

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Ústav české literatury a literární vědy

DIPLOMOVÁ PRÁCE

*Žánr fantasy v české literatuře po roce 1990*

*Zuzana Hloušková*

*(český jazyk a literatura)*

Vedoucí diplomové práce: Doc. PhDr. Petr Bílek, CSc.

Praha 2007

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

.....

## ANOTACE

ZUZANA HLOUŠKOVÁ. *Žánr fantasy v české literatuře po roce 1990*. Praha : Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2007. 95 s. Diplomová práce.

Tato diplomová práce mapuje rozvoj nového literárního žánru fantasy v posledních dvou dekadách. Práce ve své první části tento žánr vymezuje z literárně teoretického hlediska, definuje jeho hlavní znaky, narativní postupy a žánrové varianty. Popisuje historickou genezi, důvody vzniku i současné trendy tohoto žánru v rámci světové literatury.

Druhá část je zaměřena na rozvoj tohoto žánru v kontextu českého literárního prostředí od 90. let 20. století, zejména vliv Československého fandumu na českou literární produkci. Práce obsahuje analýzu nástrojů kultivace autorů a zprostředkovaně i čtenářů, jako jsou literární soutěže, žánrově zaměřená periodika či recenze. Přínosem této práce je přehled nejvýznamnějších českých autorek a autorů vč. jejich publikovaných děl a také ucelený přehled antologií české fantasy prózy publikovaných v letech 1990 – 2007.

Klíčová slova: fantasy, hrdina, literární produkce, narativní model, žánr

## ANNOTATION

ZUZANA HLOUŠKOVÁ. *Fantasy genre in Czech literature after year 1900*. Prague : Faculty of Philosophy & Art, Charles University, 2007, 95 pp. Diploma Dissertation.

This thesis survey development of recently establishing genre - Fantasy - in last two decades.

Thesis define Fantasy genre from literature theory point of view. It trace out feature attributes, narrative sequences and genre variants. Thesis describe historical genesis and its purposes as well as actual trends of this genre in framework of world literature.

Following part is focused on expansion of Fantasy in context of Czech literature background since 1990's. It is also focused on Czechoslovak fandom influence on Czech literary production. It contains analysis of factors effecting writer and reader cultivation such as contests, genre oriented magazines or recensions.

Aquisition of this work is the digest of most considerable Czech authors including their published works and comprehensive overview of anthologies published in 1990-2007.

Keywords: Fantasy, Genre, Hero, Literary production, Narrative model

## OBSAH

1. ÚVOD .....	6
2. TEORETICKÉ VYMEZENÍ ŽÁNRU .....	7
2.1. Definice žánru fantasy .....	8
2.2. Rekvizity typické pro fantasy .....	10
2.2.1. <i>Magie</i> .....	10
2.2.2. <i>Archetypální postavy</i> .....	12
2.2.3. <i>Fantastická stvoření</i> .....	14
2.2.4. <i>Jiný svět</i> .....	15
2.3. Narativní postupy ve fantasy .....	16
2.3.1. <i>Narativita fantasy</i> .....	16
2.3.2. <i>Struktura žánru fantasy</i> .....	17
2.3.3. <i>Narativní model klasické fantasy</i> .....	18
2.3.4. <i>Vypravěč</i> .....	20
2.4. Fantasy mezi jinými žánry .....	21
2.4.1. <i>Podobnost s jinými žánry</i> .....	21
2.4.2. <i>Systematické přístupy k odlišení žánru</i> .....	23
2.5. Žánrové varianty .....	24
3. HISTORIE A SOUČASNOST ŽÁNRU .....	28
3.1. Stručný nástin vývoje žánru.....	28
3.2. Úhelné kameny žánru .....	29
3.3. Kořeny žánru.....	31
3.4. Funkce a další rozměry fantasy .....	32
3.4.1. <i>Ekologický rozměr fantasy</i> .....	33
3.4.2. <i>Etický rozměr fantasy</i> .....	35
3.4.3. <i>Estetický rozměr fantasy</i> .....	37
3.4.4. <i>Sociální rozměr fantasy</i> .....	37
3.4.5. <i>Duchovní rozměr fantasy</i> .....	38
3.5. Trendy moderního žánru.....	39
3.5.1. <i>Odchylky od narativního modelu</i> .....	39
3.5.2. <i>Nový typ hrdiny</i> .....	40
3.5.3. <i>Převaha autorek</i> .....	41
3.5.4. <i>Nové inspirační zdroje</i> .....	42
3.5.5. <i>Sdílení světů</i> .....	42
3.6. Fantasy na knižním trhu.....	42
3.6.1. <i>Modelový čtenář fantasy</i> .....	42
3.6.2. <i>Boj o svébytnost žánru</i> .....	43
3.6.1. <i>Fantasy jako brak</i> .....	45
3.7. Přesah fantasy do jiných oblastí.....	48
4. ROZVOJ ŽÁNRU U NÁS PO ROCE 1989.....	50
4.1. Nástup fantasy.....	51
4.2. Československý fandom .....	52
4.3. Vliv překladové literatury .....	55
4.4. Kultivace žánru .....	59
4.4.1. <i>Literární soutěže a sborníky</i> .....	60
4.4.2. <i>Samostatné antologie</i> .....	65
4.4.3. <i>SF&amp;F Workshop</i> .....	66

4.5. Kritická reflexe žánru .....	67
4.5.1. Specializovaná periodika .....	67
4.5.2. Literární kritika a recenze .....	73
5. ČEŠTÍ AUTOŘI ŽÁNRU FANTASY .....	78
6. ZÁVĚR .....	90
7. PRAMENY .....	92
8. PŘÍLOHY .....	<b>Chyba! Záložka není definována.</b>

## 1. ÚVOD

Fantasy. Cizokrajně znějící slovo, které však přijímáme s naprostou samozřejmostí. Jméno pro žánr, který jeho pověst předcházela. Získal řadu nálepek a stigmat, a přesto se stal masovou záležitostí, vychází v ohromných nákladech a jeho hlavní konzumentem je běžný čtenář. Žízeň po fantastice je v poslední době pociťována stále silněji, bývá však považována pouze za jednu z forem kultivovanější zábavy.

František Götz řekl jednou Janu Weissovi: „Neproniká-li tou fantastikou do jádra životní hádanky, neosvětluje-li ji alespoň z jedné strany tajemný řád lidského osudu, není-li jejím jádrem nějaký skutečný objev v říši poznání, lidského života, je fantastika jen lacinou zábavou, jež nedá nic duši lidské.“ Pod tímto prizmatem bychom museli většinu fantasy produkce považovat za prostou zábavu. Přesto nelze klást mezi tento žánr a zábavu úplné rovnítko.

Podobně jako žánr fantasy byly ve své době odsuzovány cestopisy, rytířské romány či kramářské písně, později jim bylo přiznáno uznání co do originality i vlivu na společnost. Literární historie dobře zná proces, v jehož průběhu se texty, kdysi považované za triviální nebo vulgární, stávaly součástí zlatého pokladu světové kultury. Ani pro žánr fantasy není charakteristická nevynalézavost či duchovní chudoba, i když zůstávají skryty pod šablonovitým dějem a typickými rekvizitami. Jde jenom o to je objevit, a to i pro ty, kteří vytvářejí podobu celkové literatury. Potřebují jenom čas a sebevědomého čtenáře, který by se za svůj oblíbený žánr nestyděl. Časem pak dojde i fantasy svého uznání, protože literatura přinášející zábavu byla, je a bude žádaná. Podobně jako mayovky, verneovky a foglarovky bude i fantasy objevena se svými specifiky a přínosem pro čtenáře.

Než se tak stane, bude užitečné žánr fantasy lépe poznat, odhalit jeho podstatu, kořeny a poslání. Zmapovat zákonitosti, jakými konstruuje příběh, a determinuje své autory, čtenáře i kritiky. To je také cílem této diplomové práce.

## 2. TEORETICKÉ VYMEZENÍ ŽÁNRU

Fantasy (z angl. fantasy) lze přeložit pouze s použitím stejného slovního kořene jako fantastika. Fantasy je literární termín běžně užívaný v anglicky i neanglicky mluvících zemích, rozšířený téměř stejně jako pojem science fiction. Poprvé se objevil v 50. letech 20. století v anglosaském literárním prostředí, konkrétně v časopise Fantasy Fiction.

Většina čtenářů v anglofonních zemích chápe fantasy jako oblast uvnitř fantastické literatury, vesměs se odehrávající v imaginárních středověkých světech, kde jsou realitou rytíři, magie a nestvůry. Standardní odborná definice fantasy (právě tu použil Tom Shippey v úvodu v antologii Oxfordská kniha fantasy příběhů) zní: „fantasy je literatura, která je postavena na záměrném užití nemožného“<sup>1</sup>.

V literatuře se lze setkat s různými definicemi toho, co vlastně fantasy je. Ještě předtím je však nutné věnovat se nejprve pojmu fantastika. S. T. Coleridge dělí fantastiku na fantazii (fancy) a obraznost (imagination), přičemž fantazii pokládá za nižší druh básnické schopnosti, s jejíž pomocí autor pouze vytváří kompozice z již „hotových“ obrazů v lidské paměti, zatímco obraznost vytváří obrazy úplně nové. S dalším dělením fantastiky přišel Tzvetan Todorov. Fantastika je v jeho pojetí prostor nejistoty, v němž čtenář váhá, zda popisované nevysvětlitelné události jsou iluzí a mohou být racionálně vysvětleny, nebo jsou-li dosud neznámým projevem reality. Pokud jde o první případ, jedná se o žánr podivuhodného (uncanny), v druhém případě se jedná o případ zázračného (marvellous). Podivuhodné a zázračné jsou tak sousední žánry. Fantastika přestane být fantastikou, jakmile je váhání u konce a je rozhodnuto, kam dílo patří.

Literaturu lze rozdělit na realistickou (tzv. mainstream) a na fantastickou v širokém slova smyslu, kde je oproti naší realitě „něco jinak“.<sup>2</sup> Fantastická literatura je tedy dichotomickým protikladem literatury realistické. Široce pojatou fantastickou literaturu můžeme rozdělit na science fiction (dále jen SF), která je v podstatě uskutečnitelná, je to možná budoucí či alternativní varianta naší reality, a ostatní druhy fantastické literatury, popisující předměty a jevy v zásadě neuskutečnitelné, iracionální. SF je tedy takovým dílem, v němž autor zachycuje určitý fakt, jev, událost, děj, situaci, předmět apod., jehož existence je ireálná v okamžiku vzniku díla

---

<sup>1</sup> Clute, John: Narativní model fantasy. Ikarie 1996, č. 5, s. 55.

<sup>2</sup> Adamovič, Ivan: O pojmu „fantasy“. Ikarie 1990, č. 2, s. 48.



a podle autorova vědomí neexistuje. V díle je ovšem prezentován jako existující, jako součást umělecké reality, čtenář je různými prostředky přesvědčován, aby jeho existenci v kontextu díla přijal jako nespornou. Tento jev bývá v jistém vztahu ke skutečným i potenciálním tendencím ve vývoji vědy, společnosti, přírody, světa, i když tento vztah může být mnohdy i velice volný. Důležitým rysem SF je pak funkční zapojení tohoto jevu do základní struktury díla, a to na základě tří základních simulací typických pro SF – určitou skutečnost (tj. prostředí), vztahy v této skutečnosti (tj. v umělých podmínkách) a poznání skutečnosti a vztahů.

Jinými slovy lze označit tyto 2 základní oblasti (fantastiku v širším a užším pojetí) jako fantastiku „vědeckou“, rozvíjenou na vědeckých či pseudovědeckých základech s alespoň minimálním množstvím racionality, a fantastiku „volnou“, která není podmíněna žádnými omezeními, a proto rozvíjí motivy většinou „naprosto neuskutečnitelné, iracionální, rozumem nepochopitelné a nikterak nezdůvodnitelné“.<sup>3</sup> Sem tedy patří fantasy (motivicky čerpající z mýtů, pohádek a legend), horor s obsahem nadpřirozena (duchové, obživlé mrtvolky aj.), mystika a mimo jiné i čistá fantastická literatura většinou popisující iracionální jevy v reálném životě (magický realismus).

## **2.1. Definice žánru fantasy**

Je zřejmé, že fantasy tvoří v rámci literární fantastiky protipól ke sci-fi. Protože však mají tyto žánry mnohé styčné body a bývají oba zahrnovány také pod termín speculative fiction (spekulativní, fantastická próza). Zatímco sci-fi čerpá motivy z oblasti vědecké, zaměřuje se na techniku, budoucnost a racionální spekulaci, fantasy staví proti racionalismu citovost a pohádkovost, místo techniky se soustřeďuje na magii a mystiku.

Podstatnou složkou fantasy je tedy nevysvětlitelný, nadpřirozený úkaz nebo přímo projev magie – a touto „iracionalitou“ rekvizit (z novodobého, materialistického pohledu) se fantasy liší od science fiction. Fantastický prvek má podobu nadpřirozena, magie; příběhy se odehrávají v „historizujícím prostředí, inspirovaném často mytologií, z čehož vyplývá i charakter pro fantasy typických žánrových rekvizit.“<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Langer, Aleš: Průvodce paralelními světy. Triton, Praha 2006, s. 13.

<sup>4</sup> Macek, Jakub: Fandom a text. Triton, Praha 2006, s. 18.

Žánr fantasy lze popisovat také z hlediska užitých motivů. Tematické zdroje fantasy jsou spatřovány zejména v mýtu a středověké romanci. Jde tedy o jakousi směs motivů převzatých ze středověkých dějin, promísených motivy mystickými a magickými v kombinaci s pseudostředověkými reáliemi. V příručce Teorie literatury se můžeme dozvědět, že ve fantasy se stejně jako v pohádce „střetává dobro se zlem“<sup>5</sup> Encyklopedie literárních žánrů uvádí, že vedle stěžejního motivu cesty se ve fantasy objevují také motivy intimní (citové a sexuální), mytologické i satirické, upozorňuje také na častý výskyt intertextových odkazů k jiným žánrům.

Poměrně ucelenou definici žánru z poslední doby nabídl britský literární teoretik J. Clute: „Fantasy je vnitřně soudržné vyprávění. Pokud se odehrává v tomto světě, vypráví příběh, který je v námi vnímaném světě neuskutečnitelný; pokud se odehrává v jiném světě, jde o neuskutečnitelný svět, třebaže příběhy, jež se v něm odehrávají, mohou být v jeho rámci možné.“<sup>6</sup> Pro příběh, který vychází ze známé reality, která je pouze ohrožena vpádem nevysvětlitelného, zavádí pojem nadpřirozená próza, zatímco v prvním případě se jedná o čistou fantasy.

Všechny zmíněné jevy a rysy se pokouší (i když ne příliš koncepčně) shrnout definice v otevřené internetové encyklopedii Wikipedie<sup>7</sup>. Fantasy považuje za oblast umění, jak literárního, tak výtvarného i filmového, jež vychází z pohádky a mytologie. Podobně jako ve sci-fi (s níž se fantasy částečně překrývá) je definována rekvizitami a prostředím, kam je dílo situováno. Ve fantasy prostředí žijí často nadpřirozená stvoření, například elfové, trpaslíci, hobiti, draci, lykantropové, trolové, upíři, démoni, víly. Základním kamenem fantasy bývá magie. Tvoří část nadpřirozena fantasy, ať jde skutečně o magii (tedy něco proti zákonům naší fyziky), o vyspělou technologii (o které třeba jen čtenář ví, že je technologií) nebo jen o triky, které působí na okolí jako magie. Příběh se nejčastěji odehrává v jiném světě, jehož reálie odpovídají starověku či středověku (často se jedná o z historického hlediska nesmyslnou směs obou); nebo se odehrává jako v našem světě.

---

<sup>5</sup> Prokop, Vladimír: Teorie literatury aneb Několik praktických slovníčků literárních pojmů. O.K.-Soft, Sokolov 2005, s. 28

<sup>6</sup> Adamovič, Ivan: Léčba krajiny fantasy aneb Clutův pokus o novou teorii žánru. Ikarie 1999, č. 7, s. 47.

<sup>7</sup> Fantasy [online]. Wikipedie [cit. 25. 6. 2007]. Přístup z <http://cs.wikipedia.org/wiki/Fantasy>

Kdybychom provedli obsahovou analýzu výše uvedených definic fantasy, našli bychom tyto společné znaky žánru:

- je to vnitřně soudržné vyprávění,
- vychází z mýtů, pohádek a středověkých romancí,
- odehrává se ve vymyšleném (imaginárním) světě,
- objevuje se v ní magie (nebo jiný v reálném světě neuskutečnitelný jev) jako integrální součást imaginárního světa,
- základními motivy je boj dobra se zlem a motiv cesty,
- obsahuje typické žánrové rekvizity.

A právě poslednímu bodu z výčtu charakteristických znaků se věnuje následující kapitola, která může poskytnout lepší uchopení celého žánru.

## **2.2. Rekvizity typické pro fantasy**

Mezi typické rekvizity žánru fantasy patří především magie, archetypální postavy vč. dominantního hrdiny, fantastická stvoření a topos jiných světů.

### **2.2.1. Magie**

Výskyt magie ve fantasy bývá považován za typický a také odlišující prvek, který napomáhá zařadit dílo do správného žánru, tedy do fantasy. Ve světě fantasy funguje především deterministická magie, což má vliv např. na pojetí bohů. Svět, v němž funguje magické myšlení, totiž boha nepotřebuje, řídí se totiž neosobním determinismem a bůh vystupuje pouze jako tvůrce světa. Bohové sice v imaginárních světech často figurují, ale nevyžadují téměř žádný kult, religii a zasahují spíše jako historické síly, málokdy intervenují přímo do životů jednotlivých postav.

Ze třech zásadních magických principů fantasy většinou pracuje se slovními formulami a mistrem kouzlení. Magické obřady jsou popisovány méně (výjimku tvoří příběhy z dob pohanství, kde jsou obřady zasvěcení či obětování poměrně běžné), ceremonie jsou nahrazeny obligátními gesty (napřážené či vzpažené ruce) a využitím poměrně omezeného repertoáru magických „výrobních“ předmětů (nejčastěji hole). Vizualním důkazem použití magie jsou nejčastěji různobarevné blesky (vycházející z rukou, očí či hole), náhlé poryvy větru, změna čarodějova vzhledu (fluidum, oslepující prudká záře vycházející z těla, vzdouvající se oděv či

vlasý), pŕechodné zatmění oblohy, zvukové efekty (hukot, kvílení, změna čarodějova hlasu) a samozřejmě nepřímé důkazy v podobě změny chování (bolesti) magií zasažené osoby či nevysvětlitelného pohybu předmětu.

Ve světě fantasy se můžeme setkat s různými přístupy uplatnění magie. Velký důraz je však kladen na slovní stránku magie. V mnoha imaginárních světech platí pravidlo, že jméno je součástí věcí nebo bytostí a toto jméno vzniklo v jakémsi prajazyce, původní pravé řeči. Čaroděj (mág) patří mezi ty, kteří znají tato „pravá jména“ a může tudíž věci či bytosti ovládat. Také magické formule a zaklínadla vycházejí většinou z prajazyka, kterému se čarodějové ve svých začátcích musí naučit (odtud také známý motiv čarodějova učedníka, který se objevuje v mnoha fantasy příbězích). Tento přístup tedy staví podstatu magie na znalosti. Jiný přístup považuje magii za skutečnou sílu, která se v imaginárním světě projevuje paralelně s běžnými přírodními zákony. Zasvěcené osoby (čarodějové či mágové) pak mohou s pomocí magie tyto přírodní zákony narušit. Jindy je magie podstatou rovnováhy fiktivního světa, její ztráta nebo naopak nadužívání pak vyvolávají poruchy zavedeného řádu. To znamená, že obě strany – Dobro i Zlo – magii používají a jde jenom o to jak, zda nepřekročí únosnou mez, kdy by mohla být rovnováha mezi silami fiktivního světa narušena. Magie ve fantasy příbězích tvoří také intelektuální protiváhu k hrubé muskulatorní síle, kterou disponuje jednak kladný hrdina, jednak přísluhovači Zla (uměle vytvoření či vyšlechtění, nebo podmanění či očarování) a podle toho je pak určující také role magie (jako nástroj útoku, nebo obrany). Částečné magické schopnosti také mohou být propůjčeny dalším postavám (draci, víly, skřítki) a pŕechodně i hrdinům nebo vedlejším postavám za specifickým účelem.

Zvláštní kapitolu představují magické předměty, které hrdina během putování sbírá, aby je mohl použít proti silám Zla (dle terminologie počítačových her se jim někdy říká bonusy). Jsou to jednak předměty, které oplývají nějakou magickou schopností, příp. ji propůjčují svému nositeli (létající koště, prsten, plášť, meč), jednak přispívají k ovládnutí magie či dočasnému převzetí role čaroděje (kniha čar a kouzel, zaklínací pergamen apod.) Často také představují zdroj moci Zla (a zároveň tedy i jeho slabé místo).

Kromě magie se ve fantasy uplatňují také techniky okultních věd, šamanství a přírodního léčitelství, které fungují jako alternativy k magii, nebo jako její doplňky posilující účinek magie, příp. usnadňující přístup k ní (např. po požití určitých bylin se může čaroděj dostat do tranzu, ve kterém je schopen se spojit se zdrojem magie).

### 2.2.2. Archetypální postavy

Postavy fantasy textu jsou víceméně archetypální a vytvářejí ustálenou sestavu rolí.

#### ***Hrdina***

Pro fantasy je typický dominantní hrdina, který musí splňovat alespoň jednu z těchto vlastností:

- má výjimečné schopnosti či dovednosti (fyzické či psychické)
- má výjimečný původ (příp. jeho zrození doprovázely výjimečné jevy)
- má za sebou významné historické události a disponuje sociálními kontakty (zná hrdiny minulých dějů)
- vlastní výjimečný (magický) předmět, nebo má osobní výhodu získanou magií (je neviditelný, nezranitelný, nesmrtelný apod.)

#### Typy hrdinů:

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 také pomáhá 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 jedincova 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.

### ***Další postavy***

Vedle hlavního hrdiny vystupuje v klasické fantasy paleta typizovaných a stereotypně se objevujících postav. Na začátku nebo během cesty hrdina obvykle získá různé společníky, kteří mu pomáhají překonávat překážky. Putující skupina (tzv. družina) může vzniknout proti vůli společníků, vynuceně vlivem okolností, nebo jako dobrovolné seskupení.

*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

*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 či temný bojovník).

### 2.2.3. *Fantastická stvoření*

Tato stvoření v našem reálném světě neexistují, v imaginárním světě však tvoří jeho integrální složku. Mají často žánrotvornou funkci (např. draci, elfové).

Typově dle původu lze tato stvoření dělit na:

- zcela nová, dosud neznámá stvoření (obvykle netvoři)
- převzatá intertextově z jiných imaginárních světů (ze starověké mytologie, ze známých literárních děl), přičemž mohou zachovávat původní rysy, nebo dochází k jejich nové modifikaci
  - známá z našeho světa na základě hypotézy, v imaginárním světě fungují jako zcela reálná a někdy i zprofanovaná (bohové, svaté osoby a andělé, mimozemšťané)

Je zajímavé, že drtivá většina fantastických stvoření vykazuje antropomorfní rysy (tj. projevuje se a chová jako člověk, přemýšlí v lidských kategoriích). Z tohoto hlediska lze stvoření nahlížet dle jejich příslušnosti k:

- antropogennímu typu (bohové, upíři, démoni, víly, čerti, sudičky, elfové aj.)

- metamorfnímu typu, tj. napůl člověk, napůl něco jiného, v co se dle určitých pravidel proměňuje (např. člověk-ryba v závislosti na prostředí, ve kterém se momentálně nachází, nebo člověk-ježek v závislosti na denní době, vlkodlak)
- zvířecímu či rostlinnému druhu (draci, netvoři, zvířata, stromy aj.)
- neantropologickému typu (trpaslíci, trollové, obři, skřeti, mimozemšťané aj.)
- přírodním či abstraktním entitám (přírodní živly, beztvaré stíny, neviditelné duše zemřelých bytostí, temné mraky, světelné koule)

#### 2.2.4. Jiný svět

Topos fantasy spočívá ve vstupu do jiné dimenze, která má 3 základní možnosti:

- vytvoření imaginálního světa, který může zahrnovat ještě další „mikrosvěty“ (kulturně-sociální enklávy, jejichž společenské zřízení je převážně feudální a předtechnické, klíčovou roli v nich hraje magie a náboženství)
- vytvoření paralelního světa, který se od našeho výrazně odlišuje, přičemž musí být jasně definován způsob přechodu („dveře“ do jiného světa). Zvláštní možnost představuje existence imaginárního světa uvnitř reálného prostřednictvím osoby, která spí nebo upadla do bezvědomí.
- vstup do pseudohistorie našeho světa.

Imaginární svět ve fantasy vykazuje tyto znaky:

- je mnohvrstevný (popisuje nebo odkazuje na předchozí „historické“ události, obsahuje „mýty uvnitř mýtů“)
- vychází z reálií známého vesmíru, ale je inovativní (doplňuje svět neznámými jevy a reáliemi, příp. odhaluje skrytý smysl těch známých)
- je vnitřně logicky provázaný (jsou stanovena přirozená pravidla fungování imaginárního světa, která si neodporují) a tudíž je „důvěryhodný“
- je ve svých variantách neomezený vč. intertextových přesahů a výpůjček

Imaginární svět bývá často ve fantasy propracován topograficky do nejmenšího detailu. Zahrnuje obvykle téměř všechny známé geologické útvary – pohoří, roviny, řeky, moře a nejrůznější fenotypy (lesy, mokřady, pouště) tak, aby byl tento svět pestrý a umožňoval vytvářet různé překážky a ztížené podmínky po něm se pohybujícím postavám. Pokud je imaginární svět zabydlen různými rasami, jsou



vždy spojování s nějakým typickým prostředím (elfové-les, trpaslíci-hory). Místa imaginárního světa obvykle nesou originální názvy, jsou to buď novotvary na základě tvarové podobnosti, nebo odvozené od nějaké události, která se na tom místě stala, příp. jsou vlastní jména převzata z jiného, imaginárního jazyka (a tento jazyk mnohdy dosahuje až k úrovni komplexní gramatické koncepce).

Zvláštní roli v topografii imaginárního světa zaujímá tzv. sídlo, tj. budova, která je něčím víc, než se jeví zvenčí (připomíná dům, ale je to spíš hrad, tedy něco mnohem rozlehlejšího a složitějšího). Sídlo obvykle v krajině dominuje a bývá příbytkem Zla (Temného pána), uvnitř je plné spleť chodeb, pastí, zrcadlových místností apod., může mít také podobu labyrintu nebo strašidelného lesa, kde obvykle hrdina zabloudí.

Typickým příznakem fantasy tvorby je autorem vytvořená a přiložená mapa imaginárního světa, která zjednodušuje orientaci čtenáři (a zřejmě jako pracovní pomůcka i autorovi).

## **2.3. Narativní postupy ve fantasy**

### **2.3.1. Narativita fantasy**

Fantasy je typická silným příběhem, svým důrazem na narativní povahu díla. Fantasy bytostně participuje na archaické narativitě, jejíž základními prvky této narativity jsou archetypy a cyklický čas, vyskytující se v mýtech a pohádkách. Fantasy je legitimním představitelem této autentické narativity, má stejnou formu a sdílí stejný prostor, je vlastně jejím „dědicem“<sup>8</sup>. Mýtus je tedy základním předobrazem fantasy. Mýtus není fikce, je to symbolické vyprávění o světě, má absolutní platnost. Není ani podobenstvím, je světem samým, a to platí i pro fantasy. Mýty vycházejí z archetypů, uložené v lidské genetické výbavě a fungující bez ohledu na kulturní či etnickou vazbu. Mezi nejčastější archetypy v mýtu patří: *cesta tam a zase zpátky* (potřeba něco dát či získat), *úkol či poslání* (záchrana sebe a světa), *společenstvo* (soubor spravedlivých reprezentujících kolektivní Dobro), *tajná říše* (zapomenutá země). Druhým zdrojem narativity ve fantasy je již zmíněná pohádka, která taktéž pracuje s archetypy, ale bez ohledu na historické prvky a linearitu času. Mezi pohádkové archetypy patří zejména *persona* (princ, hloupý Honza), který se

---

<sup>8</sup> Kuglerová, Ivana: Fantasy a narativita. Interkom 1999, č. 9, s. 11.

setká se *stínem* (zlý čaroděj, nestvůra), přičemž potká *pomocníky* (zvířátka, moudrý stařec), kteří mu dopomůžou k získání *odměny-animy* (princezna, půl království), ještě předtím však musí překonat *mystickou smrt* (zakletí, zapomnění, a příběh má *šťastný konec* (očistěné, vyrovnané a dokonalé já).

Vedle archetypizace se řídí archaická narativita také usouvztažením k času. Prvotní, archaická forma vnímání času je cyklická. Život se odehrává v cyklech, dochází k automatizaci a opakování situací (typizaci). Výrazem této cykličnosti je rituál a motiv věčného návratu (fénix, zelený rytíř). Cyklický čas představuje jistotu opakujícího se, představuje řád. Všechny tyto konstanty - typizace, věčný návrat a řád jsou charakteristická prvky, které nalezneme si ve fantasy. Jsou východiskem pro výstavbu struktury příběhu, který se v různých obměnách promítá do převážné většiny fantasy děl.

### 2.3.2. *Struktura žánru fantasy*

Strukturalismus vychází z předpokladu, že umělecké dílo je strukturální celek, jenž je více než pouhý součet jeho prvků, neboť je řízen vlastním vnitřním řádem. Tento přístup úzce souvisí s ruským formalismem, zabývající se syžetovou výstavbou literárního díla, zkoumáním vzájemných vazeb jeho konstrukčních prvků a utvářením literárních forem (žánrů). Na tuto tradici se pokusil navázat anglický literární teoretik John Clute.<sup>9</sup> Podle něj lze fantasy popsat i z hlediska její typické struktury. Tvrdí, že typický fantasy příběh se pohybuje stejné trajektorii, zahrnující 3 základní fáze s několika klíčovými okamžiky (uzly):

*1. fáze: Spoutání fiktivního světa* (bondage) – příznakem této fáze je silný pocit *Nepatřičnosti* (wrongness) nebo též *Jinakosti*, pocit, že něco není v pořádku, svět je trvale ohrožen a že začíná podstupovat nebezpečné *Slábnutí* (thinning), vedoucí k onemocnění dříve zdravé země, ztráty jejích bývalých vlastností (magie, tradice, hojnosti), příp. až k její devastaci (vyčerpání zdrojů, úhyn rostlin či zvířecího druhu, rozbořená města, vypálené vesnice). Předzvěstí takového nebezpečí je obvykle sílící moc Zla (nástup Temného pána, uctívání nepravých bohů nebo potlačení všech původních, ztráta paměti u kladných postav, neschopnost nalézt kódy úniku apod.). Zlo bývá obvykle zosobněno nějakou postavou, která má magické schopnosti, které

---

<sup>9</sup> Clute, John: Narativní model fantasy. Ikarie 1996, č. 5, s. 55.

však používá k vlastnímu prospěchu a ovládnutí ostatních (Temný pán). V opozici stojí jedna nebo více kladných postav, které docházejí k onomu uvědomění si nepatřičnosti a zahajují cestu k řešení (putování, hledání).

2. fáze: **Prozření** (recognition) – po dlouhém putování má hrdina možnost nahlédnout do samotného srdce těžce zkoušeného světa a uvědomí si, co je potřeba udělat. Součástí této fáze je obvykle *Proměna* (metamorphosis), a to buď hrdiny samotného nebo fiktivního světa. Proměna hrdiny nejčastěji zahrnuje buď vyjevení pravé podstaty, nebo proces zrání (mladíka v muže, obyčejné postavy v hrdinu). Tato proměna zahrnuje klíčový moment, uzel (tzv. průchod nocí), konflikt, boj a katarzi, a to buď fyzickou nebo duševní, příp. kombinaci obou (konfrontace s vlastní minulostí, osudem, nepřítelem, s příležitostí k volbě jednodušší cesty, zradě či obohacení). Imaginární svět nebo jeho část také dosahuje poznání své devastace (zpuštěná země) jako varování před úplným zničením (neexistencí). Tyto důkazy ohrožení vedou případně i k mobilizaci posledních sil k obraně (sjednocení roztroušených skupin obyvatelstva či příslušníků různých národů, povolání či vyhledání starobylých či zapomenutých pomocníků).

3. fáze: **Uzdravování** (healing) – představuje obvykle nápravu po zásahu Zlem po jeho porážce, které obvykle předchází *Pozitivní katastrofa* (zvrát, který způsobí otočení kola osudu správným směrem). Fiktivní svět se uzdravuje, země se opět zelená, ztracená paměť se vrací. Třetí fáze představuje vyvrcholení příběhu, je to samotný cíl fantasy, takto mají příběhy končit a takto mají být vyprávěny. Příběh se špatným koncem je ve fantasy poměrně vzácný.

Clutův systém bývá kritizován za to, že fáze nejsou specifické pro jeden konkrétní žánr, ale že by se celý model dal uplatnit i na díla jiných žánrů. V následující kapitole je Clutův model propojen s morfologickým přístupem, jehož představitel je V. Propp, jehož funkce jsou nahrazeny fázemi s uzlovými body.

### 2.3.3. *Narativní model klasické fantasy*

Fantasy, ve které je stěžejní je motiv cesty, je považována za klasickou. Cesta v příběhu představuje dobrodružství, ale i poslání či úkol (quest), je symbolickým

vyjádřením životní pouti a v neposlední řadě prostředkem k utváření hrdinova postoje ke světu.

Putování probíhá typicky jako hledání fyzické, během kterého hrdina na své pouti hledá cosi, co zachrání jeho nebo jeho zemi, za niž je nějakým způsobem zodpovědný. Putuje do neznámých krajů, kde podstupuje zkoušky, dokud nenalezne to, co hledá, a vrátí se domů obohacen o kýžený objekt, partnera či poznání. 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. Celou konstrukci tvoří tyto po sobě následující dějové prvky:

1. Hrdina (obyčejný jedinec/kráľův dědic/outsider) žije v malebném kraji (vesnická idyla) a nemá o ničem tušení. Zlo tajně povstává (= *slábnutí Dobra*)

2. Hrdina se dozví o svém vyvolení a nebezpečí, které ho čeká (= *jinakost*). To, že je to právě on a nikdo jiný, mu sdělí moudrý muž (čaroděj, kněz), zjevení, svitek, věštba.

3. Hrdina přijímá úkol a vydává se na výpravu, jejíž cílem je zničit Zlo prostřednictvím nějakého činu či předmětu. Získává společníky, kteří mají v družině komplementární role.

4. Hrdina podstupuje nebezpečné situace, může být zraněn (nebo obtížně odolává vlivu Zla). Přichází první zkoušky věrnosti družiny. Hrdina poznává, že poslání může být nad jeho síly (= *prozření hrdiny*)

5. Hrdina dospěje do místa, kde si může odpočinout (podstoupit provizorní léčbu). Toto místo představuje zónu bezpečí (sídlo spřátelených sil, enkláva Dobra, kde Zlo nemá žádnou moc).

6. Hrdina se společníky pokračují v cestě, nebezpečí se stupňuje, může dojít ke ztrátě některého z členů družiny (smrt, zrada).

7. Hrdina pochybuje o svých schopnostech úkol dokončit. Zlo projevuje viditelně svou sílu (šikuje vojska, vysílá zvědy, podniká drobné výpady na území Dobra).

8. Hrdina dospěje do další zóny bezpečí, kde se mu dostane podpory a nové motivace. Získává dary (magické předměty), které mu mohou úkol ulehčit, nejsou však určeny ke zničení Zla.

9. Hrdina pokračuje v cestě, i když se družina rozpadá a hrozí, že zůstane sám. Do země Dobra pomalu proniká Chaos. Hrdina podstupuje silný nápor Zla, který ustojí (= *průchod nocí*) a odmítá Zlo.

10. Hrdina se střetne se Zlem na jeho půdě. V souboji díky nějaké drobnosti vítězí Dobro. Hrdina podstupuje stav blízky smrti, ale je zachráněn. Může dojít také k rozhodující velké bitvě (= *pozitivní katastrofa*)

11. Zlo je poraženo, nastává Řád (= *uzdravení země*). Hrdina získá zasloužené pocty.

12. Hrdina se vrací domů, kde musí vybojovat ještě poslední bitvu s pozůstatky Zla.

Není samozřejmě nutné, aby v každé fantasy byly všechny vyjmenované stavební prvky (uzlové body příběhu) zastoupeny. Zejména body 1, 6, 8, 12 jsou fakultativní.

#### **2.3.4. Vypravěč**

Ve klasické fantasy se uplatňuje především objektivní vyprávění ve 3. osobě. Vypravěčský způsob odpovídá objektivní er-formě, doplněný přímými řečmi postav. Vševědoucí vypravěč konstruuje zcela nový fikční svět, proto je důraz kladen na jeho autentifikační funkci. On rozhoduje o tom, co je a není součástí fikčního světa, má přehled o tom co se děje v místech, kde se právě hovořící postava nevyskytuje. Příběh je často přerušován tzv. filmovými stříhy, po kterých vypravěč přenáší děj jinam. V příběhu s více dějovými liniemi střídavě sleduje pokrok v každé z nich. Dějové linie se nakonec protnou (obvykle na konci) a vytvoří jeden společný děj.

Vypravěčovy promluvy ve fantasy nikdy nepodléhají hodnocení pravdivosti, protože již žánr samotný předjímá nerelevantnost takového posuzování, přesto musí být vyprávění dostatečně „hodnověrné“. Proto je obsah promluv postav málokdy v rozporu se sdělením vypravěče, společně „podpírají“ konstrukci imaginárního světa.

Volba vševědoucího vypravěče je nasnadě a vyplývá ze samotné „světovornosti“ fantasy, kdy je potřeba uvést celou řadu encyklopedických informací o fungování imaginárního světa. Také množství údajů většinou přesahuje mentální schopnosti postav, kterým bylo možno svěřit roli vypravěče. Pokud se tedy ve fantasy setkáme např. se subjektivním vypravěčem v ich-formě, obvykle vypráví příběh hlavní hrdina a imaginární svět je možné poznat pouze prostřednictvím jeho vnímání a zkušenosti

(psychologie postavy je obvykle lépe propracovaná). Imaginární svět nemusí být vykreslen v úplnosti a některé jevy či události si musí čtenář domýšlet. Pro doložení vypravěčovy spolehlivosti slouží vyšší výskyt polopřímých a smíšených řečí. Příběh plyne pomaleji, není tak akční a plný nečekaných zvrátů, poskytuje však silnější emoční výpověď.

