UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra českého jazyka a literatury

Kognitivní a didaktický potenciál literatury fantasy

diplomová práce

Autor práce: **Martin Čermák**
Vedoucí práce: **prof. PhDr. Dagmar Mocná, CSc.**

Praha, 2007

Bibliografický záznam

ČERMÁK, Martin: *Kognitivní a didaktický potenciál literatury fantasy.*
Katedra českého jazyka a literatury, Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, Praha, 2007.
Vedoucí diplomové práce prof. PhDr. Dagmar Mocná, CSc.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu. Současně dávám svolení k tomu, aby tato diplomová práce byla umístěna v knihovně PedF UK a používána ke studijním účelům.

V Praze dne 25. dubna 2007 Martin Čermák

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval těmto lidem, kteří přispěli ke vzniku a dokončení mé diplomové práce:

* **Prof. PhDr. Dagmar Mocné, CSc.** za vedení a cenné rady; za povzbuzení i kritické připomínky; za redukci a možnost podívat se na práci s odstupem.

* **PhDr. Františce Vrbenské**, knihovnici a spisovatelce, za rozhovory o fantasy s řadou hodnotných podnětů a impulsů; za tipy a pomoc s rešerší některých pramenů; za inspirativní vidění žánru a světa.

* **Mgr. Janě Prausové**, profesorce ČJL na Gymnáziu Karla Čapka Dobříš, za sdílení zkušeností z výuky a za zapůjčení seminárních prací studentů s fantasy tématikou.

* **Ing. Michaelu Pohořelému** za podněty z rozhovorů o psaní odborných textů.

* **Studentům Gymnázia Jana Nerudy v Praze**, s nimiž jsem se setkal během své pedagogické praxe, za čas a energii, kterou investovali do vyplnění dotazníků a do zamyšlení se nad svým čtenářstvím fantasy literatury.

Obsah

Úvod 8

1. Fantazie a fantasy – naplnění skrytých potřeb 12

1.1 Fantazie a představivost 12

1.2 Role fantazie v různých obdobích života 14

1.2.1 Dětství 14

1.2.2 Dospívání 16

1.2.3 Dospělost 20

1.3 Únik z reality, nebo její jiné vnímání? 23

1.4 Intence, funkce, možnosti 25

1.5 Fantastická tradice 27

2. Co je fantasy? 31

2.1 Definice 31

2.2 Otevřené hranice žánru 33

2.3 Fantastika vs. realita 34

2.4 Fantasy a science fiction – sourozenci, nebo rodič a dítě? 35

2.4.1 Mlhavá hranice mezi sci-fi a fantasy 36

2.4.2 Možnosti prolnutí fantasy a science-fiction 37

2.4.3 Paralely fantasy a kyberpunku (jako specifického subžánru sci-fi) 39

2.4.4 Srovnání fantasy a hororu 39

2.5 Nehomogenní žánr 40

2.6 Clutova strukturalistická teorie fantasy 42

2.6.1 Trajektorie příběhu 42

2.6.2 Další pojmy důležité pro teorii fantasy 43

2.7 Sapkowského aplikace 44

2.7.1 Artušovský prototyp 44

2.7.2 Tolkienovský prototyp 45

2.7.3 Posttolkienovská evoluce 45

3. Fantastický svět – prostor a prostředí 47

3.1 Možné světy 48

3.1.1 Tři základní teze fikční sémantiky v rámci modelu možných světů 48

3.1.2 Konstrukce a rekonstrukce fikčních světů 49

3.1.3 Autentifikace fikčních světů 50

3.2 Tvorba a vymezení fantasy světů 51

3.2.1 Paralelní světy 52

3.2.2 Časoprostor klasické fantasy 53

3.3 Krajina fantasy a její ekologie 53

3.3.1 Les 55

3.3.2 Řeka 55

3.3.3 Hory 56

3.3.4 Vymírající tvorové 56

3.3.5 Katastrofická fantastika 57

4. Fantastický příběh jako kognitivní artefakt 59

4.1 Kognitivní dimenze literárního narativu 61

4.1.1 Parcelace zkušenosti na použitelné segmenty 61

4.1.2 Vkládání kauzálních vztahů mezi události 61

4.1.3 Typizace jevů a zkušeností – redukce „složitosti světa" 62

4.1.4 Sekvenace jednání 63

4.1.5 Distribuování inteligence napříč skupinami 64

4.2 Narativní analýza 64

4.3 Narativní terapie 66

4.4 „Příběh to vyžadoval..." 68

5. Postava ve fantasy – vzor, či zrcadlo? 70

5.1 Postava jako psychický trenažér 70

5.2 Zrod hrdiny a jeho úděl 71

5.3 Typologie hrdinů 73

5.4 Typologie fantasy hrdinů na podkladu filozofického konceptu člověka 78

5.4.1 Homo viator 78

5.4.2 Homo educans a educandus 80

5.4.3 Homo kreator a faber 81
5.4.4 Homo ludens 83
5.5 Typologie postav dle transakční analýzy **84**
5.6 Postava a její osud – ukázky (s kognitivní/didaktickou interpretací) 85
5.6.1 Paul J. McAuley: Pasqualův Anděl 85
5.6.2 Felix W. Kres: Král nesmírna 86
5.6.3 Piotr W. Lech: Rokhorm z Aron 87
5.6.4 Poul Anderson: Matka králů 90
5.6.5 Harry Turtledove: Ztracený trůn 91
5.6.6 Terry Brooks: Závod s démonem 92
5.6.7 Andrzej Sapkowski: Sága o zaklínači 94
5.6.8 Terry Pratchett: Klobouk s oblohou 96

7. Fantasy a jeho čtenáři **100**
7.1 Jak čtou české děti? **100**
7.2 Knihovnické ankety **101**
7.3 Fantastika na 1. stupni ZŠ **102**
7.4 Vlastní výzkum na víceletém gymnáziu **103**
7.4.0 Struktura účastníků 103
7.4.1 Motivace k četbě 104
7.4.2 Obliba autorů 105
7.4.3 Důvody atraktivity fantasy 107
7.4.4 Kognitivní rozměr fantasy očima čtenářů 109
7.4.5 Didaktický potenciál fantasy očima čtenářů 111

Závěr **113**

Bibliografie **116**

Resumé **120**

Anotace; klíčová slova **121**

Úvod

Motto: *„Od dob Nové vlny v 60. letech je snahou fantastické literatury emancipovat se jako rovnocenný partner obecné literatury či mainstreamu. Trendem doby je narůstání komplexnosti narušující monopoly, a to i kulturní. Subkultury, kdysi považované za ghetta, nabývají na sebevědomí. Otázka, co je ‚velká' a co ‚malá' literatura, možná postupně ztratí smysl. Jediným permanentně trvajícím prvkem bude změna. A to je právě jedna z charakteristik fantastické literatury, obsažená v její podstatě."* (Ivan Adamovič)

Ondřej Neff si již před 20 lety povšiml, že americká fantastická literatura té doby se na první pohled vyznačovala tím, že v produkci převládala fantasy všeho druhu nad vědecky a technicky zaměřenou science-fiction.[1] Po revoluci je pak masivní nástup fantasy reflektován i v dalších teoretických pracích. Ivan Adamovič například před více než deseti lety napsal, že skutečnou novinkou na české literární scéně se stala právě literatura fantasy. Upozornil, že před revolucí byla režimem „zle" ocejchována a vyvíjela se jen na poli undergroundu. Po revoluci má však fantazijní a antiscientistický proud navrch. Podle Adamoviče dokonce nejen kvantitativně, ale i kvalitativně. „Věda jako by přestala autory vzrušovat a inspirovat a čtenáře zajímat, natož bavit. Literatura, od níž si někteří slibovali, že pomůže sloučit kulturu s civilizaci, se vrací k mytickým kořenům. Ve fantasy vrcholí napětí mezi romantickou citovostí a racionalismem naprostým vítězstvím citu!"[2]
Dále tuto myšlenkovou linii rozvíjí Jaromír Truhelka s tím, že fantasy atakuje a zaměstnává „jiným" způsobem naši mysl a obohacuje náš příliš jednostranný rozumový přístup ke světu. Fantasy vidí jako „možnost", „nabídku" podívat se na svět z jiného úhlu. Vyzdvihuje symboliku v této literatuře obsaženou, která přesahuje naše rozumové chápání a neklade důraz na vědeckost, na předjímání teorií, na techniku a faktičnost. Pro fantasy je typičtější obrazné vyprávění.[3] Karmen Sánchézová pak z hlediska pedagogicko-psychologického pracuje s tvrzením, že díla, v nichž se vyskytují fantastické prvky, jsou pro současné děti atraktivnější než próza, která je neobsahuje. Mohou tudíž ve čtenářích vyvolat větší emocionální odezvu a více ovlivnit jejich jednání ve skutečném životě, tj. napomoci jejich socializaci.[4]

---

[1] Neff, O.: *Všechno je jinak.* Albatros, Praha, 1986, s. 323.
[2] Adamovič, I.: *Slovník české literární fantastiky a science fiction.* R 3, Praha, 1995, s. 22.
[3] Truhelka, J.: *Fantasy příběhy – propojení současného světa se světem mýtu.* In: Psychofantazie (sborník), IZV UK, Praha, 1998, s. 37.
[4] Sánchezová, K.: *K motivům fantasy a sci-fi v románu pro děti na příkladech německy psaných textů.* PedF UK, Praha, 2006, s. 7.

V těchto postřezích se skrývá odůvodnění pozdějšího vývoje, kdy se fantasy skutečně vymanila z úzkého a uzavřeného fanouškovského „ghetta" a stala se součástí mainstreamu populární literatury, zatímco vědecká fantastika zůstala více záležitostí subkultury, fandomu. Adamovič již v polovině 90. let, ještě před filmovými adaptacemi fantasy bestsellerů a jimi vyvolanou velkou vlnou zájmu, předvídal, že zájem o fantasy přetrvá a že si bude získávat stále více příznivců mezi mládeží. Poznamenal, že příběhy, myšlenky a pocity, jež přináší, jsou této generaci blízké a zároveň nadčasové, tedy pro dospívající vždy aktuální.

Ondřej Hausenblas však zároveň připomíná, že se často setkáváme s tvrzením, že dnešní děti „vůbec nečtou". Vedle tohoto názoru mnoha učitelů a dalších autorit však máme k dispozici i řadu údajů z knihoven, od knihkupců i ze škol, které to nepotvrzují. V národě, kde děti nečtou, by se nemohlo prodat tolik Harry Potterů nebo Hobitů.[5] Současná vlna čtenářského zájmu dětí a mladých lidí je tím opět explicitně spojena s autory a díly řazenými do žánru fantasy. Jde zkrátka o výrazný fenomén, který v posledních letech patří k nejdiskutovanějším a zároveň nejkontroverznějším v literatuře a kultuře vůbec.

Na jedné straně zde tedy máme velmi populární žánr – jeden z nejčtenějších, zejména dětmi a dospívajícími, jak ukazují různé průzkumy a ankety. Mladí lidé jsou k četbě povzbuzeni „módní vlnou" vzedmutou okolo Pána prstenů či Harryho Pottera. Po úspěšných filmových adaptacích těchto děl přicházejí stále další – Lewisovy Letopisy Narnie, Paoliniho Eragon – a zdá se, že zájem neopadá. Velmi dobře propagované knižní edice či reedice těchto autorů slaví u mladých čtenářů úspěchy. Číst tyto knihy se stalo součástí životního stylu a témat rozhovorů mezi teenagery, podobně jako muzika, mp3 přehrávače, mobilní telefony, oblékání, snowboarding... To, co začalo jako jedna z dalších módních vln pro mladé lidi a marketingový „hit", nakonec přispělo k rozvoji takových bezesporu ušlechtilých činností, jako je čtenářství, čtenářské návyky a povídání si s vrstevníky o četbě a zážitcích s ní spojených. Fantasy má navíc nespornou výhodu, že narozdíl např. od sci-fi oslovuje stejnou měrou chlapce i dívky.

Na druhé straně je ovšem fantasy stále bráno řadou pedagogů i literárních kritiků jako žánr podřadný až opovrhovaný – jako irelevantní či méněcenná literatura, brak, „úniková" záležitost a relaxační četba bez přesahu a potenciálu pro školní výuku. Dochází tak k paradoxu, kdy učitelé českého jazyka a literární výchovy (ale nejen oni) požadují po svých žácích či studentech, aby co nejvíce četli, dokázali o četbě přemýšlet i vyprávět a aby měli knihy rádi. Zároveň ovšem mnoho pedagogů více či méně otevřeně odmítá využít v hodinách

[5] Hausenblas, O.: *Dětské čtenářství je hlavně úkol pro vzdělavatele, nejen objekt pro výzkumy.* In: Slovo o slove (sborník), PedF Prešovské univerzity, ročník 9, Prešov, 2003, s. 147.

to, co děti a mladí lidé skutečně znají a co mají rádi. Práce s knihami, s nimiž mají žáci či studenti bezprostřední (dobrovolnou!) čtenářskou zkušenost a spojují si je s pozitivními zážitky, by přitom byla velmi vhodným motivačním prvkem.

Jako první se nabízí otázka: Co lze s touto situací učinit? Odpověď je zdánlivě velmi prostá, praktické řešení však složitější. Dětští a dospívající čtenáři fantasy číst a milovat jen tak nepřestanou. Proto je spíš na místě zkusit se z pozice školy a pedagogů zamyslet nad tím, jak tento fenomén co nejvíc a nejpozitivněji vytěžit, ba dokonce zda v něm přece jen nelze najít i onen přesah a větší myšlenkovou hloubku.

Ve své práci budu hledat a předkládat explicitní i implicitní odpovědi na následující otázky:

* Čím vším si fantasy získává stále více příznivců?
* Jaké možnosti poznání nabízí fantasy člověku ve fázích vývoje, kdy sám poznává svět?
* Jaké hodnoty fantasy obsahuje a jak může přispět k duševnímu rozvoji a růstu čtenáře?
* Jak může čtenářské zkušenosti a zážitky spojené s fantasy literaturou uchopit učitel?

Především je třeba přijmout fakt, že literaturou nejsou jenom díla „vysokého stylu". Pro efektivní práci v hodinách českého jazyka a literární výchovy je nezbytné, aby děti mohly nejprve kvalitně číst vše, co ony považují za zajímavé, oslovující, vzrušující. Hlavní je nikoli předkládat jim nejušlechtilejší díla, ale poučeně s četbou pracovat tak, aby příště porozuměly zas o kousek lépe. Pro vzdělavatele z toho plyne úkol zaměřit pozornost a průpravu dětí nejen k ověřeným hodnotám a postupům, ale sblížit děti s tím, jakými způsoby se v životě hledají a jak promýšlejí a prožívají oblasti, zážitky nebo problémy dosud přehlížené nebo i zavrhované.[6] Pro tyto didaktické cíle literatura fantasy jistě není méně vhodná než jiné žánry, naopak skýtá řadu výhod, jež se pokusím představit a obhájit v následujících kapitolách.

I fantasy může podle mého názoru plnit zároveň funkci estetickou, formativní, kognitivní a relaxační. Snažím se k těmto funkcím přistupovat jako k celku se vzájemně propojenými, doplňujícími se prvky. Byť je z pohledu čtenáře nejdůležitější stránka estetická a relaxační (ta jej také u četby „udrží"), zatímco z hlediska pedagoga je důležité vnímat také formativní a kognitivní složku. Ty sice nejsou primárním důvodem, proč mladí lidé tuto literaturu čtou, ale učitel by měl promyslet možnost jak citlivě pracovat i s tímto rozměrem a dodat čtenářství svých svěřenců další rozměry a impulsy. Formativní a kognitivní aspekt považuji za dvě strany stejné mince, tj. jde o pohled toho, kdo poznává, a toho, kdo poznání a výchovu zprostředkuje (rodič, učitel, názorová autorita... svým způsobem i spisovatel).

---

[6] Hausenblas, O.: *Dětské čtenářství je hlavně úkol pro vzdělavatele, nejen objekt pro výzkumy.* In: Slovo o slove (sborník), PedF Prešovské univerzity, ročník 9, Prešov, 2003, s. 147.

V dnešní době je čím dál problematičtější vytyčit ostrou hranici mezi literaturou „vysokou" a „nízkou". Domnívám se, že i ve fantasy lze nalézt autory, jejichž „styl" lze označit jako „vyšší". Fantasy má tak jako většina uměleckých žánrů (nejen literárních) své výšiny a propady, svou kvalitu, průměr i kýč. Považuji za důležité, aby učitel měl povědomí alespoň o fantasy autorech dlouhodobě považovaných za kvalitní (Tolkien, Pratchett, Sapkowski, Holdstock, Mieville, Zelazny), věděl, čím jsou charakteristická jejich díla a proč mladé lidi baví číst právě je.

Jak ovšem poznat kvalitu? Bude to vždy subjektivní kategorie, i když lze samozřejmě využít definic, jež nabízí literární teorie (a hledat tedy nejen řemeslně zručné autory, ale rovněž takové, kteří dokáží ztvárnit mnohovrstevnatý příběh, mají vytříbený vypravěčský styl, barvité popisy, poradí si s psychologizací postav a předloží i hlubší otázky a náměty k zamyšlení pro čtenáře...). Především však věřím, že to, co je kvalitní, ukáže čas. Ze zkušenosti vím, že mladí čtenáři mají poměrně dobře vyvinutý smysl pro volbu toho, co je ve fantasy dlouhodobě považováno za hodnotné a zajímavé, a že nedají jen na pomíjivé trendy: Například díla Pratchetta a Sapkowského u nás poprvé vyšla těsně po revoluci, tedy již před patnácti a více lety, navíc nikdy nebyla doprovázena masivní kampaní ani podpořena uvedením velkofilmu, přesto jsou stále čtena a oblíbena čtenáři, kteří se v době jejich prvního vydání sotva narodili.

Ačkoli fantasy není až na výjimky (kdy autoři píší intencionálně pro určitou věkovou skupinu) řazena mezi klasickou literaturu pro děti a mládež, bezesporu k ní patří. Již svou početnou čtenářskou skupinou dětí a dospívajících, která se s tímto fenoménem ztotožnila. Pro učitele je tedy užitečné ji v kontextu LPDM vnímat. Sám jsem se přitom setkal se svědectvím žáků a studentů (bývalých i současných) o tom, že učitelé s nimi odmítají komunikovat o těchto jejich oblíbených knihách: „Přece se nebudeme bavit o Potterovi a Pánovi prstenů!" nebo „Tohle si schovejte do tašky a čtěte si to o přestávce!" Kritická slova ze strany učitele by přitom dle mého názoru neměla přijít za výběr literatury. V lepším případě jsou pak učitelé ochotni pracovat i se čtenářskou zkušeností příznivců fantasy, ale nevědí jak.

Určitá vodítka může nabídnout tato diplomová práce, která vznikla na základě mého přesvědčení, že zde existuje „mezera", kterou je třeba zaplnit. Tématem jak a proč „uchopit" fantasy ve škole se dosud mnoho prací nezabývalo a nápad podívat se co nejkomplexněji na kognitivní a didaktické možnosti fantasy literatury považuji za poměrně originální. Jednou z intencí mých idejí, prezentovaných v této práci, je pokus změnit či alespoň trochu posunout náhled „nečtenářů" fantasy (především z řad pedagogů) na tento žánr a ukázat jeho potenciál.

1. **Fantazie a fantasy** – naplnění skrytých potřeb

Motto: *„Když se člověk pustí do přetváření světa, musí si nejdřív vymyslet, čím by se ten nový svět měl lišit od stávajícího. Lidmi jsme proto, že máme představivost, ne proto, že jsme inteligentní. Co se týče oříšků, jsou veverky inteligentní ažaž, ale ani jednu z nich zatím nenapadlo vyprávět ostatním o tom, jak hrdinský veverčák ukradl oříšky bohům.“*
(Terry Pratchett)

1.1 Fantazie a představivost

Člověk je obdařen schopností myslet fantasticky. Ale co to vlastně je fantastické myšlení? Jaká je jeho funkce v životě? Základem lidského myšlení jsou počitky, vjemy a představy a zároveň i schopnost vytvářet metodou abstrakce pojmy a tyto pojmy seskupovat do vzájemných závislostí na základě zkušenosti. Ta člověka poučila, že vše má svou příčinu a neexistuje nic, co by se za jistých okolností nemohlo stát příčinou něčeho jiného.[7] Tato kauzalita je i jedním ze základů formativního potenciálu fantastických, pohádkových či mytických příběhů. Vzájemná závislost a příčinnost událostí je v těchto příbězích velmi jasně patrná, pro čtenáře srozumitelná a poučná.

Na určité úrovni abstrakce jsou však již vazby na bezprostřední počitkovou zkušenost slabé. Na této úrovni člověk dovede nacházet mezi pojmy takové vazby, které nejsou ve zkušenosti zakotveny. Vytváří analogie závislostí a dokonce i analogie samostatných představ. Tato schopnost pracovat s představami, jež jsou pouhými analogiemi dříve vnímaného, a vytvářet nové závislosti mimo bezprostřední zkušenost se nazývá fantazie.[8]

Schopnost analogického myšlení považuji za nesmírně důležitou pro rozvoj intelektuálního i duševního potenciálu jedince. Zejména v období dospívání je možnost rozvíjet představivost a fantazii přínosná pro formování strategií, s nimiž bude v přítomnosti i budoucnosti přistupovat k formování vlastních názorů a řešení situací. Na jeho fantazii také záleží, s jak širokým a bohatým spektrem nápadů, myšlenek a představ bude schopen pracovat. Jsem přesvědčen, že čtenáři fantastických příběhů jsou sami schopni velké představivosti (díky tomu, že ji trénují, podobně jako se posilují svaly). A to se posléze projeví i v reálném životě: dokáží přijít s nestandardním řešením, podívat se na věc z jiného úhlu, vybočit ze stereotypu, akceptovat více alternativ, být kreativnější.

---

[7] Neff, O., Olša, J.: *Encyklopedie literatury science-fiction*. ASFS, Praha, H&H, Jinočany, 1995, s. 19.
[8] Neff, O., Olša, J.: *Encyklopedie literatury science-fiction*. ASFS, Praha, H&H, Jinočany, 1995, s. 19.

Psychiatr Radkin Honzák definuje rozdíl mezi představivostí a fantazií takto: *„Představivost spadá částečně do oblasti vnímání, dovoluje nám kontrolovaně vnímat skutečnosti a děje, jež právě nyní nepůsobí na naše smysly, ale jsou produktem naší vlastní psychické činnosti. Můžeme si živě vybavit děje, které jsme prožili, místa, která jsme navštívili, a další vzpomínky, včetně pocitů, které jsme tehdy zažívali. Můžeme si ale také představit věci a okolnosti, které jsme nikdy nezažili a jsou výtvorem fantazijní představy (tímto způsobem vzniklo například mnoho pohádkových bytostí).“*[9]

S fantazií i představivostí volně souvisí tzv. magické myšlení, které je z hlediska fantastických příběhů a jejich recepce rovněž velmi významné. Je to způsob myšlení, který se vyskytuje např. v pohádkách a dětském světě vůbec. Nebere v úvahu souvislost příčin a následků, předpokládá, že některé věci se budou dít pouze na základě silného chtění nebo přání, které může být posílené magickou formulí nebo rituálem.[10] V operacích magického myšlení jsou uskutečnitelné neuvěřitelné věci. Magické myšlení objevujeme nejen v literárních příbězích, ale např. i v celé řadě tradovaných pověr (černá kočka přes cestu, kominík) a rituálů (klepání na dřevo).

Fantastické myšlení by nemohlo plnit svoji funkci, kdyby lidská psychika nebyla vybavena ještě jednou významnou schopností – vírou. Víra se má k fantastickému myšlení obdobně jako vědění k myšlení logickému. Pojem víra v sobě obsahuje rozhodnutí člověka uvěřit. Od této chvíle chápe jedinec předmět víry jako skutečnost bez ohledu na to, do jaké míry je opřen o jeho osobní poznání a praxi či jak je spjat se zkušeností.[11]

Představy i fantazie obohacují náš vnitřní život a mnoho z nich se stává podkladem pro uměleckou tvorbu. Slovo fantazie je dokonce přímo základem názvu žánru fantasy. Fantasy dává spisovatelům obrovský prostor pro uvolnění fantastických představ. Někteří z nich díky tomu dokáží strhnout čtenáře tak, že nevychází z údivu a jeho obrazotvornost je maximální měrou stimulována. Fantasy umožňuje prolínání časových rovin, vstup do paralelních světů, působení magie, setkání s nejroztodivnějšími stvořeními v nejneuvěřitelnějších situacích; někdy i zajímavý, „fantastický“ humor a slovní hru...[12]

---

[9] Honzák, R.: *Základy psychologie*. Galén, Karolinum, Praha, 2006. s. 26.
[10] Honzák, R.: *Základy psychologie*. Galén, Karolinum, Praha, 2006. s. 69.
[11] Neff, O., Olša, J.: *Encyklopedie literatury science-fiction*. ASFS, Praha, H&H, Jinočany, 1995, s. 19.
[12] Truhelka, J.: *Fantasy příběhy – propojení současného světa se světem mýtu*. In: Psychofantazie (sborník), IZV UK, Praha, 1998, s. 36.

1.2 Role fantazie v různých obdobích života

Motto: „Fantazie není partnerem poznání, ale jedním z jeho ‚orgánů', a to orgánem důležitým a velmi specifickým." (František Miko)

1.2.1 Dětství

Podívejme se v následujících podkapitolách na fantazii a fantasy z pohledu vývojové psychologie.

Ondřej Neff připomíná, že úkol člověka je nesmírný – má poznat svět kolem sebe. Kdyby však byl odkázán na čistě logické myšlení, musel by sestavovat obraz světa z jednotlivin; jen na základě zkušeností abstrahovat pojmy a hledat příčinné vazby mezi nimi. Byl by to stejně složitý úkol jako složit člověka z jednotlivých buněk. Nikdo však takto nejedná. Žádné dítě nemá pocit, že nezná svět. Naopak, čím méně má zkušeností, čím méně jednotlivin a jejich vzájemných vazeb poznalo, tím bezpečnější má vědomí integrální znalosti světa. Umožňuje mu to fantazie.[13]

Jak ovšem zároveň upozorňuje Jacqueline Heldová, dítě je schopno záhy rozpoznat, co je skutečné a co neskutečné. Na základě hledání vazeb mezi těmito dvěma póly dochází v dětské mysli k utváření logických mechanismů. Dítě se stálým přecházením z jedné oblasti do druhé seznámí s oběma a dovede se v obou dobře pohybovat. Rozumové a fantastické myšlení se tedy neutvářejí proti sobě, ale spíš vzájemným působením.[14] To potvrzuje i Alison Gopniková – odvolává se na to, že nejnovější poznatky vývojových psychologů tvrdí, že i velmi malé děti jsou schopny poznat rozdíl mezi imaginárním a reálným. Hlavní roli v oblibě fantastických textů podle Gopnikové hraje dětská touha poznávat. Jde o cílevědomé hledání pravdy, pro které dětství jako bezpečný úsek života poskytuje dostatek času a prostoru. Specifickým druhem učení je pak vytváření nejrůznějších teorií o světě, jenž nás obklopuje. Tyto teorie dětem pomáhají svět pochopit. Teoretizování a fantazírování jsou velmi podobnými myšlenkovými procesy.[15]

Dřív než dítě vstoupí do objektivní reality, vytváří si svůj svět, ve kterém se utváří jeho osobnost. Je to svět, ve kterém jsou mu zvířata, živá i hračky, partnery a přáteli, kde komunikuje i s věcmi jako se sobě rovnými.[16] Dětská fantazie se projevuje animismem, antropomorfismem a arteficialismem. Tyto tendence jsou dalším z projevů poznávacího

---

[13] Neff, O., Olša, J.: *Encyklopedie literatury science-fiction*. ASFS, Praha, H&H, Jinocany, 1995, s. 20.
[14] Heldová, J.: *V říši obrazotvornosti (děti a fantastická literatura)*. Albatros, Praha, 1985, s. 36.
[15] Gopniková, A.: *Děti a fantazie*. 2005. www.citarny.cz/modules.php?name=News&file=article&sid536
[16] Miko, F.: *Hra a poznanie v detskej próze*. Mladé letá, Bratislava, 1980, s. 98.

procesu předškolních dětí. Takový výklad reality jim usnadňuje orientaci. Dítě světu lépe rozumí, když mu přičítá vlastnosti živých bytostí, popřípadě dokonce lidské. Modelem, podle něhož analogicky vysvětluje různá dění, je jeho vlastní činnost. Dítě si myslí, že fyzikální pohyb a proměny také sledují nějaké cíle a jsou nějakým způsobem motivovány atd. Např. sluníčko jde po obloze, řeka běží přes kameny, utíká do moře. Arteficialistický pohled pak vysvětluje vnější svět jednoduše: někdo jej udělal. Hvězdy a měsíc někdo dal na oblohu, někdo napustil do vodu moře.[17]

Vývojová psychologie tímto jedinečně popisuje nejen genezi lidského myšlení, ale i zrod fantastických příběhů. Animistický, antropomorfický a arteficialistický pohled nalezneme v nejstarších lidských příbězích, v mýtech a pohádkách, zpravidla to bývá i jejich základ nebo výrazný prvek. Jde o prapůvodní lidské představy o fungování světa.

Nabízí se analogie mezi ontogenezí (tedy vývojem jedince, s jeho postupně se měnícími představami o světě) a vývojem lidského rodu či společnosti, včetně jejího pohledu na svět. Zajímavé je, že vidění světa optikou těchto příběhů, vyprávěných dřívějšími lidmi i dnešními přírodními národy, je velice podobné dětskému vidění. A podobně jako děti v té fázi svého vývoje, kdy je jejich vnímání nejintenzivnější, potřebují pohádky, i naše současná kultura potřebuje něco, čím by reagovala na potlačování jiných než rozumových forem poznání a vyrovnala handicap, který tak vzniká.[18]

V předškolním a mladším školním věku má fantazie vedle kognitivního rovněž harmonizující význam. Je nezbytná pro citovou a rozumovou rovnováhu. Dítě musí alespoň občas přizpůsobovat realitu svým potřebám a interpretovat ji bez ohledu na objektivní skutečnost. Jean Piaget nazývá tento způsob asimilací. Pro dítě je zřejmě nejsnazší vyrovnat se tlakem reality, s nedostatky vlastního myšlení i zkušenosti s pomocí fantazie, která má relaxační, emocionálně příznivý účinek.[19]

Zkusme aplikovat tento aspekt i na potřeby čtenáře fantasy literatury a na její účinky:

Při četbě je nesporně podněcován relaxační a emocionálně pozitivní význam fantazie (aktivní imaginace, projekce, empatie...). Aktivizovaná fantazie zároveň pomáhá odlehčit a kompenzovat tlak okolní reality a posilovat vnitřní duševní rovnováhu. Pokud je tento únik „zdravý", tj. jen občasný a bez úplného přerušení kontaktu s realitou, může být dle mého

---

[17] Vágnerová, M.: *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří.* Portál, Praha, 2000, s. 106.
[18] Truhelka, J.: *Fantasy příběhy – propojení současného světa se světem mýtu.* In: Psychofantazie (sborník), IZV UK, Praha, 1998, s. 39.
[19] Vágnerová, M.: *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří.* Portál, Praha, 2000, s. 106.

názoru jedním z nejpříznivějších a nejpřirozenějších kompenzačních mechanismů, zejména u dětí a dospívajících (více viz kapitola 1.2.2 a též 1.3).
Fantastické světy v knihách dovolují přizpůsobovat si „tamní" realitu svým potřebám a provádět ve svých představách asimilaci, vlastní interpretaci bez ohledu na objektivní skutečnost. Prostor fantastické knihy je tedy bezpečným prostředím, které může čtenář (v mladším věku i posluchač) uchopit a přetvářet či dotvářet v mysli zcela po svém, aniž by to mělo negativní důsledky na jeho fungování v reálném světě. Může zde teoretizovat a testovat své představy a pojetí světa.

1.2.2 Dospívání

Učitelé na 2. stupni ZŠ a na SŠ se setkávají s mladými lidmi ve věku 11–19 let. Dalo by se tedy říci, že je provází celým obdobím jejich dospívání. Jaká specifika mají lidé v tomto věku a jak se promítají do jejich vnímání, myšlení a projevů? Proč právě v této věkové kategorii zažívá žánr fantasy svůj boom?
Mozek teenagerů čekají před dosažením dospělosti radikální proměny. Přeuspořádává se šedá hmota a mění se i bílá hmota. Práce mozku se výrazně zefektivní, když se odstraní nadbytečné spoje. Redukce mozkových spojů neprobíhá náhodně. Přednostně přežívají spoje, které mozek používá a jsou vystaveny zátěži. [20] Ne náhodou prahnou teenageři po činnostech, kterými by mozek co nejvíce zaměstnali (právě v tomto věku máme zřejmě nejširší spektrum zájmů: sportujeme, chodíme do kurzů, pokoušíme nejrůznější múzy, introvertnější jedinci píší povídky nebo básně, malují atd.). Tento přístup k nazírání na životní období klíčová pro získávání znalostí a dovedností znamená určitý obrat. Ještě donedávna neurologové, psychologové, pedagogové a další odborníci zdůrazňovali spíš význam „posilování" mozku v raném dětství, v předškolní době.
V období dospívání se mění a rozvíjí rovněž role fantazie. Ta sestoupila z ideálu „eukosmie" dětské enklávy a naplno otvírá tuto enklávu realitě, ale bez přítomnosti jejích dospělých představitelů. Je tu drsnost prvních ostrých střetnutí v mezilidských vztazích. Ale s tím i nesmírné stoupnutí dramatičnosti příběhu. Místo prvotního napětí z „nepoznání" a nezkušenosti nastupují první akce, napětí, střet zájmů, řešení naostro, emočně-hodnotová bilance. [21]
Podobně jako u dítěte probíhá u dospívajícího také řada kompenzačních mechanismů právě s pomocí fantazie. A to nejen ve vztahu ke skutečnosti, která je pro jedince nedostupná a touží

[20] Petr, J.: *Teenager, nový živočišný druh.* In: VTM Science. 11/2006. s. 59–60.
[21] Miko, F.: *Hra a poznanie v detskej próze.* Mladé letá. Bratislava, 1980, s. 120.

po ní, ale i vůči skutečnosti, kterou naopak zažívá, avšak je pro něj hůře přijatelná (rozličné problémy spojené s dospíváním apod.). Asimilační tendence zůstávají i ve věku dospívajícího či dospělého zdrojem vytváření představ, pomocí nichž člověk překonává v duchu svých hodnotových aspirací „zlou" skutečnost a jež mohou být impulsem k akci vůči objektu a k jeho přetváření.[22]

V pubertě tedy únik do fantazie může být nejen obrannou reakcí, ale zároveň může sloužit ke konstruktivnějším myšlenkovým procesům. Fantazie umožňuje odpoutání od reality a alespoň symbolické zvládnutí nejrůznějších situací, které dospívající nedovede reálně řešit, nebo prožití rolí, které nemůže prožít ve skutečnosti. Fantazijní produkce umožňuje nezávaznou experimentaci s různými variantami nerealizovatelných rolí. Tato aktivita může být přínosná pro rozvoj nových složek identity.[23]

Fantastický příběh či svět je pak ideálním rámcem pro toto experimentování s různými alternativami, zkoušení „nanečisto", přehrávání různých scénářů či alespoň nahlédnutí na různá úskalí i výhody určitých řešení. Čtenář si ve fantastickém příběhu může „odžít" své tužby, přijmout a vyzkoušet řadu rolí a do jisté míry snížit vnitřní přetlak vzniklý z toho, že v reálném světě tyto role mnohdy prožít nemůže a jeho tužby nemohou být uskutečněny (ať už to nedovolují jeho současné možnosti, pravidla společnosti nebo třeba fyzikální zákonitosti). Pubescent nemusí v tomto případě respektovat různá omezení. Průběh dění a jeho vnímání závisí jen na jeho vůli, takže může vytvářet rovnováhu ke skutečným, ale méně přijatelným zkušenostem. Nemusí respektovat zákony logiky a může překračovat i hranici času anticipací budoucího příběhu (nebo budoucí identity).[24]

Napomáhá tomu fakt, že v pubertě se myšlení stává flexibilnějším a komplexnějším. Formální logické operace lze dobře použít k úvahám o hypotetických variantách, které ani nemají příliš velkou pravděpodobnost, že by se někdy mohly stát skutečností. Přesto je i taková činnost pro dospívajícího přínosná. Tento způsob uvažování se objevuje v denním snění, umožňuje rozvíjet fantazii, kreativitu atd. Pubescenti se svými úvahami různým způsobem experimentují a tímto způsobem si tuto kompetenci procvičují.

