternativní vtělení jedné a téže postavy existují v jednom a téže fikčním světě. Toto téma – *dvojník* v úzkém slova smyslu – představuje střed tematického pole.

(Doležel 1991: 6)

Ve fantasy literatuře se pracuje se všemi třemi tematickými typy dvojníka, převládá však *téma Orlanda* – jeho oblíbenost nepochybně pramení jednak z inspirace starověkou mytologií, jednak častým výskytem dvou paralelních světů, ve kterých je tedy možné toto téma rozehrát. Dvojník zde může představovat jak vyšší Já – tedy spřízněnou duši manifestovanou nějakou nadpřirozenou bytostí či bytostí dokonalejší než hrdina, tak vnitřního protivníka, „temnou stránku duše“ hrdiny.

Téma dvojníka ve fantasy literatuře nás dovádí k zajímavému syžetovému motivu – je-li hrdina charakterizován převážně svou hrdinskou cestou, jak se tato skutečnost změní, máme-li co do činění s více hlavními postavami? Zde už nelze většinou mluvit o roli dvojníka tak, jak ji vnímá Doležel či Hodrová. Přesto bude zajímavé sledovat, jak se cesty hlavních hrdinů mohou spojovat, paralelizovat či křížit (podrobněji se k této problematice vrátíme v oddíle 4.2.

3.2.4. Jméno postavy

Jméno postavy je jednou z jejích nejdůležitějších charakteristik, je značkou, pojmenováním, pomocí kterého se na ni odkazuje v textu. Autoři fantasy literatury jsou

si této skutečnosti vědomi a jména většinou tvoří velice pečlivě, s ohledem na příklon k daným mytologiím či logice imaginárního světa.

„Jméno bývá s postavou různě těsně spjato – od případů, kdy je zjevně motivováno jejích charakterem (v dílech alegorických a satirických, zčásti v dílech s realistickou poetikou), přes široké pole, kdy je tato motivace různě jasně patrná, až po případy, kdy je zastřená anebo zcela chybí (i jméno tohoto typu nebo jeho absence však vypovídá o postavě). Různě těsně je pak jméno spojeno také se syžetem od vazby tak říkajíc nulové – jméno je čímsi daným, připjatým k postavě stejně jako její tvář či oděv od začátku do konce – k vazbě, která má ráz „příběhu“ – postava vystupuje na počátku jako bezejmenná a příběh hledání identity je zároveň příběhem hledání jména (ve středověkých dvorských románech), případně se jméno postavy mění v závislosti na jejích proměnách (hrdina Balzakových Ztracených iluzí mění své jméno Chardon v de Rubempré).“ (Hodrová 2001: 600).³⁴

Vzhledem k velké stylové a podžánrové rozrůzněnosti fantasy děl se můžeme setkat takřka se všemi zmíněnými typy jmen. Zajímavou odchylkou od kombinace „jméno + příjmení“ je kombinace „jméno + přídomek“ (Halldor z Mortaluny, Harald, syn Morcantův atd.), které se vyskytuje zvláště u fantasy knih situovaných do středověku. Přídomek zde částečně plní i funkci mluvčího jména (např. u přídomků podle charakteristického vzhledu nebo povahového rysu postavy – Sian Hnědooký, Dandrug Zadumaný atd.).

³⁴ Hodrová dále shrnuje jednotlivé typy jmen do přehledné tabulky (2001: 618):

jméno	všední	neobvyklé	mluvící
jméno + příjmení	Jan Kostka	Akakij Akakijevič Bašmačkin	Jiljí Kobus
křestní jméno	Pepin	Jaromil	Wille
příjmení	Marek	Půlpytel, Vyplampán, Zazaboucha, Hant'a	Dollarson
jméno = příjmení		Kvajde, Mutig, Molloy, „Mét“	Sepandán, Odjinud
jméno + iniciála	Josef K.		
iniciály	K., P., S., A., A ₁		
beze jména	zájmeno	apelativum	jiné označení
	já, on, ona	krysař, zrzka	Případ X

Výběr jmen je u fantasy děl dán hlavně celkovou povahou imaginárního světa. Pokud autor vychází z konkrétní mytologie, většinou tomu uzpůsobuje i výběr jmen, často se může jednat i o jména různých bájných postav z minulosti. Objevují se i tzv. obecně fantasy jména, která neodkazují ke konkrétní mytologii, ale patří do kategorie neobvyklých – obsahují netypická písmena nebo kombinace písmem (X, G, F, AE, OE apod.). Ve fantasy většinou funguje jako bezpříznakové křestní jméno bez příjmení (případně s přídomkem podle místa původu, povolání nebo vlastnosti či s různými šlechtickými nebo kastovními tituly).

Oblíbená jsou i tzv. mluvící jména, odkazující k charakteristice hrdiny, místu původu atd. Zde však nastává problém s původním jazykem autora – mluvící jména vychází většinou z jazyka autora (nejčastěji tedy angličtiny) a překladatelé se pak musí vypořádat s jejich převodem. K problematice jmen a jejich překladu se vrátíme v oddíle 4.3.

3.2.5. Vnější a vnitřní charakteristika postavy

Vnější (fyzická) a vnitřní (duševní) stránka postavy tvoří dvě hlavní charakteristiky postavy (jméno stojí vzhledem ke své specifické funkci poněkud stranou). Způsob popisování postav se během dějin měnil – u postav romantických, expresionistických atd. převažuje jedna z charakteristik (většinou vnitřní), u realistických postav je snaha dosáhnout co největší zevrubnosti obou charakteristik. Protipólem realismu je středověk, kdy stačí schematický popis postavy (krásný, moudrý, dobrotivý atd.), důležité jsou její činy a jednání.

Při popisování postavy se většina autorů fantasy variuje mezi realistickým a středověkým scénářem – snaží se o soulad mezi vnější a vnitřní charakteristikou, jen míra zevrubnosti popisu se liší. Může začínat u minimalistických rozměrů (které také byly jednou příčinou označení za fantasy jakožto žánru stereotypního a schematického) až po obsáhlé popisy, za něž by se nemusel stydět ani vrcholný realistický román. Postava je většinou alespoň rámcově popsána už při prvním příchodu na scénu, a to buď z hlediska vzhledu či chování nebo obojího. Popis je většinou v průběhu textu dále doplňován – pokud není a opakují se pouze základní motivy postavy, blížíme se zde ke starověkým eposům, středověkým románům nebo pohádkám, kdy je hrdina charakterizován několika hlavními rysy, které se berou jako dané a mohou se změnit pouze vlivem důležitých událostí v průběhu jeho hrdinské cesty.

Vzhled a chování či povaha mohou být v souladu, ale opět nemusí – soulad může často vést k určité typizaci, zatímco nesoulad tyto stereotypy boří. Jako příklad si můžeme uvést postava Conana z knih R. E. Howarda – nezkrotného bojovníka měřícího před dva metry, který má rád víno, ženy a boj a nad životem a politikou příliš nepřemýšlí. Takovýto obraz bojovníka se postupně stal typickým až schematickým (je dokonce stereotypem i v počítačových hrách nebo hrách na hrdiny) a jemu podobní se objevují v mnoha brakových dílech fantasy žánru. Oproti němu však stojí i bojovníci jiní – např. Geralt ze Sapkowskiého *Ságy o zaklínači*, věčně pochybující, filozofující tulák a bojovník, snažící se proniknout do politiky. Vypadá jako nelítostný zabiják, ale vnitřně jím není a ani nedokáže být, i když by to pro něj často bylo výhodou.

Fantasy se pomocí těchto přesahů snaží vymanit ze stereotypů, vycházejících z klasické hrdinské fantasy 50. až 70. let, období Conanů a Gandalfů, a vnést do fantasy komplikovanější hrdiny s propracovanější psychologií a motivací.

3.3. Hrdina ve znamení hrdinskosti, typologie a tradice hrdinů

V minulém oddíle jsme se podívali na hrdinu fantasy žánru z hlediska literární teorie a jeho funkce v textu jako hlavní postavy. Nyní se však podíváme na to, co činí hrdinu hrdinou – jeho hrdinské skutky, předurčení, povaha či cesta, kterou vykonává, aby přemohl sám sebe a dosáhl vítězství.

V první řadě je nutné si ujasnit, kdo je vlastně hrdina. O kom můžeme mluvit jako o hrdinovi? Podíváme-li se do *Slovníku spisovné češtiny*³⁵, zjistíme, že hrdina je ten, „kdo vyniká statečností, odvahou uplatněnou pro vyšší cíl“. Za hrdinu mluví jeho činy, hrdina musí překonat sám sebe, obětovat se v zájmu vyššího dobra. Z hlediska psychologie je cesta hrdiny zároveň cestou k vlastnímu sebepoznání, které se pak projevuje i ve vnějším světě. Jak poznamenává Campbell ve své knize *Tisíc tváří hrdiny*,³⁶ „Hrdina je muž, který zvolil podřízenost. (...) Hrdina je tedy člověk, kterému se podařilo probojovat přes svá osobní a místní historická omezení ve prospěch všeobecně platných lidských forem. (...) Hrdina zemřel jako současný člověk; ale jako člověk věčný – zdokonalený, nespécifický, univerzální – se zrodil znovu. Jeho druhým vážným úkolem a skutkem (jak tvrdí Toyenbee a jak naznačují všechny mytologie) je

³⁵ *Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost* (Academia, Praha). 2005.

³⁶ Campbell, Joseph: *Tisíc tváří hrdiny* (Portál, Praha). 2000.

vrátit se v přetvořené podobě k nám a učit nás to, co se dozvěděl o obnoveném životě.“ (Campbell 2000: 30,33)

Mezi hlavní rysy hrdinskosti bychom tedy mohli zařadit statečnost, odvahu či nesobeckost (to je ono uplatnění pro vyšší cíle). Statečnost se nejvíce projeví ve chvílích, kdy situace vypadá beznadějně – „hrdinou se stává i obyčejný člověk jen díky tomu, že se odmítne vzdát i v beznadějně situaci.“ (*Greenwood Encyclopedia* 2005: 378)³⁷. Milosrdenství a soucit jsou však také důležitými rysy hrdinství. Katharyn W. Crabbeová³⁸ analyzuje hrdiny Tolkienova Pána prstenů, ale tato charakteristika se dá dobře použít i na ostatní (a nejen) fantasy hrdiny: „Zde a v *Hobitovi* je motivem pro milosrdenství lítost, hrdinova schopnost cítit a chápat bolest a utrpení přítomné v selhání při snaze být co nejlepším člověkem. Lítost je také uvědomění si bolesti druhých, a ve Středozemi je utrpení nevyhnutelné. Fyzická, ale i duševní bolest číhá na každém kroku, je stále nablízku a nikdo proti ní není imunní (...). Ale schopnost litovat druhé, kteří trpí, je právě tím, co odlišuje hrdiny od zloduchů.“ (Crabbeová 2000: 150-151). Hrdina musí mít určité etické zásady, „snahu dělat ta správná rozhodnutí“ (*Greenwood Encyclopedia* 2005: 378), přestože je to někdy velice těžké.

Utrpení je další nezbytnou složkou konceptu hrdinství – dá se de facto říct, že bez oběti není hrdinů a každý hrdina musí něco ztratit a něčeho se zříci (svého starého života, pohodlí, svých blízkých, majetku atd.), aby mohl dosáhnout svého hrdinského cíle. Campbell tuto fázi nazývá fází odchodu, na niž navazuje fáze iniciace – hrdinských zkoušek.

Campbellovo rozdělení hrdinské cesty koresponduje podle něj s nutným psychologickým vývojem, kterým by člověk měl ve svém životě projít a stát se tak dospělým a úplným člověkem. V dřívější době, podotýká Campbell, byly mýty průvodci, kteří symbolicky ukazovaly člověku cestu k vlastní iniciaci a překonání sebe sama. „Účelem kmenových obřadů při narození, iniciaci, sňatku, pohřbu, uvedení do úřadu atd. je převést životní krize a činy jedince do klasických a neosobních forem. Obřady odhalují člověka před sebou samým nikoli jako tu či onu osobnost, ale jako válečníka, nevěstu, vdovu, kněze, náčelníka; a zbývajícím členům společenství současně uštěďují stará poučení p archetypových fázích.“ (2000: 333). Jak už bylo řečeno dříve, fantasy tak může sloužit jako onen průvodce, díky kterému se člověk

³⁷ Westfahl, Gary (ed.): *The Greenwood encyclopedia of science fiction and fantasy : themes, works, and wonders. Volume 1-3* (Greenwood press, Westport). 2005.

³⁸ Crabbe, Katharyn W.: *The Quest as Legend: The Lord of the Rings*. In *J. R. R. Tolkien's The Lord of the rings* (Chelsea House Publishers, Philadelphia). 2000. s. 141-170.

může ztotožnit s osudem svého oblíbeného hrdiny a brát si z něj příklad. Imaginární svět se tak díky archetypálním vzorcům stává skutečný, někdy (jako to vnímá např. Tolkien) skutečnější než svět náš. Je však nutné poznamenat, že to není jediná funkce fantasy – stejně jako mýty obsahovaly i prvek zábavy, obsahuje ho i fantasy a mnozí čtenáři si z fantasy knih odnáší především relaxaci a pobavení.

Z mytologických příběhů předestřených v Campbellově knize jasně vyplývá, že příběhy o hrdinství jsou do jisté míry univerzální, přestože se podoba hrdiny v jednotlivých kulturách liší. Je také otázka, zda se hrdinou člověk rodí (je tedy předurčen) nebo zda se hrdinou může stát každý. Podle Campbellovy teorie by měl být každý člověk být schopen dosáhnout vlastní hrdinské cesty. Ostatně ať už je hrdinský původ jasný od narození nebo se člověk stává hrdinou proti své vůli, výsledek je stejný – hrdina se vydává na hrdinskou cestu a přijímá tak své hrdinství.

3.3.1. Tradice hrdinů

Tradice hrdinů se objevuje už v nejstarších literárních dílech a v některých definicích fantasy jsou dokonce řazena mezi první texty žánru fantasy. Mezi nejznámějšími bychom mohli uvést sumerský *Epos o Gilgamešovi*, Homérovu *Illiadu* a *Odysseiu*, severskou *Eddu* a *Kalevalu*. Hrdinové jsou zde ještě bráni jako polobohové a jejich hrdinství je zřejmé na první pohled (Gilgameš je vysoký několik stop, má sílu jako býk atd.), jejich narození je provázeno zvláštními okolnostmi nebo mají dokonce božský původ (např. Herkules). „Tvůrci legend však jen zřídka zakládali své vyprávění na předpokladu, že největší hrdinové světa jsou pouhými lidmi, kteří překročili horizonty omezující jejich souputníky a vrátili se s poklady, jaké by objevil kterýkoli jiný člověk nadaný vírou a odvahou. Právě naopak: vždy existovaly snahy obdařit hrdinu mimořádnými schopnostmi, jež jsou mu vlastní od okamžiku zrození či dokonce početí. Celý hrdinův život je vyprávěn jako řada podivuhodných událostí, jež vrcholí velkým ústředním dobrodružstvím.“ (Campbell 2000: 283-284).

Ve středověku se hrdinové zcivilňují – mohou to už být obyčejní lidé, přestože i u nich se mohou objevovat znaky „vyvolených“ (zvláštní okolnosti narození, schopnost konat zázraky atd.). Středověcí hrdinové jsou však nahlíženi prizmatem křesťanských hodnot, jejich nadpřirozené schopnosti jim propůjčuje Bůh a víra v jeho vedení, jsou vlastně jen božími nástroji. V tomto duchu se nese většina středověkých legend, ale křesťanskými zásadami se řídí nejen světci, ale i rytíři a bojovníci. „Už družiny složené

z vojáků (*militēs*) měly svou etiku založenou na odvaze, věrnosti vůdci a přátelství vůči druhům ve zbrani; přísnější etika „rytířská“ ve vlastním slova smyslu se však rodí z církevních kánonů mírových koncilů: je založena na službě církvi a na ochraně slabých (*pauperes*), dovedené až k sebeobětování. (...) Rodil se nový typ rytíře – *miles Christi*, lépe řečeno *Sancti Petri* – ochotný ve službách církve použít i meče.“ (Cardini 1999: 72-73)³⁹. Samotný koncept rytíře a rytířskosti má k hrdinství blízko a rytíři jsou středověkým světským ideálem hrdiny, spolu s duchovními hrdiny světců a světic. Klasickým příkladem je např. *Píseň o Rolandovi* nebo Artušovský cyklus (který se posléze stal jednou z největších inspirací ve fantasy literatuře, zvláště v anglosaském prostředí).

Z obou těchto tradic (starověké i středověké) hrdinská fantasy s oblibou čerpá. Nejvíce s konceptem hrdinství pracují dva subžánry fantasy literatury, a to konkrétně hrdinská (epická, vysoká) fantasy a fantasy „meč a magie“ (v originále sword&magic). „Označení ‚meč & magie‘ vynalezl Fritz Lieber až počátkem 60. let 20. století, ale literatura spadající do této škatulky se zrodila o několik desetiletí dřív. Je pevně spjata s dílem texaského autora Roberta E. Howarda, především pak s dobrodružnými příběhy Barbara Conana, jež se poprvé objevily v 30. letech v magazínu *Weird Tales*.“ (Pringle 2003b: 33)⁴⁰. Mezi jeho další pokračovatele patří např. Michael Moorcock, Fritz Lieber nebo některá díla Davida Gemmella. Meč a magie vychází spíše ze starověkého konceptu hrdinství – hrdina je silnější, pohlednější či chytřejší než běžní smrtelníci, často vlastní nějaké magické artefakty či pomůcky. Přestože děj je také odrazem hrdinské cesty (hrdina se vydává na výpravu, aby zachránil unesenou princeznu, našel poklad či spasil svět, a po cestě musí překonat různé překážky), chybí hlubší filozofická rovina – svým konceptem je tak meč a magie bližší pohádkám či dobrodružným románům. Většinou nechybí ani milostná zápletka, hrdinka však zastává pouze pasivní role „trofeje“ a v ději se aktivně neprojevuje (existují však i ženské protipóly – hrdinky-bojovnice, k nimž se vrátíme v příštím oddíle). Z těchto důvodů se tento žánr postupně vyčerpal a typické postavy meče a magie se staly karikaturami fantasy a častými postavami brakových fantasy románů (svalnatý hrdina s mečem zachraňující spoře oděnou krásku) a od 70. let se objevuje snaha o hlubší uchopení hrdinství v žánru hrdinské fantasy.

³⁹ Cardini, Franco: Válečník a rytíř. In: *Středověký člověk a jeho svět* (Vyšehrad, Praha). 1999. s. 69-99.

⁴⁰ Pringle, David: Typy literatury fantasy. In *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů* (Albatros, Praha). 2003. s. 20-37

Naproti tomu hrdinská fantasy pracuje s konceptem hrdinství v duchu středověkých tradic – hrdina je ovlivněn svým etickým kodexem, který může pocházet od jeho boha či bohů, z řádu světa nebo vnitřního přesvědčení. „Heroický je i její duch, povaha postav, jejich konání i všechna měřítká a žebříček hodnot ve světě, v němž se příběh odehrává.“ (Pringle 2003b: 35) Pro heroickou fantasy je typické zasazení příběhu do imaginárního světa, často velmi promyšleného (včetně map, vysvětlivek či slovníčků). I svěřené úkoly a výpravy jsou mnohem složitější a komplexnější, nezdá se na hrdinových bedrech leží osud celého světa. Hrdinskost už nemusí být manifestována navenek, naopak se často objevuje u těch, kde by ji člověk čekal nejméně (charakteristickým příkladem je slabý hobit Frodo z Tolkienova *Pána Prstenů*). Mezi typické autory tohoto subžánru bychom mohli zařadit např. J. R. R. Tolkiena, Davida Gemmella, Terryho Brookse, Rogera Zelazného, Ursulu Le Guinovou a z českých např. Adama Andrese (alias Veroniku Válkovou) nebo Miroslava Žambocha.

Protože velká část autorů vychází z anglosaského prostředí a tradic, odráží se to i na konceptu hrdiny. Anglosaské tradice byly importovány a staly se částečně obecným fantasy standardem a ideálem, který přejímají i autoři z jiného kulturního prostředí. S tímto jevem se setkáváme i u nás, kdy někteří autoři dávají přednost cizojazyčně znějícím pseudonymům (např. George P. Walker – Jiří Procházka, Frank Skipper – František Novotný nebo Adam Andres – Veronika Válková). K podobné situaci došlo po změně režimu např. v Maďarsku⁴¹ či Polsku, kdy bylo přeloženo velké množství fantasy knih a popularita zahraničních autorů vedla k zastínění domácí produkce. Ta si však postupně vydobyla své jméno na trhu a některá z děl dosáhla velké oblíbenosti i v dalších zemích (jako zářný příklad můžeme zmínit oblibu *Ságy o Zaklínači* od polského autora Andrzeje Sapkowského – knihy o zaklínači byly přeloženy do několika sousedních zemí, podle knih byla vytvořena úspěšná anglická počítačová hra a *Sága* postupně vychází i v angličtině).

3.3.2. Hrdinové a hrdinky

Celou dobu jsme v naší práci používali slovo hrdina – sluší se však říci, že jde pouze o zástupný pojem a hrdinky ve fantasy literatuře nejsou rozhodně ničím

⁴¹ viz Sohár, Aniko: *The Cultural Transfer of Science Fiction and Fantasy in Hungary 1989 – 1995* (Peter Lang, Frankfurt am Main). 1999.

ojedinělým. I v pohádkách se může objevit syžety „naruby“, kdy se dívka vydává zachránit svého milého. Svou roli si však musely ženy vybojovat.

Fantasy literatura totiž byla dlouho takřka mužskou doménou s převahou spisovatelů-mužů. Andrzej Sapkowski ve své studii o hrdinech a hrdinkách ve fantasy popisuje šest nejčastějších stereotypů ženských postav, které se ve fantasy literatuře objevily:

- a) Oddaná družka – věrná žena, ztělesnění domácího krbu. Vystupuje pouze v pozadí, je hrdinovou duševní oporou.
- b) Dívka v ohrožení – pasivní kráska čekající na hrdinu, který ji na poslední chvíli zachrání. Je rytířovou dámou v nesnázích i stereotypem hloupoučké naivky.
- c) Obrýlená stará panna – nehezká, většinou velice chytrá a zároveň značně neženská. Často je beznadějně zamilovaná do hlavního hrdiny, který její city neopětuje.
- d) Zkrocení zlé ženy – amazonka, kariéristka, která si usmyslela, že se bude rovnat mužům. Slouží k tomu, aby byla zkrocena a uvedena na pravou míru.
- e) Zlá konkubína Ještě Zlejšího Imperátora Planety Mongo – prototyp ženy wamp, ovšem zastíněné postavou zlého arciprotivníka.
- f) Výrostek s odřenými koleny – většinou něčí mladší sestra, která plní komickou a služebnou funkci. Časem se většinou přerodí buď v ohroženou dívku nebo oddanou družku.

(Sapkowski 2001c: 158)⁴²

Žena vymykající se těmto stereotypům se v počátcích fantasy literatury objevuje jen málokdy a ani tak se z nich nevymaní úplně – příkladem je Rudá Sonya z povídky Roberta E. Howarda *The Shadow of the Vulture* (1934), ve které vystupuje krásná a temperamentní pistolnice s rudými vlasy. Její postava byla v 70. letech Royem Thomasem přepsána do komiksu s Barbarem Conanem. V něm se Rudá Sonja oháněla místo pistolí mečem, a to s nadpřirozenou silou, kterou jí darovala bohyně Scáthach. Komiksová Sonja místo brnění nosila pouze kroužkované bikini – tak se zrodil stereotyp temperamentní, spoře oděné válečnice.

Situace se však začala postupně měnit – v roce 1958 se redaktorkou populární amerického fantasy časopisu stala žena, Cele Goldsmithová. Začala prosazovat ženské autorky a objevila např. dnes velmi uznávanou Ursulu Le Guinovou. Pod vlivem feminismu se začaly prosazovat i další spisovatelky a dnes je poměr píšících autorů a autorek v zásadě vyrovnaný. Existuje dokonce subžánr „feministická fantasy“ a jsou mu věnovány obsáhlé internetové stránky s výčtem autorů a autorek, kteří do tohoto žánru

⁴² Sapkowski, Andrzej: Bohater naszych czasów, czyli o bohaterach i bohaterkach fantasy garścnie przemysleń. In *Rękopis znaleziony w smoczjej jaskini : kompendium wiedzy o literaturze fantasy* (Supernova, Warszawa). 2001. s. 154-162.

spadají.⁴³ I ve fantasy dílech mužských spisovatelů se už s výše jmenovanými stereotypy příliš nesetkáme. S tím, jak se fantasy žánr snaží vymanit ze své škatulky zábavné literatury, se mění i poměr sil a psychologie postav – a ženy tak získávají ve fantasy více prostoru než kdy dřív. Jsou už rovnocennými partnerkami, jak na poli spisovatelském, tak na poli literárním (pro příklady se stačí podívat např. na postavy ze *Ságy o Zaklínači*, kde čarodějky de facto vládou světu a zaklínačka Ciri je podle předpovědí Dítětem Osudu).

Na závěr je však třeba zmínit zajímavý úkaz, který se objevuje v posledních několika letech, a to kombinaci dívčího/ženského románu s fantasy prvky. Fantasy dívčí romány fungují v zásadě na podobném principu jako běžné dívčí romány s tím rozdílem, že mohou být umístěny do imaginárního světa nebo do našeho světa s nadpřirozenými prvky. Hrdinka je většinou outsiderkou, která v sobě objeví netušené nadpřirozené schopnosti (případně je má už od narození a je „jiná“ než ostatní, tedy opět na kraji společnosti). Bojuje se zlem, které si jiní ani neuvědomují. Díky nově nabitým schopnostem a hrdinským činům získá popularitu i vysněného hrdinu, kterým bývá s takřka železnou pravidelností nadpřirozená bytost (duch, upír, vlkodlak). Celá kniha tedy šťastně končí do doby, než se objeví další nebezpečí a hrdinka mu musí v dalším díle nekonečné série opět čelit. Je zde tedy jasná schematizace a typizace – a v rámci populárního žánru autorky (zcela výlučně autorky) z těchto schémat vybočují jen minimálně.

Asi jako první se tento žánr objevuje u Laurell K. Hamiltonové, která v roce 1993 vydala první knihu ságy *Anita Blake: The vampire hunter* (sága s každoročními přírůstky stále pokračuje). Děj se odehrává v Saint Louis, v paralelním světě podobném našemu, s tou výjimkou, že upíři a vlkodlaci žijí ve městech stejně jako lidé. Sedmadvacetiletá Anita Blake je lovkyní upírů, umí také ovládat mrtvé. Kromě dobrodružných zápletek z akce můžeme sledovat také její milostný život – a zde se také objevuje posléze tolik oblíbené klišé „lásky k netvorovi“ (Anita se nejprve zamiluje do vlkodlaka, posléze do upíra a nějaký čas dokonce udržuje tento milostný trojúhelník). Dalším fenomenálním úspěchem v tomto žánru se stal televizní seriál *Buffy, přemožitelka upírů* (*Buffy, the wampire slayer*), vysílaný v letech 1997-2003. Hrdinka, blondátá středoškolačka Buffy, je Přemožitelka vyvolená Osudem, aby bojovala proti silám Zla. Je obdařena abnormální fyzickou silou, uzdravovacími schopnostmi a darem předpovídání budoucnosti. Milostnou zápletku tvoří její osudový a nenaplněný vztah

⁴³ Viz např. <http://feministsf.org/>, dostupné 29. 12. 2010.

s upírem Angelem, kterému se povede získat zpět svoji duši a napraví se. V tomto výčtu bychom mohli pokračovat, zmíníme však poslední příklad – čtyřdílnou sérii *Stmívání* (*Twilight series* – anglicky 2005-2008, u nás 2005-2009) americké autorky Stephenie Meyer. Zápětka je opět jednoduchá – sedmnáctiletá Bella Swan se přestěhuje do deštivého regionu Washington za svým otcem a v nové škole se zamiluje do Edwarda, který je, jak se posléze ukáže, upír a kromě toho, že ji miluje, ho přitahuje chuť její krve a musí neustále potlačovat touhu ji vysát. Bella, přestože působí jako outsiderka (je nespolečenská a fyzicky neohrabaná), získá v nové škole obrovskou popularitu a zjistí, že je zároveň výjimečná – je imunní vůči nadpřirozeným schopnostem upírů. V dalších knihách série se opět objeví milostný trojúhelník upír- dívka-vlkodlak a Bella musí svou lásku hájit nejen proti upírům, ale i proti vlkodlakům. Série se stala celosvětovým bestsellerem a byla převedena do filmové podoby (v současné době se natáčí poslední čtvrtý díl).

I díky tomuto spojení fantasy s tak populárním a masovým žánrem lze tedy svědomitě prohlásit, že fantasy si získala oblibu mimo rámec svých obvyklých fanoušků a stala se součástí mainstreamu. Fantasy je tu už opravdu pro každého a dávno není rájem mužských fanoušků zapálených do vědecko-fantastických románů. Cílové zaměření na mladší čtenářky je také zcela logickým tahem – žánr fantasy je obecně zacílen na mladší čtenáře a starší fanoušky si většinou odchovává s tím, jak postupně rostou a zůstávají věrní svému oblíbenému žánru.