Zvláštním případem je autoreflexe autora, kdy se jedna z postav jmenuje stejně jako on a uvádí o sobě, že se pokouší napsat literární dílo. Nezřídka jsou pak ukázky či části z tohoto imaginárního díla součástí příběhu (jako legendy, zápisy v kronice, písně) uvedené např. v úvodu kapitoly, příp. se prolínající s dějovou linií příběhu.

## **2.4. Fantasy mezi jinými žánry**

Z předchozích pokusů o definici žánru fantasy je patrné, že nejsou přesně dané hranice a překrývá se zejm. s pohádkou, science fiction a hororem. Motiv cesty by mohl poukazovat na překryv např. s pitoreskním románem (vývojovým románem). Rozvoj žánrových variant zase evokuje historickou prózou, motiv zasvěcení a je znám z iniciačního románu.

### **2.4.1. Podobnost s jinými žánry**

#### *Pohádka*

Podobnost fantasy s pohádkou se pohybuje převážně v rovině motivické (boj dobra ze zlem) a narativní (archetypální prvky). Společné mají to, že oba žánry jsou stejně antiveristická ve vztahu ke skutečnosti, na rozdíl od pohádek jsou ale fantasy příběhy propracovanější, jsou určené dospělým a prezentují imaginární světy jako skutečnost.

Fantasy je pohádka zbavená determinovaného osudu, který je porušena stochastikou náhody, je to příběh, v němž jde o „hru s nenulovým součtem“<sup>10</sup> (nulový součet = zlo je poraženo, dobro absolutně vítězí a hrdinové žijí šťastně až do smrti). Fantasy příběhy navíc obohacují pohádkový motiv obsahem, postmodernisticky interpretují jejich vyznění a baví se manipulací s výše uvedeným determinismem.

---

<sup>10</sup> Sapkowski, Andrzej: V šedých horách zlato není anebo hrst úvah o literatuře fantasy. Ikarie 1999, č. 6, s. 44.

### *Science fiction*

Příbuznost SF a fantasy je zvlášť silná, knihy z těchto dvou žánrů jsou často smíchány do sebe. Většina děl, které byly napsána a vydány pod nálepkou „fantasy“ se odehrává v imaginárních světech, které připomínají naši historii s výjimkou skutečnosti, že v těchto světech funguje magie. Tento základní předpoklad fantasy příběhů – že magie existuje – se zdá být v ostrém kontrastu se základním kontrastem science fiction, která by měla především respektovat omezení stanové vědeckou věrohodností (verisimem). Pokud se i ve science fiction vyskytují „magické“ síly, jsou však vysvětlovány telepatí, psychokinezí a jinými paranormálními fenomény. Rozdíl mezi oběma žánry je potřeba hledat především v jiném pojetí hrdiny a v míře odlišnosti imaginárního světa od toho našeho.

### *Horor*

Horor může mít základní ontologickou koncepční výbavu společnou s fantasy a SF, ale používá je za jiným účelem. Horor nově světy sám nevytváří, používá již vytvořené světy a rekvizity známé z fantasy i ze SF. Horor se jako žánr vyznačuje nikoliv osobitým slovníkem či myšlenkami, ale způsobem působení na čtenářovy emoce. Hrůzami každodenní skutečnosti vzdoruje tím, že se je pokouší předčít vytvářením umělého děsu za pomoci výrazových prostředků jiných žánrů. Horory jsou příznačné tím, že v nich přežije jenom málokdo, pokud možno téměř nikdo (tedy i včetně hrdiny). V tom se přibližuje mytologii, která také často končí truchlivě, ovšem až po katarzi, odpuštění a očištění, kdy viny a přehmaty jsou smyty, chyby zapomenuty, ošklivost mizí a zbývají jenom pozitivní rysy. V poslední době je však patrný spíše příklon k SF zejména volbou zdroje hrůzy, který na sebe stále častěji bere podobu výsledků laboratorních pokusů, virů a vědeckých vynálezů.

### *Historická próza*

Odehrává se stejně jako fantasy v době, kterou autor nezná z vlastní zkušenosti a svou fikci opírá o zprostředkované informace, které jsou nějak doloženy. Důraz je kladen na věrohodnost zobrazovaných faktů a tehdejšího způsobu bytí a uvažování. Tyto vlastnosti obsahuje i historická fantasy, jediný rozdíl spočívá ve výskytu magie jako integrální součásti imaginárního světa.

### *Iniciační román*

Motiv zasvěcení hrdiny, kdy iniciací je buď samotná cesta, nebo seznámení s tajemstvím, legendou, proroctvím, vyvoláním apod. se v fantasy příbězích vyskytuje velice často. Nemusí se však vždy jednat o duchovní zasvěcení, pokud jeho formu netvoří už samotné pozvání Zla. Společná je i postava zasvětitelce (učitele, ochránce, průvodce), který hrdinovi poskytuje informace „nad rámec“ své funkce (moudrý čaroděj). Také chronotop cesty, ať už v doslovném slova smyslu, nebo v symbolickém významu, navazující na tradici pikareskního románu, poukazuje na silnou podobnou obou žánrů, ve fantasy však chybí explicitně formulovaný „výchovní“ program, kterým má hrdina projít. Velice podobně však pro hrdinův osobnostní růst slouží množství vedlejších zápletek, využívající postupy dobrodružného románu.

#### ***2.4.2. Systematické přístupy k odlišení žánru***

K rozlišení žánrů může sloužit Clutův trojfázový model, popsáný v kapitole 1.3.2. Příběh, který zdůrazňuje Jinakost a nikdy tento uzel neopustí, patří do nadpřirozené prózy (okultní romány, duchařské a upířské příběhy). Sem správně patří také příběhy o hrdinovi, který odmítá projít dalšími fázemi, odmítá se uzdravit (posedlí rytíři, šílení poutníci, král rybář aj.) Příběh, který utkvěl ve stavu Slábnutí, je hororem (podstatou hororové zápletky je ohrožení těla nebo místa, příp. země). Násilí je v hororu vykoupeno pouhým rozechvělým návratem do původního stavu, příběh a jeho hrdinové neprojdou žádnou transcedencí, nepochopí zlo, protože je příliš strašné a neuchopitelné. Příběhy, které nejdéle dlí ve třetí fázi, aniž by řádně prošly předchozími dvěma, lze zařadit mezi pastorální příběhy. Jenom v žánru fantasy projde příběh v úplnosti všemi fázemi narativního modelu.

Jiný přístup nabízí protokoly podle Samuela R. Delanyho<sup>11</sup> Žánr je podle něj určen způsobem jeho čtení, protokolem, který nás učí, jaké významy přiřazovat pojmům, jak slova číst a chápat. Protokol si také můžeme představit jako šifrovací tabulku, kterou používá jak autor, tak čtenář. Žánrově vyhraněná díla obvykle nesou výrazné znaky (žánrový modus) oznamující, jakým protokolem mají být čtena. Čtenář uvyklý kódování fantastické literatury již od samotného začátku textu dokáže vnímat detaily, z nichž si odvodí, že se děj odvíjí v alternativním vesmíru.

---

<sup>11</sup> viz Adamovič, Ivan: Cestami fantastického pohraničí. Ikarie 2004, č. 4, s. 28 – 31.



Nepozorný čtenář je tímto zjištěním zaskočen až v samém závěru textu a hledá vysvětlení, proč musel být příběh přemístěn do alternativního světa. Jiné knihy mají z různých důvodů žánrový modus slabší a čtenář zpočátku neví, v jakém protokolu má dílo číst. Pokud je zkušený uživatel vícera protokolů, nebude mu činit potíže rozpoznat během čtení ideální protokol. Např. román může začít jako realistický, ale postupná kumulace nebo náhlý výskyt prvků fantastického ozvláštnění mohou čtenáře upozornit na to, že je potřeba změnit protokol na ten, který náleží fantastice. Žánrově nepřilíživě dotčený čtenář může ovšem dočíst knihu jako „realistickou“ a případné výskyty nadpřirozena pokládat za alegorie či halucinace.

Literární dílo také nemusí během celého procesu čtení zachovávat stejný žánrový modus. Často se stává, že od určitého momentu musíme přehodnotit, do jakého žánru vlastně příběh patří. V takové chvíli čtenáře dospěje k pomyslnému bifurkačnímu bodu (z fyziky bifurkace = rozdvojení). Může číst dále v modu, v němž jej číst začala, nebo jeho zařazení přehodnotí. Typickým příkladem jsou díla, která leží na pomezí science fiction a fantasy. Tam také záleží na čtenáři, jaký protokol mu bude užitečnější.

Neznalost vhodného protokolu může na straně autora způsobit, že vznikne velmi nepodařené dílo, na straně čtenáře zase povede k tomu, a že se z textu vytěží patřičný estetický účinek, příp. text zůstane úplně nepochopen. Je tedy pravděpodobné, že příčina nepochopení a odporu vůči některým žánrům (např. fantasy) spočívá v tom, že vydávaná díla nebyla dostatečně formálně odlišena ani od ostatní beletrie, ani jemněji rozlišeny v rámci fantastiky samotné.

## 2.5. Žánrové varianty

O žánrové dělení fantasy se již pokusili Baird Searles, Beth Mecachemová a Michael Franklin ve své práci z roku 1982 nazvané *A Reader's Guide to Fantasy*. Avšak fantasy jako mladý žánr populární literatury prochází stále dynamickým vývojem. V průběhu její existence se nakonec ustálily tyto 3 hlavní žánrové varianty:

**Epická fantasy (high fantasy)** – je založená na propracovaném syžetu s několika dějovými liniemi, má své předobrazy především ve středověkých legendách a mezi její specifika patří družina hrdinů (dle často se opakujícího tématu krále Artuše a rytířů kulatého stolu se někdy též užívá pojem **artušovská fantasy**). Zaměřuje na hrdiny „klasického“ typu (známého i z legend). Bývá založena na dobře propracovaném světě, jehož mytologii tvoří, vyznačuje se bohatým, fabulačně

i motivicky vykresleným příběhem odehrávajícím se na pokud možno co největší ploše a majícím charakter velké historické epiky. Proto se jí také říká vysoká fantasy (high fantasy), protože se zaměřuje spíše na sílu a poselství příběhu, na jeho mystický rozměr. Podle slavného autora, považovaného za velmistra tohoto subžánru, je tato fantasy nazývána také **tolkienovská**.

**Hrdinská fantasy** (heroic fantasy, sword and sorcery) - vychází z heroického mýtu, jedná se o díla, která kladou důraz na meč, tedy na fyzické nebezpečí a akci. Soustřeďuje se na napínavé scény a využívá postupy dobrodružné literatury, zahrnující zejména dynamické zvraty a neustálou gradaci. Na rozdíl od vysoké fantasy jde jejím hrdinům více o vlastní prospěch než o abstraktní dobro. Původně tuto žánrovou variantu označoval pojem **Meč a magie** (sword and sorcery), použitý v roce 1960 F. Leiberem. Označuje dějové fantasy příběhy, v nichž hraje hlavní roli drama, boj a magie, méně na myšlenky a detailnější popis fantastického světa. Od 70. let je však vytlačován termínem heroic fantasy.

**Science fantasy** (fantasy s vědeckými prvky) - stojí na rozhraní fantasy a sci-fi, představuje jakýsi hybrid, používající sci-fi i fantasy prvky, přičemž vzájemný poměr složky „science“ a složky „fantasy“ může být různý. Nejčastěji jde o popisy budoucího světa, který se navrátil do feudalismu, nebo o příběhy odehrávající se na jiných planetách, kde vládne společenské zřízení podobné feudalismu, příp. o využití SF rekvizit ve fantasy (magické předměty jsou vlastně rafinované přístroje přenesené z budoucnosti).

Existují však i další žánrové varianty (někdy se též užívá pojem subžánry), které reflektují některé nové znaky, přestože zachovávají klasický narativní model:

**Pohádková fantasy** – fantasy vycházející z pohádek a bajek, v nichž jsou však původní motivy narušeny logikou současného reálného světa a pohádkové bytosti řeší „dospělácké“ problémy (někdy též označována jako moderní fantasy nebo adult fantasy)

**Historická fantasy** - vyznačuje se podobností světa, ve kterém se odehrává, s reálnou historií. V historických kulisách, které jsou pečlivě a podrobně popsány, se vedle sebe vyskytují smyšlené i historicky doložené postavy.

**Městská fantasy** - odehrává se v reálném městském prostředí a v současnosti, ve kterém se pohybují mýtické postavy, čarodějové a síly Zla v nových rolích. Jde o poměrně nedávný směr, který se začal rozvíjet hlavně v 80. letech 20. století.

**Temná fantasy** (dark fantasy) - je fantasy na hranici s hororem (typické jsou příběhy o upírech). Větší prostor je poskytnut popisu sil Zla, zápornému hrdinovi, černé magii. Dobro nemusí absolutně vítězit.

**Křesťanská fantasy** – akcentuje křesťanské principy a motivy, častým tématem je fenomén sebeobětování. Příběh se obvykle snaží alegoricky přiblížit poselství křesťanství dětským čtenářům.

**Feministická fantasy** (ženská fantasy) - je odrazem feminizmu přelomu 60. a 70. let, hlavním tématem je boje žen o rovnoprávnost a uplatnění žen ve světě mužů. Ženy zde vystupují jako hlavní hrdinky, schopné hájit svou samostatnost a svobodu volby. Častým motivem je pomsta za znásilnění. Ženy dokáží používat stejně dobře zbraně jako magii, proto se lze setkat také s termínem Sword nad Sorceress.

**Humorná (satirická) fantasy** – vytváří s humoristickým nadhledem paralelu k reálnému světu, příp. paroduje známé fantasy příběhy nebo literární díla (a oslabuje roli žánrových revizit). Často obsahuje kritiku současné společnosti.

Jiný systém třídění žánrových variant nabízí A. Sapkowski <sup>12</sup>, který k tomuto úkolu přistoupil s velmi osobitým přístupem a za klíč si zvolil způsob výstavby imaginárního světa. Některé typy se částečně překrývají s výše uvedenými druhy subžánrů (což uvádím jako poznámku kurzívou). Sapkowski rozlišil 8 podob fantasy světů:

**Svět za zamčenými dveřmi** - paralelní svět, který se řídí právem magie. Vedou do něj „dveře“, které je potřeba najít, protože jsou dobře ukryté a zamčené (zabezpečené kouzlem) před nezvanými návštěvníky a náhodnými kolemjdoucími. *Fantasy tohoto druhu lze ztotožnit s pohádkovou fantasy.*

**Retelling** – jde o nové převyprávění více či méně známých příběhů (mýty, legendy, lidová vyprávění, bajky či jiná kanonická literární díla), avšak trochu jinak, zejm. dochází k eliminaci pohádkových prvků (samozřejmě je ponechána magie) a k vysvětlení, jak „to bylo doopravdy“.

---

<sup>12</sup> viz Sapkowski, Andrzej: Subžánry subžánru. Ikarie 2001, č. 12, s. 43 – 46.

**Jakozemě** (země-nezemě) – svět, ve kterém neplatí hranice vytyčené naším poznáním a kde je vše od počátku do konce zemí fantazie, která má plnou autonomii a nezávislost na reálném světě, byť z ní čerpá kulturní dědictví. *Fantasy tohoto druhu lze ztotožnit s epickou fantasy.*

**Historica Magica** – alternativní historie, v níž se vymyšlený klíčový historický moment spojuje s vykombinovanou sérií následků, obsahuje nezbytný element magického „kdyby“ (tj. co by se stalo, kdyby se tato historická událost nestala, kdyby se tato historicky doložená osoba rozhodla jinak, kdyby konkrétní bitva dopadla opačně apod.). *Fantasy tohoto druhu lze ztotožnit s historickou fantasy.*

**Narušená realita** - naprosto podivné, magické, bizarní a neuvěřitelné věci dějí v našem běžném každodenním životě (jednorozec se ocitá ráno v zahradě, v lese za plotem se objevují kouzelní tvorové, hoteloví hosté jsou skryté mytologické postavy). Tento subžánr je velmi blízký hororu nebo magickému realismu.

**Příběhy o zvířátkách** (někdy též Bambiho děti) – odehrávají se ve světě, kde zvířátka mluví, myslí a jednají jako lidé a podle lidských motivací. Fantasy tohoto typu má silný ekologický podtón namířený proti lidem. *Fantasy tohoto druhu lze ztotožnit s pohádkovou fantasy.*

**Urban fantasy** – záměrem a postupem autora bývá „rozehrání“ povšechně známých příběhů a pohádek ve zcela současném prostředí, vyvábí jakýsi punk-rock, kde magie a fantazie jsou součástí života ve velkoměstě. Elfové, démoni a jiné magické bytosti hrají v rockových kapelách, jezdí metrem a v noci se toulají od McDonalda až k Central Parku, kde se odehrává ta největší bitva Dobra se Zlem. *Fantasy tohoto druhu lze ztotožnit s městskou fantasy.*

**Magie meets Software** (MMS) – jakási „computerworld“ fantasy, v níž čarodějové využívají počítačovou technologii (obvykle se stanou součástí počítače nebo programu) k tomu, aby mohli škodit jejich uživatelům.

### 3. HISTORIE A SOUČASNOST ŽÁNRU

Původ literárního žánru fantasy je téměř stejně nejasný a nepostižitelný jako jeho vlastní definice. Sledovat vznik a vývoj tak svébytného literárního útvaru je věc náročná, zachytit ho přiměřeně komplexním způsobem vyžaduje příliš velké množství potřebných podkladů. V následující kapitole se nachází alespoň stručný nástin vývoje, na který navazuje pokus o nalezení kořenů žánru fantasy a důvodů pro jeho vznik. Jsem si vědoma toho, že toto pátrání daleko přesahuje hranice literární vědy, přesto cítím potřebu zmínit alespoň některé myšlenky, které by mohly vznik žánru fantasy lépe objasnit.

#### 3.1. Stručný nástin vývoje žánru

Nit, která se vine dějinami literatury až k žánru fantasy, lze vysledovat už u fantastických povídek ze starého Egypta (fiktivní cestopis o ztroskotavším námořníkovi), z Babylónie (slavný Epos o Gilgamešovi, v němž legendární král vítězí s pomocí divého muže nad nejrůznějšími nestvůrami) a řady dalších starověkých eposů (homérský epos, argonaustský epos). Fantastické příběhy vzkvétaly i ve středověku (epos Beowulf, Román o Alexandrovi, artušovský „britský cyklus“, italské příběhy o Rolandovi). I v novověku se objevují prózy s fantaskními motivy, které lze označit za přímé předchůdce dnešní literatury fantasy (Královna víl Edmunda Spencera, rytířské romány – pitoreskní vyprávění o rytířích a kráskách, kteří v kulisách zakletých zámků a tajemných ostrovů svádějí boj s příšerami, obry a černokněžníky). O oživení podobných příběhů se v 19. století pokusil W. Morris (Les za světem, Studna na konci světa), který bezprostředně ovlivnil všechny své následovníky. Konec 19. století je pak často nazýván „érou vypravěčů“ a spjat se zrodem „pulpových magazínů“, které se staly základnou pro publikování a rozmach oddychové literatury vč. fantasy. První magazíny tohoto druhu byly tištěné na nekvalitním papíře (odtud také pulp = papírovina), měly jednotný velký formát a přibližně od 1905 křiklavou barvenou obálku. Vznikly jako odpověď na šířící se gramotnost a rostoucí sociální aspirace lidových vrstev, zrod nových polygrafických technologií a nebývalý rozmach žurnalistiky. V této době začal také vycházet v jednom z těchto časopisů comics Winsora McKaye, v němž hrdina jménem Nemo zažívá dobrodružné peripetie v zemi nazvané Skumberlenad, hýřící zámky na skále,

překrásnými princeznami, bojovnými rytíři, čaroději a strašlivými netvory. Mezi „vypravěče“, jejichž díla na pokračování v těchto časopisech vycházely, patřili R. L. Stevenson, A. C. Doyle, R. Kipling, H. G. Wells a H. R. Haggard. Právě posledně jmenovaný se románem *Ayša* (1905) nejvíce zasloužil o hvězdnou éru žánru fantasy.

Na počátku 20. stol se vyvíjel hlavně žánr sci-fi a ještě nevyhraněné fantasy zůstávala na okraji čtenářského zájmu. Autoři vydávaní především v dnes již legendárním magazínu *Weird Tales* redaktora Farnswortha Wrighta tehdy umně spojili nové postupy s tradicí fascinujících příběhů skutečných průkopníků, jakými byli např. L. Carroll, L. Frank Baum, E. R. Burroughs, James Branch Cabell, Lord Dunsany, E. R. Eddison či Abraham Merritt.

V roce 1937 vychází základní dílo uznávaného klasika žánrů J. R. R. Tolkiena *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*, po válce pak *Pán prstenů* (1954) a Lewisovy *Letopisy Narnie* (1950-56). Tito autoři vytvořili podmínky k přijetí heroic fantasy založené E. E. Howardem (reedice 21 povídek o Conanovi). Jako odpověď na vlnu zájmu o nový žánr založil J. W. Campbell časopis *Unknow* (Neznámo), později *Unknown Worlds* (Neznámé světy), ve kterém byly publikovány povídky odpovídající dnešní fantasy. Představiteli hlavního (anglosaského) proudu se stali U. K. le Guinová, S. King, C. A. Smith, G. R. R. Martin, T. Williams, R. Silverberg, D. Eddings, P. S. Beagle, J. M. Moorcock, R. Zelazny). V poslední době stoupá také obliba humoristické fantasy (T. Prachett a jeho série *Úžasná zeměplocha*), objevuje se i produkce neanglosaská (A. Sapkowski: *Zaklínač – stříbrný meč*) a nové přístupy k mýtu (R. Holdstock).

### 3.2. Úhelné kameny žánru

Anglosasové, které ve fantasy dominují a kteří tento žánr vlastně stvořili, odkazují ve svých dílech na keltskou mytologii, především na **artušovský mýtus**, který je mezi nimi věčně živý, je pevně vrostlý do jejich kultury. A proto archetypem, pravzorem všech fantasy děl je legenda o králi Artušovi a rytířích Kulatého stolu. Všechny fantasy příběhy pak sledují stejný typ zápletky: Existují dvě království (země, impéria) – jedno je zemí Dobra, druhé je zemí Zla. Je zde Dobrý král, obraný o trůn a dědictví, jež se snaží získat zpět, čemuž se protiví Síly zla a chaosu. Dobrého krále podporuje Dobrá magie a Dobrý čaroděj, stejně jako Družina věrných mužů. Ke končenému vítězství nad Silami temnot je však nezbytný Zázračný artefakt, magický předmět nebývalé síly. Tento předmět má v moci Dobra

integrační a mírotvorný vliv, v rukou Zla je destruktivní silou. Magický artefakt je tedy třeba najít a zmocnit se ho dříve, než padne do spárů Věčného nepřítele.

Prvním zakladatelem se stal bezesporu **R. E. Howard**, mimořádně plodný autor s neopakovatelným smyslem pro realistické ztvárnění divokých dobrodružství neporazitelného válečníka - barbara Conana. Conan je archetypem hrdiny, zbaveného civilizačních nánosů, který hlásá čistotu cti a odvahy, což ho ve střetu s temnými silami dávných božstev i při útoku černé magie dělá téměř neporazitelným. Conan, poslední Cimeřan, byl po vyhlazení svého rodu uvržen jako dítě do otroctví a později vycvičen v neporazitelného gladiátora. Poté, co za své výkony v aréně získá svobodu, vydá se na cestu pomsty a doprovázen čarodějem-kronikářem Akirou a věrnou bojovnicí Valeriuou putuje pustými pláněmi Hyborie, bojuje pro slávu a bohatství a hledá vůdce hadího kultu, přezdívaného Tula Soudce, v němž odhalí dávného vraha svých rodičů a tajemného uzurpátora země. Conanovi se nakonec podaří, i přes ztrátu milované Valerie, pomstu dokončit a je mu nabídnut trůn, on se však raději vydává na další dobrodružství. Tato základní myšlenka je obohacena o prvek dávných království a utajené historie světa, ze kterého zbyly pouze střípky. To s autorovou schopností napsat ryzí dobrodružný příběh učinilo postavu Conana nesmrtelnou. Od 60. let 20. století do dnešních dnů se objevuje řada epigonů, vytvářejících další dobrodružství slavného hrdiny.

Největší událostí se stalo vydání dodnes zřejmě nejvýznamnějšího fantasy díla, Pána Prstenů, kultovní trilogie zakladatele žánru **J. R. R. Tolkiena**, která je díky své preciznosti ve stavbě děje, charakterizaci postav i popisu krajiny dodnes nepřekonaným vzorem valné většiny spisovatelů. Popisuje dramatický a spletitý příběh o kouzelném prstenu, který hraje klíčovou roli v urputném boji mezi silami dobra a zla v dávnověké Středozeemi, světa tajemných krajů a pohádkových bytostí; proti svému předchůdci (Hobit) se však rozbíhá do širšího dějového proudu, nabízejícího strhující příběh i pozoruhodné myšlenkové a jazykové bohatství. Mezinárodní úspěch následující po americkém neautorizovaném vydání pomohl stabilizovat žánr v očích čtenářů i kritiky jako svébytnou součást fantastiky

Počátkem 50. let začal Tolkienův přítel a kolega **C. S. Lewis** vydávat oblíbenou fantasy sérii pro mládež Letopisy Narnie (celkem 7 dílů). Příběhy jsou vždy o skupince dětí, které se náhodně ocitnou v pohádkové zemi mluvících zvířat, kterým vévodí lev Aslan, a jiných podivností a kouzel (v prvním díle ságy musí projít tajemnými „dveřmi“ ukrytými ve skříni, v dalších pak jsou postavy „přivolány“

samotnou Narnií, která potřebuje jejich pomoc). V této zemi plní nejrůznější poslání, při nichž prokazují svou oddanost a odvahu, a kromě záchrany Narnie či jejich vládců dochází k poznání sebe sama a vnitřnímu zrání hrdinů. Dobrodružství prožitá v Narnii tak slouží i jako sociální terapie s důrazem na osvojení si mravních hodnot a schopnosti postavit se čelem k problémům, před kterými obvykle hrdinové do tajemné říše utíkají. Letopisy Narnie patří mezi první fantasy práce silně ovlivněné křesťanskou věroukou.

### 3.3. Kořeny žánru

Z předchozích kapitol je patrné, že kořeny žánru sahají až k prvopočátkům slovesnosti. Za inspirační zdroj, východisko, předchůdce fantasy jsou považovány již staré eposy a mýty, legendy, středověké hrdinské eposy. Fantasy čerpá také z folkloru a tradic lidového vyprávění, tak jak je různí badatelé zaznamenali v 18. a 19. století. Z tohoto procesu zapisování příběhů, které se do té doby předávaly jenom ústně se vyvinul např. žánr německých *kunstmärchen*, umělých pohádek pro dospělé vzniklých přímo ve fantazii autora. Za dalšími zdroji z pozdější doby se jeví i gotický román, dobrodružná literatura, okultní vědy apod. Všechna zmíněná žánry a směry jsou de facto obrodou žánru hrdinské romance, plné statečných činů, hrdinských výprav, propletených příběhů a různých zásahů se strany nadpřirozených sil, tedy prvků, které obsahuje i fantasy.

Co je příčinou, že se stále vracíme k témuž způsobu vyprávění příběhů? K hrdinovi a tajemnu?

Uspokojivou odpověď našel D. Pringle - jsou to odvěké, antropologické touhy, touhy uložené v lidském srdci. První z nich usiluje o to, aby byl člověk někým lepším, někým jiným. Důkazy jsou ukryty v již zmíněné lidové slovesnosti, ve vyprávění babiček o světech, v nichž se z každého chlapce může stát princ, z každého děvčete princezna. V hrdinské epice se odrážejí tužby po hrdinech, vítězně vycházejících z krvavých zápasů, pobíjejících nestvůry a získávajících důstojnost, postavení i četné posty. Tyto příběhy vyjadřují touhu po laskavějším světě, po lepším já, plnějším zážitku či pocitu skutečné sounáležitosti. Člověkově totiž nestačí uspokojit jenom své tělesné, sobecké a společenské ambice, chce mít jistotu, že je v širším smyslu součástí kosmu jako celku, touží procítit úctu k něčemu božskému, touží žít v souladu s vyšší mocí, ať je jakákoli. Fantasy obsahuje prvek naplněné touhy, dává odpověď.



Podle Pringla lidé totiž stále hledají odpovědi. Vědeckotechnická éra je nepřinesla, a toto zklamání zákonitě vede k návratu ke spiritualitě, alternativním způsobům života či snahou o návrat k věcem minulým. V lidském srdci zřejmě dřímá žízeň 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 schopnosti – a snad i ctnostmi. Můžeme tyto kraje nazývat ztracenými královstvími nebo říší víl, můžeme je pokládat za reálné nebo vymyšlené – v každém případě zůstávají hájemstvím lidské fantazie. Dnes, kdy těžíme z výtobytků moderní vědy a medicíny a kdy nové technologie usnadňují dopravu a komunikaci, jsme přišli o pocit jinakosti, o pocit tajemství, který živí lidskou fantasií, píše Pringle. Kdekoli na planetě Zemi vystoupíme z letadla, nalezneme lidi, kteří jsou skoro stejní jako my a vedou skoro stejný život. Zkrotili jsme svět, změnili jsme jej k svému obrazu a možná jsme tím sami stvořili pustinu představivosti, zemi, která prosí o znovuzrození. A tak se tou největší touhou, ukrytou v lidském srdci, stala touha po znovunalezení něčeho, co zmizelo. Co postupně tolik ztrácíme. „Svět totiž přestává být čarovným místem, přišlo o svá tajemství díky velkým objevitelským cestám. Lidské vědění se nesmírně rozšířilo a stará dobrá zeměkoule ztratila veškeré kouzlo. Zeměkouli obepínají pásy asfaltu a oceli a tajuplný les se scvrkl.“<sup>13</sup> uzavírá Pringle svou úvahu.

Fantasy příběhy jsou tak často plné melancholie, smutku z pomíjející éry i plynutí času, zmírněného však optimismem a nadějí. Zlo bývá poraženo a zůstává víra, že mrtví rekové jsou vlastně „věční“ a v případě těžkých chvílí se zase „vrátí“.

### **3.4. Funkce a další rozměry fantasy**

Jelikož fantasy patří k žánrům masové produkce a recepce, pohybuje se její velká část v oblasti literatury populární, některá díla však přesahují i do oblasti literatury umělecké. Směrem ke čtenáři plní fantastika tři základní funkce. Funkci zábavnou, funkci kognitivní (pedagogickou) a funkci estetickou. Moderní žánry, především fantasy, je evidentně literaturou s primárně zábavnou funkcí, v níž atraktivní obsah čtenáři zprostředkovává poznání a snaží se jej jistým způsobem formovat. Kvalitní díla dokáží obě tyto funkce (zábavu i poznání) organicky spojit, aniž by byl patrný „šev“ mezi oběma částmi, aniž by jedna část fungovala na úkor druhé.

---

<sup>13</sup> Pringle, David: Fantasy – encyklopedie fantastických světů. Albatros, Praha 2003, s. 15.

Ačkoliv se na první pohled zdá, že fantasy má jediný cíl – přenést obyčejného čtenáře do nových končin, do říše fantazie a neomezených (ne)možností a poskytnout mu to pravé potěšení z četby, v jeho „hloubkové struktuře“ jsou uloženy další rozměry, reflektující témata typická spíše pro mainstreamovou produkci.

### **3.4.1. Ekologický rozměr fantasy**

Není náhoda, že země stojící na straně Dobra, jsou kvetoucí, úrodné, zelené a hrdinové sloužící Dobru jsou často vyličníci jako milovníci přírody, skvělí zahradníci apod. Naopak Zlo většinou způsobí, že původně krásná krajina se mění v poušť. Zlo často používá ničivou přírodní sílu jako zbraň, sesílá na země Dobra tmu (po které už nepřichází žádné svítání), mráz a věčnou zimu, dlouhodobá sucha, petrifikaci (analogie vítězství Zla, kdy se svět změní v kámen, s naším světem je zřejmá a varování před betonem a cementem, kterým si neustále zaléváme celé kusy vlastní země, zcela čitelné), destruktivní nicotu. Než Zlo zaútočí a dojde k rozhodující bitvě, často působí tajně, plíživě a podvratně. Otravuje životní prostředí postupně, pomalu (jak prozrazují i jména záporných postav – Hniloba, Špína, Zmar). Ruku v ruce následuje i otrava morální, nenápadně Zlo vlévá jed do duší, korumpuje a mate tak, aby vyvolalo chaos a návrat k bezpráví. Všechny tyto podoby Zla odpovídají koncepci ekologické sebevraždy, které se v našem světě sami na sobě dopouštíme, jakéhosi „každodenního Mordoru“ nastoleného pod hesly „pohodlí“, „pro lepší život“ a „civilizace“. Proto jsou ve fantasy často akcentovány atributy, které jsou protiváhou k tomuto konceptu, jakou jsou les, řeka a vymírající tvorové.

#### *Les*

Kořeny tohoto motivu můžeme spatřovat v pohádkovém archetypu „magického lesa“, ve fantasy literatuře má však výrazný ekologický podtext. Takovýto les (často spíše prales či hvozd) je často představován jako chráněná enkláva, místo zakázané a nebezpečné pro vetřelce, posvátné. Vstup do jeho nitra symbolizuje návrat k prvotní nevinosti, k počátku všech věcí, k přírodě k velkému tajemství bytí. Ve fantasy však není jen zosobněním návratu ke kořenům a hledání sebe sama, ale také „sůl v oku Zla“, které chce tento zdroj „zeleně“ vymýt, poskvřelit, případně zneužít pro vlastní cíle. Stoupenci zla, kteří tak činí, jsou pak často nazýváni škůdci, „vrahy“ stromů apod. Z fantasy děl číší jasné poselství – les je třeba chránit

a hospodařit s ním racionálně. Mnohdy jsou k tomu v samotných imaginárních světech určeny speciální postavy, ochránci lesů, kteří dokáží nelítostně zasáhnout proti vetřelcům a bytostem „ohně a sekyry“ (např. huorni), nebo mají samotné stromy schopnost vlastní „lesní sebeobrany“. Jsou vlastně stále ve střehu a číhají na nebezpečí, které by jim mohlo ublížit, a de facto pak působí nepřátelsky stále a paradoxně i na kladné hrdiny, kterým jen výjimečně ve vyhocených situacích pomáhají (nechají je v nouzi projít, zastraší pronásledovatele).

### *Řeka*

Řeka funguje jako ekologický symbol, představující mohutnou prvotní vitální sílu, která dává život. Často je posvátná a uctívána jako bůh. Protože zosobňuje představu něčeho čistého (a často také k očistě slouží, zejm. země od zla a špíny), projevuje se na ní ničení přírody Zlem obzvlášť viditelně. Její proměna v kalnou či dokonce páchnoucí stoku bez života bývá často první předzvěstí působení Zla. Řeka přestává být zřídlem životodárné energie, je otrávená a nosí smrt. Řeka nebo její vládce často ve fantasy dílech shromažďuje síly (obvykle magické) a ustavuje strážce (obyvatele kouzelné země, např. dryády, elfy) na obranu před znečišťovateli – tentokrát však jimi samotní lidé, a ne nějaké neosobní Zlo. Ekologický akcent, upozorňující na zhoršující se stav řek, nezvládají svou „očistnou funkci“ pod tunami nekonečného lidského odpadu, je patrný.

### *Vymírající tvorové*

Jedná se často o bájná zvířata nebo starobylé vznešené národy. Zlo se totiž velice často snaží zničit svět zvířat, jelikož krásná stvoření žijící na svobodě jsou mu trnem v oku. Musí být lapena, zohyzděna, zabita, popř. alespoň zavřena do klece. Postavami ve fantasy jsou často poslední příslušníci svého druhu (poslední jednorozec, poslední drak), jejichž existence je ohrožena díky přílišné horlivosti rytířských hrdinů. A opět je tu nastaveno zrcadlo lidem - paralela se známým seznamem ohrožených druhů je nasnadě. Vedle zvířat se pak můžeme ve fantasy často setkat se zástupci mizejícího národa. Typickým příkladem jsou elfové, bytosti přirozeně ekologické, spjaté neoddelitelně s prvotní přírodou, pro které již není v nově vznikajícím světě místo, a proto ho musí opustit. Ještě než tak učiní, pomohou v boji proti Zlu a vysloví varování – i jiné starobylé národy se totiž budou muset

rozhodnout, zda je potká podobný osud, nebo zda začnou budovat civilizaci, protože touha po obecném blahobytu a pokroku neodvratitelně zvítězí.

### **3.4.2. Etický rozměr fantasy**

Základním tématem jakékoli fantasy je boj dobra a zla, které však pojímá jako dvě strany jedné mince, jako nerozlučný pár antagonistických veličin, které musejí ve vzájemném sporu koexistovat vedle sebe a zachovávat rovnováhu kladného a záporného principu imaginárního světa.

Zlo a Dobro jsou duální veličiny, bez jedné by nebylo druhé, vzájemně se doplňují. V nejzákladnější podobě je Zlo zánik, smrt, neexistence. Dobro pak zrození, život, existence. Z toho vyplývají i sekundární vlastnosti Zla. Zlo nemůže být tvořivé, musí na něčem parazitovat, musí něco ničit, Zlo není konstruktivní, není schopno vytvářet hodnoty. Proto se Zlo umí maskovat, vědomo si své vnitřní prázdnoty se často převléká, skrývá pod škraboškou. Zlo je chaos, neuznává žádný řád, žádné zákony. Zlo se neštítí žádného úkladu, nečestnosti, obludnosti, zákeřnosti. Jedině Dobro umí pracovat, a jestliže Zlo začne pracovat, stává se Dobrem. Jedině Dobro má zájem na tom, aby se věci hýbaly, vyvíjely. Dobro je dynamické oproti statickému Zlu.