Vlivem nového způsobu uvažování dochází ke zmíněné změně vztahu k časové dimenzi. Pro mladšího školáka byla nejdůležitější současnost, pro dospívajícího je to budoucnost. Vnímá své současné já jako ‚zálohu na budoucnost'. Abstraktní logické myšlení není vázáno na konkrétní realitu, tím pádem není omezeno na současnost či prožitou minulost. Hypotetické

---

22 Ivilko, F.: *Hra a poznanie v detskej próze*. Mladé letá, Bratislava, 1980, s. 98.
23 Vágnerová, M.: *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří*. Portál, Praha, 2000, s. 216.
24 Vágnerová, M.: *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří*. Portál, Praha, 2000, s. 216.

uvažování je možné chápat jako předvídání či plánování budoucích událostí, které by mohly nastat.[25] Možnost zahrát si v mysli určitou roli a vyzkoušet si pocity s ní spojené je velice cenná a nepostradatelná. Čím více alternativ, včetně nereálných, si může člověk zkusit, tím lépe. Utváření identity a přemýšlení o vlastní budoucnosti zabírá v duševním světě dospívajícího velký prostor. Četba kladoucí velké nároky na fantazii a představivost čtenáře pak může být v tomto procesu důležitým stimulem.

Když pubescent uvažuje o sobě a své identitě, zdá se mu, že lepší by mohlo být skoro všechno. Problém hypotetického myšlení tohoto věku spočívá v tom, že tento fakt nelze vyvrátit. Lepší by skutečně mohlo být skoro všechno. Pravděpodobnost realizace takové představy je ovšem velice nízká, což dospívající zatím spíš ignoruje.

Přechodné období vytváření nové identity je pro jedince obtížné a namáhavé. V této fázi nabývá na důležitosti fantazijní představa sebe sama, určitý ideál, který si postupně vytváří a také často mění. Představy ideálu bývají krásné, ale velmi často jsou nereálné a pravděpodobnost dosažení nebývá vysoká.[26]

Domnívám se, že velký význam má v tomto období sebeprojekce a identifikace dětí a dospívajících s literární postavou, ale i jiným vzorem. Někdy tyto mechanismy bývají podceňovány nebo brány jako součást úniku, z něhož člověk „vyroste", ale měla by být přinejmenším citlivě zohledněny např. v literární výchově. Čtenář se v příběhu může identifikovat nikoli pouze s imaginárním ideálem, nýbrž naopak i s postavou, která není ideální, má své problémy, naráží na překážky, ale snaží se je překonávat tvůrčím způsobem. V tomto směru může být pro čtenáře velmi poučné sledovat, jaké dělá chyby (dospívající se sám může poznat), zda a jak si je uvědomuje a jak se je snaží napravit.

Možnosti využití fantazie a práce s hypotetickým i analogickým myšlením v rámci poznávacího procesu, a to i ve školní výuce, se zdají být velmi široké a četba je může vhodně stimulovat. Obdobným způsobem jako o budoucnosti je možné uvažovat i o přítomnosti, minulosti a jejich spojitosti. Proč nastalo právě to, co nastalo; zda to bylo nutné; zda nebylo možné, aby vznikla jiná situace; proč se lidé v minulosti zachovali určitým způsobem atd. Zde může výuka vykročit mimo rámec pouhého memorování faktů. I kdyby pubescent občas vydedukoval hloupost, může pro něj být takový způsob přínosný a zajímavý. Slouží k podchycení zájmu a cvičení myšlenkových kompetencí.[27]

---

[25] Vágnerová, M.: *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří.* Portál. Praha, 2000, s. 218.
[26] Vágnerová, M.: *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří.* Portál, Praha, 2000, s. 226.
[27] Vágnerová, M.: *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří.* Portál, Praha, 2000, s. 219.

Neff jde ještě dále a poukazuje na to, že fantazie je nezbytnou základní podmínkou pro většinu poznávacích procesů a pro „uchopení" světa jako takového. Prolíná se tak svět fantazie a reality. Bez fantazie by se každý člověk ztratil v nekonečně složitém světě, pokud by se ho snažil poznat. Nebo by mu nezbylo než se stáhnout do sebe, najít jistotu sám v sobě a ve vazbách s bezprostředním okolím. Fantazie má proto za úkol zaplňovat mezery v našem poznání. Díky fantazii máme pocit úplnosti obrazu světa. Je sice iluzivní, ale není to pouhý přelud. Fantazie pomáhá vytvářet i hypotézy a teorie, jež se stávají východiskem pro konkrétní poznávání jednotlivin reálného světa. Při tom je dobré brát v úvahu existenci „obzoru poznání" a kalkulovat i s tím, co „s přijatelnou dávkou pravděpodobnosti leží za obzorem".[28]

Svět, jak ho poznává dítě, je světem mnoha iluzí. Jednou z největších je ta, že svět je daný jednou pro vždy, „nějak zařízený", „zákonitý", „neměnný" a „samozřejmý". Překonávání této iluze trvá až do dospělosti. Dospívající se „probíjí" k představě reality, jaká ve skutečnosti je. Tj. reality, která nikdy nebyla a nebude vždy stejná, ve které stále něco vzniká a zaniká, není zde automaticky o vše postaráno, je třeba řadu věcí udržovat vlastním úsilím, a je tedy „nesamozřejmá". Proti realitě posunuté k ideálu stability, jistoty atd. je tu „reálná" dynamická realita.[29] Pokud vedle toho položíme realitu představenou ve fantasy literatuře, najednou se zdá, že je bližší realitě naší než realitě dětské. Ve fantasy není samozřejmého nic, mimo jiné se zde setkáváme se všudypřítomným pocitem ohrožení. Navíc je položen akcent na potřebu změny a vlastní aktivity – například aby byla zachována důležitá hodnota či aby bylo dosaženo určitého cíle.

Aktuální výzkumy rovněž vyvracejí domněnky, že fantastická literatura spíše narušuje proces socializace a neposkytuje dětem a mládeži informace o skutečném světě. Naopak se prosazuje názor, že mladí lidé fantastické texty k optimálnímu vývoji potřebují. Jsou odpovědí na jejich přání a vlastní představy, jež jsou schopni prostřednictvím literárního textu lépe a intenzivněji prožít a zpracovat. Jejich představy jsou sice zakotveny v realitě, ale jdou ještě dál. Tyto knihy, tedy nabízejí přesah. Jsou atraktivní, umožňují prožít něco, co ve skutečnosti nelze, ale po čem čtenář touží.[30]

Odborníci zabývající se literární socializací se také snaží zjistit, zda četba fantastické literatury obecně upevňuje, či naopak zpochybňuje dosavadní životní hodnoty a normy čtenáře, čili zda nabízí stabilizaci, nebo spíše podněcuje k životní změně. Dle mého názoru je

---

[28] Neff, O., Olša, J.: *Encyklopedie literatury science-fiction*. ASFS. Praha. H&H, Jinočany, 1995, s. 20.

[29] Miko, F.: *Hra a poznanie v detskej próze*. Mladé letá, Bratislava, 1980, s. 66.

[30] Sánchezová, K.: *K motivům fantasy a sci-fi v románu pro děti na příkladech německy psaných textů*. PedF UK, Praha, 2006, s. 69.

ideální, pokud dojde k syntéze obojího, tedy pokud četba dokáže zároveň upevňovat pozitivní hodnoty a přesvědčení a zároveň provokovat a podněcovat ke změně tam, kde je to žádoucí.

Pro adolescenty je však zároveň vedle roviny intelektové mimořádně důležitý přínos fantazie pro vlastní citový život, který se u nich bouřlivě vyvíjí a mění. Literatura fantasy ve čtenáři vzbuzuje nejen intelektová, ale především emoční hnutí (touhu, úžas, dojetí, nostalgii, humor, smutek atd.), díky čemuž může být pro senzitivního dospívajícího člověka velmi atraktivní. Pocity, které v nás fantasy vyvolává, mají širší záběr a jsou většinou mnohem pozitivnější než ty, se kterými pracuje např. horor. Díky svému většímu důrazu na emoční a iracionální stránku se zase liší od intelektuálně orientované vědecké fantastiky. Díky tomu si získává řadu příznivců i mezi čtenářkami.

Fantasy může dokonce pomoci objevovat zatlačované či odmítané pocity překryté dnešním stylem myšlení i stylem životním. Řadě lidí tyto pocity schází, a proto je úmyslně vyvolávají právě čtením, posloucháním či sledováním fantastických děl – mýtů, pohádek, fantasy. Co je to za pocity? Co a proč nám chybí, že je tak usilovně hledáme? Toto hledání je společné dospívajícím i dospělým (ačkoli ti se ve svých pocitech vyznají většinou o něco více), a proto se na něj zaměřím v následující podkapitole.

1.2.3 Dospělost

I dospělý čas od času potřebuje podívat se na svět očima dítěte, méně „racionálně", s větší představivostí. Fantazie nás uvolňuje od přímých vazeb se skutečností. K čemu ale člověk potřebuje odstup od přímých vazeb se skutečností, když je veškerá jeho praxe se skutečností spjata?

Fyzická podstata ani psychika člověka nejsou nikdy vývojově uzavřeny, jde o nekončící dynamický proces. Stejně nehotový je i svět člověka – přetváří své prostředí a je jím přetvářen.[31] Proto pohádky, mýty a fantastické příběhy nejsou jen „roztomilým povídáním pro děti", ale skutečnou alternativou k dnešnímu objektivně uchopenému, vědecky popsanému a racionálnímu světu, kde pro fantazii často není příliš místa. V tom také spočívá jeden z největších přínosů fantastických žánrů – uchovat tento způsob vidění světa. Opět se zde setkáváme s významem magického myšlení a jeho absencí, kterou pociťuje i řada dnešních lidí. Fantasy ve svém základu obsahuje touhu po znovunalezení něčeho, co z našich životů v moderní a postmoderní době zmizelo nebo se pomalu vytrácí. Není vyloučeno, že obliba

[31] Neff, O., Olša, J.: *Encyklopedie literatury science-fiction*. ASFS, Praha, H&H, Jinočany, 1995, s. 19.

tohoto žánru ve 20. století, zejména v posledních dekádách, byla vyvolána právě tím, že postupně tolik ztrácíme. Svět přestává být „čarovným místem". Kouzlo románů o Harry Potterovi spočívá v mistrné evokaci dávné atmosféry laskavého dětství.[32] Kruhem se dostáváme zpět k potřebě podívat se občas na svět očima dítěte. I zde je možná vysvětlení faktu, že knihy typu příběhů o Harry Potterovi jsou oblíbené i mezi dospělými či čerstvě dospělými čtenáři.

Již před více než sto lety, v roce 1894, zmínil spisovatel Henry Rider Haggard, že fantastické příběhy představují poslední hradbu proti moderní době, která přišla o svá tajemství kvůli velkým objevům a cestám. Lidské vědění se nesmírně rozšířilo, jen okolní svět ztratil téměř veškeré kouzlo. V člověku ale dřímá žízeň po záhadném a magickém, po pocitu, že za kopcem, na druhé straně oceánu, pod zemí nebo na obloze existují kraje odlišné od našich. Podobně uvažoval dávný člověk. V prehistorických i historických dobách si lidé po většinu času uvědomovali, že „neznámo" skutečně existuje. Byl to logický důsledek života ve světě, v němž se mnozí za celý život nevzdálili od domova více než několik mil. V době, kdy těžíme z výdobytků moderní vědy a medicíny a kdy nové technologie usnadňují dopravu a komunikaci, jsme přišli o pocit jinakosti, o tajemství, které živí lidskou fantazii. ‚Tajuplný les' se scvrkl. Zkrotili jsme svět, změnili jej k obrazu svému a tím možná sami vytvořili ‚pustinu představivosti'. Žánr fantasy se ji snaží zúrodnit, hledí do minulosti, ale především apeluje na naše základní potřeby a touhy.[33]

Rozmach a obliba fantasy literatury je tedy (viděno touto optikou) určitou odpovědí na pocit, že v našem světě cosi schází. Tyto příběhy se snaží znovu naplnit naše skryté, mnohdy potlačované potřeby – alespoň částečně nasytit touhu lidí po obrazném vyprávění. Zdá se, že je to bytostná potřeba dnešního světa vyvolaná příliš jednostranným rozumově orientovaným přístupem ke světu. Moore ve své Knize o duši věří, že množství literatury vycházející z mýtů a fantastických příběhů, které se poslední dobou objevilo, a silná odezva na něj souvisí s naší potřebou „hloubky" a „základu" ve způsobu chápání naší zkušenosti.[34] Tento směr úvah naznačuje, že ve fantastických příbězích je obsažen i jistý prvek transcendence, mj. díky jejich vyrůstání z mytických kořenů (více viz kapitola 1.5).

S pomocí fantazie podložené vírou člověk dokáže syntetizovat, nachází vazby i tam, kde smyslová zkušenost jejich existenci nepotvrzuje. Brání-li se ovšem fantastické myšlení, obrněné vírou, nátlaku logického myšlení, působí jako retardující prvek. Přesto mu zůstává

---

[32] Pringle, D. (ed.): *Fantasy: encyklopedie fantastických světů.* Albatros, Praha, 2003, s. 16.
[33] Pringle, D. (ed.): *Fantasy: encyklopedie fantastických světů.* Albatros, Praha, 2003, s. 17.
[34] Trnčíčka, J.: *Fantasy příběhy – propojení současného světa se světem mýtu.* In: Psychofantazie (sborník), IZV UK, Praha, 1998, s. 39.

čest průzkumníka, který jako první vstoupil na pole neznámého.[35] Rozpor mezi intelektem a citem (logikou a vírou) se může na druhé straně stát překážkou v porozumění a přijetí mytických příběhů, pokud se čtou „v rovině významové, nikoli symbolické", přestože se jedná především o obrazné a ne popisné vyprávění.

Tím se však dostáváme k určitému rozdílu v interpretaci a prožitku při četbě mytických a fantasy příběhů. U fantasy si člověk uvědomuje, že nejde o naši realitu, že posloupnost vyprávění, kauzalitu událostí, nehomogenitu času a prostoru atd. nelze posuzovat našimi běžnými zkušenostmi. Čtenář se pak může svobodně nechat vtáhnout příběhem samotným a účastnit se jej.[36] Nabízí se otázka, zda je nutností plného čtenářského prožitku víra v to, že děj je reálný, nebo alespoň víra v to, co děj popisuje. Jinak by se jím člověk přece nezabýval. A nebo snad ano, právě proto? Osobně se přikláním k této druhé možnosti a „nemožnost" či „nereálnost" obsaženou ve fantasy příběhu beru jako jeden z prvků, které činí tento žánr pro čtenáře atraktivnějšími.

To ovšem nevylučuje, že základ příběhu, jednání, myšlení a pocity postav mohou být velice podobné naší realitě nebo s ní vždy nalezneme alespoň určité paralely. Ať už fantazie jakkoli „ulétává" od skutečnosti, svůj význam a smysl může mít pouze vzhledem k ní. Ať už literární obraz obsahuje jakoukoli míru fantazie, vždy si zachovává pevný vztah k realitě, jinak by člověku nic nedával. Tento vztah je jiný než v běžném styku se skutečností, ovšem i literatura má jinou funkci a jinak si počíná při našem poznávání skutečnosti. Ačkoli jsou tedy v literatuře přítomny výrazné fantastické prvky, lze zároveň hovořit o možnosti poznání. Je to poznání, v němž má svou podstatnou roli právě fantazie.[37]

Ostatně na tvůrcově fantazii, na jeho schopnosti analogického myšlení a vytváření nových celků, jež nejsou přímým otiskem smyslové zkušenosti, je založena většina uměleckých děl.[38] Z jistého úhlu se proto veškerá literatura bude jevit jako produkt fantazie, a tedy jako fantastická. S touto extrapolací pracuje i Heldová: *„Buď je fantastická každá literatura, protože skutečnost nás už zasahuje proniknutá snem, nebo fantastická literatura neexistuje, protože fantastika je zakotvena v bezprostředním prožitku a je jen podivnou, nedefinovatelnou tváří skutečnosti."*[39] Tento podnětný úhel pohledu na fantastickou literaturu Heldová dále rozvíjí (podobně jako Miko výše) s tím, že i když ve fantasy zdánlivě neexistuje vazba se

---

[35] Neff, O., Olša, J.: *Encyklopedie literatury science-fiction*. ASFS, Praha, H&H, Jinočany, 1995, s. 21.
[36] Truhelka, J.: *Fantasy příběhy – propojení současného světa se světem mýtu*. In: Psychofantazie (sborník), IZV UK, Praha, 1998, s. 39.
[37] Miko, F.: *Hra a poznanie v detskej próze*. Mladé letá, Bratislava, 1980, s. 27.
[38] Neff, O., Olša, J.: *Encyklopedie literatury science-fiction*. ASFS, Praha, H&H, Jinočany, 1995, s. 22.
[39] Heldová, J.: *V říši obrazotvornosti (děti a fantastická literatura)*. Albatros, Praha, 1985, s. 49.

skutečností, „přirozenost, všednost a obyčejnost" jsou vždy ukryty i v té „nejztřeštěnější" fantastice a ta nás zasahuje právě i vzhledem k nim.[40]

Atraktivita fantasy není dána jen tím, že tento žánr láká čtenáře podivuhodnými kulisami z magické minulosti či alternativních světů. Je to spíš tím, že předkládá čtenářům příběhy, v nichž se hrdinové dostávají do situací, do nichž se my, naštěstí, dostat nemůžeme nebo jen velmi výjimečně. Vedle dobrodružství však čtenáře láká naděje v těchto příbězích obsažená. Ve skutečném životě se s dobrými konci problémů (dobrodružství) nesetkáváme až tak často. A tato naděje na možné řešení, kterou dobří autoři do svých příběhů vkládají, je právě ono poselství, jež lidé tak potřebují pro svůj obyčejný život.[41].

„Fantasy je literatura zrozená z touhy srdce. Většina ‚vymyšlených' žánrů je pojmenována podle tématu, jež zpracovává, případně podle pocitů, které ve čtenáři probouzí. Vědecko-fantastická literatura má něco společného s věděním, vychází z empirického poznání a vědeckého světonázoru. Hororové příběhy mají navozovat pocit hrůzy a s ním spojené emoce, jako strach, ošklivost, ale i obdiv k hrůzně velkolepému. V případě magického realismu jde o zobrazení běžného života, avšak viděného lehce zamženou optikou zázračna, kdy opar nevysvětlitelného může umocnit naše vnímání reality. Všechny uvedené žánry se mohou do jisté míry překrývat, každý má něco společného s fantazií, a přesto žádný z nich nepředstavuje sám o sobě „čistou" fantasy. Fantasy musí obsahovat prvek naplněné touhy. Po laskavějším světě, lepším já, plnějším zážitku či pocitu sounáležitosti. Vše, co s tímto žánrem souvisí, vyvěrá ze samých počátků lidské civilizace."[42]

1.3 Únik z reality, nebo její jiné vnímání?

Několikrát jsme již narazili na jednu ze základních otázek spjatých s fantasy – zda jde o formu útěku ze všedního života, či naopak o prostředek, který pomáhá realitu lépe pochopit, poznat a adaptovat se na ni. Můj pohled na tento problém je dialektický, tj. že jde o syntézu obojího, která může být zejména v určitém věku prospěšná.

Spisovatel Robert Holdstock tuto otázku zodpověděl následovně: *„Většina literatury slouží k tomuto účelu. Sama mytologie je únikem. Pokouší se v imaginativních pojmech vysvětlit aspekty přírody a lidského vědomí, které nemohou být pochopeny v naší realitě, počínaje takovými jednoduchými jevy, jako je blesk, a konče mnohem subtilnějšími koncepty, jako je*

[40] Heldová, J.: *V říši obrazotvornosti (děti a fantastická literatura).* Albatros, Praha, 1985, s. 49.
[41] Říša, V.: *SF – celoživotní droga.* In: Ikarie 11/2006, s. 3.
[42] Pringle, D. (ed.): *Fantasy: encyklopedie fantastických světů.* Albatros, Praha, 2003, s. 8.

například morálka nebo idea posmrtného života, jejíž potřeba vznikla v okamžiku, kdy si lidstvo začalo uvědomovat své předky.

Únik, který má realitu vytěsnit, je zrádný a nebezpečný. Ale pokud má sloužit k obohacení našeho chápání reality, k pohledu na realitu z jiného, exotičtějšího úhlu, jde o zdravý, zábavný a poučný jev. Proč by se jinak vyvinula lidská představivost, kdyby to nebylo k vytváření ‚alternativních pohledů' na všední život? K čemu by jinak byli vypravěči, jejichž příběhy umožňují posluchačům rozšířit a obohatit jejich chápání a používání tohoto světa?"[43]

Klíčovou roli „vypravěčství" ve fantastické fikci pak rozvádí další populární autor fantasy, Terry Pratchett: *„Vypravěčské umění stojí za veškerou fikcí i mytologií. A také za většinou náboženství, počínaje úspěšnou historkou ‚Co je to hromobití' a jejím pokračováním ‚Jak jsme získali oheň'. Svět byl najednou příběh. Homo sapiens se změnil na Homo narrans, ‚člověka vyprávějícího'.*

Jsme bytosti fantazie. Chladným temným vesmírem nás unáší vor představivosti, vor ‚výmyslů'. Je tudíž zvláštní, že otevřeně přiznanou představivost stále doprovázejí oblaka nelibosti. Pár důvodů máme přímo před očima: Už jen ten samotný příval všech přeludů. Vypravování a převyprávění. Nové a nové světy plné věčných hrdinů. Myšlenka, že svět by mohl vypadat úplně jinak, než vypadá, totiž lidi, kteří jsou s tím stávajícím světem spokojeni, trochu znervózňuje. Příběhy plné představivosti většinou vyvádějí z míry hlavně ty, kterým představivost nebyla dána. Vládci podezřívají světy, kde neplatí jejich zákony. Žalářnici nemají rádi útěky. Příběhy mohou být nebezpečné."[44]

Pratchett i Holdstock se ve svých úvahách dotkli hned několika problémů spojovaných s fantasy. Především je to zmíněná možnost úniku prostřednictvím této literatury a jeho prospěšnost, nebo naopak nebezpečí v něm skryté. Otázku „nebezpečnosti" fantastických příběhů ovšem pojímají každý z jiné stránky: Holdstock naráží na nebezpečí pro čtenáře, pokud únik zcela vytěsní realitu, zatímco Pratchett se na věc dívá z druhé strany a poukazuje na „ohrožení" prostřednictvím fantasy, fantastiky a fantazie, které pociťují ti, jimž představivost dána nebyla, kteří ustrnuli ve vývoji či se bojí změny a jiného pohledu na svět. Jeho metafora s „vládci" a „žalářníky" může být docela dobře vztažena i na pedagogy a další autority, které přicházejí do styku s mladými čtenáři a mají na ně vliv.

---

[43] Holdstock, R. in: Truhelka, J.: *Fantasy příběhy – propojení současného světa se světem mýtu.* In: Psychofantazie (sborník), IZV UK, Praha, 1998, str. 35.

[44] Pratchett, T. in: Pringle, D. (ed.): *Fantasy: encyklopedie fantastických světů.* Albatros, Praha, 2003, str. 6.

Oba autoři zdůrazňují jednak důležitost příběhu a vyprávění (coby nosných prvků žánru fantasy – více viz kapitola 4), a zároveň také možnost nejen z reality unikat, nýbrž se na ni podívat z jiných úhlů (viz kapitola 1.5). V tom okamžiku se stává fantastický příběh prostředkem k rozvinutí vlastních tvůrčích, poznávacích a myšlenkových kapacit čtenáře. Prostředkem nabízejícím čtenáři „jinakost" pohledu a „mnohost" možností.
Z pasivního konzumenta se stává aktivní spolutvůrce, který může být nejen spoluúčastníkem příběhu, ale i jeho spoluautorem, ve svých představách. Toto samozřejmě platí i o jiných žánrech, ale právě fantasy je k tomu v mnoha ohledech velice vhodným materiálem – nabízí a ponechává velký prostor pro imaginaci, klade nároky na tuto schopnost u čtenáře a zároveň mu nabízí něco, s čím nemá zkušenost ze svého běžného života. Zkouší si ji tedy v prostoru literárního díla.
Uvedený problém by se tedy dal shrnout tak, že fantazie (stimulovaná a rozvíjená například prostřednictvím fantastických příběhů) na jedné straně napomáhá úniku z „nepříjemné", „zlé", „nedokonalé", „chudé" reality, na druhé straně se ovšem významně podílí i na tvořivém doplnění této reality, jejím obohacení a „vylepšení". Je to experimentální laboratoř psychiky, její „novátorská dílna".[45]

1.4 Intence, funkce, možnosti

Většina pramenů se samozřejmě shoduje, že primárně má žánr fantasy za cíl čtenáře pobavit, umožnit mu tvůrčí, aktivní odpočinek. Jsem však přesvědčen, že vedle funkce relaxační mohou mít tyto příběhy i svou roli výchovnou, vzdělávací, poznávací. Ta je dána jak žánry, z nichž fantasy vychází, tak způsobem podání a v neposlední řadě i intencionálni cílovou skupinou čtenářů, jíž je z velké části mládež.
Na čtenářství fantasy je však zajímavé, že (jak sami potvrzují různě staří příznivci této literatury) v každém věku lze v těchto knihách hledat vedle zábavy a relaxace jiný rozměr navíc. Dvanáctiletý čtenář bude (alespoň podprahově) vnímat základní životní poučky a zkušenosti. Šestnáctiletý možná bude osloven prvkem revolty a menšinovosti – bojem jedince proti nepřízni osudu či společnosti, která nepřeje jeho směřování. Třicetiletý může hledat přesah, střípky, které možná odpovídají na hlubší otázky po smyslu, bude konfrontovat hrdiny se svými zkušenostmi mladého dospělého. Padesátiletý ucítí při čtení určitou nostalgii nebo si bude vychutnávat specifickou poetiku a malebnost těchto příběhů. Každý z těchto čtenářů,

[45] Miko, F.: *Hra a poznanie v detskej próze*. Mladé letá, Bratislava, 1980, s. 25.

nezávisle na věku a zkušenostech, navíc může být vědomě i nevědomě osloven bohatou symbolikou ve fantasy obsaženou, která vyvěrá z kořenů tohoto žánru.

Pokud se na zmíněné kořeny dnešní fantasy literatury podíváme blíže, nalezneme mimo jiné mýty, hrdinské eposy, legendy, exempla či pohádky. Všechny jmenované žánry v sobě vedle zábavnosti nesly velmi výraznou (většinou intencionální) složku didaktickou a značný kognitivní potenciál. Jednoduchou a zábavnou formou měly vysvětlit určitý jev, předat zkušenosti, naučit čtenáře či posluchače rozlišovat dobré od zlého, nabídnout mu příklady řešení situací, pomoci mu orientovat se ve vlastním životě, často jej i před něčím varovat. Fantastické prvky a obrazná vyjádření pak (kromě toho, že vysvětlovaly či popisovaly to, co přesahovalo chápání tehdejších lidí) přispívaly a dosud přispívají k lákavosti příběhů, k jejich snadnějšímu zapamatování, chuti vyprávět je dál a dále předávat v nich obsaženou zkušenost či moudrost.

Zastavme se na chvíli u pohádky a hrdinského eposu. Tyto dva žánry svou podstatou a svým původním účelem symbolizují napětí mezi mužským a ženským elementem. Pohádky mají původ v ústní lidové slovesnosti a byly dlouho spjaty se světem žen (matek) a dětí. Proto zrcadlí věčné lidské touhy v nejčistší podobě. V těchto světech se z každého chlapce může stát princ, z každé dívky princezna a všichni pak šťastně žijí až do smrti. Naproti tomu v hrdinské epice, která se zrodila z písní, v nichž se lovci a válečníci chlubili svou odvahou (šlo tedy o mužskou záležitost), se odrážejí touhy poněkud hrubšího a sobečtějšího druhu. V těchto světech vycházejí hrdinové vítězně ze zápasů, pobíjejí nestvůry a získávají důstojnost, postavení i četné pocty. [46] Oba literární útvary se ovšem místy navzájem překrývají. V obou se setkáváme s dobrodružstvím, v obou případech směřuje touha k určité formě naplnění, v němž se spojuje láska a hrdost s řadou dalších kladných emocí.

Mýtus, hrdinský příběh i pohádka mají svůj nesporný poznávací a didaktický potenciál, každý z těchto literárních útvarů však přistupuje ke zprostředkování poznání jinou cestou. Fantasy na tyto žánry navazuje a zároveň představuje jejich novodobou syntézu. Tím získává širokou škálu motivů, prostředků a hodnot, a může tedy nabídnout pestré možnosti poznávání světa i čtenáře samotného. Fantasy je navíc na rozdíl od těchto literárních žánrů literaturou ryze moderní, odpovídající a vycházející z potřeb dnešní doby a lidí. Má proto nyní možnost oslovit širší spektrum pravidelných čtenářů, zejména mezi dospívajícími.

Dnešní autoři fantasy si ovšem rovněž sami mohou vybrat, na jak široké pole čtenářů se zaměří. Na většinového čtenáře zabírají zdánlivě jednoduché příběhy, které jsou ovšem

[46] Pringle, D. (ed.): *Fantasy: encyklopedie fantastických světů.* Albatros, Praha, 2003, s. 8.

v jádru velice přirozené a logické. Zároveň je skrz ně naplněna čtenářova touha po naději a spravedlnosti. Tyto příběhy splňují představy o tom, jak má svět fungovat a jak by věci měly správně proběhnout. Menšinový a vyspělejší či pokročilejší čtenář fantasy naopak ocení i ambivalentněji laděný příběh (kde například není jednoznačná dělící čára mezi dobrem a zlem, pohnutky jsou relativizovány, dobro nezvítězí vždy a za každou cenu...), s více vrstvami, více možnostmi interpretace, otevřeným koncem apod.

Většina fantastických textů podává informace o realitě jiným, novým, netradičním způsobem. Pokud se o nich se žáky bavíme a podněcujeme je k přemýšlení o vztahu mezi dílem a skutečností, stává se jejich fantazie prostředkem poznání reality.[47] Atraktivita fantasy příběhů, světů a hrdinů navíc napomáhá snadnějšímu přijetí a zapamatování informace či zprostředkované zkušenosti. Informativní a formativní složka díla může obsahovat např. zkušenosti s různými variantami řešení určité situace nebo příklady jednoduché kauzality – příčina/následek.

V dalším plánu může být snahou autora upozornit na „něco, co je špatně". V této souvislosti se často zmiňuje, že jak mytologie, tak především moderní fantasy v sobě má nejen metaforický, ale i alegorický princip. Například J. R. R. Tolkien však o svém díle nemluvil jako o alegorii, nýbrž jako o aplikaci. Tzn. že nejde o jinotajný příběh skrývající konkrétní „pozemské" ekvivalenty (osoby, místa, situace, dějiny), ale že má univerzální platnost, kterou lze aplikovat na mnoho konkrétních příkladů v lidských dějinách a společnosti. *„Mně byla alegorie ve všech svých projevech protivná od chvíle, kdy jsem byl dost starý na to, abych ji rozpoznal. Mám raději historii, pravou nebo předstíranou, protože ji čtenáři mohou aplikovat různě podle svého myšlení a zkušeností. Myslím, že mnozí si ‚aplikaci' a ‚alegorii' pletou; základem první je však čtenářova svoboda, zatímco základem druhé je cílevědomé autorovo řízení."*[48] Tolkien to prohlásil v reakci na to, že mnoho interpretů viděl v jeho Pánovi prstenů a zde zobrazeném boji dobra se zlem alegorii boje proti hitlerovskému Německu nebo Sovětskému svazu (což ještě umocňoval fakt, že říše zla Mordor byla ve Středozemi umístěna na východě). Tolkienův kolega a přítel, spisovatel C. S. Lewis, k výkladu Pána prstenů dodává: *„To vše nebylo vymyšleno jako odraz nějaké skutečné situace ve skutečném světě. Bylo to obráceně; hrůzné události začaly postupně odpovídat vzoru, který si Tolkien volně vymyslel."*[49]

---

[47] Sánchezová, K.: *K motivům fantasy a sci-fi v románu pro děti na příkladech německy psaných textů.* PedF UK, Praha, 2006, s. 70.
[48] Tolkien, J. R. R. in: Carpenter, H.: *J. R. R. Tolkien: životopis.* Mladá fronta, Praha, 1993. str. 169.
[49] Lewis, C. S. in: Carpenter, H.: *J. R. R. Tolkien: životopis.* Mladá fronta, Praha, 1993. str. 169.

Více se poznávacím dosahem, rozsahem či přesahem fantastického světa, příběhu a jeho hrdinů budou zabývat kapitoly 3, 4 a 5.

1.5 Fantastická tradice

Motto: *„Všechno je starší než si myslíme."* (Robert Holdstock)

Historicky neurčité příběhy, jako jsou mýty, eposy a pohádky, bývají často nositeli nadčasově platného smyslu.[50] Člověk chce mít jistotu, že je v širším smyslu součástí kosmu jako celku. Chce znát smysl svého života i počátek a konec věcí. Každá společnost, i moderní, světská, má svůj systém pravd, v něž její členové věří a jež jsou ztvárněny v mýtech. Současná fantasy nezastírá, že je smyšlená, ale stále v sobě obsahuje odvěký duchovní prvek, na němž byly vybudovány právě mýty, pohádky či eposy.[51] Tvůrci fantasy mají nesporně velkou výhodu v tom, že dědí „infrastrukturu", kterou postupně budovali anonymní i neanonymní autoři literární fantastiky, počínaje prvními ústně tradovanými příběhy. Mohou tedy používat to, co zde bylo (a fungovalo) již dávno.

Michail I. Steblin-Kamenský považuje za mýtus takové vyprávění, které v prostředí, kde vzniklo a kolovalo, bylo považováno za pravdu. Dosah mýtu je celospolečenský.

V duchovním světě jednotlivce vyplňuje fantazie vakuum v individuálním poznání a mýtus vakuum v kolektivním poznání. Mytické myšlení navíc není svázáno jen s mimulostí, mýty vznikají i v současnosti. Druhým dítětem fantazie je pak pohádka. Vyprávění o smyšlených faktech a dějích, jež však postrádá oporu víry. Jakmile zmizí víra v reálnost mýtu, stává se mýtus pohádkou.[52] Podle Neffa je mýtus *„kolektivně sdílená fantazie podporovaná kolektivní vírou"* a má klíčový význam pro pochopení literární fantastiky.[53]

Jakkoli se mění společnost a dochází k neustálému pokroku a vývoji ve všech sférách lidského konání, základní potřeby a archetypy přetrvávají. Proto i mnoho čtenářských potřeb zůstává neměnných a mnoho autorských postupů funguje stále stejně, i v každé další generaci. Fantasy podle mého názoru vytváří zajímavé napětí tím, že nabízí nevšední, exotický příběh a zážitek a zároveň je tento příběh (a jeho poselství) svým způsobem důvěrně známý, často archetypální, sdílený oním kolektivním lidským vědomím. To, čím fantasy oslovuje,

---

[50] Peterka, J.: *Teorie literatury pro učitele.* PedF UK, Praha, 2001, s. 152.
[51] Pringle, D. (ed.): *Fantasy: encyklopedie fantastických světů.* Albatros, Praha, 2003, s. 8.
[52] Neff, O., Olša, J.: *Encyklopedie literatury science-fict on.* ASFS, Praha, H&H, Jinočany, 1995, s. 22.
[53] Neff, O., Olša, J.: *Encyklopedie literatury science-fiction.* ASFS, Praha, H&H, Jinočany, 1995, s. 21.

nespočívá ani tak v novosti a nových možnostech (naprosté uvolnění fantazie je jen prostředkem) jako spíš v napojení na prapůvodní narativitu. Mýtus byl její archaickou formou, pohádka její čírou esencí a fantasy jejich nástupcem.[54]

Literární fantastika je tedy v určité formě přítomna v lidské kultuře už od dob, kdy byla naše planeta ještě neprozkoumaným územím. Setkáváme se s ní po většinu trvání existence lidského druhu. Některé její role a funkce se vytrácejí, jiné přetrvávají. Žánry literární fantastiky nezanikly ani s vědeckým poznáním světa. Dá se naopak říci, že vznik fantasy v dnešní podobě byl přímo podmíněn právě tímto poznáním a změnou společnosti i pohledu na svět. Fantastické příběhy na sebe jen vzaly novou roli. Jejich cílem již není primárně popisovat představy autora o světě či vyplňovat domněnkami „bílá místa".