3.3.3. Typologie hrdinů

Vzhledem k velkému počtu fantasy děl je pochopitelné, že některé typy hrdinů se opakují a nastává snaha je nějak kategorizovat a zařadit do určitých schémat. V následujícím oddíle představíme tři rozdělení různých autorů (Campbell⁴⁴, Hloušková⁴⁵, Sapkowski⁴⁶), přičemž začneme od rozdělení nejjobecnějšího.

Campbell dělí hrdiny podle pěti základních archetypických funkcí – hrdina jako válečník, jako milenec, jako vladař a tyran, jako vykupitel světa a jako světec. Hrdina

⁴⁴ Campbell, Joseph: *Tisíc tváří hrdiny* (Portál, Praha). 2000.

⁴⁵ Hloušková, Zuzana: *Žánr fantasy v české literatuře po roce 1990* (diplomová práce ÚČLLV UK, Praha). 2007.

⁴⁶ Sapkowski, Andrzej: Bohater naszych czasów, czyli o bohaterach i bohaterkach fantasy garśc przemyśleń. In *Rękopis znaleziony w smoczey jaskini : kompendium wiedzy o literaturze fantasy* (Supernova, Warszawa). 2001. s. 154-162.

válečník plní zároveň funkci ochránce, zabíjí nestvůry a chrání před temnotou. Podobně jako *miles Christi* se vydává do boje, aby bojoval za slabé – v tomto případě je násilí ospravedlněno vyšším cílem. Hrdina milenec naproti tomu musí bojovat proti překážkám, které ho dělí od jeho milované – a překážky mu může klást do cesty jak osud, tak třeba lstiví dívčini rodiče. Hrdina jako vladař je na vrcholu své moci – pokud ji však zneužije, stává se tyranem, kterého je třeba zničit. Hrdina však může svět i vykoupit, je-li jeho výprava úspěšná. Hrdinou však může být i ten, kdo se zřekl světa – tím jejich pouť vlastně končí, dosáhla naplnění (Campbell 2000: 295-313). Všechny archetypální role zároveň tvoří možné úseky hrdinovy cesty. Tato teorie, byť se zaměřuje na psychologické a metafyzické pozadí hrdiny, nám ukazuje, že role a typy hrdiny se mohou lišit.

Zatímco Campbell zůstává v obecné rovině, Hloušková předkládá konkrétní typy hrdinů, které „jsou víceméně archetypální a vytvářejí ustálenou sestavu rolí.“ (2007: 12) Rozdělení je podobné Sapkowskiému, dokonce se částečně překrývá - je tedy možné, že z něj Hloušková přímo vychází. Hrdiny dělí do následujících pěti kategorií:

- A) *Hrdina-věčný bojovník* (superhrdina) – obvykle fyzický dobře vyvinutý jedinec, ovládající mistrovsky určitý druh bojového umění, podstupující jednu či více výprav s určitým posláním či úkolem (náprava činů Zla, osvobození konkrétní osoby, pomsta), příp. za účelem vlastního obohacení či dobrého pocitu (bojovník-dobyvatel). Někdy také pomáhá podmaněným národům (hrdina-osvoboditel) nebo konkrétním osobám v nouzi, a to buď na požádání nějaké osoby (posel, autorita či jiný zástupce ohrožené země či osoby), z vnitřního přesvědčení (svoboda jako nejvyšší princip), nebo na základě náhody (je vyprovokován střetem s mocí Zla, kdy je nucen se bránit).
- B) *Hrdina-věčný poutník* – jedinec obvykle silně zasažený vlivem Zla (ztráta blízké osoby, vyhlazení celého národa apod.) či nějakou dobu pobývajícím ve službách (blízkosti) Zla, a trpícím neklidem, který ho nutí neustále putovat na nová místa, příležitostně též pomáhat potřebným. Často také vyhnanec, který byl za svůj zlý čin (chybu) potrestán ztrátou domova. Může disponovat výjimečnými znalostmi, magickými schopnostmi nebo bojovým uměním. Celá jeho cesta představuje jednu nekonečnou výpravu za neurčitým cílem. Občas se také nechává najímat za úplatu, aby splnil konkrétní úkol.
- C) *Hrdina-král* – jedinec, který přišel o své vůdcovství a snaží se ho získat zpět, někdy také mladý dědic vlády (trůnu, panství), který musí prokázat své nároky a obhájit je před nepřítelem (uzurpátorem, falešným náhradníkem) nebo vyšší mocí (bohy). Občas také cizinec (pochází z jiné země, dimenze, planety), který získává vládu (trůn, panství) za své zásluhy v boji o záchranu Zlem ohrožené země. Někdy také poslední příslušník zmizelého národa nebo profese, který usiluje o obnovu tradic.

- D) *Hrdina-vyvolený* – nejprve obyčejný jedinec, který se v průběhu příběhu přerodí v hrdinu, zejm. po té, co se prokáže, že právě on je vybrán osudem (bohy) vykonat něco důležitého, obvykle zachránit svět nebo alespoň jeho část (hrdina-zachránce). Často řeší konflikt osobní zodpovědnosti, je vystaven riziku vlastní záhuby a strachu z vlastního selhání. Výprava (putování) tak plní symbolicky i cestu jedince osobnostního zrání.
- E) *Hrdina-mág* – jedinec oplývající magickými schopnostmi, které používá dle vlastního rozhodnutí ve prospěch Dobra nebo Zla, často také čarodějův učeň (žák školy kouzel), který musí předčasně plnit „dospělé“ úkoly.

V rámci příběhu se pak může hrdina typově proměňovat, např. typ A může přejít v typ C, nebo typ E může přejít v B. Vyloučeny také nejsou kombinace typů, např. A+C, D+E.“

(Hloušková 2007: 12-13)

Kategorizace Hlouškové je zajímavá ze dvou důvodů – jednak v tom, jak uspořádává jednotlivé typy, a jednak tím, nakolik se její rozdělení blíží pohádkovým funkcím, jak je popisuje Propp.

Zařazení do jednotlivých typů je lehce nekonzistentní. Jedna část (zvláště hrdina-věčný bojovník a hrdina-mág) odkazuje k vnější charakterizaci postavy, zatímco druhá část (hrdina-vyvolený a hrdina-věčný poutník) odkazuje spíše k syžetu. Bojovníka a mága můžeme brát jako „povolání“ postavy (jako „povolání“ jsou tyto typy popisovány v počítačových hrách či hrách na hrdiny - např. klasická česká hra na hrdiny *Dračí doupě* zahrnuje do povolání válečníka, hraničáře, kouzelníka, alchymistu a zloděje⁴⁷). I pokud bychom vzali úděl věčného bojovníka jako variantu syžetu, stále nám přebývá mág, který by vlastně mohl spadat do kterékoliv z předcházejících kategorií s tím rozdílem, že hrdina místo fyzické síly užívá psychickou.

Syžetové rozdělení je však příliš schematické a zároveň příliš konkrétní, neponechávající možnost přesahu. Sama Hloušková podotýká, že „postavy fantasy textu jsou víceméně archetypální a vytvářejí ustálenou sestavu rolí.“ (2007: 12) Zde se nabízí ke srovnání pohádka a role v ní – v případě Hlouškové by se tyto dva žánry v podstatě překrývaly. To je do jisté míry velice pravdivé, fantasy literatura jde však dále a překračuje hranice pohádky právě tím, že s oněmi archetypy dále pracuje. Samozřejmě, že se to netýká zdaleka všech fantasy děl, ale není možné fantasy shrnout do pěti typových rolí, které budou za všech okolností bez přesahu fungovat. Dva příklady za všechny – Frodo z *Pána Prstenů* vypadá jako typický kandidát na hrdinu-vyvoleného. Jenže není vyvolen žádnými mocnostmi shůry ani osudem, je to on sám, kdo činí rozhodnutí vzít na sebe záchranu celého světa – a to je jeden z momentů, kdy jeho

⁴⁷ *Hra na hrdiny: Dračí doupě – pravidla pro začátečníky* (Altar, Praha). Klíma, Martin (ed). 1991.

hrdinství dosahuje vrcholu. Sága o zaklínači Andrzej Sapkowskiho nebo *Píseň ledu a ohně* George R. R. Martina jsou zase specifické tím, že v nich nenajdeme typické Zlo, na které bychom mohli jednoznačně ukázat prstem – boje o moc podnikají konkrétní lidé a sami hrdinové rozhodně nejsou bez poskvrny.

Sapkowski na rozdíl od Hlouškové představuje pouze tři „syžetové“ typy, které ještě rozděluje podle kulturního příklonu na americký a evropské – americký model typického bojovníka aneb Supermana, evropské modely Percevala – vyvoleného a hledajícího prostáčka a Artuše – model krále. Všechny tři typy se posléze slévají do podobné roviny příběhu, hrdinské cesty či výpravy. Zde dále popisuje on (i Hloušková – zde je přejímka zcela očividná) různé typy postav plnicích funkce v příběhu. Protože toto rozdělení už spadá spíše do oddílu Hrdinova cesta, vrátíme se k němu v příštím oddíle.

3.4. Hrdinova cesta

Postavy hrdinů jsou neodmyslitelně spjaty se svými hrdinskými činy a výpravou, kterou hrdinové podnikají. Ať už se na tuto cestu díváme jako na průběh spirituálního růstu či pouhou záležitost fabule a syžetu, hrdinova cesta je tím, co vlastně tvoří hrdinu hrdinou. Proto je pro náš popis hrdiny klíčová, protože teprve díky ní dochází k přerodu z člověka v hrdinu. K této cestě patří i ustálený soubor postav, které v textu plní určitou roli (Hodrová pro ně používá termín postava-funkce). Podívejme se nejdříve na soubor postav doprovázející hrdinu na jeho cestě a posléze na cestu samotnou.

3.4.1. Postavy-funkce na hrdinově cestě

Poprvé se tento způsob nazírání na postavy objevuje u Vladimira Proppa, který se ve své studii *Morfologie pohádky*⁴⁸ (první vydání 1927) snaží analyzovat mechanismus, který fungují kouzelné pohádky (podle Proppa „vlastní“ pohádky – Propp je dále necharakterizuje, ale důležitá je v nich právě přítomnost hrdinovy cesty). Propp klade důraz právě na funkce postav a na jejich akce – „Zkoumání ukáže, že opakovatelnost funkcí je překapující. Baba Jaga, Mrazík, medvěd, lesní muž i kobylí hlava podrobují zkoušce a odměňují nevlastní dceru. Při dalším zkoumání zjišťujeme, že pohádkové

⁴⁸ Propp, Vladimír J.: *Morfologie pohádky*, In *Morfologie pohádky a jiné studie* (H&H, Jinočany). 1999. s. 11-128.

postavy. Ať jsou jakkoli rozmanité, často *dělají* jedno a totéž. Způsob realizace funkcí se může měnit: představuje variabilní veličinu. (...) Poznamenejme, že opakovatelnost funkcí při rozmanitosti jejich vykonavatelů už dávno zaznamenali historici náboženství v mýtech a věrách, v dějinách pohádky však zůstala nepovšimnuta. (...) Předběžně můžeme říci, že funkcí je velice málo a postav velice mnoho. Tím se vysvětluje dvojitá vlastnost pohádky: její překvapivá mnohotvárnost, její pestrost a barvitost a na druhé straně její neméně překvapivá jednotvárnost a opakovatelnost.“ (Propp 1999: 26-27) Při určování funkcí, píše dále Propp, je důležité brát v úvahu dvě věci – definice funkce nesmí být spojována s postavou svého vykonavatele a funkce jednání postavy je ovlivněna situováním v průběhu vyprávění. Propp určuje celkem 7 jednajících osob: hrdinu, nepravého hrdinu, škůdce, dárce, pomocníka, odesílatele a carovu dceru (hledanou osobu). Podíváme-li se na výčet „dalších postav“ u Hlouškové a Sapkowského, najdeme zde velice podobné rozdělení:

„Čaroděj (mentor, mistr) – učitel magie či zprostředkovatel magické síly, rádce a pomocník hrdiny
Věrný sluha – postava symbolizující zdravý rozum a lidovou moudrost, obvykle přítel z dětství, věrný druh rodičů hrdiny apod., zůstává vždy nablízku a zasahuje, když selžou ostatní prostředky (zbraně, magie).

Dobrý rytíř – charismatický a věrný bojovník, vždy připraven k boji za správnou věc, v příběhu funguje často jako „rezonanční deska“ hrdinova jednání (Sapkowski zde uvádí ještě častý výskyt rytířovy temné minulosti).

Horší rytíř – má nějaké temné tajemství ve své minulosti, příp. slabou vůli a hůř odolává Zlu (někdy i zradí či udělá osudovou chybu, čehož později lituje), během výpravy může i zahynout.

Trickster (mizera, smíšek) – veselý kumpán, který ale může neúmyslně přivolat potíže, protože je přitahuje, zároveň však může přispět k nečekanému zvratu, který přinese družině určitou výhodu.

Dívka v ohrožení – stává se členkou družiny náhodou nebo pod tlakem okolností (jako rozumová volba, jak se vyhnout ještě horší situaci), příp. družině významně pomůže překonat nějakou obtížnou překážku (pomocí důležité informace, klíče, léku, výjimečně zbraní), často je to převlečená princezna či jiná urozená osoba, může plnit roli sexuálního objektu (a být hrdinovou motivací).

Protivník (zástupce Zla) – bezcharakterní a vědomě volící zlo, Temný pán, který touží po absolutní moci a ovládnutí druhých, někdy protivníka zosobňuje také pobočník Temného pána, jakýsi „druhý nejvyšší“ (kapitán armád, podřízený čaroděj) nebo nástroj jeho vůle (stvořený netvor).“

(Hloušková 2007: 13-14, Sapkowski 2001c: 157)

Zde vidíme, že Hloušková je mnohem konkrétnější než Propp, což je ve výsledku spíše omezující faktor (protivník zdaleka nemusí být jen bezcharakterním padouchem,

dívka v ohrožení nemusí být zároveň pomocníkem, naopak může být hlavním hrdinou apod.). Na rozdělení je vidět, nakolik vychází z typické fantasy 50. a 60. let, jako je např. *Conan* nebo *Pán prstenů* (Sapkowski u některých typů Tolkiena přímo cituje). Hloušková neuvádí žádnou možnost přesahu – naproti tomu Sapkowski po svém téměř ironickém výčtu dodává: „Naštěstí zná fantasy celkem dost hrdinů, kteří tento stereotyp přesahují.“ (2001c: 157) Sapkowski je dále dělí do tří typů – na hrdiny, kteří (aspoň na začátku) neznají svou minulost a součástí příběhu je snaha o její odhalení, na antihrdiny a hrdinky-ženy. Je otázkou, zda se přesahy dají vůbec dále dělit na kategorie, jisté však je, že moderní fantasy se vymanila z tradičních škatulek a i když je v ní přítomná archetypální (či stereotypní) struktura, je stejně mnohotvárná jako pohádka, či možná mnohotvárnější.

3.4.2. Průběh hrdinovy cesty

Proppovo rozdělení pohádky na 31 funkcí (de facto akcí či jednání postav v ustáleném sledu) je pro naše účely příliš podrobné a zaměřené na žánr pohádky, který, ač podobný, se od žánru fantasy liší. Popis hrdinovy cesty u Hlouškové je obecnější, vychází však ze syžetu *Pána prstenů*, což autorka v tomto oddíle sama přiznává – „Tuto klasickou podobu fantasy nejlépe naplňuje nejznámější dílo tohoto žánru, *Pán prstenů* od J. R. R. Tolkiena, podle kterého lze sestavit základní narativní model fantasy příběhů.“ (2007: 19). Jako poslední se nabízí Campbellův psychologický mýtický model, který má navíc výhodu v tom, že dělí hrdinovu cestu na tři základní části (odchod, iniciace, návrat), které zároveň odpovídají expozici, krizi a katarzi. Převod z psychologického modelu na literární však není zcela možný – proto jako výchozí model použijeme kombinaci předchozích dvou modelů.

Zrození

Narození hrdiny předchází hrdinovo putování (a většinou i příběh). Přestože netvoří přímou část hrdinské cesty, je významným prvkem, který se v mnoha příbězích objevuje a hraje roli během příběhu. Osudové vyvolení hrdiny se většinou objevuje ještě před jeho narozením či při něm. Při zrození se nejvíce projevuje přiřazení k obyčejnému či nadpřirozenému hrdinovi – první typ pracuje hlavně s lidským rozhodnutím, odvahou a snahou dělat věci správně, zatímco v druhém případě je hrdina už od počátku jasně určen jako někdo výjimečný, vyvolený osudem či proctvím k nějakému velkému činu.

Mezi těmito dvěma póly je samozřejmě možné najít různě odstupňované typy a kombinace zrození.

Odchod

Podle Campbella začíná hrdinova cesta „voláním dobrodružství“ (2000: 57) – objevuje se první náznak něčeho neobvyklého, něčeho, co naznačuje směr či cíl budoucí cesty. Hrdina může toto volání buď sám vyvolat, nebo je k němu nasměrován někým jiným (osobou, náhodou, osudem). Důležitá je povaha změny – přerušuje se dosavadní způsob života a nastává nová etapa. Hrdina však nemusí toto volání vyslyšet hned napoprvé – to většinou způsobí zhoršení dosavadní situace a ztížení podmínek. Východiskem je vydat se na cestu, čelit dobrodružství, které hrdinu čeká.

Hrdina přijímá výzvu a vydává se na cestu. Stejně jako v pohádkách se zjevuje pomoc – v podobě pomocníka, předmětu či štěstí. Pomocník je znamením, že vykročení na cestu bylo správné a hrdina nebojuje osaměle. Občas si hrdina musí pomoc zasloužit správným chováním. Po této pomoci, píše Campbell, však hrdina „přichází na samý okraj pásma cizí mocnosti, kde se setkává se ‚strážcem prahu‘. (...) Za nimi se rozprostírá temnota, neznámo a nebezpečí.“ (2000: 80) Překročením tohoto prahu hrdina vstupuje do „neznámé země“, čeká ho období zkoušek. Při překročení prahu může dojít ke ztrátě „starého já“, které hrdina musí opustit, aby mohl získat nové tělo – tělo hrdiny.

Iniciace – období zkoušek

Nejoblíbenější a nejdynamičtější část dobrodružství, ve které hrdina překonává zkoušky a vykonává hrdinské činy. Jejich podoba může být velice různorodá, od fyzického boje a přemáhání protivníka přes manuální práce až po čistě intelektuální úkoly. Zkouška většinou nebývá pouze jedna nebo dvě, jak tomu bývá v pohádkách – je jich celá řada, mohou na sebe navazovat, může se stupňovat jejich obtížnost apod. Ve chvílích překonání jedné zkoušky se většinou zdá, že se vše k dobrému obrátilo, načež následuje další překážka, většinou ještě horší než předchozí. Jak píše C. S Lewis, „když člověk udělá jeden dobrý skutek, musí zpravidla za odměnu udělat ještě jeden, těžší a lepší.“ (Lewis 1992c: 113). Překážky se mohou objevit jak impulsem zvenčí (napadení nepřítelem, nepřekonatelný terén atd.) či zevnitř (zrada, vlastní pochybnosti atd.). Hrdina může být během zkoušek raněn, stejně tak se mohou objevovat další pomocníci.

Po sérii zkoušek dochází k finálnímu střetu – hrdina podstupuje poslední, nejtěžší zkoušku. Ať už se jedná o poražení Pána Zla nebo překonání čehokoliv, co ho dělí od vítězství či dosažení cíle, střet se málokdy obejde beze ztrát. Hrdina však triumfuje – bez triumfu by hrdinská cesta neměla smysl, nedosáhla by naplnění. Fantasy texty, které toto završení hrdinské cesty vědomě nepoužijí, se vymykají klasickému schématu. Po dosažení cíle následuje třetí část, která se nemusí objevit vždy, ale její přítomnost je většinou alespoň naznačena, a tou je návrat.

Návrat

Hrdina se vrací „domů“, přináší zprávu o svém hrdinství, vítězství či hledaný předmět, a napravuje staré škody. Tato část je vlastně morální katarzí, pravým završením hrdinského eposu. Kruh se uzavírá, dobrodružství končí. Cesta domů může a nemusí být fyzicky popsána – může se jednat o útěk z nepřátelského území či prostý návrat, důležité je však to, že hrdina se musí vrátit do svého pomyslného (často i fyzického) výchozího bodu.

Hrdina se vrací, ale je de facto někým jiným, cizincem – plní ve svém domově jinou roli než na počátku (z chudého chlapce se stává král atd.). I při návratu domů může dojít k sérii zkoušek, při nichž hrdina musí svou novou roli obhájit (princ je v mezidobí nahrazen falešným dvojníkem, domovská země hrdiny byla za jeho nepřítomnosti napadena nepřáteli atd.). Hrdina se tak stává „Pánem obou světů“ (Campbell 2000: 206) – přijímá novou roli ve své rodné společnosti, zároveň si však nese dědictví nepřátelského území. Po přijetí a ustanovení nové role nastávají v zásadě dva možné scénáře – hrdina žije „šťastně až do smrti“ anebo odchází nadobro. Odchod však představuje prozření a katarzi v nejčistším slova smyslu, smrt, která přináší vykoupení. Hrdina se musí zřít svému získanému vítězství – je zachráncem, ale není zachráncem sám pro sebe, nýbrž pro druhé. Je to sebeobětování až na samou hranici možností. Tento motiv nabízí jako příklad křesťanství a Ježíšovo ukřižování – a ne náhodou se často objevuje u autorů ovlivněných křesťanskou vírou a etikou (jako např. J. R. R. Tolkien nebo C. S. Lewis).

4. Rozbor konkrétních textů

4.1. Metoda a materiál

Pro účely naší práce jsme si zvolili rozsáhlejší korpus cca. 80 textů, na kterých chceme ukázat konkrétní příklady hrdinské typologie a syžetu – hrdinovy cesty. Vycházeli jsme převážně z klasických děl fantasy literatury s důrazem na subžánry hrdinské fantasy a „meče a magie“, ale do korpusu textů jsme zahrnuli i díla humorné, pohádkové či urban fantasy. Kvůli snaze o prokázání přítomnosti hrdinské cesty v dílech fantasy literatury jako takové jsme se nezaměřili pouze na českou (potažmo slovanskou) produkci, ale snažili jsme se o její rovnoměrné zastoupení vůči produkci anglosaské, ze které jsme vybírali nejznámější a nejklasičtější díla, tedy taková, která mají v rámci žánru významné postavení. V rámci typologie hrdinů jsme se zaměřili zvláště na oblíbenou a rozšířenou postavu bojovníka. Pokud to bylo možné, přihlíželi jsme k textům v originálním jazyce, všechny citace jsou pro větší srozumitelnost přejaty z českých překladů. Pro velké množství studovaného materiálu nebylo možné uvést všechnu zkoumanou literaturu - úplný výčet všech použitých textů je uveden v seznamu primární literatury.

Cílem naší práce bylo ilustrovat teoretické závěry z předchozích kapitol na praktických ukázkách. Podrobněji jsme se rozhodli zabývat problematikou jména hrdiny, jeho vnější i vnitřní charakteristiky a popisu hrdinské cesty, která ukazuje na archetypální neomytickou strukturu fantasy textů.

4.2. Hlavní hrdina nebo hrdinové?

Ve fantastické literatuře se, zvláště ve složitějších a rozsáhlejších dílech a sériích, objevuje tendence k více hlavním hrdinům, jejichž hrdinské cesty se různě kříží nebo si symbolicky odpovídají. Specifickým případem je funkce dvojníka, kterou Doležel dělí do třech typů (viz oddíl 3.2.3.).

Ve fantasy literatuře se pracuje se všemi třemi tematickými typy dvojníka, převládá však *téma Orlanda* – jeho oblíbenost nepochybně pramení jednak z inspirace starověkou mytologií, jednak častým výskytem dvou paralelních světů, ve kterých je tedy možné toto téma rozehrát. Zde bychom mohli jmenovat např. fantasy sérii *Abarat* Clivea Barkera, kde hlavní hrdinka, obyčejná dívka Candy Quackenbushová, zjistí, že

v sobě od narození nosí duši abaratské princezny Boa, kterou zabil zlý vládce Abaratu, protože odmítla jeho žádost o ruku. Candy je dokonce nazývána „Dvě v jedné“ a její funkce dvojníka je rozpoznatelná i fyzicky – má jedno oko modré jako princezna Boa a druhé hnědé. Později si přítomnost princezny sama uvědomí, a to jí dodá sílu překonat překážky, které by jinak nebyla schopná zvládnout. David Gemmell jde ještě dále a v knize *Meče noci a dne* pomocí magické techniky oživuje po tisíci letech staré hrdiny – bojovníka Drusse a šermíře Skilganna. Jejich duše jsou zasazeny do nových těl a oni jsou oživeni, aby pomohli zemi v nejvyšší nouzi.

S postavou doppelgängera se také můžeme setkat, i když není tak častá jako první a třetí typ. Doppelgänger v klasickém slova smyslu se objevuje např. v povídce A. Sapkowského *Věčný oheň*, kde se jedná o tvora, který nemá žádný tvar, ale dokáže na sebe brát podobu jiných – a nejen podobu, ale i jeho schopnosti a psychiku. Má však i vlastní osobnost, která mu brání přejmout temné stránky napodobovaného.

Dvojník jako takový (tedy třetí typ) může představovat jak vyšší Já – tedy spřízněnou duši manifestovanou nějakou nadpřirozenou bytostí či bytostí dokonalejší než hrdina, tak vnitřního protivníka, „temnou stránku duše“ hrdiny. Do první skupiny patří třeba pouta, které si dračí jezdcí vytváří s draky (*Zpěv draků*, *Eragon*), do druhé můžeme řadit např. dvojici Frodo/Bilbo – Glum, Harry Potter – Voldemort nebo Eragon – Murtagh. Frodo a Bilbo jsou obyčejní hobité, kterým byl však svěřen Prsten a oni bojují proti touze podlehnout jeho zlé moci, jako jí podlehl jeho dřívější nositel, kdysi dávno také hobit a nyní příšera Glum. Při rozhodující scéně, kdy má Frodo hodit prsten do sopky, a tak ho navždy zničit, není schopen to udělat – podléhá moci Prstenu. Tu se však zjevuje Glum, bojuje s Frodem a jeho přičiněním je Prsten zničen – Glum přitom ale umírá.

„Glum jako šílenec bojoval na pokraji propasti s neviditelným nepřítelem. Kymácel se sem a tam, chvílemi tak blízko okraje, že se div nesvalil dolů, a opět se stahoval, padal na zem, vstával a zase padal. Celý čas syčel, ale nevyřkl ani slovo.

Dole hněvivě procitly ohně, rudé světlo zahořelo a celá sluj se naplnila velikou září a žářem. Sam najednou spatřil, jak Glum přitahuje dlouhé ruce k ústům; zaleskly se jeho bílé tesáky a pak hryzly. Chruplo to. Frodo vykřikl a byl tu: na kolenou klečel na pokraji propasti. Ale Glum tančil jako pomínutý a vysoko zvedal Prsten. V kroužku dosud vězel prst. Prsten teď zářil, jako by byl pravdě vyroben z živého ohně.

„Milášek, milášek, milášek!“ křičel Glum. „Můj Milášku! Ach, můj Milášku!“ A vtom, právě když zvedal oči, aby se pokochal svým úlovkem, udělal jeden krok navíc, zapotácel se, chvíli se

kymácel na okraji a pak se zaúpěním spadl. Z hlubiny se ozvalo jeho poslední zakvílení *Milášku* a byl pryč.“

(Tolkien 1992: 197)⁴⁹

Zajímavě s motivem dvojníka pracuje i mladá francouzská autorka Flavia Bujorová, která používá dokonce roztrojení postavy – hlavní hrdince, umírající dívce v dnešní Paříži, odpovídají tři dívky v kouzelném světě. Jejich jména dokonce tvoří jméno hlavní hrdiny (v originále Jade, Opale a Ambre – Joa/Joanna, česky jako Jantara, Safíra a Nefrita – přezdívka Jasaná). Umírající dívka sní příběh o třech hrdinkách, Vyvolených Proroctvím kamenů.

„V každé generaci byl dar v držení jedné osoby,“ pokračoval Třináctý člen. „Vypadal jako maličká jizva ve tvaru slunce, ukrytá v dlani. A jeho síla ve vás dosáhla plnosti a rozdělila se mezi tři lidi. Jizva se změnila v kameny. Po velice dlouhou dobu si naděje vybírala svého nositele, který ji měl během života předat dál.“ (Bujorová 2004: 261)⁵⁰

Darem a speciální schopností dívek je právě víra a naděje a tento svůj dar předají zprostředkovaně i svému zrcadlu v dnešním světě – umírající Jasaně, která tak získá vůli žít, přestože jí lékaři už nedávají šanci.