Tato základní dualita vychází z jedinečné vlastnosti lidského mozku, který si uvědomuje omezenost své existence. Všichni musíme umřít, což je Zlo. Jsme tedy všichni zasvěceni Zlu, jelikož mu v okamžiku smrti navěky propadneme. Člověk však přirozeně hledá způsob, jak Zlo ošálit – jak se stát nesmrtelným. S jednou koncepcí přišlo křesťanství, které nabídlo řešení v podobě záchrany Vykupitelem. Ten na sebe vezme břemeno smrti, projde Zlem a tím ho zažene. V tom spočívá základní jádro křesťanské mystiky, mše v kostele pak není nic jiného než obřad imitační magie, kde se opakuje situace Kristovy smrti (napodobuje Poslední večeři) za účelem přivolání kouzla nesmrtelnosti.

Druhou koncepcí představuje získání skutečné nesmrtelnosti, ale již židovští mudrcové před mnoha tisíci lety správně odhadli, že takový jedinec by se dostal mimo kategorie Dobra a Zla, přestal by být člověkem a stal by se bohem. Takový stav vyhodnotili jako vzpuru proti bohu a přiřadili toto řešení také ke Zlu. Přesto lidé k druhé cestě vždycky tíhli a dokonce si pro tento způsob boj se Zlem vytvořili (a dodnes vytváří) vlastní mytologii, jejíž moderní podobu představuje fantastická literatura. Svými představami, svými modely člověka, všemocného hrdiny, pána

nad prostorem a časem, tedy i nad svou smrtí, hledá cestu k vítězství Dobra nad Zlem. Zlo má však jednu nespornou výhodu - je méně energeticky náročné, je po ruce, je lákavé a nabízí snadné „zkratky“ k cíli. Události tudíž mají sklon vyvíjet se spíše jeho směrem a Dobro je poráženo Zlem v každodenních bitvách. Válku tisíciletí ale zatím Zlo nevyhrává, i když to vypadá, že Dobro nemá proti němu žádnou šanci. Je tu však ještě jedna veličina, kterou Zlo nesnáší, a tou je čas. Dobro totiž čas potřebuje na to, aby dávalo prostor pro existenci, prostor pro tvorbu a vznik uspořádaných systémů. A čas Zlo zastavit neumí, proto bude Dobro válku vyhrávat dotud, dokud lidé nepřestanou být činorodí.

Dobro tedy má předpoklady zvítězit i přes svou zdánlivou nevýhodu, která spočívá v tom, že musí dodržet mnoho pravidel, že nesmí „vypálit první ránu“, že na skoky a zákeřné praktiky Zla může odpovědět až poté, co je jimi zasaženo. Proto Dobro vždy musí ztratit první bitvu, aby mohlo vyhrát celou válku. Nastává tu však určitý paradox – jestliže Dobro musí bojovat se Zlem, je nuceno jistým způsobem na úroveň Zla sestoupit. A proto, aby během zápasu zůstalo čisté, musí se obrnit proti znesvěcujícím dotykům Zla právě tím, že si samo stanoví pravidla, podle nichž pak bojuje a kvůli nimž ztrácí obvykle tu první bitvu. Dobro se musí nechat zaskočit, aby získalo morální právo vstoupit do boje. Pokud by tak neučinilo, stává se samo Zlem.

Proto musí bojovník Dobra (hrdina fantasy), projít zasvěcovacím rituálem, musí být očištěn (jako ve známém eposu o Gilgamešovi a i ve všech dalších mýtech), jinak se vystavuje velkému riziku, protože mu chybí mravní štít, který by ho ochránil před útoky Zla. Ten kdo se stane kořistí Zla, musí předtím spáchat hřích, kdežto bojovník se Zlem musí být morálně bezúhonný. Hrdinovy pohnutky nesmí být „nečisté“, jinak na něj Zlo získává právo. Jedině když hrdina chápe boj proti Zlu jako vyšší poslání a přijímá ho s „čistotou srdce“ je schopen opravdu zvítězit.

Pozoruhodné je, že ve fantasy lze těžko hovořit o vyloženě kladném hrdinovi. Pokud bychom za heroický pravzor převzali např. rytíře, obránce chudých, dětí a vdov (jako hrdinu žánrů, z nichž fantasy vychází), rozhodně bychom našli řadu odlišností, které dokládají, že hrdina ve fantasy skutečně není tak úplně „čistý“. Důvodem může samozřejmě být, že si to nemůže ve světě plném Zla dovolit. Hrdina ve fantasy totiž musí být nelítostný (aby přežil a v těžkých střetech obstál), a tak mnohdy sáhne i pro „nečestném“ prostředku (trik, podvod, úplatek, porušení tradice). Hrdina ve fantasy má často své „libůstky“ a slabosti (oblíbený nápoj, hazard, kuřba) a nestydí se vzít za své „hrdinské“ činy úplatu či jinou nefinanční odměnu (vč. žen).

Často zabíjí, i když se nejedná přímo o nepřítele a i když to není nezbytně nutné (zejm. bezvýznamné postavy jako jsou stráže, anonymní bojovníci v hromadných bitvách). Vědomě také odmítá pomoc potřebnému a nechává ho jeho osudu, protože by ho jinak zdržel v plnění nějakého důležitého poslání.

V tom spatřuji silné etické poslání fantasy, která se takto snaží zprostředkovat pravdivou informaci o tom, jak nesnadný úkol představuje porazit Zlo a nebýt přitom „pošpiněn“, jak tenká je někdy hranice mezi oběma dualitami a jak draho mnohdy člověk vykupuje porušování pravidel.

### ***3.4.3. Estetický rozměr fantasy***

Přikládání velkého významu Slovu a Řeči má potom významný následek i pro formu díla fantasy. Fantasy se totiž snaží o více či méně zdařilé soustředění na epickou a estetickou rovinu díla. Součástí vyprávění jsou často básně popisující dávné příběhy a hrdiny jako součást mytologie fiktivního světa, postavy skládají oslavné písně, řeší veršované hádanky a naplňují proroctví zapsaná v rýmech. Autoři fantasy často projevují schopnosti práce s různými rovinami jazyka, vytvářejí novotvary, vracejí se k archaismům, sahají k metaforám a přirovnáním. Popisy neznámých krajín se vyznačují často vysokou barevností, přispívají k navození patričné atmosféry či emočního stavu těch, kteří se v ní ocitnou. Totéž platí i pro interiéry, vykreslené mnohdy do nejmenších detailů. Postavy (zvláště ženské) se blíží ideálu krásy, příslušníci některých národů jsou zosobněním ušlechtilosti a jejich výtvoři vrcholem umění (kováři, řezbáři, stavitelé). To vše je v díle představeno s jediným cílem - vyvolat estetický účinek u čtenáře.

### ***3.4.4. Sociální rozměr fantasy***

Vyprávění příběhů můžeme pokládat za antropologickou konstantu lidského rodu, za něco, co je nám lidem bytostně vlastní. Vyprávěním zachycujeme svět kolem sebe v jeho proměnlivých podobách. Vyprávěním se zbavujeme traumat, vyprávěním se vypořádáme s realitou a sněním. Příběhy vznikají proto, abychom vybírali vzorníky pro své chování, hledali řešení svých problémů, konfliktů a dilemat. Promítáme do nich své emotivní zkušenosti a způsoby soužití, vzpomínky na různé doby, praktické poznatky a informace, a přenášíme tak lidskou kulturu i pro další pokolení. Vytváříme si nové umělé mýty (neomýty) díky naší touze vyprávět, a pak postupuje stejnou ahistorickou cestou jako naši předkové. Různými

komunikačními postupy přenášíme dědictví lidské paměti, ale jsme přitom determinováni svým vlastním prostředím, atmosférou doby, výchovou, znalostmi, zkušenostmi, dokonce svou psychikou. Fantasy jako forma neomytu plní bezesporu tuto transformační roli. Stejně jako dávné mýty postihuje i tento nový žánr osudová témata, vyplývající z nerovnosti mezi sociální a technickou stránkou vývoje civilizace, jako je vznik kmenových systémů, počátky zemědělství, proměny společenských rolí, ideologizace společnosti, pokročilé výrobní technologie, příchod cizích vetřelců.

Fantasy příběhy mají schopnost alegoricky zobrazovat reálný svět a upozorňovat na negativní jevy, a to právě svým právem zcela svobodné tvořivosti, díky níž mohou vybrat a zdůraznit určité prvky, posílit potřebné motivy, vystavět viditelněji konflikty apod. Ve fantasy příbězích se často objevují motivy svobody (lidí, malých národů), sociální spravedlnosti, nerovné postavení určitých vrstev (postavení žen, zajatců), chudoby a útlaku aj.

### ***3.4.5. Duchovní rozměr fantasy***

Ještě poměrně nedávno byla magie odsunuta do marginální oblasti pověr, dnes ji etnologie chápe jako základ pro náboženství a současně prvotní formu vědy a techniky. Z toto zorného úhlu se poněkud mění pohled fantasy, již byla přilepena znevažující nálepka „magie“ s rovnítkem „výmysly“.

Dnes již existují seriózní antropologické výzkumy, v nich jsou zpracována témata čarodějnictví. Na základě bádání jsou rozlišeny 2 formy čarodějnictví, první zahrnuje vrozenou schopnost jednat a nevyžaduje obřady a kouzla, druhá je založena na učení a může být provozována pouze se specifickými prostředky a formami. Je pozoruhodné, jak se obě tyto formy promítají do žánru fantasy. Není to však shoda jediná, stačí porovnat kategorie, v nichž operovala magie:

1. Odhalení tajemství a poznání budoucnosti
2. Odvrácení vlivů zlých duchů a neštěstí
3. Rozmnožení přírodní nebo osobní síly a plodnosti
4. Očištění od viny
5. Dosažení trvalého štěstí
6. Změna osudu
7. Snížení síly nebo plodnosti nepřátel (černá magie)

Nenajdeme fantasy příběh, ve kterém by se nekryla základní dějová linie nebo význačný motiv s některou magickou specializací. Už zmíněný motiv cesty, tolik typický pro žánr fantasy, není ničím jiným, než dávnou odezvou šamanských cest a questů. Starobylé magické a náboženské rituály, vystavěné na základních archetypálních motivech, fungovala jako spouštěče destruktivní psychické energie. Když vymizely z běžného života, musely se uvolňovat v náboženských a ideologických válkách a davových konfliktech. Příklon k magickému, dominantní právě v žánru fantasy, nastal tedy pouze jako logický následek návratu k mytologickým konceptům duchovního života člověka.

### **3.5. Trendy moderního žánru**

#### ***3.5.1. Odchylky od narativního modelu***

Postupně se opouští základní motiv, který tvoří „páteř“ příběhu, a tím je cesta (výprava, putování). Mnohem více se do popředí dostává jiné téma - střet mikrosvětů (kultur) fungujících v rámci imaginárního světa. Tento střet mívá charakter osídlování nových území, válečných konfliktů a šíření jiného náboženství. Hrdinové se již nevydávají na velkou výpravu, ale podstupují řadu menších cest, obvykle záchranných misí (unesených či ohrožených osob), pronásledování nepřátel, výzvědných operací, příp. nebezpečného lovu zvíře za účelem nezbytné obživy.

Příběh obvykle představí několik hrdinů, kteří mají v příběhu více méně rovnoprávné postavení, tj. nefungují pouze jako „pomocníci“ jednoho hrdiny. Zcela se vytrácí postava Temného pána, fenomén Zla zastupují spíše abstraktní symboly (násilí, válka, civilizační či náboženská agrese, smrt, drsná příroda), příp. postavy z mýtů (rozezlení bohové a jejich poslové) a mýtická stvoření (netvoři, zlí duchové). Magie je zastoupena uměním čarodějů, kteří mohou sloužit lidem i „druhé“ straně, pomoc poskytují pouze za úplatu. Často není dopředu dána konkrétní podoba odměny, ale je definována v závislosti na zvolené situaci, např. „to, co si odneseš jako kořist z bitvy“, což se později ukáže jako velmi zákeřné a kruté (jedná se nejčastěji o novorozené dítě). Magii ovládají spíše ženy než muži, je eliminována až na pouhé výjimečné schopnosti starých žen (vidiny, předvídání budoucnosti, znalost léčebných účinků bylin) nebo zasvěcených kněžek s právem vykonávat obřady.

Imaginární svět již nepředstavuje „jiná země“, není dokonale popsán a navštíven hrdiny, je spíše „tušen“ za fiktivní historií, legendami a mýty. Prostor, na kterém se



odehrává příběh, je pouhou výsečí imaginárního světa a má často podobu jeho okraje (pohraničí, pobřeží, ostrov).

### 3.5.2. *Nový typ hrdiny*

V poslední době je patrný také odklon od superhrdiny, který je až nepřírozeně dokonalý, je hrdinou neustále až „do roztrhání těla“, nikdy nemůže z této role vystoupit, odpočinout si, příp. umřít. Nikdy nepochybuje, nemá výčitky svědomí, nemění se. Tento typ hrdiny už také patří mezi známá klišé, a přestože má stále řadu stoupců, hledají noví autoři pro hrdiny nové polohy, s propracovanější psychologí a prostorem pro vnitřní vývoj. Hrdina je sice stále mistrný bojovník, může však přijmout méně nápadný vzhled (není tak vysoký a svalnatý, příp. to dává méně na odív), je však spíše chytrý a znalý věcí na potřebné úrovni.

Druhý jev, který lze v novější literární tvorbě vysledovat, spočívá v plebejském původu hrdinů. Mízí důraz na urozenost či výjimečnost, hrdinové nemusí opírat svou „vyvolenost“ či své nároky o genetické dědictví, dokládáné nejrůznějšími znameními na svém těle a neobvyklými schopnostmi již v raném dětství, příp. neobvyklými jevy doprovázejícími jejich zrození. Vyvolenost jako důležitý rys hrdiny zůstává, dochází k ní však v závislosti na náhodě nebo naléhavosti situace v příběhu.

#### Jiné pojetí kladného hrdiny

*Hrdina, který si není jistý sám sebou* – obvykle postava, která neví, kým je (ztráta paměti), a usilovně po své totožnosti pátrá (a při té příležitosti vykoná výpravu za dobrými činy). Mohou to být také hrdinové podezřelí z pravděpodobné zrady ve prospěch Dobra, selhání (tak dlouho pochybují, až promarní svůj čas či příležitost) a nedobrovolné proměny v něco zlého (jeden z jejich rodičů byl stoupcem Zla, byli zasaženi kouzlem). V krajním případě byli služebníky Zla a nyní se chtějí napravit, ale není jisté, zda se jim to povede. Ten typ hrdiny se blíží záporné postavě a de facto lze jen obtížně odlišit hranici.

*Antihrdina* – hrdinové s dobrými úmysly, ale nedostatečnou výbavou k hrdinským činům (nedostatek muskulatury, čarodějové-nedoučenci), jsou obvykle nemotorní a kazisvěti, jen díky štěstí a přičinění druhých přežívají složité a nebezpečné situace, do kterých se neúmyslně dostávají. Někdy jsou to také nenadaní a líní jedinci, kteří si ale mazaným způsobem přisvojují úspěchy jiných

a dokáží mistrně využít náhodně se objevujících příležitostí. Jsou nezřídka vtipní a trefně odhalují předsudky a přetvářku. Hrdina v tomto pojetí splývá s triksterem.

*Nezávislá ženská hrdinka* – hrdinky již nenaplňují stereotypy známých klišé, nyní jsou něčím víc než ženami, ještě něco dělají, vykonávají funkci (byť dědičnou), mají nějaké povolání, dokonce i vlastní zdroj příjmů. Samozřejmě je nezávislá hrdinka schopna zcela rovnocenně naplňovat role hlavní postavy typu A-E zmíněné v kapitole 1.2.2.

*Skeptický hrdina* – obvykle zralý, osamělý bojovník, názorově nezávislý (stojí především na „své“ straně), má zkušenosti se Zlem (válkou) a je si vědom vlastního „poznámení“ tímto faktem, obvykle nevěří na abstraktní Dobro a už vůbec ne na „dobro v lidech“. Je většinou nemluvný, nedůvěřivý k cizím lidem a opatrný na své bezpečí. Pokud má někde domov (a děti), představuje „poslední hájemství srdce“, důkaz citů pod hrubou slupkou.

#### Jiné pojetí záporného hrdiny

Záporný hrdina je obvykle emočně „vyprahlý“ a lhostejný k lidskému osudu, síly protistrany podceňuje a pohrdá jimi, projevuje i značnou hloupost vůči záměrům svých nepřátel (a proto bývá i poražen), ztrácí důležité magické předměty, nebo je nechává z nedbalosti volně dostupné, není příliš podnikavý a spíše vyčkává. Proti tomuto stereotypnímu pojetí zástupce zla bez charakteru a bez soucitu se objevují mnohem složitější osobnosti, původně patřící ke straně Dobra, ale dohnané k vědomé volbě zla tragickými událostmi a vnitřními pohnutkami (pomsta, neúnosná bolest ze ztráty nějaké osoby, zoufalství). Noví záporní hrdinové jsou chytří a vynalézaví, využívají slabostí svých protivníků a posilují je, zastrašují své nepřátele, korumpují, vydírají, uzavírají obchody. Ve prospěch zla pak vykonávají činy sami zástupci Dobra, nevědomky nebo proti své vůli. Moderní záporný hrdina dokáže filozofickým výkladem zdůvodnit prospěšnost Zla pro stabilitu světa a získat si dokonce sympatie.

#### **3.5.3. Převaha autorek**

V moderní fantasy však lze pozorovat jistý trend, snahu vymanit se z artušovsko-tolkienovského schématu, touhou propašovat mezi „fantastickými“ rekvizitami obecné a vážné úvahy a pravdy. Tato mutace fantasy, k níž dochází, má zajímavý aspekt – je téměř výhradně fenoménem autorek. Všeobecně lze říci, že ve fantasy posledních let panuje rozhodná převaha píšících žen. Pozornost se přesouvá směrem

k psychice postav, morálním dilematům a noetickým úvahám, klade důraz na vztahovou síť v imaginárním světě.

#### **3.5.4. *Nové inspirační zdroje***

Žánru moderní fantasy už nestačí čerpat z klasických mytologických okruhů, jako je starořecká mytologie, keltská mytologie, mytologie Germánů, starých Skandinávců a Islandců, ale hledá nové inspirační zdroje a obrací se k novým vzorům: mytologii Indiánů, Ostrovanů, Slovanů, a náboženským systémům židovsko-křesťanská tradice, knihám apokryfů, islámu, buddhismu či hinduismu. Vytvářené pseudohistorie již nevycházejí pouze ze středověkých reálií, ale stále více se přibližují současnosti.

#### **3.5.5. *Sdílení světů***

Jedním z typických znaků moderní fantasy jsou „výpůjčky“ z jiných literárních textů, zejména spadající do fantastiky, příp. i odkazy intermediální (mezi textem a filmem, mezi textem a comicsem). Migrující postavy či jevy mohou získávat v nových dílech jiné charakteristiky. Kromě tohoto způsobu se objevuje i topos „sdílení světů“, kdy je účast více autorů na rozvíjení stejného imaginárního světa deklarováno. Sem patří cykly o Conanovi, Perry Rhodanovi či Marku Stonovi, jejichž další příběhy sepisují autoři nezávisle na sobě v mnoha zemích světa. Oblíbené jsou herní světy jako DragonLance či Forgotten Realms, velmi populární je například série Wild Cards, kterou má na svědomí George R.R. Martin. Je to určitý způsob epigonství, kdy je úmyslem napodobit zakladatele cyklu a zachovávat stejnou podobu imaginárního světa, vzhled a funkčnost reálií a započatou dějovou linii (postavy, které zahynuly, se znovu neobjevují, Conan zůstává Cimmeřanem apod.). Pro začínající autory to může způsob, jak dokázat svou řemeslnou zručnost, skalní obdivovatelé tím vyjadřují svou i úctu k původnímu autorovi (speciálně u Howarda). Tyto cykly obvykle dosahují vysokého počtu dílů, přičemž každý z nich může existovat samostatně a nezávisle na ostatních.

### **3.6. Fantasy na knižním trhu**

#### **3.6.1. *Modelový čtenář fantasy***

Čtenář fantasy má své specifické rysy. Většinou jen zřídkačty čte něco jiného, stává se čtenářem primárně nebo sekundárně (z diváka nebo hráče). Protože je

schopen přečíst obrovské množství knih, tvoří významnou položku na knižním trhu. Není výjimkou, že žánru natolik propadne, že se pro něj čtení stává jakousi formou návyku. Modelový čtenář je totiž nespokojen s životním stylem, který mu nabízí mainstream, je v podstatě nesnesitelně zraňován realitou všedního dne. Hledá proto únik do světa s úplně jinými zákony než ty, které přivádějí náš reálný svět do stavu čtenářem fantasy považovaný za nepřijatelný. Přes všechnu tu maskulinnost typického superhrdiny je fantasy literatura vlastně pro jemné, romanticky založené duše. Modelový čtenář chce utéct z děsivé každodennosti, od bezduchosti a odcizení. Pokrok se mu už nejeví jako úsilí o lepší budoucnost, ale jako cesta do pekel. A tak Mordor, který v Pánovi prstenů ohrožuje fantastický svět, symbolizuje ty síly v našem reálném životě, které potlačují individualitu a snění.

Modelový čtenář je proto ochoten hrát s autorem společnou hru. Samotná hra spočívá ve stvoření nového světa. Na tvorbu takového světa je samozřejmě potřeba znát zákonitosti světa známého a zároveň možností, které věda poskytuje pro jejich změnu a rozvoj. Čtenář musí kromě ochoty přijmout autorovy signály mít ještě i dostatečnou přípravu na to, aby je mohl rozluštit. Klíčem ke kódu fantasy není ale elementární znalost vědy a techniky, ale náklonnost k technikám a terminologii její předchůdkyně - magie, čarodějnictví, alchymie, středověkého bestiáře fantastických bytostí. Druhým aspektem hry je totální tolerance i k intertextovým výpůjčkám ze strany autora, naopak jsou vítány a pokud jsou zdařile inovovány, pak také oceňovány.

Zdálo by se, že svět fantasy bude bližší ženám vzhledem k jejich sklonu vyhledávat fantastická díla spíše „měkkého“ typu, který klade větší důraz na alternativní společnosti a exotické prostředí než na fyzikální vědy a imaginární hardware, zatímco u mužů je očekávána větší obliba hard SF, která se soustřeďuje na odborné a důkladné vědecké spekulace a technické vynálezy. Stačí však navštívit některý z větších conů zaměřených na tematiku fantasy, kde je předpoklad silné koncentrace příznivců tohoto žánru, aby náhodný svědek zjistil, že zastoupení obou pohlaví je vyrovnané.

### **3.6.2. *Boj o svébytnost žánru***

Fantasy prodělala mnohem prudší rozvoj než SF literatura – od téměř neznámého žánru v 50. letech až po nebývalý rozmach v letech sedmdesátých a osmdesátých. Brzy po té, co si získala oblibu u části čtenářů, rozpoutala se ostrá kritika nového

žánru. Puritánští příznivci SF začali tvrdit, že je mnohem snadnější psát efektivní fantasy než dobrou science fiction, protože fantastické události v těchto dvou žánrech bývají stereotypní a nemusí se držet logické analýzy a vědecké věrohodnosti. Fantasy dostala sigma jménem antiverismus. Stoupenci SF se k fantasy stavěli přezíravě a častovali ji stejnými nálepkami, jako to dělá mainstream vůči SF. Množila se tedy prohlášení o „hloupější sestřičce SF“, kritizováni byli čtenáři SF, kteří také sáhnou po fantasy, usedají v porotách literárních soutěží pro tento žánr a hlasují při udělování příslušných cen. V recenzích a kritikách – i v těch, co se tváří jako seriózní – bylo možné narazit na přímo programovou – a odporně neobjektivní nechuť recenzenta vůči fantasy. Programovost takového přístupu dokládaly stále se opakující zmínky o měkkosti fabule, opisování, šablonovitosti děje, papírovosti „mágů“ a „válečnicků“, zbytečné přemíře krve a sexu a absenci jakékoliv základní myšlenky. Tyto hlasy úplně opomíjely fakt, že se i fantasy musí držet svých vlastních zákonů logiky a věrohodnosti, a že naopak velká část science fiction používá neoriginální nápady, stereotypní zápletky a jen vzdáleně se drží hranic možností vědy. I ve SF by se totiž daly definovat typické (šablonovité) narativní modely, postavené na 2 základních motivech: meziplanetární cesty a cestování časem.

Nejčastějším argumentem pro odsouzení žánru fantasy jako takového bylo, že vědecká fantastika je lepší, protože je hodnotnější, moudřejší, a to jako celek i v každém jednotlivém případě. Směrem k fantasy směřovaly dvě hlavní výtky. První žánru vytýká, že představuje primitivní a únikovou zábavu, působí jen na nejnižší pudy a smysly, zatímco SF je hluboce filozofická a působí na intelekt. Druhá výtka poukazuje na to, že fantasy se obrací zády a utíká od důležitých věcí a problémů, jež nás obklopují, pojednávající o věcech, které nikdy nebyly a nebudou, zatímco vědecká fantastika futurologická a její vize se naplňují.

S podobným postojem vůči fantasy se lze setkat dodnes. Přestože se většina výše uvedených pseudoargumentů podařilo vyvrátit a na obhajobu žánru vystoupilo mnoho světově uznávaných osobností<sup>14</sup>, samotná fantasy některými svými projevy k vlastní špatné pověsti sama přispívá.

---

<sup>14</sup> Sapkowski např. prohlásil: „Fantasy není antiracionální, nýbrž pararacionální, není antirealistická, nýbrž surrealistická, to znamená: je realismem vyššího stupně.“ (viz Sapkowski, Andrzej: O velkém konfliktu. Ikarie 2001, č. 11, s. 49)

### 3.6.1. *Fantasy jako brak*

V souvislosti s kritikou žánru fantasy se také hovoří o jeho úpadku. Příčinou úpadku žánru však není rozhodně fakt, že děj se odehrává ve vymyšlených světech a hrdinové nosí meče. Spočívá v prohřešcích a nešvarech autorů i jejich vydavatelů. Mezi ty nejčastěji patří opakování motivů a jevů až k vytváření klišé. Celá mohutná vlna posttolkienovské fantasy pak někdy zaslouženě nosí označení, že je žánrem „nepříliš objevným, šablonovitým, brakovým, mizerným a obecně nevhodným“<sup>15</sup> Řada autorských i vydavatelských praktik, reagujících na mechanismy knižního trhu, posiluje dojem fantasy jako braku.

#### *Klišé „klikaté“ cesty*

Protagonista se musí vydat na velkou výpravu, a to shodně s mapou, kterou autor prozíravě umístil na počátek knihy. Mapa obsahuje bohatě rozeseté hory, hvozdy, bažiny a pouště s různorodými, zajímavými, záhadnými i krkolomnými názvy. Země Zla, kam je třeba dojít, je tradičně umístěna na severním či východním kraji mapy. Hrdina pocestuje zásadně klikatě, protože musí navštívit všechna ta vymyšlená a pojmenovaná místa. Chodit rovně je ve fantasy zakázáno.

#### *Klišé ženských postav*

Již na počátku vývoje žánru se objevily první typizované ženské postavy, které se však natolik šablonovitě a stereotypně opakovaly v dílech dalších autorů, až se staly jakýmsi klišé, automaticky s žánrem spojovaným. Jsou to především tyto modely:

- žena-sexuální otrokyně (kořist či odměna válečníků)
- žena-pasivní kráska (dívka čekající na záchranu)
- žena-démonická bytost (partnerka Temného pána nebo přímo Temná paní, kterou je nutné „zkrotit“)

Zejména první typ ženské postavy slouží ve fantasy jako „ornament“ v tzv. conanovském schématu, který by se dal slovy S. Kinga popsat asi takto: hrdina vzrůstu sedmi stop, který si mečem prosekává cestu hordou nepřátel na alabastrových schodech zborcené svatyně a přes volné rameno se mu pohupuje spoře oděná kráska.

---

<sup>15</sup> Sapkowski, Andrzej: V šedých horách zlato není anebo hrst úvah o literatuře fantasy. Ikarie 1999, č. 6, s. 47.

V poslední době se vyvinuly novější typy ženských postav, reagující na vzrůstající význam ženských postav ve fantasy příbězích:

- žena-bojovnice (žena přitažlivého zevnějšku zběhlá v určitém typu bojového umění)
- žena-ochránkyně domácího krbu (manželka či milenka hrdiny, která ho podporuje v jeho činění, je chápající a nebojácná)
- žena-trpící matka (obvykle straší žena, kterou postihne ztráta či utrpení jejích dětí, skrývající v sobě netušenou přírodní sílu)

Všechny typy zároveň zahrnují prvek pasivního objektu, příp. sexuálního objektu (nejde-li o postavu staré ženy, vždy jsou popisovány její vnady, postava, vlasy apod.) Toto klišé často postihuje i ženské postavy, jejichž postavení je nezávislé (královny) a které jsou schopny ovlivňovat osudy druhých (bojovnice, čarodějky, bohyně).

#### *Zacházení se smrtí hrdinů a dalších postav*

Nešvar spočívá v předstírání, že hrdina zahynul (uprostřed příběhu je to nesmysl), sice to tak vypadá, ale záhy se ukáže, že přežil (neutopil se, nezřítíl se ze skály, nebyl tak vážně zraněn, má magickou regenerační schopnost, o které dosud nevěděl). Jiný případ „podvodu“ na čtenáře představuje záchrana hrdiny v poslední vteřině někým jiným (druh, který byl „domněle“ mrtvý, duch milované osoby) nebo vlivem nějaké proměny prostředí (zbortí se podlaha po nohama protivníka, na hlavu protivníka spadne zborcený strop), příp. hrdina najde nebo použije na poslední chvíli nějaký prostředek k poražení nepřítele (ukrytá či odhozená zbraň, spuštění nějakého mechanismu, vyčření kouzla). Pokud už se autor rozhodně některou postavu obětovat, bývá to obvykle proto, že za a) je to někdo přestárlý, takže by stejně brzo umřel; b) to nebyla příliš sympatická postava (viz horší rytíř); c) to sice byla sympatická postava, ale čtenáře to dojme a tím se zvýší emoční náboj příběhu (přičemž jsou všeobecným územ vyloučeni děti a psi); d) je to postradatelná postava a v příběhu byla jaksí „do počtu“.

#### *Mnohadílné ságy*

Chorobný sklon fantasy autorů (i těch zručných a zkušených) psát mnohadílné ságy. Zlo je sice v úvodním příběhu (pilotní díl) poraženo, ale jenom do chvíle, kdy si autor zamane napsat další pokračování. Zlo se „obrodí“ (vždy se najde způsob) a příběh začíná nanovo. Když už jsou původní hrdinové mrtví, příliš staří nebo příliš

obebraní, převezmou štafetu jejich děti, příp. nová vtělení. Autoři se zřejmě do svých hrdinů a „světů“ zamilovávají a nedokážou se s nimi rozloučit. Nebo lenivěji (zejm. ti renomovaní) a dochází jim originální nápady, tak jsou nuceni omílat už obehnaná témata. Důvodem může být také pohoršení a nespokojenost čtenářů, kteří si vyžádají vzkříšení mrtvého hrdiny a vynutí si pokračování jeho dalších dobrodružství

### *Špatné používání reálií*

Přestože se příběh odehrává v imaginárním světě bez vyvinuté technologie, neubrání se občas autoři používání technických pojmů a moderních odborných termínů. Patrné je to zejména na příkladech pojmenování reálií, zejm. měř a vah, dnů a měsíců, chemikálií, surovin, pracovních nástrojů. Charakteru imaginárního světa by měl být přizpůsoben i jazyk, těžko si v pseudohistorii starověku představit, jak hrdina uběhl nějakou vzdálenost v kilometrech, počkal za dveřmi časový úsek udaný ve vteřinách, nebo navštívil lékaře, který ho vyšetřil stetoskopem. Očekávání čtenářů jsou spíše opačná – že se imaginární svět bude hemžit novými, úžasnými a rafinovanými reáliemi a artefakty. Prostoru je k tomuto účelu ve fantasy poměrně hodně, od předmětů denní spotřeby, přes šlechtické tituly, názvy zvířat, označení ras a národů, magických předmětů, dopravních prostředků až k technickým konstrukcím a strojům. Pokud autoři tomuto požadavku vyhoví, dopouštějí se však dalšího nešvaru – čtenáři zavedené novinky nedostatečně vysvětlí, takže mohou zůstat do konce příběhu nevyjasněnou záhadou. Posledním rysem, který negativně působí při tvorbě imaginárního světa, je přeceňování možností hrdinů a zařízení, které mají k dispozici. Ve fantasy se převážně cestuje koňmo nebo pěšky, a tomu by měla odpovídat také rychlost, s jakou postavy překonávají určitou vzdálenost. Odhadovat váhu předmětu potězkáním v ruce může také pouze ten, kdo má znalost konfrontovat své zjištění s exaktním měřením. Když už si dá autor na tyto jevy pozor a všem úskalím se vyhne, najde se horlivý redaktor či neznalý překladatel a všechny neznámé pojmy na ty kilometry a kilogramy zase opraví.

### *Zahlcování čtenářů detaily*

Fantasy autoři začali na kritiku žánru, opírající se o vyzdvihování kvalit SF, odpovídat po svém – vytvořili subžánr nazvaný „hard fantasy“, který klade důraz na bohaté propracované detaily a odehrává se v pečlivě prostudovaných érách našich dějin, které se od skutečné historie liší jen onou přítomností magie. Protože si dali



autoři tolik práce a věnovali tolik času samostudiu, musí se o své nové poznatky podělit se čtenáři, a to nejlépe se všemi. Zasypávají čtenáře podrobnými a zdlouhavými popisy úžasných míst, zařízení, staveb, kulinářskými recepty, vývojovými fázemi střelných zbraní apod. Takové popisy znatelně retardují děj (rozsahem od půlky strany výše skutečně vyzývají k bezděčnému zalistování). Čtenář se často ptá po funkčnosti takových pasáží ve výstavbě příběhů, ale odpověď je jasná – žádná, autor se prostě jenom musel pochlubit svými znalostmi. Porušuje tím ale zlaté pravidlo, že vše, co je do příběhu uvedeno, by mělo mít nějakou úlohu, jinak je zbytečné. Kdyby si chtěl čtenář koupit knihu o zapomenutých řemeslech, udělal by to a nesáhl by po fantasy.

### *Obálky a vazba knížek*

Vydavatel sám nevhodným výběrem ilustrace na obálku vytváří žánru „cejch“ a nálepku braku. Není divu, je-li na obálce výjev šklebícího se netvora a nad ním se stkví krvavě „kapající“ nápis, nebo polonahá slečna v objetí hrdiny s bicepsy, které se lesknou jako natřené olejem. Vydavatel tak již předjímá reakci čtenářů mimo okruh tzv. nadšenců (nehledají ve fantasy smysl, ale kupují bez rozmyslu vše, co vyjde). Tento druh fantasy má svou pevnou a věrnou spotřebitelskou skupinu, která ovlivňuje svým vkusem celou knižní produkci. Typická je také brožovaná vazba knížek, odkazující na dědictví pulpových magazínů a evokující i charakter oddechového čtiva (podobně jako rodokapsy a křížovky).

### **3.7. Přesah fantasy do jiných oblastí**

Okruh působnosti fantasy se neomezuje pouze na literární text, ale zásadně ovlivňuje dvě další oblasti – filmovou tvorbu a herní průmysl. Na jejím základě jsou postaveny mnohé hry, většinou tzv. hry na hrdiny, které mohou mít různou technologii provádění - jako deskové, karetní, počítačové (RPG), z nichž nejznámější je Dračí doupě (Dungeons & Dragons), ale inspirují i jiné typy her (strategické, reálné). Seznámení s fantasy nezdědka probíhá nejprve prostřednictvím her, teprve pak – zaujatí novou poetikou - sahají hráči i po knize. Ve vztahu k přesahu fantasy jako literárního žánru jsou zajímavým jevem tzv. gamebooky, prostřednictvím kterých si může čtenář děj do jisté míry sám vytvářet. Volba vlastního příběhu je umožněna tak, že všechny odstavce jsou očíslovány a za každým

odstavcem je na výběr z několika možností, přičemž je ovlivněn buď náhodou, nebo logickým úsudkem.

Velký vliv má žánr fantasy na filmový průmysl. Většina známých velkofilmů (Pán prstenů, Eragon, Mlhy Avalonu, Harry Potter) vznikla na základě literární předlohy. Tyto filmy mají velkou popularitu a paradoxně působí zpětně na literaturu (podobně jako u her) – z mnoha spokojených diváků se totiž stávají také náruživí čtenáři.

Kromě filmové tvorby přináší fantasy i své originální prvky do hudby i do umění výtvarného – ze světově proslulých malířů a ilustrátorů žánru lze zmínit např. Borise Valleja, Chrise Achilleose či Luise Roye (u nás např. Martina Zhoufa). Úzkou vazbu má také fantasy na comics, se kterým sdílí mnohé typické rekvizity. Jako comics jsou často pojaty obálky knížek i titulní strany časopisů, vzájemně si „vyměňují“ příběhy i hrdiny. Co se týká hudby, např. postava Elrika inspirovala různé britské hudební skupiny jako Hawkwind, Blue Oyster Cult, Cirith Ungol, The Tygers of Pan Tang.

#### 4. ROZVOJ ŽÁNRU U NÁS PO ROCE 1989

Listopadový převrat roku 1989 přinesl do české fantastiky mnoho změn, které tvář této oblasti významně přetvořily. Rok 1990 byl rokem obrovského boomu SF literatury u nás. Prolomení ideologických bariér vpustila do domácích vod první legální knižní vydání klasických děl moderní SF – Adamsova Stopařova průvodce po galaxii, Asimovu Nadaci, necenzurované vydání Wyndhamova Dne trifidů aj. Na světlo se dostala řada knih, jejich vydání nebylo za minulého režimu možné, nebo které byly odsouvány v edičních plánech na pozdější dobu. V roce 1990 byly dovydány poslední „klasické“ antologie připravené ještě před listopadem 1989: Mysli si svět, Hosté z planety lidí, Vesmírní diplomaté, Lovci černých moků II. a Lety zakázanou rychlostí.