Fantastická literatura nově nabízí „alternativu" ke známému a poznanému či poznatelnému. Dnešní člověk může vzít fantastický příběh na vědomí jako jeden ze způsobů, jak lze rozumět světu a obohatit svůj každodenní přístup k realitě. Není to způsob jediný, nýbrž alternativní, Někde hluboko v nás jsou stále uloženy otisky ve formě archetypů – pohádky, mýty i fantasy příběhy jsou schopny atakovat nejhlubší vrstvy a oživit v nich uložené archetypální obrazy.[55]

Za mimořádně důležitý moment pro pochopení „čtenářství" fantasy považuji právě onu transformaci, kdy se ze „základního" příběhu považovaného za pravdivý a vysvětlujícího to, co jinou cestou vysvětlit nebylo možné (např. mýtus), stává příběh „alternativní", ztvárňující autorovy představy, které jsou ovšem otevřenou a přiznanou fikcí. Přitom řada atributů původní fantastiky se nevytratila. Tyto příběhy stále mohou být impulsem k vlastním myšlenkovým pochodům, nabídkou podívat se na věci (i na náš vlastni svět) z jiných pozic. Tím, že vedou čtenáře za hranici známého, poznatelného a reálného, v sobě navíc stále uchovávají metafyzický rozměr. Je to možnost zkusit si relativně bezpečný pohyb za hranicí reality.

Fantastika má podvojnou povahu: je v ní obsaženo fantastické i logické (což je velmi podstatné a při hodnocení či interpretaci fantastické literatury dle mého názoru často opomíjené). I v mýtu a pohádce nalezneme ruku v ruce fantastickou a logickou složku. Zde ovšem splývají, vzájemně se podporují, jsou symbioticky spojeny. Fantasticko-logická podvojnost fantastiky má jinou povahu, je v ní vnitřní rozpor. Fantastické je v ní vědomě

---

[54] Truhelka, J.: *Fantasy příběhy – propojení současného světa se světem mýtu.* In: Psychofantazie (sborník), IZV UK, Praha, 1998, str. 36.

[55] Truhelka, J.: *Fantasy příběhy – propojení současného světa se světem mýtu.* In: Psychofantazie (sborník), IZV UK, Praha, 1998, str. 41.

prezentováno jakožto fantastické v konfrontaci s logickým.[56] Vytváří se tím zajímavé napětí. Proto také na rozdíl např. od pohádek s mnohem jednoznačnější přijetím a vyzněním mohou působit fantasy příběhy ambivalentněji, klást větší požadavky na individuální recepci a nabízet uspokojení různorodých čtenářských potřeb.

Fantasy není antiracionální, nýbrž pararacionální, není antirealistická, nýbrž surrealistická. Použijeme-li freudovskou terminologii, exploatuje prvotní, nikoli druhotný myšlenkový proces. Využívá archetypy. Fantasy je také daleko více než realistická literatura blízká poezii a mysticismu.[57]

Je fantasy pokračováním mýtů a rituálů v nových formách? Odrazem našeho nejhlubšího podvědomí, archetypálních představ a pradávných instinktů – anebo aktuálních strachů? Literaturou, která popisuje jiný svět než svět pozemské reality? Esencí snění, touhy po neznámu, hrůzy z tajemna, potřeby poznávat?[58] Odpovědi budu dále hledat i v následujících kapitolách.

[56] Neff, O., Olša, J.: *Encyklopedie literatury science-fiction*. ASFS, Praha, H&H, Jinočany, 1995, s. 22.
[57] Le Guinová, U. K. in: Sapkowski, A.: *O velkém konfliktu*. In: Ikarie 11/2001.
[58] Vrbenská, F.: *Pátrání po kořenech fantastiky III*. In: Ikarie 11/2001, s. 52.

2. Co je fantasy?

Pokud položíme otázku „Co je fantasy?" literárním teoretikům (ať už se specializuji na literární fantastiku či na genologii obecně) nebo přímo autorům, jen velmi těžko nalezneme dva, kteří by se shodli. Navíc v posledních letech se objevuje jak v dílech samotných, tak v teoretických pojednáních čím dál větší tendence spíše hranice mezi jednotlivými fantastickými žánry stírat a zamlžovat než vytvářet a vymezovat.
Lze sice vymyslet různé teoretické systémy, které pomocí distinktivních prvků roztřídí jednotlivá díla do škatulek podle žánrů, ale v praxi to příliš přínosné není a není to ani pozitivně vnímáno obcí příznivců této literatury.
Zajímavé je, že teoretici věnují snahám o vymezení žánru mnohem větší úsilí než komunita příznivců science-fiction a fantasy, která k celému problému přistupuje mnohem pragmatičtěji a obdobné spory jsou jí spíše lhostejné. Čtenáři si vybírají více dle obliby jednotlivých autorů, případně podle toho, jak je zaujme konkrétní téma. Dochází dokonce k jakémusi „spikleneckému" ignorování žánrových hranic, jak je to jen možné, k čemuž přispívá např. i umístění knih v obchodech nikoli dle žánrů, ale dle autorů. Science-fiction ani fantasy nejsou čistě vymezené a vymezitelné žánry, nejsou homogenní. Pokud by se přirovnaly k součástem stromu, jeden z pohledů by mohl být takový, že mýtus je kořenem, fantasy kmenem a sci-fi plody. Opět jde však pouze o jeden z pohledů

2.1 Definice

Při snaze definovat a vymezit literární fantastiku nebo ještě konkrétněji žánr fantasy narážíme na řadu obtíží a nejednoznačností. Přesto se pokusím o určitou charakteristiku (nebo spíš soubor různých charakteristik a úhlů pohledu).
Jedna z definic tvrdí, že *„v užším smyslu je fantasy příběhem, kde je přítomen prvek nadpřirozena (magie, spiritismus apod.). Patří sem tedy i ta část hororů, v nichž má hrůza nadpřirozený původ. V širším smyslu zahrnuje i veškerá SF díla a označuje veškerou literaturu, jejíž děj vybočuje z rámce nám známe reality."*[59]
Slabinou této definice je podle mého názoru fakt, že existují i fantasy díla, kde prvek magie není (či téměř není), připadně má okrajovou úlohu. Není klíčová pro děj a aranžmá příběhu, ten je ovšem přesto řazen do fantasy.

[59] Adamovič, I.: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. R 3, Praha, 1995, s. 6.

Podobná definice praví, že jde o *„příběhy odehrávající se v imaginárních světech, v menšině případů v naší minulosti (fiktivně pojaté), nikoli o fantastické příběhy ze současnosti nebo magický realismus. Podstatnou složkou fantasy jsou často nevysvětlitelné nadpřirozené úkazy nebo přímo projevy magie. Touto ‚iracionalitou' rekvizit (z novodobého, materialistického pohledu) se fantasy liší od sci-fi."*[60] Řada teoretiků i recenzentů do žánru fantasy řadí i příběhy odehrávající se alespoň částečně v našem čase a realitě, ovšem se silným průnikem fantastična a magična (např. knihy Terryho Brookse – viz kap. 5.6.6).
Pokud jde o magii, někteří autoři ji vidí jako základní distinktivní znak fantasy literatury.[61] Osobně se však domnívám, že to, co konstituuje tento žánr, je spíše soubor určitým způsobem svázaných prvků (vedle magie i síla příběhu, atraktivita fantastického světa a postav, specifická imaginace a poetika atd.). Samotné téma magie ve fantasy samozřejmě nabízí velmi bohaté spektrum možností jak jej uchopit a zkoumat. Zajímavé je již například srovnání různé podoby a pojetí magie v těchto příbězích: Magie jako metafora. Magie jako psychologie („hlavologie") a umění udělat to, co je v dané chvíli třeba, např. u Pratchettových čarodějek. Magie vycházející z přírody a přírodních sil, šamanství, např. u Poula Andersona. Magie jako nespolehlivá síla, jejíž použití limituje přítomnost silných emocí a vášní (boj, láska), např. u Harryho Turtledove. Magie v pohádkovém pojetí, např. u čaroděje Kedrigerna od Johna Moressyho. Černá magie a dvojsečnost magických prostředků atd.

Vraťme se zpět k definicím fantasy. Tzvetan Todorov zčeřil vody v pojednání Introduction a la litterature fantastique[62], kde, dle mého názoru nepříliš přesně, vymezil literární fantastiku jako *„žánr okupující prostor, kde čtenář váhá mezi racionálním a nadpřirozeným vysvětlením popisovaných jevů"*. Ve svém důsledku by to mohlo vést až k „vyloučení" většiny fantasy z fantastické literatury.
Další, otevřenější, ale pro účely žánru fantasy příliš široká definice hovoří o *„takové výpovědi o světě, ve které jsou představy vytvořené fantazií konfrontovány s představami podloženými lidským poznáním a praxí"*.[63] Podle této definice patří do literární fantastiky například Komenského Labyrint světa, v němž je jednou z významných rovin konfrontace reálných zkušeností s ideálními představami. François Rabelais předkládá groteskní světy a představy v díle Gargantua a Pantagruel. Thomas More v Utopii vykresluje pomocí poměrů na fiktivním ostrově ideální příklad uspořádání společnosti. More se navíc zcela záměrně pokusil

[60] Neff, O., Olša, J.: *Encyklopedie literatury science-fiction*. ASFS, Praha, H&H, Jinočany, 1995, s. 29.
[61] Mázlová, H.: *Žánr fantasy: pokus o popis žánru*. PedF UK, Praha, 2003, s. 39.
[62] Todorov, T.: *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. Cornell University, Ithaca, 1973.
[63] Neff, O., Olša, J.: *Encyklopedie literatury science-fiction*. ASFS, Praha, H&H, Jinočany, 1995, s. 23–24.

literárními prostředky zvýšit fiktivní hodnověrnost díla. Použil dostupných znalostí o Vespucciho mořeplavbě, aby posílil reálnou složku fantastického vyprávění. Jde o první doložený příklad záměrného užití literární metody běžné v moderní fantastice (viz též problematika autentifikace fikčních světů, kap. 3.1.3).

2.2 Otevřené hranice žánru

Dostáváme se k problému s vymezením hranic žánru. Jelikož všeobecně uznávaná a přesná definice literární fantastiky ani žánru fantasy neexistuje, není možné jednoznačně rozhodnout o tom, která díla na pomezí žánru do něj ještě patří a která již nikoli. Zahrnout lze např. i *„beletristické verze mýtů a legend, pokud nemají charakter dětských pohádek"*.[64]

Ve starších dobách lidé nerozlišovali mezi historickou skutečnosti a literární fabulací. Vyprávění většinou vycházelo ze skutečnosti, ovšem modifikované za použití fantastických prvků. Skutečné události se tak uchovávaly pro budoucnost a zároveň „beletrizovaly".[65] K fantastické literatuře či k jejím předchůdcům bývají přičítána i dávná díla jako Epos o Gilgamešovi, Odyssea, Beowulf... Jenže punc „literárního pokladu" a všeobecně uznávané kvality tato díla jaksi automaticky přesouvá do mainstreamového proudu a tím pádem zároveň vyřazuje z „fantastiky".[66]

Tohoto postavení dosáhli mimo jiné i Poe, Shellyová, Swift, Wells, Bradbury, Vonnegut, Lem, Čapek, Tolkien... Mnohá významná díla proto nejsou v obecném povědomí chápána jako „fantastická literatura", ačkoli nesou všechny její rysy. Dokonce je takto nepřijímají ani samotní vyznavači žánru, přitom pokud by vyšly dnes, patrně by jim nezaujatý pozorovatel přisoudil označení „fantasy" či „sci-fi". Týkalo by se to autorů, jako jsou Kafka, Meyrink, Kipling, Arbes, Zeyer. Autoři jako Huxley a Orwell jsou rovněž všeobecně proslulí právě svými díly z oblasti fantastiky.

Podle některých názorů je ovšem fantastická literatura jen jedna, byť různé literární hodnoty a kvality. Toto je důležité např. pro uvážení možnosti, že čtenář science-fiction a fantasy plynule rozšíří svůj obzor o autory beletrie, kteří mohou mít blízko k fantastickým žánrům.

Řada spisovatelů vytváří ve svých fabulacích fantastické posuny (někdy i drobné) v každodenní realitě. Někdy jde ovšem více o ironii či metaforu než o snahu vytvořit

---

[64] Adamovič, I.: *Slovník české literární fantastiky a science fiction.* R 3, Praha, 1995, s. 7.
[65] Pringle, D. (ed.): *Fantasy: encyklopedie fantastických světů.* Albatros, Praha, 2003, s. 9.
[66] Vrbenská, F.: *Pátrání po kořenech fantastiky III.* In: Ikaric 11/2001, s. 52.

romantický či hororový příběh sám o sobě. Příkladem může být Kafkova Metamorfóza, kde se muž změní v brouka. Fantastické prvky najdeme i v literatuře absurdní, v magickém realismu atd.

Fantastické příběhy, ať již náležejí k jakémukoli žánru, v sobě skrývají zvláštní kouzlo představivosti, jež dovoluje proniknout skrz zeď reality. To, co je v dějinách světové literatury dodnes živé, jsou z velké části právě knihy s prvkem fantastiky. Přitom fantastika ve své dnešní podobě je všeobecně pokládána za komerční, podřadný žánr, který nesplňuje normy kvalitní literatury a postrádá umělecký rozměr.[67]

2.3 Fantastika vs. realita

Fantasy si vytváří a vždy vytvářela vlastní – intencionálně fiktivní – univerza, aby popsala nebo vysvětlila to, co leží za hranicí poznání či současné reality. Ovšem to, co podle našich dnešních znalostí považujeme za realistické, a v literatuře tedy mimetické (napodobující), nemohlo existovat před důkladným prozkoumáním našeho světa, vyplněním prázdných míst na mapách a poznáním fyzikálních zákonů.

Čtenář ve středověku či před nástupem vědeckotechnické revoluce nemusel vnímat fantastické prvky jako jednoznačně nereálné. Přitom velká část tehdejší literatury tyto prvky obsahovala. Minimálně do 17. století nebylo možné jednoznačně odlišovat fantastickou a realistickou literaturu. Pojem realismus v literatuře je ještě pozdější, proto o většině děl napsaných do 19. století nelze říci, že by byla napsána a chápána jako záměrně nerealistická. Až do doby, kdy se podstata fyzikálního vesmíru a jeho zákonů stala přiměřeně osvětlenou, tj. na konci 19. století, ovšem nebyla ostře vymezena hranice mezi tím, co je považováno za reálné či pravdivé, a tím, co je považováno za nereálné či nemožné a přičítáno jednoznačně autorově fantazii, schopnosti fabulace. Například fantastické motivy v mýtech a pohádkách byly spjaty s reálným světem (tak jak byl vnímán v době vzniku těchto příběhů) a brány jako rovnocenné skutečnosti. Na přelomu 19. a 20. století se objevilo nové pojetí – průnik smyšlenky do skutečnosti jako „rozpor". Vznikla tak ambivalence, která bývá označována za jeden ze základních rysů moderní fantastiky.[68]

---

[67] Vrbenská, F.: *Pátrání po kořenech fantastiky III.* In: Ikarie 11/2001, s. 52.

[68] Mázlová, H.: *Žánr fantasy: pokus o popis žánru.* PedF UK, Praha, 2003, s. 10.

Rozhodující tedy je, zda uvědomované fantastično je pro příběh klíčovým prvkem, či nikoli. Například příběhy sci-fi se od fantasy liší mimo jiné právě v tom, že jsou vnímány jako možné, byť ne nutně v současnosti.[69] (Více viz následující podkapitola.)
Ganselová shrnuje, že ve fantasy jsou jednotlivé prvky (děj, osoby, epizody, události) spojeny způsobem, který není v empirické realitě možný. Čtenáři je ovšem nemožné předkládáno jako možné – na úrovni literárního ztvárnění. V díle je vystavěn svět, který překračuje hranice a zákonitosti poznané skutečnosti. Fantastické se stane systémem, utvářející dominantou – je používáno komplexně a zásadně určuje souhru zobrazených prvků. [70]

2.4 **Fantasy a science fiction** – sourozenci, nebo rodič a dítě?

Motto: *„Komerční propojení science-fiction a fantasy, v marketingu i v kritických pojmech (kritice), je výrazně patologický jev."* (Darko Suvin)

Zajímavým metodologickým problémem je vzájemné vymezení science-fiction a fantasy. Oba žánry bývají zejména laickou veřejností směšovány, považovány za jeden jediný a domnívám se, že i řada praktiků, např. učitelů, kteří s literaturou přicházejí do kontaktu, nemá zcela jasno v tom, co od sebe oba žánry odlišuje a co je naopak spojuje. Opačným extrémem je pojetí ražené některými radikálními příznivci jednoho či druhého žánru, kteří tvrdí, že fantasy a science-fiction nemají téměř nic společného. Pravda je dle mého názoru uprostřed a oba žánry mají společného mnohem víc než jen výrazný příběh.
Uvažovat o vzájemném vztahu a vymezení science-fiction a fantasy je velmi cenné ještě z jednoho důvodu. Díky tomu můžeme nalézt řadu distinktivních prvků charakteristických pro žánr fantasy, které mohou pomoci s jeho definováním a vymezením.
Science-fiction je již svou definicí limitována jako žánr založený na vědeckém, technickém myšlení, s důrazem na kognitivní, logický a racionální přístup k tématu, a vycházející z naší reality, našeho známého světa.
Ve fantasy literatuře (i v momentě, kdy je psána autory zaměřenými spíše na sci-fi) není vědra alfou a omegou, základem příběhu. Naopak, základem je příběh sám (více viz 4. kapitola, týkající se příběhu a vyprávění). Jednotlivé motivy jsou co do fantazie prakticky neomezené.

---

[69] Adamovič, I.: *Léčba krajiny fantasy*. In: Ikarie 7/1999, s. 47–49.
[70] Ganselova, C. in: Sánchezová, K.: *K motivům fantasy a sci-fi v románu pro děti na příkladech německy psaných textů*. PedF UK, Praha, 2006, s. 15.

Myšlení postav (a potažmo čtenáře) probíhá nikoli jen v racionálním, ale rovněž ve fantastickém či magickém „módu". Narace a logika příběhu je podobná jako u mýtů, je zde řada metafor. Typickými prvky jsou víra v magii a nadpřirozeno, prostředí evokuje pretechnologickou či předvědeckou dobu.

Jeden z pohledů jak se dívat na fantasy je, že jde o podmnožinu fantastické fikce. Kruh v kruhu. Prostor mezi vnitřním a vnějším kruhem pak vyplňuje mimetická fikce, která odkazuje ke známé realitě. Fantasy je naopak fikce vycházející z nereálných možností. SF je pak podmnožinou v podmnožině („momentálně" nereálná možnost), malým kruhem uvnitř kruhu fantasy.

SF i fantasy sdílejí řadu společných prvků, např. „novum" – jde o nový prvek, který odlišuje fantastickou fikci od dnešní reality. Novum může být upír nebo kolonizovaná planeta. Rozdíl je v tom, že SF literatura vyžaduje, aby novum bylo vysvětlitelné v termínech odpovídajících existujícím přírodním vědám a neodporovalo jejich zákonitostem. Fantasy toto nevyžaduje, je méně limitována, novum je často nadpřirozené nebo nepřirozené.

Pokud ovšem zredukujeme předešlá tvrzení na minimální definici, mimetická fikce je „reálná" (odpovídá dnešní realitě), science-fiction je „momentálně nereálná" (ale přirozená a teoreticky možná), fantasy je „nereálná a nadpřirozená". (Na souvislost mezi „mimezí" a „možností" poukazuji dále v kapitole 3.1, věnované „teorii možných světů".) Okolnosti popsané ve science-fiction teoreticky mohou nastat, okolnosti ve fantasy nikoli. Ještě jednodušeji – science-fiction popisuje „možné", fantasy „nemožné". Toto vymezení je ovšem hrubě zjednodušující, jak ukážeme následně.

Určitý rozpor, který z tohoto vyplývá, je, že buď je fantasy množinou a vědecko-fantastická literatura její podmnožinou (pak bychom ovšem museli připustit, že podmnožinou „nemožného" je „možné"), nebo jsou fantasy a science-fiction dvě podmnožiny (vzájemně se nedotýkající, nebo mající jen okrajový průnik) v rámci množiny fantastické literatury. Z první alternativy by plynulo, že každou science-fiction lze označit za fantasy, ale ne každou fantasy za science-fiction (je to jen její menší část). Druhá alternativa naopak zřejmě více odpovídá evropské tradici dělení fantastických žánrů, která se dívá na fantasy a science-fiction jako na dva aspekty stejného jevu.

2.4.1 Mlhavá hranice mezi sci-fi a fantasy

Další potíže nastávají při snaze nalézt přesnou hranici (předěl) mezi oběma žánry. Protože se poznání v přírodních vědách neustále proměňuje, posunuje se i hranice mezi fantasy, science fiction (a realitou). To, co bylo ještě před časem čistě fantasy, již dnes může patřit do vědecké

fantastiky (dle poznatků vědy to „není nemožné“) a po určitém čase se může stát i předmětem mimetické fikce (nanotechnologie, klonování, virtuální realita...). Stejný proces ovšem funguje i naopak. Posun v poznání spolehlivě vyvrátí určitý jev, a tudíž knihy na něm založené se ze sféry sci-fi („v budoucnu možné“) posunou do fantasy („nemožné“).
Nejde ovšem jen o objektivní vlivy, na další překážky lze narazit při posouzení subjektivního vkladu čtenáře. To, co jednomu připadá přirozené nebo možné, může druhému připadat naopak. Je to dáno jednak kulturou, v níž vyrůstá (jiné vnímání světa, „možného“, „reálného“ atd. bude u amazonských indiánů, původních australských obyvatel nebo sibiřských kmenů, jiné v Tibetu, jiné v Evropě...), a dále samozřejmě osobním zaměřením a vývojem. Dá se tedy říci, že existuje tolik realit (nebo pohledů na realitu), kolik je čtenářů, a není možné vyžadovat ve všem konsensus. Čtenář, který věří v astrologii, může některé fantasy knihy považovat za science-fiction, zatímco astronom by to odmítl.
Přesto se lze shodnout alespoň částečně na tom, že realita, kterou popisuje science-fiction, vychází z poznatků vědecké komunity (exaktní, někdy i sociální vědy založené na popisu poznatelného a na důkazech).

2.4.2 Možnosti prolnutí fantasy a science-fiction

Motto: *„Každá pokročilá technologie je pro většinu lidí neodlišitelná od magie.“*
(A. C. Clarke)

Na fantasy lze pohlížet jako na svého druhu science-fiction v případě, kdy nabízí poznávací (kognitivní) přístup a pohled na předmětnou skutečnost nebo jevy, přestože je základem těchto skutečností magie. I ve světě, kde fungují kouzla, létají draci a lidé využívají mimosmyslové schopnosti, lze dosáhnout jisté míry „racionality“ jinými prostředky. Například pokud autor nasadí didaktičtější tón, vysvětluje (byť nemožné) jevy logickými postupy, nenechává nic nedořečeného, dovolí čtenáři nahlížet do zákulisí fungování předloženého fantastického světa. Rámec pak může být vysvětlen nebo implikován jako post-vědecká či postkatastrofická realita, kde se společnost buduje na jiných základech a jejíž poznatky v exaktních vědách nejsou takové jako v naší realitě; vše funguje „jinak“.
Opakem jsou pak některá díla, která na první pohled mohou být zařazena mezi sci-fi, ale nakonec spíše spadají do fantasy. Příkladem je Lovecraftův cyklus Cthulhu. Lovecraftovy bytosti lze chápat a vysvětlit jako mimozemské entity, vládnoucí nepoznanou silou a mocí,

jejichž cílem je nadvláda. Autor sám však dává přednost tomu nic nevysvětlovat, psát „anti-racionálně", „anti-vědecky", preferuje vše divné, nevysvětlitelné, mystické, jeho zlo je tajemné, nahání hrůzu svou nepoznaností a nepoznatelností, atmosféra jeho děl do jisté míry navazuje např. na gotické romány.

Autoři, kteří používají fantasy prvky ve vědecko-fantastických prózách, se je zpravidla snaží racionalizovat. Příkladem mohou být nadpřirozené bytosti vzniklé jako výsledek mutace nebo jako výtvor vědce (Frankenstein, Golem, Godzilla, King-Kong). Takto lze postupovat i naopak, tj. implantovat vědecko-fantastické prvky do fantasy.

Jiná možnost je přesunout „alternativní" nebo pro nás na nemožných základech fungující svět za nějakou hyperprostorovou či teleportační bránu otevírající se do jiných (paralelních) dimenzí či „světů za zrcadlem" (více viz kap. 3.2.1).

Dalšími hraničními tématy science-fiction a fantasy mohou být nesmrtelnost, parapsychické schopnosti (telepatie, telekineze...), reinkarnace, cesty v čase... Přesně v těchto prostorách se science-fiction a fantasy protínají.

Rada autorů se navíc zabývá oběma žánry. Zajímavá situace také nastává, pokud se spisovatel považovaný více za autora science-fiction pustí do psaní fantasy (Poul Anderson, Harry Turtledove, Robert Heinlein). Zpravidla jeho zvyky vzniklé při psaní science-fiction přetrvávají, proto obvykle vše dopodrobna vysvětluje, tenduje k racionálním popisům a dívá se např. na magii, jako by šlo o vědeckou disciplínu. (Ostatně hranice mezi magií, vědou a poznáním nejsou vždy úplně zřetelné – viz výrok A. C. Clarka v záhlaví.) A naopak – řada autorů science-fiction ve svých dílech užívá tak fantastickou nebo imaginární vědu, že tato nemá s naším („pozemským") pojetím a chápáním vědy mnoho společného a jde už o skutečnou imaginaci.

Někteří autoři také mohou např. z parodických důvodů popisovat pohádkové nebo magické motivy vědeckým stylem. Příkladem může být science-fiction verze pohádky „O huse, která kladla zlatá vejce" z pera Isaaca Asimova.

Snahou tvůrců škatulek bylo pojmenovat průnik, kde se oba žánry překrývají, a proto dokonce navrhli termín „science fantasy". Může jít např. o příběhy, kde technologie funguje pokročileji nebo jinak než v našem světě, ale není základem příběhu, spíše kulisou.

S nástupem nových žánrů na přelomu století (mj. new weird) možná dochází k aktualizaci science fantasy (ovšem pod jinými žánrovými názvy) a vůbec k upřednostňování crossoverů a smazávání hranic mezi žánry. K tomu přispívá i tendence přejímat postupy typické pro postmoderní literaturu. různé citace, narážky a především pak více či méně neorganické prvky mající probudit čtenářovu zvědavost.

2.4.3 Paralely fantasy a kyberpunku (jako specifického subžánru sci-fi)

Jednou z nejnovějších a nejživotaschopnějších odnoží sci-fi byl v posledních dvaceti letech subžánr kyberpunk, jenž se vyvinul na konci 80. století 20. století. Je otázkou, zda jej ještě lze řadit ke sci-fi, či zda se již jedná spíše o společenské romány, reflektující předpokládaný stav civilizace v obtížných podmínkách, podmíněný vývojem techniky a spolu s ním i společenskými změnami.

Sci-fi prvky (převratné vynálezy apod.) zde nemají roli hlavního tématu, okolo něhož se děj točí, ale spíše prostředku, jenž patří ke své době a tvoří pro dnešního čtenáře exotickou kulisu vyprávění. Tyto příběhy se často odehrávají v 21. století, ukazují zcela rozvrácenou a rozkastovanou společnost, malé a mezi sebou o přežití bojující skupinky, typickým prvkem je propojení živých organismů (lidské tělo) s elektronikou a počítačovými sítěmi.

S fantasy spojuje kyberpunk důraz na akci (nikoli na demonstraci rozvoje, pokroku a převratných možností), nezřídka boj o přežití v hostilním světě. Zajímavé jsou i paralely v motivech jednání postav, kde se v obou žánrech často objevuje hrdina jednající dle jasného morálního kréda, ačkoli většina společnost v důsledku svého vývoje podlehla anomii (bezhodnotovosti) a bezzásadovosti či zcela rezignovala tváří v tvář dominujícímu a zdánlivě nezničitelnému zlu a chaosu, který ji ovládá.

V obou žánrech je také zajímavým spojujícím prvkem motiv zvláštních kultů a náboženství, ke kterým se lidé uchylují jako ke spáse v „těžkých časech" (u „klasického" sci-fi se náboženskými motivy, vírou, spásou apod. zabýval jen humanitněji a intelektuálněji orientovaný proud autorů v čele např. s Philipem K. Dickem).

A konečně nalezneme časté paralely i v hlavní dějové ose kyberpunkových a fantasy románů – sledujeme osud (cestu) jednoho hrdiny (či skupiny), který se snaží navzdory naprosto nepříznivým podmínkám „něco změnit", sjednotit lidi pod určitou vizi, bojovat proti zdánlivě neporazitelnému nepříteli či systému apod., aby za pomoci víry v sama sebe a ve své krédo nakonec zvrátil průběh věcí na svou stranu. (Čtenáři se zkušeností z totalitních režimů tak dle mého mohou nalézt v těchto dílech další plán a rozměr, nepřenosný čtenářský zážitek, onu tolkienovskou „aplikaci" – viz kap. 1.4.)

2.4.4 Srovnání fantasy a hororu

Pokud jde o tyto dva žánry, viděl bych vzájemných paralel možná překvapivě méně než se science-fiction. Fantasy i horor opět shodně těží z akce a napětí, ale východiska i cíle jsou jiné. Primárním cílem hororu je navodit ve čtenáři pocit strachu a mrazení, „svírání okolo žaludku". Tytéž pocity může mít i čtenář fantasy v klíčových scénách, ale není to prvotním

záměrem autora. Tím je u fantasy samotný příběh, zatímco horor spíše navozuje atmosféru a dějovost je až na výjimky oslabena.

Styčným rysem by mohl být častý motiv boje o přežití jednotlivce či skupinky a pak též různé nepřirozené či nadpřirozené jevy. S výjimkou dark fantasy však není cílem, aby všichni kladní hrdinové fantasy příběhů zemřeli, zatímco v hororech se to nezřídka stává. Obecně je v hororu vyšší míra násilí, které je jedním z výrazových prostředků, stejně jako detailní a naturalistické popisy krvavých scén. Estetika ošklivosti až zvrácenosti patří k autorským postupům, zatímco u fantasy tyto prvky ve své nejsyrovější podobě najdeme spíše zřídka.

2.5 Nehomogenní žánr

Ani fantasy sama o sobě není homogenním žánrem, mluví se zde, často nepřesně, o různých subžánrech, používají se přívlastky.

Zajímavě rozdělili fantasy žánr Marshall B. Tymm, Kenneth J. Zahorski a Robert H. Boyer[71], a to na „high fantasy", která se odehrává ve zcela vyfabulovaném, do detailu propracovaném fiktivním světě, a „low fantasy", která pracuje na bázi nadpřirozených průniků do světa, jaký známe my. Podle tohoto klíče by pak většina hororů patřila do druhé kategorie, zatímco různé druhy „heroické fantasy" do první.

High fantasy v tomto pojetí má dále styčné plochy se science-fiction v tom, že vytváří propracované alternativní světy. Tuto paralelu lze dokumentovat na Herbertově Duně a Tolkienově Pánovi prstenů. První dílo je standardně považováno za science-fiction, druhé za fantasy, přesto intenzita imaginace obou autorů, silná dějová linie, důraz na vztahy mezi postavami i jejich vnitřní prožívání a detailní tvorba konzistentních konceptů a světů fungujících jako celek, v jehož rámci se oba příběhy odehrávají, jim dávají více společného než odlišného. Už třeba jen základní dualistický princip, boj dobra se zlem coby základ příběhu, jenž často nese tomu odpovídající poselství.

Někteří teoretici se proto snaží o odlišení tím, že dle nich se většina děl science-fiction odehrává „na planetách", zatímco většina fantasy v „zemích, krajích, krajinách".

S hororem či low fantasy se science-fiction zase shodne ve východisku, kterým je z větší části náš vlastní svět (Země, vesmír...).

Jiným a mnohem častěji užívaným dělením fantasy děl je „high fantasy" (zde užito v jiném kontextu než u Tymma, Zahorského a Boyera) a „sword and sorcery". Někdy se setkáváme i

[71] Tymm, M. B. (ed.): *Fantasy Literature: A Core Collection and Reference Guide (předmluva)*. R. R. Bowker, New York, 1979.

s názorem, že sword and sorcery je totéž co fantasy, pak by ovšem muselo dojít alespoň k oddělení „brakové" a „vyšší" sword and sorcery, kde by byla mnohem nejasnější hranice...

Zakládajícím autorem sword and sorcery je Robert E. Howard, tvůrce postavy barbara Conana. Čtenářům ve 30. letech představil příběhy odehrávající se v koherentním a s velkou představivostí pečlivě vyfabulovaném světě (prezentovaném jako enormně archaická verze toho našeho). Sword and sorcery je v posledních letech skutečně často užíváno v hanlivém či pokleslém smyslu, proto je někdy nahrazováno termínem heroická fantasy. Ta je však jinými autory naopak uváděna jako synonymum „vyšší" fantasy. V tomto případě „high" neznačí vytvoření vlastního propracovaného světa (ten je samozřejmostí), ale spíše kvalitnější literární dílo (tj. mající hlubší podtext, morální rozměr, potenciál čtenáře obohatit a přispět k jeho rozvoji, a samozřejmě řemeslně dokonale zpracované, s větším autorským vkladem). High fantasy je také někdy poněkud nepřesně nazývána „epickou fantasy" (přitom epická je většina fantasy příběhů).

V „high fantasy" bývá (mnohem více než ve „sword and sorcery") důležité jméno autora, často je doslova určující, a čtenáři velmi pečlivě sledují, kteří spisovatelé mají nejzajímavější a nejoriginálnější autorský styl. Obecně se jedná o díla myšlenkově náročnější a hlubší, s určitým přesahem mimo rámec děje, který je v příběhu popsán. Autoři čerpají z již známých mýtů a zároveň se nezřídka po vzoru Tolkiena snaží stvořit vlastní mytologii a dějiny, jakožto součást do detailu promyšleného vlastního světa s precizně a invenčně vymyšlenými obyvateli, bytostmi, národy, bohy, dějinami, mapami, legendárními příběhy atd. Často jsou čtenáři ve druhém plánu vedle samotného děje předestírány otázky morální, filozofické či sociologické, byť nenápadnou formou. Tato díla se tak mohou aktivně podílet na formování čtenářů a jejich postojů, na předkládání určitých otázek a problémů.

Naznačený kontrast mezi vyšší a nižší fantasy není zcela jednoznačný, existuje řada děl, dnes už prakticky většina, která se pohybuje kdesi na půli cesty mezi oběma proudy, případně jejich typické prvky vynalézavě směšuje. Výše uvedená dělení mohou být relativně funkční u děl vyskytujících se na vzdálených pólech („extrémní" příklady), ale ukazují se jako mnohem méně funkční uprostřed škály, kde dochází k jejich prolínání. Alternativou může být funkčně-strukturalistický pohled na žánr, který nabízí John Clute (viz kap. 2.6).

Zároveň bych si dovolil zpochybnit vžité názvy pro tyto subžánry, které mi nepřipadají příliš šťastné, spíš připomínají publicistickou zkratku. I ve „vysoké" fantasy jsou jedním ze základních „prostředků" meče a magie, rozhodně se tedy nejedná o atributy vyčleněné pouze žánru „sword and sorcery". Jsou poznávacím znamením většiny fantasy knih, ať již její hrdina

bojuje za vyšší vznešené ideály a celou společnost, nebo pouze sám za sebe. Nálepka „meč a magie" se však již příliš vžila pouze pro onu triviálnější výseč fantasy. Naopak „vysoká" fantasy je nazývána často epická (možná spíš od slova epos, než epika), zde již ovšem dochází k jisté terminologické konfuzi, jako by snad „nižší" fantasy také nevyprávěla příběh a neměla svou jasně vykonstruovanou fabuli.