I pokud se ve fantasy neobjevuje přímo případ dvojníka, může dojít ke zmnožování hlavních hrdinů a protínání jejich hrdinských cest. Asi nejsložitějším schématem tohoto typu je sága *Píseň ledu a ohně* od George R. R. Martina, kde je takřka dvacet hlavních postav, jejichž cesty se různě kříží či spojují. Každá kapitola je navíc psána z pohledu jedné z postav a popisuje vždy část děje jejíma očima. Jedenáct hlavních hrdinů se objevuje i ve *Wetemae Adama Andrese* (Veroniky Válkové) – přestože prvnímu družiníkovi Sianovi je věnováno více pozornosti než ostatním, není možné je odsunout jako pouhé vedlejší postavy. Několik hlavních hrdinů má i *Pán prstenů* a trojice postav se objevuje i v *Sáze o zaklínači* A. Sapkowského. Obecně se dá říci, že větší množství hlavních hrdinů se objevuje zvláště v delších sériích, které tak s více hrdiny nabývají na složitosti a komplexnosti.

4.3. Jména ve fantasy literatuře

Přidržíme-li se dělení podle Hodrové (2001: 618), můžeme jména dělit na všední, neobvyklá a mluvící. Všední jména se ve fantasy textech vyskytují většinou v případě, pokud jde o sepětí reálného světa s imaginárním – hrdinové z našeho světa pak mají

⁴⁹ Tolkien, John R. R.: *Pán Prstenů. Návrat krále* (Mladá fronta, Praha). 1992.

⁵⁰ Bujorová, Flavia: *Kameny osudu* (Albatros, Praha). 2004.

více či méně obvyklá jména. Do tohoto typu bychom patří např. Richard Mayhew z *Nikdykde* Neila Gaimana, Harry Potter ze stejnojmenné ságy J. K. Rowlingové, Petr, Zuzana a Lucinka Pevensovi z *Letopisů Narnie* C. S. Lewise, Isabella Swan ze ságy *Stmívání* Stephenie Meyerové nebo Anton Goroděckij z knihy *Noční hlídka* Sergeje Lukjaněnka. U hrdinů z imaginárního světa se obvyklá jména vyskytují jen málokdy (např. Honza Šoblaj v knize *Na ostřích čepelí* od Jiřího Kulhánka).

Kategorie neobvyklých jmen je pro fantasy kategorií nejčastější. Zde musíme ovšem brát v potaz původ hrdinů – zda pochází z našeho světa či světa podobného našemu nebo ze světa zcela imaginárního. V prvním případě jde často o neobvyklá jména používaná i ve skutečnosti či lehce upravená – např. Lyra Belacqua v knize *Zlatý kompas* Philipa Pullmana, Edmund Pevens nebo Eustác Pobuda z *Letopisů Narnie*, Candy Quackenbushová z abaratské série Clivea Barkera, Koralina Jonesová z knihy *Koralina* od Neila Gaimana, Hermiona Grangerová ze sérií *Harry Potter* nebo Tristran Thorn z knihy *Hvězdný prach* Neila Gaimana.

Pokud pochází hrdina z imaginárního světa, jedná se de facto vždy o vymyšlená a neobvyklá jména. Jména mohou být specifikována konkrétní povahou světa, inspirovanou různými mytologiemi (tomu potom odpovídá i výběr jmen), nebo pouze vyvolávat dojem co největší neobvyklosti (používání málo užívaných hlásek jako F, G, W, X nebo netypických hláskových skupin jako AE, EAE apod., časté je i zdvojení hlásek či přidávání dyšného H– např. NN, RH atd.). Mezi tato „obecně fantasy“ jména patří např. Geralt, Cirilla, Triss, Marigold, Vilgefortz z *Roggeveenu* (Sága o zaklínači – A. Sapkowski), Kedrigern (série o Kedrigernovi - John Morressy), Arya, Eddard, Cersei (*Píseň ledu a ohně* – G. R. R. Martin), ElySION, Syrin (*Laura a dobrodružství Aventerry* – P. Freund) nebo Eragon, Galbatorix, Murtagh (*Eragon* – Christopher Paolini).

Při inspiraci různými mytologiemi se setkáváme i s původními jmény odpovídajícími dané kultuře – nejčastěji se objevují keltské a severské mytologie, značný vliv mají i mytologie antické. Inspirace severskou mytologií je jasná u takových jmen jako Orm Silný (*Zlomený meč* – Poul Anderson), Iorek Byrnison (trilogie *Jeho temné esence* – Philip Pullman) nebo jmen trpaslíků jako Durin, Thorin, Nori nebo Glóin z *Hobita* (Tolkien většinu trpasličích jmen dokonce přejal přímo ze *Starší Eddy*). Někteří autoři začleňují do svých textů dokonce postavy severských bohů (Odin a Loki v *Amerických bozích* Neila Gaimana nebo dokonce celý severský pantheon v *Dlouhém dni Valhaly* Františka Novotného). Keltská mytologie je podobně rozšířená, existuje

dokonce žánr „keltské fantasy“ (jehož zakladatelkou je Evangeline Waltonová), keltská jména však můžeme najít i jinde – např. Rhiannon (*Sága o zaklínači* – A. Sapkowski), Bran (*Píseň ledu a ohně* – George R. R. Martin), Arwen (*Pán prstenů* – J. R. R. Tolkien), Rowena (*Harry Potter* – J. K. Rowlingová) a další. Z antikou ovlivněných děl bychom mohli vyjmenovat např. sérii o Percym Jacksonovi Ricka Riordana (Percyho celé jméno je Perseus a je synem boha Dia), *Trójskou ságu* Davida Gemmella, která je fantasy přepracováním Homérovy *Illiady* nebo postavy Římanů ze *Stínu modrého býka* Františky Vrbenské a Leonarda Medka.

Nežádka se však objevují i jména mluvící – a zde nastává problém při překladu. Obecně převládá trend mluvící jména spíše překládat než nepřekládat, zvláště u pohádkovější fantasy určené mladším čtenářům. V posledních několika letech byla značná pozornost věnována zvláště překladu série o Harrym Potterovi, která je svými mluvícími jmény a termíny proslulá. Překladatelé Pavel a Vladimír Medkovi se snaží mluvící jména převádět⁵¹. Tak se Dumbledore mění na Brumbála, Loony Lovegood na Lenku Láskorádovou nebo Filius Flitwick na Filia Kratiknota. Jména tří hlavních protagonistů přeložena nejsou – je možné, že překladatelé kalkulovali s celosvětovým úspěchem knih a rozhodli se jména ponechat v původním znění. Další motivací proč nepřekládat může být také ponechání odkazu na anglosaské prostředí, které se zvláště ve fantasy literatuře těší značné atraktivitě. Tento důvod se možná projevil i v překladech ságy George R. R. Martina *Píseň ledu a ohně*, ve kterém překladatelka Hana Březáková ponechala většinu jmen šlechtických rodů v původní anglosaské podobě. Ve třetí knize ságy se však rozhodla jména počesťit, načež následovala vlna kritiky ze strany fanoušků, a tak se překladatelka v dalších knihách rozhodla vrátit zpět k původnímu řešení. Překladatelka argumentovala tím, „Na druhé straně se objevila jména jako Černopřiliv místo Blacktydea, Rudotvrzský místo Redforta, Včelovec místo Beesburyho, Kamenodonský místo Stonehousea, a další. Ta jména po překladu přímo křičí. Martinova kniha nečerpá z anglických dějin, nemá s nimi vůbec nic společného. Je o zcela jiném, alternativním světě, kde autor dal svým postavám smyšlená jména vypovídající o mnoha věcech, a nemá tedy smysl zachovávat je v jejich anglické podobě. Myslím, že panu G. R. R. Martinovi by se to takto určitě líbilo mnohem víc, a že jediné, co by mi vytknul, by byla skutečnost, že jsem k takovému postupu při překládání nepřikročila od samého začátku *Písně ledu a ohně*. Pro tohle nemám

⁵¹ Percentuálně přeložená či aspoň lehce pozměněná vlastní jména odpovídají zhruba 50%. (Václavíková 2006 : 34)

omluvu.“ (<http://icefire.d20.cz/clanky/saga/preklady/diskuze-s-prekladatelkou.html>, nestránkováno).

Jako poslední je třeba zmínit častý výskyt různých šlechtických titulů či přídomků, zvláště ve světech vycházejících ze středověkých reálií. Např. celé jméno princezny Ciri, hrdinky *Ságy o Zaklánači*, je Cirilla Fiona Elen Riannon z Cintry. V této sáze je pravidlem, že většina hrdinů urozeného původu má několik jmen, přídomek či oboje. Přídomek nejčastěji odkazuje k místu, ze kterého postava pochází (Geralt z Rivie, Yennefer z Vengerbergu, Vilgefort z Rogeven). Přídomky ale mohou ukazovat i na dominantní vlastnost – tak je tomu např. ve *Wetemae*, kde najdeme Sian Hnědookého, Dangruda Zadumaného nebo Asgeirra Lékaře.

4.4. Vnější a vnitřní charakteristika

Vnější a vnitřní popis hrdiny dotváří jeho celkový obraz pro čtenáře. Fantasy literatura při popisu užívá klasických postupů, kdy je hrdina popsán při první scéně, ve které se objeví. Popis může být stručnější či obsírnější, většinou však obsahuje hrdinovy hlavní, nejmarkantnější rysy (vzhledové či povahové).

„Harry na to nevypadal, ale utíkat uměl velice rychle. Možná s tím mělo co dělat to, že žil v tmavém přístěnku, ale na svůj věk byl i tak pořád malý a hubený. A vypadal ještě menší a hubenější, než byl doopravdy, poněvadž nikdy nenosil nic jiného než odložené šatstvo po Dudleym, a ten byl snad čtyřikrát silnější než on. Harry byl hubený v obličeji, měl vyčnělá kolena, černé vlasy a zářivě zelené oči. Nosil kulaté brýle, které držela pohromadě jen spousta izolepy – tolikrát už od Dudleyho dostal pěstí do nosu. Jediné, co se Harrymu na jeho vlastní obličeji zamlouvalo, byla velice tenká jizva na čele, která svým tvarem připomínala blesk. Pokud si pamatoval, měl ji odjakživa, a první otázku, na kterou si vůbec dokázala vzpomenou, položil tetě Petunii, když se jí zeptal, kde k té jizvě přišel.

„Při té havárii, kdy zahynuli tvoji rodiče,“ řekla mu tenkrát. „A nech si ty hloupé otázky.““ (Rowlingová 2000a: 25)⁵²

„Eragonovi bylo patnáct, už za necelý rok se měl stát mužem. Bystré hnědé oči mu lemovalo tmavé obočí. Jeho obnošené šaty svědčily o tom, že hodně pracuje. U opasku v pouzdře měl zasunutý lovecký nůž s kostěnou rukojetí a v ruce držel tisový luk v jelenicovém pouzdře, které ho chránilo před vlhkem. Na zádech nesl ruksak upevněný k dřevěné kostře.“ (Paolini 2004: 19)⁵³

„V té době bylo Dunstanovi Hornovi osmnáct a nebyl romantik. Měl ořechově hnědé vlasy, ořechově hnědé oči a ořechově hnědé pihy. Byl středně vysoký a mluvil pomalu. Měl příjemný

⁵² Rowlingová, Joanne K: *Harry Potter a Kámen mudrců* (Albatros, Praha). 2000.

⁵³ Paolini, Christopher: *Odkaz Dračích jezdců. Eragon* (Fragment, Praha). 2004.

úsměv, který prosvětloval jeho obličej zevnitř, a snil – pokud někdy na otcově louce snil – o tom, že opustí vesnici Zeď a její nevyzpytatelné kouzlo a půjde do Londýna, Do Edinburghu nebo do Dublinu, či do jiného velkého města, kde věci nejsou závislé na tom, z které strany vane vítr. Pracoval na hospodářství svého otce a nevlastnil nic kromě malé chaloupky na poli za vsí, kterou dostal od rodičů.“ (Gaiman 1998a : 13)⁵⁴

„Branův otec seděl vážný a vznešený na svém koni, dlouhé hnědé vlasy mu cuchal vítr. Jeho nakrátko zastřižený vous byl protkaný stříbrem, což ho na první pohled činilo starším než pětatřicetiletým. Dnešního dne si jeho šedivé oči měřily svět ponurým pohledem a vůbec nepřipomínal člověka, který s nimi za večerů sedával před krbem a tiše jim vypravoval o časech hrdinů a dětí lesa. Sundal si svůj obličej otce, pomyslel si Bran, a nasadil si obličej lorda Starka za Zimohradu.“ (Martin 2000 : 21)⁵⁵

Zajímavým motivem, který se občas objevuje, je popis hrdiny pomocí jeho obrazu v zrcadle, který zároveň představuje hrdinovu sebereflexi a stírá rovinu postavy a vypravěče.

„Je mi deset“, říkal si (povídal si dost často sám se sebou, protože neměl bratra ani sestru). „Takže už nejsem žádné malé dítě a nemusím uklízet jen proto, že mi ona řekne, abych uklízel. Je to nuda.“

Ted' už si nemluvil jen pro sebe, ale úplně nahlas.

„Chci...chci...“ Přešel k zrcadlu a zeptal se ho „Co to *vlastně* chci?“ Kluk se slámově žlutými vlasy, hnědýma očima a tupým nosem, kterého v zrcadle uviděl, zavrtěl hlavou a řekl: „Nevím, co chci. Akorát vím, že umřu, jestli se nestane něco zábavného. Docela určitě umřu!“ (Barker 1996: 9)⁵⁶

„Vedle šatníku stálo bronzové zrcadlo a Rek se dlouze zadíval na svůj odraz. Viděl tam vysokého muže s hnědými vlasy po ramena a přistřiženým knírkem, jemuž skvěle padly ukradené boty. Přetáhl si přes hlavu bandalír a do černostříbrné pochvy zasunul meč.

„Jaký to hrdina,“ řekl svému odrazu s cynickým úsměvem na rtech.“ (Gemmell 1997 : 19)⁵⁷

Můžeme se ale setkat i s popisem postupným – zajímavě je třeba rozveden v knize *Na ostřích čepelí* Miroslava Žambocha, kde hrdina sám glosuje to, jak ho vidí jiní (kniha je vyprávěna v ich-formě) a tím postupně odkrývá čtenáři svůj vzhled a povahu. I zde se při popisech uplatňuje prvek sebereflexe.

„Pan Koniáš?“

⁵⁴ Gaiman, N.: *Hvězdný prach* (Polaris, Frenštát pod Radhoštěm). 1998.

⁵⁵ Martin, George R. R.: *Píseň ledu a ohně: Kniha první, Hra o trůny* (Talpress, Praha). 2000.

⁵⁶ Barker, Clive: *Zloděj duší* (Mustang, Plzeň). 1996.

⁵⁷ Gemmell, David: *Legenda* (Návrat, Brno). 1997.

Zvedle jsem hlavu od knihy. V uctivé vzdálenosti rozpačitě přešlapoval advokát – účetní. Tvářil se trochu nejistě. Nedivil jsem se. Nepatřím do jeho světa, dva metry vysoký chlap, kost, kůže a šlachy, nos přeražený tolikrát, že téměř ztratil původní tvar, k tomu vyzáblá dlouhá tvář zohyžděná starými i novějšími jizvami.

„Ano, to jsem já. A vy?“

Trochu sebou škubl. Před časem mi jeden šikula nožem pošramotil hrtan. Přežil jsem, ale můj hlas na to doplatil a od té doby se vyhýbám zpěvu. Hlasitému hovoru také.“ (Žamboch 2001 : 12)⁵⁸

Někdy je také jako prolog či úvod popsán úsek života předcházející volání dobrodružství (většinou hrdinovo dětství) – v takovém případě je hrdina popsán až ve chvíli, když příběh skutečně začíná a on má už svou „dospělou“ podobu.

„Hallward měl dva syny, z nichž starší slul Halldor a mladší Halldrin.“ (Andres 2004a: 5)⁵⁹.

Poté je popisována Halldorova pážecí služba a jeho návrat do rodného hradu. Když je Halldorovi dvacet let a jeho otec onemocní, vydává se Halldor pro pomoc ke kmenové vědmě – a zde také začíná jeho dobrodružství a objevuje se popis.

„Uběhlo několik let. Z Halldora vyrostl příjemný mladý muž. Vyvedl se po otci, tudíž příliš krásy nepobral, u muže jsou však podstatnější jiné věci. Halldor byl vysoký a urostlý, na provaze dokázal utáhnout vzpouzejícího se býka a nebylo hřebce, jehož by stiskem stehen nezkroutil. Měl vrozenou jistou dávku moudrosti, takže si lidé z okolí zvykli vážit si jej stejně jako jeho otce a chodit za ním pro radu. Po otci Halldor zdědil i husté, rovné světlé vlasy, které si jako správný Aurix zapléтал do šesti copů, a jiskřivé modrošedé oči, které opáleného obličejce zářily jako odraz slunce na čepeli dýky. Když se Halldor hněval, dostávaly barvu bouřkových mračen.“ (Andres 2004a: 15)

Příběh knihy *Hvězdný prach* začíná dokonce ne narozením, ale počítím hlavního hrdiny – jeho otec se vypraví na kouzelný trh za Zdí a stráví noc s elfí prodavačkou čarovných skleněných květin. O devět měsíců později se ve vesnici Zed' objeví košík s dítětem, jde tedy o klasický „plaváčkovský“ motiv (s ním se ve fantasy také často setkáme).

„Strážci po stranách mezery si košíku hned nevšimli. Dívali se koneckonců na opačnou stranu a byla skoro tma a mokro a oni zimomřivě podupávali a zachmuřeně a toužebně pozorovali světla vesnice.

A pak se ozval tenký, žalostný pláč.

Až tehdy se podívali dolů a uviděli košík. V košíku byl ranec: ranec z hedvábných šátků a vlněných šál a z něho čouhal červený obličejík s přivřenýma očkama a s otevřenými, hlasitými a hladovými ústy.

⁵⁸ Žamboch, Miroslav: *Na ostřích čepelí* (Klub Julese Vernea, Praha). 2001.

⁵⁹ Andres, A: *Sága o Halldorovi z Mortaluny* (Netopejr, Praha). 2004.

A na balíku byl stříbrným špendlíkem připevněný kousek pergamenu, na němž bylo elegantním, byť poněkud staromódním rukopisem napsáno:

Tristan Thorn“ (Gaiman 1998a: 38-39)

Přes Tristranovo dětství (z něhož se dozvíme pouze to, že měl zvláštní tvar uší) se dostáváme až do jeho mladického věku, kdy jeho příběh začíná. Zde se také poprvé objevuje vyčerpávající popis:

„Rovněž ve věku sedmnácti let, jen o šest měsíců starší než Viktorie, byl Tristan Thorn. Byl kdesi na půl cesty mezi chlapcem a mužem a cítil se stejně nepohodlně v každé z těchto rolí. Vypadal, jako by se skládal hlavně z loktů a ohryzku, jeho vlasy měly barvy promočené slámy a trčely neúhledně na všechny strany v úhlech sedmnáctiletých, ať je namáčel a česal sebevíc.

Byl až bolestně plachý a jak to mívají plaší lidé ve zvyku, pokoušel se to kompenzovat tím, že se choval nemístně hlučně právě v těch nejnevhodnějších okamžicích. Většinou byl se životem spokojený – nebo tak spokojený, jak jen sedmnáctiletý mladík s životem před sebou spokojený být může. A když někdy snil, na poli nebo za stolem v zadní místnosti místního obchodu Pondělek a Brown, představoval si, jak jede vlakem až do Londýna nebo Liverpoolu, nebo jak nasedá na parník a míří přes Atlantik do Ameriky a bohatne mezi divochy v nových zemích.

Ale byly i dny, kdy vítr zavál z druhé strany zdi a přinesl s sebou vůni máty a tymiánu a červeného rybízu. V těch dnech se v ohních krbů ve vesnici rozhořivaly plameny podivných barev. Když vál tento vítr, ty nejjednodušší přístroje – počínaje sirkami luciferkami a konče posuvnými sklíčky v lucerně – odmítaly fungovat.

V takových časech pak snil Tristan Thorn podivné, provinilé fantazie, zmatené a zvláštní: o cestách hlubokými lesy, o zachraňování princezen z paláců, o rytířích, trolech a mořských pannách. Když ho přepadly takové nálady, vyklouzl z domu, lehl si do trávy a hleděl na hvězdy.“ (Gaiman 1998a: 47-48)

4.4.1. Stereotyp bojovníka

Často však při popisech různých typů postav narazíme na nejrůznější stereotypy. Zůstaneme-li u postavy bojovníka (který je ve fantasy spolu s mágem jedním z nejoblíbenějších hlavních hrdinů), tradičním stereotypem je zde postava Barbara Conana:

„Nejpyšnější ze všech, zářící jako měsíc mezi hvězdami, bylo království Aquilonské, vládnoucí suverénně zasněnému Západu. Sem přišel Conan, zvaný Cimmeřan, černovlasý a zachmuřený, s mečem v pěsti, zloděj, pobuda a rváč, který choval v srdci velké smutky, sny a radosti, aby srazil zářící trůny světa pod podrážky svých zaprášených sandálů...“

V jeho žilách kolovala krev pradávných Atlantů, jejichž zemi pohltily oceány přes osmi tisíce lety. Narodil se jako člen kmene, který žil v severozápadní části Cimmeric. (...) Když pomáhal drancovat

Venárium, bylo Conanovi pouhých šestnáct let. Fyzicky byl tehdy ještě ve vývoji, ale už měl vzrůst a váhu dospělého bojovníka. Byl ostražitý a opatrný, jak jen může být ten, kdo se pohybuje stále v lesích, mezi nepřáteli a divokou zvěří. Měl vlčí vytrvalost a nezdolností rozeného horala a nesmírnou sílu, kterou spolu s mohutnou postavou zdědil po svém otci kováři. Navíc se v častých bojích naučil výtečně zacházet s nožem, mečem i válečnou sekerou.“ (Howard 1994: 17-18)⁶⁰

Barbar Conan se stal legendární postavou a prototypem divokého a mohutného bojovníka. Jeho pokračovatele najdeme v postavách Drusse od Davida Gemmella, Halldora Adama Andrese nebo Baklyho Miroslava Žambocha. Od tohoto typu se postupně oddělil typ osamělého lovce, tuláka či žoldnéře, ztělesněný např. Aragornem z *Pána prstenů*, Geraltem ze *Ságy o zaklínači*, Koniášem z knih Miroslava Žambocha nebo Tulákem Davida Gemmella. Hrdina-tulák je většinou tajemný, nepřiliš pohledný a straní se ostatních lidí (i oni jeho, protože z něj mají strach). Cestuje krajem, často osaměle, a po cestě se nechává najímat či pomáhá lidem. Takto se s Chodcem (Aragornem) setkali hobiti na své cestě do elfí Roklinky.

„Najednou si Frodo všiml, že jejich rozhovor napjatě poslouchá také ošlehaný, cizokrajně vypadající muž, který seděl ve stínu u zdi. Před sebou měl vysokou holbu a kouřil dlouho, pozoruhodně vyřezávanou dýmku. Nohy měl natažené a bylo vidět vysoké boty z jemné kůže, které mu dobře padly, ale měly za sebou dlouhé putování a byly právě obalené blátem. Kolem těla měl těsně ovinut těžký temně zelený plášť, který také nesl stopy cest, a přes horko panující v sále měl přehozenou kápi, jež mu stínila tvář; bylo však vidět, jak se mu lesknou oči, když pozoroval hobity.“ (Tolkien 1990b : 151)⁶¹

Opačným válečnickým stereotypem je postava pohledného a obratného šermíře či rytíře – mezi ně patří např. Skilgannon Davida Gemmella, elfí šermíř Seregil z knihy *Štěstí ve stínech* Lynn Flewellingové nebo Jamie Lannister z *Písně ledu a ohně* George R. R. Martina.

„Ser Jamie Lannister byl dvojčetem královny Cersei: vysoký a zářivě zlatý, s lesknoucíma se zelenýma očima a úsměvem, který se do člověka zařezával jako nůž. Byl oděn v rudém hedvábí, vysokých černých botách, černém saténovém plášti. Na hrudi jeho tuniky byl zlatou nití vyšit lev jeho rodu, řvoucí do světa svoji výzvou.“ (Martin 2000 : 59)

Fantasy však se stereotypy dále pracuje a nezřídka se snaží o jejich přesah. Jako příklad by mohl sloužit například výše zmíněný Koniáš, který na první pohled působí jako zjizvený zabiják, ale ve skutečnosti je velice inteligentní a vzdělaný, dokonce pochází z urozeného rodu. Možným přesahem může být i antihrdina, a to jak tragického, tak komického rázu. Antihrdina může být slabochem, zbabělcem či zločincem, který se

⁶⁰ Howard, Robert E.: *Conan* (AFSF, Praha). 1994.

⁶¹ Tolkien, J. R. R.: *Pán Prstenů. Společensvo Prstenu* (Mladá fronta, Praha). 1990.

proti své vůli stane hrdinou. Za prvního antihrdinu žánru „meče a magie“ se považuje Elrik Michaela Moorcocka – Elrik je císařem země Melniboné, je však slabé fyzické konstituce, takže musí neustále brát léčivé byliny (jejich vlivem postupně získá značné magické schopnosti). Navíc vlastní prokletý meč Bouřenoš, který požívá duše poražených nepřátel a postupně zabíjí i Elrikovy nejbližší. Hrdinou zbabělcem je např. Rek (Regnak), hlavní hrdina Gemmellovy knihy *Legenda* – jeho život se však změní ve chvíli, kdy zachrání mladou dívku před bandity a i přes počáteční neochotu se jí ujme a nakonec se do ní zamiluje. Tehdy překonává vlastní zbabělost a stává se pravým hrdinou.

„Rek vyšel z chýše, rozzuřený a rozřesený. Opovržení na tváři Virae bylo těžké unést. Jedině hněv ho mohl překrýt. A i ten jenom tak tak. Nemohl si pomoci, byl takový, jaký byl, ne? Někteří muži byli rození hrdinové. Jiní rození zbabělci. Jaké měla právo ho soudit?

„Regnaku, příteli drahý! Je to pravda, že máš vevnitř ženskou?“

Rek přešel skupinku před sebou pohledem. V půlkruhu za vysokým, širokoplecím náčelníkem zbojníků stálo více než dvacet mužů. Vedle něj stál Grussín, mohutný a silný, svou dvojbitou sekeru v ruce.

„Brýtro, Reine,“ prohodil Rek. „Co tě sem přivádí?“

„Zaslechl jsem, že máš vášnivou družku, a napadlo mě: „Starej dobrej Rek se se mnou určitě podělí.“ A rád bych tě pozval do svého tábora. Kde je?“

„Ona není pro tebe, Reine. Ale uděláme obchod. Je tu karavana a mříí...“

„Vykašli se na karavanu!“ zařval Reinard. „Prostě přiveď tu ženskou.“

„Koření, šperky, kožešiny,“ mluvil Rek dál.

„Můžeš nám o tom říct cestou. Teď začínám ztrácet trpělivost. Přiveď ji ven!“

V Rekovi vzplál hněv a meč mu vylétl z pochvy.

„Tak pojďte a vemte si ji, vy všiváci!“ (Gemmell 1997 : 45)

Naproti tomu Terry Pratchett boří conanovský stereotyp s humorem sobě vlastním – v jeho sérii *Úžasná Zeměplocha* se objevuje postava Barbara Cohena, ale není to válečník v plné síle, nýbrž vysloužilý senior, který i v devadesáti letech stále zachraňuje mladé dívky v nesnázích. Jeho dlouholeté zkušenosti z něj však i navzdory zdání dělají zkušeného bojovníka.

„Mrakoplaš s kyselým výrazem pozoroval procesí. Když se druidi rozestoupili kolem velkého plochého kamene uvnitř kruhu, nemohl si nevšimnou krásné, ale velmi bledé mladé dámy stojící v jejich středu. Měla na sobě dlouhou bílou splývavou řízu, na krku zlatý náhrdelník a na tváři výraz nejistého odhodlání.

(...)

Pár centimetrů od Mrakoplašova ucha najednou zaznělo zavutí podobné řevu pavíána, který se chytil do pastí v kaňonu s mnohonásobnou ozvěnou, a kolem mága proletěla malá šlachovitá postava.

Ve světle pochodní spatřil, že je to stařík, ten hubený typ, kterému se všeobecně říká ‚čiperný‘. Hlavu měl holou jako koleno, dlouhé vousy mu splývaly do půli stehna a sirkovité nožky, na kterých svižně pádil, byly pokryty sítí křečových žil připomínajících mapu středně velkého města. Navzdory zimě na sobě neměl nic jiného než jakýsi kožešinový pytel a pár bot, do kterých by se bez potíží vešel ještě jeden pár nohou.

Dva nejbližší druidi si vyměnili významné pohledy a pozvedli srpy. Něco se zamíhalo a oba se zřítili k zemi, kde se stočili v bolestivých klubkách.

(...)

V téže chvíli se ozval ošklivý zvuk páraného masa a druid padl bezvládně na tvář. Za ním se objevil malý stařík a z těla mu vytahoval meč. Klidně oťel čepel hrstí sněhu a prohlásil: ‚Mám houšera jako prase. Mušíte nést poklad.‘ (Pratchett 2008 : 317-320)⁶²

Ukazuje se, že stařík je legendární válečník Barbar Cohen:

‚Muž měl jen jedno oko, druhé mu překrýval černý klípec. Hubené tělo bylo pokryto pavučinou jizev a hnědými pigmentovými skvrnami. Jak se zdálo, zuby ho opustily už dávno.

‚Kdo jsi?‘ zeptal se Mrakoplaš.

(...)

Stařík k němu obrátil své jediné oko, které bylo kupodivu jasné jako hvězda.