Doslova jako houby po dešti vyrostla nová nakladatelství, která vychrlila dosud nevídané množství knih spadajících hlavně do SF (a nešlo vždy o specializovaná nakladatelství). Vedle kvality se tak začala houfně objevovat i díla podprůměrná. Česká fantastika se ocitla doslova ve výhni konkurence angloamerické produkce, přesto se ukázalo, že „západní“ původ autora ještě nemusí znamenat kvalitu. V roce 1993 existuje cca 80 nakladatelských domů, ať už specializovaných či nikoliv, které vydávají díla spadající do fantastiky, z nichž valnou část představují nová nakladatelství, která se zaměřují na vydávání fantastické literatury. Patří mezi ně např. AF 167, Polaris, Paseka, Laser-books, Talpress, Argo, Fantom print, Baronet, Classic, Leonardo, Perseus. Celkový nepoměr ku české původní tvorbě byl znatelný. Např. v roce 1997 vyšlo 235 zahraničních titulů a jen 46 českých.

Literatura patřící do SF se vymanila ze svého „ghetta“, zároveň však ztratila svou „prestíž“, svůj status výjimečné literatury, a nutně se musela pomalu orientovat na nový typ čtenáře. V nových společenských podmínkách už totiž nehledali v SF jinotajné kouzlo (tajemství, zašifrované vzkazy a symboly fascinovaly totalitní čtenáře vždy bez ohledu na žánr), ale spíše zábavu a oddech. Dalo by se říci, že česká SF nastoupila cestu „k normálu“, vrátila se ke své primární zábavné funkci, vykoupila však tuto novou etapu i negativními důsledky. Recenze na SF tvorbu vymizely z renomovaných periodik a přesunuly se do specializovaných časopisů, nastal odliv původních věrných čtenářů, které odklon k povrchnosti a jednoduchosti děl neuspokojovala. Příčin se nabízí hned několik, jednak knihy obecně podražily

a staly se luxusním zbožím, jednak nebylo dostatek „hotových“ kvalitních autorů z nastupující generace. Bolestně byla pocíťována absence díla, které by uspokojilo hlad po „velkém“ románu srovnatelném s Čapkovými Války s Mloky. Až v roce 1992 přišel Ondřej Neff s Miléniem a jeho 2 pokračováními (1994, 1995). Tento autor se zasadil také o rozvoj literární teorie vztahující se k SF a dle jeho periodizace vývoje české fantastické literatury zahájila svou pátou etapu<sup>16</sup>. Ustalo vydávání textů spjatých s předchozí etapou, otevřeně či jen v narážkách odrážející předlistopadovou skutečnost a vycházející ze společenské atmosféry před rokem 1990.

Do stabilizace SF tvorby však zasáhl i další vliv, a to rozštěpení do nových žánrů, zejména fantasy a hororu. Fantastická literatura už se nedala ztotožňovat pouze s SF (i když dlouho přetrvávala tradice hovořit pouze o jednom žánru a používat pojem SF ve smyslu celé fantastické literatury). Zejména fantasy zaujalo autory i čtenáře natolik, že se nechtěli o scientistický proud fantastiky zajímat. Věda jakoby přestala všechny vzrušovat a inspirovat, zvítězil návrat k mýtickým kořenům.

#### **4.1. Nástup fantasy**

Už od konce 80. let se začal výrazně uplatňovat vliv postmoderních tendencí ve vnímání a chápání světa, projevující se ve spojování realismu a magie, zájmu o iracionalitu, okultní jevy, novodobé mýty, o tajemné souvislosti „všeho se vším“ lidskými smysly a rozumem neuchopitelné, ve stírání rozdílu mezi snem a skutečností. Na tuto atmosféru reagoval právě žánr fantasy, který si svůj boom odbyl dříve, než se dostal osvobozeného do českého kulturního prostředí, a tudíž byl převzat už poté, co si prošel svými „dětskými nemocemi“, jako hotový - se svými vrcholnými díly, ale i nešvary. Jeho podobu vytvářely především „dobrodužné příběhy svalnatých bojovníků a krásných žen ve světě magie, přízraků a podivuhodných příšer“,<sup>17</sup> která se setkala s nečekanou popularitou. Mnoho autorů se bez rozmýšlení chopilo příležitostí uplatnit se v novém žánru, který byl vnímán jako „svět neomezených možností“. Není divu, že takový svět učaroval i renomovaným autorům jiných žánrů, např. Bohumil Nohejl, Jiří Švejda, Alexej Pludek, Michal Ajvaz, Viktor Fischl, Daniela Hodrová (objevy byly dokonce povídky z pozůstalosti Ladislava Klímy) přestože se kromě Z. Rosenbauma v oblasti

---

<sup>16</sup> Langer, Aleš: Průvodce paralelními světy. Triton, Praha 2006, s. 265.

<sup>17</sup> Langer, Aleš: Průvodce paralelními světy. Triton, Praha 2006, s. 126.

fantastické literatury neprosadili (a jejich snažení vyvolávalo u příznivců SF a fantasy spíše úsměv).

V polovině 90. let 20. století se k rozmachu produkce fantastické literatury připojila dlouho očekávaná vlna zahraniční fantasy, zejména díky edičním plánům nakladatelství Návrat a Classic And. Našla se nakladatelství, která se nebála vydávat české autory, k těm nejvýznamnějším a nejproduktivnějším patří Triton, Klub Julese Verna (=Poutník) a Straky na vrbě, výběrově (např. dle autorů nebo dle charakteru díla) také Netopejr, Wolf Publishing, Golem, Altar, Ivo Železný, Milenium Publishing a Mladá fronta. Protože zahraniční autoři již získali oblibu u českých čtenářů a byli žádáni, rozhodli se někteří nakladatelé pro vydávání českých autorů fantasy pod cizokrajně znějícími pseudonymy, např. Adam Andres (Veronika Válková), Richard D. Evans (Vlado Říša), Frank Skipper (František Novotný), George P. Walker (Jiří W. Procházka), Richard Klauser (Eva Hauserová + Martin Klíma), Jeremy Shackleton (Jaroslav Mostecký), Joanna Raily (Jana Rečková), Leonard Em (Leonard Medek) aj. V případě, že se autor pod pseudonymem prosadil a bylo jeho pravé jméno dostatečně propagováno, mohl už další tvorbu uveřejňovat pod ním. Pod pseudonymem vyšly především prvotiny, když však vyvolaly u čtenářů zájem, brzy došlo k odtažení. Naštěstí u nás nevyústilo žádné odhalení pravé identity autora v takovou aféru, jako tomu bylo v případě amerického spisovatele Jamese Tiptreeho. Poté, co se ukázalo, že je to žena, ustaly dopisy nejen od mnoha obdivovatelů, ale i od kolegů z branže.

Jádrem této nově objevené literární oblasti se stala tvorba skupiny autorů vzešlých z prostředí Československého fandomu. U této instituce je potřeba se zdržet, jelikož má v rozvoji literární fantastiky vč. žánru fantasy u nás nezastupitelnou roli.

#### **4.2. Československý fandom**

Impulz pro vznik Československého fandomu můžeme vidět už v roce 1962. Tehdy poprvé se začala významně projevat činnost skupiny autorů, editorů a překladatelů, kteří se otevřeně a veřejně obraceli k příznivcům SF (tehdy spíše vědeckofantastické literatury) jako ke specifickým čtenářům. Jako projev této snahy byla sestavena první antologie úspěšných prací z mládežnických literárních soutěží s názvem Labyrint. Bohužel se nesetkal s větší odezvou a v literárním povědomí si našel místo jedině Ludvík Souček. Až v roce 1976 se objevily další knižní vlašťovky

z iniciativy Jaroslava Veise v podobě antologií *Vlak do pekla* a *Experiment* pro třetí planetu. Další pokus představovalo zavedení pravidelné rubriky věnované SF v časopise *Světová literatura*, jejíž šéfredaktorem se v roce 1977 stal Zdeněk Volný. Aktivní příznivci SF, kteří se dosud zabývali hlavně tzv. sběratelstvím (sbíráním děl patřících do SF, a to vydaných či podomácky kopírovaných, a novinek o dění v zahraniční SF), začali uvažovat o možnosti společné klubové činnosti. V polovině roku 1978 vyšel v *Literárním měsíčníku* článek Ludvíka Součka s výzvou k zakládání SF klubů. Brzy poté byl založen první klub (1. 5. 1979) s názvem *Villoidus*, který ihned zahájil budování své vlastní knihovny a na své schůzky zvát významné osobnosti se vztahem k SF (Jaroslav Veis, Ivo Železný). Smysl klubu spočíval zejména v úsilí o propagaci SF jako žánru, pomoci při prosazování mladých autorů SF a sloužit jako fórum sociální komunikace fanoušků. Hlad zejména po naplňování posledně jmenované funkce vyvolal velkou vlnu vzniku dalších klubů (již v roce 1983 jich bylo cca 20). Významným mezníkem ve vývoji dění na poli SF u nás se stal duben roku 1982, kdy pardubický studentský SF klub *Salamandr* uspořádal první setkání zárodku dnešního Československého fandumu, na němž byla také poprvé předána Cena Karla Čapka. Fandom se začal organizovat a jeho členové se pravidelně scházeli na tzv. jarních a podzimních poradách. Kluby přibývaly a fandom začal postrádat silnou „profesionální“ složku, kterou zastupovalo jenom několik odvážlivců z řad tolerovaných autorů (J. Nesvadba, J. Veis, O. Neff) a editorů (I. Železný, V. Kantor, M. Karlová, H. Krubnerová). Pořádal sice řadu conů (= setkání fanoušků SF, jejíž obsahem byly obvykle přednášky, besedy, promítání filmů a burzy knih) a podporoval vydávání fanzinů (= amatérské klubové časopisy), fungoval však spíše ilegálně, příp. pod hlavičkou nějaké spřátelené instituce (Svazarm).

Oficiálního statutu se Československý fandom dočkal až v roce 1990, kdy byl zaregistrován jako občanské sdružení (změna stanov v roce 1993, reflektující rozpad federace). Se změnou společenských poměrů se ukázalo jako nutnost řešit právní stránku vydávání oficiálního informačního bulletinu *Interkom* i pravidla pro přijímání nových klubů. Do popředí se dostala i finanční stránka činnosti fandumu, která začala výrazně ovlivňovat charakter i rozsah plánovaných aktivit. Trefně tuto situaci popsal Jan Macháček: „Fandom potřebuje novou generaci vůdců, neboť Otcové zakladatelé byli vesměs amatéři, kdežto dnes se všechno točí kolem

peněz. Je třeba manažerů, lidí schopných lovit granty.“<sup>18</sup>Změny ve fandomu vyvolaly první rozepře, které vyústily v demonstrativní odchod některých významných funkcionářů. Podnětem k opuštění prostředí fandomu mohly být i profesionální ambice (zatímco fandom byl záležitostí amatérskou – většina činných osobností vč. autorů se živila jiným zaměstnáním), motivující tyto „otce zakladatele“ k hledání vlastní cesty a uplatnění, které nejčastěji vyústilo v založení nakladatelství (Straky na vrbě Michaela Bronce, Netopejr Karla Petříka, nebo Poutník Egona Cierného) nebo redakční práci (I. Adamovič v *Ikarii* a později v časopise *Živel a Quo*). Přes všechny krize, kterých bylo ještě několik, fandom reprezentuje subkulturu se všemi znaky i omezeními, které takové vyhraněné uskupení přináší (vlastní jazyk a společné hodnoty, izolace a intolerance). Velké překvapení musela zřejmě vyvolat v roce 1992 Veronika Válková, které se jako první autorce podařilo prosadit, aniž měla s fandomem a SF hnutím něco společného.

Je pro fandom charakteristické, jak výraznou roli hraje skupinová reflexe textů. Je to jeden z rysů této subkultury a z ní i vyplývající role- uznávat příslušnost toho či onoho textu k příslušnému žánru. Stejně tak je důležitá neustálá a dynamická reflexe samotné identity fantastiky a subžánrů, ustálených a uznávaných napříč fandomovou komunitou. Odtud pramení i památný výrok Zdeňka Rampase, prezidenta Československého fandomu a šéfredaktora *Interkomu*: „Protože se SF zatím nepodařilo uspokojivě definovat pomocí kategorií literární teorie, musíme za její nejvýraznější znak považovat existenci fandomu. Dovedeme-li tuto myšlenku do konce, říká vlastně, že SF je to, co za ni považuje fandom.“<sup>19</sup>

Důraz na kvalitní reflexi je členy fandomu vědomý a často veřejně vyjádřený. Dalšími projevy této snahy je vydávání tzv. fanzinů (klubových časopisů), obsahujících skoro povinně nějakou recenzní rubriku (na dobré či méně dobré odborné úrovni), nebo mapování fondomového dění (zprávy z conů, setkání, porad, workshopů) a činných osobností (každoroční aktualizace přehledu *Kdo je kdo* v české a slovenské sci-fi). Nejlépe to vyjádřil Jakub Macek ve své studii *Fandom a text*: „Text má tedy pro subkulturu fandomu ústřední význam. K textu se váže většina aktivit příslušníků subkultury, skrze text se fan se subkulturou sblížuje a posléze identifikuje. Text vytváří referenční rámec, pojící členy subkultury v jejich

---

<sup>18</sup> Macháček, Jan: *Jarní porada SF klubů 2000*. *Interkom* 2000, č. 7, s. 9.

<sup>19</sup> Macek, Jakub: *Fandom a text*. Triton, Praha 2006, s. 27.

každodennosti, text a jeho určení jako součásti žánru fantastiky je zároveň klíčovou součástí identity celé skupiny.<sup>20</sup>

Protiváhu k této tendenci měla představovat Akademie SF, fantasy a hororu, výroční cena pro nejlepší počiny, založená v roce 1995 s ideou, že udělování prestižních cen bude sloužit především jako propagace fantastiky navenek, pro média a širokou veřejnost. Bohužel bylo záhy jasné, že se záměr úplně nezdařil a očekávaný mediální ohlas nepřišel. V současné době je vyhlašována v těchto kategoriích: SF, Fantasy a horor, Česká a slovenská kniha, Česká a slovenská povídka, Teoretický text, Povídková sbírka, Antologie, Časopis a médium, Nakladatelství, Redaktor, Výtvarník, Překladatel, Počin roku (Nadějný nováček), Cena za dlouholetou práci pro SF.

Československý fandom dal podnět i k dalším nástrojům, které měly přispět k rozvoji české literární tvorby v oblasti fantastiky. Nelze nezmínit prestižní soutěž Cena Karla Čapka, literární Workshop SF&F a neúnavné podněty vyjadřující úsilí o kultivaci původní i překladové fantastické literatury a o vytvoření objektivní žánrové kritiky.

### **4.3. Vliv překladové literatury**

Vzhledem k tomu, že většina našich autorů se vyvinula z prostředí Československého fandomu, kde číst „všechno“ patřilo k firemní kultuře, nesporný vliv na českou literární tvorbu v oblasti fantastiky (tedy i fantasy) měla četba zahraniční produkce. Počátkem 90. let 20. století vyšel v překladu do češtiny slušný počet klasických SF románů, avšak literatura fantasy měla zpoždění. V SF klubech se proto začaly překládat padesát let staré příběhy R. E. Howarda a péčí Československého fandomu vyšel už v roce 1989 (ještě pod hlavičkou Svazarmu) první svazek dobrodružství legendárního Conana, s názvem Muž z Cimmerie.

Ještě před rokem 1989 kolovaly mezi lidmi opisy nesčetných překladů Pána prstenů, jehož 3. díl vyšel v Mladé frontě až v roce 1992, do té doby byl u nás oficiálně znám pouze Hobit. V témže roce se čeští čtenáři konečně dočkali prvního dílu ságy známé autorky Ursuly le Guinové (Čaroděj zeměmoří/AF 167 1992), příběhu o čarodějnickém učedníku Gedovi, který je postaven před mnoho těžkých úkolů, a poznali také dílo nositele Ceny Hugo a Nebula, Roberta Zelazného (Devět

---

<sup>20</sup> Macek, Jakub: Fandom a text. Triton, Praha 2006, s. 29.



princů Amberu/AG kult 1992), jehož desetidílná sága o „jediném, opravdu skutečném světě“, protože „všechny ostatní jsou jen stíny“, byla vydána v neuvěřitelně krátkém období let 1992-1994. Rozsáhlá série sleduje osudy rozvětvené královské rodiny, kde každý z jejích členů vládne silami kouzel, magie a nesmrtelností. Hrdiny jsou Corwin a jeho syn Merlin, kteří musí bojovat se zemí Chaosu o svůj trůn.

Mnohadílné ságy jsou pro zahraniční fantasy tvorbu typické a v anglosaské oblasti nesmírně populární. V roce 1993 však vychází česky najednou tři díla z jiné jazykové oblasti – přeložen je polský autor Andrzej Sapkowski a jeho Zaklínač (Zaklínač: Meč osudu, Zaklínač: Věčný oheň, Zaklínač: Stříbrný meč/Winston Smith 1993). Zaklínač Geralt z Rivie je nájemný hubitel upírů, vlkodlaků a všemožných nebezpečných netvorů, ovládá bojové a magické techniky. Nicméně není pouze chladnokrevným profesionálem a typickým superhrdinou, protože neměl možnost si svůj osud svobodně zvolit, ale naopak je nucen draze platit za schopnosti a dovednosti nedosažitelné a vesměs též nepochopitelné běžným smrtelníkům. Vyvolává v nich strach a přes své pozitivní působení je odsouzen k vyhnání a životu na samém okraji společnosti.

V roce 1993 se u nás představil i další mistr fantasy, Michael J. Moorcock, inspirovaný dávnou legendou o kouzelné hůlce, která dává svému majiteli neobyčejnou moc (Černý drahokam, Laser 1993). Až o 5 let později bude přeložen první díl slavné ságy o čaroději Elrikovi, který jako potomek 10 tisíc let starého rodu se snaží udržet si vládu na ostrově Melniboné nekrutostí, jako jeho předchůdci, ale rozumnou diskusí.

V roce 1994 přináší nakladatelství Polaris první díl ze ságy Les mytág od Paula Roberta Holdstocka. Ryhopský les mytág představuje nebezpečný svět, obývaný tvory, v jejichž existenci už dlouho nikdo nevěří, a postavami z prastarých mýtů, a odhalení jeho tajemství se pro hlavního hrdinu George Huxleye stává posedlostí vedoucí až na pokraj šílenství, které postihuje také osudy jeho dětí. Ve stejnou dobu se k českým čtenářům dostává další klasik fantasy žánru – David Carroll Eddings (Diamantový trůn/Classic 1994), zahajující ságu Elenium, mapující cestu hrdiny z řádu Pandionských rytířů vstříc dobrodružnému hledání magického klenotu, jenž slibuje nejen navrátit zdraví královně otrávené intrikánským arcibiskupem, ale i zamezit zlému bohu získat vládu nad světem.

Postupně vycházejí další díly započatých ság, které si okamžitě získaly přízeň českého knižního trhu. Legendární Poslední Jednorožec Petra S. Beagla přichází až v roce 1997 a v moři mnohadílných epických vyprávění tvoří jako samostatný román ojedinělou výjimku. Na konci 90. let 20. století se na českých pultech objevuje sága Temná věž (1. díl Pistolník/Beta 1999) Stephena Kinga, magická směs fantasy a hororu, zaplněná ohromujícími vizuálními obrazy a popisující nekonečnou výpravu skrz bizarní svět za nedostížnou Temnou věží.

Vedle klasiků se začínají objevovat i nová jména, získávající si popularitu zhruba ve stejné době v zahraničí jako u nás. Už od roku 1993 vychází postupně jednotlivé díly humoristické Úžasné zeměplochy, kterou se proslavil Terry Prachett (díky nakladatelství Talpress a nepřekonatelnému překladatelskému výkonu J. Kantůrka již známe už 31 knih). V českém překladu bylo možné poznat román Nikdykde (Polaris 1998) Neila Gaimana. Hlavní protagonista tohoto kouzelného příběhu se trhlinou mezi světy propadne do paralelního podzemního Londýna, kde pomáhá vrahy pronásledované dívce odhalit pravdu skrytou za smrtí její rodiny. Kniha vznikala souběžně s tvorbou stejnojmenného TV seriálu, který realizovala společnost BBC a dnes je považována za jeden z vrcholů tzv. městské fantasy.

Nelze se nezmínit o Joanne Kathleen Rowlingové, jejíž sága o kouzelnickém učni Harrym Potterovi taktéž pronikla do filmového průmyslu a přinesla celosvětový ohlas. První díl byl u nás vydán v roce 2000, jeho i dalších pokračování (plánováno je celkem 7 dílů) se ujalo velmi příznačně nakladatelství Albatros. Harry Potter se svými spolužáky z kouzelnické školy v Bradavicích zažívá během každého školního roku řadu dobrodružství, v nichž se promítá postupně gradující konflikt se zlým mágem Voldemortem, který zabil Harryho rodiče a on sám přežil jako nemluvně s tajemnou jizvou na čele. Příběh přinesl autorce řadu cen a stal se dosud nepřekonaným bestsellerem.

Pozoruhodný je také např. Robert Jordan s úvodním dílem monumentální ságy Kolo času (Okno světa/Návrat 1998). Jde o příběh trojice chlapců předurčených stát se rozhodující silou v boji s probouzejícím se Pánem zla ve světě, kde mohou magii provozovat pouze k tomu vycvičené členky řádu Aes Sedai. Své české příznivce našel i Guy Gavriel Kay díky románu Tigana (Talpress 1999), ve kterém je poloostrov Dlač, připomínající středověkou Itálii, napaden armádami dvou mocných čarodějů a původní obyvatelstvo i přes zoufalou obranu záhy podlehne přesile. Podobně i v Písni pro Arbonne (Talpress 2000) se autor pokouší o alternativní verzi

známé země, tentokrát francouzské Provence, kde se odehrává příběh plný mocenských intrik a romantické příchutě času rytířů a bardů.

Skutečnou událostí se stal odklon George R. R. Martina od science fiction k monumentální fantasy sáze Píseň ledu a ohně započaté románem Hra o trůny (Talpress 2000), v němž o uvolněný trůn kdysi mocné a jednotné říše svádí boj hned několik významných představitelů dvojice slavných šlechtických rodů, zatímco se o něj uchází také dědička odkazu prastarých panovníků a celý svět je přitom ohrožován příchodem mocného zla, které s nadcházející zimou neustále sílí a hrozí smést z povrchu zemského veškerou civilizaci. Původně plánovaná trilogie se postupem času rozšířila do 7 dílů (česky už Střet králů, Bouře mečů, Hostina pro vrány/Talpress 2001-2006).

K artušovské legendě se vrací ve své trilogii Marion Zimmer Bradleyová (Mlhy Avalonu/Knižní klub 2001). Setkáváme se v ní s jiným pojetím role Morgaine, nevlastní Artušovy sestry a velekněžky čarovné země Avalon, kde ženy vládou jako nositelky života a udržovatelky starých tradic. Morgaine plní jediný úkol: bránit Británii před novým náboženstvím – křesťanstvím, které pohlíží na ženy jako na původkyně prvotního hříchu a vylučuje je ze společnosti – a vrátit svoji zem do rukou Matky Bohyně.

Do alternativní minulosti novověku čtenáře zavedl úspěšný J. Gregory Keyes v tetralogii Věk nerozumu (1. díl Newtonovo dělo/Triton 2003), pro který stanoví Isaak Newton základní pravidla alchymie a příbuzných okultních věd nahrazujících fyziku a tím vytvářejících svět báječných i zkázonosných objevů a vynálezů. Jedním z hrdinů je mladý Benjamin Franklin, který řízením osudu může sledovat Evropu řítící se do záhuby spolu s všudypřítomnou válkou, do níž jsou vtaženy významné mocenské strany té doby, od zpusťšené Anglie až po rozpínající se Rusko (dokonce děj zasáhne i do historické Prahy).

Přichází také vlna autorek, např. Juliet E. McKennová se svéráznou hrdinkou Livak, která se v románě Zlodějčina hra (Triton 2004) živí hazardem a drobnými příležitostnými krádežemi, z nichž jedna odstartuje dobrodružnou cestu za poztráčenými artefakty. Stěžejní dílo své literární dráhy vydala u nás také Mary Gentleová. Její Kniha o Ash (1 díl Utajená historie/Návrat 2005) je monumentální tisícistránková historicko-vojenská fantasy s motivem mohutné invaze Vizigótů do nic netušící středověké Evropy. U čtenářů uspěla také Lois McMaster Bujoldová s románem Prokletí Chalionu (Talpress 2005). Říše Chalion je dlouhá léta stíhána

projevy kletby, která leží na vladařském rodu a projevuje se četnými neúspěchy ve válečných taženích i v diplomacii, tu přichází zlomit Cazaril, otrok z galéry, později tajemník Iselly, sestry následníka trůnu. Oblibu u nás si získaly se svými „dračími“ ságami pro mládež také Ann Inez McCaffreyová (Drakeni z Pernu) a Margaret E. B. Weisová (série DragonLance).

#### **4.4. Kultivace žánru**

Fantasy se jako žánr velice rychle v české literatuře ujal, věren dědictví silné vědecké fantastiky se projevila převažující obliba science fantasy. Jak již bylo řečeno, žánr měl navíc u nás usnadněnou cestu v tom, že mohl přejímat již vytvořené vzory a zvyklosti. Řada z nich však představovala nešvary, brzy vnímané ze strany fandomu negativně. Zejména u mladé generace byly patrné ambice stát se rychle známými a čtenými autory, a to bez ohledu na potřebné nadání či řemeslné literární dovednosti. Tito nadšenci, přicházející nezřídka z hráčského podhoubí, využívali jednoduchá kliše, dopouštěli se základních chyb ve struktuře příběhu i výstavbě postav. Na tento stav pociťovala potřebu reagovat řada zkušených autorů a editorů, vyjadřující úsilí o kultivaci této amatérské tvorby. Byl založen SF&F Workshop a ve specializovaných periodikách se začaly houfně objevovat výzvy adresované začínajícím autorům. Tyto texty měly charakter jakýchsi návodů či rad, jak dobře psát, často přejímající formu „desater“ (viz např. Neffovo desatero, desatero F. Novotného, patnáctero J. Jirana), vycházející evidentně z lektorských zkušeností získaných při tvorbě posudků do SF&F Workshopu. Mnohé z doporučení jsou platné dodnes, jiné už nelze brát tak vážně. Např v roce 1991 vycházel v Intekomu seriál z pera Václava Zelenky na téma Jak psátí aneb Stručný průvodce pro začínající autory bulvární literatury, jehož ladění i obsah odpovídá spíše satíře s opačným účinkem na čtenáře - aby se psaní vzdali. S nadhledem a humorem jsou psány také seriály, upozorňují na typické chyby a úskalí v tvorbě mladých adeptů a nabádají k jejich eliminaci, uveřejňované v Pevnosti v rubrice Profíci radí. V jejím naplňování se střídají renomovaní čeští autoři (v roce 2005 to byl Leonard Medek se sérií Souboj s klávesnicí aneb Jak nezabít vlastního hrdinu a Vladimír Šlecha se svým seriálem Šerlokův syndrom aneb Jak se nenechat zabít vlastním hrdinou, v roce 2006 Jiří Pavlovský s článkem Prosté umění konverzace a Jana Rečková s textem Terapie na míru, v roce 2007 radil Juraj Červenák k Trpělivosti nad zlato a Ondřej Neff prozrazuje své Umění vyprávět.).

Páteří kultivace tvorby jsou bezesporu literární soutěže, které umožňují porovnání všech účastníků mezi sebou a legitimní označení toho, co lze považovat z daného výběrového vzorku za nejlepší. Obzvláště, pokud se musí nováček prosadit vedle vydávaných autorů, kteří se mnohých soutěží stále účastní a považují to i za záležitost prestiže. Řada soutěží totiž probíhá na vysoké úrovni a podpora úspěšných tvůrců vyúsťuje ve vydávání seriózních sborníků, příp. ve spolupráci s nakladatelstvím. Umístění v soutěžích bývá vnímáno jako důkaz kvality a potenciální prodejnosti.

#### ***4.4.1. Literární soutěže a sborníky***

##### **Cena Karla Čapka (CKČ)**

Soutěž pořádá Československý fandom. Jedná se o nejvýznamnější soutěž, která je organizována kontinuálně od roku 1982. V roce 1996 převzal z rukou dosavadního sekretáře poroty CKČ Zdeňka Rampase pořádání soutěže Michael Bronec. Do hodnocení povídek zapojil řadu porotců z mimopražských klubů a podařilo se mu udělat soutěž přitažlivou i pro slovenské autory. Od roku 1999 zavedl pro vítěze jednotlivých kategorií CKČ, neoceněných hlavní cenou - Mlokem, doplňkovou cenu Pulec. Na toto navázal od roku 2002 nový sekretář Martin Koutný, který rozšířil ocenění ještě o cenu Skokan pro nejlepšího debutanta. Jeho nahradil pro rok 2006 Roman Paulík, nyní předal žezlo administrátora Jiřině Vorlové.

Do soutěže mohou být přihlášeny příspěvky psané v žánrech science-fiction, fantasy nebo horor se prvky SF v kategoriích mikropovídka (do 5 normostran), krátká povídka (6 - 20 normostran), povídka (21 - 60 normostran) a novela (61 - 300 normostran). Díla nesmí být dosud publikována. Díla musí být v českém nebo slovenském jazyce. Do kategorií mikropovídka, krátká povídka a povídka může jeden autor v jednom ročníku zaslat maximálně dva příspěvky do každé, kategorie novela je omezena na jediný příspěvek od autora v příslušném ročníku.

Hodnotiteli je reprezentativní vzorek aktivních členů Československého fandomu. Hlavní cenou je MLOK. Tu obdrží obvykle vítěz kategorie dlouhá povídka. Vítězové jednotlivých kategorií neoceněných hlavní cenou (Mlokem) obdrží cenu PULEC. Dále se vyhláší 1.-3. místo v kategorii mikropovídka, 1.-5. místo v kategoriích krátká povídka a povídka a vítěz kategorie novela.

Vyhlášení výsledků obvykle probíhá během Parconu. Vítězné práce vycházejí ve sborníku. Název sborníku se v průběhu historie měnil. Do roku 1996 byly

uveřejňovány pouze nejzdařilejší práce, pak všechny oceněné práce. V roce 1996 vyšla díky podpoře knihkupectví Jiřího Pavlovského poprvé sbírka Mlok obsahující všechny vítězné práce CKČ od roku 1994. Od této doby již vychází každoročně se všemi vítěznými pracemi aktuálního ročníku sice pod hlavičkou různých vydavatelů, ale pod stejným názvem Mlok. Od roku 2002 je vydavatelem Mloků samotná CKČ.

### **O nejlepší fantasy**

Soutěž vyhlašuje každoročně Klub Julese Verna ve spolupráci se slovenským klubem 451 °F. V současné době proběhlo již 18 ročníků. Pořadatelé soutěže požadují čistotu žánru fantasy. Nekompromisně vyřazují pohádky pro děti, sci-fi (pokud neobsahuje výrazné prvky fantasy) a mystické horory o stěhování duší. Počet draků, čarodějů, magických mečů, bojovníků, magie ani unesených princezen není omezen.

Rozsah příspěvku není stanoven (od jedné věty po kufr nadtý rukopisy). Do soutěže mohou být zařazeny pouze dosud nepublikované příběhy. Soutěže se dále nemohou zúčastnit autoři, kteří již knižně publikovali (vyšla jim kniha nebo sbírka povídek).

Porotci se rekrutují ze členů obou pořadatelských klubů a zasedají v Praze a v Košicích. Vítěz soutěže získává funkční meč a titul Nositel meče. Autoři ostatních nominovaných povídek mají právo být pasováni na rytíře Řádu fantasy s titulem Sir nebo Lady. Výsledky se obvykle vyhlašují na Parconu. Pořadatel si vyhrazuje možnost některou z oceněných prací vydat knižně v edici Poutník, nicméně se dlouhou dobu toto předsevzetí plnit nedařilo, vítězné práce vycházely nahodile pouze v časopisech a fanzinech, až po více než 12 letech díky iniciaci SFK Avari vyšly první výběry 1992/2002 (2003) a 1993/2003 (2004).

### **O cenu (loutnu) barda Marigolda**

Soutěž, kterou vyhlašuje SFK Terminus při Mense ČR, se pořádá od roku 1995, takže nyní má za sebou již 11 úspěšných ročníků. Patronkou soutěže je povídkářka a kmenová autorka Pevnosti Lucie Lukačovičová. Soutěží se v kategoriích sci-fi, fantasy, horor a pohádka.

Maximální rozsah smí být 15 normostran. Soutěže se mohou zúčastnit mladí spisovatelé do 18 let (včetně), i starší autoři (19 - 26 let) ve zvláštní kategorii. Zasláné práce nesmějí být jinde publikovány.

Příspěvky obvykle hodnotí aktivní členové klubu SFK Terminus. Vítězové v jednotlivých kategoriích získávají diplomy a věcné ceny. Slavnostní vyhlášení probíhá na Pragoconu v následujícím roce. Vítězné práce vycházejí ve sborníku při Pragoconu, samostatně vyšel v roce 2002 pod názvem Černá vdova, od roku 2004 vychází sborník v novém pojetí pravidelně.

### **O železnou rukavici lorda Trollslayera**

Soutěž pořádá SFK Altair ve spolupráci s herním klubem Hexaedr a nakladatelstvím Straky na vrbě. Soutěž byla prvně vyhlášena v roce 1999, takže má za sebou již 8 ročníků. Soutěží se výhradně v žánru fantasy.

Příspěvky mohou mít nejvýš 30 normostran (rozšířeno z původních 16). Do soutěže se přijímají neotištěné povídky. Nesmí se jednat o práce již publikované ani k publikování chystané nebo obeslané v jiných soutěžích; to platí až do vyhlášení výsledků příslušného ročníku. Počet příspěvků od jednoho autora není omezen.

Porota se obvykle skládá z celkového počtu deseti hodnotících – široké škály od spisovatelů (Jana Rečková, Františka Vrbenská, Leonard Medek), přes nakladatele (Michael Bronec), členy společenstva JRRT (Michal Dudáš, Petra Vladyková), redaktora Dechu draka (Martin Kučera), spolutvůrce Dračího doupěte (Jiřina Vorlová), až po nezávislé (Eva Holcmanová, Pavel Hönigschmied).

Hlavní cenou je rukavice lorda Trollslayera. Vítězné povídky jsou otištěny v samostatném sborníku Drakobijci. Dále pak v časopise Dech draka nebo ve fanzinu Zlatý drak.

### **Ježíšku, já chci plamenomet**

Vyhlašovatelem soutěže je SFK Avalcon Chotěboř, Martin Heisler a nakladatelství Netopej. Soutěž probíhá od roku 1996, takže bylo uspořádáno již 10 ročníků. Soutěž se specializuje na povídky v žánru sci-fi, fantasy, horor, s bizarními, perverzními či násilnickými prvky. Počet stran ani množství příspěvků není omezeno. Soutěžní příspěvky nesmí být dosud nikde publikované ani nesmí být zaslány do jiné soutěže.

Na hodnocení se kromě laických zástupců pořadatelských klubů SFK Avalon a Prague by Night podílí také renomovaní autoři a kritici. První tři místa jsou odměněna věcnými cenami. Vítězové soutěže jsou každoročně vyhlašováni na Festivalu Fantazie v Chotěboři. Nejlepší povídky vycházejí knižně

v nakladatelství Netopejr. Ostatní povídky bývají otištěny ve fanzinu Zbraně Avalonu.

### **Ikaros**

Soutěž vyhlašuje Časopis Ikarie (nakladatelství Mladá fronta). Pod tímto názvem probíhala v období 1992-1996 anketa o nejlepší povídku vydanou v časopise Ikarie, v roce 1996 se však začala profilovat jako regulérní soutěž. Letos probíhá již 11. ročník.

Soutěž se vyhlašuje pro žánr sci-fi, fantasy nebo fantastický horor a to v jediné kategorii - povídka. Soutěžní příspěvek smí mít maximální rozsah 40 normostran. Musí jít zásadně o původní a dosud nepublikované povídky.

Porotou soutěže jsou obvykle redaktoři Ikarie (Vlado Ríša, Jaroslav Jiran a Martin Šust) a redaktoři spolupracujících médií. V minulém ročníku to byl a šéfredaktor nakladatelství Mladá fronta Vlastimil Fiala, který řídí ve spolupráci s Ikaríí v nakladatelství MF knižní edici IKAROS.

Autor vítězné povídky získá literární cenu Ikaros a právo výběru ilustrátora z výtvarníků spolupracujících s Ikaríí a obdrží originál jedné celostránkové ilustrace ke své vítězné povídce s osobním věnováním výtvarníka. Kromě toho také obdrží věcné ceny od sponzorů soutěže. Autoři povídek, kteří se umístili na 2. – 5. místě obdrží pamětní diplom a věcné ceny od sponzorů soutěže. Výsledky se vyhlašují na conech (Parcon, Fénixcon apod.). Vítězná povídka je otištěna v časopise Ikarie spolu s rozhovorem s autorem. Ostatní povídky, které se umístily ve finále, jsou publikovány, pokud jejich objem nepřesáhne možnosti časopisu.

### **Trifid**

Soutěž pořádá nakladatelství Triton, poprvé proběhla v roce 2003. Je mimořádná tím, že jako jedna z mála přijímá rozsáhlejší díla. Soutěž je totiž vyhlašována pouze v kategorii česky psaný román nad 300 normostran. Zasláné práce nesmí být již někde publikované, ale nevádí, pokud se už účastnily nějaké literární soutěže.

Práce hodnotí profesionální redaktoři nakladatelství Triton. Autoři vybraných prací obdrží odměnu 20 000 Kč, popř. další autorský honorář. Dílům představujícím mimořádný literární počín může porota udělit cenu Trifid spojenou s odměnou 40 000 Kč.



Výsledky soutěže jsou vyhlašovány na conech (Fénixcon, Parcon apod.). Vítězné dílo je vydáno nakladatelstvím Triton.

### **O lahvičku Miruvoru**

Soutěž pořádalo Společenstvo J. R. R. Tolkiena od roku 1999. Poslední 6. ročník byl vyhlášen v roce 2005. Soutěž byla jedinečná zaměřením na dílo jednoho autora, přičemž nekladla rozdíl v kategoriích uměleckého vyjádření. Díla musela být přímo nebo zprostředkovaně inspirována dílem J. R. R. Tolkiena, jednalo se tedy výhradně o žánr fantasy.