2.6 Clutova strukturalistická teorie fantasy

V roce 1997 vyšla první encyklopedie žánru na světě, Encyclopedia of fantasy od Johna Cluta a Johna Granta. Zatímco teoretických prací o jiných podobách fantastiky vyšlo do té doby relativně mnoho, teoretickým pracím o zákonitostech fantasy se mnoho autorů nevěnovalo. Clutovi nezbývalo než pokusit se vytvořit teorii fantasy prakticky na zelené louce, s pomocí několika krátkých textů (např. Tolkienových esejů) a v návaznosti na existující studia mytologie a pohádek (např. Propp a jeho Morfologie pohádky).

Clute při svém konstituování teorie fantasy vyšel ze strukturalistického pojetí. Ve fantasy příbězích stanovil a popsal typické prvky s tím, že každý prvek má svůj význam. [72] Řada fantasy děl používá podobné motivy, což volá po zobecnění, po upozornění na prvky příběhu, jež se pravidelně opakují. Podle Cluta lze tedy fantasy definovat a rozebírat na základě typické struktury. Zároveň s tím se pokusil o zavedení taxonomie (pojmosloví) pro fantasy příběhy. Tato teorie je užitečná i z hlediska vnímání příběhu jako kognitivního artefaktu (více viz kapitola 4.).

2.6.1 Trajektorie příběhu

Podle Cluta se fantasy příběh pohybuje po určité trajektorii:

Na počátku je **spoutání** (bondage) fiktivního světa. To je signalizováno silným pocitem **nepatřičnosti** (wrongness) – pocitem, že se světem něco není v pořádku a že je trvale ohrožen. Svět začíná podstupovat nebezpečné **vytrácení se** (thinning), dochází k **onemocnění** dříve zdravé země. Může spočívat v její devastaci, ale i ztrátě magie či paměti, posílení moci temných sil, potlačení všeho ostatního apod.

Následuje **prozření** (recognition). Po dlouhém hledání a **putování** (quest) má hrdina možnost pochopit podstatu problému a jeho řešení. Součástí tohoto procesu může být **proměna** (metamorphosis) hrdiny, země či obojího. Proměna může znamenat vyjevení skutečné

[72] Adamovič, I.: *Léčba krajiny fantasy.* In: Ikaric 7/1999, s. 47–49.

podstaty. Často se ale jedná i o osobní proměnu při přechodu od mladíka v muže, od obyčejného člověka v hrdinu.

Proměna často vede k **pozitivní katastrofě** (eucatastrophe), což je pojem zavedený Tolkienem. Znamená opak tragédie, otočení kola osudu správným směrem, začátek procesu **uzdravování** (healing). Toto je cíl fantasy – takový je příběh, který si čtenář fantasy přeje, aby byl vyprávěn. Fantasy se špatným koncem je poměrně vzácná (tzv. dark fantasy). Proto se čtenář upíná k tomuto příběhu jako nositeli naděje a možnosti, že věci půjdou správným směrem.

Z tohoto pohledu lze také definovat „nadpřirozené příběhy" jako typ vyprávění, kterému dominuje fáze „nepatřičnosti", a horor jako příběh zaměřený na fázi „vytrácení se".

2.6.2 Další pojmy důležité pro teorii fantasy

Hledání – může být dvojího druhu. Předně jako hledání fyzické, během kterého hrdina při své pouti sbírá či hledá cosi (bonus), co zachrání jeho nebo jeho zemi, za niž je nějakým způsobem zodpovědný. Putuje do neznámých krajů, podstupuje zkoušky, dokud nenalezne to, co hledá, a vrátí se domů obohacen o kýžený předmět, partnera či poznání... Druhým typem hledání je vnitřní putování, jež má hrdinu dovést k osobní proměně. Ve fantasy dochází nezřídka ke spojení obou typů putování (např. Pán prstenů). Putování je zároveň nejlepší způsob jak vést čtenáře příběhem, proto jej obsahuje téměř každá fantasy a téměř každý hrdina se vydává na určitou pouť.

Bonusy – magické předměty, které hrdina během putování sbírá či využívá, aby mu pomohly k závěrečnému vítězství, vyřešení úkolu. Některé předměty se ovšem z roviny bonusů dostávají do roviny symbolů, například prsteny moci v Tolkienovi.

Společníci – na začátku nebo během putování hrdina získá různé společníky, kteří mu pomáhají překonávat překážky. Clute ještě rozděluje skupinky hrdinů na seskupené dobrovolně a proti své vůli (aspoň zprvu).

Zpustošená země – pojem z legendy o svatém grálu. Pustá země je odrazem nemocného nitra, například vládce, je to výsledek pokročilého „vytrácení se".

Temný pán – ústřední protivník kladných hrdinů. Prototypem je Sauron z Pána prstenů. Clute v této souvislosti poznamenává, že „temný pán bývá často překvapivě hloupý. Fantasy příběhy předpokládají, že Temný pán rozumí dobru méně, než dobro rozumí zlu. Proto Sauron nepochopí, že Společenstvo chce prsten zničit, místo aby ho použilo proti němu."

Průchod – klíčový moment v hrdinově osobní proměně. Může jít o fyzickou či duchovní (vnitřní) cestu. Hrdina se ocitá například na temném místě, je konfrontován sám se sebou,

s důležitými okamžiky svého života, může dojít k osudovému setkání. Po průchodu a patřičné sebereflexi obvykle dochází k prozření, po němž nic nezůstane stejné jako dřív.

Sídlo – budova, stavba či struktura, která je víc než domem a méně než městem. Zvenčí připomíná spíše dům, zevnitř město. Tento motiv něčeho, co je uvnitř zdánlivě rozlehlejší než zvenčí, je pro fantasy typický. Sídlo obvykle dominuje fantasy krajině, může být příbytkem temného pána. Často má vlastnosti labyrintu (podobně jako hrady v gotických románech či klášter v Ecově Jménu růže). Podobné vlastnosti však nemusí mít jen lidmi vytvořená stavba, ale například přírodní útvar – Holdstockův „les mytág" apod.

2.7 Sapkowského aplikace

Kostru fantasy příběhu, kterou popisuje John Clute, můžeme obalit konkrétními příklady. Polský spisovatel fantasy a esejista Andrzej Sapkowski vychází při hledání charakteristických prvků fantasy příběhů z faktu, že Anglosasové, kteří tento žánr stvořili, mají k dispozici keltskou mytologii, artušovskou legendu, irské a bretonské balady, welšský mabinogon atd. Sapkowski tvrdí, že jako materiál pro fantasy se tato původní slovesnost hodí lépe než jednoduše zkonstruovaná pohádka.[73]

2.7.1 Artušovský prototyp

Artušovský mýtus je mezi Anglosasy stále živý, pevně vrostlý do jejich kultury, a proto je pravzorem řady fantasy děl legenda o králi Artušovi a rytířích kulatého stolu. Tyto příběhy popisují dvě království (země, říše), jedno je zemí dobra, druhé naopak. Dobrý král je obrán 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 kolem panovníka shromážděná družina. Ke konečnému vítězství nad silami temnot je však nezbytný zázračný artefakt, magický předmět nebývalé síly. Tento předmět má v moci dobra a řádu integrační a mírotvorný účinek, v rukou zla je destruktivní silou. Artefakt je tedy třeba najít a zmocnit se ho dříve, než padne do spárů věčného nepřítele.

Jak podotýká Sapkowski, artušovský archetyp přináší do fantasy zvláštní melancholii a na rozdíl od pohádky má mnohem ambivalentnější vyznění. Artušova smrt z ruky Mordereda znemožní vytvoření království dobra a míru. Grál, místo aby spojoval, rozděluje a antagonizuje rytíře kulatého stolu, dělí je na hodné a nehodné dotknout se svatého kalichu.

---

[73] Sapkowski, A.: *V šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy.* In: Ikaric 6/1994, s. 47.

Pro Galahada, který je nejvíce hoden, znamená setkání s grálem rozloučení se světem, Lancelot se zblázní, Merlin se nechá ošálit a uvěznit Nimue. Starší lid Británie, elfové a jiné rasy, musí odplout na západ do Avalonu, neboť v našem světě již pro ně není místo (zde se objevuje zcela jasná paralela u Tolkienova závěru Pána prstenů). Končí jedna epocha, začíná jiná. V legendě zlo netriumfuje, Mordred umírá, Morgana prohrává, ale Artušova smrt způsobuje zkázu králových plánů. Nepřítomnost následníka způsobuje chaos, boj o moc, temno, anarchii. Zároveň je Merlin věčný a jednou se vrátí. Z Avalonu se vrátí i Artuš, až bude se světem opravdu zle, očistí jej a zavládne soulad.

2.7.2 Tolkienovský prototyp

Tolkien využil artušovský archetyp, ale zároveň jej výrazně přetvořil a aktualizoval, tak aby byl pochopitelnější čtenáři 20. století. Vytvořil tak vlastní příběhový prototyp: V jednom místě, například vesnici, žije hrdina klidným životem. Náhle se objeví tajemná bytost (čaroděj) a protagonistovi oznámí, že musí vyrazit ihned na velkou výpravu, neboť v jeho rukou leží osud světa. Zlo se rozhodlo zardousit dobro a jediné, co může zlu účinně vzdorovat, je hrdina s pomocí magického artefaktu. Vyzvaný se nejprve zdráhá uvěřit, záhy ale musí utíkat před vyslanci zla. Později se dozvídá další části celé legendy a nahlédne svůj osud. Vydává se na velkou výpravu do hlavního stanu nepřítele, cestou navštíví různá místa, dobrodružné situace střídají odpočinkové momenty. Necestuje sám, ale jde s ním družina, spolek různorodých postav. Nakonec dochází ke střetu v sídle zla. Zlo je poraženo (alespoň do chvíle, než autor napíše další díl, v němž se zlo obrodí).

2.7.3 Posttolkienovská evoluce

Celá další posttolkienovská mohutná vlna fantasy se stala jak předmětem ohromného zájmu čtenářů, tak terčem kritiky. Je nazývána neobjevným, šablonovitým, brakovým a nevhodným žánrem. Domnívám se ovšem, že tito kritici většinou nevěnovali dostatek pozornosti tomu, aby se seznámili osobně se skutečným stavem fantasy žánru „po Tolkienovi" a jeho vývojem (od LeGuinové přes Holdstocka až po Miévilla). Řadu ukázek autorského stylu spisovatelů současné fantasy přináším zejména v 5. kapitole, věnované postavám ve fantasy.

V moderní fantasy lze pozorovat trend či snahu vymanit se z artušovsko-tolkienovského schématu a zároveň neutuchající touhu dostat mezi fantastické rekvizity obecné úvahy a pravdy. Řadu děl, které žánr posunuly kupředu, také napsaly autorky ženy.

Ursula K. LeGuinová, první z nich, stvořila Archipelag Zeměmoří, nesoucí určitou symboliku či jinotaj. Ostrovy jsou rozeseté po moři jako osamělí, odcizení lidé. A právě obyvatelé

Zeměmoří jsou izolovaní, osamělí, uzavření do sebe. Jejich stav je takový, protože něco ztratili (viz výše – Clutovo „vytrácení se"). K plnému štěstí a vyrovnanosti jim chybí ztracená runa králů z prasklého prstenu. Osamění a odcizení obyvatel Zeměmoří se projevuje skrýváním pravých jmen a pocitů. Vyjevení pocitu či jména činí člověka bezbranným, vystaveným napospas ostatním. Čarodějové, elita Zeměmoří, překonávají obtížnou iniciaci, aby dosáhli schopnosti rozeznat skutečné tajné jméno člověka či věci a tím nad ním získat moc. Zároveň však zlo bez obtíží zjistí pravé jméno hlavního hrdiny.
Hrdinův úkol („quest") se liší od klasických výprav. Je symboličtější – hrdina bojuje sám se sebou o dokonalost a se sebou samým svádí i finální symbolický boj. Zvítězí, když se sjednotí s prvkem zla a tím přijme dvojakost lidské přirozenosti. Získá dokonalost tím, že přijme fakt, že úplná dokonalost je nedosažitelná. Proto ovšem i čtenář pochybuje o získané dokonalosti hrdiny. Další děj směřuje ještě hlouběji do zákoutí psychiky. Zavádí nás do labyrintu, kde se vyskytuje čisté koncentrované zlo ničící psychiku, zvláště nehotovou, nepřipravenou na takové setkání. Tím, co nakonec hrdinu zachrání, co hledá a co je klíčem k jeho štěstí a smyslem (jeho grálem), je žena-partnerka.

3. **Fantastický svět** – prostor a prostředí

Motto: *„Odvěká je touha člověka opustit pohodlí, bezstarostnost a bezpečí domova a vydat se ven, do neznáma. Otevřít entropii toho, co se může přihodit a čeho se může člověk zúčastnit. Tato ‚výprava do světa' je výrazem otevření prostoru dění a konání. Základní formou tohoto konání je ‚přemístění', změna místa. Podle koncepce Jurije Lotmana překročení hranic daného prostoru. To ruší dosavadní systém, vyvolá rozličné situace a vynutí si jisté činy."*
(František Miko)

Bohatství poznání, které skýtá příběh, je dáno i množstvím prostředí, ve kterých se může odehrávat. Prostředí, to jsou prostory, jejich věcná náplň a zařízení, lidi, jejich činnosti, nástroje, výrobky, dále mezilidské vztahy, širší společenské souvislosti, minulost, perspektivy, vše co nazýváme životním stylem a společenskými poměry. Prostředí má přitom jistou prostorovou perspektivu, obvod a horizont. Je možné se v něm cítit jako doma, nebo je cizí, vzdálené, exotické.[74] Konstruování odlišné reality se může stát též prostředkem sdělování závažných témat. Prostřednictvím fantastické tvorby dochází mimo jiné k setkávání s jinými kulturami a jejich zvyklostmi. Autor nám předkládá neskutečné světy, my je poznáváme a učíme se je respektovat. Jde o zajímavý prostředek pro výchovu k toleranci různosti a ocenění důležitosti odlišných kvalit.[75]
Jak bylo několikrát řečeno v 1. kapitole, fantastické žánry bývají často obviňovány ze snahy odpoutat čtenáře od reality, vytrhávat jej z „našeho světa" a jeho aktuálních problémů.
Z mého pohledu se však to, co někteří považují za negativum, stává pozitivem. Realita nebývá vždy utěšená a růžová, proto mnoho čtenářů hledá kompenzaci právě v úniku do vysněných, ideálních nebo jakkoli „jiných" světů. Motivace může být ovšem i opačná: „Nejsem na tom jako hrdinové, co bojují o holý život, sedím v klidu a teple a jen si o tom čtu..." Domnívám se, že fantasy uspokojuje obě tyto čtenářské potřeby („podívat se do vysněného světa" vs. „přečíst si o něčem, co nechci zažít na vlastní kůži") v zajímavé symbióze.
Únik do prostoru fantasy nemusí znamenat odtrženost od reality a neschopnost zabývat se problémy skutečného světa. Spíše jde o ventil, alternativu, která není na škodu, naopak. Ostatně, i ve snu nebo při denním snění, často v rámci „pobytu" v našich vysněných světech, můžeme nalézt řešení, které je pak uplatnitelné v realitě. Představy, fantazie a duševní pohyb v jiném prostoru umožňují „odžít" si určité věci.

[74] Miko, F.: *Hra a poznanie v detskej próze.* Mladé letá, Bratislava, 1980, s. 126.
[75] Nováková, L.: *Fantasy jako cesta ad fontes.* In: Ladění 2/2005, s. 3–4.

V následující kapitole se zaměřím na dva aspekty spojené s fantastickými světy. Jednak je to samotný tvůrčí proces – tvorba fantastických světů, způsob jejich vymezení a fungování. Za druhé pak jejich tvar a tvář. Způsob a styl, jakým autoři vykreslují a popisují své světy, ale zároveň určitá symbolika s nimi spjatá – struktura (architektura) zděděná již z mytologických dob.

3.1 Možné světy

Teorií jiných, paralelních či „možných" světů v literatuře se zabývá Lubomír Doležel.[76] Reaguje tak na obtíže mimetické teorie, které vznikají z toho, že tato teorie vztahuje fikce výhradně ke skutečnému světu. Idea mimeze, nápodoby, spočívá v tom, že fikce a fikční objekty jsou odvozeny z reality, jsou imitacemi či reprezentacemi reálně existujících entit. Všechny fikce, včetně fantastických, jsou odkazovány k jedinému universu, ke „skutečnému světu", do něhož jsou integrovány.

„Sémantika možných světů" je tudíž radikální alternativou, modelem, který naopak pracuje s mnoha „paralelními" světy. Předpokládá, že náš reálný svět je obklopen nekonečným počtem dalších možných světů. Fikční světy v literatuře pak mají specifický charakter, protože jsou vtěleny do literárních textů a fungují jako kulturní artefakty.

3.1.1 Tři základní teze fikční sémantiky v rámci modelu možných světů

1) ***Fikční světy jsou množiny možných stavů.*** Nejdůležitější vlastností tohoto modelu je, že bere jako legitimní i nerealizované (neexistující), ale možné entity. Fikční individuální jednotliviny tedy nelze plně identifikovat se skutečnými entitami téhož jména. Skutečná postava nebo místo nejsou totožné se svým fikčním obrazem v literárním díle. Nejsou svou existencí a vlastnostmi závislé na skutečných prototypech – pro fikční entitu v uměleckém díle je totiž irelevantní, zda její předobraz existoval. Identitu fikčních individuí chrání hranice mezi světem skutečným a světy možnými. Proto fikční obraz skutečné postavy není o nic méně fikční než naprosto fiktivní hrdina.

2) ***Množina fikčních světů je neomezená a maximálně proměnlivá.*** Literatura není omezena pouze na imitaci světa skutečného. Oblast možného je mnohem širší než oblast skutečného. Tato teorie nevylučuje světy analogické či podobné světu „skutečnému", současně však zahrnuje jako stejně možné světy fantastické či „protikladné" vůči naší realitě. V rámci této

[76] Doležel, L.: *Mimesis a možné světy.* In: Česká literatura 6/1997.

teorie neexistuje dvojí dělení na fikce „realistické" a „fantastické". Totéž platí o „pravidlech", podle kterých světy existují – přírodní zákony jsou pouze jedním z případů možných řádů platných v možných světech. Do daného světa však mohou vstoupit jen takové entity, které jsou v souladu s jeho obecným řádem. Podle podstaty takového řádu lze světy dělit na přirozené, nadpřirozené a hybridní.

*3) **Fikční světy jsou přístupné ze světa skutečného.*** I když jsou možné světy nezávislé na „reálném světě", existují do nich „přístupy" – vyžadují překročení hranic mezi světy, přechod z reálného do fikčně možného. Vztah skutečného světa vůči fikčnímu se realizuje tak, že první poskytuje druhému např. model struktury, reálie atd. – tento materiál je přenášen právě sémiotickými kanály. Při tomto procesu je konvertován do neskutečných (možných) entit, které přijímají status alternátů. Z hlediska čtenáře se vstup do možných světů uskutečňuje prostřednictvím recepce literárních textů.

3.1.2 Konstrukce a rekonstrukce fikčních světů

Na pozadí modelu „možných světů" lze odvodit vlastnosti fikčních literárních světů:

1) *Fikční světy jsou* (na rozdíl od světů možných) ***neúplné***. Mnoho myslitelných faktů o fikčních světech a entitách nelze potvrdit ani vyloučit. Tato „neúplnost" je důležitým faktorem estetické účinnosti textů.

2) Některé fikční světy jsou ***sémanticky nehomogenní***. Jednoznačným příkladem je např. „svět mytologický", kde spolu koexistují přirozené a nadpřirozené entity a sféry. Tyto sféry jsou odděleny hranicemi, přes něž je ovšem možný kontakt.

3) Fikční světy jsou ***konstrukty textové aktivity***. Základem fikčních světů je množina nerealizovaných možností. Původně sémantika možných světů počítala pouze s možností, že tyto světy jsou „objevovány" prostřednictvím autora, který se do nich těší privilegovanému vstupu. Soudobé uvažování o původu možných světů však spíše počítá s možností, že tyto světy jsou přímo konstruovány kreativním aktem a určovány myslí člověka při kulturních aktivitách. Autor uvádí možný svět, který před jeho tvůrčím aktem neexistoval, do fikční existence.

V souladu s uvedenými teoriemi můžeme texty rozdělit na „deskriptivní" a „konstruující". Fikční světy jsou závislé na textech konstruujících. Svět textu může být navíc kdykoli „rekonstruován" čtenářskými a interpretačními aktivitami. Z hlediska čtenáře proto může být fikční svět charakterizován jako množina instrukcí, podle kterých má být fikční svět odkryt a znovu složen.

3.1.3 Autentifikace fikčních světů

Možné světy jsou v textu „autentifikovány" prostřednictvím řečového aktu vypravěče (nejlépe „vševědoucího, spolehlivého, autoritativního").

Narušení procesu autentifikace fikčního světa lze učinit pragmatickou i sémantickou cestou. Např. *sebevyprazdňující akt* poskytuje vysvětlení pro nestandardní fikční narace, jež vznikly tvůrčím rozvíjením selhání performativního aktu, „zneužitím autentifikace". Jde například o skazové vyprávění (akt autentifikace je ironizován) či vyprávění sebeodhalující. V takové metafikci je pak akt autentifikace prováděn otevřeně – estetický efekt je vytvářen ostentativním předváděním procesu tvorby fikce.

V obou případech akt autentifikace ztrácí svou sílu a takové fikční světy ztrácejí svou věrohodnost. Jsou sice představeny a zpřítomněny, ale jejich fikční existence není nezpochybnitelně ustavena, jde spíše o hru.

Autenticita fikčního světa může být narušena i čistě sémantickou strategií, např. modelem *nemožného fikčního světa*, který obsahuje jasné kontradikce a vzájemně se vylučující stavy. Autor může např. nabídnout několik verzí událostí, jež se vzájemně vylučují, přesto jsou položeny vedle sebe a nelze rozhodnout, která z nich je legitimním konstituentem fikčního světa. Tím je destruován samotný mechanismus vytváření fikcí.

Literatura však i tyto destruktivní procesy dokáže proměnit v kreativní činy. Vytváření fikcí se otevřeně stává tím, čím bylo dosud skrytě: hrou s možnou existencí.

Svět sci-fi bývá nejčastěji autentifikován tím, že je zasazen do našeho „vesmíru" (časoprostoru), je poměrně přesně datován a nezřídka tušíme i polohu místa, kde se děj odehrává (např. vůči planetě Zemi, jestliže neprobíhá přímo na ní).

Naproti tomu pokud jde o fikce ve fantasy a jejich autentifikaci, autoři jsou mnohem méně limitovaní než ve většině ostatních žánrů (včetně fantastických). Vzhledem k „magické" podstatě světů ve fantasy není problém pracovat i s „kontradikcemi", o kterých mluví Doležel. Různé zdánlivé nelogičnosti, paralelně probíhající protichůdnosti či vylučující se stavy lze vždy vysvětlit využitím magie či zásahem nadpřirozených sil. To, co by v jiných žánrech autenticitu příběhu narušilo, ji zde paradoxně může posílit, protože zmiňované prvky naplňují čtenářské očekávání.

Proces autentifikace ve fantasy dle mého probíhá do značné míry právě prostřednictvím čtenářského zážitku a očekávání. Je to čtenář sám, kdo se rozhodl, že bude s autorem hrát „hru" – že to „není jenom jako, ale doopravdy". Že je taková věc možná (alespoň v naší mysli), a pokud ne, pak si přinejmenším můžeme přát, aby možná byla, a svou touhu projevit

tím, že investujeme svou energii, čas a čtenářskou chuť do přečtení knihy. Svět, který autor předestírá, je autentifikován tím, že se čtenář ztotožní s postavou, promítá si v hlavě film z tohoto světa, snaží se nechávat na sebe účinkovat slova – popisy fantastických krajin, tvorů, dějů apod. Vytváří si v mysli jejich obrazy nebo se ztotožní s některým z hrdinů, chodí „v jeho kůži" po fantastickém světě a dívá se na něj jeho očima.
Čtenář v rámci svého zážitku při čtení knihy podle mých zkušeností vědomě neřeší a netematizuje nereálnost světa. Místo „nereality" podvědomě pracuje s „možnou realitou".

3.2 Tvorba a vymezení fantasy světů

Motto: *„Fantastika se od jiných žánrů liší tím, že každý autor vytváří vlastní zbrusu nový svět, často ne jediný."* (Františka Vrbenská)

Mnoho fantasy příběhů je považováno za fantasy jen proto, že se odehrávají v „odlišném světě" (Tolkien používá pojem „sekundární"), ale stejné příběhy by fungovaly stejně i v našem reálném světě a bez přísady fantastiky. Přední autoři fantasy se však nespokojili s přenosem děje do imaginárního světa, nýbrž i plně využili „transformační potenciál" fantasy žánru.
Patrně nejpřesnější definici, v níž propojil prostor fantasy s jeho příběhem, stanovil John Clute. Zároveň se mu tak dle mého podařilo shrnout veškeré předchozí definice (viz kap. 2) a vypořádat se s většinou jejich slabin: *„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."*[77] Clutova slova tak mimo jiné potvrzují (a konkrétně aplikují do fantasy) Doleželovu teorii možných světů.
Vnitřní soudržnost odlišuje fantasy například od surrealismu, snových příběhů, magického realismu, postmoderní prózy a podobně. Tyto žánry také používají fantastických motivů, ale nepopisují svět se zřetelnou vnitřní logikou, do něhož může kterýkoli čtenář vstoupit.
Slovy „neuskutečnitelný v námi vnímaném světě" má Clute na mysli již zmíněný fakt, že před nástupem vědeckého pohledu na svět bylo v literatuře těžké oddělit, co je realistické a co fantastické (viz kap. 2.3).

[77] Clute, J. in: Adamovič, I.: *Léčba krajiny fantasy*. In: Ikaric 7/1999, s. 47–49.

3.2.1 Paralelní světy

Speciálním typem světů užívaných autory fantastické literatury jsou tzv. paralelní světy. Jde o souběžné hypotetické světy, existující nezávisle na našem světě v jinak definovaném prostoru. Tím se liší od imaginárních světů umístěných v našem trojrozměrném vesmíru, od nichž nás dělí vzdálenost překonávaná v čase. Počet paralelních světů, a dokonce paralelních vesmírů na sobě nezávislých, avšak vzájemně se prolínajících, není omezen žádnou zákonitostí, jen autorskou fantazií.[78]

Tradičním příkladem paralelního světa je pohádková země, v níž se hrdina příběhu přicházející ze světa skutečného octne uprostřed jiných přírodních či společenských zákonitostí, často ve světě absurdním. Nejznámějším paralelním světem v této podobě (jakýmsi prototypem) je Carrollova Alenka v říši divů a za zrcadlem z 2. poloviny 19. století. Carroll k průniku do paralelního světa používá principu „brány", jíž je v prvním případě pád do otvoru v zemi, ve druhém průchod zrcadlem. „Brána" či „dveře" jsou také nejobvyklejším průchodem mezi světy.

Bariéru mezi naším a paralelním světem překonávají autoři také prostřednictvím mimořádných smyslových schopností, případně matematických, topologických a fyzikálních spekulací. Dnes je v této souvislosti zajímavé zkoumat návaznost fantastické literatury na teorie spojené s kvantovou fyzikou či neeuklidovskou matematikou. Hrdinové příběhu se mohou octnout v paralelním světě díky náhlému zvratu v uspořádání prostoru nebo tak, že jsou polapeni nezvyklým přírodním úkazem.

Jiné tvůrčí řešení časoprostoru nabídl Hoyle v románu Prvního října je příliš pozdě (1966). Staví hrdinu do situace, kdy díky změně definice prostoru je Země náhle rozdělena do časových pásem lišících se od sebe o tisíce let.

Dílo jednoho z nejznámějších autorů fantastiky Philipa K. Dicka šlo ještě dále, ve svém zaměření na metafyzické, psychologické a morální zkoumání nejen změněných stavů vědomí, ale i mnohočetnosti a nepoznatelnosti reality. V Dickově pojetí není místo pro žádnou „základní realitu", námi přijímanou skutečnost s dobře známými vědeckými zákony hmoty a energie vymezujícími hranice poznaného. Většina jeho děl pojednává o výstředních, dynamicky se transformujících a téměř metafyzických stavech popisované reality. Spisovatel a esejista Norman Spinrad se domnívá, že „v tomto smyslu je v Dickově díle možná více magie než v klasické fantasy literatuře".[79]

---

[78] Neff, O., Olša, J.: *Encyklopedie literatury science-fiction*. ASFS, Praha, H&H, Jinočany, 1995, s. 152–53.
[79] Spinrad, N.: *Nová hnutí v SF*. In: Ikaric 8/2003, s. VI.

3.2.2 Časoprostor klasické fantasy

Většina fantastických světů v tradičně pojaté moderní fantasy se (oproti „paralelním světům) nachází pevně ukotvena mimo náš prostor a čas. Otázka časoprostorového určení se v nich prakticky neřeší, je jedno, zda jsou součástí našeho či nějakého paralelního vesmíru. Příběh se odehrává v blíže nespecifikované době a zemi, důležité jsou fantastické atributy (magičtí tvorové, předměty, kouzla...) i vlastní kultura a mytologie (někdy pouze parafráze na pozemskou mytologii, středověkou kulturu a společenské uspořádání). Pátrat po tom, kde leží „planeta" a kontinenty, na nichž se děj odehrává, je pro čtenáře a pro recepci příběhu irelevantní, svým způsobem i rušivé. Zcela stačí, že onen bájný svět alespoň na chvíli existuje v autorově i čtenářově mysli. Přesnější vymezení není podstatné, případně si s ním dokáže poradit naše fantazie.

Jedná se zde o jeden z hlavních rozdílů mezi sci-fi a fantasy. Sci-fi většinou vyžaduje, aby příběh byl místně i časově konkrétně vymezen. V naprosté většině případů se odehrává v našem časoprostoru a východiskem je nám známá realita. Pouze v ní dochází k posunům, aby mohla být rozehrána patřičná spekulace.

3.3 Krajina fantasy a její ekologie

Tak jako má fantasy příběh své pevné atributy, jednotlivé prvky, které lze vysledovat jako opakující se a pojmenovat, můžeme podobně nahlédnout na krajinu fantasy, na prostředí, ve kterém se tyto příběhy odehrávají. I ona má své charakteristické prvky, svůj kánon, svou symboliku. Povzbuzuje čtenáře k imaginaci, ale zároveň svou symbolistní povahou i k obecnějšímu a intuitivnějšímu způsobu vnímání takového prostoru. Kromě návaznosti na pohádkovou krajinu jsou ve fantasy jasné odkazy na krajinu mytickou, kterou čtenář vnímá trochu jinak než prostředí, které zná ze svého každodenního života. Platí zde horizontální i vertikální členění prostoru, kdy „jiný" svět či říše bývá „nahoře v horách", „dole pod zemí", „za mořem", „za obzorem"... Hrdinové musí provádět různé sestupy, výstupy, plavby, putovat na „daleký sever" či „západ". Modelace krajiny zároveň spoluutváří hrdinův „quest" (viz teorie Johna Cluta, kap 2.6.1).

Zajímavé je, že následující charakteristiky krajiny neplatí jen pro zcela nově vytvořené a zcela fiktivní světy, ale i pro fantasy příběhy odehrávající se v „naší" (byť alternativně pojaté) dimenzi. Na druhé straně existuje menšina příběhů, kde se konstrukce prostředí či krajiny vymyká zaběhnutému kánonu fantasy a má odlišná pravidla (např. v subžánru zvaném new

weird, kde základním prostředím může být fantaskní obří chátrající město – viz dílo Chiny Miévilla). Pojďme se ale podívat především do tradičních krajin fantasy.

Země, ze kterých pocházejí kladní hrdinové, bývají popsány jako zelené, kvetoucí a úrodné. Archetypem je faerie, pohádková země, plná magie, života a rozkvětu. Zlo je nepřítelem všech těchto hodnot. Tolkienovým skřetům činí obzvláštní potěšení dupat po trávě a Sauronův Mordor je divoká, popelnatá a jalová poušť. Čtenář není ponechán na pochybách, že pokud Sauron zvítězí, bude brzy celý svět připomínat jeho říši. V otráveném a vyprahlém zpustošeném světě navíc nepůsobí magie jako jeden z přirozených a obranných prostředků.

Devastace nebo změny krajiny ovšem mohou probíhat i nenápadněji, plíživěji, jako známka toho, že cosi není v pořádku („vytrácení se" podle Clutovy teorie). U Tolkiena a dalších autorů jsou tyto změny často zároveň výrazem nostalgie, lítosti nad tím, co odchází a co je nenávratně ztraceno. V jistém smyslu jsou tak změny krajiny metaforou pro proměny hodnot v současném světě a zamyšlením nad tím, proč se tak děje. Čtenáři fantasy děl jsou zpravidla senzitivní lidé, kteří se mohou cítit být osloveni tímto druhem nostalgie a hledáním či zachováním původních autentických hodnot, tradice. U akcentu na roli krajiny ve fantasy, která nejen ilustruje, ale i spoluutváří děj, vidím paralelu se zájmem zejména dnešních mladých lidí o otázky životního prostředí a ekologie.

Někteří autoři jsou při vytváření svých fantastických světů nesporně inspirováni také panteistickým konceptem „matky Země" (Gaia), tj. vnímáním světa jako jednoho živého organismu. Pokud neožívá celý svět, pak to mohou být alespoň jednotlivé krajinné prvky.

Plíživá devastace krajiny, její „zraňování", ve fantasy knihách nemusí být jen důsledkem přímého působení Satana, Saurona či jiného vtělení zla; obyčejný člověk ji způsobuje sám a každodenně. Pro pohodlí, lepší život, pokrok, civilizaci. Autoři zde jednoznačně výchovně apelují a vkládají do knih vlastní touhu po zachování dřívějšího, lepšího a čistšího světa.

Symbolem nenávratně odcházejícího světa a řádu jsou v tolkienovském kánonu a světě elfové. Obyvatelé lesů a kvetoucích údolí, bytosti neoddělitelně spojené s prvotní přírodou. V lidském světě pro ně ovšem nezbývá místo, proto po poslední bitvě, ve které stanuli po boku člověka proti zlu, odplouvají do země za mořem. Elfové v tolkienovském pojetí v sobě nesou melancholii, nostalgii a částečně apatii. V „moderním" světě a společnosti nedokáží žít a fungovat, nedokáží se přizpůsobit, jejich životní styl je neměnný, archaický, až dekadentní. Nepotřebují procházet vývojem, dosáhli absolutní rovnováhy. Entropie v případě

rovnovážných systémů zůstává nezměněná, což vyjadřuje existenci nevratných procesů.[80] Vzhledem k nesmrtelnosti ovšem přichází bezčasí, apatie, deprese, rezignace. Člověk se svojí smrtelností a omezeními je oproti elfům prezentován jako bytost vitálnější, dynamická, s proměnlivým životním stylem a schopná adaptovat se na různé podmínky, tj. v dlouhodobém vývoji mnohem životaschopnější.
Jako typické projevy ekologických akcentů ve fantasy lze také uvést např. pojetí lesa, řeky a vymírajících tvorů.[81]

3.3.1 Les

V pohádkách má les hluboký význam, často se opakující kontakt hrdiny s lesem symbolizuje návrat k prvotní nevinnosti, přírodě, počátku všech věcí, tajemství bytí.
Tolkienem počínaje prakticky neexistuje fantasy, kde by chyběl magický les. Je pravidelně představován jako místo posvátné, zakázané, často nebezpečné. Archetypem takového lesa je pohádkový les nebo ještě starší les mytický (např. Broceliande z keltského okruhu). Bývá hradbou, barikádou proti zkáze, zlu, chaosu. Enklávou, která je trnem v oku zla, jež chce zeleň vymýtit nebo alespoň využít ke svým cílům. Když Saruman zatouží po větší moci, než má, začne tím, že vykácí všechny okolní lesy kolem svého sídla a využije je pro průmyslové účely (hutě, výroba zbraní...).
Jinou rolí lesa je „kouzelná brána", průchod do jiného světa, rozměru. Typickým příkladem je Holdstockův Les mytág. Obyčejný člověk se touto cestou dostane do světa magie a kouzel skrz „dveře" ukryté v lese (viz kapitola 3.2.1).