‚Jmenuje se Cohen, chlapče.‘ Bethanina ruka znehybněla.

‚Cohen?‘ hlas se jí chvěl. ‚Barbar Cohen?‘

‚Jo, to jsem já.‘

‚Počkej, počkej,‘ ozval se najednou Mrakoplaš. ‚Cohen je obrovský chlap, má býčí šíji a prsní svaly jako dva fotbalové balóny. Je to největší zeměplošský válečník a ve své době byl skutečnou legendou. Pamatuju si, jak mi o něm dědeček vykládal, když jsem byl docela malý. Můj dědeček ho viděl na vlastní oči...dědeček byl tentkrát starý jako... dědeček...‘

Pod upřeným pohledem jediného oka sklopil zrak.

‚Aha,‘ zabručel nakonec. ‚No jo. Bodejt'. Promiň.‘

‚Jasně,‘ přikývl Cohen a vzdychl si. ‚Konečně šel na to káp. Já jsem prostě taková přeštárlá legenda.‘

‚Páni! A kolik ti dneska už vlastně je?‘

‚Ošumdešát šedum.‘“ (Pratchett 2008: 325-26)

V Pratchettově knize *Magický Prazdroj* dokonce vystupuje Cohenova dcera Conina, kterou zplodil s jednou ze zachráněných dívek. Conina zdědila po otci válečnický talent a po matce krásu, což z ní dělá dokonalou hrdinku – ale Conina touží stát se kadeřnicí.

⁶² Pratchett, Terry: *První příběhy ze Zeměplochy* (Talpress, Praha). 2008.

„Takže kdo byl tvůj otec? Barbar Cohen?“ Mrakoplaš se přitom zasmál, aby zdůraznil, že jde o žert. Tedy, alespoň jeho rty se prohnuly do půlměsíkové grimasy.

„Na tom není nic k smíchu, mágu.“

„Cože?“

„Já za to nemůžu.“

Mrakoplašova mluvidla několik vteřin zabírala naprázdno. „Promiň,“ vypravil ze sebe nakonec, „rozumím ti dobře? Tvůj otec byl fakt *barbar Cohen*?“

„Ano.“ Dívka se podívala na Mrakoplaše zpod obočí. „Každý má nějakého otce,“ dodala.

(...)

„Dědičnost,“ prohlásila vítězně Conina. „Ta čarodějnice mi to vysvětlila. Má matka byla chrámová tanečnice a musela tančit před oltářem jednoho z těch bláznivých bohů a otec ji zachránil a – nějakou dobu zůstali spolu. Prý vypadám docela jako ona a mám i její postavu.“

„Je fakt, že jsi moc hezká a ta postava...“ prohlásil Mrakoplaš s beznadějnou galantností.

Začervenala se. „No ano, ale *po něm* jsem zdédila šlachy, které by se daly použít místo kotevních lan, reflexy, které by zahanbily rychlost kobry na rozpálené střeše, nepřekonatelnou touhu ukrást, co vidím, a pak to hrozné nutkání, když potkám někoho, kdo se mi nelíbí, zarazit mu na třicet metrů nůž do oka. A taky to dokážu,“ dodala s nádechem pýchy v hlase.

„No sakra!“

„Víš, tak nějak mi to drží chlapy od těla.“

„No to věřím,“ řekl slabým hlasem Mrakoplaš.

„Chtěla jsem říct, že jak se to jednou roznese, holka si hrozně těžko udrží nějakého přítele.“

Tak akorát za krk, to je mi jasný,“ souhlasil Mrakoplaš.

„Jenže to není to, na čem by se dal postavit perspektivní vztah.“

„No jo, to asi těžko,“ přikývl Mrakoplaš. „Ale pořád je to skvělý základ, když se někdo chce stát proslulým zlodějem barbarského původu!“

„To ano,“ přiznala Conina. „ale ne, když se chceš stát kadeřnicí.““ (Pratchett 1995 : 76-78)⁶³

Conina s Mrakoplašem se posléze setkávají s Nijelem, mladíkem, který se chce stát bojovníkem a barbar Cohen je pro něj největším hrdinou. Představuje dokonalou karikaturu barbarského hrdiny, stejně jako Conina.

„Byl to mladý muž vyšší než Mrakoplaš. (...) Říci o něm, že byl hubený, by znamenalo minout skvělou příležitost k použití výrazu ‚na kost vyzáblý‘. Vypadal, jako by se dlouhá řada jeho předků skládala ze stojánků na topinky a skládacích lehátek, důvod, proč to bylo tak do očí bijící, bylo jeho oblečení.“

Mrakoplaš se na něj znovu s nedůvěrou podíval.

Vážně, oči ho napoprvé neobelhaly.

⁶³ Pratchett, Terry: *Magický prazdroj* (Talpress, Praha). 1995.

Zplihlá postava před ním na sobě měla prakticky tradiční oděv barbarských hrdinů – pár kožených řemenů pobitých měděnými nýty, rozměrné kožeštinové boty, malý kožený pytlík, který mu chránil rodinné skvosty a husí kůži. Na tom by nebylo nic divného, v kdejaké uličce Ankh-Morporku byste potkali tucet stejně oblečených dobrodruhů, jenže ani jeden z nich na sobě kromě toho všeho neměl –

Mladík si všiml jeho pohledu, podíval se na sebe a pokrčil rameny.

„Já za to nemůžu,“ řekl. „Slíbil jsem to mamince.“

„*Vlněný jégrovky?*“ (Pratchett 1995: 174-175)

Hrdina tedy může být hrdinou už i fyzicky, být výjimečný na první pohled, nebo být naopak obyčejným člověkem či dokonce antihrdinou – slabochem, zbabělcem apod. Důležité však je, jak se osvědčí během své hrdinské cesty.

4.5. Hrdinova cesta

Hrdinovu cestu můžeme rozdělit na čtyři základní etapy, které na sebe navazují. Hrdinova cesta je pro náš popis hrdiny klíčová, protože během ní se hrdina teprve rodí, stává se skutečným rekem, který si zaslouží naše uznání a obdiv. Za hrdinu mluví jeho činy, ne jen jeho původ či slova. Hrdina může být dokonce zcela obyčejným člověkem. Hrdinská cesta představuje jeden ze čtyř základních rysů fantasy, a to přítomnost archetypálních mýtických vzorců, jak jej můžeme pozorovat např. i v pohádkách.

4.5.1. Zrození hrdiny

Zrození a původ hrdiny mohou být pojaty dvěma různými způsoby – buď je popisováno jako obyčejné (neurozený původ, důraz na hrdinu – všedního člověka) je výjimečnost budoucího hrdiny zdůrazněna už od počátku, jeho narození doprovázejí významnými jevy, věštby apod.

4.5.1.1. Obyčejný původ

Do první skupiny se řadí fantasy, která klade důraz na to, že hrdinou se může stát každý, i všední člověk. Předurčení zde nehraje takovou roli jako role vlastního dobrovolného rozhodnutí se nesobecky obětovat pro druhé a dělat to, co je správné. Ne náhodou se tento princip často objevuje i křesťanstvím ovlivněné fantasy. Hrdina často pochází z našeho světa a řízením kouzel, vyšší moci či osudu se dostane do říše jiné –

v tom jediném se skrývá jeho předurčení, jinak nemá žádné nadpřirozené schopnosti nebo kouzelné předměty. I jeho původ se ničím zvláštním nevymyká. Příkladem může být třeba Richard z Gaimanovy knihy *Nikdykde* – poněkud zmatkářský mladík, který pracuje na burze, má snoubenku a žije obyčejný život Londýňana. Nemá žádné nadpřirozené schopnosti ani kouzelné předměty. Z dobrého srdce však zachrání krvácející dívku na ulici a později zjistí, že dívka patří do světa Podlondýna – světa v londýnské podzemce, kde žijí zvláštní lidé a tvorové.

Jako mezistupeň mezi obyčejným a neobyčejným hrdinou můžeme zmínit *Hobita a Pána prstenů* – jeho hlavní hrdinové, strýc a synovec Bilbo a Frodo Pytlíkové jsou obyčejnými hobity, v jejich původu se však skrývá srkytá hrdinskost a touha po dobrodružství. To je do určité míry předurčuje (rozhodně je to odlišuje od ostatních hobitů), zároveň se však nejedná o osudovou věštbu, která by fatalisticky určovala jejich budoucí cestu – hrdinství tkví v jejich osobních rozhodnutích (jak uvidíme dále v oddíle *Hrdinova cesta*). Bilbo Pytlík je až do okamžiku dobrodružství obyčejným hobitem. Hobití společnost je založena na obraze prostoduchých a světem nepoznamenaným venkovanů. Bukolická venkovská atmosféra je všudypřítomná, hobiti navíc neradi cestují, takže každá cesta delší než půl dne je pro ně výstřední záležitostí.

„Náš hobit byl velice zámožný hobit a jmenoval se Pytlík. Pytlíkové žili v okolí Kopce od nepanští a obyvatelé je pokládali za velmi vážené, nejenom proto, že byli většinou bohatí, nýbrž také proto, že se nikdy nezaplétali do žádný dobrodružství a nikdy neudělali nic neočekávaného (...).“ Hobiti „mají sklon k obtloustlým bříškům; oblékají se do pestrých barev (...); mají dlouhé, hnědé prsty na ruce, dobromyslné obličejové a smějí se hlubokým hlaholivým smíchem (zvlášť po obědě, který si dopřávají dvakrát denně, když se jim to podaří).“ (Tolkien 2006: 10)⁶⁴

Bilbo však má z matčiny strany i dobrodružnější kořeny – tradovalo se, že v jejím rodě kolovala vílí krev.

„Ale přesto je pravděpodobné, že Bilbo, její jediný syn, třebaže svým zevnějškem a jednáním jako by z oka vypadl svému solidnímu a pohodlnému otci, zdědil v povaze po bralovských předcích něco trošku divného, co jenom čekalo na příležitost, aby se to projevilo. Taková příležitost nikdy nenastala, dokud Bilbo Pytlík nedospěl přibližně do svých padesáti let, kdy bydlel v té krásné hobití noře (...) a dokud se tu neusadil tak pevně, že s ním zdánlivě nemohlo nic pohnout.“ (Tolkien 2006: 11).

Bilbo není ničím zvláštní, nemá žádné nadpřirozené schopnosti, ale dokáže překonat vlastní strach a pomoci přátelům v nouzi. Jeho synovec Frodo Pytlík, hlavní postava *Pána prstenů*, ságy navazující na *Hobita*, je hrdinou podobného typu – na začátku se

⁶⁴ Tolkien, J. R. R.: *Hobit* (Argo, Praha). 2006.

ničím nevymyká, ale jeho původ je, stejně jako u Bilba, poněkud neobvyklý – i on má zvláštní předky z matčiny strany, navíc se na něm projeví vliv Bilbových vyprávění z dobrodružných cest.

„Ale co ten Frodo, co u něho bydlí?“ zeptal se starý Nouna z Povodí. „Jmenuje se Pytlík, ale je víc jak napůk Brandorád. Nechápu, proč potřebuje nějaký Pytlík z Hobitína chodit pro nevěstu až do Rádovska, kde jsou lidi tak divní.“

„A není divu, že jsou divní,“ prohodil taťka Dvounožka (Kmotrův soused), „když bydlej na nesprávný straně Brandyvíny, u samýho Starýho hvozdu. To je zlý temný místo, jestli je jen půlka pravdy na tom, co se povídá.“ (Tolkien 1990b: 30)

I přes všechny zvláštnosti Frodo není vyvolený a zachránce světa, jehož zrození by předurčovaly věštby. Když se tedy dozví o tom, že kouzelný prsten, který má ve svém vlastnictví, je mocný zlý artefakt, bojí se svého úkolu:

„Já ho opravdu chci zničit!“ vykřikl Frodo. „Nebo vlastně, nechat ho zničit. Já nejsem stavěný na nebezpečné podniky. Kéž bych ten Prsten nikdy ani neviděl! Proč ke mně přišel? Proč jsem byl vybrán?“

„Takové otázky nelze zodpovědět,“ řekl Gandalf. „Můžeš si být jistý, že to nebylo pro nějakou přednost, kterou jiní nemají: rozhodně ne pro moc nebo moudrost. Ale byl jsi vybrán, a proto musíš užívat té síly a odvahy a vtipu, které máš.“ (Tolkien 1990b : 66)

Přesto Frodo nakonec svět díky své odvaze a houževnosti zachrání, když se mu po dlouhé výpravě povede Prsten zničit.

4.5.1.2. Předurčení osudem

Do druhé skupiny patří hrdinové vyvolení, vybraní Osudem či věštbou k nějakému velkému činu. Často o svém neobyčejném osudu na začátku nevědí a dozvídají se ho na začátku či v průběhu dobrodružství. Přítomnost věštb a proroctví je ve fantasy velice oblíbená. Zde můžeme zmínit např. Harryho Pottera – mladého kouzelníka, který jako malé dítě jako jediný přežil smrtící kouzlo temné čaroděje Voldemorta, který při snaze Harryho zabít málem zemřel. Harry však o svém původu ani světě čarodějů nic netuší, je vychováván přízemní tetou a strýcem, kteří ho nemohou ani vystát. Ve svých jedenácti letech se však Harry dozvídá pravdu od Hagrida, obra sloužícího v kouzelné škole Bradavicích, kam má Harry nastoupit do učení.

„Chcete mě říct,“ zahřměl na ně Hagrid, „že tendle chlapec – tenhle chlapec! – neví ani ň – že vůbec NIC neví?“

Harry si pomyslel, že to už je trochu moc. Koneckonců, do školy chodil a neměl nijak špatné známky.

„Něco umím,“ namítl. „Třeba počítat a takové věci.“

Hagrid však jenom mávl rukou a řekl: „Myslím vo našem světě. Vo tvým světě. Mým světě. Vo světě tvejch rodičů. (...) Harry, ty jseš totiž – čaroděj.“ (Rowlingová 2000a: 51-52)

Harry se od Hagrida postupně dozvídá o světě čarodějů i o své minulosti:

„Tvoje maminka byla ta nejlepší čarodějka a tvůj táta ten nejlepší kouzelník, jaký jsem znal. Ve svy době přední žák a žákyně v Bradavicích! Do dneška je záhada, proč se Ty-víš-kdo nikdy nepokusil dostat je na svou stranu... nejspíš věděl, že maj příliš blízko k Brumbálovi, než aby byli vochoťný zadat si s mocnostmi Zla.

Možná si myslel, že je dokáže přesvědčit... možná je prostě jen chtěl mít z cesty. Všecko, co víme, je, že před deseti rokama se večer před Všema svatejma objevil ve vsi, kde jste tenkrát bydleli. Tobě byl právě rok. Přišel k vám domů a (...) Ty-víš-kdo je zabil. A potom – a to je ta vopravdová záhada – se pokoušel zabít i tebe. Nejspíš chtěl vodvíst čistou práci, nebo mu prostě už dělalo dobře, když moh někoho zabít. Jenže to nedokázal. Tys nikdy nepřemejšlel, vodkud máš to znamení na čele? (*neobvyklá jizva ve tvaru blesku – pozn. autora*) To ne že by ses jen tak pořezal. Takový znamení ti zůstane, když na tebe šáhne nějaký mocný, zlý kouzlo – dokázalo zabít tvou maminku a tátu a zničilo váš dům – ale s tebou nic nez mohlo, a právě proto jseš slavnej, Harry. (...)

„Ale co se stalo s Vol...promiňte, samozřejmě chci říct Vy-víte-kým?

„Todle je moc dobrá votázka, Harry. Ztratil se. Zmizel. Právě v tu noc, kdy se tě pokusil zabít. Vo to jseš eště slavnější.“ (Rowlingová 2000a: 56-59)

Harry v pozdějších knihách sedmidílné ságy zjistí, proč si čaroděj Voldemort vybral zrovna jeho a jeho rodiče – kvůli proroctví, které Harryho určilo jako budoucího Voldemortova přemožitele. Voldemort při snaze zabít malého Harryho téměř umírá, během ságy se ovšem vrací a je na Harrym, aby ho zabil – tentokrát už vědomě a nadobro. Proroctví totiž říká:

„Příchod toho, v jehož moci je porazit Pána všeho zla, se blíží... narodí se těm, kteří se mu již třikrát postavili, na samotném sklonku sedmého měsíce roku... a Pán zla ho poznamená jako sobě rovného; on však bude mít moc, jakou Pán zla sám nezná... proto jeden z nich musí zemřít rukou druhého, neboť ani jeden nemůže žít, jestliže druhý zůstává naživu... Ten, v jehož moci je porazit Pána všeho zla, se narodí, až sedmý měsíc bude umírat...“

(...)

„Zvláštní na tom všem je, Harry,“ řekl [Brumbál] tiše, „že to vůbec nemuselo znamenat tebe. Sibylina věštba se mohla týkat dvou kouzelnických chlapců: oba se narodili koncem července toho roku, jejich rodiče byli v obou případech členy Fénixova řádu a v obou případech už třikrát jen taktak Voldemortovi unikli. Jedním z nich jsi byl samozřejmě ty. Tím druhým byl Neville Longbottom.“

„Pak ale... proč tedy byla na věštbě moje jméno a ne Nevillovo?“

„Oficiální záznam byl přeštitkován poté, co tě Voldemort jako maličkého napadl,“ vysvětloval Brumbál. „Správci síně věštek připadalo jako nabití, že se tě Voldemort pokusil zabít právě proto, že věděl, že jsi to ty, koho měla Sibyla na mysli.“

„To znamená – že to nemusím být já?“ otázal se Harry.

„Bohužel,“ zavrtěl Brumbál pomalu hlavou a zatvářil se, jako by ho každé slovo stálo nesmírné úsilí. „Není mi pochyb o tom, že jsi to ty.“

„Říkal jste ale – Neville se také narodil koncem července – a jeho rodiče...“

„Zapomínáš na další část té věštby, na jednoznačné poznávací znamení toho chlapce, v jehož silách je Voldemorta zničit... Voldemort sám ho měl *poznámenat jako sobě rovného*. A to také udělal, Harry. Vybral si tebe, ne Nevilla. Dal ti jizvu, která se ukazuje být požehnáním i prokletím.“ (Rowlingová 2004 : 770-771)⁶⁵

Zde funguje zajímavý aspekt možného druhého vyvoleného – hrdinou-vyvoleným však nakonec může být jen jeden.

Věštby a zvláštní události stojí i za narozením Cirilly, hrdinky ze *Ságy o zaklínači* Andrzej Sapkowského. V jejím případě je věštek hned několik. Ciri je před narozením přisouzena zaklínači Geraltovi, je tzv. „Dítě Překvapení“ – podobným způsobem si zaklínači žádali o odměnu a získávali děti do zaklínačského učení (zaklínači jsou lidé zmutovaní pomocí drog, takže mají nadlidské schopnosti. Jejich posláním je lovení příšer a netvorů.), ale nikdy dříve se nejednalo o dítě královského původu či dívku. Situace je o to složitější, že podobným Dítětem Překvapení byla už Cirillina matka, princezna Pavetta, která byla zaslíbena rytíři Ježkovi, protože kdysi zachránil jejího otce. V povídce *Otázka ceny* je zaklínač Geralt přítomen banketu, na který se dostává i rytíř Ježek, žádající královnu o splnění slibu a o princeznu ruku. Geralt vysvětluje povahu slibu překvapení:

„Takový slib je schopen vytvořit silné, prakticky nezničitelné pouto mezi tím, kdo slib získal a tím, kdo je předmětem toho slibu, v našem případě dítětem – plodem nečekaného překvapení. Slepou věštbou takto poznamenané dítě může být předurčeno k neobyčejným věcem. Může sehrát nesmírně významnou roli v životě toho, s kým je spojen jeho osud. (...) Tvrdím, Ježku, že zatím nemáš nejmenší právo na princeznu, Získáš ji pouze tehdy, když (...) se princezna sama rozhodne jít s tebou. To praví Zákon Překvapení. Souhlas dítěte, nikoliv rodičů, potvrzuje přísahu a svědčí o tom, že se dítě opravdu narodilo pod vlivem Sudby. Proto ses vrátil až po patnácti letech, Ježku. Tuto podmínku totiž král Roegner vložil do své přísahy.“ (Sapkowski 1999: 160)⁶⁶ V průběhu večera se ukáže, že Ježek je zakletý, má podobu člověka s ježčí hlavou. Princezna

⁶⁵ Rowlingová, Joanne K.: *Harry Potter a Fénixův řád* (Albatros, Praha). 2004.

⁶⁶ Sapkowski, Andrzej: *Zaklínač I: Poslední přání* (Leonardo, Ostrava). 1999.

Pavetta se však rozhodne s ním odejít, a tak zakletí zlomí. Rytíř Ježek-Duny slíbí zaklínači odměnu:

„Nadále tvrdím, zaklínači, že jsem tvým dlužníkem. To můj život ohrožovala Rainfarnova dýka. Anebo by mě ubili strážce, kdybys nezakročil. Hovoříme-li o nějaké ceně, pak jsem povinen ji zaplatit já. Můžeš mi věřit, že na to mám. Co si přeješ, Geralte?“

„Duny,“ odpověděl Geralt zvolna. „Zaklínač, jemuž je položena taková otázka, musí toho, kdo ji vyslovil, požádat, aby ji zopakoval.“

(...)

„A já,“ řekl Duny, „znovu opakuji: Co si přeješ?“

„Duny,“ promluvil Geralt vážně. „Pavetto, Calanthé, I ty, pravý rytíři Tuirseachu, budoucí králi Cintry. Aby se člověk mohl stát zaklínačem, musí se narodit ve stínu Sudby. Jen velmi malému počtu lidí je to dopřáno. Proto je nás tak málo. Stárneme, umíráme a nemáme nikoho, komu bychom mohli předat své znalosti a zkušenosti. Chybí nám nástupci. A tento svět je plný zla, jež čeká na to, až nás bude příliš málo, abychom se mu mohli postavit.“

„Geralte,“ zašeptala Calanthé.

„Ano, nemýlíš se, paní. Duny! Dáš mi to, co již máš, ale o čem ještě nevíš. Vráťím se do Cintry za šest let, abych se přesvědčil, zda mi byla věštba nakloněna.“

„Pavetto!“ vytřeštil překvapením oči Duny. „To přece nemůže...“

„Pavetto!“ zvolala královna. „Ty jsi... Ty jsi...“

Princezna sklopila oči a začervenala se. A pak odpověděla.“ (Sapkowski 1999: 170-171)

Zaklínač přijíždí po šesti letech do Cintry a zjišťuje, že Duny a Pavetta zahynuli při bouřce na moři. Ciri měla plout s nimi, ale Pavetta se nakonec rozhodla ji nechat doma, a to dívence zachránilo život. Zaklínač tedy přichází na královnou Calanthé.

„Šest let,“ řekla Calanthé bez úsměvu. „Jsi vražedně přesný, zaklínači.“

Geralt její slova nekomentoval. (...)

„A tak po šesti předem dohodnutých letech se zaklínač opět vrátil,“ konstatovala Calanthé a na jejích rtech se usadil zvláštní úsměv. „Vrátil se a požádal o splnění slibu. Co si myslíš, Geralte, budou právě takhle za několik set let o tomto setkání vyprávět pohádkáři? Já se domnívám, že právě tak. (...) krutý zaklínač pravil: ‚Splň svůj slib, královno, neboť jinak na tebe dopadne kletba‘. A královna, zalykající se slzami, klesla před zaklínačem na kolena a vykřikla: ‚Milost! Neber mi mé dítě! Nic více již na světě nemám!‘ (...) Zlý, ukrutný vědmák zadupal zlostně nohama, zamával rukama a vykřikl: ‚Měj se na pozoru, věrolomnice, před pomstou osudu. Jestli nedodržíš svůj slib, trest tě nemine.‘ A královna odpověděla: ‚Dobrá tedy, zaklínači. Nechť se stane, co se má stát. Pohleď, tam si hraje deset dětí. Poznáš-li, které z nich je ti předurčeno, vezmeš si je a zanecháš mě zde s puklým srdcem...““

Geralt se však rozhodne se svého osudu i dítěte zřici. Nevěří v osud, nevěří, že by Pavettino dítě mohlo být Dítětem Osudu. (Později se samozřejmě ukáže, že Ciri opravdu Dítětem osudu je).

„Nevezmeš si s sebou to dítě? Neodvolatelně?“

„Neodvolatelně, královno.“

„A jestliže... Jestliže osud není pouhý mýtus? Co když opravdu existuje? Nebojíš se, že se ti může pomstít?“

„Jestliže se bude chtít pomstít, tak jedině na mně,“ odtušil zaklínač nevzrušeně. „To já proti němu otevřeně vystupuji. Tys přece splnila vše, co jsi slíbila. Jestliže by totiž osud nebyl jen legenda, musel bych si vybrat mezi tebou nabídnutými dětmi to pravé. Pavettino dítě je mezi těmi dětmi, že ano?“

„Ano, je,“ sklonila Calanthe hlavu. (...) „Budiž, Geralte z Rivie. Možná, že tvým osudem bylo přijít sem a vzdát se toho, co ti po právu náleželo, kdož ví? Domnívám se, že tomu tak opravdu bylo. Věz, že kdyby sis vybral, kdyby sis správně vybral, zjistil bys, že osud, kterému se vysmíváš, by si s tebou krutě zahrál.“ (Sapkowski 2000b: 287-288, 295-296)⁶⁷

Věštba se však osudově vrací – podruhé, o několik let později, když zaklínač Ciri náhodou zachrání v lese dryád. Ciri má zůstat v kouzelném lese Brokilonu a stát se dryádou. Zde ale věštba zapůsobí – přestože se Ciri napije Vody zapomnění, kouzlo na ni nezapůsobí:

„Přečti, co je vyryto na poháru. To je pohár z Craag An. Pili z něj králové, na které si už nikdo nepamatuje.“

„*Duettaeán aef cirrán Cáerme Gláeddyv. Yn á esseáth.*“

„Víš, co to znamená?“

„Meč osudu má dvě ostří... Jedním jsi ty.“

„Povstaň, dítě Starší krve,“ v hlase dryády zazvonil ocelový rozkaz, kterému nešlo odporovat. „Pij! To je Voda Brokilonu.“

Geralt skouzl rty, zahleděn do stříbrných očí Eithné. Nedíval se na Ciri, která pomalu přikládala ústa k okraji poháru. už to kdysi dávno viděl a slyšel. Křeče, třas, nadpřirozený, hrozný, jen zvolna utichající křik. A prázdnotu, lhostejnost a apatii v pomalu se otevírajících očích.

Ciri pila. Po nehybné tváři Braenn pomalu stékala slza.

„To stačí,“ Eithné jí vzala pohár, postavila ho na zem, oběma rukama pohládila vlasy dívenky padající jí na ramena v popelavých vlnách.

„Dítě Starší krve,“ promluvila, „Vyber si. Chceš zůstat v Brokilonu nebo jít za svým osudem?“

Zaklínač nevěřicně zavrtěl hlavou. Ciri dýchala trochu rychleji, zčervenala. Ale nic víc, nic.

„Chci jít za svým osudem,“ řekla nahlas, hledíc dryádě do očí. (Sapkowski 2000b: 251)

Když Geralt zjistí, že Dítětem překvapení je právě Ciri, začíná si uvědomovat, jak ošidná může věštba být. U lesa dryád se setkává s druidem Myšilovem, který přijel odvézt malou Ciri zpět na hrad.

⁶⁷ Sapkowski, Andrzej: *Zaklínač II: Meč osudu* (Leonardo, Ostrava). 2000.

„To dítě je ti souzeno, Geralte. Potřetí, ano, už potřetí se křížují vaše cesty. Metaforicky, samozřejmě, zvláště když jde o dvě poslední setkání. Snad tomu nechceš říkat náhoda?“

„Jaký je rozdíl v tom, jak tomu budu říkat,“ usmál se zaklínač křivě. „Na pojmenování nesejde, Myšilove. Proč mám jet do Cintry? Už jsem v Cintře byl, už jsem křížoval, jak jsi řekl, cesty. No a co?!“

„Geralte, požadoval jsi kdysi přísahu po Calanthé, Pavettě i jejím muži. Přísaha je dovršena. Ciri je tvoje překvapení. Osud si žádá...“

„Abych to dítě vzal a udělal z ní zaklínačku? Z děvčete? Podívej se mi do očí, Myšilove. Mohla by mít nějaká dívka takové oči?“

„Jdi k čertu se zaklínačstvím,“ rozzlobil se druid. (...) „Na rozdíl od tebe já věřím v osud. A vím, že je nebezpečné hrát si s dvousečným mečem. Nezahrávej si, Geralte. Využij šance, která se ti naskytla. Udělej z toho, co tě s Ciri svazuje, přirozený, zdravý svazek dítěte a pečovatele. Jestliže to neuděláš, tak... tak se ten svazek může projevit jinak. Hrozivěji. Negativně a destruktivně. Chci před tím ochránit tebe i ji. Kdybys ji chtěl vzít s sebou, nebyl bych proti. Vzal bych na sebe riziko a vysvětlil Calanthé, proč tomu tak je.“ (Meč osudu : 265)

I přes Myšilovovu nabídku se Geralt podruhé vzdává svého práva na Ciri a odjíždí pryč. Asi dva roky po této události je království Cintry napadeno a královská rodina vyvražděna, Ciri je údajně mrtvá. Věštba se však objevuje i potřetí, a to dokonce v původní formě, jako potvrzení pouta mezi Geralem a Ciri. Geralt po válce zachraňuje obchodníka před hordou příšer a jako odměnu žádá to, „co najdeš ve svém domě po svém návratu a co neočekáváš, že bys tam mohl najít.“ (Sapkowski 2000b: 271) Obchodník oponuje tím, že jeho žena už nemůže mít děti, ale nabízí zaklínači do učení jednoho ze svých synů. Když však přijedou na sedlákovu usedlost, ukáže se, že jeho žena se ujala jednoho z válečných sirotků – a tím je právě Ciri. Jejich setkání je tak završeno a pouto mezi nimi se definitivně stvrzuje.