Do soutěže se přijímaly příspěvky v kategoriích próza, poezie, kresba/malba, hudba a dřevořez/samorost. Rozsah příspěvků nebyl omezen, nesměla být však dosud publikována či vystavena.

Hodnotiteli byli členové Společenstva J. R. R. Tolkiena. Vyhlášení výsledků probíhalo v rámci conů (např. Parcon 2002), později už jen v klubovně Společenstva. Většina vítězných literárních prací vyšla v klubovém fanzinu Imladris, některé povídky také na webovém portálu [www.fantasyplanet.cz](http://www.fantasyplanet.cz). Vítězná povídka 3. ročníku vyšla navíc ve sborníku Kočas - Parcon 2002.

### **Vidoucí**

Soutěž vyhlašuje časopis Pevnost, SFK Palantír Pardubice a SFK Syndrid Praha. V současné době mají za sebou 3 úspěšné ročníky. Tato soutěž je jedinečná v tom, že povídky anonymně hodnotí veřejnost, nejedná se však o žádnou anketu.

Do soutěže jsou zařazovány povídky v žánru sci-fi, fantasy, horor, hodnotí se však společně. Musí se jednat o nepublikovanou povídku v českém nebo slovenském jazyce v rozsahu 2-25 normostran. Počet příspěvků od jednoho autora není omezen.

Hodnocení soutěže probíhá ve dvou kategoriích. V prvním rozhoduje odborná porota složená z vyhledávatelů a v druhé kategorii pak čtenáři a návštěvníci webu [www.sfkpalantir.net](http://www.sfkpalantir.net). Ceny se udělují v obou kategoriích - cena odborné poroty a cena veřejnosti. Vítězové obou kategorií dostávají věcné ceny od sponzorů, výtvarně ztvárněné pardubické perníčky a pamětní keramickou cenu. Vítězné práce jsou vyhlášeny na nějakém příhodném conu (Avalcon, Fénixcon). Zajímavé povídky jsou zveřejněny na webových stránkách [sfkpalantir.net](http://sfkpalantir.net), dále pak v časopise Pevnost a v klubovém fanzinu Šedý zákal.

#### 4.4.2. *Samostatné antologie*

Výbory z původní české tvorby z oblasti fantastiky lze rozdělit na almanachy, tj. sborníky úspěšných prací z literárních soutěží, sborníky vzniklé na základě více ročníků jedné literární soutěže, a na antologie v užším slova smyslu, sestavené úmyslně jako výběr již známých a publikujících autorů. Zatímco almanachů bylo po roce 1990 vydáno velké množství, antologie se objevují až po roce 2000. Jedná se především o sborníky vydané ku příležitosti konání významné fandomové akce (Parcon apod.), nebo jako ukázka „toho nejlepšího z...“, po roce 2003 se objevují i jako záležitost prestižní. První tohoto druhu je antologie 2001: Česká odysea, představující české sci-fi povídky, a podle jejího vzoru vznikla o 2 roky později obdobná publikace 2003: Česká fantasy. Tato antologie měla dokázat, jak kvalitně se dokáží žánru fantasy zhostit čeští autoři, najít dostatečnou invenci a inspiraci v tuzemsku bez potřeby kopírovat zahraniční vzory. Vydavatel této antologie, nakladatelství Mladá fronta, záměr zopakovalo ještě v roce 2005, tentokrát však neměl editor tak šťastnou ruku a prezentovaná díla byla za své amatérství značně kritizována.

Přelom zřejmě představuje antologie Legendy české fantasy (2006), zahrnující novely významných českých autorů, kteří své příspěvky napsali (dopsali) přímo na požádání editora. O prestižnosti publikace také svědčí její vázaná vazba a elegantní obálka. Antologie zahrnuje reprezentativní ukázky děl, ve kterých renomovaní čeští spisovatelé navazují na své úspěšné cykly či rozvíjející osudy známých hrdinů z předchozí tvorby. Při výběru si editor stanovil 4 kritéria - literární kvalitu, čtenářskou oblíbenost, schopnost udržení standardní úrovně a kontinuitu vlastních příběhů. V Legendách české fantasy se nakonec sešlo 6 autorů, představujících jakou českou „první ligu“, které lze srovnávat s renomovanými angloamerickými mistry žánru fantasy.

Četnost výborů, v nichž je alespoň částečně zastoupen žánr fantasy, vzrůstá od roku 1998 a za sledované období 1990-2006 jich bylo sestaveno přes šedesát. Jejich úroveň je proměnlivá v závislosti na úrovni jednotlivých ročníků literárních soutěží či na subjektivním názoru editorů. O dobrých úmyslech i volbě kritérií výběru svědčí předmluvy či doslovy, kterými jsou některé almanachy (zejm. Drakobijci, Mlok) a antologie opatřeny. Přestože je záměr vydavatelů zaměřen spíše „ven“ mimo fandomovou kulturu, pozitivní dopad mají tyto publikace spíše „dovnitř“, na mladé autory a kritiky.

#### 4.4.3. SF&F Workshop

SF&F Workshop je permanentní korespondenční literární dílna Československého SF&F fandomu. Jeho hlavním úkolem je zajišťovat pro autory, zejména začínající, posudky na jejich díla. Autoři platí účastnický poplatek, kterým hradí náklady na poštovné; samotné posudky jsou zdarma. Práce k posouzení jsou přijímány průběžně, v českém nebo slovenském jazyce. Počet výtisků závisí na požadovaném režimu zpracování. Lze zvolit režim samostatný, který vyžaduje dva výtisky, a režim zvláštní, kde vše záleží na specifických potřebách autora. Jeden výtisk, nežádá-li autor jinak, je vždy uložen v archivu Workshopu. Příspěvky je možné zaslat také v elektronické podobě. Zaslané práce běží ve dvou větvích tzv. lektorského okruhu (proto také dva výtisky). V každé větvi hodnotí tři lektori. Délka práce v zásadě není omezena, lze poslat i román nebo povídkový cyklus. Za standardní účastnický poplatek ve výši 150 Kč je vypracováno šest posudků, které autor obdrží zhruba ve lhůtě 2-3 měsíců od přijetí příspěvku. Lektory pro jednotlivé příspěvky vybírá koordinátor Workshopu; účastník kteréhokoliv režimu má právo zvolit, o posudky kterých lektorů by měl největší zájem, a koordinátor se mu vynasnaží vyhovět. K dispozici jsou tito lektori: Jiří Brázda, Cyril Brom, Michael Bronec, Radan Březa, Pavel Hejral, Miroslav Hokeš, Pavel Kelča, Jiří Kopecký, Lukáš Křesina, Stanislava Kučová, Ivana Kuglerová, Miloslav Linc, Kamil Mlčák, Ondřej Müller, Jaroslava Nováková, Jana Novotná, Marek Páral (alias Arco C. Delf), Jiří T. Pelech, Milan Petrák, Ladislav Pícha, Václav Pícha, Jan Poláček, Jiří W. Procházka, Jana Rečková, Jan Urban, Jan Vaněk Jr., Pavel Weigel a David Zbíral. Lektorem se může stát každý, kdo o to projeví zájem, většinou to jsou zkušenější autoři, editoři, aktivní členové SF klubů.

Slabým místem fungování SF&F Workshopu je právě osobnost koordinátora v duchu zásady (podobně jako u Československého fandomu): „Kdo to dělá, ten to řídí.“ Základní činnost Workshopu je totiž stanovována koordinátorem, není-li, kdo by ho dělal, Workshop zaniká. Tento kritický moment se projevil v roce 2005, kdy díky nevhodné volbě osoby koordinátora téměř vymizela klasická korespondenční činnost, původní hlavní účel Workshopu, a musela být jeho nástupci složitě zachraňována.

Za historii SF&F Workshopu se podařilo uskutečnit řadu aktivit, poskytujících paralelně k dopisové formě další příležitost mladým autorům získat nějaké názory

na své literární pokusy. Patřily mezi ně zejména literární víkendy a tzv. „workshopy na živo“, které se konaly jako součást vybraných conů. Podoba a místo konání literárních víkendů vždy záleželo na volbě zodpovědné osoby, které konkrétní setkání organizovala, konaly se obvykle 2 x ročně (jarní a podzimní), někdy bylo setkání pouze jednodenní (literární soboty). Práce k posuzování musely být zaslány dopředu a známy všem přihlášeným účastníkům workshopu, aby měli čas si připravit své postřehy a připomínky dopředu. Obdobná snaha platila i pro workshopy na živo, i když předstih občas činil jen několik málo hodin (spoléhalo se, že si návštěvníci najdou prostor na seznámení s texty během vícedenního conu dle svého aktuálního zájmu o účast na workshopu). Příležitostně byly akce spojovány, tj. workshop na živo byl součástí literárního víkendu.

Za období 2002-2006 se uskutečnilo celkem 8 literárních víkendů a 10 workshopů na živo (při Pragoconu 2002, 2003 a 2005 Tauroconu 2003 a 2005, Fénixconu 2005 a 2006, Avalconu 2004 a 2006, Parconu 2006). Vzhledem k technickým, logistickým i finančním problémům, se kterými se organizátoři literárních víkendů vždy potýkali, je patrné úsilí o udržení tradice především workshopů na živo a korespondenční formy prostřednictvím e-mailu.

#### **4.5. Kritická reflexe žánru**

Prostor pro úvahy o trendech směřování žánru fantasy i pro samotnou literární kritiku poskytovala v drtivé většině pouze specializovaná periodika. Některá z nich byla samozřejmě zaměřena širěji, tj. na celou fantastickou literaturu, jiná se věnovala především fantasy (a případně úzce souvisejícím oblastem, jako např. hry na hrdiny, historie, mystika aj.) Prostřednictvím těchto médií probíhala i odborná diskuse, převážně polemická, vedená malým počtem názorově vyhraněných osobností. Jablkem sváru se velmi často stávala fantasy či jevy se k ní vztahující. Tyto projevy procesu sebereflexe byly však často roztroušeny mezi několik periodik, pokračovaly na conech a vracely se zpět v recenzích, reportážích a sbornících. I v tomto směru je ze strany fandomu patrné veliké úsilí o kultivaci obsahu i formy kritických diskusí, setkávající se střídavě s pochopením i odmítnutím.

#### ***4.5.1. Specializovaná periodika***

##### **Ikarie**

Ikarie byla původně zamýšlená jako měsíčník zaměřený na science fiction (tato specializace souvisí s dřívějším pojetím pojmu SF, jak již bylo zmíněno výše, takže se působení časopisu časem rozšířilo i na fantasy a horor). Ikarie byla díky vlivu Ondřeje Neffa přijata pod křídla nakladatelství Mladá fronta. Začala vycházet v roce 1990 a v redakci se kromě již zmíněného O. Neffa sešla i další známá jména – Jaroslav Olša jr., Ivan Adamovič, Pavel Kosatík a Eva Hauserová, později Vlado Ríša jako šéfredaktor a Jaroslav Jiran). Literárním recenzím byla věnována rubrika Vivisektor. Tato rubrika patřila zpočátku k těm skromnějším, ale postupně nabývala na významu. Úroveň rubriky značně kolísá, někteří recenzenti se snaží vnést do hodnocení sofistikovanější postupy a opírat se o znalost příslušných žánrů (P. Kosatík, I. Adamovič), jiní sklouzávají ke zjednodušující a značně konfrontační kritice. Textová část recenzí je doprovázena ještě grafickým vyjádřením (hvězdičková škála). Z recenzí je patrná nejednotnost, zda díla posuzovat měřítky pro uměleckou literaturu, nebo pro populární literaturu. Rozpor posiluje i paradox, vyplývající ze samotné podstaty periodika – jako literární časopis je silně ovlivněn ekonomickou stránkou své existence, závislé na zájmu odběratelů. Je jistě zajímavé, že Ikarie s nákladem 30 tis. ks je nejprodávanějším literárním časopisem u nás. Vzhledem ke své popularitě a velké dostupnosti (prodává se běžně ve stáncích a v trafikách) si získala velký respekt a recenze v ní uveřejněné měly tudíž svůj význam.

Za velký přínos lze také považovat zveřejňování článků, které se pokoušejí postihnout teoretickou rovinu literární fantastiky (I. Adamovič, E. Hauserová, J. Vaněk, A. Sapkowski, F. Vrbenská), informací o zajímavé sekundární literatuře, životopisů známých literárních veličin, rozhovorů s českými i zahraničními autory, které se objevovaly v rubrice Publicistika. Již v roce 1992 zaznamenává časopis prostřednictvím čtenářské ankety zvýšenou oblibu žánru fantasy, tento trend potvrzuje opakovaná anketa v roce 1997 a 2005. Rozporuplně byla přijímána humoristická rubrika Knihomorna, upozorňující na gramatické a stylistické chyby ve vydaných knihách (vč. překladů), jimiž se právě fantasy hemžila.

Přes všechny nedostatky, kterými Ikarie zejména ve svých začátcích trpěla (chyby v typografii a grafice, nedostatečné korektury), nelze opomenout její významnou úlohu jako ojedinělé platformy, zprostředkávající kontakt mezi

fandomovou subkulturou a mainstreamem. Nelze přehlédnout ani to, že obstála v komerčním prostředí a po celou dobu poskytovala prostor vedle zahraniční tvorby také českým autorům (většinou velmi rovnocenně), i když se od roku 1997 jednalo především o vítěze vlastní literární soutěže.

### **Interkom**

Interkom nahradil v roce 1984 původní Fanzin SF, vydávaný klubem Villoidus. Toto dědictví zřejmě vede k jeho spíše poloprofesionálnímu charakteru. Hlavní funkcí Interkomu je zabezpečovat komunikaci uvnitř fandomu, tudíž je i fandomovému dění věnován velký prostor (zejména se jedná o zprávy z conů, porad a institucí fandomu). Vychází nepravidelně, převážně s měsíční periodicitou, v poměrně malém nákladu (2 tis. ks) a není dostupný na běžných prodejních místech. Toto komorní pojetí signalizuje, že časopis je určen úzké skupině specifických odběratelů, většinou členů SF klubů a dalších příznivců fandomu. Na stránkách Interkomu je možné se setkat i s recenzemi, polemikami a odbornými texty. Většina recenzí má velmi subjektivní charakter, polemiky mají blízko k osobním výpadům a kritika je zaměřena často směrem „ven“ (ke konkurenčnímu mainstreamu, k jiným časopisům věnujícím se fantastice). Na odborná pojednání je zaměřena pravidelná příloha Kvarck, zabývá se však nejen literaturou, ale přesahuje do mnoha vědních oborů a disciplín. Výraznou osobností, vyjadřující se často a upřímně k úrovni české fantastiky, je šéfredaktor Zdeněk Rampas. Jeho připomínky i texty dalších přispěvatelů, užívajících často pouze přezdívky známé fandomovému prostředí, nepostrádají mnohdy vysokou odbornou úroveň a analyticky odhalují nedostatky, kterých si povšimli na dílech známých i neznámých autorů, v časopisech i ve filmech. Upozorňují zcela otevřeně na logické nesmysly, rozpor se skutečnými realitami, odlišnosti a prohřešky překladů, nedůslednosti editorů, nevhodné ladění obálek knih. V tomto ohledu má Interkom významnou funkci názorového fóra, zřetelně prokazující schopnost kritické sebereflexe a skutečný zájem o růst kvality zejména domácí produkce.

### **Pevnost**

Časopis Pevnost patří k nejmladším periodikům, která na poli fantastiky působí. Začal vycházet v roce 2002 a ze začátku se setkal spíše s vlažným přijetím, vyvolaným především ne příliš valnou úrovní prvních čísel. Jak napovídá podtitul, je

zaměřen na fantastiku, hry a historii. Tomu odpovídá i obsah, i když fantastiku reprezentují především novinky a recenze se světa filmu (přebal časopisu tvoří filmový záběr). K literatuře se vážou zejména rubriky Literární novinky, Knižní recenze a Knižní novinky, občas také Fantasy ságy, Téma či Mistrovská dílna, přičemž se zaměřují především na žánr fantasy. Rubriku Interview zaplňují spíše výpovědi zahraničních autorů. České tvorbě je věnován poměrně velký prostor, samotný text doprovázejí také biografická a bibliografická data o autorovi. Kromě filmu zastihují literární část také informace vztahující se k hrám na hrdiny a zajímavostem české historie (převážně pověsti spjaté s českými hrady), příp. reportáže ze šermířských představení či simulací historických bitev. Zajímavým počinem je povídka na pokračování, jejíž děj je ovlivněn čtenářskou anketou. Recenze respektují styl populárně-naučného časopisu, jakým Pevnost v souladu se záměrem jeho vydavatele (Pražská vydavatelská společnost, s. r. o. vydává řadu spotřebních časopisů pro „poučení a zábavu“, věnujících se životnímu stylu, alternativním léčitelství, jezdeckví, chovatelství psů, kriminálním případům, moderním zbraním a střelectví aj.) bezesporu je, mají spíše charakter upoutávek s popisem děje a se závěrečným ne/doporučením pro potenciální kupující.

Přes počáteční projevy neprofesionality se časopis i díky péči šéfredaktora Tomáše Němce propracoval k našim nejpřednějším periodikům, jehož široká dostupnost, barevnost a zábavný styl vyhovuje spíše mladším čtenářům.

### **Nemesis**

Měsíčník Nemesis vycházel v letech 1994 – 1997. v nákladu 20 tis. ks. Časopis vznikl spíše z nadšenectví a první ročník postrádal jakoukoliv koncepci. Postupně si však našel své místo a začal se soustředit na žánr fantasy, včetně her na hrdiny. Přelomovým se stal třetí ročník, který s novým vedením (v čele redakce stanula Ivana Milotová-Szalaiiová) přinesl i novou tvář časopisu – s ustálenými rubrikami a lepší grafickou úpravou. Nová struktura poskytla větší prostor publicistice a žánrové teorii. V literární části se Nemesis orientovala především na české autory. Povídám byly vyčleněny téměř 2/3 čísla, příležitost dostávali i zcela neznámí začínající literáti. Jako i jiné časopisy obsahovala Nemesis rubriku Publicistika, dělenou dále na podrubriky Nové knihy a Knihkupcův nářez, pod kterou se skrývají především recenze knih připravované redakcí ve spolupráci se specializovaným knihkupectvím v pražské Jungmanově ulici (Černá planeta). Recenze svým pojetím

napodobovaly Ikarii, byly psány subjektivně jako varování či doporučení pro čtenáře (včetně bodování hvězdičkami). Odděleně byly hodnoceny kvalita textu, grafické zpracování obálky a případně kvalita překladu. Za pozornost stojí zmínka o rubrice Studená sprcha, ve které byly dle výběru její redaktorky Carolý Biedermannové otiskovány začátečnické práce bez korektorských zásahů tak, aby bylo možné upozornit na tradiční chyby začínajících autorů v rovině gramatické, stylistické i narativní.

Činnost časopisu byla předčasně ukončena v důsledkú potíží, do kterých se dostal její vydavatel – nakladatelství Magnet Press, které bylo nakonec nuceno vstoupit do konkurzu. Přestože fungoval pouze 3 roky, dokázal se uplatnit na trhu a poskytovat neobvyklý prostor pro publikování povídek a apel směrem k začínajícím autorům. Došlé literární pokusy, i ty redakcí odmítnuté, navíc totiž C. Biedermannová opatřovala lektorskými posudky. Tato praxe byla v tehdejší prostředí profesionálních časopisů ojedinělá.

### **Dech draka**

Časopis vychází od roku 1994, jeho vydavatelem je Sdružení Dech draka (od roku 1997 ve spolupráci s nakladatelstvím Altar). Vyvinul se z původního fanzinu, který se jeho tvůrci rozhodli po 3 vydaných číslech zprofesionalizovat. Věnuje se především tematice her na hrdiny (se zaměřením na Dračí doupě) a fantasy. Valná část každého čísla je věnována herní taktice, prostor dostaly také recenze (zpočátku zaměřené na gamebooky, fanziny a časopisy, později i na knihy). Hlavním recenzentem byl redaktor M. Kučera, časem se podařilo získat i řadu externích spolupracovníků, kteří se ale vesměs inspirovali „ikarijským“ modelem. Literární část časopisu představovala sekce Dračí knihovna, ve které byly zveřejňovány rozsahem nevelké povídky českých autorů. K žánru fantasy se také vázaly rubriky Příšeří a Z hlubin času, do kterých byly zařazovány texty o mytologii, mystice a přírodní magii. Význam Dechu draka spočívá především ve své jedinečnosti „jiné vydavatelské cesty“, která přinesla novou časopiseckou kategorii malých specializovaných periodik. Svým formátem i zaměřením obsahu oslovil především nejmladší generaci, zajímající se o žánr fantasy primárně skrz zkušenosti z her na hrdiny.



### **The magazin of Fantasy & Science Fiction (Magazín S&SF)**

Česká edice tohoto časopisu vycházela v letech 1992 – 1998, poté časopis pozastaven kvůli problémům s distribucí. Činnost se podařilo díky úsilí Martina Šusta obnovit v roce 2006. Původním vydavatelem tohoto dvouměsíčníku bylo nakladatelství Polaris, po obnově vydání převzal štafetu Triton. Vzniku časopisu předcházelo krátké vydávání jeho předchůdce s názvem Exalticon, díky kterému získali oba iniciátoři (M. Kocián a B. Svoboda) redaktorské zkušenosti. The magazin of Fantasy & Science Fiction je americký časopis, který vychází v národních mutacích po celém světě. Do vínku té české věnoval její hlavní redaktor E. Ferman velkorysou nabídku – dal českým editorům absolutní volnost při výběru textů z již existujících vydání. Časopis měl tu výhodu, že nepotřeboval hledat svou vlastní koncepci, neboť byla dána originální edicí. Přesto se redaktoři snažili, aby každé číslo bylo žánrově co nejpestřejší. V literární části byla představována díla klasické zahraniční tvorby i z tzv. nové vlny 60. a 70. let. Publicistická část byla tvořena překlady, ale i původními českými texty. V rubrice Věda vycházely populárně-naučné články I. Asimova. Domácí rubriku tvořila rubrika Knihy s recenzemi spíše literárního charakteru, jejich autoři se snažili vyhnout konfrontačnímu tónu a povrchním hodnocením a zaměřit se spíše na roli vybraného díla ve vývoji autorovy tvorby a na usouvztažnění k poetice daného žánru (rozlišovány byly SF, fantasy a horor). Přínos časopisu spočívá především v jeho zprostředkovávání „západního standardu“, vyjádřeného vysokou kvalitou redakční práce, literárních ukázek i recenzí. Jeho obnovené vydávání pokračuje v této tradici.

### **Základna**

Základna byla literární revue SF příběhů, povídek a myšlenek, vycházela ročně v období 1990-1998 jako komunikační nástroj SF&F Workshopu. Posláním časopisu spatřoval její šéfredaktor Václav Pícha zejména v komunikaci, vzájemné pomoci a podpoře. Na stránkách Základny se proto vedle obecných článků, úvah, esejů, výkladů a portrétů světově proslulých spisovatelů objevily i texty určené začínajícím autorům. Pozoruhodné jsou i pokusy přiblížit některá pravidla literární tvorby prostřednictvím exaktních metod z matematiky („trojúhelník“ tvořící výstavbu kvalitní povídky podle F. Novotného, křivka napětí v grafickém znázornění V. Píchy). Časopis publikoval také povídky českých autorů (těch renomovanějších – zřejmě jako vzor pro ty, kteří ještě nedosáhli takových kvalit), zabýval se recenzemi,

novinkami na knižním trhu, děním ve fandumu. Cenný byl také podrobnými přehledy české i zahraniční literární produkce s vyčerpávajícími bibliografickými údaji. V roce 2007 bylo vydáno poslední 9. číslo Základny.

### **Sarden**

Distribuuje se jako e-zin internetového deníku o sci-fi, fantasy a hororu, poprvé od roku 2007 s plánovanou dvouměsíční periodicitou. Záměrem šéfredaktora Jana Pechance je především šíření souhrnných informací o tom, co se objevilo v sekci Sarden serveru Neviditelný pes (cca 600 příspěvků ročně) vč. archivu, z něhož retrospektivně vybírá recenze, nejlepší povídky, výtahy z ukázek, životopisy aj. S pomocí externistů je také sestavován aktuální seznam očekávaných akcí na nejbližší období (cony, soutěže, chystaná vydání knih), čemuž odpovídá i na elektronický časopis neobvykle velký rozsah jednoho čísla (téměř 60 stran).

Zaměření Sardenu je hlavně zpravodajské, recenze o novinkách na knižním trhu zabírají skoro polovinu čísla, zbytek především reportáže, filmové zajímavosti, ukázky z děl českých autorů, a také společenské, o čemž vypovídá nově zavedená rubrika Lidé, přinášející portréty o autorech a zajímavosti z jejich života.

#### ***4.5.2. Literární kritika a recenze***

Literární kritika byla po roce 1990 k dispozici dvojí – fandomová a oficiální, která nadále multiplikovala svůj averzivní postoj vůči fantastice, příp. zachovávala mlčení. Mnohá díla byla dopředu odsuzována, aniž je recenzent skutečně četl (dočetl). Nejčastějšími argumenty k odsouzení díla byla „povrchnost příběhu“ a „plochost postav“ (Nové knihy). Díky neznalosti recenzentů byla často do fantastiky zahrnována tvorba, která tam vůbec nepatřila, nebo byl recenzenty z profesionálních periodik (např. Tvorba, Kmen, Tvar) volen takový reprezentant žánru, který ve skutečnosti představoval spíše okrajový či neúspěšný příklad (jako v každém žánru či oblasti se najdou vrcholná díla i díla na opačné škále hodnocení). Ta fandomová byla v počátcích velmi vlídná a málo fundovaná. Většinou bylo jejím úmyslem mladé autory podporovat a ne je zbytečně odrazovat od dalšího úsilí hned v začátcích (a částečně fungoval setrvačností i ochránářský syndrom žánru i jejich autorů před totalitním režimem). Brzy se však začal tento postoj měnit a tón recenzí začal být přísnější. První protesty proti záplavě nekvalitní tvorby, která zahltila

Workshop, se objevily v roce 1999<sup>21</sup> Částečně do řad vydávaných autorek mířily diskuse o „ženském psaní“, projevující se typickým pojetím mužských postav a malým důrazem na spádovost děje. V roce 2005 se ozvaly kritické připomínky na adresu již vydávaných autorů fantasy, kterým začala být vytýkána nenápaditost, absence základních řemeslných dovedností a neschopnost oslovit čtenář napříč žánry. Byli dokonce označeni za „bandu nedovzdělaných bavičů“.<sup>22</sup>

Je otázka, zda je takové odsouzení spravedlivé. Autoři dnes totiž stojí před dilematem, ke komu se mají svou tvorbou obracet. K fandomu, který je jeho zkušeným znalcem a třeba i ctitelem, který je bere vážně, nebo ke čtenáři, který je chce zkusit číst, protože se jedná o věc novou, módní (což je situace, v jaké se nachází především fantasy)? Konzumní čtenář nechte ani tak knihu, jako spíše populárního autora. Jeho čtení se navíc liší od tohoto fandomového, hledá a oceňuje jiné aspekty literárního díla. Fandomová kritéria jsou přísnější, téměř diskriminační (čtenář z fandomu je znalý, chce víc, chce kvalitu).

Druhou stránku problému představuje samotná úroveň recenzí a potažmo celé literární kritiky týkající se fantastiky. Pravdou je, že „pro-fandomové“ recenze vykazovaly určité nešvary, které potom byly samotnými zástupci fandomu kritizovány. Osobní rovina, která se tedy do recenzí promítala, zákonitě ovlivnila i diskuse o odbornosti recenzí (potažmo kritiky). Texty sklouzávaly často k osobním invektivám a byla z nich patrná rozmrzelost ze ztráty „zlatých časů“ fandomu. Jiný přístup se vyznačoval podáváním dobrých rad, jak dílo vylepšit, usvědčující recenzenty z podvědomého nutkání text vlastně „přepsat“. Pověstný „zakopaný pes“ spočíval především ve výběru recenzentů, kterými se obvykle stávali – z nedostatků jiných možností - zkušenější autoři příslušného žánru. Recenzentem se však nikdo nerodí a samotný fakt, že je někdo úspěšným autorem, ještě žádnými předpoklady pro tuto činnost být nemusí. Recenzentem se mohl stát de facto každý, kdo dokázal zformulovat stručně obsah knihy a přidat své osobní stanovisko. Extrémním příkladem takového populismu je rubrika v Ikarii Čtenáři doporučují/Čtenáři varují, kde 2 hlasy mohly ovlivnit celkový vkus. I přes snahu těch vzdělanějších a nadanějších recenzentů bylo z jejich výtvorů patrné, že vlastně nevěděli, jak má

---

<sup>21</sup> např. J. Macháček: Filipika proti grafomanům, Interkom 1999, č. 3-4, s. 9.

<sup>22</sup> Rampas, Zdeněk: Vo tom veľkém natáčení – z hororů ovčí babičky. Interkom 2005, č. 12, s. 10.

recenze vypadat a k čemu slouží. Napravit to měl např. článek v Interkomu, ve kterém bylo zkráceně přetištěno heslo „recenze“ ze Slovníku literární teorie.<sup>23</sup>

Recenze jako žánr literární kritiky by měla zahrnovat analýzu, interpretaci a hodnocení literárního díla. Slouží jako prostředník mezi dílem a čtenářem a měla by vyvažovat oba tyto aspekty – respektovat možnosti čtenářské recepce, aniž by však úplně rezignovala na základní literární hodnoty. To samozřejmě vyžaduje určitou „profesionalitu“, projevující se schopností stanovit si vlastní měřítko hodnocení. Kritik (recenzent) je v první řadě kultivovaný čtenář, který podává zprávu o tom, jak na něj dílo zapůsobilo a jakými prostředky byl tento dojem vyvolán. Nestačí se totiž opírat o teze moderní literární teorie, která tvrdí, že teprve aktem čtení se z pouhého textu stává literární dílo a tvůrcem je tedy každý čtenář (tedy i kritik). V té chvíli se totiž dostáváme do pasti subjektivity bez hranic. V takové pasti se zjevně nacházela i kritika fantastiky (zejména žánru fantasy) a silné volání po interních mantinelech recenzentů lze zaznamenat v roce 2002, kdy vyústila již předtím dlouho probíhající diskuse uvnitř fandomu na toto téma. Stanovování vhodných měřítek však není lehký úkol, jak se o tom přesvědčili mnozí zahraniční i čeští kritici a literární teoretici (W. Scott, R. Vellek a A. Warren, R. Barthes, u nás např. K. Čapek, M. Jungmann, J. Lopatka, A. Haman). Být literárním kritikem není snadné, kromě toho, že mu nesmí chybět „instinkt mistra, díky němuž jedním hmatem pozná dobré dílo“, představuje také průsečík pedagoga, vědce a umělce. Pokud literární kritika nemá být projevem chvilkového dojmu, osobního zaujetí či nahodilého rozmaru, musí se nutně řídit nějakými pravidly (měřítky kvality). To i platí i pro recenze, naplňující znaky literární kritiky 1. stupně (kritik je pojímán jako „průzkumník trhu“, který přináší první zprávy a dojmy z díla a podává doporučení čtenářům). Snahu kultivovat kritickou reflexi fantastické literatury vyjadřuje Třináctero příkázání literární kritiky, které (evidentně ovlivněn F. X. Šaldou) zformuloval I. Adamovič. Představují ucelený systém pravidel, sestavený na základě vlastní explorační existujících prací o literární kritice:

*1. příkázání:* „K dílu bez předsudků a individuálně přistupovati budeš.“ Autor recenzenty nabádá, aby od díla nic předem neočekávali a nenechali se zmást vizuální podobou, tématem, první kapitolou. A také, aby si záměrně nevybírali díla z důvodů,

---

<sup>23</sup> viz Interkom 2002, č. 3, s. 2.

že je mohou roznést na kopytech. Druhá výtká je evidentně směřována do vlastních řad – na recenze tohoto typu se dalo narazit ve všech specializovaných periodikách.

2. *přikázání*: „Zřetelná kritická kritéria sobě stanovíš.“ Z recenzí by mělo být patrné, že kritik nějaká kritéria má, že podle něčeho při argumentaci postupuje. Nezáleží na tom, zda to bude akcent na to, aby kniha v záplavě jiných přinesla něco nového, nebo zda se povedlo autorům záměr úspěšně realizovat. Kritéria by měla být také pochopitelná a přijatelná pro čtenáře recenzí.

3. *přikázání*: „Ději, neboli syžetu, přehnaně prostoru věnovati nebudeš a že slovy významy najdeš.“ Stručný výtah z děje je skutečně převažujícím znakem neprofesionálních recenzí, které se zabývaly fantastickou literaturou u nás, mnohdy obsahovaly recenze jenom tyto popisy. V ideálním případě by neměla přesáhnout více než polovinu rozsahu recenze, nehledě na to, že není podstatou recenze (tj. není jejím cílem).

4. *přikázání*: „Argumentovati budeš.“ Toto přikázání zcela reaguje na další nešvar, kterým je prosté recenzentovo konstatování, zda se mu dílo líbí či nikoliv.

5. *přikázání*: „Neukrojíš si velkého krajíce.“ Přikázání nabádá recenzenty, aby si vybírali díla na přiměřené úrovni tak, aby jim byli schopni porozumět a neukázalo se, že autor je daleko vzdělanější než oni. Příklady recenzí, ve kterých jejich tvůrci přiznávají, že dílo vůbec nepochopili, lze najít v praxi celou řadu. Vždy pak vyvstává otázka, proč si takový text k recenzování vybrali.

6. *přikázání*: „Dílo do kontextu zasadíš.“ Velice často se ukáže jako užitečné pro poznání díla, pokud je zasazeno do kontextu samotného žánru či doby, v níž dílo vzniklo. Bez těchto informací je dílo pouhým „ostrovem“, nelze zhodnotit jeho přínos či novátorství.

7. *přikázání*: „Nenecháš se stylem beletristů zahanbiti a kritiku umně napíšeš.“ Kritika patří také do literatury a tomu by měl odpovídat i jazyk, jakým je psána. Není důvod k suchopárnému stylu bez metafor a humoru, pokud tím není narušeno či přímo znemožněno pochopení textu. I recenze by měla čtenáře zaujmout, je-li nudná, může vrhnout stejný stín i na dílo, o kterém pojednává.

8. *přikázání*: „Nebudeš si servítků bráti.“ Vzhledem k tomu, že kritici, spisovatelé a čtenáři se v rámci fandomové komunity velmi dobře znají, stává se, že recenze nejsou upřímné. Je obtížné hodnotit kolegu a přítele a vytknout mu nedostatky, takže se buď vzájemně vychvalují, nebo se recenzím vyhýbají. Bohužel

však jenom pravda může popostrčit autora či žánr k lepším výsledkům, jinak hrozí, že převáží kvalita „ze slušnosti“ nad skutečnou hodnotou.

9. *příkázání*: „Svůj žánr jakož i dílo autora budeš znáti.“ Je nezbytné, aby byl kritik sečtělý, měl přehled o autorově dosavadní tvorbě a mohl na základě svých znalostí dílo označit za výjimečné, průměrné apod. Je také zapotřebí, aby také o recenzovaném žánru dlouhodobě přemýšlel a mohl se vyjádřit k tomu, zda autor vyhověl daným pravidlům či porušil zaběhlá paradigmatata.

10. *příkázání*: „Jiné kritiky budeš čísti.“ Kritik či recenzent si musí uvědomit, že bez znalosti jiné sekundární literatury se ocitne mimo metatextový diskurz a ztrácí tak příležitost k vlastnímu růstu (o osvojení jazyka kritiky nemluvě). Znalost odborné terminologie mu dává základ ke správnému vyjadřování a popisu jevů, na které chce upozornit.

11. *příkázání*: „Osvobodíš dílo ze zajetí autora jeho.“ Úlohou kritiky není jen pasivní analýza a zhodnocení, ale je to také akt objevování, odmaskování díla, odhalení jeho poslání, vedoucí až k jeho interpretační přestavbě, umožňující dílu nový samostatný život.

12. *příkázání*: „Pokoru i patřičné proporce však zároveň zachováš.“ Kritik musí cítit úctu před dílem a svou zodpovědnost, podstoupit „zápas s dílem“, vložit do svého snažení maximum svých sil, protože pravý kritik nesoudí dílo, nýbrž sebe. Sklouzne-li recenzent k hnidopišství, nutící ho rozepisovat se podrobně o detailech jako jsou gramatické a věcné chyby, projevuje tím především vlastní nedostatečnost uchopit skutečnou podstatu díla.

13. *příkázání*: „Na literární složku knihy orientovati se především budeš.“ Příkázání potírá dosavadní praxi, kdy se recenzenti věnují sazbě, nakladatelské práci, ztvárnění obálky, přesnosti překladů, výjimečně pak dílu samotnému. Tyto dodatky o podružných nedostacích se staly téměř tradičním zakončením každé recenze. Recenzent by měl zaměřit svou pozornost na literární aspekty hodnoceného textu, a nikoliv na počítání překlepů, i když jsou gramatické chyby při recepci textu nesmírně rušivé.

Bylo by jistě zajímavé zkoumat, zda uveřejnění 13 příkázání v Ikarii mělo nějaký dopad a zda se kvalita recenzí zvýšila, není to však předmětem této diplomové práce. Dokumentuje však péči, která byla kritické reflexi věnována a která začala hledat svou odbornou tvář.