3.3.2 Řeka

Rovněž ekologický symbol, navíc představující vitální mohutnou sílu, která dává život. Civilizace žije a vyvíjí se podél řek. Řeky jsou posvátné. Ani ve fantasy tento symbol nechybí. U Tolkiena řeka na Elrondovo přikázání demonstruje svou sílu a pohltí Černé jezdce. Jiné řeky projeví svou ekologickou moc a po odklonění proudu spláchnou zemi od zla a špíny (zde nalézáme zjevnou narážku na mýty o potopě světa). Naopak řeky a potoky plynoucí z temných říší, jako je Mordor, jsou otrávené a nesou smrt, protože byly znečištěny a zhanobeny.

[80] Mittelstrass, J.: *O filozofii času.* In: Československý časopis pro fyziku 3/2006.
[81] Sapkowski, A.: *Zachraňme elfy aneb S hrozbou Mordoru kráčím do sporu.* In: Ikarie 5/1999, s. 43–47.

U Terryho Brookse vládne řece věčná, nadpřirozená bytost. Král řeky je ve věčné opozici k neustále procitajícím silám zla a řeka funguje jako přirozená čistička odpadu vyplavující ze země zlo ekologické i morální. Je zřídlem životodárné energie.
Další rolí řeky je hranice – mezi dvěma říšemi nebo světy. Opět v ní nalézáme motiv brány, přechodu, tak jako u lesa. Může vést ze světa do zásvětí (viz řeky Lethé a Styx), ze země dobra do země zla (podobnou roli mohou suplovat hory) apod. Hranice mezi životem a smrtí může být řekou vyjádřena i symbolicky. V Pánovi prstenů je mrtvý Boromir vyslán na poslední plavbu v člunu po řece.
Řeka často funguje jako stezka, vodní cesta, komunikační kanál. Po řece plují například hrdinové v Jinozemi Tada Williamse. Zde má roli spojnice mezi jednotlivými virtuálními prostory, všechny protíná jako ústřední osa a umožňuje dopravovat se a prostupovat mezi nimi.

3.3.3 Hory

Hory nemají tak silný ekologický podtext jako jiné prvky prostředí fantasy, ale vytvářejí přirozený předěl mezi jednotlivými součástmi krajiny, výraznou vertikálu. Hrdina na svém putování většinou musí překonat horské masivy, často ne jednou. Hory samy o sobě skýtají nebezpečí jako těžce přístupný terén, zároveň mohou být domovem tvorů, kteří za normálních okolností nesestupují do údolí, ale pro návštěvníka hor znamenají ohrožení.
V horách existují tajné průchody, jeskynní systémy, někdy i celá podzemní města nebo říše. Hory mohou být dějištěm střetů mezi znepřátelenými stranami nebo s bájným netvorem. Hory jsou strategickým místem, které je důležité držet.
A konečně hory znamenají často předěl mezi jednotlivými fázemi děje a překážku. Jejich překonání, často za cenu značného úsilí provázeného řadou zkoušek, posouvá hrdiny o kus dále, a to nejen v ději, ale i ve vlastním vývoji. Pro čtenáře to pak znamená začátek dalšího dějství.

3.3.4 Vymírající tvorové

Tak jako v reálném světě existují desítky a stovky ohrožených živočišných a rostlinných druhů, některé na pokraji vyhynutí nebo vyhynulé, i ve fantasy existují motivy posledních draků, posledních jednorožců apod. Zlo se ve fantasy pokouší vyhubit svět zvířat. Musí být lapena, zabita nebo přinejmenším zavřena do klece. Na bájná zvířata však nečíhá jen zlo, ale i četní drakobijci dokazující „porážkou nestvůry" svou odvahu.

Na místo vyhlazených druhů pak zlo dosazuje své vlastní: zpotvořené, děsuplné mutace, produkty šílených experimentů apod.

3.3.5 Katastrofická fantastika

Někteří autoři nastiňují ve svých dílech více či méně konkrétní obavy z možného nepříznivého vývoje životních podmínek. Vývoj může mít povahu náhle změny, či pozvolného, plíživého zániku. Úvahy o katastrofickém vývoji přitom předcházejí vznik fantastiky i literatury jako takové, protože jsou již součástí prvotních mýtů. Mají varovat člověka, učit jej respektu k prostředí a zároveň poskytují prostor pro spekulaci nad možnostmi a schopnostmi lidstva vyrovnat se s podobnými situacemi.

V rovině individuální pak tyto vyhrocené situace bývají i prubířským kamenem lidských vlastností. Nejznámějším, archetypálním příběhem je potopa světa vyskytující se v řadě mytologických okruhů.

Přírodní katastrofy ve fantastické literatuře lze dělit například dle příčin nebo dle významu sdělení, které autor zamýšlel.[82]

Pokud jde o příčiny, mohou být charakteru pozemského, nebo mimozemského (ve sci-fi). Mohou být člověkem neovlivnitelné (kolize, zásah odjinud), ovlivnitelné nebo přímo způsobené (válka, nedbalost, přelidnění, nekoncepční rozvoj civilizace). Mohou mít charakter živelné pohromy (záplavy, sucha), cyklických výkyvů (ledové doby), pandemií, mutací.

Ve fantasy často funguje prvek „samoočisty" krajiny (při špatném vývoji, „potopa") nebo „metamorfózy" při velkých událostech („přeměny" v Clutově teorii, provázející zásadní dějové okamžiky, viz kap. 2.6.1).

Pokud jde o poslání katastrofy či významu vyprávění o ní, existují různé typy příběhů. Mohou být zaměřeny na samotné líčení průběhu katastrofy, mohou se zaměřit na příběh lidí přeživších v extrémních podmínkách, mohou mít varovný či filozofický (symbolický) podtext.

Samostatnou položkou jsou pak postkatastrofické příběhy – jejich cílem je nezřídka spekulace o schopnosti přežití v nových podmínkách. Častým rysem bývá vznik nové kultury nebo alespoň nových pravidel fungování společnosti, a to buď lidské, nebo modifikované (mutované), nebo zcela odlišné (roboti). Důležitým prvkem může být znovuobjevování již dříve objeveného, návrat k primitivnějším technologiím, snaha o uchování poznatků předchůdců, znovubudování vědomí kultury.

[82] Neff, O., Olša, J.: *Encyklopedie literatury science-fiction*. ASFS, Praha, H&H, Jinočany, 1995, s. 140.

V postkatastrofických dílech se často prolíná fantasy a sci-fi (W. M. Miller: Chvalozpěv na Leibowitze apod.). Řada fantasy světů je vykreslena či interpretována (ať již autory nebo čtenáři) jako krajina, která již sice nenese bezprostřední známky předešlé katastrofy, ale na druhou stranu právě tato katastrofa uvrhla obyvatele zpět ve vývoji. Např. feudální svět se středověkou technologií může být fází následující po mnohem vyspělejší civilizaci. To může být také jedním z důvodů vysvětlení „fantastického světa" jako takového. V takovém případě jde v podstatě o stejný prostor, který obýváme zde a dnes, ovšem v budoucnosti prodělavší určitou regresi a přeměnu.

4. **Fantastický příběh** jako kognitivní artefakt

Motto: „Komunikace znamenala v evoluci mozku a jeho schopnosti myslet velkou kvalitativní změnu. Urychlila evoluční proces, protože přenos představ je mnohem rychlejší než přenos genů. A jak spolu komunikujeme? Vyprávíme si příběhy.“ (Terry Pratchett)

Čím víc přemýšlíme o vyprávění o lidských záležitostech, tím víc je nám zřejmé, že náš svět se otáčí kolem síly příběhu. Vyprávěním příběhů se vytváří naše myšlení.[83] Za slovem příběh se skrývá celé universum lidských a společenských zájmů a vztahů, jejich střetnutí, zauzlování, celá varieta lidských povah a charakterů, škála lidských činů prosazujících jejich zájmy a hodnoty. Je to život sám v rozličných místních a časových podobách a individuálních kombinacích.[84] Stále také máme tendenci skutečnost mytizovat, vyrábět hrdiny a oddávat se příběhům, které nás vnitřně uspokojují. Forma vyprávění mutuje v průběhu evoluce lidstva. Liší se kulisy, sloh, etické atributy, paleta problémů... Zůstává hlad po příbězích a přes všechny změny společnosti i naše vlastní schopnost tyto příběhy vytvářet a předávat.[85] Příběhy poskytují koherenci a kontinuitu zkušenosti člověka a hrají centrální roli v naší komunikaci s jinými. Vyprávění příběhů je univerzální lidskou aktivitou, jednou z prvních forem diskursu, kterou se naučíme jako děti a bez ohledu na sociální status ji v průběhu života všichni používáme.[86] **Vyprávění příběhů lze tedy pokládat za antropologickou konstantu lidského rodu, za něco, co je nám bytostně vlastní.**

Stylistická kategorie příběhu je tak stará jako samo lidstvo.[87] Jasný, silný, dynamicky se vyvíjející příběh, obsahující napětí i poselství, vždy dokázal oslovit čtenáře napříč kulturami, staletími i věkovými kategoriemi. Srovnání mytických příběhů z různých kultur a dob, tak jak se jím zabývá např. komparativní antropologie, poskytuje oporu pro tvrzení, že existují základní pankulturní motivy. Ty si lidé v příbězích stále podvědomě žádají – ve čtenáři či posluchači takové motivy hluboce rezonují, apelují na jeho lidství, hodnoty, posouvají ho dál ve vlastním vývoji, „otevírají mu oči“. **Příběh tak zároveň patří k nejstarším kognitivním artefaktům, jeho úkolem je mimo jiné snadno a poutavě předat zkušenosti a vědomosti.**

---

[83]
[84] Pratchett, T.: *Věda na Zeměploše. Koule.* Talpress, Praha, 2006, s. 39.
[85] Miko, F.: *Hra a poznanie v detskej próze.* Mladé letá, Bratislava, 1980, s. 95.
[86] Vrbenská, F.: *Pátrání po kořenech fantastiky XI.* In: Ikaric 7/2002, s. 47.
Čermák, I.: *Myslet narativně (kvalitativní výzkum „on the road“).* In: Kvalitativní výzkum ve vědách o
[87] člověku na prahu třetího tisíciletí (sborník). Psychologický ústav AV ČR, nakl. Albert, Brno, 2002.
Miko, F.: *Hra a poznanie v detskej próze.* Mladé letá, Bratislava, 1980, s. 94.

Zatímco v moderní literatuře postupně docházelo k oslabování pevně dané příběhové formy, žánr **fantasy stále respektuje jako svůj základ silný příběh a jeho pravidla**. Síla příběhu je ve fantasy jednou z nejmocnějších zbraní. Fantasy příběhy, se svými kořeny v mýtech a pohádkách (ovšem aktualizovanými novodobým přístupem k fantastice), v sobě obsahují i řadu odpovědí na otázky, které si lidé stále kladou. V každé době může být tato sestava otázek jiná, ale některá témata jsou věčná – mezilidské vztahy, morální otázky a dilemata, touha porozumět sám sobě, najít své místo v životě. Každý příběh v sobě nese poučení pro toho, kdo si jej chce vyslechnout a zreflektovat. Příběh může pomoci čtenáře rozvinout, může ho i povzbudit – dodat mu energii a víru, že věci půjdou dobrým směrem. Že takovým směrem mohou jít, když se o to člověk dokáže sám aktivně přičinit a nevzdat se. Příběhy a jejich hrdinové nabízejí možnost identifikovat se a napodobit nějaký model, či se naopak vůči něčemu a někomu vymezit.

Dávným literárním objevem je, že nejpřitažlivějším faktem, který vyvolává bytostnou zážitkovou účast na zobrazeném, je lidské konání obsahující nějaký konflikt.[88] Čtenáře přitom zajímá vyústění konfliktu, jeho řešení. Narace dokumentárního charakteru popisuje to, „co se stalo", zatímco vyprávění odvažující se „měnit dané" počítá s konáním lidí a soustřeďuje se na to, „jak to celé skončí". Přitom za aktivitou lidí stojí síla a charakter jejich zájmů. A potažmo kvalita a úroveň hodnot, které tyto zájmy motivují.

Tento aspekt příběhu považuji z hlediska poznávacího či výchovného za velice zajímavý. Příběh se zde může vzít jako model, jenž je svázán s mírou vlastní aktivity postav, s jejich motivací, iniciativou, rozhodností a hodnotovým žebříčkem. Čtenáři je zde jako důležitá hodnota předkládána schopnost aktivizovat se, využít vlastní energii tvůrčím způsobem, ke změně, k dosažení lepšího stavu apod. Příběh obsahuje na svém začátku určitý potenciál událostí, který se poté konkrétně realizuje na základě rozhodnutí a činů postav. Ty jsou nositeli dynamiky příběhu. (K postavám a jejich rolím více viz 5. kapitola.)

Ve fantasy příbězích vypravěč vodí postavy do fantastických prostředí a staví jim do cesty nejneuvěřitelnější překážky. Tím podporuje jednak možnosti tvůrčího řešení problému a za druhé prokázání morálních hodnot, jako je odvaha, odhodlání, cílevědomost. **Autor tímto vyprávěním dokáže nejen velmi dobře uspokojit očekávání dobrodružství, akce, někdy i komiky, ale také čtenářovu touhu po poznání, zvídavost.** Každý se chce dozvědět, co se stalo dál, ale především jak a proč.

[88] Miko, F.: *Hra a poznanie v detskej próze*. Mladé letá, Bratislava, 1980, s. 94.

4.1 Kognitivní dimenze literárního narativu

Jak již bylo řečeno, základem fantasy je výrazný příběh se strhujícím dějem. Termíny příběh a děj se často prolínají. Nejsou však zcela synonymní. Každý příběh je děj, ale ne každý děj je příběhem. Děj probíhá, příběh začíná a končí. Událostní potenciál spočívá v překročení (časoprostorové, noetické, mravní, psychologické, sociální) hranice dosavadního stavu světa směrem k protikladu.[89] Někdy se příběh po spirále vrací k původnímu stavu, který však není zcela identický, protože byl mezitím obohacen o zkušenost ze změn.

Narativní aspekt a událostní potenciál žánru fantasy je nepochybně velmi silný. David Herman se ve své stati Kognitivní dimenze literárního narativu[90] snaží dokázat, že narativ obecně, zvláště pak narativní literaturu, lze vnímat jako něco, co lidem pomáhá dosáhnout poznání nebo poznání alespoň potenciálně umožňuje. Uvádí pět vzájemně se překrývajících prvků spojených s literárním vypravěčstvím a se čtenářskou zkušeností s příběhem.

4.1.1 Parcelace zkušenosti na použitelné segmenty

Narativ poskytuje nástroje, které pomáhají segmentovat nepřerušovaný proud zkušenosti na ohraničené, poznatelné, a tedy použitelné struktury. Příběhy na časovém kontinuu vyznačí bod, kterému určí úlohu počátku. Obdobným způsobem narativ označí zakončení. Rozhodnutí, kde příběh začít a kde ukončit, dávají narativu tvar a zároveň podle Hermana poukazují na konkurenční způsoby chápání světa.

4.1.2 Vkládání kauzálních vztahů mezi události

Příběhy umožňují vložit kauzální vztahy mezi dvě a více událostí. Pro narativ je příznačné spojování jevů v kauzálně chronologické celky. Na základě příběhů lze spojit jinak izolované události do epizod či scén, jejichž komponenty lze znázornit jako systémově propojené prvky. Narativ umožňuje modelovat konstelaci událostí jako řadu akcí, které směřují k cíli a jsou zakotvené v kauzální síti. Ve skutečnosti tedy příběhy reflektují a současně podpírají základní lidský sklon nacházet příčinné propojení mezi stavy, činy a událostmi prezentovanými sekvenčně.

Kauzalitu považuji za důležitý kognitivní prvek (nejen pro mladého člověka), protože umožňuje např. poznání následků určitých rozhodnutí, respektive příčin určitých událostí. Literární příběh je pak bezpečnou laboratoří pro zkoumání těchto příčin a následků.

---

[89] Peterka, J.: *Teorie literatury pro učitele.* PedF UK, Praha, 2001, s. 151.

[90] Herman, D.: *Kognitivní dimenze literárního narativu.* In: Od struktury k fikčnímu světu (sborník). Aluze, Olomouc, 2004, s. 115–131.

4.1.3 Typizace jevů a zkušeností – redukce „složitosti světa"

V příbězích nelze říci ani ukázat všechno. S příběhem vcházíme do virtuální reality. Jsou příběhy a existuje realita, jejíž každá vteřina se přesýpá v materiál příběhů.[91] Na cestě k silnějším zážitkům se narace tímto způsobem osvobozuje od těsných vazeb přímé dokumentárnosti. Rozvíjí se schopnost fantazie kompletovat a koncentrovat příběh, zbavovat ho náhodných znaků. Narace objevuje poznávací dosah typizace. Ze zábavy se příběh stává poznáním. Proti vědeckému poznání jako čisté abstrakci je to poznání přímo cestou konkrétního. Typizace je poznání a zároveň maximální intenzifikace zážitků. Cestou zábavy potom pravda získaná typizací proniká lidskou osobností a vyvolává v ní žádané změny.[92] Příběhy takto působí výchovně. Vznikly proto, abychom vybírali vzory pro své chování, hledali řešení svých problémů, konfliktů a dilemat. Dovolují nám přenášet to, čemu se říká lidská kultura, pomáhají utvářet lidské komunity. Otiskují se do nich pocity, zážitky, způsoby soužití, charakteristika různých dob a vzpomínky na ně, i bezpočet ryze praktických poznatků a informací.[93]

Typizace zkušenosti, charakteristická pro příběhy, navozuje a povzbuzuje naše očekávání. Příběhy však zároveň zaplňují mezeru, která vzniká, když se očekávání ukáží jako nepodložená. Na základě příběhů lze tedy zvládnout problémy, které vyvstanou, když se nerealizují anticipované zkušenosti, podobné těm, s nimiž jsme se již setkali. Herman v této souvislosti cituje Alfreda Schutze: *„Veškeré naše poznatky o světě, v praktickém i teoretickém uvažování, zahrnují konstrukty, tj. soubor abstrakcí, generalizací, formalizací a idealizací specifických pro příslušnou rovinu organizace myšlení."*[94] Podle Schutze typizace umožňují „redukovat složitost světa", a to na základě předchozích setkání s tímto světem. Lidé už předem provedli selekci tohoto světa a předem jej interpretovali pomocí řady srozumitelných konstruktů každodenní reality, a právě tyto vymyšlené objekty determinují jejich chování, definují cíl jejich jednání i prostředky k jeho dosažení. Pomáhají člověku zorientovat se v přírodním a sociokulturním prostředí a přijmout určení, které v něm má.

Schutz tvrdí, že typizace usnadňuje velké množství kognitivních úkolů: od roztřídění objektů přes osvojení lexikálních a syntaktických jazykových vzorců až po přisuzování pohnutek druhým lidem v rámci sociální interakce. Některé příběhy mohou ovšem poskytovat i vodítko pro vytváření nových a odlišných typizací. Příběhy potom plní re-typizující nebo meta-

---

[91] Vrbenská, F.: *Pátrání po kořenech fantastiky XIII.* In: Ikarie 9/2002, s. 42.
[92] Miko, F.: *Hra a poznanie v detskej próze.* Mladé letá, Bratislava, 1980, s. 95.
[93] Vrbenská, F.: *Pátrání po kořenech fantastiky XIII.* In: Ikarie 9/2002, s. 42.
[94] Schutz, A. in: Herman, D.: *Kognitivní dimenze literárního narativu.* In: Od struktury k fikčnímu světu (sborník). Aluze, Olomouc, 2004.

typizující funkci, například problematizují standardní kritéria pro zařazení objektů do určitých kategorií. „Problematizace" zkoumaných jevů a myšlenkových procesů je dle mého názoru důležitým nástrojem v rámci pokročilejších kognitivních aktivit.
Dále mohou spisovatelé podle Hermana vyprávěním prožitků fikčních postav rozšířit ohnisko zájmu na místa, doby, události a účastníky mimo ty, s nimiž se čtenář osobně setkal.
V případě fantasy můžeme tento dosah rozšířit i na místa a události neexistující, tedy čistě produkty autorovy fantazie. Čtenáři literárního narativu bez problému přijímají autorovu premisu, že se člověk může ponořit do uvažování druhých a podat odtud zprávu. Herman v té souvislosti cituje Ervinga Goffmana, který chápe příběhy jako *„základní zdroj vrstvení zkušenosti a základ různých forem imaginativní projekce, včetně forem nezbytných pro empatickou identifikaci s druhými"*.[95]

Pozitivní přínos prvků typizace (4.1.3) a kauzality (4.1.2) pak shrnuje a syntézou propojuje Miko. Podle něj při osvojování si empirického zřetězení věcí, jak je odráží příběh, musí intelekt člověka současně paradigmaticky třídit, kategorizovat, systematizovat. Na paradigmatickou formu poznání, kde jde čistě o klasifikaci věcí, o vztahy celek/část, rod/druh, se navrstvuje syntagmatická forma, ve které jde už o vyšší formy vztahů. Jejich nejsložitější podobu pak představují vztahy mezi lidmi. Proti společenským vědám, které poznávají tyto vztahy v jejich abstraktní objektivitě, nám je slovesné umění zprostředkovává v konkrétním, emočně-hodnotovém působení na člověka, prohloubeném typizací do polohy estetického ideálu.[96]

4.1.4 Sekvenace jednání

Příběhy lidem pomáhají najít odpověď na otázku jak sekvenovat jednání – umožňují vytvořit si přesnou představu o tom, co přesně by měli dělat, kde, kdy a v jakém pořadí (tedy určitý algoritmus). V narativech se tento problém projevuje ve dvou různých rovinách. Jednak produkce a interpretace příběhů vyžaduje instrumentaci kognitivních a komunikačních postupů. Za druhé narativy ve světech příběhů, které reprezentují, vytvářejí vzory pro konkrétní kroky a pro to, jak, kde a kdy by se mohly nebo měly podniknout. Tato reprezentační fáze se váže ke světům příběhů, ať už je jejich status literární nebo skutečný.

---

[95] Goffman, E. in: Herman, D.: *Kognitivní dimenze literárního narativu.* In: Od struktury k fikčnímu světu (sborník). Aluze, Olomouc, 2004.
[96] Miko, F.: *Hra a poznanie v detskej próze.* Mladé letá, Bratislava, 1980, s. 97.

4.1.5 Distribuování inteligence napříč skupinami

Příběh je nástrojem pro reflexi a stupňování nadindividuální inteligence. Jde o spjatost snahy subjektu porozumět prostoru, který se rozprostírá mimo něj, a skutečnosti, že je součástí tohoto prostoru.

V tomto smyslu plní příběhy dvojí funkci. Korigují zkreslení a omezení, která mohou být způsobena snahou poznávajícího subjektu vědět. Integrují tuto individuální snahu do širšího lidského projektu, jehož povaha závisí na tom, jakým způsobem je průběžně distribuován v sociálním a historickém prostoru.

Modely, které literatura fantasy zpracovává, přímo navazují na dávné příběhy, ať již mytické či pohádkové (viz kapitola 1.5), k jejichž klíčovým funkcím patří funkce výchovná a vzdělávací. Všechny tyto příběhy proto v sobě obsahují základní lidské zkušenosti, chápání světa kolem sebe, vztahů mezi lidmi i zpracovávání vlastních poznatků. Jedním z cílů vyprávění pak bylo předávat tyto užitečné poznatky dalším generacím.

4.2 Narativní analýza

Narativní analýza je název pro rozličné způsoby konceptualizace lidských příběhů.[97] Poznáváme sebe skrze rozpoznání příběhu, který spojuje jednání a události z minulosti a očekávání týkající se budoucnosti. Spojování izolovaných událostí v čase se děje prostřednictvím kognitivní operace narativní konstrukce. Narativní konstrukce dává událostem smysl skrze jejich identifikování jako části příběhového dramatu. Pojetí sebe je příběh a naše identita je drama, které sdělujeme.[98]

Vztah příběhu a života samotného zkoumá Ivo Čermák.[99] Narativní analýza bere jako objekt výzkumu nejen samotný příběh jedince, ale také to, jak do konstrukce narativního obrazu vstupují příběhy osob, s nimiž se dosud setkal, a příběhy fiktivní.

Jedinec konstruuje minulé události a jednání v osobních narativních jednotkách, aby dal najevo určitou identitu a způsob i výsledek tvorby svého života. Centrálním bodem jsou intence člověka a jeho jednání, ale také jejich nestálost či proměnlivost a konsekvence v životě jedince a jedinečná zkušenost v konkrétním čase a místě. Jedinci se tak stávají autobiografickými narativními jednotkami (narativitami), kterými sdělují něco o svém životě.

---

[97] Švařiček, R.: *Životní historie učitele experta*. www.kpg.zcu.cz/capv/HTML/32/32.pdf

[98] Polkinghorne, D. In: Švařiček, R.: *Životní historie učitele experta*. www.kpg.zcu.cz/capv/HTML/32/32.pdf

[99] Čermák, I.: *Myslet narativně (kvalitativní výzkum „on the road")*. In: Kvalitativní výzkum ve vědách o člověku na prahu třetího tisíciletí (sborník). Psychologický ústav AV ČR, nakl. Albert, Brno, 2002.

Tyto privátní konstrukce jsou obvykle součástí sítě životních příběhů celé komunity i hlubších struktur týkajících se podstaty života člověka jako takového.

Carl Gustav Jung lokalizoval v lidském nevědomí archetypy – apriorní, univerzální, autonomní, dědičné struktury lidského nevědomí bez specifického obsahu. Tento obsah jim dodává každý jedinec během svého života, kdy zkušenosti, které získává, obalují archetypální formy představ. Archetypální obrazy nacházíme v mytologických a náboženských symbolech, postavách a dějích. Vystupují v našich snech, podvědomě je vkládáme do reality kolem sebe nebo je v ní naopak vyhledáváme. Fungují nepřetržitě bez ohledu na kulturní či etnickou vazbu, promítají se do rituálů a dogmat, ovlivňují vědomé ego.[100]

Filozofové, psychologové i literární teoretici si pak kladou otázku, jaký je vztah mezi životem a příběhem. Představa života, jenž může být znázorněn v příběhu, nebo představa příběhu jako ideálu, kterému se svým životem přibližuje, v sobě implicitně obsahuje předpoklad, že život a příběh jsou odlišitelné.

Filozofové historie, kteří se zabývají vztahem mezi historickou minulostí a historickou narativitou, se pokusili konstituovat dva přístupy: první je založen na představě o kontinuitě života a jeho reprezentaci v příběhu (tj. minulost a narativita jsou stejné podstaty), druhý na předpokladu diskontinuity (minulost a vyprávění o ní nelze ztotožnit).

Hermeneutický přístup problematizuje obě teze. Příběhy jsou interpretacemi života, mají pro jedince význam. Příběh smysluplně vypráví o životě. Neexistuje žádný význam před interpretací, tj. význam života neexistuje nezávisle na příběhu, který je o něm vyprávěn. Život a příběh jsou smysluplné pouze ve vzájemné interakci a jejím prostřednictvím. Abychom životu vůbec porozuměli, máme přístup do obrovské zásobárny příběhů, které konstituují jeho dramatické zdroje.

Příběhy reprezentují oblast zkušenosti, která je přístupná díky představivosti, a tak je vlastně výzvou k účasti na imaginativním přístupu k realitě. Příběh slouží jako nástroj konstrukce reality i jejího poznávání. Příběh je identita člověka, tvořená, vyprávěná, revidovaná a znovu vyprávěná v průběhu života.

Osobní narativity jsou zvláštním druhem příběhu, který si každý z nás konstruuje, aby sestavil dohromady různé části svého já do smysluplného a přesvědčivého celku. Neobjevujeme svá já v narativitě, ale spíše se tvoříme prostřednictvím narativity. Je to akt imaginace, který je integrovaným modelem našeho zapamatování si minulosti, vnímané současnosti a anticipované budoucnosti.

---

[100] Vrbenská, F.: *Pátrání po kořenech fantastiky III.* In: Ikaric 11/2002, s. 52–53.

Akceptace a smysluplná organizace minulých zkušeností jsou základem vnímání vlastního života jako kontinuálního toku událostí. Dodáváme narativní plán našemu životu, kde před tím žádný plán nebyl. Tvoříme narativitu tak, aby naše životy a životy jiných dávaly smysl. Prostřednictvím narativity se definujeme. Kdo jsme, kým jsme byli, a kým se staneme v budoucnosti.

4.3 Narativní terapie

Na psychologické pojetí narace navazuje využití příběhu v psychoterapii. Zároveň je zde podporováno zapojení fantazie a imaginace. Lze vycházet ze známých dějových vzorců a půdorysů, na místě je i zužitkování čtenářských zkušeností (již v předešlé kapitole bylo zmíněno, že do konstrukce osobního narativního obrazu vstupují i příběhy umělé, vytvářené spisovateli).

Důvodů, proč se v rámci kapitoly o příbězích důkladně zabývám nejen jejich psychologickým rozměrem, ale i možnostmi psychoterapeutickými, je víc. Za hlavní považuji fakt, že v moderním pojetí psychoterapeutické přístupy neslouží pouze k léčbě nemocných. Jde o celkový přístup či metodu duševní hygieny, prevence, ale i poznání a sebepoznání. Jde také o styl komunikace – empatičtější, volnější, méně direktivní a více partnerský – odlišný od toho, jaký je ve školském prostředí obvyklý. I na základě svých zkušeností z pedagogických praxí se domnívám, že alespoň částečné využití těchto prvků dokáže zlepšit klima ve třídě, zvýšit aktivitu žáků a jejich komunikační snahu i schopnost přispět k dění na hodině. Zároveň jsem názoru, že pro mnoho učitelů jde o doposud neznámé pole možností, podobně jako například využití znalosti skupinové dynamiky atd. Postupy vycházející z aplikované sociální psychologie (byť ne přímo narativní terapie, o které pojednává následující podkapitola) se mi osvědčily nejen v rámci občanské a rodinné výchovy či základů společenských věd, ale právě i v hodinách literatury.

Každý psychoterapeutický směr se nějakým způsobem zabývá lidskými příběhy a snaží se je ovlivnit ve prospěch člověka. Narativní terapie používá metaforu a půdorys příběhu jako základ. Rozvíjí se zhruba od konce 80. let dvacátého století. Teoreticky vychází z myšlenek sociální konstrukce reality, dekonstrukce, analýzy diskursu a dalších. Velký vliv na ni měli například Michel Foucalt či Jacques Derrida.

Člověk se v tomto pohledu jeví jako bytost vyprávějící, narativní. Vytváří a vypráví svůj životní příběh, složený ze sledu událostí, které se odehrávají v jeho životním čase. Svým vyprávěním přiděluje jednotlivým událostem a vztahům určitý význam. V terapii dostává

mandát svůj příběh aktivně měnit. Terapeut se pak stává spoluautorem nového příběhu tím, že v terapeutické situaci vytváří podmínky pro změnu.[101] Cílem narativní terapie je nahrazení deficitu příběhem, jímž klient-autor „reautorizuje" svůj život a jeho nevyužité možnosti.[102]

Jelikož je člověk tvor „hledající smysl" (podle řady psychologů, např. Viktora Frankla), nestačí mu události vnímat, ale potřebuje jim dodat i nějaký význam. Význam událostem přidáváme ve chvíli, kdy je prožíváme, uvažujeme o nich, povídáme o nich druhým, čteme o nich atd. Výsledky tohoto procesu můžeme nazvat příběhy, což naznačuje, že jde o útvary, které nejsou předem dané, ale člověk je postupně vytváří a přetváří.[103] Vyprávěním zachycujeme svět kolem sebe v jeho proměnlivých podobách, zbavujeme se traumat, vypořádáváme se skrz něj s realitou i svými sny a představami. Jedním z cílů vyprávění, poslouchání a čtení příběhů může být očistný mechanismus, jaký si vtělením události ve sdělený příběh lidé navzájem poskytují.[104]

Člověk vypráví v různých kontextech různé příběhy. Mohou být o našich schopnostech, minulosti, budoucnosti, prohrách, naší povaze atd. Nemusí být jen osobní, ale jde i o příběhy rodiny, města, státu, které naše životy také ovlivňují. Člověk neustále něco zažívá. Tyto události, v konfrontaci s ostatními lidmi a kontextem, ve kterém žije, zpracovává, konstruuje příběh. Ten je vždy určitou interpretací, a narativní terapie proto upozorňuje na nekonečnost možných interpretací a tím pádem i verzí příběhů. Podle ní neexistuje jeden pravdivý příběh. Stejně tak není žádný příběh prost nejasností, ambivalencí, není všepostihující. Příběhů je tolik, kolik jich vyprávíme. Při každém vyprávění jsme nuceni vybírat to důležité, to co nám sedí do našeho příběhu, co je ve shodě se základní dějovou linií. Mnoho událostí se do příběhu vůbec nedostane. Buď jsme na ně pozapomněli, nebo nám připadnou nezajímavé v rámci našeho „dominantního příběhu", který má v dané době největší vliv. V příběhu dostávají události časovou návaznost a význam. Příběh bez významové složky neexistuje.

Cílem narativní terapie je vytvoření alternativního příběhu, který by byl komplexní, pozitivnější, bohatý, hluboký a přitom otevřený možné změně. Dva základní principy (mající silný kognitivní náboj), se kterými se často pracuje, jsou dekonstrukce a externalizace.[105] Dekonstrukce se snaží nabourat vše strukturované a automaticky přijaté. Snaží se nám sdělit,

---

[101]
[102] www.aktip.cz (Konzultační a terapeutický institut Praha)
[103] www.isz.cz (Institut pro systemickou zkušenost)
[104] Neusar, A.: *Využití příběhu v terapii duše.* In: Téma 11/2005.
[105] Vrbenská, F.: *Pátrání po kořenech fantastiky III.* In: Ikaric 11/2002, s. 52.
Neusar, A.: *Využití příběhu v terapii duše.* In: Téma 11/2005.

že svět není binární (např. dobrý, špatný; chytrý, hloupý; milující, nenávidící), ale že existuje mnoho mezipoloh, že skutečnost je mnohem bohatší než naše přesvědčení o ní a že jazyk, který ji popisuje, vždy vychází z určitého diskursu. Dekonstrukce může pomoci zpochybnit rigidní přesvědčení a individuální předsudky, které zužují životní možnosti a volby. Externalizace znamená, že místo toho, abychom považovali problém za osobní, vnitřní, považujeme jej za vnější, za kulturně daný, sociálně konstruovaný. Stručně řečeno: „Člověk není problém, problémem je problém." V momentě, kdy je problém externalizován, jej lze prozkoumat z různých úhlů a hledat „jeho" slabiny, možnosti ovlivnění, kontext, ve kterém se objevuje apod. Cílem narativní terapie není vytvořit příběh, který terapeut považuje za uspokojivý, ale spíše pomoci člověku začít tvořit vlastní možný životný příběh.
S touto problematikou úzce souvisí sebepojetí, sebeprojekce a identifikace, čímž se více zabývám v 5. kapitole, věnované postavám ve fantasy. Zde navážu na roli příběhu jakožto artefaktu prožívaného i vnímaného očima hrdiny a konfrontovaného se svým vlastním pohledem, se svým „já".

4.4 „Příběh to vyžadoval..."

V následujících ukázkách Terry Pratchett osobitě zreflektoval „magii příběhu" a přímou souvislost mezi fantazií, vyprávěním příběhu a uskutečňovanou realitou.[106]

Zeměplocha funguje na magii a magie je nerozlučně spjatá se setrvačností vyprávění, s kauzalitou, se silou příběhu. Kouzlo je příběh o tom, co nějaká osoba chce, aby se stalo, a magie je to, co mění přání v realitu. Věci se dějí, protože lidé čekají, že tomu tak bude. Někteří lidé znají sílu příběhu a odmítají se jím nechat polapit. Místo toho tuto sílu využívají, aby formovali události podle vlastního přání. Sílu příběhu se naučili využívat kněží, politici, vědci, učitelé a novináři. Aby veřejnosti sdělili, co chtějí, a přiměli ji chovat se určitým způsobem. Obranným mechanismem je například nevěřit něčemu jen proto, že chcete, aby to byla pravda.
(...)
Mentální modely jsou příběhy odpovídající drsnému přístupu k těm stránkám světa, jež považujeme za důležité. Naše mysl nám vypráví příběhy o světě a my velmi často reagujeme na základě toho, co nám tyto příběhy říkají. Přizpůsobujeme si svět podle příběhů o něm, které vyprávíme sami sobě i ostatním.
Podobné je to s vlivem příběhů na mysl dítěte. Západní dítě vyrůstá na příbězích typu, jak šel medvídek Pú navštívit králíčka, snědl příliš mnoho medu a cestou ven uvízl v díře. Příběh nám říká, že nemáme být chamtiví, jinak se nám přihodí něco strašného. Dokonce i děti vědí, že medvídek Pú je vymyšlený, ale chápou, co ten příběh sděluje. Nevede je k tomu, aby se necpaly medem nebo aby se bály, že cestou z večeře uvíznou ve dveřích do pokoje. Nejde o doslovný výklad, je to metafora a mysl je stroj na metafory.