Osud Dítěte překvapení ale není jedinou věštbou, která se k Ciri váže. V průběhu ságy se ukáže, že princezna Cintry je nositelkou mocného elfského genu, který byl výsledkem plánovaného křížení královských rodů. Elfský gen propůjčuje Ciri obrovské magické schopnosti, mezi nimi například věštecké sny nebo schopnost cestovat časem a prostorem. Zároveň se má stát matkou dítěte, které bude tyto schopnosti mít také, dokonce ve zvýšené míře a stane se králem světa. Cirilliných magických schopností a věštby chce využít hned několik stran – císař nepřátelského Nilfgardu, který s ní chce zplodit potomka a zajistit mír a budoucnost pro své budoucí impérium. Totéž po Ciri chce i Lóže čarodějek, ovšem na opačné straně válečné barikády – vytvořit nové impérium na severu jako protiváhu Nilfgardu. Elfové představují třetí stranu – taktéž

chtějí Ciri pro svého krále, aby zplodili výjimečné dítě. Věštba zde není pevně daným prvkem, ale motivací postav, se kterou se během celé Ságy pracuje.

S dalším možným a poněkud netradičním typem „skupinové“ věštby se setkáváme v knize *Wetemaa* od Adama Andrese.

„Ve vnitrozemí jsou mírně zvlněné roviny, je tu více lesů než polí a žije tu mnoho lidí. Uprostřed těchto plání stojí dva hrady. Od jednoho k druhému se dá dojet za den a noc. Ty dva hrady postavili před věky bratři Udi a Már a jména hradům zůstala, i když na bratry si už málokdo pamatuje, a málokdo si pamatuje i to, že Udi a Már se zprvu velmi milovali a potom se stejnou měrou nenáviděli, a že v bojích, které spolu vedli, padlo mnoho lidí. Těch válek bylo tolik, že to pobouřilo samotné Bohy. Rozhodli, že když lidé tak baží po válce, země Éllad se nikdy nedočká klidu, protože krev Udova a krev Márova se nikdy nesmíří, ale nakonec si je Udi mnoha obětmi naklonil a Bohové zmírnili svou sudbu. Zemi Éllad může přinést mír jen král z Udova rodu s jedenácti nejlepšími muži z celé země, ale ne dřív, dokud se nenalezne Wannův meč a Udův hrob. Wanne byl mladý polobůh, který zahynul v poslední bitvě svedené bratry Udem a Márem a nikdo jej už nikdy nenalezl, i když mnoho potomků krále Uda sjezdilo celou zemi, aby meč našli. Poznenáhlu se zapomnělo i na věštbu Bohů, i na Wanna a jeho meč, ale nenávisť mezi rodem Miltidů, který vzešel z Uda a jehož posledním synem je král Gudleifr, a mezi rodem Kúnů, který se odvozuje od Mára a jehož poslední výhonkem je král Widuwalt, trvá dál.

Blíží se však čas, kdy se slova Bohů naplní, protože králi Gudleifrovi bylo při narození předpovězeno, že s jedenácti muži sjednotí Éllad, ale tato věštba se zdá lidem nepravděpodobná, protože král je od narození chromý.

Jen málo starých a moudrých lidí ví, že věštby neklamou a že se stane zázrak, který postaví Gudleifra na jeho chromé nohy.“ (Andres 2005: 5-6)⁶⁸.

Hrdiny je zde všech jedenáct družiníků, kniha vypráví o osudech každého z nich - o něco větší pozornosti než ostatním se dostává prvnímu z nich, Sianovi, ale za hlavní hrdiny můžeme považovat všechny. Věštba jim však nepředurčuje žádné nadpřirozené schopnosti – někteří z hrdinů je mají (Reiulf je synem víly a díky magické perličce necítí žádnou bolest), jiní vlastní zvláštní pomocníky či předměty (Sian má jako pomocníka mluvícího havrana Caradaca, Randwulf trojici ochočených vlků, Dangrud je zase držitelem kouzelného Wannova meče), další jsou zcela obyčejnými lidmi (např. Asgeirr je dobrý ranhojič a slušný bojovník, nemá však urozený původ ani žádné zvláštní schopnosti či kouzelné předměty). Jde tedy o prolnutí obyčejného a nadpřirozeného hrdinství, které je u všech družiníků „zastřešeno“ a stvrzeno věštbou ve *Wetemae* – proto ho také řadíme spíše k druhému typu. I kouzelné předměty a

⁶⁸ Andres, Adam: *Wetemaa: kniha osudu jedenácti družiníků krále Gudleifra. Díl 1. – Družiníci* (Wolf publishing, Praha). 2005.

pomocníci se dají řadit do další části cesty, a tou je odchod hrdiny a začátek dobrodružství.

4.5.2. Odchod

Podle Campbella začíná hrdinova cesta „voláním dobrodružství“ (str. 57) – objevuje se první náznak něčeho neobvyklého, znamení, které naznačuje směr či cíl budoucí cesty. Hrdina může toto volání buď vyvolat vlastním přičiněním, nebo je k němu nasměrován někým či něčím jiným (osobou, náhodou, osudem). Povaha onoho volání může být velice různorodá – od zdánlivých maličkostí až po velké změny v hrdinově světě. Role hrdiny při volání dobrodružství může být pasivní i aktivní – věci se mohou začít dít bez jeho přičinění nebo je může sám vyvolat. Jako příklad prvního typu můžeme uvést třeba Harryho Pottera nebo Bilba Pytlíka.

4.5.2.1. Volání osudu

Poprvé se objevuje náznak toho, že postava není jen obyčejným člověkem, ale budoucím hrdinou, ozývá se proroctví z hrdinova dětství a volá hrdinu na cestu. Katalyzátorem dobrodružství bývá často zdánlivá maličkost, náhoda, která však náhodou není – je voláním osudu.

Harry Potter je ukázkovým příkladem takového typu hrdiny. Harry žije se svou tetou, strýcem a bratrancem. V době svých jedenáctých narozenin mu přijde velice zvláštní dopis:

„Na rohožce ležely tři zásilky: pohlednice od Marge, sestry strýce Vernona, která byla na dovolené na ostrově Wight, hnědá obálka, která vyhlížela jako nějaký účet, a – *dopis pro něho!*“

Harry ho zdvihl a chvíli na něj třestil oči; srdce mu skákalo jako na obrovské pružině. Za celý život mu ještě nikdy nikdo nenapsal, však kdo by mu také mohl psát? Neměl žádné přátele, žádné jiné příbuzné – dokonce ani nechodil do obecní knihovny, takže nemohl dostávat nerudné upomínky, aby vrátil knížky. Nicméně dopis tu ležel, s adresou napsanou tak jasně, že to žádný omyl být nemohl:

Pan

Harry Potter

(přístěnek po schody)

Zobí ulice 4

Kvikáلكov

Obálka z nažloutlého pergamenu byla tlustá a těžká a adresa byla napsána smaragdově zeleným inkoustem. Na obálce nebyla žádná známka.“ (Rowlingová 2000a: 37-38)

Dopis je pozvánkou do kouzelnické školy Bradavice, kam má Harry v září nastoupit. Teta a strýc Dursleyovi však nenávidí cokoliv, co má něco společného s čaroději, a proto Harrymu dopis zabaví. Nakonec pro Harryho musí přijít sám klíčník Bradavic, obr Hagrid. Harry se tak dozvídá o svém neobvyklém původu i o světě čarodějů. Přijetím tohoto faktu a nastoupením do kouzelnické školy začíná jeho dobrodružství, na jehož konci (po sedmi dílech ságy) Harry zničí temného kouzelníka Voldemorta a zachrání svět čarodějů – vlastně už podruhé, tentokrát však nadobro a vědomě.

Dobrodružství hobita Bilba začíná také nenápadně - tím, že jednoho rána potká čaroděje Gandalfa a neuváženě ho pozve na svačinu.

„Toho jitra nic netušící Bilbo uviděl před sebou jenom nějakého starce s holí. Stařec měl vysoký špičatý klobouk, dlouhý šedivý plášť, stříbrnou šálu, přes kterou mu až pod pás splýval bílý plnovous, a obrovské černé boty.

„Dobré jitro!“ pozdravil Bilbo a také to tak myslel. (...) Nato si Bilbo sedl na lavičku před svými dveřmi, dal si nohu přes nohu a vyfoukl krásný kroužek šedivého dýmu, který se neporušený vznesl do vzduchu a odletěl přes Kopec.

„Výborně!“ pochválil ho Gandalf. „Jenomže já dnes ráno na vyfukování kroužků nemám čas. Hledám někoho, kdo by zúčastnil jistého dobrodružství, které chystám, a někoho najít je hrozně těžké.“ (...)

„Odpusťte, ale já o žádné dobrodružství nestojím, pěkně děkuju. Dneska ne. Dobrýtro! Ale přijďte třeba někdy na svačinu – kdykoli se vám to hodí! Co třeba hned zítra? Přijďte zítra! Sbohem!“ S těmi slovy se hobit otočil, vklouzl do svých okrouhlých zelených dveří a přirazil je za sebou tak rychle, jak si jen troufal, aby se nezdál hrubý.

(...)

Gandalf zatím pořád ještě stál přede dveřmi a dlouho, ale tiše se smál. Po chvíli vystoupil po schůdkách zápraží a okovanou špicí své hole naškrábal na hobitovy krásné zelené domovní dveře nějaké podivné znamení. Potom dlouhými kroky odešel, právě ve chvíli, kdy Bilbo dojídal druhý koláč a začínal si myslet, že se z hrozícího dobrodružství docela dobře vyvlékl.“ (Tolkien 2006: 11-14)

Gandalf druhý den na svačinu opravdu přijde – i s třinácti trpaslíky. Chtějí se vypravit pro dračí poklad a Bilbo má být v jejich družině lupičem. Bilba však návrh nejdříve vyděsí:

„Chudák Bilbo to už nevydržel. Když slyšel, že se *snad už víckrát nevrátí*, pocítil, že se v něm rodí vrásknutí, které z něho vzápětí vyrazilo jako hvizd lokomotivy vyjíždějící z tunelu. Všichni trpaslíci vyskočili a převrhli stůl. Gandalf vyčaroval na konci své kouzelné hole modré světlo a v jeho pohádkové záři bylo vidět chudáka malého hobita, jak klečí na koberečku před krbem a třese se jako roztékající se rosol. Pak se skácel jak široký tak dlouhý na podlahu, znovu a znovu vykřikoval: ‚Uhodil blesk! Uhodil blesk!‘ a víc z něho dlouhou dobu nedostali. Vzali ho tedy a odklidili na pohovku do salónku se sklenkou u lokte a vrátili se ke svým záležitostem. (...)

Zatím se však křehčí Bučivojův potomek vzpamatovával v salónku. Po nějaké chvíli a po loku ze sklenky se nervózně připlížil ke dveřím do obývacího pokoje. A tam uslyšel, co právě říká Glóin: ‚Hrm! (...) Mě se zdá, že to znělo spíš jako strach než jako vzrušení. Kdyby vlastně nebylo toho znamení na dveřích, byl bych si určitě myslel, že jsme na špatné adrese. Začal jsem o něm pochybovat, hned jak jsem toho chlapíčka viděl, jak poskakuje a odfukuje na prahu. Vypadá spíš jako hokynář než jako lupič!‘

V tom okamžiku pan Pytlík otočil knoflíkem kliky a vešel dovnitř. Bralovské dědictví převážilo. Najednou pocítil, že by se zřekl spánku i snídaně, jen aby byl pokládán za zuřivého. A ten *chlapíček, co poskakoval na prahu*, ho málem opravdu rozzuřil. (...)

‚Pardon,‘ ozval se teď, zaslechl jsem, co tady říkáte. (...) Řekněte mi, co mám udělat, a já to zkusím, i kdybych se odtud měl vypravit na nejdálnější východ a bojovat proti divokým drakodlakům na Poslední poušti.“ (Tolkien 2006: 22-24).

Tím Bilbo definitivně přijímá „volání dobrodružství“ a vydává se na svoji hrdinskou cestu, kde se prokáže jako věrný společník a platný člen výpravy.

Role osudu při volání dobrodružství se může projevit nějakou zdánlivě náhodnou událostí, která se pro hrdinu posléze ukáže jako klíčová – typickým příkladem je nalezení zvláštního předmětu nebo setkání s netypickou osobou.

„Zvěř ho zavedla hluboko do pásu hor zvaných Dračí hory, táhnoucího se od severu až na jih celým územím Alagaësie. S tímto rozeklaným pohořím se spojovali podivní lidé a podivné pověsti, které nikdy nevěstily nic dobrého. Eragon se přesto Dračích hor nebál – byl z okolí carvahallu jediný, kdo se odvážil stopovat zvěř hluboko do jejich skalnatých zákoutí. (...)

Eragon se pomalu plížil ke stádu, připravený okamžitě vystřelit. Veškeré jeho úsilí posledních tří dnů směřovalo k tomuhle okamžiku. Naposledy se nadechl, aby se zklidnil, a – vtom se tichem noci rozlehla obrovská rána. (...)

V místech, kde předtím odpočívala zvěř, doutnal veliký kruh trávy a stromů. Mnoho borovic mělo ohořelé jehlice a tráva kolem spáleniště byla polehlá. Vzduchem se nesl obláček kouře a zápach spáleniny. Uprostřed vypáleného kruhu ležel nablýskaný modrý kámen. (...) Ještě nikdy neviděl, aby příroda vyleštila kámen tak do hladka. Jeho dokonalý povrch byl tmavě modrý, až na tenounké bílé žilky, které na něm tvořily hustou síť. Kámen pod jeho prsty chladil a byl neuvěřitelně jemný, jako ztuhlé hedvábí. Měl tvar asi stopu dlouhého oválu a mohl vážit několik liber, i když ve skutečnosti byl lehčí, než vypadal.

Eragonovi připadal krásný a zároveň děsivý. *Odkud se tu vzal? Má nějaký zvláštní účel?* Pak ho napadla ještě znepokojivější myšlenka: *Dostal se sem náhodou, nebo je určený přímo pro mě? Ze starých příběhů se naučil přistupovat ke kouzlům i těm, kdo je používají, nesmírně opatrně.*

Ale co mám s tím kamenem udělat? Špatně by se nesl a navíc mohl být nebezpečný. Asi by ho tu měl raději nechat. Projel jím záchvěv nerozhodnosti a kámen skoro odhodil, ale nakonec ho něco zastavilo. Když nic lepšího, dalo by se za něj koupit nějaké jídlo, rozhodl s pokrčením ramen a schoval kámen do ruksaku.“ (Paolini 2004: 19-21)

Nakonec se ukáže, že kámen je dračí vejce, ze kterého se vylíhne dračice, a Eragon zjistí, že byl předurčen k tomu, aby se stal Dračím jezdcem a osvobodil zemi od nadvlády zlého krále Galbatorixe.

Podobná náhoda-osud způsobí, že Richard najde na ulici zraněnou dívku a ujme se jí – tím získává první kontakt se světem Podlondýna, plného zvláštních a nebezpečných bytostí, ve kterém se nakonec stane Bojovníkem.

„Ve zdi, kousek před nimi, se otevřely dveře. Kdosi z nich vykročil, jeden nekonečně dlouhý a hrozný okamžik stál a kymácel se a pak se svezl na betonový chodník. Richard se zachvěl a zastavil se. Jessica mu škulba paží, aby se nezdržoval.

(...)

Došli k osobě na chodníku. Jessica ji překročila. Richard zaváhal. „Jessiko?“

(...)

Nemohl uvěřit, že ležícího člověka u svých nohou prostě ignoruje.

„Co je?“ Zlobilo ji, že ji vytrhuje z jejího snění.

„Podívej se.“

Ukázal na chodník. Ta osoba ležela obličejem k zemi. Byla celá zabalená do objemných šatů. Jessica ho uchopila za paži a táhla ho k sobě. „Když o ně projevíš zájem, Richarde, nedají ti pokoj. Všichni mají nějaký domov, věř mi. I ona bude v pořádku, až se z toho vyspí. Věř mi.“ *Ona?* Richard se sklonil. Opravdu to byla dívka. Jessica pokračovala. „Řekla jsem panu Stocktonovi, že...“ Richard klečel na chodníku. „Richarde? Co to děláš?“

„Ona není opilá. Je zraněná.“ Pohlédl na své prsty. „Krvácí.“

Jessica na něho hleděla, nervózní a zmatená. „Přijdeme pozdě.“

„Je zraněná.“

Jessica se ohlédla na děvče na chodníku. Důležité věci: Richard pořád nechápe, co je důležité. „Richarde. Přijdeme pozdě. Někdo tudy určitě půjde, někdo se o ni postará.“

Dívčin obličej pokrýval škrálop špíny a šaty měla promočené krví. „Je zraněná,“ zopakoval Richard. Ve tváři měl výraz, jaký Jessica u něho ještě nikdy neviděla.

„Richarde,“ varovala ho a pak ustoupila a nabídla kompromis. „Tak dobře, zavolej sanitku. Ale rychle.“

Dívka otevřela oči. veliké a bílé v té skvrně špíny a krve. „Do nemocnice ne, prosím. Tam mě najdou. Vezměte mě někam, kde budu v bezpečí. Prosím vás.“ Hlas měla slabý a tichý. (...)

Richard zvedl dívku do náručí. Překvapilo ho, jak je lehká. ‚Zanesu ji k sobě, Jess. Nemůžu ji tady jen tak nechat. Řekni panu Stocktonovi, že se moc omlouvám, ale že to opravdu nešlo jinak. Jistě to pochopí.‘

‚Richarde Plivete Mayhewe,‘ pronesla chladně Jessica. ‚Okamžitě položíš tu mladou osobu a půjdeš sem. Jinak je konec s naším zasnoubením. Varuju tě.‘

Richard cítil, jak se mu po košili rozlévá lepkavá teplá krev. Někdy člověk nic nenadělá.

Odešel pryč.“ (Gaiman 1998b : 27-29)⁶⁹

Prostřednictvím náhody-osudu se děti Pevensovy dostanou do světa Narnie. Bránou do Narnie je velká dřevěná skříň, která však funguje jen někdy – většinou je „volá“ právě pomocí zdánlivé náhody. Poprvé se do Narnie dostává nejmladší Lucinka.

„A pak přišel pokoj, který byl úplně prázdný, až na jednu velikou skříň, takovou tu se zrcadlem na dveřích. Nic jiného tam nebylo, vůbec nic, až na jednu mrtvou masařku za oknem.

‚Hm, tady nic není,‘ povídá Petr a všichni se hrnuli zase dál – až na Lucinku. Lucinka zůstala, protože ji napadlo, že by se mohla podívat, jestli skříň nepůjde otevřít, i když byla předem smířená s tím, že bude zamčená. Kupodivu však šla skříň lehce otevřít a ven se vykutálely dvě kuličky proti molům.

Podívala se dovnitř a uviděla samé kabáty – hlavně to byly dlouhé kožichy. A Lucinka měla strašně ráda dotek a vůni kožešiny. Okamžitě si vlezla do skříně a zabořila do nich obličej, ale dveře nechala otevřené, protože dobře věděla, že ve skříně se samo zavře leda úplně úplně. Za chvíli se zavrtala hlouběji a zjistila, že za první řadou kabátů visí ještě druhá. Tam už byla skoro tma a Lucinka raději natáhla ruce před sebe, aby se nepraštila o zadní stěnu skříně. Udělala ještě jeden krok, pak druhý a třetí, pořád čekala, kdy už narazí na dřevo – a ono pořád nic!

(...)

Tu si všimla, že už se tváří neotírá o měkkou kožešinu, nýbrž o něco tvrdého, hrubého a někdy i píchavého. ‚To jsem blázen,‘ pomyslela si, ‚vždyť to je jako větve stromů!‘ Vzápětí před sebou uviděla světýlko – ale ne malý kousek před sebou, na zadní stěně skříně, nýbrž hezky daleko. Na hlavu jí padalo něco měkkého a studeného. A to už si uvědomila, že stojí uprostřed lesa, je noc, všude leží sníh a ve vzduchu poletují sněhové vločky.“ (Lewis 1991a: 8-9)⁷⁰

Když se z kouzelného světa vrátí, její sourozenci jí pochopitelně nevěří. Nejvíc se jí pošklebuje bratr Edmund, o rok starší než Lucinka. Při druhém volání skříně se do Narnie ale dostane i on.

„To už bylo odpoledne, a protože počasí vypadalo beznadějně, rozhodli se, že budou hrát na schovávanou. Zuzana měla hledat, ostatní se rozběhli po domě. A Lucinka okamžitě zamířila do pokoje, kde stála skříň. Nechtěla se v ní schovat, protože věděla, že tím by jen darmo oživila celou tu nepřijemnou záležitost. Ale chtěla se ještě jednou aspoň podívat dovnitř, neboť si už pomalu začínala myslet, že se jí jen něco zdálo a žádná Narnie neexistuje. Dům byl tak veliký a složitý a

⁶⁹ Gaiman, Neil: *Nikdykde* (Polaris, Frenštát pod Radhoštěm). 1998.

⁷⁰ Lewis, C. S.: *Letopisy Narnie I: Lev, čarodějnice a skříň* (Orbis Pictus, Praha). 1991.

plný schovávaček, že věřila, že se stihne podívat do skříně a ještě se schovat někde jinde. Ale sotva skříň otevřela, zaslechla v chodbě kroky, a tak jí nezbývalo než skočit dovnitř a zavřít za sebou dveře. (Samozřejmě je nedovřela úplně, protože dobře věděla, že ve skříně se samo zavře leda úplně ťululum – a to to ani nemusí být kouzelná skříň.)

Edmund – byly to jeho kroky, co slyšela – vešel o pokoje právě v tom okamžiku, kdy Lucinka mizela ve skříně. Hned si řekl, že tam vlez za ní – ne snad proto, že by skříň považoval za nějakou kór zvláštní schovávačku, ale proto, že chtěl Lucinku ještě trochu potrápít tou její vymyšlenou zemí. Otevřel dveře. Uvnitř visely kabáty, jako obvykle visívají, byly tam cítit kuličky proti molům, byla tam tma a ticho a po Lucince ani památky. ‚Myslí si, že jsem Zuzana a jdu ji chytit,‘ řekl si Edmund, ‚a tiše se krčí někde vzadu.‘ Vlezl tedy do skříně a zavřel za sebou, aniž si uvědomil, že se chová jako úplně ťululum. Pak začal ve tmě šmátrat po Lucince. Myslel si, že ji najde za chvíli, a když ji nenašel, dost ho to překvapilo. Chtěl tedy znovu otevřít dveře, aby bylo trochu vidět – jenže teď nemohl najít ani dveře! Pomalu se mu to přestávalo líbit. Začal znovu šmátrat kolem sebe, čím dál zuřivěji, jak se ho zmocňovala panika; dokonce nahlas volal: ‚Lucko, Lucinko! Kde jsi? Víím, že jsi tady!‘

Ale odpovědi se nedočkal. Místo toho si všiml, že jeho hlas zní velmi zvláště – vůbec ne jako ve skříně, nýbrž jako v otevřeném prostoru. Pociťoval také nezvyklý chlad.“ (Lewis 1991a: 21-22)

Při třetím, posledním volání skříně se do Narnie dostávají všichni čtyři sourozenci a dobrodružství doopravdy začíná.

„Páně profesorův dům – o kterém toho ani on sám mnoho nevěděl – byl velmi starý a proslulý, takže tam přicházeli lidé z celé Anglie a prosili o dovolení, aby si ho mohli prohlédnout. (...) A když přijela nějaká skupinka turistů, pan profesor je vždycky pustil dál a paní Prášková (ta paní domácí) je provázela po domě a povídala jim o obrazech a o brnění a o vzácných knihách v knihovně. Paní Prášková neměla příliš ráda děti a ještě míň měla ráda, když ji někdo vyrušoval z jejích výkladů. Proto řekla Petrovi a Zuzaně hned prvního rána (samozřejmě spolu s mnoha jinými užitečnými naučeními): ‚A pamatujte si, prosím, že se mi nemáte plést do cesty, když provázím návštěvníky po domě.‘ (...)

O pár dní později si Petr a Edmund prohlíželi brnění a uvažovali, zda by se nedalo rozebrat na kousky, když tam vtrhla obě děvčata a volala: ‚Pozor! Jde sem Pršanda a celá tlupa s ní!‘

‚A mizet!‘ zvolal Petr a všichni se vyřítli dveřmi na druhém konci pokoje. Jenže když se dostali do zeleného pokoje a dál do knihovny, uslyšeli najednou hlasy před sebou a poznali, že paní Prášková vede turisty zadním schodištěm, nikoliv předním, jak čekali. A potom, snad že zazmatkovali, nebo je ta paní Prášková vyloženě honila, nebo se v domě probudilo nějaké kouzlo, které je chtělo dostat do Narnie – prostě zdálo se jim, že jsou pronásledováni všude, až nakonec Zuzana řekla: ‚Do háje s těma turistama! Pojdte, schováme se do pokoje se skříně, než přejdou. Tam určitě nevlezou.‘ Ale sotva tam byli, uslyšeli na chodbě hlasy – a pak někoho, jak sahá na dveře – a pak se pohnula klika...

„Honem!“ řekl Petr, „je to jediná možnost!“ a rozrazil dveře skříně. Všichni si vlezli dovnitř a posadili se tam ve tmě, celí udýchaní.“ (Lewis 1991a: 40-41)

Díky zdánlivé náhodě se tak všichni ocitají v Narnii a začíná pravé dobrodružství.

4.5.2.2. Do světa na zkušenou

Aktivní hrdina sám vychází vstříc dobrodružství – prototypem mu jsou všichni pohádkoví mladíci, kteří se vydávají do světa na zkušenou. Někdy může hrdinu vázat slib k určitému činu nebo motivace dosáhnout konkrétního cíle. Tento slib funguje jako katalyzátor změny - může být jen počátečním impulsem, díky němuž hrdina odhalí své pravé poslání, nebo přímou částí zápletky a cesty. Jako příklad aktivního hrdiny můžeme uvést např. Tristrana z knihy *Hvězdný prach* od Neila Gaimana nebo Veselého Reiulfa z *Wetemay* Adama Andrese.

„Reiulf si při své vrozené veselosti a bezstarostnosti z tetiny nevráživosti nic nedělal dobré dva roky, ale pak jednoho dne zašel k mannovi s tváří posmutnělou.

„Nemůžu už s tetou vydržet,“ postěžoval si. „Nemá mě ráda, připomínám jí Noasiho a vadím jí tu. Bylo by asi nejlepší, kdybych šel pryč.“

„Kam bys chtěl jít? Zpátky k matce Alwaře?“

„Ne. To ne...“

„Tak kam?“

Reiulf pokrčil rameny. To myslel, že mu otec poradí.

„Někam... do světa. Prostě daleko. Rozhlédnout se po kraji. Něco zažít. Najít si ženu.“

Tann pokýval hlavou.

„Docela tě chápu, Reiulfe,“ chvíli se odměl. „Když jsem byl asi tak starý jako ty, bojoval jsem pod korouhví krále Gudleifra.“

„Myslíš, že bych to měl taky zkusit?“

„Snad. I když teď je naštěstí v zemi mír.“

Reiulfa představa, že by byl v královských službách, nadchla. Dostal od Tanna pěkného vraníka a pěknou, i když starou zbroj, a nazítří vyjel. Mířil přímo k jihu a cestou se vyptával na hrad Udi. Asi tři dny potom, co vyjel, se zastavil na noc v kocandě, kde vyslechl vyprávění potulného barda Gura, který povídal o králi Gudleifrovi a jeho družinících.

(...)

„Podívej,“ vysvětloval pak [Reiulf] cestou svému koni, „Gur říkal, že král potřebuje jedenáct mužů. A má jich... tři... čtyři... šest... osm. Chybí mu tři. Proč bych jedním z nich nemohl být zrovna já? Bít se umím, číst dokážu taky a moudrosti mě naučila sestra Sova. Tak proč by ne?“ (Andres 2005: 139-140)

Reiulf je opravdu do královských služeb přijat a stane se jedním z družiníků.

Případem závazku, který motivuje hrdinu k podniknutí cesty, je např. slib, který učiní Tristran Thorn své lásce Viktorii Foresterové.

„Šli vedle sebe a podzimní soumrak se pomalu měnil v temný večer. Tristran cítil ve vzduchu vzdálenou zimu – směs večerní mlhy a vůni spadaneho listí.

Cesta ke statku Thomase Foerster se kroutila před nimi a veliký a bílý srpek měsíce visel mezi hořícími hvězdami nad nimi.

„Viktorie,“ začal Tristran po chvíli.