## 5. ČEŠTÍ AUTOŘI ŽÁNRU FANTASY

Jedním z nejnápadnějších autorů je **Jaroslav Mostecký**, který od začátku 90. let publikoval povídky a postupně získal řadu ocenění v literárních soutěžích. Prosadil se trilogií Vlčí věk (Jdi a přines hlavu krále, Lars Šťavnatá lebka, Prokletí přízračných hřebců, 1995-2000), historickou fantasy zasazenou mezi Vikingy na přelomu 8. a 9. století, kdy jejich sláva pomalu pohasínala a křesťanství krok za krokem vytěsňovalo tradiční božstva a zvyky. Trilogie popisuje příběh Leifa Olafsona a jeho přítele Helgiho Trolle spojený o osudy mnoha dalších postav (Arleta, Ulrika, Epona, Berneška, Congal, Ragenhilda, Tabhair) v konfliktu s drsnou a tvrdou přírodou a nelítostnými soupeři, mstou a láskou. Styl J. Mosteckého se vyznačuje akcí, věrným popisem prostředí a severské mytologie a strhujícím dějem. Typické jsou prudké zvraty v osudech hrdinů i jejich špatný konec (hrdiny potkává často smrt nečekaná i nevyhnutelná). K tématu trilogie se autor vrátil románem Útesy křiku (2004), popisující události, které známému příběhu předcházely, a novelou Štěňata vlků (in Legendy české fantasy/2006). J. Mostecký zaujal také povídkovou sbírkou Dáblovy dcery (2001), kterou se vine ústřední motiv, vyskytující se v řadě pověstí a pohádek různých národů celého světa, motiv dívek zrozených z dračích vajec a již pouhou svou existencí vzbuzující v lidech strach a nenávisť. Autor se soustředil na promyšlenou kompozici jednotlivých sbírek, na kterých je zajímavé střídání více narativních postupů (oko kamery, vševědoucí vypravěč, ich-forma) i využití principu sebereflexe, kdy jedna z postav je zároveň vypravěčem jiných povídek (v příběhu integrálně zapojených legend o dábových dcerách). Hroty příběhů v povídkách psaných v er-formě jsou střídány s party vypravěče Karna, jehož promluvy díky slepotě přirozeně působí v ich-formě. Kniha představuje počín sebevědomého a zkušeného autora, schopného používat různé narativní postupy i bohatost českého jazyka.

Nepřehlédnutelnou roli zaujímá mezi českými autorkami **Vilma Kadlečková**, redaktorka a překladatelka pro nakladatelství Harlequin, jedna z iniciátorek vzniku hry Dračí doupe a spolumajitelka nakladatelství Altar. Kladného čtenářského přijetí se dočkal hned její první román Na pomezí Eternaalu (1990), zahajující cyklus Fomalhiwa, který byl oceněn prvním porevolučním Mlokem za první místo v soutěži O Cenu Karla Čapka. Děj románu se odehrává ve vzdálené budoucnosti, kdy je Země jen jednou z mnoha planet impéria Eternaal. Tři dobrodruzi se vydávají na vzdálenou

planetu Iramnu hledat krystaly argenitu, pozůstatky po dávné netechnické civilizaci, které pro zasvěcence (argia-luy) představuje zdroj mentální energie a nástroj poznání, ale pro obyčejné bytosti může být naopak nebezpečný. V. Kadlečková učarovala čtenářům grandiózností díla a pokusem vytvořit celý imaginární svět s vlastním slovníkem i dějinami. Cyklus rozvíjí romány Meče Lorgan (1993) a Stavitelé věží (1994), zachycující pomoci symbolického souboje o argenit konflikt myšlení dnešní západní civilizace s myšlením starších, přírodních národů. Po delší odmlce se V. Kadlečková do literatury vrací novelou Pán všech krůpějí (2000), ve které opustila argenitový vesmír a nachází nové téma v soužití lidí a Vody, živé bytosti, schopné vlastní vůle a kouzel, zatím však souboje dvou nesmiřitelných světů, které čekají na svého Meantacarnracatnaema, Sjednotitele proudů.

Dalším z významných autorů je **František Novotný**, publikující své sci-fi povídky už od 80. let 20. století v antologiích a časopisech. Do povědomí čtenářů se zapsal trilogií Valhala, pohybující se taktéž na rozhraní fantasy a sci-fi, skládající se z románů Dlouhý den Valhaly (1994), Další den Valhaly: Dopoledne (2002), Další den Valhaly: Odpoledne (2003). Trilogie přetváří historické okamžiky našich dějin (útok na Zimní palác, letecké bitvy za 1. světové války), do kterých zasahuje svět zásvětní Valhaly, z níž pronikají valkýry do našeho světa a unášejí padlé piloty i s jejich letadly pro boj se draky, které Súrť vyslal proti Ódinovi. Průchod mezi světy však funguje i obráceně, a tak se nacistům podaří získat magickou zbraň, díky níž ovládli celou západní civilizaci. Veliteli obranných vojsk Roosveltovi nezbyvá než s pomocí magického stroje Kabaly hledat vyvoleného, který může obráceným nastavením Brány zvrátit běh věcí. Proti němu však stojí Hitler, vychovaný mágy z tajné lóže Thule, kteří znají tajemství, jak proniknout do Valhaly a přimět Súrta, aby jim pomohl zachovat započatý průběh 2. světové války. Všechny knihy jsou plné nápaditých parafrází významných dějinných okamžiků a historických osobností z válečné doby i současnosti, které často nepostrádají humornou rovinu (např. mladík jménem George Bush sní o tom, jak se stane ředitelem CIA a prezidentem USA), protože se stávají „obětmi“ událostí, jejichž průběh je čtenáři dopředu dobře znám. F. Novotný při psaní série zužitkoval své zkušenosti z psaní scénářů pro TV, ale i své záliby v germánské mytologii, mořeplavectví a letectví.

Typickým představitelem hrdinské fantasy je **Miroslav Žamboch** s cyklem o Koniášovi, tvořený řadou povídek a novel a jednoho románu, částečně uveřejněné samostatně (Poslední bere vše/2000, Na ostřích čepelí/2001, Koniáš - Konec vlka



samotáře/2005), jinak v časopisech. Koniáš je jediným potomkem vysoko postaveného šlechtice, který po hádce s otcem utíká z rodného sídla, skrývá se pod přezdívkami a potlouká se světem jako vlk samotář, jako ochránce, bojovník i nájemný vrah. Jak Koniáš stárne, jeho příběhy se pomalu mění z jednoduchých dobrodružství v komplikovanou akční zápletku, často detektivního rázu. Společně s věhlasem si získává také řadu nepřátel a musí čelit zradě a dvorským intrikám, záludnostem politiky i byznysu, proti kterým jsou bezmocní i samotní mágové. Na konci jeho putování se už setkáváme s vysokým podsaditým mužem, jehož tvář zjizvená bojem dokáže zakrýt jakékoliv pohnutí emocí, toužícím po usudlém životě po boku své krásné, mladé a milující ženy.

Příběhy M. Žambocha jsou čtivé a čtené, protože má dar vypravěče. Jeho postavy jsou sice z říše fantazie, ale jako osobnosti jsou naprosto realistické. S úspěchem se setkaly i jeho miniknihy vydávané ve speciálním kolibřím vydání nakladatelstvím Triton, z nichž v poslední době vynikl Basil - Valašský vojvoda (2006), odehrávající se v první polovina 13. století v přemyslovském království, kde stále silnějším křesťanství dosud vzdorují pohanská božstva předků. Místo aby Basil své poddané chránil, tak je zotročuje a nechává je mezi vlky, medvědy a tajemnými obyvateli divočiny bojovat o přežití. M. Žamboch je autorem dalších samostatných fantasy románů, kterými se řadí mezi přední veličiny žánru. Patří k nim např. Maverick - Pěšec na odpis (2006) o čaroději, který není příliš chytrý a nadaný a v boji mezi kouzelnickými klany musí použít veškerý svůj důvtip, zbraně i magii, aby si uhájil vlastní život. Také Drsný spasitel (2007), představující apokalyptickou vizi války mezi lidmi a bytostmi z Druhé strany reality. Do světa, kde jsou lidé jen trpěnými hosty a chovným dobyt看kem k ukojení chutí věčně hladových stvůr, přivádí netradiční typ hrdiny - poutníka hledajícího vlastní minulost a ukradenou duši. Všechny Žambochovy postavy spojuje rys, který oslabuje jejich hrdinství, protože o něj primárně nestojí, pouze se snaží přežít v krutém světě. Autorův styl je viditelně inspirován Sapkowským, avšak pojetí magie je civilnější a zapojení nápaditých prvků citlivější. Dokáže však udržet napínavé vyprávění až do konce, i přes rizikovější ich-formu. Používá moderní jazyk, odpovídající mentalitě dnešních lidí, a tím narušuje zaběhnutá klišé, inovativní je také propojení fantasy s detektivkou.

Za „královnu české fantasy“ bývá označována **Jana Rečková**. Profesi medička píše SF a fantasy a zúčastňuje se Workshopu jako lektorka.. Své povídky publikuje v Ikarii, Pevnosti a na Neviditelném psu, spolupracuje s některými fanziny,

např. Základna, Zbraně Avalonu a Trosky. Získala řadu ocenění a opakovaně se umisťuje na nejvyšších místech v Ceně Karla Čapka. Pozornost si získala už fantastickým románem Svět nezrozených drahokamů (1996), líčícím příběh lidí, kteří musí zapomenout na své spory, aby odvrátili zkázu svých zemí, ohrožovaných neznámou a nemilosrdnou bytostí. K žánru hrdinské fantasy se přihlásila románem Mezi slovem a mečem (1999), ve kterém se musí rytíř Chast podřídít pravidlu, že nad Zlem zvítězí jen ten, kdo je toho hoden. Chastovy další osudy sleduje román Pečeti Černé pevniny (2001), opět je plný černokněžníků, démonů, magických bytostí i lidských válečníků. Pohádkový typ fantasy evokuje knížka Syndrom malé mořské víly (2000), popisující příhody prince Deena a čaroděje Mergiho ve světě lidí. Mistrovskou fantasy představuje román Kniha prokletých (2003) o porážce zranských čarodějů Temnými pány na dně vyschlého jezera Fuibazoere, o ztracené knize bílých kouzel Albethaneum, kterou už nikdo nedokáže přeložit, a o prorocích, která se neplní tak, jak by měla. K tématu meziprostorové brány se váže román Píseň o Dveřníkovi (2005), pohybující se na rozmezí sci-fi a fantasy. V posledním období se autorka odklání od žánru fantasy a věnuje se psaní hororů z nemocničního prostředí.

K tolkienovskému odkazu se hlásí **Vladimír Šlechta**, který se na rozdíl od jiných autorů nevyhýbá problematice mezirasových konfliktů. Příběh z fantastického světa plného magie, elfů a jiných nadpřirozených bytostí, ve kterém ale platí společenské zákony a zvyky jako v našem skutečném světě, zachycuje série Krvavé pohraničí, uvedené stejnojmenným románem v roce 2000. Hlavní hrdina Floyd se jako člen domobrany se spolu s nejslavnějšími lidmi z pohraničí vydá bojovat proti orkům a Temnému mágovi. Po roce se vítězně vrací sám se svým posledním živým přítelem trpaslíkem Thorpim domů do Rudenrogu a s hrůzou zjišťuje, že jeho milované město se zatím neskutečně změnilo k horšímu (všude jsou tisíce přistěhovalců, kteří míří do nových zemí na severu, čehož samozřejmě využívají chytráci ve svůj prospěch) a že je nucen bojovat znovu o své přežití. Druhý román Šílený les (2000) líčí osudy hrdinky Inge uprostřed bitvy o budoucnost elfského lesa Izironk, který před lidmi porušujícími smlouvu a kácejícími stromy chrání dvanáct očarovaných bojovníků. Třetí román Orcigard (2001) zavádí čtenáře do další oblasti z Pohraničí, tentokrát obývané orky, gobliny a příšerami, které vytvořil Temný mág. Hrdinka Sylva z Barro je nucena Orcigadem projít, aby mohla pátrat po tajemné rase Pterrů a naplnit své vědecké ambice. Všechny knihy propojuje řada stejných postav, z nichž zaujme

nejvíce kapitán rudenožské posádky Roger Schnirega. Ten se také objevuje v dalším cyklu Gordonova země, který na Krvavé pohraničí navazuje. I když Temný mág zemřel, postihuje Gordonovu zemi neštěstí předpovězená proroctvím, vévodství Barro decimuje mor a Paedwankové, Mořští lidé, se holemi se svými hromovými vydali dobýt nová území. V prvním románě tohoto cyklu, Zahradě sirén (2006), je Roger Schnirega je vyslán do Gordonovy země, aby se zde spojil s dosud osaměle bojujícím Floydem Bartlettem a jeho komandem a připravil ho na příchod vojska, které by vedlo válku s Paedwanky. Do událostí zasáhne vývoj v sousedním království Arkasie, jehož jedinou nadějí je ztracený následník trůnu Danny. Cyklus pokračuje románem Ploty z kostí (2007), ve kterém se schyluje k rozhodující bitvě a osudy všech království se protínají. Kromě starých nepřátel zemi ohrožují jedny z nejvražednější ze stvoření Temného mága – sirény, které se dostaly ze zajetí. Budoucnost země je v rukou půlelfa Thompsona, který musí zachránit Dítě osudu a vykoupit pro ně čas.

Vyprávění V. Šlechty má spád, ač se rozpadá na několik dějových linií. K hodnověrnosti imaginárního světa, bojových scén i putování krajinou přispívá řada detailů, které docení hlavně čtenáři se zkušenostmi ze zlatokopeckých akcí, trapperských či indiánských táborů a westernových městeček. Šlechtova „zálesácké fantasy“ zřetelně odkazuje na dějiny severní Ameriky, ale využívá přitom prvky klasické fantasy.

Mezi science fantasy a kyberpunkem kolísá ve své tvorbě **Jiří Walker Procházka**. Prosadil se vyprávěním o hollywoodském kaskadérovi, který na cizí planetě, kde žijí draci a další umělé bytosti pod vlivem černé magie, bojuje se zlou čarodějnící Xyllou. Ken Wood, známý jako Šílenec z Kentucky, je v prvním románě Ken Wood a meč krále D'Sala (1991) unesen, aby pomohl silám zla ovládnout vesmír, postaví se však na stranu dobrého krále D'Sala a zamiluje se do jeho dcery Sooles. V druhém románě Ken Wood a perly královny Maub (1992) se opět musí utkat s čarodějnící Xyllou a bojovat o svého syna Rona a o zachování rovnováhy ve vesmíru. Ve třetím pokračování příběhu, novele Ken Wood a válečné zvony Rhótů (in Legendy české fantasy/2006), musí slavný hrdina, nyní už král, čelit nejen Xylle, ale i novému nebezpečí v podobě neporazitelných Rhótů, válečníků z jiné planety.

V poslední době se J. W. Procházka podílí společně s Miroslavem Žambochem na sérii JFK, využívající topos „sdílených světů“. U nás doposud rozsáhlejší projekt

tohoto typu chyběl. Hlavní hrdina Jan František Kovář je typickým hrdinou s širokou škálou pozitivních i negativních vlastností – celý život má problémy s autoritami, ať už jako kapitán útvaru rychlého nasazení nebo jako člen elitního záchranářského týmu. Nyní však vstupuje do nadnárodní supertajné organizace E.F., těm zasvěcenějším známé pod jménem Equilibrii Ferrarius. Tato organizace má za hlavní cíl udržovat křehkou rovnováhu mezi paralelními světy. Děj této dobrodružné sci-fi začal v Praze blízké budoucnosti, potom však čtenáře provádí řadou paralelních světů, které dodávají JFK na zajímavosti a variabilitě. První čtyři díly napsali zakladatelé projektu Miroslav Žamboch a Jiří W. Procházka, další díly byly svěřeny nadějným i méně známým autorům (Tomáš Němec, Petr Schink, Jan Hlávka). Vyšlo už 9 pokračování.

**Jaroslav Jiran** vynikl po rozsáhlé povídkové tvorbě v oblasti sci-fi románem *Živé meče Ooragu* (1992), ve kterém hlavní hrdina Thagen, potomek posádky křižníku Dheygonu, nouzově přistane na planetě Oorag, ležící v odlehlém koutě vesmíru mimo ohnisko útoků kolonií podrobených v 25. století lidmi. Ocitne se ve světě, v němž vedle barbarských kmenů představují nejvyspělejší civilizaci feudální státy na úrovni raného středověku, podstupuje boj s obludnými netvory, záhadnými kouzly i čtyřrukými válečníky s dvěma obličejí a své místo na planetě, kde je mu nyní souzeno prožít svůj život. Kniha si získala popularitu a dodnes se objevuje v žebříčcích nejoblíbenějších knih u nás.

**Ivana Kuglerová** je považována za „korunní princeznu české fantasy“. Nejprve se věnovala povídkové tvorbě a publikovala v *Dechu draka*, *Zbraních Avalonu* a *Imladris*, úspěšně se také etablovala v literárních soutěžích *O železnou rukavici Trollslayera* a *Cena Karla Čapka*. Není bez zajímavosti, že do sametové revoluce vyrůstala v Rusku a při psaní rytířských příběhů využívá své vlastní zkušenosti, neboť šermuje kovovými i dřevěnými zbraněmi a jezdí na koni. Její první román *Stezky krve* (2001) vyvolal velký údiv na tím, jak drsným způsobem je napsán. Popisuje sice celkem jednoduchý příběh o partyzánském boji bývalé královny proti despotickému uchvatiteli trůnu, děj je však plný násilí, krve, rozdrčených lebek, utrpení obětovaných zvířat. Vše je pochmurné, osud nejistý a postavy samy cítí, že někdo shůry ovládá jejich životy. Hrdinů je hned devět, z nichž každý má svou úlohu v příběhu, spjatou s řadou dalších postav a bohů ze slovanské mytologie.

Další její román *Conan a Páni severu* (2001) rozvíjí osudy známého Cimmeřana, který brání aerijskou vesnici před neznámým zlem, jež prozrazuje pouze obrovská

vlčí stopa. Ke conanovskému tématu se I. Kuglerová vrací jako editorka při přípravě povídkové sbírky *Conan v bludišti zrcadel* (2001). Ojedinělým počinem je sbírka básní *Oči opilých barakud* (2002). Editorská činnost postupně vytlačuje vlastní tvorbu, jak o tom svědčí sbírka erotických povídek *Klášter slasti* (2003) a *Kostky jsou vrženy* (2005) o příhodách ze světa RPG her.

Zvláštní poetikou se ve svých dílech vykazují **Františka Vrbenská**. K vrcholům její tvorby patří série *Labyrint Půlnočního draka*, ve kterém ožívají staré archetypální motivy jako labyrint, tajemné zrcadlo, draci, andělé a démoni. Jednotlivé díly tvoří romány *Král z Hlubiny půlnoci* (1997), *Kamenný vodopád* (1998) a *Věž mlčení* (2000). Děj je zasazen do středověké říše Nabat, kterého se zmocní barbaři a vyvraždí královskou rodinu. Záhubě unikne pouze nejmladší princ Ayren, kterého se snaží osvobodit z moci uzurpátorského dvorního mága skupina hrdinů. Na cestě do bezpečí je pronásleduje z mágovy vůle bezpočet nestůr, se kterými si musí bylinářka Tarsis, písař Njál, vlk Sagitto, psanec Damazid, čaroděj Sangval, rádce Er Torsik a bojovník Sin Korobi poradit. Autorka používá nesmírně bohatý jazyk, čerpající originální pojmenování ze všech vrstev slovní zásoby (archaismy, neologismy, kalky aj.) S bohatou slovní zásobou souvisejí také výborné popisy osob, zvířat, soubojů a zejména prostředí, zachycující způsob života historicky zaniklých kočovníků z plání západo-altajského Nabatu. Součástí trilogie je i odborná studie věnující se nabatskému trestnímu právu.

Poměrně ojedinělým dílem historické fantasy je kniha *Stín modrého býka* (2005), který napsala společně s **Leonardem Medkem**. Tento autor také není úplným nováčkem představil se již sbírkou povídek *Půlnoční jezdec* (1996), dvěma sci-fi romány a třemi conanovskými příběhy (*Conan - Studna ghúlů*/1997, *Conan - Velká hra*/2000, *Conan a Tarantijský tygr*/2005), je *Držitelem meče a Rytířem fantasy*. *Stín modrého býka* nás zavádí na české území ve 4. století po Kristu, kde se střetávají Keltové, Germáni, Římané a na východě se objevují první Slované. Při úschově velkého keltského pokladu (nákrčník králů), který měl pozdvihnout postavení korkontského náčelníka a sjednotit Kelty proti Germánům, je zabit mladík Yvur Maeg Brano, jehož bratr Krak, kterému se kvůli jeho nakládání s mečem při souboji přezdívá Šílený tanečník, se ho vydává pomstít. Při cestě za lupičem pokladu, římským špionem a zabijákem Arminiem, poznává krajinu od Pálavských vršků až po místo zúčtování - oppidum Lun na řece Ohři. Návrat domů však není Krakovi souzen, vzdal se totiž svého předchozího života při zasvěcení kmenovou drusadou

Ronwain Ny Kregyr, a stává se tulákem. Mír mezi Kelty a Germány, který se podařilo uzavřít, je však velmi nejistý. Zajímavé na příběhu je, jak jsou osudy všech postav (i těch vedlejších) navzájem propojeny a záleží na malých rozhodnutích jednotlivců, která ovlivňují dějiny. Díky propracovanosti reálií z doložených pramenů (vč. archeologických nálezů) bývá román považován za historický a otvírá se tím širšímu okruhu čtenářů. Magie se v románu sice vyskytuje, ale většinou jde o byliny jedy, příp. o sugesci a hypnózu, tedy jevy vědecky vyložitelné, pouze při rituálních obřadech lze vytušit působení kouzel. Jako předzvěst dalšího vývoje dějin se v jedné obchodní karavaně, putující na západ, objevuje postava venedského otroka Glozamjera, který se při zastávce na Lunu dělí s okolím o své dojmy z krásné a úrodné krajiny, kterou zahlédl při svém výletu na horu Rip. Je vidět, že autoři přistupují k některým významným okamžikům z českých pověstí s nadhledem a humorem, dokreslující jejich schopnost originálním způsobem uchopit starý námět.

Jako velká voda vstoupila do české literární fantastiky **Veronika Válková**. Debutovala okamžitě svou prvotinou – románem *Wetemaa* - kniha osudu jedenácti družiníků krále Gudleifra (1992). *Wetemaa* je kniha uchovávaná v prastaré svatyni uprostřed pohoří Dankradu. Po staletí jsou do ní orlím brkem, vedeným neviditelnou rukou osudu, zapisovány příběhy, které se odehrály v zemi Éllad. V divokých dobách, kdy proti sobě po generace bojují o nadvládu nad zemí dva rody, Miltidové a Kúnové, kniha poznenáhlu upadla v zapomnění. Král Gudleifr Miltid z ní však potřebuje vyčíst radu, jak zemi Éllad sjednotit - a přitom zjistí, že jeho družiníky čekají nelehké úkoly. V dalších pokračováních *O cestě do Jižního Edagwonu* - *Wetemaa II.* (1995) a *Hrútvang* (1996) pak sledujeme vyprávění o cestách, které podnikli družiníci, aby mohli naplnit věštbu a ukončit tak boje i celý příběh. Po delší odmlce vydala V. Válková další dvě pokračování ságy *Watemaa*, romány *Sága o Halldorovi z Mortaluny* (2004) a *Rytíři kněžky Rhonwen* (2005). Autorka v nich zvolila klasickou zápletku, kdy hlavní hrdina dostane úkol, který musí vykonat. V prvním příběhu mladý hrdina zabloudí do vyvražděné vesnice a ze zvědavosti si odtamtud odnesl krásnou přilbu a až později zjistí, že se k ní váže kletba a že on musí nyní pomstít jejího mrtvého majitele, jinak ho stihne hrozný osud. V druhém příběhu Halldor zachraňuje Aurixské knížectví ve válce se sousedními Cynibrinci. Tento hrdina však rozhodně nepůsobí jako rytíř bez bázně a hany, který se bez rozmyslu vrhá do nebezpečí, ale spíše jako správný chlapík, kterého okolnosti donutily dělat to, co dělá. Záměrně zvolený přímočarý styl příběhu evokuje staré báje a kroniky.

Tento pocit ještě autorka umocňuje používáním archaické mluvy a názvosloví. Ačkoliv je celý příběh veden v poměrně volném tempu, kdy ani krvavé boje nepůsobí příliš akčně, podařilo se jí skvěle vystihnout atmosféru a dodat tak příběhu na čtivosti. Vzhledem k velkému úspěchu celého cyklu byl najednou vydán v reedici nakladatelstvím Wolf Publishing v roce 2006.

Řady pisatelů science fantasy rozšířil také **Vlado Ríša**, šéfredaktor Ikarie, překladatel současné sci-fi z ruštiny, autor časopiseckých povídek, románů a vysokoškolských skript a spoluautor počítačové hry GOOKA (1997). Inspiračním zdrojem byl zřejmě stejnojmenný hrdina dvou fantasy románů Gooka a dračí lidé (spoluautoři Eva Hauserová a Ondřej Neff) z roku 1991 a Gooka a Yorimar z roku 1993. Obloustlý a intelektuálně založený muž jménem Gooka putuje do země Marin-Daninů na tajemné planetě Janatris, kde žijí dračí lidé, po cestě prožívá v duchu pikareskního románu jedno dobrodružství za druhým, přičemž vždy vítězí spíše štěstím než vlastním přičiněním. Podruhé se musí Gooka už jako usedlý měšťan znovu vydat na nebezpečnou výpravu za dračími lidmi, tentokrát aby ochránil svého syna Yorimara, jemuž usiluje o život jeho vlastní bratr. K fantasy se V. Ríša vrací až románem Putování za jantarovým drakem (2006), napsaném na motivy české pověsti o rytíři Bruncvíkovi. Příběh vypráví příhody mladého rytíře Bruna, který doprovází svého otce Stillfreda, prvního rytíře českého království, na cestě z Prahy po severním Německu, Itálii a severní Africe, kde a zažívá nejen dobrodružství, souboje a lásku, ale studuje také alchymii u královského čaroděje Rollanda, s jehož pomocí řeší zapeklité případy, hluboce se dotýkající Českého království. Knihu tvoří 5 samostatných povídek, námětově i pojetím historické věrohodnosti vycházejících z Jiráskových Starých pověstí českých, ale zpracovaných s velkou osobitostí. Styl vyprávění je lehký, kniha se čte jedním dechem a představuje spíše zábavnější proud české fantasy.

Nadějnou mladou autorkou je **Lenka Hnízdilová**, která se na literární scéně se představila dvoudílným románem Světlo stínů (2003). První díl s názvem Světlo jasu vás vrhne do světa elfích bardů, břitkých mečů a trpasličích seker, do říše nejisté magie a spleťových dvorských intrik. Druhý díl Světlo temnot je temnější a krvavější, stejně jako svět, v němž se odehrává. Baladičnost této fantasy je doplněna realitou bitev i utrpením postav, z nichž skoro žádná není tím, čím se zdála být. Právě touto nejednoznačností hrdinů, kdy nikdo není jenom dobrý a jenom zlý, se dílo vymyká z typického žánrového pojetí. Zajímavý je rovněž způsob, kterým je přesouvána

čtenářova pozornost z jedné postavy na druhou, až není zřejmé, zda je některá z nich v příběhu důležitější než ostatní. Důraz je kladen více na vztahy a překvapivé zvraty osudů (míjení, náhlá sblížení), na prokreslení charakterů postav a zachycení atmosféry zlomových situací. Ke kladům románu patří také barvitý popis reálií a prostředí, zahrnující divoké pustiny, hrady, magické rituály i teleporty, velmi působivé jsou scény věnované útokům Temnoty.

K novějším autorům, kteří však výrazněji obohatili svou tvorbou žánr fantasy, patří i **Karolina Francová**. Její první román *Algar tarch* (2001) byl rovnou publikován v nakladatelství Straky na vrbě. Je to klasický příklad epické fantasy, inspirovaný renomovanými autory (Tolkien, Herbert, Jordan), vyprávějící o Sarimském království, které mohou před příchodem strašlivé bestie z hlubin dávnověku zachránit pouze mágové, ti však byli až na jednoho, ukrytého v ústraní, před 800 lety vyhubeni. Dva mladí muži, princ Seaghattan a syn králova rádce Alleycar se ho vydají hledat. Autorka v románě velmi detailně propracovala vnitřní svět svých hrdinů, kteří však nejsou neporazitelnými hrdiny, ale mají své chyby, obavy a slabosti. Po tomto literárním úspěchu v roce 2002 následovalo ocenění Mlokem v CKČ za román *Život je rafinované peklo*, který vyšel ve sbírce vítězných prací MLOK za rok 2002. V roce 2003 publikovala již v nakladatelství Triton román *Arien* a v roce 2004 jí byla udělena cena Trifid v literární soutěži za román *Kaynova doba*. *Arien* nás zavádí do poklidného, chudého a bezvýznamného království Yersin, které je napadeno temným mágem Arienem. Korunní princ Vyvyan se rozhodne Arienovi postavit, oba nepřátele však spojuje touha po moci, pomstě a spalující nenávisť, a tak jejich osudový střet dopadne úplně jinak, než očekávali. Román *Kaynova doba* vypráví o říši Ettys, kde již po celé věky vládou nelítostní kněžní bohyně Mortai, bez výčitek svědomí vraždí, plení a znásilňují, ale také z rozmaru nadělují zdraví, bohatství a štěstí. Jedním z nich se rozhodne stát i chudý a nevzdělaný mladík Kayn, aby mohl získat kněžku Amaël. Karolina Francová prokázala své předpoklady k románové tvorbě i k práci s klasickými schémata hrdinské fantasy.

V poslední době jsou také ceněny povídky **Zdenka Žemličky**, které vycházely už od roku 1998 v časopisech *Ikárie*, *Dech draka* a *Pevnost* a tři z nich byly nominovány na cenu O nejlepší fantasy. Jeho hlavním inspiračním zdrojem je slovanská mytologie, svět rusalek a vlků a draků. V roce 2005 vydal historickou fantasy *Vlčice*, v níž na pozadí historických událostí kolem vzniku markomanské říše



autor vykresluje příběh zločinu a touhy po pomstě, příběh vzpoury proti silám osudu, příběh plný zvratů, soubojů a bitev i pochmurných obrazů na hranici skutečnosti. Panovník Marubud se zamiluje do krásné dívky Brenny, která ho ale odmítá. Když vyjde najevo, že za bezbranným zevnějškem se skrývá vlkodlačice, markomanský vladař ze strachu poručí všechny z jejího rodu vyhubit, zachrání se pouze Brennina dcera Kroana. Na cestě za svou pomstou se stává drsnou válečnicí, charismatickou velitelkou, ale dřímá v ní i žena toužící po lásce. Autorovi se velice zdařile povedlo zachytit rozervanost myslí tvora, který se sice podobá lidem, ale zároveň úplně odlišný a složitě si hledá své místo v životě. Příjemným zpestřením je postava Kroanina průvodce, skřítko Pelíška, který své vtipné komentáře podává zkomoleně v jazyce podobné krkonošskému nářečí. Za pozornost stojí také jeho povídková kniha *Čas rytířů* (2007), obsahující chronologicky řazený souhrn všech publikovaných povídek z cyklu o slovanském pirátovi, který se s hrstkou statečných Slovanů plaví na uloupeném drakkaru po Baltském moři. Krutoboj se mstí dánským Vikingům za to, že vyvraždili jeho rodnou osadu (Bílé útesy rujanské), ovšem nikdy přitom neklesne na úroveň prachspřestého lupiče, vždy si uchovává svou čest.

Výraznou nadějí české fantasy se jeví i **Anna Šochová**, která opakovaně uspěla v Ceně Karla Čapka (Mlok v roce 2003, 2004 a 2006). Vítězné novely *Záskok*, *Výměna* a *Zeóla* zatím publikovala pouze ve sbornících z této literární soutěže. Její povídky se objevovaly už od roku 1997 v *Ikarii* a *Dechu draka*, její práce vyšly také v různých fanzinech a ve sbornících z dalších literárních soutěží, např. *Drakobijci 1—4*, *Ježíšku, já chci plamenomet*, *Stříbřitělesklý halmochron* a *Zlatá zebra*. Autorka ve svých textech uplatňuje feministicky laděný pohled, kontrastující s prostředím příběhů architekturou staveb i pouštní krajinou připomínající arabský svět. Popisy situací a postav však nesou punc skutečného prožitku, jsou věrohodné a plastické, magie působí tajemně a řídí se pravidly stanovenými náboženským systémem imaginárního světa. Příběhy se hemží různorodými postavami, hrdinkami jsou převážně ženy, které i přes své magické schopnosti bojují se svým předurčením, trpí na sobě páchaným násilím mužů a nacházejí životní moudrost. Jejich protějšky jsou stateční a hrdí muži, často vládcové, svádějící boj o moc s konkurenty, v soukromí jsou však citliví a zranitelní. Příběhy mají mnohdy velmi komplikovanou stavbu s mnoha dějovými liniemi, plné nečekaných zvratů a nosných dialogů.

Jedním z mála zástupců pohádkové fantasy je *Zelený skřítek & děvčátko jménem Diana* (2006) od **Ondřeje Netíka**. Hrdinka Diana se ocitá v sanatoriu pro duševně

choré Darkwood, ale neví proč, protože si nemůže vzpomenout na svůj předchozí život. Aby to zjistila, musí se propracovat do světa schovaného ve světě bláznů, najít Zeleného skřítků a při tom ji nesmí chytit Lovec a jeho psi. Začátek příběhu je pojat v mírně hororovém duchu, na konci však dospěje až do takřka klasické fantasy. Kniha vůbec nepůsobí jako prvotina, autor totiž umí skvěle pracovat s archetypy. Přechází ze světa reality do světa „snů a skřítků“ v několika vlnách, až čtenáře pohltí onen druhý svět. Je plná nápadů, vtipných dialogů a intertextových odkazů. Autor si pohrává s pohádkovou logikou, i když občas zůstanou zápletky nedokončené. Přesto představuje Zelený skřítek & děvčátko jménem Diana zajímavý a ojedinělý literární počín.

**Petra Neomillnerová** zaujala nedávno pozornost čtenářů i kritiky povídkovou sbírkou *Vlastní krev* (2006). Je známá ze stránek časopisu *Pevnost* i jako autorka populárně-naučných knih o magii (*Magické kameny*, *Milostná magie*). Ve svých povídkách zpřístupňuje modernímu čtenáři věčné motivy boje, zkázy a milování v jejich syrových podobách bez líbivého make-upu, na který si potrpí četné fantasy ságy. Nejsou potřeba draci, trpaslíci, zombie ani různé groteskní rekvizity z fantastického deponáře. Hlavním vkladem Petry Neomillnerové do české fantasy je osobnost a osobitost jejích drsných, živelných hrdinek, ať už se jedná o čarodějkou otlučenou životem, šermířku, poběhlici, divošku nebo vědmu. Prostřednictvím prožitku a zkušenosti působí jako postavy, které jsou uvěřitelné a charismatické zároveň. Tyto hrdinky totiž nejsou uhlazeně krásné nebo všemocné kouzelnice v bílých rukavičkách, jsou poznamenané a zatrpklé. Zároveň také nezávislé a hrdé, mohou si dovolit dělat, co samy chtějí, a třebaže poražené a zbité, neztrácejí nikdy sebeúctu. Chmurné pasáže odlehčuje autorčin kultivovaný styl a práce s jazykem. Využívá jemný humor, slovní i situační, a překvapivé slovní obraty.

Mezi autory povídkářů se objevují i další jména, jejichž tvorba patří k tomu nejlepšímu v české fantasy. Jsou to např. Lucie Lukačovičová, Richard Šusta, Miroslav Hokeš, Václav Vágenknecht, Jana Kostecká, Jan Kovanic, Konstantin Šindelář a Edita Dufková.

## 6. ZÁVĚR

Fantasy se v některých zemích stala i záležitostí „kultovní“, fungovala jako symbol vzdoru proti stavu společnosti, podobně jako Beatles, nebo květinové děti. Objevila se jako reakce na Vietnam, neúprosnou technizaci, otravu životního prostředí, rozkvět falešného welfare state, na kult lenivé spotřeby před televizní obrazovkou, promítající nekonečné mýdlové opery typu Dallas. Tvář moderní společnosti, na jedné straně jednotvárná a šedivá, na druhé složitá a plná paradoxů, posiluje žízeň po fantastice a úniku ze světa, svázaného pravidly konzumního trhu. Představuje jednu z forem alternativního stylu života, pěstovanou v ústraní fandomových komunit, avšak ve srovnání s drogovou závislostí, alkoholismem, gamblerstvím, adrenalinovými sporty, bezdomovectvím, TV-mánií, extrémním sběratelstvím či rekordmanstvím ne úplně tu nejhorší.

Fantasy je nejdynamičtějším žánrem literatury. Pokud bychom připustili, že vývoj literární tvorby se pohybuje po spirále, představoval by další variaci svých žánrových předchůdců. Jako neomýtus využívá archetypální vzorce, a pokud pracuje s magií a ireálném, vrací se jenom zpět ke kořenům lidského rozkrývání vesmíru a zákonitostí reality. Žijeme v době, kdy si člověk přivlastnil psychickou energii vázanou na archetypy a veškeré zásluhy připisuje své vůli a svému rozumu. Zároveň se mu však podařilo znejasnit a deformovat řadu archaických kulturních vizí a nyní hledá ve svém bloudění cestu. Znovu opakované motivy, rekvizity a schémata pronikají do celého spektra umělecké tvorby, od nejintelektuálnější avantgardy až po spotřební produkci. Společně s Františkou Vrbenskou můžeme doufat, že snad právě reálnost magie ve fantasy je odpovědí na novou spiritualitu, na suchopárnost a duchovní vakuum postvědecké doby. Snad právě zabydlení mýtickými a pohádkovými nestvůrami otvírá v našich srdcích bránu do dávné lidské historie, stále živoucí, ač zdánlivě přehlušené stresem a komercí. Snad barbarští bojovníci i moudří mágové přinášejí do našeho světa zapomenuté archetypy, které bychom pod šedivým sakem byrokratů a za barevnou kravatou manažerů těžko hledali.

Fantasy tedy nabízí cestu, jak nalézt klíč k chápání světa, stejně jako se o to pokouší i mainstreamová tvorba. Přestože je jejím jakýmsi „appendixem“, skrývá v sobě nedoceněný potenciál. Skrze svou „zábavnou“ tvář totiž přivádí mladou generaci zpět k literatuře. A není pouze pasivním konzumním produktem. Speciálně české prostředí fantasy se vyznačuje vysokou interakcí autorů, čtenářů a kritiků.

Často organizovaným a cílem způsobem rozvíjí úroveň žánrové tvorby a vyvolává skutečnou a živou diskusi o literární tvorbě, jejím smyslu a budoucím směřování.