[106] Pratchett, T.: *Věda na Zeměploše. Koule*. Talpress, Praha, 2006, s. 28–42.

(...)
Před několika staletími si lidé vyprávěli romantické příběhy o Měsíci. Luna byla bohyně. Luna způsobovala, že se lidé měnili při úplňku ve vlkodlaky. Měsíc byl jiným světem, a když do kočáru zapřáhneme labutě, dokážeme tam možná doletět. Pak jsme se tam měli podle představ Julese Verna dostat ve velkém dutém válci vystřeleném z Floridy. V 60. letech jsme konečně našli tu správnou labuť (tekutý kyslík a vodík) a ten správný kočár (několik tun kovu) a zaletěli si na Měsíc. V dutém válci odpáleném z Floridy. Kdybychom si o Měsíci nevyprávěli příběhy, nemělo by smysl se tam plahočit. Proč jsme tam letěli? Protože jsme si několik set let vyprávěli, že to uděláme. Začalo to být nevyhnutelné, uvedli jsme to do příběhu o budoucnosti člověka. Uspokojilo to naši zvědavost a Měsíc čekal. Měsíc byl příběh čekající na dokončení („První člověk na Měsíci!") a letěli jsme tam, protože to příběh vyžadoval.
(...)
Antropologové to vzali za špatný konec, když náš druh pojmenovali Homo sapiens. Vždyť moudrost je jedním z našich nejméně projevovaných povahových rysů. Ve skutečnosti jsme Pan narrans – šimpanz vyprávějící příběhy.

5. **Postava ve fantasy** – vzor, či zrcadlo?

Do našeho života může zasáhnout fiktivní, literární hrdina. Postavy z knih nás dojímají, baví, děsí či inspirují už od dětství. Někdy se ani nepodobají lidem a berou na sebe podobu nadpřirozených bytostí nebo zvířat s lidskými vlastnostmi, ale mnohem častěji jsou to obyčejní a snadno představitelní lidé.[107]

Již v úvodních kapitolách jsem se několikrát zmínil o důležitosti identifikace čtenáře (především dětského a dospívajícího) s hrdinou. Literární postava nabízí čtenáři možnost nazírání na problémy jinýma očima, ukazuje vzor (např. morální) nebo naopak řeší podobné problémy jako čtenář, jemuž je věkově a pocitově blízká.

V kapitole věnované příběhu jsem pak vyzdvihl hrdinu jako nositele dynamiky příběhu. Hrdinové a příběhy spolu úzce souvisí. Každý hrdina s sebou nese příběh nebo alespoň výseč příběhu. Každý příběh zachycuje osud hrdiny, přinejmenším střípek jeho osudu. Některá témata a typy hrdinů se během času obměňují, střídají, znovu vystupují, opakují. Začneme-li otázkami, jak a proč se kam který motiv dostal, skončíme s možnou odpovědí, že příběhy jsou důležitější než sami hrdinové, že ony jsou rozhodující, svébytnou a nezávislou složkou, světem, jenž existuje odedávna, dle svých vlastních zákonitostí.[108] Proti tomuto pohledu lze ovšem postavit hledisko přímé svázanosti postav a příběhů, kdy jedno bez druhého nemůže existovat a kdy především postavy samotné jsou klíčovými nositeli příběhů, mohou je utvářet podle svého (nejen se jimi nechat utvářet). Jde tedy o „spojité nádoby".

V následující části práce se vedle zrodu hrdiny a jeho role v příběhu blíže podívám i na příklady třídění postav ve fantasy, poté se pokusím o typologii vlastní a nakonec uvedu a okomentuji několik dle mého názoru zajímavých ukázek přímo z primární literatury.

5.1 Postava jako psychický trenažér

Společenská poptávka po hrdinech je tak odvěká jako poptávka po příbězích. Tak jako neustále hledáme modelové příběhy, chceme i idoly, ke kterým můžeme vzhlížet, brát si je za vzor, čerpat z nich posilu, obdivovat je či s nimi soucítit. Vyžadujeme „někoho", o kom se můžeme něco dozvídat. Můžeme jej rozebírat, použít k zábavě, poučení či výstraze.[109] Postava či hrdina nejen ve fantastické literatuře může být zejména pro mladého čtenáře

[107] Pringle, D. (ed.): *Fantasy: encyklopedie fantastických světů.* Albatros, Praha, 2003, s. 195.
[108] Vrbenská, F.: *Pátrání po kořenech fantastiky X.* In: Ikaric 6/2002, s. 50.
[109] Vrbenská, F.: *Pátrání po kořenech fantastiky IX.* In: Ikaric 5/2002, s. 47.

„psychickým trenažérem". Pocity, které mohou ve čtenářově mysli při čtení vytanout, lze shrnout například následovně: 1. Toto chci zažít. 2. Toto nechci zažít (ale rád si o tom přečtu, navíc jsem na tom vlastně dobře, protože „někdo" to má složitější). 3. Jak postavy řeší situaci, kterou znám nebo která se v něčem podobá mé? 4. Jak bych řešil jejich situaci na jejich místě já?

Samozřejmě, podobnou identifikaci a sebeprojekci může zažívat a podobné otázky si může klást například i čtenář(ka) dívčích příběhů nebo pohádek. Fantasy má však přece jen jistá specifika, díky nimž je na místě brát v úvahu výše uvedené pocity a otázky s obzvláštní pozorností. Především je velmi populární, má mezi dětskými čtenáři velký dosah i rozsah, jeho obliba jde napříč celým světem dětského a dospívajícího čtenáře. Za druhé už ze své podstaty se žánr fantasy nemusí téměř ničím limitovat, a autoři proto mohou předkládat skoro neomezenou škálu prostředí, problémů, situací, způsobů řešení. Tím podněcují čtenářovu představivost a tvůrčí myšlení, a to i díky možnosti identifikace s postavami. Na druhé straně však oproti například pohádkovým příběhům, které rovněž vykazují řadu fantastických prvků, obsahuje fantasy literatura mnohem syrovější, autentičtější popis světa (byť sebefantastičtějšího), hrdinů a jejich pocitů i problémů, které jsou mnohem bližší neidylické lidské realitě než pohádkovému prostředí. Cítění hrdinů fantasy je také velmi blízké tomu, co je typické pro mýtické hrdiny – pocity odpovědnosti a spolupodílení se na běhu světa, někdy i osudovosti.[110] Osud a osudovost jsou vůbec jedním z nejatraktivnějších momentů fantasy literatury a témat řešených jejími hrdiny. Blíže se k tomuto tématu a ke strategiím, s jakými různé postavy nakládají s vlastním osudem, vrátím v ukázkách na konci kapitoly.

5.2 Zrod hrdiny a jeho úděl

Martínková poznamenává, že v mýtech se hrdina hrdinou nestává, ale rodí se jím.[111] Na počátku „zrození" takového hrdiny bývá často „událost", například přírodní či společenská katastrofa. Něco se musí stát, aby změnilo přechodně nebo navždy podmínky určité komunity – rodiny, klanu, sídla, sociální vrstvy, etnika, říše. S významným děním se pak pojí něčí jméno: původce, hybatele, aktéra, svědka. Hrdina může vzniknout i méně drasticky, když se přihodí něco pozoruhodného a zanechá vzpomínku vymykající se všednímu životu.

[110] Truhelka, J.: *Fantasy příběhy – propojení současného světa se světem mýtu*. In: Psychofantazie (sborník), Univerzita Karlova, IZV, Praha, 1998, s. 40.
[111] Martínková, T.: *O pojmu „fantasy"*. PedF UK, Praha, 2002, s. 48.

Jakmile jednou idealizovaná postava vznikne, začne nasávat osudy skutečně žijících lidí a ti se stávají součástí hrdinovy ikonografie. I pradávní vypravěči pracovali tak, že střípky vlastních zážitků kombinovali s posbíranými zprávami i vlastní imaginací. Vylepšovali a oživovali uměle obraz hrdiny podobně jako například dnešní publicisté.[112]

Výše uvedené nastoluje zajímavé otázky. Například – co je dřív, hrdina, nebo jeho příběh? V mýtu je to dle mého mínění samotný modelový příběh, ke kterému se „hledá" podobně modelový, archetypální hrdina. Ve fantasy autoři zpravidla vycházejí od hrdiny, kolem kterého se pak odvíjí jeho životní příběh. Takový hrdina pak bývá mnohem méně hříčkou osudu (a příběhu) a mnohem více může udržet děj ve svých rukou, ovlivnit věci svým rozhodnutím. Děj je mu více podřízen, ne tolik on jemu.

Hrdinové rostou před očima, vydávají se na pouť a vnitřně se proměňují. Fantasy pak z jejich růstu a vývoje tvoří příběh, skládá jednotlivé motivy, přerovnává je. V mýtu to tak snadno nelze, vzhledem k jeho sakrální podobě a roli.[113] Z kognitivního hlediska jsou tedy v tomto ohledu fantasy příběhy vhodně nastaveny právě pro moderního mladého čtenáře.

Pokud bychom porovnali „vznik" či „zrod" hrdiny v současných fantasy příbězích s příběhy mýtickými, určitě najdeme takovou fantasy, kde k tomu dochází podobně jako v mýtech (hrdina je „zrozen k tomu být hrdinou"). Na základě vlastní četby se však domnívám, že ve většině fantasy příběhů je tomu naopak. Hrdina se hrdinou „stane", ať už ze své vůle, nebo proti ní. Vypracuje se často doslova „z ničeho". Jde tedy podle mého názoru o jeden z distinktivních prvků mýtu a fantasy, kdy fantasy reflektuje spíše současnou poptávku po „selfmademanech", kteří se stali více příznačnými až pro 20. století.

Klasické schéma představuje outsider, jenž pro dobrý účel a za osobního nasazení hraničícího s obětí vykoná mimořádný skutek, jaký od něj nikdo nečekal. Tento vyprávěcí model nepřestává posluchače, čtenáře či diváky fascinovat.[114] Je také velmi dobrým příkladem, který zjednodušeně řečeno ukazuje, že „šanci (stát se hrdinou) může mít každý".

Na tomto místě je ovšem důležité poznamenat, že názor na to, v čem opravdu spočívá „hrdinskost" a co je jejím důkazem, může být dosti relativní a může se lišit v očích autora, čtenáře, postavy samotné i jejích souputníků. Navíc občas může dojít k terminologické nejasnosti ohledně významu slova hrdina, zejména v (hrdinské) fantasy. Je to každá postava, která je něčím zajímavá a je nositelem příběhu, nebo je to ten, kdo prokazuje skutečné „hrdinství"? Jak jsem uvedl výše, kritérium „hrdinství" a „hrdinskosti" není příliš jasné, proto

---

[112] Vrbenská, F.: *Pátrání po kořenech fantastiky IX.* In: Ikarie 5/2002, s. 47.
[113] Martínková, T.: *O pojmu „fantasy"*. PedF UK, Praha, 2002, s. 49.
[114] Vrbenská, F.: *Pátrání po kořenech fantastiky IX.* In: Ikarie 5/2002, s. 47.

se přikloním spíše k první variantě a v dalším textu budu za „hrdinu" považovat jakoukoli „pro čtenáře důležitou postavu".

Pro fantasy je však zároveň typické, že hrdinovi jeho úděl příliš nevyhovuje.[115] Ve fantasy se proto dokonce často setkáme i s „hrdinou navzdory" či „antihrdinou". Počínaje klasickými tolkienovskými hobity Bilbem a Frodem a konče například Sapkowského zaklínačem Geraltem, který se do „antihrdiny" sám stylizuje. V pravém slova smyslu je sice neohroženým a prakticky nepřemožitelným bojovníkem s nestvůrami (nelidskými i lidskými), ovšem sám v pozdějších fázích příběhu reflektuje svůj osud „hrdiny" a „dobrodruha" velmi skepticky s tím, že ho vlastně „dělat dobrodružství" nebaví a že toho má dost. (Svým způsobem to lze považovat za průnik postmoderny do fantasy a za ukázku, že alespoň někteří autoři berou žánr s nadhledem, i když sám Sapkowski nepatří k představitelům jeho humoristické větve. Rovněž jde o prvky, které by v mýtu možné nebyly.)

Jestliže hrdinovi jeho úděl nevyhovuje, má ve fantasy většinou možnost vzít jej do svých rukou a měnit – sebe, svůj osud i okolní svět. Opět se dostáváme k otázce, jak velká míra předurčenosti se v těchto příbězích vyskytuje, zejména když stojí na mýtických základech. Osobně se domnívám, že ve fantasy většinou vždy víc záleží na hrdinově úsudku, rozhodnutí, příklonu k určitým hodnotám (ale i na jeho přátelích a nepřátelích), než na nevyhnutelnosti osudu. Z hlediska kognitivního a formativního jde o cenný a hodně aktuální prvek, zároveň i důkaz určité „modernosti" této literatury.

Dnešní fantasy je v mnohém odlišná i od Tolkienova konzervativního přístupu. Často naturalističtější a především individualističtější – co jiného je vlastně v literární formě magie, než oslava duchovního potenciálu jednotlivce schopného měnit svět? Stejně tak zdůraznění osudu, něčeho, co např. u Tolkiena mělo upozorňovat na „vyšší řád", je nyní spíš ujištění hlavního hrdiny (a skrze něj čtenáře) o jeho důležitosti ve světě. A v tom vězí „jádro". Fantasy vytváří vědomí „dřímajícího hrdiny" schopného rozvíjet vlastní schopnosti a prakticky je uplatňovat k určování si vlastního osudu. I to je jedna z výhod oproti jiným žánrům (včetně příbuzných), např. sci-fi.[116]

5.3 Typologie hrdinů

Mázlová se domnívá, že postavy ve fantasy mají jako podstatný znak výraznou archetypálnost, která vyplývá ze zdrojů fantasy v mytologii a středověké

[115] Martínková, T.: *O pojmu „fantasy"*. PedF UK, Praha, 2002, s. 49.
[116] Kábrt, J.: *Fantastika coby zrcadlo duše – od starého k novému*. www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2131

literatuře.[117] Na jedné straně je toto tvrzení nepochybně pravdivé, na druhé straně ho ovšem s přihlédnutím k tomu, co bylo řečeno v předchozích částech této kapitoly, lze problematizovat. Dosud přetrvává tendence považovat postavy ve fantasy za černobílé a schematicky narýsované, podobně jako v pohádkách či mýtech. Četba řady kvalitnějších fantasy děl nás však přesvědčuje o opaku. Autoři se snaží postavám ponechávat prostor pro vlastní rozhodnutí, možnost udělat chyby, řešit určitá etická dilemata a situace s ambivalentními důsledky, řada fantasy děl se dokonce nevyhýbá ani větší či menší psychologizaci postav a jejich jednání. To vše vytváří plastičtější obraz, který ve spojitosti s atraktivním dějem a prostředím vtahuje čtenáře dovnitř a nabízí mu zajímavé stimuly.

Všichni za svého života hrajeme ze sociálního i psychologického hlediska řadu rolí, některé jednu po druhé, jiné po několika současně. Mýtus však tuto mnohoznačnost osobnosti a proměnlivost jejích rolí nepojímá, k tomu nebyl stvořen.[118] Oproti tomu fantasy, ač řazena mezi oddechovou či jednoduchou literaturu, paradoxně tuto proměnlivost i souběžnost rolí reflektuje velmi dobře. Domnívám se, že je to dáno faktem, že fantasy díla (i samotný žánr) vznikají až ve 20. století, a přestože vyrůstají na půdorysu mýtů a pohádek, odrážejí mnohem víc společenskou situaci, ve které vyrůstají a žijí její autoři, tj. složitost a mnohotvárnost moderního světa, jeho sociální stratifikaci, individualismus, důraz na psychiku jednotlivce atd. Z tohoto důvodu není snadné učinit jednoznačnou kategorizaci či typologii postav ve fantasy (narozdíl např. od mýtických postav).

Navíc nezřídka vše komplikuje významný prvek, jehož vnitřní dynamičnost spolehlivě zabírá, totiž proměna, podvojná identita – dvojí i vícerá příslušnost či tvář postav.[119]

Přesto je vždy atraktivní se o typologii postav alespoň pokusit. Z mého pohledu bude rovněž zajímavé prozkoumat, co nám které typy a typologie nabízejí pro kognitivní pojetí fantasy děl. Nejprve se podívejme, jaké typologie navrhují jiní autoři.

Mázlová rozděluje postavy ve fantasy takto: hrdina, mistr, fantastické stvoření, protivník, druh, sexuální objekt.[120]

Na první pohled je vidět, že toto rozdělení není vyčerpávající a nepokrývá všechny možnosti, navíc z hlediska důležitosti pro děj, z hlediska vlastní role v příběhu či způsobu vykreslení zjevně nejde o srovnatelné kategorie (např. mistr vs. sexuální objekt). Přesto jde o zajímavé základní hledisko rozdělení postav, na něž se můžeme podívat blíže.

---

[117] Mázlová, H.: *Žánr fantasy: pokus o popis žánru.* PedF UK, Praha, 2003, s. 15.
[118] Vrbenská, F.: *Pátrání po kořenech fantastiky IX.* In: Ikaric 5/2002, s. 47.
[119] Vrbenská, F.: *Pátrání po kořenech fantastiky VIII.* In: Ikaric 4/2002, s. 48.
[120] Mázlová, H.: *Žánr fantasy: pokus o popis žánru.* PedF UK, Praha, 2003, s. 15.

Hrdinu autorka definuje jako výjimečnou postavu, nositele příběhu a změny. Jednoznačně souhlasím s úlohou nositele příběhu a změny (dynamiky), to je velmi důležitý aspekt. Pokud jde o „výjimečnost" postavy, určitým způsobem musí být naplněna, jinak by čtenáře zřejmě nezaujala a neměl by takový zájem dívat se na svět jejíma očima.
Na druhé straně ovšem v mnoha příbězích nejde o „výjimečnost" v tom smyslu, jak je obvykle chápána (není to hrdina vyčnívající z řady, který se jednoznačně a vším vymyká svému okolí). Naopak někdy dosáhne „výjimečných" výsledků právě svou „normálností", „obyčejností", která se ukáže být výhodou (např. v případě Tolkienových hobitů).

Mistr je definován jako nositel informace. Opět souhlasím, je to ten, kdo „ví víc", kdo postupně (v roli tutora) čtenáři a hlavnímu hrdinovi „poodkrývá" určité skutečnosti a souvislosti. Může také „tahat za nitky" děje nebo být jeho katalyzátorem. Je zde zjevná paralela s učitelem a této roli se budu věnovat více ve vlastní typologii.

Fantastické stvoření jako kategorie mi připadá nesystémové. Vypovídá totiž více o „podstatě" a vnějším charakteru postavy než o její roli v příběhu. Nikde není řečeno, že hrdina, mistr či protivník nemohou být zároveň fantastickým stvořením. Ideálně splývají tyto kategorie v Tolkienově Sauronovi. Ten má zároveň fantastickou, nadpřirozenou podstatu, zároveň „znalosti" mistra a zároveň je hlavním protivníkem. Fantastické stvoření může být také jen „ilustrativním" prvkem (se kterým se hrdinové setkají např. na magickém místě), tedy spíše jakousi „dekoraci" a „rekvizitou" zdůrazňující fantastickou (pohádkovou) podstatu světa a prostoru, ve kterém se příběh odehrává. Tuto moji tezi potvrzuje Sanchezová, která mluví o fantastických stvořeních, mluvících zvířatech, oživlých věcech atp. nikoli jako o hrdinech, ale jako o motivech, a to motivech pohádkových.[121]
Výjimečné, ne zcela přirozené vlastnosti a schopnosti může mít (a mívá) i postava (hrdina) ve fantasy. Na tomto místě se pak často stírá rozdíl mezi fantastickým a „běžným" stvořením.

Protivníka autorka definuje jako nositele překážky. S definicí lze souhlasit, kategorie sama je ale poněkud obšírná a opět problematická. Protivník totiž může být zcela libovolného charakteru – může být podobný hrdinovi (ale usilovat o opačné cíle), mistrovi (příkladem jsou temní mágové využívající „odvrácenou stranu síly"), může jít o řadové nepřátelské postavy ovládané jinou vůlí (skřeti), může to být i fantastické či nadpřirozené stvoření (drak, ďábel aj.).

[121] Sánchezová, K.: *K motivům fantasy a sci-fi v románu pro děti na příkladech německy psaných textů.* FedF UK, Praha, 2006, s. 21.

Za nejzajímavější pak považuji „výměnu aspektů". Buď na rovině vypravěčské, kdy autor nechá čtenáře chvíli nahlížet děj očima záporné postavy, „protivníka" (Sapkowski), nebo na rovině příběhové, kdy se z dřívějšího „protivníka" stává „hrdina" a z „hrdiny" v tom okamžiku „protivník". Tuto metodu použil např. Turtledove ve čtyřdílném cyklu Bouřlivé věky, kde vždy v lichých dílech je hlavním „hrdinou" hlavní „protivník" ze sudých dílů. Čtenáři se tak otevírá nesmírně zajímavý a plastický pohled na zprvu jednoduchou situaci, která nabírá na složitosti záměnou hlavních postav. Čtenář zjišťuje, že obě dvě protistrany mají logické a obhajitelné motivace, že ani jedna z nich „nepáchá" zlo kvůli zlu samému a že jde svým způsobem o nedorozumění, ale i o sílu dosavadních tradic a dějin. Proti sobě přitom stojí ti, kteří vlastně vnitřně mají více společného než rozdílného, a konflikt je tudíž zbytečný. Děj vyvrcholí ve chvíli, kdy se oba protivníci spojí proti společně vnímanému zlu.

Druh (družina) je dle mého názoru velmi důležitý prvek. Tvoří protiváhu hrdinovi, často mívá opačné nebo komplementární vlastnosti. Druh či družina také vytváří sociální zázemí pro hlavní postavu a určité pozadí, na kterém se hlavní hrdina odráží. Druhové jsou ideálními „sparingpartnery" pro dialogy, často jsou nositeli vtipu v ději, mají tedy podobnou roli jako „trickstеři" (někdy tyto dvě kategorie splývají, viz dále). Stojí však často zároveň „nohama na zemi" a zajišťují kontakt s realitou (Samvěd Křepelka, druh Froda v Tolkienovi), dokáží hrdinu rozptýlit či povzbudit, mají onen nadhled a specifický smysl pro humor (bard Marigold, druh zaklínače Geralta v Sapkowském), kterým nutí hrdinu „nebrat se tak vážně". Zajímavá situace nastává, když je „druhem" životní partner/partnerka hlavní postavy. Tehdy může být cenným rádcem, oporou, kýmsi, na koho se dá spolehnout, kdo vnáší jiný pohled na věc (pohled opačného pohlaví) a zdravý rozum do řešení situací. Ale také zdrojem napětí a určitého „jiskření". Zároveň se zde čtenář setkává vedle „kamarádského" modelu vztahů i s modelem „partnerským".

Sexuální objekt – tuto kategorii považuji za zcela marginální. Ve většině fantasy, která jsem četl, nejsou ženy objektem, ale subjektem – hlavním hrdinou, nositelem děje, mistrem, druhem, případně protivníkem.
„Když tvořím ženské postavy, snažím se, seč mohu, vyhnout stereotypu běžnému ve fantasy. Žena ve špatné fantasy je pro válečníkův odpočinek a zábavu, je jeho kořistí a odměnou. Žádná žena se mu nevzepře, a pokud ano, pak on jí usekne hlavu. Toto schéma bytostně nesnáším. Jako člověk i jako čtenář. Jako autor ale musím lavírovat i mezi pravděpodobností charakterizace a atraktivitou příběhu – hrdinové a hrdinky fantasy mají být poněkud

‚zvláštní'. Tady se prostě někdy musí přehánět. Tvrdím, že pokud ve fantasy díle amazonka nebo čarodějnice přemůže muže mečem nebo zaklínadlem, je to vypravěčský chvat, nikoli hned nutně ‚feministická fantasy'," říká k této otázce spisovatel Andrzej Sapkowski.[122]

Pokud bych měl shrnout typologii postav dle Mázlové, domnívám se, že jako relevantní východisko lze použít čtyři kategorie, a to hrdinu, druha, mistra a protivníka. Jde sice o kategorie hodně obšírné, místy se překrývající, ale jako základ vyhovující.
Zároveň lze přidat další kategorie a další úhly pohledu. Sánchezová hovoří o motivu cizince, který se v daném okamžiku objeví a zasáhne do hrdinova osudu. Někdy to může být mistr (mentor, učitel), jindy jen blíže nespecifikovaná tajemná postava, u níž nelze určit její původ, ale ani záměry. Je tedy nositelem tajemna a určitých hodnot, které se mohou později vyjevit jako pozitivní i negativní. Může tedy jít zároveň o protivníka, který je určitou metaforou Motiv cizince, který se v daném okamžiku objeví, zasáhne do hrdinova osudu. Někdy tutor, učitel, někdy spasitel, tajemná postava, nelze určit původ, záměr, je nositelem tajemna a určitých hodnot. Může být ovšem i negativní (protivník), být metaforou pro ohrožení, nezdravé nebo nebezpečné procesy v okolí, ve společnosti, ale i pro strach z neznáma.[123]
Martínková pojímá problematiku fantasy hrdinů z jiného úhlu a více se přidržuje schémat a archetypů: howardovský osamělý hrdina (barbar Conan) putuje od jednoho dobrodružství k druhému a navazuje na tradici bojovníků sahající až k Héraklovi a Gilgamešovi. Má ve společnosti jakousi výlučnou pozici „nad zákonem" (případně on sám je zákonem, tvoří si své vlastní). Tolkienovský hrdina je naproti tomu mnohem „obyčejnější", až idylický, nucený okolnostmi vydat se na cestu a porazit zlo. Je nositelem pozitivních hodnot a bojuje proti tomu, kdo chce získat a zneužít moc.[124]
I Martínková ve svém pojednání o postavách ve fantasy řeší problematiku „osudovosti", tj. zda je osud hrdinů určený a neměnný, zda je pokus o změnu určen k nezdaru a vede k záhubě.[125] V této souvislosti nastoluje otázku práva na svobodné jednání (na straně jedné) a archetypů lidského jednání a chování, jejichž naplnění je spojeno právě s pevně zakořeněnými mytologickými příběhy (na straně druhé).

---

[122] Sapkowski, A.: *Zaklínač – Meč osudu (doslov)*. W&S, Praha, 1993.
[123] Sánchezová, K.: *K motivům fantasy a sci-fi v románu pro děti na příkladech německy psaných textů*. PedF UK, Praha, 2006, s. 21.
[124] Martínková, T.: *O pojmu „fantasy"*. PedF UK, Praha, 2002, s. 49.
[125] Martínková, T.: *O pojmu „fantasy"*. PedF UK, Praha, 2002, s. 53.

5.4 Typologie fantasy hrdinů na podkladu filozofického konceptu člověka

Pokud se pokusíme rozložit strukturu nejrůznějších vyprávění na základní stavební jednotky, zůstanou tři jádra příběhů: hledání, vztah a postavení.[126] Jsou staré jako lidstvo a definují životní potřeby člověka. Hledat lze vodu, poznání, loviště, poklad, pravdu, vraha. Bezpočet svazků se zabývá peripetiemi milostných citů, ale také ambivalentními vztahy mezi protagonisty či vazbami mezi hrdinou a jeho ideálem, ať fyzickým či duchovním. I lidé potřebují mít své místo ve smečce, a čím civilizovanější, diverzifikovanější a komplikovanější je tvář společnosti, tím je i obtížnější získat a udržet si v něm pozici.

Pro následující podkapitolu vyjdu z uvedených základních prvků – „hledání", „vztah" a „postavení". Když jsem hledal model, který by co nejlépe vystihoval moje vlastní vidění a pojetí typologie postav ve fantasy, dospěl jsem k názoru, že ideálně mu odpovídá filozofický koncept člověka a jeho rolí – homo viator, homo educans a educandus, homo faber, homo ludens ad. Shodou okolností v sobě tyto typy obsahují velmi mnoho společného právě s motivy, jako je hledání, vztah a postavení.

Budu se nyní jednotlivým typům věnovat blíže, v paralele s typickými postavami fantasy (a zároveň v souvislosti s jejich kognitivním potenciálem).

5.4.1 Homo viator

Motto: *„Zůstat stát, znamená propadat se dozadu."* (Gordon Forward)

Homo viator je „člověk putující", poutník. Vydává se na cestu, protože ho naplňuje neobyčejnými (ale také strastiplnými) zážitky, samotná cesta život ozvláštňuje a činí ho zajímavějším, než je jednoduché připoutání na jedno místo. Dříve byl poutník též vzor dobrého křesťana, metaforicky putujícího „ze tmy do světla", z chaosu pozemského světa do věčnosti.[127] Posvátnost cesty, pouti, nacházíme v řadě náboženství. Cesta je ideální metaforou (pro vlastní duchovní růst, získávání zkušenosti), ale i pevným „rámcem" pro příběh a změny, jež se při tom dějí. Poutník na cestě hledá svou podstatu a své autentické bytí. Poznává nejen svět, ale především sám sebe.

Cesta může hrdinu zavést na nejrůznější místa, může mu připravit nejrůznější překážky, ale i odměny. Kdo se nevydá na cestu, nic nezažije. Cesta je v podstatě „styl života", a to opět jak fyzicky (být v pohybu, poznávat nová místa, kraje, lidi, kultury, situace, dobrodružství), tak i

[126] Vrbenská, F.: *Pátrání po kořenech fantastiky VIII.* In: Ikarie 4/2002, s. 47.
[127] http://slovnik-cizich-slov.abz.cz

duchovně (neustrnout ve svém vnitřním vývoji, stále hledat, vnímat svůj život jako dynamický proces plný změn a posunů kupředu). Cesta sama o sobě může být hlavním cílem, nikdy nekončícím.

Martínková píše, že pouť je významným motivem, spojeným s vnitřní proměnou hrdiny, splněním jeho poslání. Na této cestě se také odehrává souboj dobra zla, které ale není vždy definitivně poraženo, a je tedy třeba nadále bdít, neustrnout a nezastavit se.[128]

Cesta, při níž dochází k proměně, „iniciaci" a dospění hrdiny, je rovněž metaforou pro období dospívání, důležitých životních změn a přechodu do dospělosti, jenž je podmíněn získáním určitých zkušeností. Ne nadarmo se v řadě pohádek vyskytuje motiv „hloupého" Honzy, který se vydává do světa na zkušenou, aby něco zažil a poznal. Podobně přistupuje k „cestě" i Sanchezová, která o ní hovoří jako o formě iniciace – hrdina na své cestě zraje, stává se sám sebou, odpoutává se od vlivu autorit, dospívá, hledá svou vlastní identitu.[129] Jde tedy o jeden z klíčových kognitivních prvků, kdy hrdinova a čtenářova situace si může být velmi blízká a zároveň zde čtenář získává zprostředkovaně poznatky a pocity z této „iniciace".

Pokud bych to tedy měl shrnout, „homo viator" je typ postavy, která se díky své cestě průběžně mění (či jednorázově změní), je stále v pohybu (duševním i fyzickém). Je pro ni charakteristické, že „hledá" (odpovědi, poznání, rozuzlení situace a její příčinu) a při tom získává (zkušenosti, znalosti). Homo viator lze často ztotožnit s hlavními hrdiny fantasy příběhů.

Dokonce i mezi jednotlivými poutníky jsou určité rozdíly (v motivech, kvůli nimž se na pouť vydávají, v míře, v jaké je putování spojeno s jejich životem, apod.). Tolkienovi hobiti Bilbo a Frodo se (každý v jiném příběhu) vydávají na „cestu tam a zase zpátky". Jde o jednorázový akt, z něhož se vrátí vnitřně proměněni. Příznačné je však, že ani po návratu do rodného Kraje jejich „cesta" nekončí. Cesta a zážitky či zkušenosti na ní získané v nich zasely vnitřní neklid, jehož se zbavují až tím, že odplují za moře do země věčnosti. Jiným případem je hraničář Aragorn, jenž je „na cestě" celý život, jako vždy pohotový strážce před zlem. Být na cestě je součástí jeho „profese" a „životního stylu". Jeho cesta končí ve chvíli, kdy se vyjeví jako skrytý potomek králů a přebírá vládu nad vítěznými říšemi. O úroveň výš pak nalezneme poutníka-čaroděje Gandalfa Šedého, jenž je na cestě odnepaměti, zjevuje se ve chvílích, kdy je třeba (a kdy je zlo nejsilnější), a poté zase mizí. V jeho postavě lze najít paralely s (archetypálním) motivem věčného poutníka... Pokud se podíváme mimo Tolkienovu

[128] Martínková, T.: *O pojmu „fantasy"*. PedF UK, Praha, 2002, s. 53.

[129] Sánchezová, K.: *K motivům fantasy a sci-fi v románu pro děti na příkladech německy psaných textů*. PedF UK, 2006, s. 21.

Středozemí, nalezneme velmi typický motiv „životní pouti" například v sáze Trůn z dračích kostí Tada Wiliamse. Hlavní hrdina Simon začíná svou pouť jako obyčejný kuchtík v hradní kuchyni a po dlouhé pouti, během níž dospívá, (a po 3500 stranách) se triumfálně vrací na hrad, z nějž vyrazil, ovšem již v roli krále...
Pro kontrast uvedu, že opakem homo viator je buď homo vagus, nebo homo stator. Každý je tímto protikladem z jiného úhlu pohledu. Homo vagus jako člověk bezcílně bloudící, tulák potulující se světem mimo jasně danou životní cestu, který se tudíž na cestě nemá možnost tolik rozvíjet a spíše může sklouznout na nesprávnou stranu. Homo stator je pak člověk „setrvávající na místě", na dosažené pozici, málo usilující o další pracovní a životní vzestup a vyšší hodnoty. Neznamená to, že by byl špatný, ale svou statičností rezignoval na další růst a vývoj, není nositelem či hybatelem žádného dynamického procesu.

5.4.2 Homo educans a educandus

Motto: *„Monolog váš svět zmenšuje. Dialog ho zvětšuje."* (Reinhard K. Sprenger)

Oba typy uvádím zároveň, jako navzájem komplementární role – člověk vyučující (vychovávající) a vyučovaný (vychovávaný). Mistr a jeho žák. Na jedné straně mladý hrdina, bez zkušeností (často mající před sebou „cestu"), na straně druhé jeho mentor. Mocný kouzelník či hrdina, který ví více než ostatní a ve vhodnou chvíli poskytne informaci či se dle svých znalostí a možností zachová. Šaman či guru, který vede a ukazuje cestu ostatním ze svého kmene, společnosti. Ale především mistr, který je autoritou pro svého učedníka. Dvojice učitel – žák či mistr – učedník, obecně „starší zkušenější a mladý nezkušený" je (v různých podobách) přítomna v řadě těchto příběhů: Gandalf a Bilbo, resp. Frodo (Tolkien), Brumbál a Harry Potter (Rowlingová), Geralt a Ciri (Sapkowski). Zajímavé dialogy mezi homo educans a educandus nabízím i v ukázkách na konci kapitoly.
Mladý čtenář má možnost ztotožnit se s rolí postavy, která je „homo educandus", čili v procesu „výuky", osobnostního růstu, sbírání zkušeností a znalostí, poznávání světa. Takový hrdina je mu zpravidla i blízký věkem. Může tuto postavu v rámci takového procesu přímo sledovat, poměřovat těžkosti, s nimiž se potýká, se svými. „Homo educans" je pak často atraktivní, pozitivní autoritou, morálním vzorem, který leccos zažil, leccos ví a dosáhl jisté moudrosti. Je příslibem, že dnes mladý a nezkušený člověk může v budoucnu dosáhnout podobné úrovně, pokud se o to sám přičiní a zároveň bude mít podporu této osobnosti.