„Ano, Tristrane,“ řekla Viktorie, která většinu cesty nad čímsi přemýšlela.

„Považovala byste to ode mne za opovážlivé, kdybych vás políbil?“

„Ano,“ odpověděla stručně a chladně. „Za velice opovážlivé.“

„Aha,“ řekl Tristran.

Mlčky stoupali do kopce. Na jeho vrcholu se otočili a viděli pod sebou vesnici Zeď, světla lamp a svíček zářících za okny, teplá žlutá světla, jež kynula a zvala, a nad sebou světla myriád hvězd, třpytících se a blikajících a žhnoucích, vzdálených a studených a početnějších, než mohl rozum zvládnout. (...)

„Viki,“ zkusil to Tristran znovu. „Políbíš mě?“

„Ne.“

(...)

„Když mě tedy nepolíbíš,“ nenechal se odbýt Tristran, „vezmeš si mě?“

Na kopci zavládlo ticho. Jen říjnový vítr šustil listím. Pak se ozval cinkavý zvuk: to se pobaveně a potěšeně smála nejkrásnější dívka na Britských ostrovech.

„Vzít si tě?“ opakovala nevěřicně. „Proč bych si tě proboha měla brát, Tristran Thorne? Co bys mi asi mohl dát?“

(...)

„Polib mě, prosím,“ žadonil. „Není na světě nic, co bych neudělal za jedno tvé políbení! Neexistuje hora, kterou bych neslezl, řeka, kterou bych nepřebrodil, poušť, kterou bych nepřešel.“

Při řeči divoce rozhazoval rukama, ukazoval na vesnici Zeď pod nimi i na noční oblohu nad nimi. V souhvězdí Orion, nízko nad východním obzorem, zazářila hvězda, zatřpytila se... a spadla.

„Za polibek a příslib tvé ruky,“ prohlásil Tristran bombasticky, „bych ti přinesl spadlou hvězdu. (...) A kdybych ti přinesl tu hvězdu?“ zeptal se Tristran. „Co bys mi dala? Políbení? Ruku u oltáře?“

„Cokoliv si přeješ,“ odpověděla Viktorie pobaveně.

„Přísaháš?“

Ke stavení jim zbývalo už posledních sto yardů. Okna žlutě a oranžově svítla.

„Samozřejmě,“ usmívala se Viktorie.

Pěšina ke statku byla samé bláto, vyšlapaná kravami, ovceci a psy. Tristran Thorn do něho poklekl. Nic nedbal na to, že má na sobě kabát a vlněné kalhoty. „Přijímám,“ řekl vážně.

Od východu znovu zavanul vítr.

„Nyní vás opustím, má paní,“ řekl Tristran Thorn. „Mám naléhavou práci tam na východě.“ Vstal, na bláto a štěrky, jež se lepily na kolena kalhot a lem kabátu, se ani nepodíval a hluboce se jí uklonil.“ (Gaiman 1998a: 51-56).

Tristran se tedy vydává na východ, za druhou stranu zdi, kde se rozkládá tajemná Elfie, kouzelná říše.

4.5.2.3. Nevyslyšené volání

Hrdina však nemusí toto volání vyslyšet hned napoprvé – to většinou způsobí zhoršení dosavadní situace a ztížení podmínek. Východiskem je přijmout volání a vydat se na cestu, která hrdinu čeká. Tímto si prošel např. Frodo z *Pána prstenů*. Byl mu svěřen úkol donést Prsten zla do elfské Roklinky.

„Měl bys jít v tichosti a měl bys jít brzy,“ říkal Gandalf. Uplynuly už tři neděle a Frodo pořád nejevil známky příprav k odchodu.

„Já vím, ale zvládnout obojí je těžké,“ namítal. „Když prostě zmizím jako Bilbo, bude se o tom zítra vykládat po celé Kraji.“

„Samozřejmě že nesmíš zmizet!“ řekl Gandalf. „To by vůbec nešlo! Řekl jsem *brzy*, a ne *okamžitě*. Jestli si dokážeš vymyslet způsob, jak vyklouznout z Kraje, aby se to obecně nevědělo, bude to stát za trochu zdržení. Ale nesmíš to zdržovat příliš.“

„Co takhle na podzim, o našich narozeninách nebo někdy kolem?“ zeptal se Frodo. „Myslím, že do té doby bych stihl něco zařídit.“

Po pravdě řečeno, měl pramálo chuti vydat se na cestu teď, když na to došlo. Dno pytle mu připadalo mnohem žádoucnější než celé předchozí roky. Toužil vychutnat si své poslední léto v Kraji co nejvíc.“ (Tolkien 1990b: 69)

Frodo se na cestu tedy vydává až na podzim – částečně i vinou náhody, protože hostinský z daleké vesnice mu nestihne během léta předat vzkaz od Gandalfa, aby vyrazil co nejrychleji. Mocnosti Zla začnou Froda a jeho přátele po cestě pronásledovat, Froda zraní a do Roklinky málem nedojdou.

Podobná úskalí si způsobí i zaklínač Geralt (povídky a sága o zaklínači od A. Sapkowského). Geralta váže pouto osudu s malou princeznou Cirillou, Geralt však odmítne svůj osud přijmout a Ciri se tím pádem stane obětí války a s hroznými prožitky se vyrovnává ještě několik dalších let. Když jim osud zkrří cesty potřetí, už po válce, Geralt se Ciri nakonec ujímá a začne se o ni starat a brát ji jako vlastní dceru.

4.5.2.4. Hrdinovi pomocníci

Ať už hrdina vyslyší volání napoprvé nebo ne, nakonec vždy výzvu přijímá a vydává se na svoji hrdinskou cestu. V případech, že hrdina z našeho světa přichází do světa imaginárního, získává často průvodce, který ho zasvětil do řádu nového světa a doprovází ho na jeho cestě. Prostřednictvím průvodce je do čarodějného světa navíc uveden nejen hrdina, ale i čtenář.

V případě Harryho Pottera je jeho prvním průvodcem obr Hagrid, hajný v Bradavicích. Poví Harrymu o jeho kouzelnickém původu a vysvětluje mu, jak svět čarodějů funguje.

„Copak kouzelníci mají *banky*?“

„Jenom tu jednu, u Gringottových. Vedou ji skřetové.“

Harrymu upadl kousek uzenky, kterou držel v ruce.

„Skřetové?“

„Jo – takže bys musel bejt na hlavu, kdyby ses ji pokusil vykrást, to ti říkám. Se skřetama si nikdy nezačínej, Harry. Gringottovic banka je to nejbezpečnější místo na světě, když si chceš něco spolehlivě uložit – kromě snad Bradavic.“ (Rowlingová 2000a : 63-64)

V Lewisově Narnii se hlavní hrdinka Lucinka setkává s faunem Tumnusem, který tvoří jejího prvního průvodce.

„Dobrý večer,“ pozdravila Lucinka. Ale faun tak horlivě sbíral balíčky, že jí nejdřív ani neodpověděl. Potom vstal a maličko se uklonil.

„Dobrý večer, dobrý večer,“ pravil.

(...)

„Velice mě těší, že vás poznávám, pane Tumnus,“ pravila Lucinka.

„A smím se zeptat, Lucie, dcero Evina, jak jste se dostala do Narnie?“ otázal se pan Tumnus.

„Narnie? Co je to Narnie?“ tázala se Lucinka.

„Narnie je země, v níž se právě nacházíme,“ odpověděl faun. „Rozkládá se mezi touto svítilnou a hradem jménem Cair Paravel na východním pobřeží. A vy? Vy jste přišla z těch hlubokých lesů na západě?“

„Já... Já jsem se dostala z pokoje, víte? Z veleskříně.“

„Ach tak,“ pravil pan Tumnus melancholicky. „Kdybych jen dával větší pozor v hodinách zeměpisu, když jsem byl ještě fauňátko! Jistě bych teď věděl o těch cizích zemích mnohem víc.“

„Ale to vůbec nejsou země!“ smála se Lucinka. „To je jen támhle vzadu – totiž... nevím to jistě... víte, tam je teď léto.“

„Zatímco v Narnii je zima,“ pravil pan Tumnus. „Je tu zima už léta letoucí a budeme-li stát v tomhle sněhu, zcela určitě oba nastydne. Dcero Evina z dalekého Království pokoje, kde se

slovutné město Veleskříň sluní v paprscích věčného léta, co kdybyste mi prokázala tu čest a posvačila se mnou?’

(...)

A byla to vážně báječná svačina. Každý si dal jedno vajíčko naměkko, potom topinku se sardinkami, potom topinku s máslem, potom topinku s medem a nakonec dort s cukrovou polevou. Když už Lucinka nemohla, začal faun povídat. Uměl moc hezky vyprávět o životě v lese. Vyprávěl o půlnočních bálech, kdy nymfy (ty bydlí ve studánkách) a dryády (ty bydlí ve stromech) vycházejí ven a tančí s fauny ostošest. O dlouhých štvanicích na bílého jelena, který tomu, kdo ho chytí, splní všechna přání. O hodování a hledání pokladů v hlubokých jeskyních, kde jsou doma Červení skřítkové. A o krásném teplém létě, kdy je celý les zelený a starý Silénu přijede na návštěvu na svém tlustém oslu – anebo, kdo ví, třeba i Bakchus sám – a tehdy teče v potocích místo vody víno a po dlouhé týdny trvá v celém lese jediný velký svátek. ‚Jenže teď je tady pořád zima,‘ dodal smutně.“ (Lewis 1991a: 11-14)

Později se Lucinka od fauna dozvídá o Bílé čarodějnici, která ovládá celou Narnii a má na svědomí onu věčnou zimu. Když se Narnie dostanou všechny čtyři děti, získají jako průvodce manžele Bobrovi, kteří je následně dovedou ke Lvu Aslanovi, pravému vládci Narnie, s jehož pomocí zaženou Bílou čarodějnici a stanou se posléze králi a královnami Narnie.

‚„Pst. Koukněte!‘ zašeptala Zuzana.

‚Co je?‘ zeptal se Petr.

‚Za těma stromama se něco hejbe. Táhle, nalevo.‘

Všichni se tam pátravě zadívali – a nikomu nebylo zrovna lehké u srdce.

(...)

‚A jak to vypadá?‘ ptala se Lucinka.

‚Jako – jako zvíře,‘ řekla Zuzana a pak: ‚Honem, honem! Koukejte! Tady to je!‘

Teď už ho viděli všichni – chlupatý čumáček s fousky, který pozoroval zpoza stromu. Ale tentokrát se hned neschoval. Místo toho si položil tlapičku na pusku, jako to dělají lidé, když vám chtějí naznačit, že máte být zticha. Pak zase zmizel. Děti stály bez hnutí a ani nedýchaly.

Za chvíli se zvíře objevilo zas. Vylezlo zpoza stromu, rozhlédlo se, je-li vzduch čistý, syklo: ‚Pssst!‘ zakývalo na ně tlapkou, jako že mají jít za ním do hustého mlází – a znovu zmizelo.

(...)

A děti se semkly všechny dohromady a šly ke stromu a za něj a tam doopravdy našli bobra – ale ten stále couval a říkal jim drsným hrdelním šepotem: ‚Dál, pojdte dál. Tudy. Na mýtině není bezpečno.‘

(...)

‚A co je s panem Tumnusem?‘ zeptala se Lucinka. ‚Kde je?‘

‚Tiše, tiše,‘ sykl bobr. ‚Tady ne. Zavedu vás někde, kde si můžeme v klidu popovídat, a taky si dáme oběd.‘

Nikomu, kromě Edmunda, teď nebylo zatěžko bobrovi uvěřit a všichni, včetně Edmunda, se zaradovali, když zaslechli slovo ‚oběd‘. Všichni proto pospíchali za svým novým přítelem.“ (Lewis 1991a : 49-52)

Průvodce hrdinovi pomáhá, je tedy jednou z forem pomocníka, který se objevuje právě na počátku hrdinovy cesty. Častým stereotypem pomocníka je starší zkušený muž či žena, kteří hrdinovi pomáhají moudrou radou. S tímto typem se setkáváme už v pohádkách – je to onen kouzelný dědeček, který hrdinovi poradí, ukáže cestu, věnuje kouzelné předměty apod. Typickým představitelem je třeba čaroděj Gandalf z Pána prstenů nebo kouzelník a ředitel Bradavické školy Albus Brumbál. I jejich popisy si nápadně odpovídají:

„Toho jitra nic netušící Bilbo uviděl přes sebou jenom nějakého starce s holí. Stařec měl vysoký špičatý klobouk, dlouhý šedivý plášť, stříbrnou šálu, přes kterou mu až po pás splýval bílý plnovous, a obrovské černé boty.“ (Tolkien 2006: 11)

„Harry rozbil svou čokoládovou žabku a zvedl kartu, na které byl mužský obličej. Měl půlměsíkové brýle, dlouhý křivý nos a volně splývající stříbrné vlasy, plnovous a knír. Pod obrázkem stálo: *Albus Brumbál*.“ (Rowlingová 2000a: 99)

Dalšími moudrými rádci jsou např. Profesor Morgenstern, který je Strážcem světla a pomáhá Lauře, která se také stala jednou ze Strážců (*Laura a dobrodružství Aventerry* – P. Freund), mág Ogion, který k sobě do učení vezme chlapce Geda (série Zeměmoří U. LeGuinové), bývalí Dračí jezdcí Brom a Oromis, kteří zaučují mladého Dračího jezdce Eragona (*Odkaz dračích jezdců* Christophera Paoliniho) nebo čarodějka Kotarka, která pomůže Sianovi s Dangrudem a zachrání život Tankredovi (*Wetemaa* – A. Andres). Jejich pomoc je pro mladého hrdinu takřka nezbytná, protože většinou neumí ovládat své schopnosti a nezná svůj úděl. Bez správné pomoci a nasměrování by hrdina nemohl obstát v těžkých zkouškách, které ho na jeho cestě čekají. Moudří pomocníci ale nemusí být ani lidští – důkazem je třeba postava Lva Aslana v Letopisech Narnie. Aslan se zjevuje tehdy, kdy ho Narnie a děti nejvíce potřebují a jeho moc a moudrost dalece přesahuje všechny postavy v knížce. Aslan je navíc i průvodcem spirituálním, navádí děti ke správnému (tedy křesťanskému) vzoru chování a Lewis pomocí něj přímo odkazuje na Ježíše Krista.

„Prosím tě, Aslane,“ řekla Lucinka. „než budeme muset jít, řekneš nám, kdy se můžeme vrátit do Narnie? Prosím tě. A prosím, moc prosím, ať je to hodně brzo!“

„Nejmilejší moje,“ řekl Aslan velmi jemně. „ty a tvůj bratr se už nikdy do Narnie nevrátíte. ,

Aslane!“ zvolali zoufale Edmund a Lucinka zároveň.

„Už jste vyrostly, děti,“ řekl Aslan. „Teď musíte víc přilnout ke svému světu.“

„Ty víš, že o Narnii nejde,“ vzlykla Lucinka. „Jde o *tebe*! Doma se s tebou nesetkáme. A jak budem moct žít, když už se s tebou nikdy nesetkáme?“

„Ale my se setkáme, nejmilejší,“ řekl Aslan.

„Ty – ty jsi tam taky, Pane?“ zeptal se Edmund.

„Jsem,“ odpověděl Aslan. „Ale tam mám jiné jméno. Budete se muset naučit znát mě pod tím jménem. Do Narnie jste se dostali právě proto, abyste mně tu trochu poznali a mohli mě potom lépe poznávat tam.“ (Lewis 1992a : 190-191)⁷¹

Kromě či místo pomocníka může hrdina získat i nějaký pomocný předmět či zvíře apod. Na pomezí moudrého rádce a zvířecího pomocníka jsou např. mluvící havran Caradac, kterého získá Sian z Wetemay nebo Eragonova dračice Saphira. Obyčejnějšími (byť ne zcela obyčejnými) zvířecími pomocníky jsou Randwulfovi tři ochočení vlci, sněžná sova Hedvika Harryho Pottera nebo kůň Vichr Laury Leanderové ze série Petera Freunda.

Vzácné předměty může hrdina najít (jako Eragon dračí vejce) nebo dostat (např. Prsten zla dostává Frodo od Bilba, který jej řízením osudu vyhraje nad skřetem Glumem). Dar může pocházet i od některého z pomocníků:

„Když se v Bromových rukou objevil meč, Eragon na něj strnule hleděl jako přimražený. Zlatá koule na konci rukojeti měla slzovitý tvar a po stranách byla seříznutá, aby odkryla rubín velikosti malého vejce. Naleštěná rukojeť se třpytila jako hvězdy a byla omotána stříbrným drátem. Vínově červenou pochvu, hladkou jako sklo, zdobil pouze podivný černý rytý znak. U meče byl kožený opasek s těžkou přezkou. Poslední proužek látky sklouzl na zem a Brom podal zbraň Eragonovi.

Rukojeť padla Eragonovi do ruky, jako by mu byla vyrobena na míru. Pomalu vytasil meč, který neslyšně vyklouzl z pochvy. Plochá, duhově červená čepel se třpytila v záři ohně. Nabroušené hrany se ladně stáčely do ostrého hrotu. Do kovu byl vyrytý stejný černý znak jako na pochvě. Na rozdíl od primitivních zemědělských nástrojů, na které byl zvyklý, byl meč dokonale vyvážený; připadalo mu, jako by byl přirozeným prodloužením jeho ruky. Vznášela se kolem něj atmosféra moci, jako by z jeho středu prýštila nezkrotná síla. Byl vyrobený pro bouřlivé bitevní vřavy, aby ukončoval lidské životy, a přesto v něm byla děsivá krása.

„Tohle býval meč jednoho Jezdce,“ řekl slavnostně Brom. „Když Jezdec skončil svůj výcvik, elfové mu předali meč. Jejich metody kování zůstanou navždy utajeny. Ovšem jejich meče jsou věčně ostré a nikdy nezreziví. Bývalo zvykem, že barva ostří byla stejná jako barva Jezdcova draka, ale v tomto případě podle mě můžeme udělat výjimku. Tento meč se jmenuje Zar’roc. Nevím, co to znamená. Možná něco, co se týkalo Jezdce, který ho vlastnil.“ Pozoroval, jak Eragon švihá mečem.

„Odkud ho máš?“ zeptal se Eragon. Pak neochotně zastrčil meč do pochvy a pokusil se ho podat zpátky Bromovi. Ten si však meč od něj nevzal.

⁷¹ Lewis, C. S.: *Letopisy Narnie III: Plavba Jitřního poutníka* (Orbis Pictus, Praha). 1992.

„Na tom nezáleží,“ odpověděl Brom. „Řeknu ti jen, že mě to stálo řadu nepříjemných a nebezpečných dobrodružství, než jsem ho získal. Vezmi si ho. Máš na něj mnohem větší nárok než já, a než bude všechno za námi, myslím, že ho budeš potřebovat.“ (Paolini 2004: 107-108)

V knize *Lev, čarodějnice a skříň* dostávají děti dary dokonce přímo od vánočního dědečka:

„Petr, syn Adamův,“ řekl vánoční dědeček a sáhl do hromady dárků za sebou.

Petr pokročil kupředu.

„Toto je pro tebe,“ řekl mu dědeček, „ale nejsou to hračky. Doba, kdy jich použiješ, je možná velmi blízko. Užij jich k dobrému.“ S těmito slovy mu podal štít a meč. Štít by celý stříbrný a bylo na něm znamení – vztyčený lev, červený jako čerstvě utržená jahoda. Meč měl zlatou rukojeť a patřila k němu i pochva a pás a všechno, jak náleží, a všechno to bylo pro Petra vahou a velikostí jako dělané. Petr přijal tyto dárky tiše a důstojně, neboť cítil jejich vážnost.

„Zuzana, dcera Evina,“ pravil vánoční dědeček. „To je pro tebe,“ dodal a podal jí luk, toulec plný šípů a malý roh ze slonoviny. „Ten luk užij jen v krajní nouzi,“ řekl jí. „Nerad bych, aby ses zúčastnila bitvy. Ale málokdy s ním mineš cíle. A když přiložíš tento roh k ústům a zatroubíš, pak ti jistě přijde nějaká pomoc, ať budeš kdekoli.“

„Lucie, dcera Evina,“ pravil nakonec a Lucinka vystoupila. Podal jí malinkou lahvičku, která vypadala jako skleněná (ale později se ukázalo, že je diamantová), a malou dýku. „V této lahvičce je silice, vyrobená ze šťáv ohnivých květín, které rostou na slunečních horách. Jestli kdy budeš raněna, ty, nebo někdo z tvých přátel, stačí pár kapek a budete zase v pořádku.“ (Lewis 1991a: 80-81)

Edmund, poslední ze sourozenců, žádné dárky nedostal, protože se přidal na stranu zlé Bílé čarodějnice. Je příkladem toho, že hrdina si musí pomoc zasloužit.

4.5.2.5. První krok k dobrodružství - hrdinův výcvik

S funkcí pomocníka-rádce souvisí i další syžetový motiv, a to výcvik, díky kterému získává obyčejný člověk své hrdinské tělo. Je důležitý zvláště v případě, pokud je hrdinou nezkušený mladík/dívka, kteří své zvláštní schopnosti teprve objevují – ve většině případů se během výcviku ukáže, že jsou vysoce talentovaní a schopní. Tím se potvrzuje jejich předpoklad k hrdinství.

„Kir nedopřával Halldorovi oddechu, přesně tak, jak mu to ze začátku slíbil. Jediné chvíle, kdy si mohl odpočinout, bylo jídlo, které jim připravoval kuchař, jehož dostala Bronwyn před lety věnem, vydatné a dobré, a krátký, několikahodinový spánek. Když už měl Halldor pocit, že vyčerpáním sotva stojí na nohou, vodil ho Kir do své pracovny a nutil ho číst, aby si mladík od tělesné námahy trochu odpočinul. Velice dlouho však Halldor zastával názor, že strávit půl dne v Kirově pracovně je větší dřina než týden lámat skály.

(...)

Druhý den Halldor Kira sedmnáctkrát porazil. Oba po tom zápase sotva stáli na nohou, vyčerpaní, s chvějícími se údy. A oba se na sebe z posledních sil šťastně zubili.

„Věděl jsem, že z tebe něco bude,“ oddechoval Kir. „Už u Kergendura jsem to věděl.“

„Toho kluka, co byl u tebe panošem přede mnou, jsi tohle taky naučil?“

„Zkoušel jsem to. Je z něj dobrý rytíř. Ale jen dobrý.“

„Ze mě bude ten nejlepší,“ řekl Halldor tónem, jemuž se nedalo odporovat. A Kir to, jak se zdálo, koneckonců ani neměl v úmyslu.

„Zítřka budeme mít volno,“ oznámil a začal se oblékat. „Pak si na tebe vezmu klacek.“

Jak řekl, tak učinil. A zase Halldora týral a honil, dokud nad ním Halldor nezvítězil sedmnáctkrát za sebou. A zase mu dopřál den odpočinku. Tak to šlo s každou zraněním, s každým způsobem boje, a Halldor se učil čím dál tím rychleji. Mezitím si obsedl i dvouročka, kterého mu Kir daroval, ohnivého ryzáka divokého jako letní bouře a rychlého jako zimní severák. Kir ani nečekal na to, až sejdou ledy, a nutil Halldora – jak ostatně vyhrožoval hned ten den, co Halldor přijel – plavat v řece mezi krami i pod ledem. Lezli po skalách, po stromech i po holých zdech. Halldor se naučil skočit v plné zbroji z místa dozadu stejně daleko jako dopředu, chytat rukou letící šípy i oštěpy a skákat bez úhony z výšek tak závratných, že by si kdokoliv jiný roztránil údy.“ (Andres 2004a: 30-32)

Stejně tak se malá Ciri na Kaer Morhen, Hradišti Zaklínačů, trénuje ve fyzických dovednostech. Celý první díl *Ságy o zaklínači* vlastně popisuje její výcvik – nejdříve na Hradišti zaklínačů, později výuku magie s čarodějkou Yennefer ve svatyni Melitelé. Teprve ve druhém díle se příběh zkomplikuje, hlavní hrdinové jsou rozděleni a po zbytek příběhu se snaží najít k sobě cestu zpátky.

„Dávej pozor, Ciri. Teď pověsíme třetí kyvadlo, se dvěma si už poradíš. Kroky jsou stejné jako u dvou, ale uděláš jeden únik navíc. Připravena?“

„Ano.“

(...)

„Posaď se. Odpočiň si.“

„Nejsem unavená. Geralte, já se přes to třetí kyvadlo nedostanu, ani kdybych odpočívala deset let. Rychleji to nesvedu.“

„Ani nemusíš. Jsi dostatečně rychlá.“

„Tak mi vysvětlí, jak to mám stihnout? Současně púlpiruetu, únik a úder?“

„Je to prosté. Nedávalas pozor. Než jsme začali, říkal jsem ti, že je nutný jeden únik navíc. Únik. Přidat ještě púlpiruetu je zbytečné. Podruhé jsi udělala všechno správně a prošla přes všechna kyvadla.“

„Ale nezasáhla jsem pytel, protože... Geralte, bez púlpiruety nemůžu seknout, nemám tu správnou prudkost.“

„To je pravda. Získej tedy prudkost a energii. Ale jinak než piruetou a změnou nohy, na to nemáš čas. Udeř kyvadlo mečem.“

„Kyvadlo? Musím přece zasáhnout pytel!“

„To je boj, Ciri. Pytle představují tvé protivníky, je musíš zasáhnout. Nástavcům kyvadel, která představují jejich zbraně, se naopak musíš vyhnout. Jestli se tě kyvadlo dotkne, jsi zraněna. V opravdovém boji by ses už nemusela zvednout. Kyvadlo se za žádnou cenu nesmí dotknout tebe, ale proč bys ty nemohla udeřit kyvadlo... Co se šklebíš?“

„Já... Já nedokážu odrazit kyvadlo mečem. Jsem moc slabá. Vždycky budu slabá, protože... jsem děvčátko!“

„Pojď sem, ty moje děvčátko. Utři si nos a dobře mě poslouchej. Na tomhle světě nenajdeš siláka, valibuka nebo lamželeza, který by dokázal odrazit ohon klouzáka, klepeta gigaškorpióna anebo spáry gryfa. Rozhoupané kyvadlo napodobuje úder právě takovouhle zbraní. Ani se nepokoušej je odrážet. Nesmíš odrážet kyvadlo od sebe, nýbrž sebe od kyvadla. Přebereš jeho energii a obratem ji využiješ k následujícímu úderu. Stačí lehký, ale co nejrychlejší odraz a okamžitý, stejně rychlý úder z opačného půlobratu. Potřebnou prudkost získáš obratem, jasné?“

„Mhm.“

„Rychlost, Ciri, ne síla. Sílu potřebuje drvoštěp na porážení stromů v lese. To je důvod, proč mezi dřevaři nenajdeš žádné dívky. Pochopilas, oč jde?“

„Mhm. Rozhoupej kyvadla.“

„Odpočíň si před tím.“

„Nejsem unavená.“

„Víš už jak? Stejně kroky, obrat...“

„Vím.“

„Útoč!“

„Haaa! Ha! Haaaáá!!! Mám tě! Tu máš, gryfe! Geraltee! Viděls?“

„Neječ, šetři si dech.“

„Zvládla jsem to! Povedlo se mi to! Pochval mě, Geralte!“

„Výborně, Ciri. Výborně, děvčátko.““ (Sapkowski 1995: 100-103)⁷²

Výcvikem musí projít i mladý dračí jezdec Darion ze *Zpěvu draků* Michaely Čermákové a Tomáše Šmejkalů.

„„Darione, špatně. Zase se nesoustředíš. Znovu!“

Napomenutí Velkého černého draka ještě doznívalo v Darionově podvědomí, ale dračice již znovu mířila širokým obloukem k cvičnému kůlu. Přikrčil se těsně nad její krk, aby byl odpor vzduchu co nejmenší. Kůl se přibližoval hroznou rychlostí, třebaže Lantara mávala křídly jen zvolna. Ted'! Levou rukou se zachytil sedlového poutka, vyklonil se, jak nejdál mohl a... Opět mávl rukou do prázdna. Modrá stuha, kterou měl ze sloupu v letu utrhnout, se dál třepetala ve větru.

(...)

⁷² Sapkowski, Andrzej: *Krev elfů: První část Ságy o zaklínači* (Leonardo, Ostrava). 1995.

„Poslyš,“ oslovil zklamaného chlapce Dallaran, když Lantara dosedla na trávník., „že ty máš otevřené oči, když se natahuješ po stuze?“

Darionovi údivem poklesla brada. „No jistě, přece na ni musím vidět.“

„A vidíš na ni, když se blížíte ke kůlu?“

„Moc ne, většinou se mi tam připlete Lantařino křídlo, ale před tím se snažím odhadnout, kdy ji budu mít na dosah.“

„A máme to,“ mladík se s úsměvem otočil na Velkého černého, „nedívá se jejíma očima. Že ty’s to s ním ještě neprobral?“

Starý drak přikývl. „Vidíš, úplně jsem zapomněl. Oni jsou tak dobří, že jsem přeskočil polovinu první lekce... Hned to napravím.“

Další výcvik probíhal na zemi. Starý drak Darionovi vysvětlil, že stejně, jako se s Lantarou může bavit beze slov, může i vidět, slyšet a cítit to, co vidí, slyší a cítí ona.