Mým záměrem bylo popsat nový žánr se všemi jeho aspekty v komplexním pohledu a ve vztahu k jeho konkrétní realizaci v českém prostředí, což zřejmě představuje první počín tohoto druhu. Věřím, že se podařilo splnit cíl diplomové práce a shromáždit roztroušené informace tak, aby umožnily i nezasvěcenému lépe poznat skutečnou a nedeformovanou tvář tohoto literárního fenoménu. Je jistě příjemné zjistit, že česká fantasy tvorba si s ničím nezadá s tou zahraniční, brzy dohnala „náskok“, co se týče produktivity i nalezení místně specifických rysů dalšího rozvoje žánru u nás.

## 7. PRAMENY

### Odborná literatura:

Adamovič, Ivan: Cestami fantastického pohraničí. Ikarie 2004, č. 4, s. 28 – 31.

Adamovič, Ivan: Léčba krajiny fantasy aneb Clutův pokus o novou teorii žánru. Ikarie 1999, č. 7, s. 47 – 48.

Adamovič, Ivan: O pojmu „fantasy“. Ikarie 1990, č. 2, s. 48 – 49.

Adamovič, Ivan: Slovník české literární fantastiky a science fiction. R3, Praha 1995.

Adamovič, Ivan: Třináctero příkázání literární kritiky čili S kánonem na vrabce. Ikarie 2002, č. 4, s. 42 – 46.

Anderson, Douglas A.: Otcové prstenu : kořeny moderní fantasy před Tolkienem. Baronet, Praha 2004.

Clute, John: Narativní model fantasy. Ikarie 1996, č. 5, s. 55.

Coelsch-Foisner, Sabine: The human figure in (post-)modern fantastic literature and film. Masarykova univerzita, Brno 2004.

Culler, Jonathan: Studie k teorii fikce Praha. Ústav pro českou literaturu AV ČR a Akademie věd ČR, Brno 2005.

Čeňková, Jana: Vývoj literatury pro mládež a její žánrové struktury : adaptace mýtů, pohádek a pověstí. Portál, Praha 2006.

Doležel, Lubomír: Narativní způsoby v české literatuře. Český spisovatel, Praha 1993.

Herec, Ondrej: Vieme čítať fantastiku? Interkom 1999, č. 6, s. 8 - 10.

Holan, Petr: Míry, váhy a fantasy. Interkom 2001, č. 13, s. 22 -23

Holý, Jiří: Česká literatura. 4, Od roku 1945 do současnosti (2. polovina 20. století). Český spisovatel, Praha 1996.

Jiran, Jaroslav: Vážené autorky a autoři, ještě jednou na slovíčko. Ikarie 1998, č. 9, s. 29.

Kříž, Jaroslav: Postavy a světy v klasických dílech moderní prózy. Práh, Praha 2002.

Kovářová, Daniela: O kritikách, kriticích, recenzích a nejenom o nich. Interkom 2002, č. 4, s. 19.

Kuglerová, Ivana: Fantasy a narativita. Interkom 1999, č. 9, s. 10 – 11.

Lachman, Renate: Memoria fantastika. Herrmann a synové, Praha 2004.

Langer, Aleš: Průvodce paralelními světy. Triton, Praha 2006.

Macek, Jakub: Fandom a text. Triton, Praha 2006.

- Matějček, Tomáš: Fantasy jako odpověď. Interkom 1999, č. 11, s. 10 – 11.
- Macháček, Jan: Jarní porada SF klubů 2000. Interkom 2000, č. 8, s. 9 – 11.
- Mocná, Dagmar: Encyklopedie literárních žánrů. Paseka, Praha 2004.
- Neff, Ondřej: Tři eseje o české sci-fi. Československý spisovatel, Praha 1985.
- Neff, Ondřej - Olša, Jaroslav jr.: Encyklopedie literatury science fiction. AFSF, Jinočany a H&H, Praha 1995.
- Prokop, Vladimír: Teorie literatury aneb Několik praktických slovníků literárních pojmů. O.K.-Soft, Sokolov 2005.
- Pospíšil, Ivo: Genologie a proměny literatury. Masarykova univerzita, Brno 1998.
- Pringle, David: Fantasy – encyklopedie fantastických světů. Albatros, Praha 2003.
- Pringle, David: Modern fantasy. Carlton Books Ltd., London 1988.
- Rampas, Zdeněk: O SF a fantasy. Interkom 2002, č. 4, s. 19.
- Rampas, Zdeněk: Záhadné slovo fandom. In Svět-fakta-fantazie. Panorama, Praha 1989, s. 164 – 173.
- Sapkowski, Andrzej: Hrdina naší doby aneb hrst úvah o hrdinech a hrdinkách fantasy. Ikarie 2001, č. 9, s. 43 – 45.
- Sapkowski, Andrzej: O velkém konfliktu. Ikarie 2001, č. 11, s. 49 – 50.
- Sapkowski, Andrzej: Subžánry subžánru. Ikarie 2001, č. 12, s. 41 – 46.
- Sapkowski, Andrzej: V šedých horách zlato není anebo hrst úvah o literatuře fantasy. Ikarie 1999, č. 6, s. 43 -51.
- Sapkowski, Andrzej: Zachraňme elfy anebo s hrozbou Mordoru kráčíím do sporu. Ikarie 1999, č. 5, s. 44 – 47.
- Stableford, Brian: Science fiction na literárním trhu. Ikarie 1992, č. 1, s. 49 – 50.
- Stibral, Karel: Magie a fantasy. Ikarie 1996, č. 5, s. 54 – 55.
- Šrámek, Jiří: Morfologie fantastické povídky. Masarykova univerzita, Brno 1993.
- Šust, Martin: Slovník autorů anglo-americké fantastiky. Laser-books, Praha 2004
- Vlašín, Štěpán: Slovník literární teorie. Československý spisovatel, Praha 1977.
- Vrbenská, Františka: Hrdinové, heroiny, zlejškové a triksteři. Ikarie 2004, č. 9, s. 40 – 42.
- Vrbenská, Františka: Pátrání po kořenech fantastiky. Ikarie 2002, č. 11, s. 52 – 53.
- Zachová, Alena: Topos „jiných dimenzí“ ve fantasy literatuře. Tvar 1997, č. 18, s. 12 – 13.
- Zeman, Milan a kol.: Průvodce po světové literární teorii. Panorama, Praha 1988.

Sborníky a antologie:

- Bronec, Michal: Drakobijci. Straky na vrbě, Praha 1999.
- Bronec, Michal: Drakobijci II. Straky na vrbě, Praha 2000.
- Bronec, Michal: Drakobijci III. Straky na vrbě, Praha 2001.
- Bronec, Michal: Drakobijci IV. Straky na vrbě, Praha 2002.
- Bronec, Michal: Drakobijci V. Straky na vrbě, Praha 2003.
- Bronec, Michal: Drakobijci VI. Straky na vrbě, Praha 2004.
- Bronec, Michal: Drakobijci VII. Straky na vrbě, Praha 2005.
- Bronec, Michal: Drakobijci VIII. Straky na vrbě, Praha 2006.
- Bronec, Michal: Mlok - sbírka vítězných prací ceny Karla Čapka za rok 1999. Straky na vrbě, Praha 1999.
- Bronec, Michal: Mlok - sbírka vítězných prací ceny Karla Čapka za rok 2000. Straky na vrbě, Praha 2000.
- Bronec, Michal: Mlok - sbírka vítězných prací ceny Karla Čapka za rok 2001. Straky na vrbě, Praha 2001.
- Bronec, Michal: Sborník fantasy & SF povídek. Straky na vrbě, Praha 2002.
- Jireš, Ondřej: Legendy české fantasy. Triton, Praha 2006.
- Kantor, Vojtěch: Lovci zlatých mloků. Mladá fronta, Praha 1988.
- Koutný, Martin: Mlok - sbírka vítězných prací ceny Karla Čapka za rok 2002. Cena Karla Čapka, Třebíč 2002.
- Koutný, Martin: Mlok - sbírka vítězných prací ceny Karla Čapka za rok 2005. Cena Karla Čapka, Třebíč 2005.
- Koutný, Martin: Mlok - sbírka vítězných prací ceny Karla Čapka za rok 2004. Cena Karla Čapka, Třebíč 2004.
- Koutný, Martin: Mlok - sbírka vítězných prací ceny Karla Čapka za rok 2003. Cena Karla Čapka, Třebíč 2003.
- Koutný, Martin: Mlok-sbírka vítězných prací ceny Karla Čapka za rok 2006. Cena Karla Čapka, Třebíč 2006.
- Paulík, Roman: Mlok - sbírka vítězných prací ceny Karla Čapka za rok 2007. Cena Karla Čapka, Brno 2007.
- Pavlovský, Jiří: Mlok - sbírka vítězných prací ceny Karla Čapka za rok 1997. Nová vlna, Praha 1997.

Pavlovský, Jiří: Mlok - sbírka vítězných prací ceny Karla Čapka za rok 1994. Rigor Mortis, Praha 1994.

Rampas, Zdeněk: Lovci černých mloků II (antologie současné science fiction). Ústřední kulturní dům železničářů, Praha 1989.

Ríša, Vlado: 2005: česká fantasy. Mladá fronta, Praha 2005.

Sochor, Roman: Kočas - Lovci mloků. Cena Karla Čapka 1992 (antologie sci-fi). Hepterida, Ostrava 1992.

Internetové zdroje:

[www.sci-fi.cz](http://www.sci-fi.cz)

[www.fantasyplanet.cz](http://www.fantasyplanet.cz)

[www.fantasy-lit.cz](http://www.fantasy-lit.cz)

[www.legie.info](http://www.legie.info)

[www.neviditelnypes.lidovky.cz](http://www.neviditelnypes.lidovky.cz)

[www.scifiworld.cz](http://www.scifiworld.cz)

<http://cs.wikipedia.org/wiki>



UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE  
Filozofická fakulta  
Katedra / ústav: Ústav české literatury a literární vědy

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno a příjmení studenta: *Zuzana Hloušková*

Datum narození: *20. 10. 1974*

Kontaktní adresa: *Sendražice 115, 503 03 Smiřice*

Obor studia / kombinace: *ČJL*

Diplomní obor: *ČJL*

Název práce v češtině: *Žánr fantasy v české literatuře po roce 1990*

Název práce v angličtině: *Fantasy Genre in Czech Literature after 1990*

Vedoucí práce: *Doc. PhDr. Petr Bílek, CSc.*

Konzultant:

Pokyny k vypracování:

Diplomantka se pokusí o žánrové vymezení české fantasy prózy a o její typologizaci. Bude sledovat genezi tohoto žánru v českém kontextu od roku 1990, propojenost se zahraniční produkcí, ale také ustalování svébytné poetiky. Materiálem analýzy a interpretace budou jak knižní tituly, tak i sborníky, antologie a periodika. Cílem práce je jak „zmapování“ dosud literárněhistoricky neprozkoumaného terénu, tak i teoretizující abstrakce narativních postupů, které jsou v české fantasy literatuře produktivní.

## Přehled publikovaných antologií v letech 1990 - 2007

### 1990

**Název: Lovci černých mloků III**

*Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.*

**Vydavatel:** Ústřední kulturní dům železničářů

**Povídky**

Jiří Olšanský	Militantní pohádka
Pavel Kosatík	Dědeček vypravuje
Jan Haberle	Cizí
Jan Poláček	Na zelené zahrádce
Eva Hauserová	Golemčiny starosti
František Novotný	Hvězdné hry



**Název: SFéra - Kočas 1990**

*Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.*

**Vydavatel:** neuveden

**Úvod**

Zdeněk Rampas	Ohlédnutí s výhledem do budoucnosti
Vlado Srpoň	Pár slov na objasnění

**Povídky**

Josef Pecinovský	Házím ti laso, kamaráde
Otakar Adámek	Leť dál, pilote
Jiří Olšanský	Stroj do lepších časů
Jan Stehlík	Budiž tma, napadlo člověka
Ľubomír Šovčík	Stratená
David Hanousek	Game Over
Zdeněk Páv	Vhod'te minci nebo budete rozpuštěn v trávících šťávách města
Martin Schuster	Spověď invalida
Vilma Kadlečková	Růžová krychle
Ditmar Chmelař	Origami
Miroslav Macháček	Obed
Stanislav Procházka	Ohnivý host
Ľudovít Wittek	Osudná chyba
Jan "Jam" Oščádal	Chronospasmus
Jan Poláček	Longenův zabiják
Petr Heteša	Quag
František Novotný	Sonda do myslí předků



# 1991

## Název: Kočas 1991

Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.

Vydavatel: Ústřední kulturní dům železničářů

### Povídky

Jan Poláček	Evangelium No. 5
Eva Hauserová	Zubatej úsměv, umělá smrt
Ferdinand Žernovič	Mikróby
Jaroslav Petr	Anskarův dar
Stanislav Švachouček	Štěstí
František Novotný	Ramax



## Název: Poutník 39

Vydavatel: Klub Julese Vernea

### Povídky

Zdeněk Šámal	Nevěsta pro trojklanného boha
Martina Pilcerová	Krajina nekončiacich snov
Petr Vyhlídka	Meč z Flatlandu



# 1992

## Název: Lovci mloků - Kočas 1992

Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.

Vydavatel: Heterida

### Povídky

Carola Biedermannová	Neauré
Jaroslav Mostecký	Kdo šetří, má za tři
Pavel Smolka	A zrodí se Satanovo dítě
Milan Morávek	Audience
Petr Kaufner	Fantom Cyboface
Stanislav Ertl	Na sever, domů!
Jaroslav Umlauf	Stolichnaya ring
Václav Škvor	Přátelé
Martin Gilar	Antagoni
Ondřej Čapek	Budoucnost jen pro jednoho
Michal Vitouš a Václav Škvor	Slza Aridova
Markéta Klíčková	Věci
Jan Poláček	Pán sítí



# 1993

## Název: Mločí farma - Kočas 1993

Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.

Vydavatel: Laser/Makiopulos

### Povídky

Václav Vágenknecht	Dárek
Milan Verner	Sandorský elixír
Jaroslav Petr	Kdo je ten hoch?
Jaroslav Mostecký	Kaple má okna klenutá
Václav Škvor	Odcizení
Martin Gilar	Zóna
Jaroslav Mostecký	Alexovo vyprávění
Jiří Dostál	Nic pro lidi



# 1994

## Název: Mlok 1994

Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.

Vydavatel: Rigor Mortis

### Úvod

Zdeněk Rampas	Úvodní slovo
---------------	--------------

### Krátké povídky

Martin Koutný	Dům
Jiří Pavlovský a Štěpán Kopřiva	Co je to za tajemnou modrou planetu (třetí od Slunce)?
Radovan Březa	Kejklář
Jana Rečková	Temno kolem hlavy
David Horák	DocSkjendahlův způsob
Štěpán Kopřiva	Mozek a zuby
Ivana Miltová	Elixír života
Pavel a Petr Harašimovi	Polibek
Jan Šmucar	Zítří je taky noc
Josef Gál	Legenda o stromové krvi

### Povídky

Jiří Kulhánek	Šoulačka
Jiří Pavlovský a Štěpán Kopřiva	Navštivte mě večer, řekla smrt a odpálila golfový míček do osmnácté jamky
Vladimír Šlechta	Přízrak
Michal Thoma	Konec války
Pavel a Petr Harašimovi	Hedvábná práce
Jana Výrašteková	Ljukova pieseň
Jaroslava Nováková	Cesta do sektoru N
Ondřej Šefčík	Zbrojaři

### Romány

Vladimír Šlechta	Chráněná cesta
Pavel Obluk	Zikkurat

### Bonus

Radan Březa	Ten, který zná své jméno
Jana Rečková	Na pěší zóně chcíp pes
Jiří Kulhánek	Instant
Jiří Pavlovský a Štěpán Kopřiva	Hit-team

### Doslov

František Novotný	Česká SF povídka v roce pět plus
-------------------	----------------------------------



**Název: Cesty mlokov - Kočas 1994**

*Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.*

**Vydavatel:** KPVPVF

**Povídky**

Radan Březa	Kejklíč
Josef Gál	Legenda o stromové krvi
Pavel Haraším	Políbek
Jan Havliš	Město v poušti
David Horák	DocSkjendahlův způsob
Jiří Kulháněk	Instant
Jana Výrašteková	Ljukova píseň
Martin Koutný	Dům
Jiří Pavlovský a Štěpán Kopřiva	Co je to za tajemnou modrou planetu (třetí od Slunce)?
Pavel Obluk	O muži, který šíleně miloval
Štěpán Kopřiva	Mozek a zuby
Jana Rečková	Temno kolem hlavy
Ivan Mls	Zapomenutý návrat (Cesta slepých ptáků IV)



## 1995

**Název: Dobro vítězí - Kočas 1995**

*Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.*

**Vydavatel:** Perseus

**Povídky**

Rigor Mortis	Dobro vítězí
Jaroslav Mostecký	Nestvůry
Jan Liška	Osmý den stvoření
Jiří Pavlovský	Klasika
Michael Bronec	Povídkář
Jaroslav Mostecký	Dech draka



## 1996

**Název: Miss Mlok 1996**

**Vydavatel:** SFK Nazca

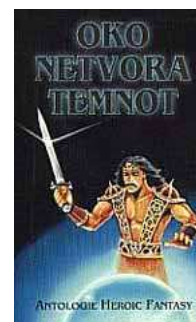
**Povídky**

Jaroslav Mostecký	Plachty z rudé perleti
Jana Rečková	Čtyřicet let po konci světa
Jiří Pavlovský	Běžci dlouhých tratí
Michael Bronec	Všední den profesora Leonarda (komiksová féerie)
Jana a Jan Oščádalovi	List vzdálené přítelkyni
Petr Litoš	Jezero
Jaroslav Mostecký	Já, spasitel



**Název: Oko netvora temnot****Vydavatel:** Saga**Povídky**

Juraj Červenák	Oko netvora temnot
Libor Valenta	Socha na kopci
Jaroslav Mostecký	Pán plavé smrti
Martin Drahovzal	Krev a sůl
Jaroslav Lupečka	Stopou Velkého Tora
Zdeněk Šámal	Sousto pro Lygenora



## 1997

**Název: Mlok 1997***Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.***Vydavatel:** Nová vlna**Úvod**

Zdeněk Rampas	Úvodní slovo
---------------	--------------

**Povídky**

Jaroslav Mostecký	Jsem jenom veš, odpustkáři!
Pavel Obluk	Moby Dick
Petr Stančík	Nejtajnější zbraň Druhé říše aneb katedrála na nebesích
David Strupek	Okamžik nasycení
Michal Hvorecký	Slizký měsožravý mutant zo zamorenej planéty B2.44M, ktorý sa rýchlosťou svetla rúti na citadelu Vládcu hviezd a chce ju zničiť laserkinetickým delom

**Krátké povídky**

Jiří Pavlovský	Noční návštěva
Václav Pícha	Dotknout se kůry stromů...
Michal Thoma	Operace Soudný den
Ladislav Polák	Slyšíte ten zvonek?
Milan Verner	Smír

**Romány**

Pavel Houser	Kniha o vydře
--------------	---------------

**Doslov**

Jiří Kulháněk	Legenda o duze 1997
---------------	---------------------

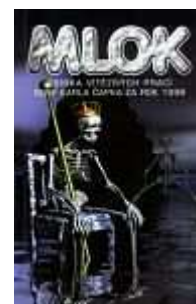
## 1998

**Název: Mlok 1998***Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.***Vydavatel:** Rigor Mortis**Úvod**

Zdeněk Rampas	Úvodní slovo
---------------	--------------

**Povídky**

Pavel Obluk	Probabel
Martin Koutný	Jiní
Václav Škvor	Gloriál
Stanislav Švachouček	Elixír smrti
Pavel Houser	Útěk Kassandry



**Krátké povídky**

Petr Valášek	Stovka
Petr Stančík	Výsada živých
Michael Bronec	O hloupém Honzovi a jednorožci
Martin Heisler	Zkoušky
Pavel Houser	Přítel havranů

**Romány**

Jana Rečková	Na střepech skořápky světa křepčím
--------------	------------------------------------

**Název: Zbraně Avalonu - Kočas 1998**

*Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.*

**Vydavatel:** neuveden

**Povídky**

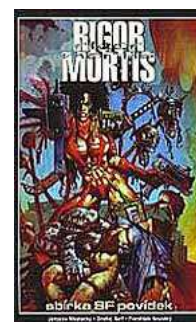
Dušan Hrazdír	Balada v prostoru aneb jak to všechno začalo
Dušan Hrazdír	Teorie skutečnosti
Dušan Hrazdír	Dopis na rozloučenou
David Šenk	Vraťte se do konzervy!
Pavel Obluk	Science friction
Vladimír Šlechta	Něco o strašidlech
Ladislav Polák	Místo pro lásku
Milan Verner	Bohové rozhodli

**Název: Rigor Mortis**

**Vydavatel:** Klub Julese Vernea a Rigor Mortis

**Povídky**

Jiří Pavlovský	Cesta na hovno
Jaroslav Mostecký	Výška metr osmdesát, chrup bez kazu. Hodně zvláštní znamení - běloch
Jiří Walker Procházka	Kronika obce Strašna
Pavel Hönnigschmied a David Horák a Štěpán Kopřiva a Michal Manolevski a Jiří Pavlovský	Dobro zvrací u děr
David Horák	Krvavá Mary
Jiří Pavlovský a Marek Dobeš	Pokaždý je to stejný
Vladimír Šlechta	Rituál
Petra Pechová a Jiří Pavlovský	Otázka paměti
Ondřej Neff	Pravda o pekle
Štěpán Kopřiva	Dutý plamen
Pavel Hönnigschmied a David Horák a Štěpán Kopřiva a Michal Manolevski a Jiří Pavlovský	Dobro vítězí
Jiří Walker Procházka	Balada o Minervě a Františkovi
František Novotný	Tělesné předpoklady



**Název: Pragocon 1998***Sborník prací z literární soutěže O loutnu barda Marigolda***Vydavatel:** Gumruch**Sci-fi**

Jan Zajíček	Vražedná pláž
Anna Moravová	Čílek a Lerma
Kristýna Pivodová	Vězení
Monika Buberlová	Další verze

**Fantasy**

Drahomíra Doležalová	Vyvolený
Petra Lukačovičová	Dar přežít
Jan Nevyhoštěný	Zbytečný druh

**Horor**

Markéta Reitschmiedová	Škorpion
Pavel Hnát	Jak jsem se učil číst
Miloslav Linc	Tvář netvora

**Pohádky**

Michal Illich	Pohádka aneb Drak
Helena Kalašová	Jarní pohádka
G. Serdarevič	Popelka
K. Jalůvková	Sněhurka a milion trpaslíků
M. Salava	Jeniček, Mařenka, Perníková chaloupka, Karkulka, Trpaslíci a Vlč

**Básně**

Jan Chramosta	O Červené Karkulce
---------------	--------------------

**Bonus**

Adam Slavický	Ďáblové ze západu
---------------	-------------------



## 1999

**Název: Mlok 1999***Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.***Vydavatel:** Straky na vrbě**Úvod**

František Novotný	Úvodní slovo
-------------------	--------------

**Povídky**

Vladimír Šlechta	Conquista
Jana Rečková	Katovská mise
Pavel Obluk	Lov na mloka
Tomáš Volf	A osmý den člověk stvořil ženu
Michal Hvorecký	Prvé vítězství supermarketov

**Krátké povídky**

Edita Dufková	Noční můry
Jana Kostecká	Mám lítací sny
Jana Rečková	Poslední píseň Tonyho M
Martin Koutný	Uvidět Amsterdam a zemřít
Jiří Hons	Omyl

**Romány**

Ondřej Nečas	Putování za zázrakem Bergedonu
--------------	--------------------------------

**Doslov**

Michael Bronec	Doslov
----------------	--------





### Název: Drakobijci

Sborník prací z literární soutěže O železnou rukavici lorda Trollslayera

Vydavatel: Straky na vrbě

#### Povídky

Zdeněk Kočí	Trampoty se směnkou
Martin Doležal	Pozor, noha!
Tomáš Hadrava	Pán, sluha a dýmka
Jiří Hons	Pozor na zdání, to často klame
Anna Šochová	Odříkaného chleba
Tomáš Lomnický	Věčnost až do svítání
Indy	Jod
David Zbírál	V říši mrazu
Konstantin Šindelář	Rytířská encyklopedie
Lucie a Petra Lukačovičovy	Zavřené oči
Jana Kostecká	Ledový král
Miroslav Linc	Žlutý drak
Ivana Kuglerová	Rytíř a drak
Pavel Renčín	Stvořitel
Vladimír Šlechta	Dětská dýka



### Název: Fatální válka

Sborník prací z literární soutěže O cenu barda Marigolda

Vydavatel: Gumruch

#### Sci-fi

Stanislav Čmakal	Proč
Tomáš Hůlvec	Mořský ráj
Jana Chvalkovská	Karta se obrací
Petra Lukačovičová	Ten, jenž zří, oněmí...
Josef Pražák	Pochopit
Michal Rydlo	Počítačové zjevení Janovo
Jan Souček	Poslední
Eva Syrovátková	Idylka jarního dne
Lenka Vašková	Vize budoucnosti lidstva - lidé teď a za pár let
Petr Voborník	Atentát

#### Fantasy

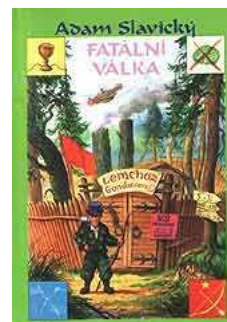
Štěpán Benyovszký	Carpe diem!
Julie Exnerová	Aram a kouzlo obrazu
Oto Fajt	Příliš mnoho lhostejnosti (Hospo Din)
Jiří Kábrt	Dobrodružství s pentagramem
Alexandr Kazda	Meč krále gnómů
Lucie Lukačovičová	Ferry 'cross the Mercy
Lucie Lukačovičová	Čas vyhnanství
Andrea Lvová	Nejlepší přítel
Lukáš Vančura	Tulák

#### Horor

Jiří Brázda	Vůně krve
Ondřej Bureš	Milovnice dětí
Marie Pazderová	(bez názvu)
Petr Tadeáš	Bezva finta
Markéta Reitschmiedová	Touha
Lubomír Znoj	Frajer

#### Pohádky

Sylvie Dlesková	Soumrak nad Krétou
Zana Hněvkovská	O čokoládové zemi
Lucie Charvátová	Pohádka o dlouhých uších
Marta Ivánková	Víla
Kateřina Kůlová	Rozmarýnka
Tereza Lišková	Angelis
Marie Rogalewiczová	Únos



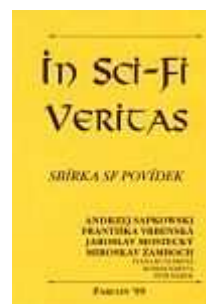
**Název: In sci-fi veritas - Kočas 1999**

*Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.*

**Vydavatel:** Rigor Mortis

**povídky**

Ivana Kuglerová	Zlatá šupina
Roman Kresta	Legendy z hor
Petr Marek	Pravý účel



## 2000

**Název: Mlok 2000**

*Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.*

**Vydavatel:** Straky na vrbě

**Úvod**

Pavel Weigel	Cena Karla Čapka
--------------	------------------

**Povídky**

Martin Koutný	Alexandrijská knihovna
Jiří Hons	Bastyho přelud
Ivana Kuglerová	Povolání
Františka Vrbenská	Lov na křišťálové blesky
Václav Vágenknecht	Služba bez odměny

**Krátké povídky**

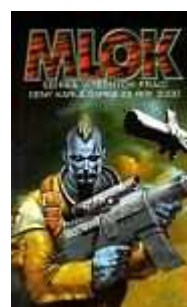
Pavel Obluk	Matrjošky
Cyril Brom	Tobě
Milan Verner	Poslední šance
Tomáš Volf	Budeme mít děťátko
Ivana Kuglerová	Stopa

**Romány**

Jana Rečková	Roztrháno
--------------	-----------

**Doslov**

Michael Bronec	Zpráva o letošní CKČ
----------------	----------------------



**Název: Drakobijci 2**

*Sborník prací z literární soutěže O železnou rukavici lorda Trollslayera*

**Vydavatel:** Straky na vrbě

**Povídky**

Vladimír Šlechta	Válečná lest
Jan Dobiáš	Princ Žabák
Daniel Soukup	Rytíř a šašek
Silver	Havraní soud
Miloslav Linc	Ve jménu Boha
Anna Šochová	Šupina draka
Jana Kostelecká	Uctívači stromů
David Zbírál	Sfinga ze slonové kosti
Martin Doležal	Bažina pro Marastníka
Ivana Kuglerová	Poslední
Josef Štefan	Matka noc
Lucie Lukačovičová	Brána
Václav Vágenknecht	Dračí tanec
Pavel Renčín	Tančí mezi vločkami



### Název: Neberte mi naději

#### Povídky

Ludmila Freiová	Poslední (Zita)
Jozef Girovský	Zubaté slnko
Jaroslav Mostecký	Čtrnáctý rok na guláši
Josef Nesvadba	Beneš vládne
Josef Nesvadba	O Knetz-Chlum aneb Proč si dneska připomínat Bílou horu?
Zdeněk Volný	Říjen v Port 300 Light Years
Jaroslav Zýka	Myšlenka
Jaroslav Zýka	Soudce
Jaroslav Veis	Gottflussovo včelařství
Pavel Weigel	Býčí skála
Ondřej Neff	Dosti těžký případ



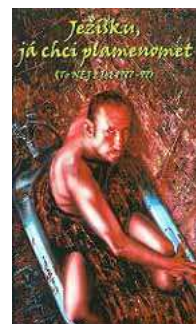
### Název: Ježíšku, já chci plamenomet (To nej z let 1997-1999)

Sborník prací z literární soutěže Ježíšku, já chci plamenomet.

Vydavatel: Netopejr

#### Povídky

Miroslav W.Štěpánek	Jesus
Martin Heisler	Koncert
Volodja Bart	Emma číslo minus jedna
Kolpa Vsalaaraj	Loviště
Jan Burian	Něco uvnitř
Jaroslav Mostecký	Tichá noc, svatá noc...
Čmelák Aninka	Prozření
Josef	
a Rudolf Hroznovi Vinohradští	Cesta na Bohemiacon 2031
Juraj Toman	Som život, tetka smrt'
Miroslav W.Štěpánek	Jen vítejte!
Volodja Bart	Replay
Milan Štajer a Lád'a Vaníček	Velkolepé kratochvilné vyprávění o kozlíkovi Faldynkovi, medvídku Puchýřkovi, prasátku Hrbolkovi, veverce Nádorce a statném sedláku Jenovi
Milan Štajer	The lost eggs
Karel Altman	Úkol
Karel Altman	Cyril
Despotus III.	X. A. Y. R. A.
E.Kocourek	Ježíšku, já chci satelit
Jaroslav A.Polák	Inspekce
Marek H.Eliáš	Cesta domov
Karel Šlajnsa	Ježíšku, dej mi plamenomet
Petr Říhánek	Smrt je věrná souputnice
Lukáš Stejskal	Moje milá, řetězová pila
Anonym	Bloncka
Jozef Német	Posadnutí
Jakub Macek	City Roboy
Michal Wendl	Nahníly maso
Jaroslav A.Polák	Spirála
Milan Petrak	Můj medvídek Pú
Eva Sukdoláková	Tu děvenku si mohla odpustit
Jana Kostelecká	To koukáte, co jsem měl dnes k obědu

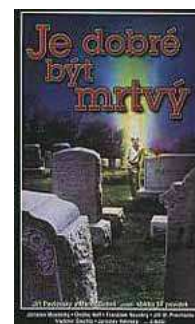


**Název: Noční setkání****Vydavatel:** Bohemiacon 2000 (Ústí nad Labem)**Povídky**

Leonard Medek	Hlas zvonů
Jiří Walker Procházka	3x s... Tentokrát se syndikátem HUMOTRONICS
Františka Vrbenská	Jedové strdí
Jana Rečková	Soukromé město Cantronia
Eva Hájková	Starej se vo svý
Miroslav Žamboch	Na konci apokalypsy

**Název: Je dobré být mrtvý****Vydavatel:** Klub Julese Vernea a Rigor Mortis**Povídky**

Jiří Pavlovský a Marek Dobeš	Je dobré být mrtvý
Jaroslav Mostecký	Přiháněč
Stanislav Švachouček	Lepší než pudr
Jiří W. Procházka	Když jsem ve službě, nevráždím
Juraj Červenák	Sila viery
Jaroslav Velinský	Druhej funus strejdy Sklerotáka
David Horák	Rezavění
Vladimír Šlechta	Marxova konstanta
Ondřej Neff	Kargo
Michal Hvorecký	Najhorší zločin vo Wilsonove
Jiří Pavlovský a Marek Dobeš	Dluhy se také splácejí
František Novotný	Knihovna a chrám



## 2001

**Název: Mlok 2001***Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.***Vydavatel:** Straky na vrbě**Povídky**

Petr Heteša	Jaina
Martin Kolář	Kousek Leslie Wildové
Ivana Kuglerová	Sitra Achra
Anton Stiffel	
a Zuzana Minichová	Visiaci svet
Jana Schirlová	Nevzpomínám si

**Krátké povídky**

Lucie Lukačovičová	Procitnutí
a Adam Šnobl	Pronikání
Petr Kaufner	Předposlední jednorozec
Jan Macháček	Ponorka
Petr Heteša	Poslední souboj
Milan Verner	

**Romány**

Jana Rečková	Příliš dlouhé loučení
--------------	-----------------------

**Doslov**

Michael Bronec	Zpráva o letošní CKČ
----------------	----------------------



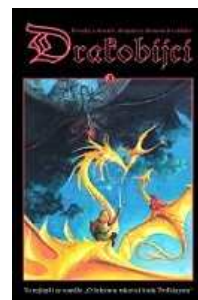
### Název: Drakobijci 3

Sborník prací z literární soutěže O železnou rukavici lorda Trollslayera

Vydavatel: Straky na vrbě

#### Povídky

Vladimír Šlechta	Zvykové právo
Františka Vrbenská	Dva živí navíc
Anna Šochová	Starý příběh
Ivana Kuglerová	Krev lásky
Jan Dobiáš	Slavnosti medvědů
Daniel Soukup	Poklady
Lucie a Petra Lukačovičovy	Černá a bílá kočka
Konstantin Šindelář	Spoušť
Jakub D. Kočí	Stočené konečky I.
Martin Antonín	Mazlíček
Josef Štefan	Vampyra
Miroslav Linc	Kousek lásky
Julie Mrázová	Slepé slzy
Helena Soukupová	O vrtkavém srdci paní Alisoun
Zdeňka Lukovská	Zázračné býlí
Pavel Renčín	Dračí hvězda



### Název: Sborník sci-fi & fantasy povídek - Kočas 2001

Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.

Vydavatel: Straky na vrbě

#### Povídky

Ivana Kuglerová	Kegan
Jana Rečková	Kapitán z Looka Isbajoa
Pavel Renčín	Skokani
Ivana Kuglerová	Belith
Edita Dufková	Propadlé světy
Martin Kolář	To nejlepší z Tommyho Browna
Michael Bronec	Spisovatelé
Míla Linc	CK SS
Pavel Renčín	Vzpomínky delfína
Martin Koutný	Trup kuří, ústa lvová, chvost baziliší
Martin Kolář	Muž bez medových koláčků
Františka Vrbenská	Trůn z říční mlhy
Leonard Medek a Františka Vrbenská	Stín modrého býka (ukázka)

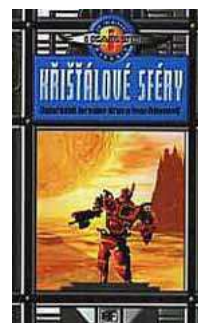


### Název: Křišťálové sféry

Vydavatel: Mladá fronta

#### Povídky

David Brin	Křišťálové sféry
Peter Schattschneider	Jezerské zlomky
Harry Harrison	Krysa z nerez oceli
Geoff Ryman	Ten šťastný den
David Brin	Thor versus Kapitán America
Jack Williamson	Děti slunce
Stanislav Kužel	Odkaz Erenegu
Stanislav Švachouček	Partneři
Vlado Ríša	Dračí vejce
Jan Mrlík	Život je boj
Jaroslav Jiran	Přijďte k nám na toust!



# 2002

## Název: Mlok 2002

Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.

Vydavatel: Straky na vrbě

### Úvod

Pagi Homo mlokiensis

### Povídky

Petr Heteša Tunel  
Edita Dufková Věc Elina  
Petr Kaufner Noc na Antarktice  
Konstantin Šindelář Dravčí poupě  
Jana Rečková Klece našich duší

### Krátké povídky

Stanislav Švachouček Maják  
David Šenk Sochy předků  
Martin Koutný Suzanne  
Zuzana Minichová Rozprávania  
Jana Rečková Lumík a lumíci

### Romány

Karolina Francová Život je rafinované peklo



## Název: Drakobijci 4

Sborník prací z literární soutěže O železnou rukavici lorda Trollslayera

Vydavatel: Straky na vrbě

### Povídky

Vladimír Šlechta Stará válka  
Františka Vrbenská Ryšavý kocour, černý pes  
Josef Štefan Bláznovo zlato  
David Zbírál Kraj, jemuž vládne mlčení  
Jitka Svobodová Vlkodlačí balada  
Konstantin Šindelář Tělo bestie  
Jan Dobiáš V zemi vlka  
Jana Kostelecká ...a rozsvěceli spolu hvězdy  
Agnes & Bluebear Na kraji propasti  
Lady Candar Halvena  
Pavel Renčín Volání albatrosa  
Anna Šochová Vrbouště  
Lucie Lukačovičová Než nás všechny zabije  
Martin Antonín Trpasličí čest  
Jana Rečková Taková výnosná živnost  
Ivana Kuglerová Bogyňa



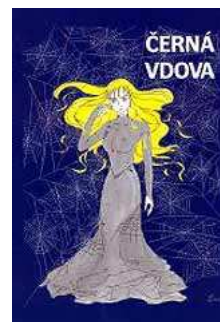
## Název: Černá vdova

Sborník příspěvků z literární soutěže O loutnu barda Marigolda.