Motiv „učitele" je ve fantasy literatuře obecně velmi rozšířený. Jde vlastně rovněž o určitý archetyp a tato postava má své kořeny v dávných dobách. Je spojena s předáváním informací, znalostí, zkušeností, „moudrosti", tradic, odpovědí na otázky. Vykladači mýtů byli často šamani nebo kněží, kteří měli pro svou společnost podobnou roli jako učitelé. Byli nositeli poznání a moudrosti, starali se o uchování a přenos informací z generace na generaci, byli jejich interpreti. Vědění bylo důležitou složkou „magie", kterou vládli a díky níž získávali svou moc – tu mohli zužitkovat ve prospěch komunity, nebo svůj vlastní. Pro doplnění či rozvinutí proto uvádím i kategorii „homo magus". Podle definice jde o člověka těšícího se z dokonalé jednoty bytí, žijícího v dokonalé harmonii se svým životním prostředím i se sebou samým. V tom spočívá jeho magické založení, magický vztah ke světu.
Poznatky, které „učitel" předává a „žák" (čtenář) přijímá jsou různého charakteru – etické, faktické, praktické apod. Čtenář si tyto informace může zapamatovat mnohem snáze, protože jsou zabaleny do zábavné formy a poutavého příběhu. Po odstranění efektních kulis (draků, rytířů či kouzel) však vždy zbudou základní a důležité poučky do života.
Poněvadž nežijeme jen jednoduše jako zvíře, poněvadž žijeme v prostoru různých možností, mezi nimiž se musíme rozhodnout, poněvadž máme blaho i muka volby, která je vždy též sebevolbou, jsme odkázáni na radu. Poněvadž se můžeme ztratit v návalu možného, potřebujeme oporu. Poněvadž jsme bez stálé charakteristiky, potřebujeme formu, která nás určuje. Poněvadž nám hrozí nebezpečí, že podlehneme každému nátlaku věcí, potřebujeme základní zákon. Radu, oporu, formu a zákon získává lidská existence v onom fundamentálním dění, jež se nazývá výchovou.[130]

5.4.3 Homo kreator a faber

Motto: *„Skvělá práce dodá životu vzrušení a smysl. Nesprávná práce jej vyčerpá."*
(Jack Welch)

Homo kreator je člověkem schopným „tvořit", homo faber člověkem, který je schopen „vyrábět". Zdánlivě podobné kategorie však skrývají několik zásadních rozdílů.
Homo kreator je typem, který vytváří nové hodnoty, ať již materiální, duchovní, společenské apod. Je to člověk vládce, vynálezce a umělec. Tvůrce států, světů, uměleckých děl, technických inovací. Člověk posouvající vývoj kupředu, zajišťující evoluci civilizace.

[130] Fink, E.: Grundfragen der systematischen Pädagogik. Freiburg, Rombach 1978, str. 44

Hybatel využívající tvůrčí energii. Ve fantasy může být ztotožněn s vládcem, ale i mágem či jakkoli vlivnou osobou, často středobodem, ze kterého vychází děj, ale on sám nebývá hlavní postavou příběhu. Kreator může samozřejmě svých schopností rovněž zneužít. Je to v každém případě spíše postava v pozadí, spoluutvářející svět takový, jaký je, „tahající za nitky", ale málokdy přímo zasahující do děje. Do děje se spíše promítají výsledky její činnosti.
Homo faber je pak člověk výrobce či dělník. Definuje se svojí silou, mocí, výkonem a svět utváří podle své vůle. Právě tento aspekt mi připadá velice zajímavý. Homo faber podřizuje svět své vůli, nikoli svoje konání okolnímu světu. Skrývá se v tom jak pozitivní prvek (člověk, který bere svůj život a osud do vlastních rukou, není hříčkou okolního dění), tak také prvek negativní (člověk narušující svět umělými zásahy ve svůj prospěch, i za cenu porušení přirozeného chodu a toku věcí). Homo faber v sobě tudíž nese velkou moc a odpovědnost. Má schopnost měnit věci a utvářet sám sebe i své okolí, ale zároveň je sám o sobě zárodkem katastrofy. Využití tohoto konceptu postavy může vést k nastolení otázek a dilemat.
Zajímavé je rovněž, že ani sami filozofové se neshodují v tom, zda je homo faber pozitivním, či negativním typem. Spirituálněji orientované směry tvrdí, že člověk-dělník je sám sobě odcizený, pracující na svém iluzorním blahobytu a žijící své neautentické bytí. Zastánci opačného pohledu na věc vyzývají k neustálé práci a budování, protože lidská činnost zvyšuje řád a snižuje nahodilost, chaos. Osobně se domnívám, že homo faber je podnětný tím, že nejde o statickou osobnost, nýbrž naopak o tvůrčího, dynamického ducha (u něhož ovšem hrozí, že přecení své možnosti). Ostatně „člověk zručný" (homo habilis) je i biologickým druhem a zručnost (spojená s vývojem ruky a tvorbou nástrojů) byla jedním z kroků, jimiž se člověk vývojově oddělil od zvířete. Stal se tak nejen tvůrcem předmětů, ale přeneseně i svého osudu.
Ukázkou „katastrofického scénáře" a negativní postavy spojující v sobě navíc „tvůrce" a „výrobce" je například Tolkienův Saruman a jeho příběh. Snažil se vytvořit uměle vlastní armádu (počínaje „novou rasou" a konče její výzbrojí), devastoval své okolí, narušoval přirozený řád věcí ve svůj prospěch a nakonec se stal obětí vlastnoručně vytvářeného osudu.
Prvky homo kreator a homo faber v sobě slučuje postava Hlavního inženýra (tedy Leonarda da Vinci) v alternativním fantasy příběhu z renesanční Florencie Pasqualův anděl. Leonardo zde na základě své výjimečné invence a kreativity i zručnosti vytvořil technologický základ, na kterém fungovala celá společnost. Spisovatel Paul J. McAuley tak prostřednictvím Leonarda v roli homo faber a kreator (kdesi v pozadí, v pracovně ve vysoké věži) určil chod této fiktivní renesanční industriální společnosti. Za homo kreator v rovině společenskovědní lze také považovat lorda Vetinariho, vládce města Ankh-Morpork v Pratchettově cyklu

Úžasná Zeměplocha. Vetinari pro město vytvořil jedinečný a dokonale vyvážený společenský systém, ve kterém sám s potěšením tahá za nitky. Společenský systém, který je nejméně tak fantastický jako děj Pratchettových knih, přitom však zrcadlí mnohé z „pozemské společnosti" a jejího „utváření".

5.4.4 Homo ludens

Motto: *„Kdyby lidé nedělali bláhové věci, nic inteligentního by se nikdy nestalo."*
(Ludwig Wittgenstein)

Homo ludens je člověk hrající si či hravý. Pojímá svůj život jako „hru", je schopen činnosti jen pro radost z činnosti samé. Používá také aktivně svou fantazii a imaginaci. Umožňuje mu řešit situace překvapivým způsobem, hledat možnosti tam, kde je jiní nevidí. Vyvíjí své schopnosti a možnosti prostřednictvím hry. Objevuje své schopnosti a sám se skrze ně vyvíjí. Jeho hravost je založena na svobodě rozhodování a jednání a předpokládá samostatné myšlení. Vyvíjí se také prostřednictvím zkušeností, jež připojuje k těm, které už vlastní.

Teoretické pojetí člověka jako „hrajícího si" tvora je poměrně nové, i když chuť „hrát si" je jistě odvěká. V evropském prostředí byl prvním, kdo zdůraznil důležitost hry a vyslovil se proti specializaci a mechanizaci naplnění života, Friedrich Schiller. Podle Schillera je hra činností člověka, která jediná je schopná vytvářet lidské schopnosti. Sám Schiller je pak autorem tvrzení, že „člověk je člověkem pouze tam, kde si hraje"[131]. Podle filozofů (Huizinga, Fink) a psychologů (Berne) patří k nejhlubším a nejbohatším projevům lidského způsobu bytí. Johan Huizinga tvrdí, že svět je chaos a ve hře se cítíme dobře, protože jsme najednou uvnitř zcela průhledných a jasných pravidel. Druhou Huizingovou myšlenkou je, že hra je vystoupení z každodennosti.[132]

Faktem ovšem je, že v dřívějších společenských podmínkách a rozvržení času nebyl pro skutečné hraní si (a vystoupení z každodennosti touto cestou) dostatek prostoru a času. Ten se dělil na práci (povinnosti) a odpočinek, ovšem jeho součástí byla u dospělých a dospívajících málokdy hra. Novou situaci přinesly až změny ve 20. století, kdy se „hra" stala legitimním a rozšířeným prostředkem relaxace, ale i poznání.

[131] http://cs.wikipedia.org
[132] Adamovič, I.: *Mroži vypadají jako tulení upíři.* www.zivel.cz/article.php?id=410

V literatuře ovšem nalezneme „hrající si" postavy velmi často, fantasy není výjimkou, ba naopak. Je to takřka archetypální postava „trickstera", šibala, moudrého blázna, který svými kousky provokuje společnost, nastavuje jí zrcadlo a sám se při tom baví. Vysmívá se lidské hlouposti a učí své okolí kritickému myšlení. Klasickými představiteli jsou Till Enšpígl, Hodža Nasreddín, Paleček, kouzelník Žito a mnoho dalších. V moderní fantasy pak často bardi, dvorní šašci a další podobné postavy. Nejčastěji plní roli „druha", veselého kumpána hlavní postavy. Vytvářejí mu protiváhu, oslabují jeho tendenci brát sebe a vše okolo příliš vážně. Nikdo většinou nebere vážně je, ani oni sami sebe ne, ale jak už vyplývá z archetypu, který ztělesňují, nakonec se v jejich názorech a jednání ukrývá více moudrosti a autenticity než u většiny ostatních. S určitou licencí a přísadou černého humoru lze za „homo ludens" považovat například i Pratchettova Smrtě. Ten své řemeslo pojímá jako svého druhu „hru", situace, ve kterých se setkává s lidmi, se snaží pojímat s nadhledem až nadsázkou a dialogy, ve kterých vystupuje, jsou kořením Pratchettových knih. Smrť je pak u čtenářů dlouhodobě jednou z nejoblíbenějších postav.

„Hrající si" postavy jsou většinou už svou podstatou (s výjimkou Smrtě) blízké mladému čtenáři a jeho vnímání. Kromě toho, že povzbuzují čtenářovu imaginaci a jsou nositeli humoru, je jejich důležitost právě v onom nadhledu a odstupu, se kterým vnímají svět. V potřebném odlehčení, které mu svým pohledem dodávají.

Dá se říci, že homo ludens je také svým způsobem řada autorů a jejich čtenáři. Ti i ti oplývají představivostí a mnohdy i hravostí. Navzájem spolu hrají „hry" – hru na realitu (i když jde o fikci, mnohdy v našem světě nemožnou), na reálnost postav a jejich problémů. Četba může být vedle jiného i zábavou, „hrou".

5.5 Typologie postav dle transakční analýzy

Spíše pro zajímavost uvádím stručné pojednání o „životních scénářích" podle Erica Berneho, psychologa, jehož jméno je spojeno s transakční analýzou a psychologickou teorií her. Jednak se jedná o alternativní přístup k typologii postav a za druhé je pro náš pohled podnětné, že jeho „scénáře" vycházejí z půdorysu mytických příběhů (konkrétně antických mýtů). Tyto postavy, jejich styl jednání a příběhová schémata, do nichž se dostávají, pak Berne používá jako metaforu pro jednání skutečných lidí, z nichž každý se může ztotožnit s určitou postavou i jejím příběhem a na tomto základě zanalyzovat vlastní chyby a opakující se schémata. Následující výčet je také mimochodem další ukázkou rozdílu mezi mýtickými postavami (s

předem daným osudem a „scénářem", který je těžké změnit) a postavami moderní fantasy, jejichž scénář a osud se odvíjí více dle jejich vlastní vůle a „změna je možná".

Typologie postav a jejich „scénářů" dle Berneho[133]:
„Navždy" (Arachne) – postava „napořád" odsouzená k něčemu, k druhu bytí, změna není možná. (Být pavoukem...)
„Nikdy" (Tantalos) – nikdy nemůže dosáhnout toho, co chce a potřebuje. (Má žízeň, ale voda mizí, chce utrhnout ovoce, a v tu chvíli před ním zmizí...)
„Skoro" (Sisyfos) – těsně před tím, než se mu podaří dosáhnout cíle, neuspěje. (Kámen dovalený téměř na vrchol se vždy skutálí...)
„Dokud" (Damokles) – stále mu něco hrozí, stále je tu něco, co se může stát, neví ovšem „dne ani hodiny", kdy se hrozba naplní. (Kdy se meč visící nad ním utrhne...)
„Až" (Herakles) – jde z úkolu do úkolu, jakmile jeden splní, již jej čeká další. (Nikdy nemůže dokončit své dílo, konec jednoho je jen začátkem druhého.)
„Otevřený konec" (Filemon a Baucis) – žití bez plánu. (Proseděli celý život, vše podstatné se však dělo okolo... až se z nich staly stromy...)

5.6 Postava a její osud – ukázky (s kognitivní/didaktickou interpretací)
Pro následující pasáž jsem vybral několik ukázek z fantasy literatury. Spojuje je několik motivů či prvků: Jedním z klíčových je motiv vlastního osudu – již dříve zmiňovaná problematika předurčenosti a naproti tomu možnosti vzít jej do vlastních rukou, řídit jej, případně zvrátit dosavadní směřování. Nebýt „loďkou unášenou proudem", ale pokusit se řešit věci sám, vlastními silami, případně s pomocí dalších. S tím nezřídka souvisí změna tradičních způsobů nahlížení na věci, nové úhly pohledu, obohacující dosavadní vidění a vnímání světa. Dalším krokem bývá nezřídka snaha či možnost prolomit společenské konvence, zažitý úzus. K tomu je často potřeba odvaha, vědomosti a další atributy. K této větší svobodě konání se pak samozřejmě váže povinnost přebrat zodpovědnost za své skutky a rozhodnutí. A všechny tyto situace jsou také vždy příležitostí k poznání a učení se...
Dalším klíčovým motivem, který se vyskytuje ve většině ukázek, je subjektivní pojetí pravdy a nezřídka i konflikt mezi různými „pravdami".

[133] Berne, E.: *Co řeknete, když pozdravíte. Úvod do transakční analýzy.* NLN, Praha, 1997.

5.6.1 ***Paul J. McAuley:*** *Pasqualův Anděl*

Angličan Paul J. McAuley je autorem originální fantasy Pasqualův anděl. Příběh se odehrává v alternativně pojaté Florencii počátku 16. století. Autorova imaginace přivádí na scénu Leonarda da Vinci (zde zvaného Hlavní inženýr), který dal přednost praktickému rozvíjení svého technického nadání namísto uměleckého. Technologický pokrok města je tak závislý na jeho invenci. To vše jsou ovšem jen atraktivní kulisy pro téměř detektivní fantasy příběh, jehož hlavním protagonistou je mladý malíř Pasqual. Následuje scéna, kdy se hlavní hrdina poprvé setkává s Leonardem a jejich vzájemný dialog nabízí Pasqualovi „nové úhly pohledu", například právě na možnost řízení vlastního osudu a otázku „pravdivosti". Rozhovor má také důležitou úlohu v Pasqualově dalším rozhodování, zda se zhostí náročného úkolu.

„Připadalo mi zajímavé, že čas lze měřit tolika různými způsoby. Čas je lstivá záležitost. Vidíme ho jako řeku, jež se valí pouze jedním směrem. Bůh ho však vnímá nejspíš jinak. Může se vracet k různým událostem a měnit je, jako když autor dělá korektury. Hm, ale vy se těmto úvahám smějete," řekl Hlavní inženýr
„Připomněl jste mi mého učitele, Piera di Cosima!"
„Znám jej natolik dobře, abych věděl, že jeho pohádkové fantazie, které mi původně sloužily jen pro pobavení, mají hluboký smysl: narušují totiž samotné základy toho, co přijímáme podle konvence či zvyku jako nezpochybnitelný fakt. V tomto ohledu je Piero jako dítě, pro které je všechno nové. Vskutku, já osobně tvrdím, že by se každý, pokud chce danou věc pochopit, na ni měl nejdřív podívat, jako by byla nová!"[134]
(...)
„Euklides předložil návrh, aby se solidním základem racionálního výkladu vesmíru stala geometrie, ale dokonce i v jeho výkladech lze najít hádanky. Geometrie má nejspíš iracionální vlastnosti, které nelze z Euklidových axiomů odvodit. Když však absolutní jistoty geometrie odvrhneme, odvrhneme s nimi i veškeré naše architektonické úspěchy, navigaci a zaměřování hvězd!"
Pasqual pociťoval závratné vzrušení – nebyl-li svět pevně stanoven, pak si zajisté mohl každý člověk svobodně určit vlastní osud! Nic se nedalo poměřovat jedinou věcí, vše bylo přibližné a pravdivé jedině vzhledem k vlastní podstatě.[135]
(...)
„Těžký úděl, možná nejsem pro ten úkol vhodný," řekl Pasqual.
„Pochybujete-li o svých schopnostech zhostit se té práce, učinil jste první krok. Víte-li, co nevíte, překročil jste práh k získání vědění. Jinak zůstanete v rajském blaženství nevědomosti a nenaučíte se ničemu. Vždy jsem pochyboval, že by andělé mohli být inteligentní, protože jsou-li dokonalými vykonavateli vůle boží, pak nepotřebují vědět nic a kopírují veškeré konání dle bytosti, která ví všechno!"[136]

---

[134] McAuley, P. J.: *Pasqualův Anděl.* Laser, Plzeň, 2003, s. 283.
[135] McAuley, P. J.: *Pasqualův Anděl.* Laser, Plzeň, 2003, s. 305.
[136] McAuley, P. J.: *Pasqualův Anděl.* Laser, Plzeň, 2003, s. 307.

5.6.2 **Felix W. Kres:** *Král Nesmírna*

Polský autor Felix W. Kres je autorem námořní fantasy Král Nesmírna. Velice atraktivním prvkem této knihy je již její prostor – prakticky celá se odehrává na moři zvaném Nesmírno. Strhující a dynamický je i samotný příběh, který ovšem vedle akce nabízí i řadu dialogů a podnětů k úvahám. Následující scéna nabízí dialog mezi hlavní hrdinkou, která byla právě zajata piráty, a důstojníkem pirátské lodi. Nalezneme v ní konfrontaci dvou úhlů pohledu a dialog přímo implikuje potřebu vnímat věci do hloubky a v celkovém kontextu, vynášet soudy až na základě důkladné znalosti faktů. Zároveň ukazuje složitost a problematičnost světa a jeho uspořádání. Stírá a relativizuje černobílé rozdělení na „dobré" a „zlé". Tento prvek je velmi charakteristický pro moderní fantasy a odlišuje ji od „pohádkovějšího" pojetí klasické tolkienovské fantasy, kde dělící čára mezi dobrem a zlem byla ostřejší.

Víš, paní," pokračoval po chvíli. „Někdy ti závidím onu prostotu, se kterou všechno posuzuješ. Piráti jsou zlí a vojáci dobří, přestože zabíjejí první i druzí. Obchodník až po krk v podvodech je řádný muž, ale zloděj, který někomu ukradne portmonku, je darebák. Napadlo tě někdy, odkud se piráti berou?"
Tázavě vzhlédla. „Jak to... odkud?"
„Víš, paní, jak vypadá služba na císařském korábu nebo obchodní lodi? Na stravě vydělávají bohatě všichni. Dodavatel, protože prodá zkažené maso, kapitán, protože nad tím přimhouří oko. A námořník to sní... A víš, jaké jsou tresty na císařské plachetnici? Lodník přijde pozdě na hlídku. Pět ran za zpoždění, dalších pět za přezíravé chování k důstojníkovi, protože nastoupil službu bez omluvy, a dalších pět, protože dal špatných příklad posádce. A dalších pět, protože zapírá svá provinění a přiznává s jen k jednomu: zpoždění."
Sklopila hlavu.
„Zkus pochopit, že málokdo má co ztratit. Práce na pirátské lodi je stejně těžká jako jinde. Drsná lana rozdírají ruce, věčná vlhkost je stejná. Ale jídlo nesmrdí, důstojníci tě zbytečně netýrají a ve váčku necinkají mědáky, ale zlato. To je celý rozdíl."
„Všem bylo ublíženo a utekli na pirátskou loď, protože už to jinde nemohli vydržet," pronesla pochybovačně.
„V mnoha případech ano. Jistě, jsou mezi nimi i rození zločinci. Ale většinou jsou to prostí lidé, pro které kategorie dobra a zla nedávají smysl. Chtějí prostě žít, jíst, občas se pobavit."
„Kam vlastně míříš?"
„Chci ti ukázat, že ti zločinci jsou obyčejní lidé, paní. Lidé právě s takovým osudem, ne jiným. Vysvětlíš mi, jaké to je, když poznáš někoho blíž a ukáže se, že je jiný?"[137]

5.6.3 **Piotr W. Lech:** *Rokhorm z Aron*

Dalšímu z polských autorů, Piotru Witoldovi Lechovi, u nás vyšla povídková kniha Rokhorm z Aron. Hlavním hrdinou všech příběhů je mnich-čaroděj Rokhorm, vyškolený magickým řádem, putující po světě a snažící se pomáhat obyčejným lidem, kteří byli postiženi nepřízní osudu a různými nespravedlnostmi, ale sami se neumí bránit. V Rokhormovi autor předložil

[137] Kres, F. W.: *Král Nesmírna.* Laser, Plzeň, 2003, s. 84–86.

silný motiv člověka, který narušuje pravidla a zaběhaný řád, protože v určitých situacích cítí, že musí jednat jinak, než je mu nařizováno. Bere zákon a řád do vlastních rukou, jedná dle vlastních pravidel (protiví se „bohovi, který tká lidské osudy"). Jde tedy o situace vedoucí ke konfliktu mezi zažitými, předem danými pravidly (díky nimž navíc získal své schopnosti a vzdělání) a vlastním svědomím či vůlí. Je zde ukázána velká subjektivita rozhodnutí a nepředvídatelnost jejich důsledků. Rokhorm je veden dobrými úmysly a vždy je přesvědčen, že volí menší zlo. Ambivalentní vyústění situací to však ne vždy potvrzuje. Důležitým momentem je vždy zdůrazněná povinnost nést si sám důsledky těchto vlastních (často dvojsečných) rozhodnutí. Lechovy příběhy jsou protkány zvláštní melancholií a nejednoznačností, typickou pro (post)moderní slovanskou, zvláště polskou fantasy (která je velmi svébytná a nekopíruje anglosaské modely).

Chvíli se nic nedělo, nemocný mnich ležel na loži se zavřenýma očima. Dýchal pravidelně. Pojednou něco trhlo jeho hrudí. Rokhorm otevřel oči plné bolesti. Nadešel čas další bitvy. Tkadlec zlých osudů neodešel. Nemohl odejít. Ten člověk toho věděl příliš mnoho. Příliš mnoho si pamatoval.
„A teď zapomeneš!" šepot v Rokhormově hlavě pálil jako oheň.
„Ne," odpověděla tiše lidská vůle.
„Znám všechny tvé myšlenky, ty minulé i ty budoucí. Proč to chceš učinit?" šeptal bůh.
„Tkáš osud nevinných lidí rukama lumpů," odpověděla opět lidská vůle. „Tkáš osudy lidskýma rukama... Jaký ty jsi bůh?"[138]

Následující scéna popisuje rozhovor se zemřelým bojovníkem, jehož rodina byla zákeřně vyvražděna. Bojovník touží po pomstě, ale mniši jsou vázáni pravidly a nemohou mu sdělit jméno viníka. Rokhorm řeší další dilema – podřídit se pravidlům, či učinit spravedlnosti zadost a vydat viníka trestu.

Arcimág nepřestával šeptat a jeho hlas vyplňoval veškerý prostor v sále, každý jeho kout i skulinu.
„Zjev se na oři Osudu, s rozsudkem v očích. Ty, jehož msta je úměrná tvému utrpení..."
Uprostřed sálu stál kůň. Bílý kůň s dlouhou, až k zemi padající hřívou a stříbřitě se lesknoucí ojíněnou srstí. Na koni seděl bojovník v kožichu z ledního medvěda. Na hlavě měl přilbici s rohy, která mu zakrývala tvář. Otvory v přilbici se dívaly rudé, uhrančivé oči, planoucí šílenstvím. Bojovník nepochyboval rty, navzdory tomu Rokhorm a ostatní bratři slyšeli jeho výrazný šepot, připomínající poryvy ledového vichru. Zmrazoval mysl i duši. Byl obavou, ale i žalem, mámením, ale i tesknotou: „Co chceš, ty, jemuž bohové dali právo pohybovat se mezi světy?"
Arcimág odpověděl, aniž by pohnul rty: „Způsobil jsi bolest, porušil klid, přivedl smrt."
„Pouze těm, kteří si ji zasloužili," odpověděl bojovník. „Přišel jsem na prokleté Podhůří se svými lidmi, abych zde nalezl klid a slušný život. Utíkali jsme před neustálými válkami vedenými vládci Norvolksu. Ale místo vyhlášené pohostinnosti horalů jsme našli jen smrt a

[138] Lech, P. W.: *Rokhorm z Aron*. Leonardo, Ostrava, 1998, s. 37.

hanbu. Nedovolili jste žít ani našim potomkům. Ale moje pomsta bude odpovídat mému utrpení!"
„Mýlíš se," odpověděl arcimág. " Nebyli to horalé a Havenské království, kdož namířili své zbraně proti tobě, leč jeden jediný člověk bažící po moci."
Postava neznámého bojovníka nějakou dobu setrvávala v mlčení.
„Ty znáš jeho jméno," ujistil se rytíř najednou, dívaje se rudě planoucíma očima do arcimágovy tváře. Ale mniši se nenechali překvapit a ihned začali vyslovovat zaklínadla vytvářející blokádu proti kouzlu čtení v mysli.
„Nic z toho nebude rytíři," odpověděl arcimág. „Znáš zákon rovnováhy. Nemohu ho porušit, protože jsem vázán přísahou bohům. Mohu tě jedině požádat, abys ustoupil a nechal živé na pokoji. Slibuji ti, že viníka stihne spravedlivý trest."
Šepot a výkřiky ve tmě začínaly být stále zuřivější. Bylo jasné, že se bojovník s těmito slovy nesmířil. Rokhorm cítil šílenství zrozené z bolesti, jíž plála tato zbloudilá duše. Zcela rytíře chápal, protože sám na vlastní oči viděl strašlivou řež. Napadlo ho, že magie vlastně poprvé stojí na straně spravedlnosti, které se oprávněně domáhal onen rytíř. Rychle na něj pohlédl. Nemýlil se. Rytířovy planoucí oči nyní byly upřeny přímo na něj.
„Wolkh ti to nikdy nezapomene," uslyšel v duši ledové zašeptání.
„Počkej!" vykřikl arcimág. „Nemůžeš..."
Ale v místnosti už zuřila jen vánice.[139]

V jiné povídce Rokhorm sešle v hostinci kouzlo, které na chvíli zamění sny dvou lidí, kteří nejsou spokojeni se svým dosavadním životem. Prostý rybář se sklonem k alkoholismu, topící se v dluzích a s rozpadající se rodinou žehrá na vlastní osud a tajně závidí známému bojovníkovi jeho slávu, peníze a obdiv. Opodál sedící slavný bojovník ovšem pociťuje únavu ze svého stylu života, jisté zklamání a nenaplněnost. Rokhorm jim tedy umožní ve snu na chvíli vidět svět očima toho druhého. Důsledky jsou překvapivé. Rybář prozře a jeho život se zlepší. Bojovník, na chvíli spatřivší radosti i strasti „obyčejného" člověka, rovněž „prozře", ale důsledkem je jen poznání, že z dosavadního stylu života již není úniku, s výjimkou smrti. Gladiátora čeká druhý den boj, ale v aréně vědomě rezignuje a nechá se porazit.
Rokhorm tentokrát vzal do svých rukou dva osudy, a autor nabízí čtenáři úvahu, zda překročil jistou hranici a zneužil svých schopností. Zde je závěr povídky a hrdinovy myšlenky.

Nedokázal přesně vysvětlit, proč si všiml toho rybáře. Něco v jeho tváři – bolest smíšená se zarytostí, sebeobviněním... Nic to neměnilo na skutečnosti, že rybář byl prostě opilec. Zpočátku, tak pro zábavu, vstoupil do rybářových myšlenek. Pak, jimi vyprovokovaný, se pokusil zjistit, kdo je vlastně bojovník Petro. V tu chvíli přišel na ten šílený nápad. Nechtěl udělat nic špatného, právě naopak, chtěl pomoci těm dvěma. Rybáři vrátit víru ve vlastní život, bojovníkovi ukázat něco, co nikdy nemohl prožít.
Jak jsem mohl, aniž bych je znal? napadalo ho teď. Petro mohl ten souboj lehce vyhrát, ale nechtěl. Měl plnou hlavu myšlenek na velryby, moře, děti, ženu, život obyčejných lidí. Málokdy je u gladiátorů k vidění tak silná nechuť k tomu, co dělají.

[139] Lech, P. W.: *Rokhorm z Aron*. Leonardo, Ostrava, 1998, s. 73–74.

Celá věc ale měla i druhou stránku,. Rybář Elias. Zachránil jsem jeho rodinu, pomyslel si Rokhorm o něco rázněji. Vrátil jsem mu víru, smysl. Za cenu lepšího člověka, než byl on sám, odpovědělo svědomí.
Pln smutku začal lopatou uklepávat mohylu. Chtěli Petra hodit do společného hrobu s mrtvými zloději, zabijáky, obchodníky s drogami a prostitutkami, které zemřely na syfilis. Jeho, neporaženého válečníka – neporaženého až do konce.
Pomalu nastával soumrak. Svět rudl. Jen červenomodrý hagarský kříž se blýskal na nedalekém úbočí. Tak měl být shodně s nařízením řádu pochován každý nevinný, kterému způsobil smrt čaroděj z Aron. Čaroděj musí sám pochovat oběť a rozsvítit magický kříž, aby oznámil poutníkům, že započal pokání, vyslán svými do vyhnanství.[140]

Následujících několik ukázek představuje hrdiny, kteří jsou věkově a pocitově blízcí dospívajícím čtenářům.

5.6.4 ***Poul Anderson:*** *Matka králů*

Část fantasy tvorby Američana skandinávského původu Poula Andersona vychází z prostředí severoevropského středověku. K nejznámějším dílům této série patří např. romány Zlomený meč a Matka králů. Naše ukázka je vybrána z druhého jmenovaného. Hlavní hrdinkou této historické fikce s fantastickými prvky je čarodějnice a královna Gunnhilda, manželka norského krále Eirika Haraldssona. Děj sleduje celý její život od dětství až do konce. Její prohry, výhry a snahy ovlivňovat dění kolem sebe, řídit osud svůj i svého okolí.
Kniha je z poznávacího hlediska zároveň cenná tím, že seznamuje čtenáře s řadou reálií týkajících se Skandinávie a období středověku. Jde tedy částečně i o historický exkurs, v němž vystupují reálné postavy.
Úvod knihy nabízí svět očima malé Gunnhildy – pohled dítěte na prahu dospívání a dospělosti. Dítěte, které se již o určitých věcech rozhoduje samostatně a jehož způsob uvažování i pocity jsou podmíněny rodinou a okolním prostředím. V první ukázce se Gunnhilda ještě jako dítě poprvé setkává se svým budoucím manželem, byť v té chvíli tento svazek nikdo nepředpokládá. Autor umožňuje sledovat i myšlenkové pochody hrdinky.

„Buď pozdraven, Eiriku Haraldssone," pravila Gunnhildina matka bojovně. Zpráva o jeho příjezdu už předběhla jeho kroky. „Já se zovu Kraka, Özurova žena. Buď vítán v našem domě." Pokynula k chlapcům. „Toto jsou naši synové." Zlatovlasý Aalf a rusovlasý pihovatý Eyvind neohrabaně popošli dopředu, pronesli, co měli, stáhli se zpět a vyjeveně kulili oči. Na Gunnhildu se její matka ani nepodívala. Dívka střídavě bledla a rudla vzteky. Ano, nepatří ještě do společnosti, ale má snad být před oslnivým královským synem beze jména? Spolkla to. Tak či onak si zajistí, aby se s ním seznámila.[141]

---

[140] Lech, P. W.: *Rokhorm z Aron.* Leonardo, Ostrava, 1998, s. 149–150.
[141] Anderson, P.: *Matka králů.* Perseus, Plzeň, 2003, s. 29.

Následující scéna je dialogem mezi Gunnhildou a jejím otcem. Dívka sděluje své rozhodnutí, že chce odejít z domova a vyučit se magickým dovednostem.

„Vždyť ty sám vrháš runy!"
„To je něco jiného. Toto umění přinesl Odin z daleké země smrti – ochranné runy, pomocné runy, hojivé, věštecké. Ne že bych to až tak znal. Ale seid – kvílivý zpěv, dunivé bubnování, vroucí kotlíky s utrejchy, to je mužů nehodné, to je zženštilost. To se hodí leda tak pro Finy.
Gunnhilda zaťala pěsti. „Já nejsem muž. A neuvalím na náš dům žádnou hanu. Ne, já nás pozvednu výš."
Özur pevně semkl rty, na ruce svírající kopí naběhly žíly. Zamračil se, rozpačitě odvrátil pohled a upřeně se zadíval kamsi do prázdna. Viděla, že je v úzkých, a dotírala na něj jako lovecká smečka na jelena.
„Bylo by tak špatné mít vlastní čarodějnici, která by předvídala a včas odvracela bouře, přivolávala dobrý vítr, srážela nepřátele – Dány, vikingy ze západu, lupiče z vnitrozemí. Vědmu, který vy uměla odhalit sudbu norn. Takovou, jakou Odin povolal, aby vyprávěla bohům o počátku a konci světa."
Avšak v duchu myslela na sílu, svobodu, bohatství a jméno, které by přežilo její smrt.
Özur stál, rty semknuté, proti pádícím nebesům se jako mohly tyčila jeho hřmotná postava. A pak se mu z hloubi hrudi vydralo: „Třikrát jsem kvůli tobě vrhal, runy, dcero. Avšak jediné, co jsem z nich dokázal vyčíst, bylo, že tvůj osud je jako žádný jiný. Jaký však je, to neřekly."
„Přijmu ho!" vykřikla Gunnhilda zbrkle. Nechá se jím unášet, jako se člověk nechává nést nezkroceným koněm, pluje s ním jako loď ve vichřici.
„Nelíbí se mi ta výjimečnost."
Sebrala veškerou vůli a odvahu. „Já to přijmu, otče," prohlásila. Jestli mne odmítneš, sama jedné noci obejdu dvůr s pochodní a vše, co je tvé, shoří."
Neproklel ji, ani neuhodil. Po dlouhou dobu upřeně pozoroval, jak před ním nebojácně stojí a vítr pohazuje s jejími dlouhými vlasy. Pak pohodil hlavou a zabručel: „Myslím, že bys toho byla schopná. Ano. Myslím si, že bys byla. Jsi ještě dívka, ale se srdcem vlčice."[142]

5.6.5 ***Harry Turtledove:*** *Ztracený trůn*

Americký spisovatel Harry Turtledove je autorem řady fantasy cyklů, následující ukázka je vybrána z cyklu Bouřlivé věky, konkrétně z prvního dílu Ztracený trůn. Hlavní hrdina, Abivard, syn lokálního šlechtice, je v té době mladíkem, který se teprve chystá na své první povolání do války. Je plný elánu a dychtivosti, a tak mu jeho otec v dialogu předestírá i odvrácenou tvář konfliktů.

Styl psaní Harryho Turtledove se vyznačuje velkou didaktičnosti, často až příliš popisnou a doslovnou, ale jeho výhodou je naprosto konkrétní a srozumitelné poselství a myšlenky. Jeho knihy jsou dle mého svým formativním podtónem velmi vhodné právě pro dospívající čtenáře, kteří mají možnost poznávat svět spolu s hrdiny, jejichž činy i pocity jsou jasně vykresleny a odůvodněny, krok po kroku.

[142] Anderson, P.: *Matka králů.* Perseus, Plzeň, 2003, s. 61.

Turtledove je nejen spisovatel, ale i historik. Klade tedy velký důraz na přesnost, faktičnost a jeho knihy vždy sledují jak příběh hlavního hrdiny, tak i „alternativní historii" prostoru, v němž se pohybují. Tuto historii pak hrdinové nezřídka začnou spoluutvářet.