„Zavři oči a představ si, že jsi Lantara.“

(...)

Darion posmutněl, ale dlouho mu to nevydrželo. Chtěl své nové umění honem vyzkoušet. Ještě několikrát si to zopakoval na zemi, a pak se vyšvihl dračici na záda a znovu se rozletěli ke sloupu s třepetavou stužkou. Lantara zkusmo zakroužila okolo kůlu. Pak se k němu přiblížila, jak nejbližší mohla a Darion zavřel oči. Chvilí se nic nedělo, ale potom ucítil nezvykle silný nápor vzduchu a uviděl blížící se sloup. Dračí oči, složené z mnoha plošek, přenášely do jeho vědomí obraz nejen rozložený na jednotlivé části, ale také lehce zpomalený, jako by ani neletěli vzduchem, ale plavali ve vodě. Utrhnout mašli z kruhu bylo velmi jednoduché.“ (Čermáková, Šmejkal 2007: 100-103)⁷³

4.5.2.6. Překročení prahu

Po setkání s pomocníkem, nalezení předmětu a/nebo výcviku dochází k ukončení „přípravné“ fáze a hrdina přichází na samý okraj pásma cizí mocnosti, kde se setkává se strážcem prahu. Překročením tohoto prahu hrdina vstupuje do „neznámé země“, čeká ho období zkoušek. Při překročení prahu může dojít ke ztrátě „starého já“, které hrdina musí opustit, aby mohl získat nové tělo – tělo hrdiny. Výše zmíněný výcvik je jednou z forem ztráty starého já a získání nového, způsobů přerodu je však více – hrdina může dostat nové jméno (např. chlapec Ged v Zeměmoří Ursuly Le Guinové) nebo dokonce úplně zmizet z původní reality, do které už nyní nepatří, protože náleží do nového světa za branou.

Brány do jiného světa jsou obecně oblíbeným motivem a označují právě hranici mezi naším a cizím světem nebo mezi dvěma imaginárními světy. Brána však většinou

⁷³ Čermáková, Michaela; Šmejkal Tomáš: *Zpěv draků* (Vašut, Praha). 2007.

není přístupná pro každého, je otevřená pouze těm, kteří jsou vyvolení jí projít – tedy hrdinům.

„Nyní o jezeru. Vlačovky jakoby svými křídélky rozptýlily opar, jelikož naším očím se zjevila zázračná, čarodějná věž. Vzdychnuli jsme podivem, neboť ta věž nám připadala jako utkaná z oparu: mlha tvořila její fundamentum a její vrchol byl ověnčen září divukrásné aurory borealis. Stavba tato musela být vybudována mocným magickým uměním, vymykajícím se lidskému chápání.

Elf Avallac'h uzřel náš obdiv a pravil: „Zde jest Tor Zireael – Věž vlačovky. Brána světů a Dveře času. Nasyťte oči tím pohledem, neb málokdo a málokdy má možnost ji spatřit.“

Na otázku, zdali se můžeme přiblížit, zblízka si onu tajemnou prohlédnout nebo propria manu dotknout, odvětil Avallac'h se smíchem: „Tor Zireael zůstane pro vás nadále pouhým snem. Tak je to správné, poněvadž má sloužit pouze Vědoucím a několika Vyvoleným, pro něž jsou Dveře času branou naděje a obrození. Leč pro svatokrádce jsou branou do noční můry.“

(...)

„Jsem si jist,“ řekl tiše Vysogota, „že kdyby ses dostala do Tor Zireael, teleport se ti také ukáže. Třebas v rozvalinách a na holém kameni. Jsem si jist, že bys ho dokázala aktivovat. Protože věřím, Ciri, že ty jsi Vyvolená.““ (Sapkowski 1998: 330-332)⁷⁴

„Na místě, kde stál ještě před chvílí holý pahorek s hromadou kamení, se nyní tyčila věž.

Majestátní, štíhlá, černá, hladká a lesklá, jakoby vytesaná z jednoho kusu bazaltu. V úzkých oknech planulo světlo, její vrchol věnčila aurora borealis.

Viděl, jak se na něho dívka naposledy ohlédla. Viděl její zeleně zářící oči a šrámem poznačenou tvář. Viděl, jak se opět otáčí vpřed, popleskává po šiji svou vranku a beze spěchu vjíždí do tmy pod kamenným obloukem brány.

Zmizela mu z očí.“ (Sapkowski 1998: 424)

Tor Zireael je příkladem brány z jednoho imaginárního světa do druhého – imaginárního metasvěta. Častější je přechod z „naší“ do cizí reality.

„Vesnici Zed' najdete tam, kde stojí už šest set let, na vysokém žulovém výběžku uprostřed lesů. Domy jsou tu staré a hranaté, postavené z šedého kamene, s tmavými břidlicovými střechami a vysokými komíny. (...) Ale úplně nejbliže je na východní straně vysoká šedá kamenná zed', podle níž dostala vesnice své jméno. Je velice stará, postavená z velkých hrubě tesaných žulových kvádrů, vybíhá z lesů a zase se do nich vrací.

V té zdi je jediná trhlina: mezera asi šest stop vysoká, kousek na sever od vesnice.

Tou mezerou je viděl velikou zelenou louku, za loukou potok a za potokem stromy. Mezi těmi stromy, úplně vzadu, bývají občas vidět nezřetelné tvary a postavy. Veliké postavy a podivné postavy a drobné třpytivé věci, které se zablýsknou a zajiskří a zmizí. Třebaže je na té louce sladká a hustá tráva, žádný z vesničanů nikdy nevyhnal svůj dobytek na druhou stranu zdi. Ani se tam nikdy nic nepěstovalo.

⁷⁴ Sapkowski, Andrzej: *Věž vlačovky: Čtvrtá část Ságy o zaklínači* (Leonardo, Ostrava). 1998.

Místo toho už staletí, ba možná i celá tisíciletí, stavěli u průrvy ve zdi stráže a ze všech sil se snažili na ni nemyslet.

Dokonce i dnes se u mezery ve dne v noci v osmihodinových směnách střídají vždy dva obyvatelé vesnice. Jsou vyzbrojeni pořádnými dřevěnými holemi a stojí na vnitřní straně zdi, každý na jednom konci mezery.

Jejich hlavní funkcí je zabránit dětem, aby vybíhaly průrvou na louku a za ni. Příležitostně také musí odehnat nějakého osamělého tuláka nebo náhodného návštěvníka, který by se chtěl dostat průrvou do vesnice.

(...)

Jen velice zřídka přijde ke Zdi někdo, kdo ví, co hledá, a takové lidi stráže někdy vpustí. Mají v očích zvláštní pohled. Když ho jednou spatříte, s ničím si ho nespletete.“ (Gaiman 1998a: 9-11)

Tristran původně pochází z druhé strany Zdi, jeho matka je elfka, přestože to sám netuší. Je mu tedy dovoleno projít.

„Dobry večer, pane Bromiosi. Dobry, Herolde,“ pozdravil je Dunstan.

„Dobry, pane Thorne,“ odpoveděl Harold Crutchbeck.

„Dobry večer, Dunstane,“ přidal se pan Bromios. „Doufám, že se ti daří.“

Dunstan připustil, že ano. Pak hovořili o počasí a shodli se, že je pro zemědělce špatné a že – soudě podle množství bobulí, které na keřích dozrávají – bude studená a krutá zima.

Tristran poslouchal jejich řeči a třásl se rozčilením a podrážděním, ale kousal se do jazyka a mlčel.

Konečně jeho otec řekl: „Pane Bromiosi, Harolde, myslím, že znáte mého syna, Tristrana?“ Tristran nervózně smekl klobouk.

A potom jeho otec řekl něco, čemu Tristran nerozuměl.

„Předpokládám, že oba víte, odkud přišel,“ řekl Dunstan Thorn.

Pan Bromios beze slova přikývl.

Harold Crutchbeck poznamenal, že slyšel nějaké řeči, i když člověk nesmí všemu hned věřit.

„No, tak tohle je pravda,“ řekl Dunstan. „A teď nastal čas, aby se vrátil.“

„Je tam hvězda...“ začal vysvětlovat Tristran, ale otec ho mávnutím ruky umlčel.

Pan Bromios si zamnul bradu, pak si prohrábl kudrnatou hřívu. „Tak dobře.“ Odvrátil se a tišiel vysvětloval Haroldovi něco, co Tristran neslyšel.

Otec mu vtiskl do dlaně něco studeného.

„Tak běž, chlapče. Běž a přines si zpátky svou hvězdu. Běž a všichni jeho andělé nechť tě doprovázejí.“

A pan Bromios a Harold Crutchbeck, strážci průchodu, ustoupili a nechali ho projít.“ (Gaiman 1998a: 59)

S odchodem do nového světa se hrdina občas musí vzdát svého starého já – zajímavým motivem je zmizení z původní reality, do které už hrdina nemá přístup, protože nyní patří do nového světa.

„Když byl dítě, míval strašidelné sny o tom, že není. Ať křičel, jak chtěl, ať dělal, co dělal, nikdo si ho nevšímal. Teď měl úplně stejný pocit.

(...)

Obrátila se, když vešel, a mile se na něho usmála.

„Jessiko. Díky bohu! Poslyš, já asi začínám bláznit nebo co. Začalo to, když jsem ráno nemohl sehnat taxík, a pak v kanceláři a v podzemce a– ‘ Ukázal jí rozervaný rukáv. ‚Připadám si, jako bych byl nějaká neosoba.‘

Usmála se na něho uklidňujícím úsměvem.

„Podívej,‘ pokračoval Richard. ‚Moc se omlouvám za ten večer onehdy. Tedy, ne za to, co jsem udělal, ale že jsem ti zkazil večer a... já vím, je to šílené, omlouvám se, skutečně nevím, co mám dělat.‘

A Jessica přikývla, dál se usmívala a řekla: ‚Asi vám to bude připadat absolutně hrozný, ale já mám opravdu příšernou paměť na tváře. Dejte mi vteřinu, já si vzpomenu.‘

V tom okamžiku Richard pochopil, že je to pravda. Že ať už je to jakékoliv šílenství, co se děje, je to skutečné.“ (Gaiman 1998b: 54-57)

„V pátek,‘ řekl Richard. ‚Jsem měl dobrou práci u jedné z nejlepších firem pro finanční analýzy v Londýně.‘

„Co je to finanční ana-to?‘

„Je to taková práce.‘

Přikývla, spokojená s vysvětlením. ‚Prima. A...?‘

„Jen mě to tak napadlo. Včera... bylo to, jako bych už neexistoval, pro nikoho tady nahoře.‘

„Protože neexistuješ,‘ vysvětlila mu Anastázie.

(...)

„Snažila ses někdy vrátit se sem?‘ zeptal se a mávl rukou doširoka. Tiché, teplé, obydlené domy. Auta pozdě do noci. Skutečný svět...

Zakroutila hlavou. *Všechny ohně pálí, maličký. To poznáš.* ‚To nejde. Je buď to, nebo to. Nemůžeš mít obojí.‘“ (Gaiman 1998b: 76-78)

Stejná situace se stane i Kirillovi, hrdinovi románu Nanečisto – zmizí z naší reality, protože je mistrem ve svém oboru. Kirill se stává mistrem celníkem, který odpovídá za vývoz a dovoz z imaginárních světů. Než se toto všechno dozví, musí projít procesem mizení.

„Co se to děje, Koťo?‘ zeptal jsem se zoufale.

„A co ty sám, ty si všechno pamatuješ?‘ zazněla v jeho hlase naděje.

„Já jo. Ale ostatní zapomínaj. Rodiče si mě zatím pamatují, Aňka taky, pak ještě několik holek...‘

„Jasně – to jsou ty, s kterými máš nejpevnější citový svazky,‘ uzavřel to Koťa.

„Jak to myslíš?‘

„No myslím ty, co na tebe myslej pořád. A to jim brání, aby tě z hlavy vytěsnili, přinejmenším rychle. Protože jinak přece zapomínáme pořád. A to je normální. Jakmile je informace nadbytečná a

už ji nevyužíváme, tak ji mozek smaže, nebo přinejmenším strčí někam do spodního šuplete. Třeba já mám v počítači program, který se mě v pravidelných intervalech ptá: *Soubor ten a ten jste už dlouho neotevřel. Můžu ho smazat?* Takže to je opravdu normální, jen to probíhá až moc rychle. Jako bys měl sklerózu.“ (Lukjaněnko 2008: 46)⁷⁵

Překročením prahu končí „přípravná“ fáze dobrodružství a začíná hrdinovo putování.

4.5.3. Iniciace – období zkoušek

Nejoblíbenější a nejdynamičtější část dobrodružství, ve které hrdina překonává zkoušky a vykonává hrdinské činy. Jejich podoba může být velice různorodá, od fyzického boje a přemáhání protivníka přes manuální práce až po čistě intelektuální úkoly. Zkouška většinou nebývá pouze jedna nebo dvě, jak tomu bývá v pohádkách – je jich celá řada, mohou na sebe navazovat, může se stupňovat jejich obtížnost apod. Ve chvílích překonání jedné zkoušky se většinou zdá, že se vše k dobrému obrátilo, načež následuje další překážka, většinou ještě horší než předchozí. Překážky se mohou objevit jak impulsem zvenčí (napadení nepřítelem, nepřekonatelný terén atd.) či zevnitř (zrada, vlastní pochybnosti atd.). Hrdina může být během zkoušek raněn, stejně tak se mohou objevovat další pomocníci.

Zkoušky tvoří ve fantasy převážnou část děje, jejich přesné citace by tedy zabraly neúměrné množství místa. Rozhodli jsme se proto pro schematizaci syžetu, na které můžeme dobře ilustrovat posloupnost a gradaci zkoušek. Schematizace nemá za cíl absolutní kategorizaci syžetových motivů (jak je tomu např. u Proppa), její funkce je pouze ilustrativní. Pro naše účely jsme si vybrali tři díla z české fantasy, řazené od nejjednoduššího po nejsložitější syžet.

Zpěv draků (Michaela Čermáková, Tomáš Šmejkal) je nejbližší klasickým pohádkám. Chudý chlapec Darion vyrůstá na farmě jako pasáček koz se svými pěstouny a ze svého dřívějšího života (do svých šesti let) si nic nepamatuje. Jednoho dne u jeho pastvy přistane dračí jezdec Dallaran se svou dračicí Bellanou a Darion zjistí, že rozumí dračí řeči a rozhodne se stát také dračím jezdcem. Projeví velký talent při testovacích zkouškách a utvoří svazek s dračicí Lantarou. První zkouškou je napadení obrovskými hady (odvěkými nepřáteli draků) cestou do královského města Drakohyru, kde se chce stát jezdcem. Poté musí bojovat proti nepřátelskému drakovi, aby mohl získat materiál na svou dračí zbroj. Hadí kouzelník Se-pio ho zasvětil do tajů zemní magie, kterou pak Darion použije na zapečetění hory, ve které přebývají zlí kouzelníci. Od Se-pia se také dozví o svém původu – je

⁷⁵ Lukjaněnko, Sergej: *Nanečisto* (Argo/Triton, Praha). 2008.

synem dračí ženy a hadího prince, jejich svazek však hadí král neschvaloval a nechal je oba zabít – Dariona (pravým jménem Simona) zachránil právě Se-pio. Ale nejtěžší zkouška přijde v bitvě proti hadům, kdy Darion sice obstojí, ale je zajat a odveden do paláce hadího krále, svého strýce. Bojuje proti němu, je ale zraněn a málem zemře – zachrání ho až spojenci na poslední chvíli. Hadímu králi se díky nejobávanějšímu hadímu kouzelníkovi povede utéci a o Darionovi se mluví jako o možném králi celé říše – jak dračí, tak hadí.

Celý příběh má pohádkový nádech, zkoušky jsou založeny hlavně na boji, hrdina však musí prokázat i odvahu a důvtip. Velkou část příběhu tvoří výcvik, který se zde prolíná s rovinou zkoušek.

Sága o Halldorovi z Mortaluny Adama Andrese (tedy české spisovatelky Veroniky Válkové) popisuje osud Halldora, který v mladické nerozváženosti sebere ve vypálené vesnici zdobenou přílbu. V ní po čas objeví zprávu od mrtvého majitele – vesnici přepadla zvláštní mrtvolná Těla a ten, kdo přílbu sebere, má vesničany pomstít. Halldor absolvuje výcvik u zkušeného rytíře a s několika druhy se vydá do Skal zabít Těla. U nich objeví dračí vejce, které je jedním ze dvou dračích vajec na celém světě, a obě musí být zničena zároveň. Halldor se tedy musí vypravit pro druhé vejce do daleké země Skátrávidu, kde je ovšem druhé vejce uctíváno a chráněno v chrámu boha Geneteka. Halldor se svým bratrem se po dlouhé a těžké plavbě dostanou do Skátrávidu, ale v šarvátkách jsou zraněni. Když se uzdraví, vydají se pro vejce – aby se k němu Halldor snáze dostal, stane se strážcem Genetekova chrámu a je vyslán na pomoc druhým strážcům, kteří v odlehlé pevnosti bojují proti příšerám. S pomocí svého bratra-kouzelníka se jim povede strážcům pomoci a vrací do Golfaduru. Jako odměnu za pomoc chce Halldor spatřit tolik chráněné dračí vejce. Pokusí se ho ukrást, ale je dopaden, zraněn a čeká ho smrt. Díky bratrovým kouzlům se vyhne stětí sekerou a je hozen dravým rybám. Když ho bratr Halldrin vytáhne z vody, je už Halldor mrtvý, díky kouzelné houbě se ho však podaří oživit. Vydají se k čarodějkám, přemohou jejich strážce a čarodějky jim tak mohou splnit jedno přání – Halldor se rozhodne pro dočasné převtělení do ženské podoby, aby se mohl stát jednou z dívek, každoročně obětovaných dračímu vejci. To se mu povede a získá vejce. S Halldrinem utíkají ze Skátrávidu, ale musí ještě bojovat proti svým přátelům – strážcům chrámu, kteří dostali za úkol je dopadnout. Poté jsou vejce zničena a Halldor se může vrátit na svůj rodný hrad – ve Skátrávidu však musel zanechat svou životní lásku, chrámovou kněžku Glydillu.

Na jedno poslání (pomstít vesničany zabitými mrtvými Těly) navazuje druhé (získání dračího vejce), které tvoří hlavní jádro knihy. Toto stupňování úkolů, vyplývajících jeden z druhého, také není ve fantasy ničím neobvyklým – původní úkol může být nakonec jen katalyzátorem, který hrdinu dovede k jeho pravému poslání. I přes větší množství dílčích zkoušek a jejich stupňující se nebezpečnost je zápletka dosti lineární – Halldor má získat dračí vejce. I zde je nejobvyklejší formou zkoušky boj

s protivníkem, neméně časté jsou i lsti, díky kterým hrdina dosahuje svého cíle (zkouška u čarodějek, proměna v dívku atd.).

Koniáš z knihy Miroslava Žambocha *Na ostřích čepelí* se vymyká klasickému fantasy schématu. Nájemný zabiják Koniáš zde nemá za úkol nikoho zabít, nýbrž chránit karavanu, která se má usadit v odlehle oblasti. Vznik karavany je ekonomicky i politicky velice atraktivní a tudíž v zájmu více osob. Koniáše si najmou čtyři společníci – obchodník Masner, který Koniáše najme a určí ho jako dědice svého podílu, bankéř Guiny, rejdař Hatovu a guvernér Valery. Koniáše začnou ještě ve městě napadat nájemní vrahové, pocházející z různých stran (hlavní nepřítelem, který postupně zabije ostatní společníky, se nakonec ukáže Valery), kromě toho musí Koniáš čelit i problémům s řízením karavany, musí se vyrovnat se zradou svého přítele a nakonec málem umře, když brání karavanu proti útočníkům. Nakonec se mu podaří přežít a vrátit zpět do města, kromě fyzických zranění ho však sužuje i šílenství, navozené užíváním zakázaných látek, které mu dodávaly sílu a vitalitu během snahy o přežití. Překoná i tento problém, sáhne si ale na hranice svých sil – fyzických i psychických. Zadostiučiněním se pro něj stana pomsta guvernérovi Valerymu, kterého posléze zabije. Na konci se dozvídá, že rozprášená karavana přežila a dorazila na stanovené území, kde založila prosperující kolonie tak, jak to bylo plánováno, takže z Koniáše se stal velice bohatý člověk. V kolonii se už narodilo přes dvacet dětí a jedno z nich, syn Koniášova pobočníka, nese na znamení díků Koniášovo jméno.

V téměř pětisetstránkové knize se postupně setkáváme s nejrůznějšími typy nástrah. Nechybí souboje (proti příteli-zrádci, proti nepřátelským armádám, proti vyslaným zabijákům), ale ani boj s přírodními podmínkami (zvláště v horách, kterými musí karavana projít), ale i snaha překonat vlastní já (Koniášovo šílenství). Proti Koniášovi nestojí pouze jeden protivník, je jich hned několik a každý používá jiné způsoby zkoušky. Ještě před odjezdem karavany je třeba vyřešit problémy se zásobováním a financemi a Koniášovi nepřátele proti němu operují i na tomto poli.

4.5.3.1. Finální střet

Po sérii zkoušek dochází k finálnímu střetu – hrdina podstupuje poslední, nejtěžší zkoušku. Ať už se jedná o poražení inkarnace Zla nebo překonání čehokoliv, co ho dělí od vítězství či dosažení cíle, střet se málokdy obejde beze ztrát. Hrdina však triumfuje – bez triumfu by hrdinská cesta neměla smysl, nedosáhla by naplnění. Protože fantasy díla často vycházejí v několikadílných sériích, může v závěrečném souboji dočasně vyhrát i Zlo (jak tomu bylo např. v knize Harry Potter a Ohnivý pohár, kde na konci povstane Pán Zla, aby mohl být o tři knihy později definitivně poražen).

„Po kouzelné obloze na stropě nad nimi se náhle rozlila rudozlatá záře a nad parapetem nejbližšího okna se objevil okraj oslepujícího slunečního kotouče. Světlo je udeřilo do očí oba zároveň a Voldemortův obličej se rázem proměnil v planoucí skvrnu. Harry zaslechl vyjeknout vysoký hlas ve chvíli, kdy sám vyslal k nebesům výkřik naděje a mávl Dracovou hůlkou:

„*Avada kedavra!*“

„*Expelliarmus!*“

Ozvala se rána hlasitá jako výstřel z děla a zlaté plameny, které mezi nimi vyšlehly, označily přímo uprostřed kruhu tvořeného jejich pohyby místo, kde se jejich kouzla střetla. Harry viděl, jak Voldemortův zelený paprsek narazil do jeho kouzla, jak bezová hůlka vyletěla vysoko do vzduchu, jasně viditelná v záři vycházejícího slunce se zatočila pod kouzelným stropem jako Naginiho useknutá hlava a letěla ke svému pánovi, kterého odmítla zabít a který se o ni konečně přišel přihlásit. A Harry s neomylnou jistotou chytáče hůlku volnou rukou polapil, Voldemort padl naznak s roztaženými rukama a šterbinkovité zorničky rudých očí se protočily vzhůru. Tom Raddle dopadl na na podlahu s jakousi přizemní neodvolatelností, tělo měl slabé a svrastělé, bílé ruce prázdné, hadí obličej tupý a nechápavý. Voldemort byl mrtvý, zabila ho jeho vlastní odražená kletba. Harry stál s oběma hůlkami v rukou a hleděl na prázdnou skořápku svého nepřítele.“ (Rowlingová 2008: 616-617)⁷⁶

Boj o pevnost Dros Delnoch, který je zápletkou Gemmellovy *Legendy*, nakonec skončil vítězstvím obránců, přestože stáli proti mnohonásobné přesile – díky houževnatosti vytrvali až do konce a osud jim byl nakloněn.

„„Jsou pryč! Každý jeden zatracenej domorodec, kamaráde. Tábor je opuštěnej. Byli jsme tam s Orrinem. Zůstala jedině vlčí korouhev a tělo toho měšřana, Bricklyna. Rozumíš tomu?“

„Ne,“ připustil Rek. „Ta korouhev znamená, že se Ulrik vrátí. Tělo? To nevím. Poslal jsem ho za nima. Byl to zrádce a jím už zjevně k ničemu nebyl.“

Po točitém schodišti vyběhl jakýsi mladý důstojník.

„Můj pane! U Eldibarky čeká nadirský jezdec.“

Rek se Střelcem se vydali k první hradbě. Pod nimi na šedém stepním koníkovi seděl Ulrik, pán Nadirů, v kožešinou lemované přilbici, vlněném kabátci a kozinkových botách. Když se Rek naklonil přes cimbuří, vzhlédl.

„Bojoval jsi dobře, hrabě z Bronzů,“ křikl. „Přišel jsem se s tebou rozloučit. V mém vlastním království vypukla občanská válka a já tě musím na chvíli opustit. Chtěl jsem, abys věděl, že se ještě vrátím.“

„Budu tady,“ řekl Rek. „A příště bude naše přijetí ještě vřelejší. Pověz, proč jsi své muže stáhl, když už jsme byli poražení?“

„Věříš v osud?“ zeptal se Ulrik.

„Věřím.“

⁷⁶Rowlingová, Joanne K.: *Harry Potter a Relikvie smrti* (Albatros, Praha). 2008.

„Říkejme tomu trik osudu. Nebo to možná byl nějaký kosmický vtíp, žert, který nám provedli bohové. Je mi to jedno. Ty jsi chrabří muž. Tvoji muži jsou chrabří muži. A vyhráli jste. Já se s tím vyrovnám, hrabě z Bronzů. Byl bych pěkný ubožák, kdybych to nedokázal. Ale proteď, sbohem! Uvidíme se znovu na jaře.“ (Gemmell 1997: 399-400)

Poslední díl *Ságy o zaklínači* A. Sapkowského představuje celá finální konflikt – mezi státy Severu a jižanským císařstvím, mezi zaklínačem Geraltem s čarodějkou Yennefer a zlým čarodějem Vilgefortzem a mezi Ciri a jejím vězňem Bonhartem.

„V šeru rozeznala vražedný svit v jeho očích. Věděla, co se děje. Blížili se k opěrnému sloupu. Tlačil ji na místo, odkud nemohla uniknout. Musela něco podniknout. A najednou věděla co.

Kaer Morhen. Kyvadlo.

„Nesmíš odrážet kyvadlo od sebe, nýbrž sebe od kyvadla. Přebereš jeho energii a obratem ji využiješ. Potřebnou prudkost získáš odrazem, jasné?“

„Jasně, Geralte.“

Znenadání přešla z parády do protiútoky, rychle jako útočící kobra. Čepel Vlaštovky bříinkla při nárazu na Bonhartovu zbraň. Ve stejném okamžiku se Ciri odrazila a přeskočila na sousední břevno. Dopadla, zázrakem udržela rovnováhu, přeběhla několik lehkých krůčků a opět skočila zpět na břevno, na němž stál Bonhart, a dopadla za jeho zády. Obrátil se včas, ťtal ze široka a takřka naslepo tam, kam ji měl přenést jeho skok. Protože dopadla do pokleku, chybil ji o vlas, úder do prázdna jej připravil o rovnováhu. Ciri udeřila jako blesk. Sekla z výpadu a opět dopadla do pokleku. Sekla silně a jistě.

(...)

Bonhart na ni civěl vytřeštěnými očima. Potom upadl. Převrátil se dozadu, až se rozletěl prach. Ležel na zádech, obrovský, vychrtlý jako kostlivec a křečovitě, ze všech sil se držel za hrdlo. Ale i když je držel pevně, stejně jeho život rychle unikl mezi jeho prsty a vrstva šedého prachu pod jeho tělem zvlhla a zčernala.

Ciri stanula nad ním. Beze slova. Ale tak, aby ji dobře viděl. Aby si tam, kam se odebere, odnesl její, pouze její obraz.

Díval se na ní kalícím se zrakem. Křečovitě se vzepjal, zaryl podpatky do země. Pak ze sebe vypravil dušené zabublání, jako trychtýř, když jím už všechno proteče.

A to byl poslední zvuk, který vydal. (Sapkowski 2000a: 395-397)⁷⁷

Po dosažení cíle následuje třetí část, která se nemusí objevit vždy, ale její přítomnost je většinou alespoň naznačena, a tou je návrat.

⁷⁷ Sapkowski, Andrzej: *Paní jezera: Pátá část Ságy o zaklínači* (Leonardo, Ostrava). 2000.

4.5.4. Návrat

Hrdina se vrací „domů“, přináší zprávu o svém hrdinství či jeho výsledky, napravuje staré škody. Tato část je vlastně morální katarzí, pravým završením hrdinského eposu. Kruh se uzavírá, dobrodružství končí. Cesta domů může a nemusí být fyzicky popsána – může se jednat o útěk z nepřátelského území či prostý návrat, důležité je však to, že hrdina se musí vrátit do svého pomyslného (často i fyzického) výchozího bodu, případně nachází domov tam, kam skutečně patří – většinou jde o cizí svět, do kterého je začleněn hrdina původem z našeho světa (např. Candy Quackenbushová/princezna Boa se vrací na Abarat, Tristran Thorn se ujímá jako právoplatný vládce a syn lady Uny vlády na Strongholdem, Richard se nakonec vrátí do Podlondýna).