Vydavatel: Gumruch

### Sci-fi

Ondřej Gertner, Jaromír Cvrček,  
David Jonák Hvězdné pátky - Epizoda 1- Skrytá korba  
Jan Vavříčka jr. Rodina  
David Haidinger Smrt dívky v modrém  
Tomáš Mikšík Utrpení, příští zastávka Smrt  
Ladislav Kočvara Záhada



## Fantasy

Roman Hocke	Na věčnost
Scatha Malatest	Láska je sázka (na neznámo)
Alexandr Kazda	Dveře, které měly zůstat zavřené
Michal Mýlek	Jantarový jednorožec
Eva Pytlounová	Siegfried drakobijce

## Horor

Alena Chylíková	Ten v kůži
Filip Lexa	Mít oči obrácené dovnitř do hlavy
Konstantin Šindelář	Tajemství Minarijské pouště
Marie Klepetková	Oběť

## Pohádky

Martin Nekola	Duch Tomáš Brambora - Chlapec a slavík
Petr Slaný	Perníková chaloupka
Petra Lukačovičová	O Létající rybě

## Bonus

Lucie Lukačovičová	Černá vdova
Miroslav Žamboch	Případ z mého času
Jan Vodička	Já si to odseděl

## Název: Ježíšku, já chci plamenomet (To nej z let 2000-01)

Sborník prací z literární soutěže *Ježíšku, já chci plamenomet*.

**Vydavatel:** Netopejř

## Povídky

Jaroslav A.Polák	Soumrak
Václav Slavík	Umírej potichu!
Libuše Čermáková	Zpěv minaretů
Eva Sukdoláková	Pivní kontakt
Jakub Macek	City Gatsby!
Jaroslav A.Polák	Představy
Jaroslav A.Polák	Plamen mágů
Anonym	Nabitá noc
Míla Linc	Reklama
Jaroslav A.Polák	Červi
Zbyněk Vičar	Velký lov
Anonym	Proč ne
E.Kocourek	Magister Aeneas venčí pejska
Jolana Staňková	Černá kočka
Beleg Lučišník	Skutečná bolest neumírá a smrt, je v této povídce jen studený kafe na zahrádce
Petr Říhánek	Soutk Park (z)vrací úder
Beleg Lučišník	Televizi měla k smrti ráda
Beleg Lučišník	Příště na to nemysli
Josef Hrozen Vinohradský	Cena za lidskost
Lukáš Veselý	Klokaní jízda
Shimpi	Králíček
Shimpi	Kalí
Petra Zlámalová	Dokud nám smrt nerozdělí
Beleg Lučišník	On
Shimpi	Kouzelný večírek
Milan Petrák	Nikdy neztrácej naději!
Beleg Lučišník	Ten jenž chodí ve snech
Erika Pekárková	
a Lenka Ticháková	Konec
Beleg Lučišník	Mami, na vánoce budu doma
Marek H.Eliáš	On
Petr Říhánek a Jiří Šneberger	Průlet červí dírou



**Název: Sborník fantasy a sci-fi povídek - Kočas 2002***Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka a dalších povídek.***Vydavatel:** Straky na vrbě**Povídky**

Miroslav Žamboch	Páni z Žubokova
Ivana Kuglerová	Zapomenutá
Jakub D. Kočí	Jablečné víno
Leonard Medek	Tragédie na Dzété římská osm
Zdeňka Lukovská	Dluh rodu
Pavel Renčín	Loutkové divadlo
Martin Antonín	Prchající helma
Sithartai	Poslední cesta
Edita Dufková	O mrtvém koni
Alžběta Trojanová	O siru Elwynovi a jeho lásce k Mariananě
Zbyněk Rohlík	Obrázky z Temelínska
Lucie Lukačovičová	Hladoví
Jana Rečková	Šelmy Osudu

**Doslov**

Michael Bronec	O povídkách a autorech
----------------	------------------------

**2003****Název: Mlok 2003***Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.***Vydavatel:** Straky na vrbě**Úvod**

Martin Koutný	CKČ po dvaadvacáté
---------------	--------------------

**Povídky**

Edita Dufková	Škvírové příšery
Martin Koutný a Lukáš Křesina	Kdo jde po dně budoucího jezera
Alexandra Pavelková	Kúsok tieňa
Konstantin Šindelář	Tygří oko
Stanislav Švachouček	Hra o dámu

**Krátké povídky**

Edita Dufková	Pisatelé osudu
Miloš Ferko	Ako chutí eukalypt
Jaroslav Houdek	Umělotina
Robert Kostner	Hans
Jan Kovanic	Malá sklenička, stejná jako ostatní

**Romány**

Anna Šochová	Záskok
--------------	--------

**Doslov**

Jaroslav Mostecký	Doslov
-------------------	--------



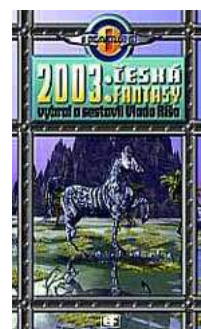


**Název: Drakobijci 5***Sborník prací z literární soutěže O železnou rukavici lorda Trollslayera***Vydavatel:** Straky na vrbě**Povídky**

Vladimír Šlechta	Zimní zakázka
Ivana Kuglerová	Křížovatky
Blanka Jirušková	Nebezpečné hry hvězd
Míla Linc	Noc šibalů
Jitka Svobodová	Život je propast
Jan Dobiáš	Za stříbrnou stěnou
Konstantin Šindelář	Starší svět
Josef Štefan	Tři stránky
Lady Candar	V mlze život, v mlze smrt
Martin Šrámková	Kapesník pro princeznu
Ivana Blahutová	Šumění deště
Pavel Renčín	Čarodějův dům

**Název: 2003: Česká fantasy****Vydavatel:** Mladá fronta**Povídky**

Adam Andres	Malucha
Leonard Medek	Šero
Ondřej Neff	Kterak Drahomil objal Zlatušku
Richard Šusta	Naše smrt
Ivana Kuglerová	Meč králů
Edita Dufková	Smrtníci
Jana Rečková	Ty divné světy za humny
Vlado Ríša	Vlkodlak
Františka Vrbenská	Jednomu lásku, druhému smrt
Jaroslav Mostecký	Jed bratra mého

**Název: P.E.K. & P.N.N.***Sborník literární soutěže O Pohár Edieho Krígl a Pohár Vydavatele Netopejr***Vydavatel:** Netopejr**Povídky**

Peter Uličný	Suspiria de Profundis
Milan Petrák	Melodie bolesti
Jiří "Bluebear" Dluhoš	Sedm růží
Anna Šochová	Májová veselice SK Bozděšves
Anna Šochová	Talent od Světloňoše
Anna Šochová	Panenko
Jana Rečková	Básník po pracovní době
Milan Petrák	Nenávidím tě
Jana Rečková	Zbraň
Lenka Petrová	Strach
Jana Rečková	Návštěvní dny
Lenka Petrová	Poslední naděje
Anna Šochová	Sladké tajemství

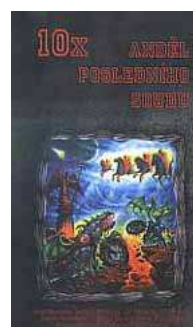


**Název: Fantasy 1992/2002***Sborník příspěvků v soutěži O nejlepší fantasy***Vydavatel:** Klub Julese Vernea**Povídky**

Helena Dufková	Soukromý dopis
Alexandra Pavelková	Jazda za kráľom
Ivana Svobodová	Mime vypráví
Jan Lipšanský	Krystal moci
Daniel Malátek	Lidskost je věčná
Ondrej Trepáč	Temné slnko
Petra Jurčová	S pravdou sem
Richard Polame	Loki
Barbora Majerníková	Život navyše
Jaroslav Polák mladší	Vládkyně

**Název: 10 x Anděl posledního soudu****Vydavatel:** TTT Aleš Brichta**Povídky**

Josef Nesvadba	Anděl posledního soudu
Jaroslav Mostecký	Anděl posledního soudu
Jiří Pavlovský	Anděl posledního soudu
Vlado Ríša	Anděl posledního soudu
Zdeněk Rosenbaum	Anděl posledního soudu
Vladimír Šlechta	Cesta přes Orilien
Jiří W.Procházka	Anděl posledního soudu
Miroslav Žamboch	Primitivní vesmír / Anděl
Ondřej Neff	Jak se stalo, že se koná poslední soud
Aleš Brichta	Anděl posledního soudu



## 2004

**Název: Mlok 2004***Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.***Vydavatel:** Straky na vrbě**Úvod**

Martin Koutný	Mlocus Komercius
---------------	------------------

**Povídky**

Edita Dufková	Za okraj světa
Zuzana Minichová	Myriostejské sviatky dažďa
Olga Nolčová	Myš
Jana Rečková	Myší balada
Konstantin Šindelář	Lovci

**Krátké povídky**

Miloš Ferko	Vlčia noc
Martin Gilar	Autostop
Martin Koutný	E.T. graffiti
Jan Kuděla	Sifon
Roman Splítek	Medvídek

**Romány**

Anna Šochová	Výměna
--------------	--------

**Doslov**

Františka Vrbenská	Mlok letošního léta 2004
--------------------	--------------------------



### Název: Drakobijci 6

Sborník prací z literární soutěže O železnou rukavici lorda Trollslayera

Vydavatel: Straky na vrbě

#### Povídky

Karel Englmaier	Přízrak smrti
Martin D. Antonín	Proč andělé nesmí spát
Ivana Blahutová	Nonstop
Lucie Lukačovičová	
a Martin Moravec	Cesta do ticha
Martina Šrámková	Jiskřivé víno, bílý sníh
Tereza Možná	Zlato sluncem prolité
Lady Candar	Legenda o vlku
Josef Štefan	Zavři očka, Jeničku...
Konstantin Šindelář	Mošská krev
Alexandr Kazda	Návraty



### Název: Fantasy 1993/2003

Vydavatel: Klub Julese Vernea a Avari

#### Povídky

Carola Biedermannová	Země šílených bohů
Lady Candar	Legenda
Jana Jůzlová	Přístav
Jaroslav Mostecký	Sbohem, jezero
Ladislav Němec	Izrin z Marletu
Tomáš Němec	Poslední z vymírajícího národa
Alexandra Pavelková	Dům bolesti
Miroslav Žamboch	Bude zima, bude mráz, kam se...



### Název: Pragocon 2004 - Prokletá krev

Sborník příspěvků v soutěži O Loutnu barda Marigolda

Vydavatel: Gumruch

#### Sci-fi

Marie Klepetková, Anna Tučková	Formulář
Petr Čermák	Zelená versus šedá
Lenka Petrová	Pes umí přežít
Alexandr Kazda	Vzdušný prostor

#### Fantasy

Bára Beránková	Jako jiskry
Veronika Partiková	Vlak - to je klasika
Petr Urban	Krásná jako...

#### Horor

Petra Lukačovičová	Zahradní slavnost
ANV	Povýšení
Alexandr Kazda	Černé na bílém
Václav Krupička	Poslední večere

#### Pohádky

Petra Roubalová	Bez pozvánky
Martin Pelikán	Alegorie
Miroslav Sedláček	Osel, filosof a hlad
Šárka Houlíková	Liška

#### Bonus

Lucie Lukačovičová	Prokletá krev
Lukáš Chalupníček	Svět podle Marka

#### Komiks

Scénář - Antonín Tesař	
Kresba - Jiří Tesař	Haneko-chan zachraňuje svět



**Název: Čas psanců****Vydavatel:** Triton**Povídky**

Alexandra Pavelková  
 Miroslav Žamboch  
 Františka Vrbenská  
 Juraj Červenák  
 Miroslav Žamboch  
 Lucie Lukačovičová  
 a Lukáš Chalupníček  
 Richard Šusta  
 lady Candar  
 Leonard Medek  
 Vladimír Šlechta  
 Ivana Kuglerová

Desítka  
 Divoké zasnuby  
 Oheň v kostech, popel v očích  
 Černé srdce  
 Poslední templář  
  
 O těch, kteří se vracejí  
 ALG Alg alg  
 Lovkyně  
 Smeťonoš  
 Legendární zbraň  
 Ze západu na východ

**2005****Název: Mlok 2005***Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.***Vydavatel:** Straky na vrbě**Úvod**

Martin Koutný

Mločí pěchota

**Povídky**

Luboš Branda  
 Albert Čuba  
 Alexandr Kazda  
 Jan Kovanec  
 Roman Splítek

Satan zařval "Drž hubu, Kowalski!!!"  
 člověk Adam  
 Ohňostoj  
 Já chci sestřičku!  
 Kolik času máš?

**Krátké povídky**

Miloš Ferko  
 Martin Gilar  
 Jana Jůzlová  
 Martin Koutný  
 Konstantin Šindelář

Mamuty tiahnu  
 Nedobytná pevnost  
 Obojek  
 Carpe diem  
 Černý led

**Román**

Jiří Mazurek

Legenda o Garonně

**Doslov**

Alexandra Pavelková

Hledání - nový hrdina ve starém světě

**Název: Písňe temných věků****Vydavatel:** Triton**Povídky:**

Lucie Lukačovičová  
 Leonard Medek  
 Františka Vrbenská  
 Juraj Červenák  
 Jaroslav Mostecký  
 Ivana Kuglerová  
 Jana Šouflová  
 Alexandra Pavelková

Dvě hlavy  
 Země lvů  
 Než dozraje smrt  
 Strážce hvozdu  
 Žabí věž  
 Písň o Hálfdanovi  
 Přátelé se neopouštějí  
 Řeka



**Název: Drakobijci 7**

*Sborník prací z literární soutěže O železnou rukavici lorda Trollslayera*

**Vydavatel:** Straky na vrbě

**Povídky**

Vladimír Šlechta	Zbraň mého mrtvého přítele
Pavel Renčín	Tři páry papuček
Ludmila Müllerová	Hadí princ
David Zbírál	Oběti
Jan Dobiáš	Tajná apokalypsa
Petra Purketová	Odkaz zpovědníka z Loudunu
Lucie Lukačovičová	Stín tygra
Veronika Tesařová	Případ z hradu Cimburka
Alexandr Kazda	Dlouhé noci
Martina Šrámková	Dům hrůzy jezdí po vesnických poutích
Lady Candar	Utkvělá představa
Jiskra	Poslední
Blanka Jirušková	Hra o Purpurová křídla

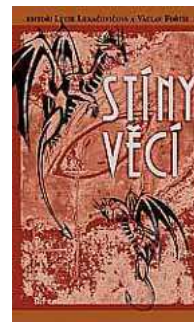
**Název: Stíny věcí**

*Sborník příspěvků v literární soutěži O loutnu barda Marigolda*

**Vydavatel:** Triton

**Povídky**

Lucie Lukačovičová	Stíny věcí
Tomáš Trojáněk	Večerní lov
Pavla Červená	Sněhurka
Eliška Zákostelecká	Démoni jdou!
Finnella Polson	„Dneska mám dobrou den.“
Jiří Hons	Těsně před rozbřeskem
ANV	Císařovna
Veronika Partiková	Svíčky
Bára Beránková	Síla Tmy
Jana Slabá	Tesař
Helena Dvořáková	Časopád
Petr Zábrodský	Vrak
Nina Grégrová	Zvláštní sezóna
Kateřina Němcová	Zetlénští bohové
Tomáš Jirsa	Nezvaná návštěva
Hana Veselá	Bezedno
Martin Lochman	Vědomí
Kateřina Honzáková	Štěstí
Martin Pelikán	O Oslíkovi a jiných lidech
Petr Zajíček	Klepadlo Václav
Barbora Langmajerová	O čarodějně továrně na smutek
Petr Skála	Strastiplná cesta řízku firmy Nowaco za pomstou
Kamila Hamalčíková	Trpasličí talk show
Zuzka Vytisková	Krok
Alexandr Kazda	Linda píše povídku
Lucie Tomšů	Běh
Petr Urban	Interpretace
Black & White	Pánové
Eliška Majorová	Bílá víla
Martina Moravcová	Věčná láska
Martin Severa	Posel
Hana Šustková	Past na chutné lidi
anonym	2310
Šárka Houlíková	Stopař



**Název: Kostky jsou vrženy**

Vydavatel: Straky na vrbě

**Povídky**

Pavel Hönnigschmied,	
David Horák, Štěpán Kopřiva,	
Michal Manolevski,	
Jiří Pavlovský	Dobro vítězí
Miroslav Žamboch	Dole v dole
Jitka Svobodová	Hrdinové v nesnázích
Konstantin Šindelář	Mrtvý les
Lucie Lukačovičová	Pán Osudu
Karel Novák	Elf hraničář Xaxy a jeho dobrodružství
Vlado Ríša	Pás démonů
Leonard Medek	A mezky své tupohlavé...
Lady Candar	Dva psi
Martin D. Antonín	Těžký život sférozpytce
Pavel Renčín	Na křídlech zlatých draků

**Název: Ježíšku, já chci plamenomet (To nej z roku 2002)**

Sborník prací z literární soutěže Ježíšku, já chci plamenomet.

Vydavatel: Netopejr

**Povídky**

Miroslav W.Štěpánek	Zjevení svatého...
Vladimír Sokol	Dušičky
Václav Vágenknecht	Prima zakázka
Martina Bejvlová	Milá maminko!
Eva Cigániková	Polnoční rychlík
Leoš Kyša	Démonova flétna
Anna Šochová	Nevinné naděje
E.Kocourek	Emancipovaný
Josef Korous	Skládanka
Vladimír Sokol	Vnímavé dítě
Jiří Č. Ulrich	Můj geniální bráška
Jaroslav A.Polák	Jeho království
Vladimír Sokol	Mrtvák
Vladimír Sokol	Stella
Robert Hladil	Modrá povídková pentalogie
Martin Severa jr.	Óda na bolest
Markéta Šulcová	Richarda Klavigera Legenda o Kompostřákově
Josef a Rudolf Hroznovi	Vinohradští -Pražskej běh

**Název: Ježíšku, já chci plamenomet (To nej z roku 2003)**

Sborník prací z literární soutěže Ježíšku, já chci plamenomet.

Vydavatel: Netopejr

**Povídky**

Anna Šochová	Mezi námi děvčaty
Josef Hrozen Vinohradský	Denní stíny
Miroslav W.Štěpánek	Město v horách,, Greg a děda
Milan Petrák	Nestoudný heřmánek
Beata Iris Černá	O holčičce, která si povídala s panenkami
Vladimír Sokol	Prase
Martin Cabalka	Věda a život
Milan Petrák	Hudba
Eva Cigániková	Hádaj, kto príde na večeru
Milan Petrák	Jednoho večera ve Vatikánu
Muhammar	Milé děti
Inuyasha	Hnízdo
Vladimír Sokol	Příběh Jendy Kobra
Eva Sukdoláková	ČSTV
Vladimír Němec	Úplněk
Miroslav W.Štěpánek	Podzemí



# 2006

## Název: Mlok 2006

Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.

Vydavatel: Straky na vrbě

### Úvod

Martin Koutný Mlok jede do světa

### Povídky

Edita Dufková Džungle zlého kontinua  
Jiří Hons Horizont nenávisti  
Daniel Klimek Pes  
Jan Kovanic Všechno nejlepší k narozeninám  
Jana Rečková Země brouků II

### Krátké povídky

Edita Dufková Soliton  
Martin Gilar Setkání ticha  
Jan Kovanic Bludička  
Zuska Minichová Lucka  
Ivan Mls Bramboračka

### Mikropovídky

Miloš Ferko Lístok na cestu niekam  
Jan Kovanic Odlesk léta  
Zuska Minichová Kúzla krátkého trvania

### Novela

Anna Šochová Zeóla



## Název: Drakobijci 8

Sborník prací z literární soutěže O železnou rukavici lorda Trollslayera

Vydavatel: Straky na vrbě

### Povídky

#### Hosté

Vladimír Šlechta Snadná záležitost  
Martin D. Antonín Sud osudu

#### Soutěžní povídky

Blanka Jirušková Nástroj  
Zdeněk Horák "Dobře sis vedl."  
Míla Linc Děti štěstěny  
Jiří Mazurek Dragonrace  
Lady Candar Labutí píseň  
Jakub Mařík Lazaret  
Jiskra Padlí andělé nelétají  
Zuzana cihlářová Václavská flotila  
Zdeňka Lukovská Past Starších  
David Stefanovič Pátá

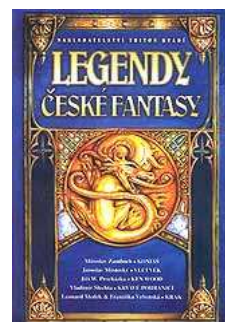


## Název: Legendy české fantasy

Vydavatel: Triton

### Novely

Miroslav Žamboch Koniáš - Cesta domů  
Jaroslav Mostecký Vlčí věk - Štěňata vlků  
Jiří W. Procházka Ken Wood a válečné zvony Rhótů  
Vladimír Šlechta Krvavé pohraničí - Šťastná náhoda  
Leonard Medek  
a Františka Vrbenská Krak - Kalné víry Rhenu

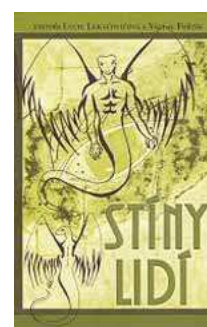


**Název: Legie nesmrtelných****Vydavatel:** Fantom Print**Povídky**

Richard A. Knaak	Kůže (Skins)
Alexandra Pavelková	Příchod zimy
Miroslav Žamboch	Na válečné stezce
Raymond E. Feist	Kurýr (The Messenger)
Juraj Červenák	Kapka krve
Steven Erikson	Zdraví mrtvých (The Healthy Dead)
Rastislav Weber	Stín a žár
Stan Nicholls	Svatokrádež (The Taking)
Petra Neomillnerová	Zmetek z temnot
William King	Sluhové temného pána (Servants of Dark Master)

**Název: Stíny lidí***Sborník prací z literární soutěže O loutnu barda Marigolda***Vydavatel:** Triton**Povídky**

Lucie Lukačovičová	Stíny lidí
Helena Dvořáková	Cesta domů
Julie Melicharová	Fantasy alegorie
Zangetsu	Kaze ni naritai
Hanina Veselá	My, Havranovy děti
Flora MacGillavry	My dear how je t'adore
Martina Pelcová	Nebeské mocnosti
Eliška Majorová	Příběh větru
Ella Einhornová	Sen o cirku
Bára Beránková	Tanec pro dva
Václava Kalousová	Za ledovými očima
Iveta Mohaplová	Hračky
Martin Lochman	Jakpak se jmenuješ?
Kateřina Němcová	Monika tě miluje
Jan Daniel Zlonický	Náměsíční
Finnela Polson	Střet
Jakub Tomek	Přijďte do cirkusu ZD
Monika Feyfrlíková	Havran
Kateřina Svobodová	Hra na asociace
Josef Křepelka	Pacient
Pavčina Skálová	Panenka
Dominik Michna	Stín minulosti
Markéta Vaníčková	Znovuzrození
Martin Hájek	A víly jsou!
Charlota Blunárová	A.P.B.P.V. - Akční Prasátka Bojující Proti Vlkům
Eva Kočišová	Já, anděl
Jana Smutná	Bez barev
Petr Urban	Dědečkovi
Iva Moravcová	Malý vánoční příběh
Zuzana Vytisková	Nespěchal...
Ludmila Jarošová	Oáza Zaslíbených
Petra Roubalová	Souboj šampionů





# 2007

## Název: Mlok 2007

Sborník prací z literární soutěže Cena Karla Čapka.

Vydavatel: Straky na vrbě

### Úvod

Roman Paulík

Předmluva

### Mikropovídky

Martin Heisler

Nepočítání oveček

Zuska Minichová

Uspávanka klanu N'Dorov

Jindřich Rohlík

Metoda

### Krátké povídky

Daniel Klimek

Beštiárium

Lucie Lukačovičová

Dům smíchu, dům smutku

Ivan Mls

Poněkud opožděný náklad z Měsíce

Roman Splítek

Bublina co nepraskla

Anna Šochová

Zlaté české ručičky

### Povídky

Jan Kovanic

Já, Andy

Jana Rečková

I kdybych měl jít Tajnůstkářovým údolím

Konstantin Šindelář

Cesty bohů

Anna Šochová

A Bůh to vidí

Jana Válková

Sloužit a chránit

### Novela

Tomáš Petrásek

Poslední hlídka



## Název: Stíny moře

Sborník prací z literární soutěže O loutnu barda Marigolda

Vydavatel: Triton

### Hostující povídky

Lucie Lukačovičová

Stíny moře

Bára Beránková

Tanec pro nevěstu

Petr Urban

Bratříčci

### Fantasy

Honza Dobeš

Rainar z Modré břízy

Martin Hájek

Zase o jednoho mň

### Sci-fi

Kateřina Němcová

Alice

Martin Lochman

Průvodce

Julie Nováková

Střetnutí osudů

Kaay

Když andělé pláčí

Hanina Veselá

Panelová revoluce

### Horor

Jakub Jarina

Furt

Helena Dvořáková

Déja vu

Tatiana Platonová

Styx

Zdeněk Kolbuch

Ranní směna

### Pohádka

Josef Krepela

Pohádka odnikud

Eliška Majorová

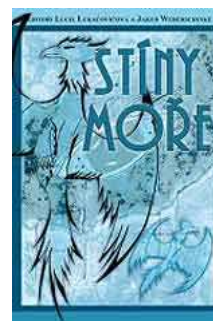
Kocourek

Viola Zentrichová

V nebíčku se s nimi potkáš, Julinko

Zuzana Vytisková

Sedm variací neznámé tanečnici



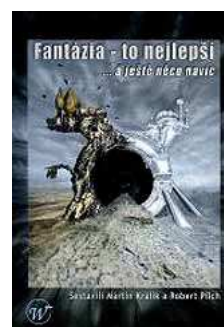
**Název: Fantázia - To nejlepší... a ještě něco navíc**

*To nejlepší, co vyšlo během deseti let v časopisu Fantázia.*

**Vydavatel:** Wales

**Povídky**

Jozef Žarnay	Kriváň 2
Štefan Huslica	Průnik
Jozef Girovský	Tarzana
Anton Stiffel	Vždycky budu říkat navždy
Juraj Červenák	Deštivá noc v Boot Hillu
Michal Jedinák	Sen o návratu
Michal Spáda	Pozůstalí
Tomáš Knapko	Rónin
Dušan Fabian	Tři černé úterky
Marek Eliáš	Susan a já
Zuzana Minichová	Šťěstí ve hře
Alexandra Pavelková	Oheň
Robert Sidor	Hejno vran
Peter Dragula	První mise



Příloha 2

Výsledky jednotlivých ročníků literární soutěže **O nejlepší fantasy**

Ročník	Rok	Nositel meče (1. místo)	Rytíř fantasy - Lady / Sir
1.	1988	<b>Vilma Kadlečková</b> - Tři z Akroné	-
2.	1990	<b>Jaroslav Lupečka</b> - Ve stopách velkého Thora	-
3.	1991	<b>Zdeněk Šámal</b> - Nevěsta pro trojklanného boha	<b>Petr Vyhlídka</b> - Meč z Flatlandu <b>Jan Oščádal</b> - Bitva <b>Martina Pilcerová</b> - Krajina nekončiacich snov <b>Michaela Kryšková</b> - Eridana
4.	1992	<b>Miroslav Žamboch</b> - Zpověď válečníka	<b>Helena Dufková</b> - Ve jménu světla <b>Jaroslava Nováková</b> - Buewol <b>Jaroslav Mostecký</b> - V bažinách Džiunda <b>Zdeněk Šámal</b> - Allighienův pohár
5.	1993	<b>Jaroslav Mostecký</b> - Sbohem, jezero	<b>Helena Dufková</b> - Pán močálu <b>Jana Rečková</b> - Upíři z Lemmar Gori <b>Vladimír Šlechta</b> - Chlapci od běžícího ohně <b>Miroslav Žamboch</b> - Bude zima, bude mráz <b>Carola Biedermannová</b> - Země šílených bohů
6.	1994	<b>Václav Pávek</b> - Dračí krev	<b>Miroslav Žamboch</b> - Močál <b>Jana Rečková</b> - Chce strašidla? <b>Carola Biedermannová</b> - Pán hradu
7.	1995	<b>Michal Špaček</b> - Devět bojovnic Elbereth	<b>Františka Vrbenská</b> - Labyrint púlnočního draka <b>Rigor Mortis</b> - Dobro vítězí <b>Jan Klváček</b> - Armimor <b>Jana Rečková</b> - Zůstat přízrakem
8.	1996	<b>Jaroslav Mostecký</b> - Oči pro Dračí panenku	<b>Michal Špaček</b> - Smečka <b>Tereza Nekovářová</b> - Hodinu po hodině strom odkvétá více <b>Jana Rečková</b> - Hadí král za nic nemůže
9.	1997	<b>Leonard Medek</b> - Runeround (román)	<b>Tereza Nekovářová</b> - Slunce je rudé nad Alhaanem <b>Alexandra Pavelková</b> - Piesok vo vetre <b>Zdeněk Žemlička</b> - Rusalka
10.	1998	Titul nebyl udělen.	<b>Ondrej Trepáč</b> - Mor na nich! <b>Juraj Červenák</b> - Na piad' chlap, na lakeť brada..
11.	1999	<b>Juraj Červenák</b> - Krvavý oheň, biely oheň...	<b>Pavel Renčín</b> - Stvořitel <b>Ivana Kuglerová</b> - Keran
12.	2000	<b>Jana Rečková</b> - Pohřbení na Soldafaru (soubor povídek)	<b>Martina Pilcerová</b> - Krajina pútníkov <b>Ivana Kuglerová</b> - Stezky krve (román)
13.	2001	<b>Zdenka Lukovská</b> - Jestřábí kletba	<b>Rastislav Weber</b> - Uzavřený kruh <b>Juraj Červenák</b> - Rogan (román)

14. 2002 **Aleš Křen** - Corm  
**Iva Svobodová** - Vypráví Mime  
**Martin Psota** (pseudonym Petra Jurčová) - S pravdou sem (novela)  
**Vlado Ríša** - za zásluhy
15. 2003 **Tomáš Němec** - Poslední z vymírajícího národa  
**lady Candar** - Legenda  
**Vladimír Sokol** - Muž a pes  
**Jana Jůzlová** - Přístav  
**Alexandra Pavelková** - Dům bolesti
16. 2004 **Ondřej Šmejkal** - Běžec  
**Konstantin Šindelář** - Soutok  
**Tereza Horáčková** - Cestičkou do školy  
**Mírek Dvořák** - za zásluhy
17. 2005 Titul nebyl udělen  
**Anna Šochová** - Zrcadlová brána věčnosti  
**Martina Šrámková** - Špatné časy  
**Hanina Veselá** - Ozubené zasnuby
18. 2006 **Lívia Hlavačková** - Drozd  
**Vladimír Němec** - Jiné světy  
**Miroslav Hokeš** - Krev a kamení

## Výsledky jednotlivých ročníků literární soutěže IKAROS

Ročník	Rok	1. místo	Další oceněná místa
1.	1997	<b>Jana Rečková</b> - Z Olympu přicházeli andělé	2. místo– <b>Pavel Houser</b> - Ariadnina nit 3. místo– <b>Ondřej Nečas</b> - Jeden den od Sýria 4. místo– <b>Jiří Nedvěd</b> - Bílá je cesta do pekla 5. místo - <b>Zdeněk Kočí ml.</b> - Vypadni z mé hlavy
2.	1998	<b>Vladimír Šlechta</b> - Dóm	2. místo– <b>Jana Rečková</b> - Vzpoura 3. místo– <b>Miroslav Hokeš</b> - Naslouchající 4. místo– <b>Jakub Macek</b> - Dech lesa 5. místo - <b>Jan Dobiáš</b> - Experiment svět
3.	1999	<b>Miroslav Hokeš</b> - Jedni druhých břemena neste...	2. místo– <b>Vladimír Šlechta</b> - Mart'anský bůh 3. místo– <b>Jana Rečková</b> - Ukrást heslo Stvořitele 4. místo– <b>Cyril Brom</b> - Sloni z ledu 5. místo - <b>Stanislav Ertl ml.</b> - Pokřivení
4.	2000	<b>Jana Rečková</b> - Čas her	2. místo– <b>Vladimír Šlechta</b> - Boží kopírka 3. místo– <b>Ivana Kuglerová</b> - Otcova krev 4. místo– <b>Jana Rečková</b> - Člověk člověku Pěvcem 5. místo - <b>Michal Váňa</b> - Černý vítr
5.	2001	<b>Stanislav Ertl ml.</b> - Mika	2. místo– <b>David Šenk</b> - Proudové šílenství 3. místo– <b>Pavel Obluk</b> - Krysaři 4. místo– <b>Petr Schink</b> - Bezvěrec 5. místo - <b>Edita Dufková</b> - Nebudeš mutantem
6.	2002	<b>Ondřej Nečas</b> - Operace Picasso	2. místo – <b>David Šenk</b> - Na ostří přítomnosti 3. místo – <b>Zuzana Minichová</b> - Niralk 4. místo – <b>David Povolný</b> - Nadějně vyhlídky 5. místo – <b>Jakub Macek</b> - City: Podezření
7.	2003	<b>Vlastimil Tyrol</b> - Hörbigerův svět	2. místo– <b>Jana Rečková</b> - Ale co ten poslední verš? 3. místo– <b>David Šenk</b> - Útěk z Marsu 4. místo– <b>Petr Schink</b> - Čokl 5. místo - <b>Ondřej Nečas</b> - Supertajný večírek
8.	2004	<b>Martin Bastl</b> - Zapomeň na brigády!	2. místo– <b>Petr Schink</b> - Rozhraní – 3. místo– <b>Jan Hlávka</b> - Vrak 4. místo– <b>Jana Rečková</b> - A lidé zase nevyhynuli
9.	2005	<b>Jan Hlávka</b> - Pátrači	2. místo - <b>Jana Rečková</b> - Všichni jsme na ráně 3. místo – <b>Martina Šrámková</b> - Svět podle Rosenfeldera 4. místo – <b>Jiří Mazurek</b> - Živé barvy 5. místo– <b>Lukáš Meduna</b> - Dva tisíce let po člověku
10.	2006	<b>Jan Hlávka</b> - Krvavá práce	2. místo – <b>Ivan Mls</b> -Záložky nastupují 3. místo – <b>Jana Rečková</b> - Obtížné rozmnožování andělů 4. místo – <b>Lukáš Hrdlička</b> - Oceán 5. místo – <b>Jiří Mazurek</b> - Mrakodrap

### **Scifistické desatero dle Neffa**

1. Chci-li psát scifoidy, musím nejprve vědět, jaký druh scifoidů rád čtu a jaký bych rád psal. Pozor: nemusí to být totéž.
2. V zásadě to mohou být tyto druhy:
  - a) filozoficko-moralisticko přemýšlelidské s literárními ambicemi,
  - b) vědecko-technické nápadovité,
  - c) dobrodružno-dějové napínáky
3. Pro a) musím mít vskutku originální filozofické a etické vzhlady a nesmím bejt blbej; pro b) se musím vyznat ve vědě a technice a musím k mít vztah; pro c) musím umět epicky vyprávět.
4. Pokud si ujasním vlastní inklinaci (přičemž nikde není psáno, že se musím exkluzivně po celé žití věnovat jen *jednomu* druhu; v dané chvíli tvorby musím mít ovšem na hlavě odpovídající čepici), vyhnu se šalebnému pojetí scifoidu, že totiž jde o literární útvar, kde vše je dovoleno a každý může plácát jakoukoli hovadinu, protože je to sci-fi.
5. Jsem-li si jist sebou, zabývám se námětem, který chce zpracovat. Z něho se totiž odvíjí žánr. Některý námět je vhodný pro krátkou povídku, jiný pro povídku, novelu a jiný zase pro román.
6. *Krátká povídka*, toť gradovaný a pointovaný obrázek jediného nápadu. V *povídce* zpravidla sleduji příběh jedné osoby, přičemž ostatní postavy hrají podpůrnou roli; děj se odehrává ve statické dimenzi jedné situace. V *novele* sledujeme konflikt několika postav (ideální počet tři až pět) a situace je v dynamické dimenzi vývoje situace. V *románu* složitě rozvíjíme interakci několika vzájemně propojených dějových rovin. Čím delší je žánrový útvar, tím víc se vzdalujeme od prostého nápadu; ten přestává být jádrem a stává se pozadím pro lidské interakce.
7. Každý žánr, od krátké povídky po román, je založen na konfliktu vůli postav. Každá musí o něco usilovat. Je třeba se ptát: Co chce tato postava? Pakliže nechce nic, je zbytečná. Pakliže chce bezesbýtku totéž co jiná postava, je také zbytečná. Realizace chtění jedné postavy by měla kolidovat s možností realizace chtění jiné postavy, pak vzniká dynamická vazba.
8. Čím úspornější je žánr, tím ráznější musí být nástup. U krátké povídky je kritické místo v prvním a druhém odstavce: běda, pokud v nich není vyjádřena podstata konfliktu.
9. Čím epičtější je žánr, tím lépe připravený musí být závěr. V novele a románu je kritické místo v poslední třetině. Běda, pokud rozuzlení spadne z nebe na posledních třech stránkách.
10. Ať píšeme scifoidy anebo šokiálrealismus, krátké povídky nebo románové ságy, vždycky mějme na paměti, že v zásadě nikdo pod divými hvězdami není na naše žvásty zvědav a že každým slovem, jímž pošpiníme bílou hladinu papíru, urážíme dobrý vkus Hospodinův, amen.

Kéž bych se dovedl tímto desaterem řídit.

Ondřej Neff, 25. 6. 1992

**Scifistické desatero dle Novotného**

1. Nevycházím z teze, ale z příběhu.
2. Vycházíme-li z příběhu, musíme jej domyslet až do konce.
3. Příběh je tehdy domyšlen do konce, nastane-li v něm obrat k nejhoršímu
4. Nejhorší možný obrat nelze předvídat. Nastává náhodou.
5. Dramatikovo (i SF spisovatelovo - pozn. F. N.) umění je v tom, umístiti náhodu do děje co možno nejúčinněji.
6. Čím promyšleněji lidé jednají, tím účinněji je může postihnout náhoda.
7. Promyšleně jednající lidé chtějí dosáhnout určitého cíle. Náhoda je postihne nejhůře, jestliže jejím působením dosáhnou pravého opaku, toho, čeho se obávali.
8. Stejně jako logikové, nemohou se ani dramatikové (a spisovatelé SF - poznámka F. N.) vyhnout paradoxu.
9. V paradoxu se jeví skutečnost.
10. Kdo je proti paradoxu, vydává se na pospas skutečnosti.

František Novotný, Základna, 1994