Tristran Thorn z Gaimanovy knihy Hvězdný prach se vrací i se spadlou hvězdou, jak slíbil – ale hvězda není kusem kamene, nýbrž půvabnou a nezkrotnou dívkou a Tristranův slib se nakonec vyvine trochu jinak, než původně očekával:

„A v jednom z těch křesel seděla Viktorie Foresterová.

Tristran k ní pomalu a vážně přistoupil a pak poklekl na jedno koleno, stejně jako si tehdy dávno před ní klekl do bláta venkovské cesty.

„Ale to ne, prosím tě, ne,“ zamumlala rozpačitě. „Prosím tě, vstaň. Posad' se sem, vedle mě. Tam na tu židli. Tak, to je lepší. (...) Tak: za prvé, a to je asi nejdůležitější, se ti musím omluvit. To moje hloupost, moje pitomost, tě vyhnaly z domu. Myslela jsem, že žertuješ... ne, tak to nebylo. Myslela jsem, že jsi příliš zbabělý, příliš nedospělý, abys chtěl něco z těch bláhových řečí opravdu uskutečnit. Až když jsi odešel a dny plynuly a ty ses nevracel, uvědomila jsem si, že jsi to myslel vážně. Jenže už bylo pozdě.

Musela jsem žít... den za dnem... s myšlenkou, že jsem tě možná poslala na smrt. (...) A ani jsem k tobě nebyla poctivá, ty můj ubohý obchodníčku... ale ty už vlastně nejsi příručí, že? ...protože jsem tvou výpravu považovala ve všech směrech za bláznovství...“ Odmlčela se. Rukama svírala dřevěná opěradla křesla, svírala je tak pevně, že jí klouby na ruku nejdřív zčervenaly, pak zbělely. „Zeptej se mě, proč jsem tě odmítla ten večer políbit, Tristrane Thorne.“

„Měla jsi na to právo,“ řekl Tristran. „Nepřišel jsem sem, aby z toho byla smutná, Viky. Nenašel jsem ti tvou hvězdu proto, abys byla nešťastná.“

Naklonila hlavu na stranu. „Tak ty jsi ji skutečně našel? Tu hvězdu, kterou jsme ten večer viděli?“

„Ano. Teď je tam venku na louce. Ale udělal jsem, co jsi po mně chtěla.“

„Pak tedy pro mě udělej ještě jedno. Zeptej se mě, proč jsem tě ten večer odmítla políbit. Předtím, když jsme byli mladší, jsem tě přece líbala.“

„Tak dobře, Viky. Proč jsi mě nechtěla ten večer políbit?“

„Protože,“ řekla, a v hlase přitom měla úlevu, obrovskou úlevu, „protože ten den, než jsme viděli padat tu hvězdu, mě Robert požádal o ruku. Ten večer jsem vlastně přišla do obchodu v naději, že ho uvidím a že s ním budu mluvit a řeknu mu, že přijímám a že má přijít požádat mého otce.“

(...)

„Ty pana Pondělka miluješ?“ chopil se Tristran jediné věci, kterou z posledních slov vůbec chápal.

Přikývla a vztyčila hlavu, takže její hezká bradička mířila na Tristrana. „Ale dala jsem ti slovo, Tristrane. A to slovo dodržím, to jsem Robertovi řekla. Jsem zodpovědná za všechno, co jsi musel prožít – i za tvou spálenou ruku. Jestli mě chceš, budu tvoje.“

„Mám-li být poctivý, myslím, že to já jsem zodpovědný za všechno, co jsem udělal, ne ty. A nelituju jediného okamžiku svého putování, i když mi občas chyběla měkká postel a do nejděší smrti se nebudu schopen normálně podívat na obyčejnou myš. Ale, Viky, tys mi neslíbila svou ruku, když se vrátím s hvězdou. (...) Řekla jsi mi, že mi dáš, cokoli si budu přát.“

„Ano.“

„Pak...“ Odmlčel se. „Pak si tedy přeju, aby ses provdala za pana Pondělka. Přeji si, abyste měli svatbu co nejdřív – no, třeba ještě tenhle týden, jestli se to dá zařídit. A přeji si, abyste spolu byli tak šťastni, jak ještě nikdo nikdy nebyl.““ (Gaiman 1998a: 219-222)

Tristran si nakonec vezme hvězdu, kterou zachránil a zjistí, že je právoplatným vládcem jedné z říší v zemi za Zdí, kde panuje a šťastně žije až do smrti.

Hrdina se vrací, ale je de facto někým jiným, cizincem – plní ve svém domově jinou roli než na počátku (z chudého chlapce se stává král atd.). I při návratu domů může dojít k sérii zkoušek, při nichž hrdina musí svou novou roli obhájit (princ je v mezidobí nahrazen falešným dvojníkem, domovská země hrdiny byla za jeho nepřítomnosti napadena nepřáteli atd.). Klasickým příkladem je *Pán prstenů*, kdy se hobiti po pádu Temného pána vrací zpět do svého rodného Kraje a zjišťují, že zemi ovládli zlí skřeti s čele s poraženým kouzelníkem Sarumanem, služebníkem Temného pána.

„„Ne, Same!“ řekl Frodo. „Nezabíjej ho ani teď. Vždyť mi neublížil. A rozhodně nechci, aby byl zabit v této zlé náladě. Býval velký, z ušlechtilého řádu, na nějž bychom se neměli odvážit vztáhnout ruku. Padl a my ho vyléčit nemůžeme, ale přece bych ho rád ušetřil v naději, že se někdy lék najde.“

(...)

Ale v tu chvíli se něco zlomilo: Červivec se náhle zvedl, vytáhl ukrytý nůž a s psím zavrčením skočil Sarumanovi na záda, trhl mu hlavou dozadu, podřízl mu hrdlo, zavřískl a upaloval po cestičce z kopce. Než se mohl Frodo vzchopit a něco říci, zazvonily tři hobití luky a Červivec padl mrtev.

(...)

„A to je konec,“ řekl Sam. „Ošklivý konec a radši bych ho byl neviděl. Ale je dobře, že jsme se ho zbavili.“

„A to je úplný konec války, jak doufám,“ řekl Smíšek.

„Doufám,“ řekl Frodo a vzdychl. „Nejposlednější rána. Ale to pomyšlení, že musela padnout tady, u samých dveří Dna pytle! Ve všech svých nadějích a obavách jsem přinejmenším neočekával tohle.“

„Neřeknu, že je konec, dokud neodklidíme všechen ten nepořádek,“ řekl Sam zasmušile. „A to bude chtít spoustu času a práce.““ (Tolkien 1992: 263-265)⁷⁸

Po přijetí a ustanovení nové role nastávají v zásadě dva možné scénáře – hrdina žije „šťastně až do smrti“ anebo odchází nadobro. Odchod však představuje prozření a katarzi v nejčistším slova smyslu, smrt, která přináší vykoupení. Hrdina se musí zříci svého získaného vítězství – je zachránce, ale není zachránce sám pro sebe, nýbrž pro druhé. Je to sebeobětování až na samou hranici možností. Tento motiv nabízí jako příklad křesťanství a Ježíšovo ukřižování – a ne náhodou se často objevuje u autorů ovlivněných křesťanskou vírou a etikou (jako např. J. R. R. Tolkien nebo C. S. Lewis).

„Všechno šlo dobře, naděje byly stále lepší a Sam měl tolik práce a potěšení, kolik si jen hobit může přát. Celý ten rok mu nekazilo nic než jakási neurčitá úzkost o pána. Frodo tiše vypadl ze všeho dění v Kraji a Sama bolelo, jak málo cti se mu dostává ve vlastní zemi. Málokdo věděl, nebo chtěl vědět, o jeho činech a dobrodružstvích; jejich úcta a obdiv patřily hlavně panu Smělmírovi a panu Peregrinovi a (kdyby to byl Sam věděl) jemu. Na podzim se také objevil stín starých bolestí.

Jednoho večer přišel Sam do pracovny a viděl, že pán vypadá velmi podivně. Byl velice bledý a očima jako by viděl cosi dalekého.

„Co je vám, pane Frodo?“ řekl Sam.

„Jsem raněn,“ odpověděl. „raněn; nikdy se to doopravdy neuzdraví.“

Pak ale vstal a záchvat jako by pominul, a druhý den byl docela ve své kůži. Až potom si Sam vybavil, že to bylo šestého října. Dva roky předtím bylo onoho dne temno v dolíku pod Větrovem.“ (Tolkien 1992: 270)

Froda tehdy zranili Černí jezdcí, zlé přízraky Temného pána. Od elfů proto dostali všichni nositelé Prstenu (tedy Bilbo a Frodo) možnost odjet s nimi do elfí země za mořem, která představovala elfí ráj.

„Kam jedete, pane?“ vykřikl Sam, přestože teď už chápal, co se děje.

„Do Přístavů, Same,“ řekl Frodo.

„A já nemůžu.“

„Ne, Same. Aspoň zatím ne, ne dál než k Přístavům. Ačkoliv i ty jsi nesl Prsten, třebaže jen kratičce. Tvůj čas možná přijde. Nebuď příliš smutný, Same. Nemůžeš být pořád roztržen na dvě půle. Budeš muset být mnoho let celý a z jednoho kusu. Tolik máš před sebou radosti a života a práce.“

⁷⁸ Tolkien, J. R. R.: *Pán Prstenů. Návrat krále* (Mladá fronta, Praha). 1992.

„Ale,“ řekl Sam a v očích měl slzy, „já myslel, že vy se taky budete radovat z Kraje, léta a léta, po tom, co jste vykonal.“

„Kdysi jsem si to také myslel. Ale jsem příliš hluboko raněn, Same. Pokoušel jsem se zachránit Kraj, a zachráněn byl, ale ne pro mne. Tak to musí být často, Same, když jsou věci v nebezpečí: někdo se jich musí vzdát, musí je ztratit, aby ostatním zůstaly. Ale ty jsi můj dědic: všechno, co jsem měl a co jsem mohl mít, nechávám tobě. A máš taky Růženu a Elanor; a přijde chlapeček Frodo a holčička Růža a Smíšek a Zlatovláska a Pipin; a možná další, které nevidím. Tvých rukou a rozumu bude všude zapotřebí.“ (Tolkien 1992: 273-274)

Hrdinova cesta tedy končí, jeho putování se dovršuje. Z chlapce se stává muž, z muže král – hrdina vyrostl a stal se někým víc, než jen obyčejným člověkem, naplnil svůj osud. Kniha končí, cyklus se uzavírá.

5. Závěr

K fantasy literatuře neodmyslitelně patří hrdinové a jejich hrdinské putování za dobrodružstvím. Výpravy do tajemných světů fantazie, které odráží naše sny a touhy po „něčem víc“, než je náš běžný život. Fantasy literatura je typická právě vybočením z reality (zvláště vytvářením imaginárních světů) a přítomností nadpřirozena a nadpřirozených prvků. Fantasy přejímá archetypální vzorce starých mýtů a přetváří je do ustálených motivů a syžetů, které odráží hrdinovu cestu za hrdinstvím, podobnou pohádkovým příběhům. Hranice mezi fantasy a pohádkou je ostatně velice tenká a oba tyto žánry se často prolínají. Moderní fantasy literatura však není jen souborem ustálených klišé a stereotypů, ale pracuje s nimi a snaží se o jejich přesah. Rozdělení fantasy je samo o sobě dosti široké – fantasy může hraničit nejen s pohádkou, ale i s historickým románem, mýtem nebo hororem.

Přítomnost hrdinské cesty je však natolik rozšířená, že ji můžeme brát jako jeden ze základních rysů fantasy, fungujícího jako nemýtický vzorec. Ať už hrdinu předurčuje osud či věštba nebo je obyčejným člověkem nebo dokonce antihrdinou, jeho cesta za sebepoznáním a vytyčeným cílem zůstává více či méně stejná - hrdina vyslyší „volání dobrodružství“ nebo je vlivem náhody či osudu povolán na cestu. Získává rádce a pomocníky, absolvuje výcvik a během cesty překonává nejrůznější překážky, které mají zocelit jeho tělo i duši. Když překoná poslední, nejtěžší překážku, je jeho úsilí odměněno tím, za čím přišel. Tím však cesta nekončí – hrdina se vrací domů, kde utvrzuje své nově získané postavení. Pak následují v zásadě dva možné závěry – hrdina žije šťastně až do smrti nebo se rozhodne pro definitivní odchod, vzdává se toho, co díky svému hrdinství získal.

Hrdinova cesta tvoří jeden z hlavních rysů fantasy, jak ostatně ukázalo i naše zkoumání na korpusu zhruba stovky fantasy textů. Tradice velkých hrdinů pokračuje a jejich popularita nikterak nemizí, ba naopak. Velcí bojovníci, moudří mágové i obyčejní chlapci či dívky nalézající svůj životní osud představují příběhy, které se v průběhu času mění, a přesto jejich jádro zůstává stejné. Kež je tato diplomová práce ukázkou toho, kolik tváří může mít hrdina a jeho cesta za dobrodružstvím a sebepoznáním.

6. Bibliografie

Primární literatura:

Alexander, Lloyd

2004 *Kroniky Prydainu: kniha první* (Albatros, Praha). Přeložil Pavel Medek.

2005 *Kroniky Prydainu: kniha druhá* (Albatros, Praha). Přeložil Pavel Medek.

Andres, Adam

2004a *Sága o Halldorovi z Mortaluny* (Netopejř, Praha).

2004b *Rytíři kněžny Rhonwen* (Mladá fronta, Praha).

2005 *Wetemaa: kniha osudu jedenácti družiníků krále Gudleifra. Díl 1. – Družiníci* (Wolf publishing, Praha).

2006a *Wetemaa: kniha osudu jedenácti družiníků krále Gudleifra. Díl 2. – Cesty* (Wolf publishing, Praha).

2006b *Wetemaa: kniha osudu jedenácti družiníků krále Gudleifra. Díl 3. – O cestě do Jižního Edagwonu* (Wolf publishing, Praha).

2006c *Wetemaa: kniha osudu jedenácti družiníků krále Gudleifra. Díl 4. – Návrat* (Wolf publishing, Praha).

Barker, Clive

1996 *Zloděj duší* (Mustang, Plzeň). Přeložila Milena Turbová.

2004 *Abarat* (BB/art, Praha). Přeložila Adéla Bartlová.

2005 *Abarat: Magické dny, krvavé noci* (BB/art, Praha). Přeložila Adéla Bartlová.

Bujorová, Flavia

2002 *La prophétie des pierres* (Anne Carrière, Paris).

2004 *Kameny osudu* (Albatros, Praha). Přeložila Kateřina Dejmalová

Čermáková, Michaela; Šmejkal Tomáš

2007 *Zpěv draků* (Vašut, Praha).

Freund, Peter

2004 *Laura a dobrodružství Aventerry* (Knižní klub, Praha). Přeložila Jana Kudělková.

Gaiman, Neil

1996 *Neverwhere* (BBC books, London).

1998a *Hvězdný prach* (Polaris, Frenštát pod Radhoštěm). Přeložila Ladislava Vojtková

1998b *Nikdykde* (Polaris, Frenštát pod Radhoštěm). Přeložila Ladislava Vojtková

2001a *American gods* (HarperCollins, New York).

2001b *Američtí bohové* (Polaris, Frenštát pod Radhoštěm). Přeložila Ladislava Vojtková

2002 *Coraline* (HarperCollins, London).

2003 *Koralina* (Polaris, Frenštát pod Radhoštěm). Přeložila Ladislava Vojtková

Gemmell, David

1997 *Legenda* (Návrat, Brno). Přeložila Dana Krejčová.

1999 *Dcera Železné ruky* (Návrat, Brno). Přeložila Dana Krejčová.

2004 *Bílý vlk* (Návrat, Brno). Přeložila Dana Krejčová.

Hábová, Dagmar

2009a *Boj o Domhan: část první* (Epocha, Praha).

2009b *Boj o Domhan: část první* (Epocha, Praha).

Howard, Robert E.

1994 *Conan* (AFSF, Praha). Přeložil Jan Kantůrek.

Le Guinová, Ursula

1979 *The Earthsea trilogy* (Penguin books, New York).

1994 *Hrobky Atúanu* (AF 167, Brno). Přeložil Pert Kotrle.

1995 *Levá ruka tmy* (Argo, Praha). Přeložila Jana Koubová.

2003 *Čaroděj Zeměmoří* (Triton, Praha). Přeložila Irena Příbylová.

2003 *Nejvzdálenější pobřeží* (Triton, Praha). Přeložil Pert Kotrle.

Lewis, Clive S.

1991a *Letopisy Narnie I: Lev, čarodějnice a skříň* (Orbis Pictus, Praha). Přeložila Renata Ferstová.

1991b *Letopisy Narnie II: Princ Kaspian* (Orbis Pictus, Praha). Přeložila Renata Ferstová.

1992a *Letopisy Narnie III: Plavba Jitřního poutníka* (Orbis Pictus, Praha). Přeložila Renata Ferstová.

1992b *Letopisy Narnie IV: Stříbrná židle* (Orbis Pictus, Praha). Přeložila Renata Ferstová.

1992c *Letopisy Narnie V: Kůň a jeho chlapec* (Orbis Pictus, Praha). Přeložila Renata Ferstová.

1993a *Letopisy Narnie VI: Čarodějův synovec* (Orbis Pictus, Praha). Přeložila Renata Ferstová.

1993b *Letopisy Narnie VII: Poslední bitva* (Orbis Pictus, Praha). Přeložila Renata Ferstová.

2001 *The Chronicles of Narnia* (HarperCollins, London).

Lukjaněnko, Sergej

2005a *Noční hlídka* (Argo/Triton, Praha). Přeložil Libor Dvořák.

2005b *Denní hlídka* (Argo/Triton, Praha). Přeložil Libor Dvořák.

2005c *Šerá hlídka* (Argo/Triton, Praha). Přeložil Libor Dvořák.

2008 *Nanečisto* (Argo/Triton, Praha). Přeložil Libor Dvořák.

Martin, George R. R.

2000 *Píseň ledu a ohně: Kniha první, Hra o trůny* (Talpress, Praha). Přeložila Hana Březáková.

2001 *Píseň ledu a ohně: Kniha druhá, Střet králů* (Talpress, Praha). Přeložila Hana Březáková.

2002 *Píseň ledu a ohně: Kniha první, Bouře mečů* (Talpress, Praha). Přeložila Hana Březáková.

2006 *Píseň ledu a ohně: Kniha první, Hostina pro vrány* (Talpress, Praha). Přeložila Hana Březáková.

Miéville, China

2007a *Un Lun Dun* (Ballantine Books, New York).

2007b *Un Lun Dun* (Laser, Plzeň). Přeložil Milan Žáček.

Paolini, Christopher

2003 *The Inheritance cycle: Eragon* (Alfred A. Knopf, New York).

- 2004 *Odkaz Dračích jezdců. Eragon* (Fragment, Praha). Přeložila Olga Machútová.
- 2005 *The Inheritance cycle: Eldest* (Alfred A. Knopf, New York).
- 2006 *Odkaz Dračích jezdců. Druhý díl, Eldest* (Fragment, Praha). Přeložila Olga Machútová.
- 2008 *The Inheritance cycle: Brisingr* (Alfred A. Knopf, New York).
- 2009 *Odkaz Dračích jezdců. Třetí díl, Brising* (Fragment, Praha). Přeložila Olga Zumrová.

Pratchett, Terry

- 1995 *Magický prazdroj* (Talpress, Praha). Přeložil Jan Kantůrek.
- 2008 *První příběhy ze Zeměplochy* (Talpress, Praha). Přeložil Jan Kantůrek.

Pullman, Philip

- 2007a *Jeho temné esence. Svazek I, Zlatý kompas* (Argo, Praha). Přeložila Dominika Křest'ánová.
- 2007b *Jeho temné esence. Svazek II, Jedinečný nůž* (Argo, Praha). Přeložila Dominika Křest'ánová.
- 2008 *Jeho temné esence. Svazek III, Jantarové kukátko* (Argo, Praha). Přeložila Dominika Křest'ánová.

Rowlingová, Joanne K.

- 1997 *Harry Potter and the Philosopher's stone* (Bloomsbury, London).
- 1998 *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (Bloomsbury, London).
- 1999 *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (Bloomsbury, London).
- 2000a *Harry Potter a Kámen mudrců* (Albatros, Praha). Přeložil Vladimír Medek.
- 2000b *Harry Potter a Tajemná komnata* (Albatros, Praha). Přeložil Pavel Medek.
- 2000c *Harry Potter and the Goblet of fire* (Bloomsbury, London).
- 2001 *Harry Potter a Vězeň z Azkabanu* (Albatros, Praha). Přeložil Pavel Medek.
- 2003 *Harry Potter a Ohnivý pohár* (Albatros, Praha). Přeložil Pavel Medek.
- 2004 *Harry Potter a Fénixův řád* (Albatros, Praha). Přeložil Pavel Medek.
- 2005a *Harry Potter and the Half-Blood prince* (Bloomsbury, London).
- 2005b *Harry Potter a Princ dvojí krve* (Albatros, Praha). Přeložil Pavel Medek.
- 2007 *Harry Potter and the Deathly Hallows* (Bloomsbury, London).
- 2008 *Harry Potter a Relikvie smrti* (Albatros, Praha). Přeložil Pavel Medek.

Sapkowski, Andrzej

1995 *Krev elfů: První část Ságy o zaklínači* (Leonardo, Ostrava). Přeložil Stanislav Komárek

1996 *Čas opovržení: Druhá část Ságy o zaklínači* (Leonardo, Ostrava). Přeložil Stanislav Komárek

1997 *Křest ohněm: Třetí část Ságy o zaklínači* (Leonardo, Ostrava). Přeložil Stanislav Komárek

1998 *Věž vlaštovky: Čtvrtá část Ságy o zaklínači* (Leonardo, Ostrava). Přeložil Stanislav Komárek

1999 *Zaklínač I: Poslední přání* (Leonardo, Ostrava). Přeložil Stanislav Komárek

2000a *Paní jezera: Pátá část Ságy o zaklínači* (Leonardo, Ostrava). Přeložil Stanislav Komárek a Jiří Pilch

2000b *Zaklínač II: Meč osudu* (Leonardo, Ostrava). Přeložil Stanislav Komárek a Jiří Pilch

2001a *Krew elfów: Tom pierwszy sagi o wiedźminie* (Supernowa, Warszawa).

2001b *Czas pogardy: Tom drugi sagi o wiedźminie* (Supernowa, Warszawa).

2001c *Chrzest ognia: Tom trzeci sagi o wiedźminie* (Supernowa, Warszawa).

2001d *Wieża Jaskółki: Tom czwarty sagi o wiedźminie* (Supernowa, Warszawa).

2001e *Pani jeziora: Tom piąty sagi o wiedźminie* (Supernowa, Warszawa).

2004 *Ostatnie życzenie* (Supernowa, Warszawa).

Terakowska, Dorota

2002 *Dcera čarodějek* (Albatros, Praha). Přeložil Pavel Weigel.

Tolkien, John R. R.

1990a *The Lord of the Rings* (HarperCollins, London).

1990b *Pán Prstenů. Společenstvo Prstenu* (Mladá fronta, Praha). Přeložila Stanislava Pošustová

1991 *Pán Prstenů. Dvě věže* (Mladá fronta, Praha). Přeložila Stanislava Pošustová

1992 *Pán Prstenů. Návrat krále* (Mladá fronta, Praha). Přeložila Stanislava Pošustová

2006 *Hobit* (Argo, Praha). Přeložil František Vrba.

Vrbenská, Františka; Medek, Leopard
2001 *Stín modrého býka* (Straky na vrbě, Praha).

Žamboch, Miroslav

2001 *Na ostřích čepelí* (Klub Julese Vernea, Praha).

2005a *Bakly - návrat zabijáka* (Triton, Praha).

2005b *Koniáš - konec vlka samotáře* (Triton, Praha).

2006 *Bakly - anděl bez slitování* (Triton, Praha).

2007 *Bakly - holýma rukama* (Triton, Praha).

2008a *Koniáš – muž na stezce* (Triton, Praha).

2008b *Koniáš - vlka samotář* (Triton, Praha).

Sekundární literatura:

Adamovič, Ivan (ed.)

1995 *Slovník české literární fantastiky a science fiction* (R3, Praha).

Bozzetto, Roger; Huftier, Arnaud

2004 *Les frontières du fantastique* (Les Presses Universitaires de Valenciennes, Valenciennes).

Březáková, Hana

<http://icefire.d20.cz/clanky/saga/preklady/diskuze-s-prekladatelkou.html>,

nestránkováno. Dostupné 29.12. 2010.

Campbell, Joseph

2000 *Tisíc tváří hrdiny* (Portál, Praha).

Cardini, Franco

1999 *Válečník a rytíř*. In: *Sředověký člověk a jeho svět* (Vyšehrad, Praha). s. 69-99.

Crabbe, Katharyn W.

2000 *The Quest as Legend: The Lord of the Rings*. In *J. R. R. Tolkien's The Lord of the rings* (Chelsea House Publishers, Philadelphia). s. 141-170.

Doležel, Lubomír

1991 Strukturální tematologie a sémantika možných světů. Případ dvojníka. In *Česká literatura 1991/1* (Československá Akademie Věd, Praha). s. 1-13

2003 *Heterocosmica : fikce a možné světy* (Karolinum, Praha).

Eco, Umberto

1984 *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts* (Bloomington: Indiana UP).

Jackson, Rosemary

1981 *Fantasy: The literature of subversion* (Routledge, London and New York).

Helms, Randel

2000 Frodo Anti-Faust: The *Lord of the Rings* as Contemporary Mythology. In *J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings* (Chelsea House Publishers, Philadelphia). s. 37-50.

Hloušková, Zuzana

2007 *Žánr fantasy v české literatuře po roce 1990* (diplomová práce ÚČLLV UK, Praha).

Hodrová, Daniela

2001 *....na okraji chaosu* (Torst, Praha).

Hume, Kathryn

1984 *Fantasy and mimesis* (Methuen, New York).

Klíma, Martin (ed).

1991 *Hra na hrdiny: Dračí doupě – pravidla pro začátečníky* (Altar, Praha).

Kocher, Paul H.

2000 A Mythology for England. In *J. R. R. Tolkien* (Chelsea House Publishers, Philadelphia). s. 103-112.

Mathews, Richard

2002 *Fantasy : the liberation of imagination* (Routledge, New York).

Mukařovský, Jan

2000 Umění. In *Jan Mukařovský: Studie* (Host, Brno).

Neff, Ondřej

1995 Pět etap české fantastiky. In *Slovník české literární fantastiky a science fiction* (R3, Praha). s. 11-23.

Nitzsche, Jane Ch.

2000 *The Lord of the Rings: Tolkien's Epic*. In *J. R. R. Tolkien's The Lord of the rings* (Chelsea House Publishers, Philadelphia). s. 79-106.

Pringle, David

2003a Úvod: Jak naplnit touhy srdce. In *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů* (Albatros, Praha). s. 9-17.

2003b Typy literatury fantasy. In *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů* (Albatros, Praha). s. 20-37

Propp, Vladimír J.

1999 Morfologie pohádky, In *Morfologie pohádky a jiné studie* (H&H, Jinočany). s. 11-128.

Purtill, Richard L.

2003 Myth and Story. In *J. R. R. Tolkien* (Chelsea House Publishers, Philadelphia). s. 141-155.

Ryan, Marie-Laure

2005 *Possible-worlds Theory*. Entry for the Routledge Encyclopedia of Narrative.

Dostupné na <http://users.frii.com/mlryan/pws.htm>, dne 29. 12. 2010

Sapkowski, Andrzej

2001a Fantasy – czym jest? A czym nie jest? In *Rękopis znaleziony w smocznej jaskini : kompendium wiedzy o literaturze fantasy* (Supernova, Warszawa). s. 9-12.

2001b Interludium. Rzecz o Wielkim konflikcie, czyli rozprawa o prakách, które na własne gniazdo nakakać się nie wahają. In *Rękopis znaleziony w smocznej jaskini : kompendium wiedzy o literaturze fantasy* (Supernova, Warszawa). s. 23-27.

2001c Bohater naszych czasów, czyli o bohaterach i bohaterkach fantasy garść przemyśleń. In *Rękopis znaleziony w smocznej jaskini : kompendium wiedzy o literaturze fantasy* (Supernova, Warszawa). s. 154-162.

2005 *Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost* (Academia, Praha).

Sohár, Aniko

1999 *The Cultural Transfer of Science Fiction and Fantasy in Hungary 1989 – 1995* (Peter Lang, Frankfurt am Main).

Swinfen, Ann

1984 *In defence of fantasy : a study of the genre in English and American literature since 1945* (Routledge & Kegan Paul, London).

Todorov, Tzvetan

1970 *Introduction à littérature fantastique* (Editions du Seuil, Paris).

Václavíková, Eva

2006 *Translation of Proper Nouns and Neologisms in Harry Potter* (diplomová práce Departement of English and American studies, MUNI, Brno).

Westfahl, Gary (ed.)

2005 *The Greenwood encyclopedia of science fiction and fantasy : themes, works, and wonders. Volume 1-3* (Greenwood press, Westport).

Zbíral, David

2003 *Žánr fantasy a religionistika: Možnosti, meze, provokace*. Dostupné na <http://www.david-zbiral.cz/fantrel.htm> - 29. 12. 2010