„Vezmu tě s sebou, to se neboj – splním svůj slib. Měl bys okusit chuť války, dokud jsi ještě mladý."
Děkuji otče! Abivard měl chuť vyskočit radostí do výšky. Srdce se mu vzrušeně rozbušilo. Nadšeně mávl rukou, jako by v ní držel meč, který právě srazil stepního nomáda ze sedla.
„Dá-li bůh, poděkuješ mi, až se vrátíme domů," řekl Godarz. „Jeden z důvodů, proč chci, abys se mnou šel do války, je, abys pochopil, že válka není jen pozlátko slávy, o kterém zpívají trubadúři. Čas od času je nezbytná, ale mrzačení a zabíjení, které je její součástí, nelze nikdy brát na lehkou váhu. A právě to chci, abys pochopil, že na muži s rozpáraným břichem není nic velkolepého."
To mu nikdy nepřišlo na mysl. Ani teď tomu doopravdy nevěřil.
„Myslíš si, že se ti něco takového nemůže stát," řekl Godarz, jako by mu četl myšlenky. „Vidím ti na očích, že si to myslíš. Proto chci, abys válku zažil na vlastní kůži, aby ses přesvědčil, že se to stát může. Když to budeš vědět, bude z tebe lepší člověk."
„Jak lepší?" otázal se Abivard. Jak mu může seznámení se s krutostí a bolestí dát něco, co dosud nemá?
„Budeš lepší, protože už nebudeš brát válku na lehkou váhu. Muži, kteří válku neznají, se do ní často pouštějí bez dobrého důvodu, aniž se pokusí vymyslet nějaké lepší řešení jak dosáhnout svého cíle. Proto se dychtivě vrhnou vstříc své vlastní záhubě, což by pochopitelně tak nevadilo. Ale oni s sebou můžou vzít mnoho skvělých mužů. A až přijde den, kdy převezmeš vládu nad tímto panstvím, nechci, aby se z tebe stal tento druh vládce."
Godarzova vážnost udělala na Abivarda dojem. Už vyrostl z období, kdy si myslel, že vše, co otec řekne, je špatně jen proto, že to říká právě on. Jeho mladší bratři tímto obdobím zrovna procházeli. Abivard však byl dost starý na to, aby mu došlo, že otec zpravidla dobře ví, o čem mluví, i když se pořád opakuje.[143]

5.6.6 ***Terry Brooks:*** *Závod s démonem*

Fantasy Román Závod s Démonem Američana Terryho Brookse se odehrává ve Spojených státech druhé poloviny 20. století. Nenalezneme v něm tedy samostatný fantastický svět, ale průnik „jiného světa" (a jeho bytostí) do našeho. Hlavní hrdinkou je 14letá dívka Nest, která se (ne vlastní vinou) velmi liší od svých vrstevníků. Má totiž schopnost vidět nadpřirozené bytosti, komunikovat s nimi a nakonec pomáhá odvrátit nebezpečí přicházející „odjinud". Velkou devízou tohoto motivu je, že pro čtenáře může být paralelou pro vlastní pocity a situace spojené s dospíváním – pocit „vyděleností" z většiny, snaha vyrovnat se s nějakou zvláštností, která jej odlišuje. Brooks vedle originálního využití fantastických prvků plasticky vylíčil svět dospívajících, jejich problémy a kolize jak s vrstevníky, tak se světem dospělých, a v případě Nest i s „paralelním světem". Následující ukázky věrně vystihují pocity spojené

[143] Turtledove, H.: *Ztracený trůn.* Classic, Praha, 2001, s. 31.

s přechodem od dětství k dospělosti, podnětný je aspekt tajemství, které si v sobě každý nese a na které má právo.

V parku za živým plotem měsíc zaléval svým svitem opuštěná hřiště a dětské plácky. To je můj tajný svět, napadlo Nest a usmála se tomu. Tajný svět, patřící jenom jí. Nikdo o něm neví, ani babička, pro kterou je cizí a vzdálený. Nest napadlo, jestli jí za čas také bude připadat takový, až s jejím dětstvím zanikne i její dětský svět. Jestli tohle bude cena za dospělost. Mezi dospělostí a dětstvím byl prostor, ve kterém se nacházela tajemství skrytá jak jedněm, tak druhým. Když dospějete, máte nárok na tajemství dospělých, ale přicházíte o tajemství dětí. Přesto ale nikdy neznáte všechna a také nikdy o všechna nepřijdete. Tak to chodí, jak říkala babička, když Nest asi před rokem začala pociťovat, že se její dívčí tělo pomalu mění v ženské. Život ti nikdy nedá úplně všechno. Ale také ti nikdy úplně všechno nevezme.[144]

Následuje dialog Nest s babičkou, o které teprve zjišťuje, že má podobné výjimečné schopnosti.

„Nebudu ti lhát," řekla babička, „ani jsem ti nikdy nelhala. Jsou jen věci, které jsem ti neřekla. Některé znát nemusíš, některé ti říct nemohu. Všichni máme v životě tajemství. Na to máme právo. Není nutné, aby se o každém vědělo všechno. Myslím, že mi rozumíš právě proto, že jsi, jaká jsi. Tajemství nám poskytují prostor, ve kterém můžeme růst a procházet změnami, pokud je to nutné. Tajemství nám dávají soukromí tam, kde je soukromí nutné, máme-li přežít."
„Bylas to ty, babi? Tam v parku, se žrouty?" zeptala se Nest opatrně.
Babička přikývla. „Ano, Nest, byla." Chvíli byla zticha, smutná stařenka v květovaných šatech. „Nikdy jsem o tom nikomu neřekla. Ani rodičům, ani tvému dědečkovi, ani tvé matce. A ví Bůh, že jí jsem to říct měla. Ale neudělala jsem to."
Naklonila se přes stůl a vzala Nest za ruku. Nest cítila, jak je horká a křehká. „Byla jsem mladá, tvrdohlavá a hloupá. Hrdá. Byla jsem jiná. Jiná jako ty, Nest. Obdařena magickými schopnostmi a darem vidět lesní bytosti. Nikdo neviděl to, co já. Ani rodiče, přátelé, nikdo. Odlišovalo mě to od nich a mně se to líbilo. Moje teta, sestra mé matky, Opal Andersová, byla poslední, kdo měl podobné schopnosti. Ale zemřela, když jsem byla ještě hodně malá, takže jsem po nějaký čas byla jediná. Žila jsem vedle parku a prchala do něj, kdy jen to šlo. Byl to můj vlastní svět. Nic nebylo tak zajímavé, nic mě tak nepřitahovalo jako to, co na mě čekalo v parku. Chodívala jsem tam v noci, stejně jako ty..."[145]

V následujícím dialogu se Nest setkává ve „svém" parku s indiánem jménem Two Bears. Jejich dialog je typickým příkladem, kdy postavy mají roli homo educans a educandus. Two Bears popisuje svět ve fázi, pro kterou John Clute používá pojem „thinning" (vytrácení se) a jež je klíčová pro řadu fantasy příběhů, než přejdou do fáze změny, zpravidla vyvolané hrdinovým konáním.

V jeho tmavých očích se odrážel vycházející měsíc. Šero ustupovalo tmě. Nest si vzpomněla na slib, který dala dědečkovi. Měla by se vrátit.

---

[144] Brooks, T.: *Závod s démonem.* Classic, Praha, 2000, s. 202.
[145] Brooks, T.: *Závod s démonem.* Classic, Praha, 2000, s. 236.

„Jestli přijdeš," řekl tiše, „dozvíš se i něco o osudu svého národa. Duchové nebudou hovořit jen o Sinnisippi. Jejich tanec ti odhalí věci, které bys měla znát.
Nest zamrkala. „Jaké věci?"
Zvolna pokýval hlavou. „Co se stalo mým lidem, může se stát i tvým. Co kdybych ti řekl, že se to už děje?"
Nest cítila, jak se jí stáhlo hrdlo. Prohrábla si vlasy a na čele ucítila pot. „Co tím myslíte?"
Two Bears se opřel a jeho obličej na vteřinu zmizel ve stínu. „Všechny národy si myslí, že jsou věčné, nevěří tomu, že by mohly za čas zmizet. Ani Sinnisippiové tomu nevěřili. Nevěřili tomu, že mohou být vyhubeni. A přece se to stalo. Tvůj národ je stejný, Nest. Myslí si, že bude žít navždy, že ho nic nemůže zničit tak, že bude vymazán z historie. Příliš si je jist svou nezranitelností. Ale jeho rozklad už začal. Jsou to drobnosti, které vycházejí přímo z něj. Kousek po kousku se rozkládá. Život lidí je naplněn cynismem. Projevy účasti a soucitu jsou pokládány za zbytečné nebo dokonce slabošské. Drobné prohřešky vedou k větším. Nelze je ignorovat. Musí se napravovat. Lidé jsou netolerantní a plní předsudků. Chybí jim laskavost: Když bezdomovec nemůže najít přístřeší, je to jeho vina. Jestliže chudák nemá práci, je to automaticky proto, že nechce pracovat. Jestliže onemocní někdo, jehož způsob života se liší od našeho, může si za to sám. Podívej se na své lidi, Nest Freemarková. Opustili své staré, straní se svých nemocných. Zříkají se dětí. Hanobí všechny, kteří se nějak liší. Mají pocit marnosti. Nejsou schopni udělat ani tu nejmenší změnu k lepšímu. To šílenství si přivodili sami a jsou proti němu bezmocní, protože si odmítají připustit, že sami jsou jeho zdrojem. Bojují sami se sebou, ale nikdy nepochopí podstatu toho boje, dokud nebude dobojován."
Jeho oči posmutněly. „Většinou si ani neuvědomujeme, co nás ničí. To je odkaz Sinnisippiů. Konec přichází v různé podobě. Můj národ byl zničen světem, který na něj kladl požadavky, jež jsme nebyli schopni splnit. Ale myslím, že je důvod předpokládat, že tvoji lidí budou sami zdrojem svého zničení." Odmlčel se a tiše hleděl na dívku.
„Není to tak zlé," řekla a snažila se, aby její hlas zněl přesvědčivě.
Two Bears se usmál. „Je to ještě horší a ty to víš. Vidíš to všude, dokonce i zde v parku."[146]

5.6.7 ***Andrzej Sapkowski:*** *Sága o zaklínači*

Andrzej Sapkowski je právem považován za „knížete" polské fantasy. Právě on odstartoval novou vlnu polské fantasy v 90. letech. Zájem o jeho knihy je ve střední a východní Evropě, a v České republice zvlášť, obrovský. Směle konkuruje anglosaské produkci, ba dokonce ji v popularitě často předčí. V průzkumech popularity u čtenářů jeho knihy (zejména s ústředním hrdinou zaklínačem Geraltem) zaujímají čelní místa žebříčků. Sapkowski je znám nejen svým dokonale zvládnutým spisovatelským řemeslem, ale především neutuchající invencí a odvahou experimentovat. Právě on patří k prvním, kdo vpustili do žánru fantasy postmoderní prvky, ať v rovině formální (kolážovitý styl vyprávění apod.), nebo v rovině obsahové (relativizace pohledů a hodnot, prolínání různorodých prvků, překvapivé kontexty, metatextovost). Tak jako u většiny polských autorů se i jeho dílem proplétá zvláštní hořkost až cynismus, syrovost reality často vyvažovaná ironickým humorem.

[146] Brooks, T.: *Závod s démonem.* Classic, Praha, 2000, s. 99.

Následující ukázky jsou vybrány ze čtvrtého dílu pětidílné ságy o zaklínači, nazvaného Věž vlaštovky. Geraltova chráněnka, mladá princezna a zaklínačka Ciri, na útěku před nepřáteli nachází útočiště u poustevníka Vysogoty, klasicky vzdělaného filozofa. Jejich dialogy prolínají celým tímto dílem ságy. Ciri je konfrontována s Vysogotou jako učeným mužem (homo educans) a autoritou, kterou má ovšem problém přijmout. Do jejího jednání a myšlení se promítají rysy pubertálního vzdoru, ale zároveň velmi negativní zkušenosti z reálného života. Vysogota a jeho pohled na život je naproti tomu konfrontován s „praxí" a neutěšenou realitou, ze které přichází Ciri. Jde o střet generací, střet teorie a praxe, střet mladické energie s moudrostí a zkušeností. Sapkowski, jak je jeho zvykem, opět obě postavy i jejich názory relativizoval a dal velký prostor čtenářovi samotnému.

„Co je to etika? Věděla jsem to, ale už jsem to zapomněla."
„Nauka o morálce. O pravidlech poctivého, mravného, šlechetného jednání. O výšinách dobra, na něž lidskou duši vynáší počestnost a morálnost. A o hlubinách zla, do kterých ji svrhává nečestnost a amorálnost..."
„Výšiny dobra!" vyprskla. „Počestnost! Morálnost! Nerozesmávej mě, nebo mi rána na hubě zase praskne. Měl jsi z pekla štěstí, že tě nestíhali, že za tebou neposlali lovce lidí. Poznal bys hlubiny zla. Etika? Do háje s tvou etikou, Vysogoto z Corvia. To ne zlí a nepoctiví padnou do hlubin! Ó ne, zlí, ale rozhodní a bezohlední tam svrhávají ty, kdož jsou mravní, čestní a ušlechtilí, avšak nerozhodní a plní zábran."
„Děkuji za ponaučení," řekl ironicky. „I kdyby člověk prožil století, nikdy není pozdě na to, aby se něčemu přiučil. Není nad to, poslechnout si moudrého člověka, zralého a zkušeného."
„Posmívej se, posmívej," zamračila se. „Ale teď jsem na řadě já. Pobavím tě svými příhodami. Až skončím, uvidíme, jestli ti bude do smíchu."
Kdyby se toho dne po setmění někdo přikradl k chatrči v mokřinách a škvírou v okenici se podíval do světnice, spatřil by i v chabém osvětlení bělovousého starce soustředěně naslouchajícího popelavé dívce sedící na špalku u krbu. Viděl by, že dívka mluví pomalu, jako kdyby s obtížemi hledala slova. Že si rozrušeně mne ošklivou jizvou poznamenanou líc. Že své vyprávění prokládá dlouhými odmlkami. Vyprávění o znalostech, které jí byly vštěpovány, aby se posléze všechny ukázaly klamné a matoucí. O slibech, které dostala, a které nebyly dodrženy. O sudbě, na níž ji naučili věřit, ale která ji hanebně zradila. O tom, že pokaždé, když začínala věřit ve změnu k lepšímu, byla vystavena ponížení, pokoření, křivdě a bolesti. O tom, že ti, kterým důvěřovala a které milovala, ji zradili, nepřišli jí na pomoc, když jí hrozilo zhanobení a smrt. O radách, podle nichž měla být věrná ideálům, které ji zklamaly vždy, když se o ně chtěla opřít, a tak dokázaly, že jsou k ničemu. O pomoci, přátelství a lásce těch, u kterých by pomoc a přátelství nikdy nehledala – o lásce nemluvě.
Leč nikdo to nemohl spatřit ani zaslechnout. Chatrč s propadlou střechu byla zahalena neproniknutelnou mlhou na blatech, na něž se žádný člověk neodvážil.[147]
(...)
Při večeři se opět pohádali.
„Budíš dojem, že víš mnoho o otázkách dobra a zla," řekl Vysogota.
„Vím. A ne pouze z učených knížek."
Pochopitelně, že ne. Ty víš všechno z vlastní zkušenosti, z praxe. Nashromáždila jsi přece nepřeberně zážitků ve svém dlouhém, šestnáctiletém životě."

[147] Sapkowski, A.: *Sága o zaklínači, díl IV.: Věž vlaštovky.* Leonardo, Ostrava, 1998, s. 33–34.

„Nashromáždila jsem jich skutečně dost."
„Blahopřeji, má zkušená kolegyně."
„Vysmíváš se," stiskla rty. „Přitom nemáš ani ponětí, kolik zla jste světu způsobili vy, učení mudrlanti. Celá staletí strkáte hlavy do knížek a foliantů, studujete traktáty o morálce, jen abyste se nemuseli podívat z okna, jak to na světě opravdu chodí. Uměle produkujete filozofické konstrukce, abyste si udrželi teplá místečka na univerzitách. A poněvadž za ošklivou pravdu o světě byste dostali leda psí lejno, vymysleli jste etiku a morálku – pěkná a optimistická učení, jenže podvodná a klamná!"
„Co je klamnějšího nad ukvapené soudy, ty usmrkané štěně? Nad nerozvážná a zbrklá rozhodnutí?"
„Nenašli jste lék na zlo, na to skutečně velké Zlo! Já, usmrkaná zaklínačka, jsem ho objevila! Spolehlivý lék!"
Neodpověděl, výraz obličeje nicméně prozradil jeho smýšlení, protože Ciri prudce vyskočila od stolu:
„Myslíš si, že říkám hlouposti? Že mluvím do větru?"
„Myslím si," odtušil klidně, „že mluvíš bez rozmyslu. Plánuješ pomstu ve vzteku. Proto se tě snažím přesvědčit, aby ses uklidnila."
„Jsem klidná! A pomsta? Vysvětli mi, proč ne? Proč se jí mám vzdát? Jménem čeho? Mravního principu? Pro tebe, filozofe a etiku, je pomsta činem špatným, odsouzeníhodným, neetickým. Jenže já se ptám: Kde je trest za Zlo? Kdo jej má udělit a vyměřit? Bohové, v něž nevěříš? Velký demiurg-stvořitel, kterým sis bohy nahradil? Anebo zákony, nilfgaardská spravedlnost, císařští soudci a prefekti? Naivní starče?"
„Tedy oko, za oko, zub za zub, krev za krev. A za tu krev další krev, moře krve. Chceš celý svět utopit v krvi? Tak chceš bojovat se Zlem, zaklínačko? Naivní děcko!"
„Ano, právě tak chci bojovat, protože já vím, čeho se Zlo bojí. Ne tvojí etiky, Vysogoto, ne kázání o morálce a a lásce k bližnímu. I zlo se bojí bolesti, utrpení, zmrzačení a smrti! Poraněné Zlo vyje bolestí jako pes, válí se po zemi a skučí, když vidí, jak mu krev utíká ze žil. Až tehdy Zlo začíná prosit a škemrat: ‚Smilujte se! Lituji svých hříchů! Už budu hodné, přísahám! Jen mě zachraňte, nenechejte mě bídně zahynout!' Tak se trestá skutečné Zlo, poustevníku! Pokud ti chce Zlo ublížit, způsobit ti bolest, předejdi je. Nejlépe tehdy, když to nečeká. Pokud se ti jej nepodařilo předejít, jestli ti již ublížilo, aspoň se mu pomsti. Nejlépe tehdy, když už zapomnělo, když se cítí bezpečně. Tehdy mu odplať dvojnásobně, trojnásobně. Oko za oko? Ne! Obě oči za oko! Zub za zub? Ne, všechny zuby za zub! A tehdy, když se podíváš pod nohy, můžeš směle prohlásit, že to, co tady leží, už nikoho neohrozí, nikomu neublíží. Jak může někoho ohrozit, když nemá oči a ruce?
„A ty," řekl pomalu poustevník, „stojíš s mečem v ruce a hledíš na zvětšující se kaluž krve. A máš tu opovážlivost myslet si, že jsi vyřešila odvěké dilema, zodpověděla věčnou otázku filozofů. Myslíš si, že podstata Zla se změnila?"
„Jasně!" odsekla rázně. „Protože to, co leží na zemi a cedí krev, to už není Zlo. Možná to není zrovna Dobro, ale Zlo v žádném případě ne!"
„Učenci tvrdí, že příroda nesnáší prázdnotu," řekl Vysogota. „To, co leží na zemi a cedí krev co padlo tvým mečem, už není Zlo. Co to tedy je? Zamyslela ses někdy nad tím?"
„Ne. Ať se zamýšlejí učenci, já jsem zaklínačka. Mám za úkol bojovat proti Zlu. Vždy a všude, bez váhání. Protože když zaváháš, zamyslíš se..."[148]

[148] Sapkowski, A.: *Sága o zaklínači, díl IV.: Věž vlaštovky.* Leonardo, Ostrava, 1998, s. 361–363.

5.6.8 ***Terry Pratchett:*** *Klobouk s oblohou*

Angličan Terry Pratchett je považován za nejlepšího autora tzv. humoristické fantasy. Faktem ovšem je, že jeho knihy (z nichž většina patří do série Úžasná Zeměplocha), již dávno přesáhly rámec fantasy satiry, jejímž cílem by bylo pouze využívat klišé žánru a extrapolovat je do komické polohy pro pobavení čtenářů. Z Pratchettova stylu je znát, že má žánr rád a jeho prvky, včetně klišé, má dokonale zvládnuté, používá je funkčně, nikoli samoúčelně. Za nejcennější na jeho knihách ovšem považuji intelektuální přesah – většina příběhů má jeden nosný motiv, který autor prozkoumává do hloubky, byť na pozadí svižného a vtipného děje. A tak se v jeho dílech setkáváme se „studiemi" na téma náboženství, podstata pravdy, mediální realita, ale i jak chutná moc a jak úspěšně vládnout, jak udržet pořádek a rovnováhu ve společnosti nebo jak dosáhnout poznání a moudrosti. Pratchettova Zeměplocha je s nadhledem nastaveným zrcadlem naší pozemské společnosti a zároveň dlouhá řada kvalitních a silných příběhů s přesahem.

Následující scénu jsem vybral z knihy Klobouk s oblohou. Do jisté míry tvoří kontrast k předešlé ukázce ze Sapkowského. Pratchettova Tonička, která je v učení na čarodějku u slečny Rovnovodovážné, poznává, že základem dobrého vykonávání tohoto řemesla je pokora a ničím nepodmíněný kladný vztah k lidem, ať už jsou jacíkoli. Ukázka ji zachycuje v dialogu s paní Zlopočasnou, největší autoritou mezi čarodějkami, která Toničce poodkrývá zákulisí čarodějnické profese. Čarodějka je v Pratchettově pojetí čímsi mezi psychoterapeutkou, ošetřovatelkou a sociální pracovnicí a její hlavní „magickou" zbraní je zdravý rozum. Čtenář tak mimochodem získá řadu informací o podstatě tzv. pomáhajících profesí. Paní Zlopočasná a Tonička jsou zde také jako další varianta homo educans a educandus.

Je třeba říci, že většina čarodějek prošla životem, aniž by musely použít nějaká skutečná, nepopiratelná kouzla. Většinou to byla spíš praktická medicína, logické myšlení a schopnost vypadat ve špičatém klobouku vážně a odměřeně. Jenže být čarodějkou a nosit vysoký černý klobouk, to je něco jako být policistou. Lidé vidí ne konkrétního člověka, ale uniformu.[149]

(...)

Lidé slečně Rovnovodovážné opravdu mnoho úcty neprokazovali. Měli ji rádi takovým tím obyčejným, bezmyšlenkovitým způsobem, a to bylo všechno.

„A proč jste mě vy a slečna Klíšťová poslaly zrovna k ní?" nadhodila Tonička.

„Protože má ráda lidi," odpověděla jí přísná čarodějka Zlopočasná, kráčející ráznými kroky kupředu. „Stará se o ně. Dokonce i o ty hloupé, zlé, uslintané, o matky se spoustou dětí a bez citu, nepraktické a neschopné hlupáky, kteří se k ní chovají jako k nějaké služce. A víš, to je to, čemu já říkám kouzelné – vidět to všechno, denně se s tím potýkat a přece v tom den za dnem pokračovat. Znamená to sedět celou noc u postele nějakého ubohého stařík, který se chystá opustit tenhle svět, vzít na sebe tolik bolesti, kolik jen dokážeš, zmírnit jeho strach,

[149] Pratchett, T.: *Klobouk s oblohou.* Talpress, Praha, 2005, s. 200.

doprovodit ho bezpečně na jeho poslední cestě, pomoct plačící vdově stáhnout ložní prádlo a vyprat. Dovol, abych ti řekla, že to není práce pro nějakou slabou povahu. Pak jdeš domů, aby sis aspoň na pět minut sedla a oddechla, ale vzápětí se ti u dveří objeví nějaký rozčilený křičící muž, jehož žena má potíže s porodem svého prvního děcka a porodní bába je s rozumem v koncích, a tak vstaneš, sebereš svůj vak a vyrazíš znovu na cestu... Svým způsobem to děláme my všechny, ale ona to dělá líp než já, pokud bych to měla upřímně posoudit. To je kořen a srdce a duše a středobod čarodějnictví, víš? Duše a středobod!" Paní Zlopočasná při každém slově udeřila pěstí jedné ruky do dlaně ruky druhé. „Duše... a středobod!"
Utichly dokonce i kobylky v trávě u cesty.
„A paní Našeptávalová," pokračovala paní Zlopočasná a její hlas se změnil v nespokojené bručení. „Paní Našeptávalová vykládá svým učednicím o kosmické rovnováze, hvězdách, cyklech, barvách a kouzelných hůlkách a dalších hračkách." Odfrkla si. „No, můžu říct, že jsou všechny pěkné jako ozdoby, ale začátek a konec toho všeho spočívá v pomoci lidem, když je život dostane do úzkých. Dokonce i lidem, které nemáš ráda. S hvězdami je to snadné, těžké je to s lidmi."[150]

I v Pratchettově díle se často objevuje motiv „pravdy". Její relativnost, subjektivnost a také možnost jak si pravdu upravit ve svůj prospěch, ať už s ušlechtilým či méně ušlechtilým záměrem. Na pravdu, lež a její roli v osudu vlastním i druhých dochází rovněž v dialogu Toničky a čarodějky Zlopočasné. Kruhem se tak zároveň vracíme k roli „příběhu" v každodenním životě lidí.

Toničce se přístup paní Zlopočasné právě nezamlouval. Proslulá čarodějka celou dobu lhala – tedy celou dobu neříkala pravdu. Například tady byl Načervenalovic záchod. Slečna Rovnovodovážná mnohokrát opatrně vysvětlovala panu a paní Načervenalovým, že je příliš blízko studny, a proto je pitná voda plná malých tvorečků, kteří mají na svědomí to, že jsou jejich děti pořád nemocné. Vždy ji pozorně vyslechli, poděkovali za radu a nechali kadibudku tam, kde byla. Jenže paní Zlopočasná jim řekla, že nemoci dětí jsou způsobeny zlými skřítky, které přitahuje zápach záchodku, a ve chvíli, kdy odcházely z domku, kopal už pan Načervenal a tři jeho kamarádi novou jámu na kadibudku v tom nejodlehlejším koutě zahrady.
„Ale ty nemoci jsou opravdu způsobeny těmi malými organismy, abyste věděla," řekla Tonička.
„Vážně?" ušklíbla se jízlivě paní Zlopočasná.
„Ano, je to tak. A slečna Rovnovodovážná věří, že je nejlepší jim říct pravdu."
„Výborně. Je to hodná a čestná ženská," přikývla paní Zlopočasná. „Já mám ale na mysli to, že je třeba lidem říci historku, které rozumí. Myslím, že právě teď bys musela změnit hodně svět a asi udeřit panu Načervenalovi jeho pitomou tlustou hlavou několikrát o stěnu, než by uvěřil, že člověku může být špatně z nějakých neviditelných potvůrek, které vypije s vodou. A zatímco to budeš dělat, jejich dětem bude čím dál hůř. Jenže zlí skřítci, to je něco jiného, tomu rozumí hned. Pohádka přinutí udělat lidi věci tak, jak je třeba."
„Dobrá," souhlasila Tonička neochotně, „ale panu Parasolovi, ševci, jste řekla, že ho přestane bolet na prsou, když bude celý měsíc, den co den, chodit k vodopádu pod Převislíkem a hodí tam do jezera tři lesklé oblázky pro vodní skřítky. To není léčení!"

[150] Pratchett, T.: *Klobouk s oblohou.* Talpress, Praha, 2005, s. 248.

„Ne, ale on si myslí, že ano. Ten člověk tráví příliš mnoho času skrčený na verpánku v zatuchlé místnosti. Každodenní osmikilometrová procházka na čerstvém vzduchu? Za měsíc bude jako rybička, to ti garantuji," řekla paní Zlopočasná.
„Oh," vydechla Tonička. „Další pohádka?"
„Jestli tomu tak chceš říkat," pokrčila rameny paní Zlopočasná a v očích se jí téměř vesele zablýsklo. „A nikdy nevíš, třeba mu budou ti hodní skřítkové za jeho lesklé oblázky opravdu vděční."
Vrhla koutkem oka pohled na Toničku a poklepala jí na rameno.
„Nic si z toho nedělej, slečno. Podívej se na to takhle. Zítra bude tvým úkolem změnit svět v lepší místo. Mým úkolem je dneska zajistit, aby se tam všichni dostali."[151]

[151] Pratchett, T.: *Klobouk s oblohou.* Talpress. Praha, 2005, s. 258.

7. Fantasy a jeho čtenáři

V této kapitole nejprve zmíním některé ankety a výzkumy, které zachycují české dětské čtenářství na počátku 21. století, pokusím se zjistit, co sdělují o oblibě fantasy literatury, a poté zhodnotím vlastní výzkum provedený během pedagogické praxe.

7.1 Jak čtou české děti?

K nejvíce citovaným patří sociologický výzkum Jak čtou české děti?, provedený Ivanem Gabalem a Lenkou Václavíkovou-Helšusovou.[152] Studie se věnuje hlavním otázkám spojeným se vznikem a podporou dětského čtenářství jak v rodinném, tak školním prostředí na podkladě výsledků výzkumu, který byl realizován v prosinci 2002 na reprezentativním souboru 1092 dětí ve věku 10–14 let, tj. přibližně odpovídajícímu 2. stupni ZŠ.
Autoři upozorňují, že dítě se potřebuje dostat ke knihám, které jej zaujmou a které jej baví, má-li si ke čtení získat pozitivní a aktivní vztah. Odpovědi dětí na otázku, které knihy patří k jejich nejoblíbenějším, nechali z hlediska žánru posoudit odborníky na dětskou literaturu. **Fantasy literatura** se z hlediska **čtenářské oblíbenosti** umístila **s 34 % na 2. místě**, těsně za literaturou dobrodružnou (35 %). Je třeba říci, že oba žánry (a patrně i jejich čtenářské cílové skupiny) se mohou alespoň částečně překrývat.
Jednoznačně největší zastoupení a vyšší náskok ve výsledcích měla fantasy literatura, když byli respondenti vyzváni, aby uvedli svého oblíbeného literárního hrdinu. Z nich **42 % byli hrdinové z žánru fantasy** a 25 % z dobrodružné literatury. Dokazuje to, že postava ve fantasy patří k nejdůležitějším a pro čtenáře nejatraktivnějším prvkům tohoto žánru.
Jednoznačně nejoblíbenějším titulem, jak ukazuje i knižní trh, jsou knihy o Harry Potterovi. V tomto dílčím ohledu je patrné, že české děti reagují obdobně jako děti v jiných zemích. Knihy o Harry Potterovi uvedlo mezi svými nejoblíbenějšími celkem 27% dětí. 6% uvedlo trilogii Pán Prstenů.
Za jednu z hlavních oblastí, kde čtenářsky i vzdělanostně vybavená rodina českou základní školu zcela převyšuje, označili autoři studie schopnost dialogu s dětmi pokud jde o jejich vlastní prožívání a vidění světa zprostředkované četbou, lhostejno zda doporučenou nebo vlastní. Výzkumníci na základě výsledků upozorňují, že škola nemůže se čtenářstvím pracovat pouze jednosměrně ve smyslu předávání informací a zadávání úkolů. **Učitelé musí**

[152] Gabal, I., Václavíková-Helšusová, L.: *Jak čtou české děti? (analýza výsledků sociologického výzkumu).* Gabal, Analysis & Consulting, 2003. www.gac.cz/documents/CTENARI-FINAL.pdf

využít to, co si dítě sebou do školy přináší. Reflektovat jeho poznatky, postřehy a dojmy. Jedině dvousměrným komunikačním „provozem" je ve výsledku obohaceno dítě i škola. Závěrem ze studie vyplývá, že učitelé by měli čtenářství věnovat významnou péči, a to nejen nařizováním povinné četby. Zatímco přítomnost čtenářství v každodenním životě dítěti pomáhá i v jiných oblastech, absence knihy jej výrazně hendikepuje. Tím prvním, kdo pociťuje rozdíl vyvolaný přítomností čtenářství, je pak právě škola. Čtenářství dětí vykazuje rysy kvalitativního indikátoru vzdělanosti a zájmu o vzdělání na straně dětí. Čtenáři jsou děti, které mají lepší přístup k počítačům, umí s počítači pracovat. Kumulují tak schopnosti pracovat s textem a informací v různé podobě, Jsou snadněji vzdělavatelné.

7.2 Knihovnické ankety

Cenným vodítkem jsou také čtenářské ankety vyhlašované knihovnami.

Národní pedagogická knihovna Komenského – Sukova studijní knihovna literatury pro mládež vyhlašuje každý rok anketu **SUK – Čteme všichni**.[153] Výsledky za rok 2006 v době psaní této práce ještě nebyly zveřejněny, za rok 2005 se v žebříčku 20 nejčtenějších knih (Cena dětí) umístily tyto fantasy knihy: na 1. místě Harry Potter a princ dvojí krve Joanne K. Rowlingové, na 3. místě Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň Cliva Staplese Lewise a na 6. místě Eldest Christophera Paoliniho. Na úspěch Lewise a Paoliniho u českých čtenářů měly bezesporu vliv filmové adaptace jejich děl (stejně jako předtím v případě Tolkiena a Rowlingové). Ukazuje to, že filmová podoba nemusí být nutně konkurentem podoby knižní, nýbrž ji doplňuje, či přímo stimuluje k doplnění audio-vizuálního zážitku o zážitek čtenářský. I z vlastní zkušenosti mohu potvrdit, že řada dětí a mladých lidí se k těmto knihám dostává až po zhlédnutí filmu, ale pak označí za lepší zážitek knižní verzi.

Pro doplnění ještě uvádím, že v anketě SUK – Čteme všichni se od roku 2000 průběžně na špici čtenářské popularity objevovali J. R. R. Tolkien i J. K. Rowlingová. Alespoň jeden z těchto autorů byl každoročně mezi prvními třemi.

Další anketu organizuje Svaz knihovníků a informačních pracovníků ČR pod názvem **Moje kniha**.[154] Anketa není věkově ohraničená a její realizátoři bohužel nesledují či nezveřejňují informace o věkové struktuře respondentů. Na druhé straně je však akce zajímavá svou masovostí a počtem došlých hlasů. Podle aktuálních informací bylo v anketě odevzdáno přes 93 tisíc hlasů, jejichž sběr organizovaly především knihovny. Podle organizátorů mělo velký

[153] www.npkk.cz/npkk/suk_cteme.php
[154] www.mojekniha,cz/mojeVysl.htm

význam i hlasování přes webovou stránku www.mojekniha.cz, akci podpořila i knihkupectví, školy a některé internetové literární časopisy a zpravodajské servery.
Z ankety o nejoblíbenější knihu se dá usuzovat rovněž na oblibu autora, i když o oblíbených autorech se primárně nehlasovalo. Na základě odevzdaných hlasů pro jednotlivé tituly, byl sestaven seznam 200 nejoblíbenějších autorů. Na 1. místě se umístila J. K. Rowlingová (s téměř 7 tisíci hlasy v době psaní práce), 2. místo zaujímá J. R. R. Tolkien (přes 3 tisíce hlasů v době psaní práce). Nejoblíbenějšími knihami českých čtenářů jsou tak podle ankety analogicky série o Harry Potterovi a trilogie Pán prstenů.

7.3 Fantastika na 1. stupni ZŠ

Vlastní výzkum mezi čtenáři na 1. stupni provedla v rámci své diplomové práce i Karmen Sánchezová.[155] Z dotazníku zaměřeného na zmapování oblíbenosti literárních žánrů vyšlo, že děti preferují příběhy s fantastickými motivy. 12 dětí z 21 (tj. 57 %) již ve 3. třídě uvedlo, že je četba fantastické knihy ovlivnila. Když měly jmenovat oblíbenou postavu, jež změnila jejich chování, uvedlo 5 dětí postavy z fant. žánrů a 8 dětí postavy z dětské prózy s fantastickými prvky. Podle tohoto výzkumu se zdá, že čtenářské návyky související s pozdější oblibou fantasy u dospívajících se netvoří až s příchodem puberty, ale jsou přímým pokračováním obliby pohádek a dětské literatury s fantastickými prvky.
Autorka na základě celkových výsledků svého výzkumu konstatovala, že literatura s fantastickými prvky má na dítě větší vliv než realistická, a doporučuje věnovat tomuto jevu pozornost a využít jej při výuce. Uvádí, že fantastický literární text může dítěti zprostředkovat silný emocionální zážitek a následně ovlivnit i jeho jednání a postoj. Tyto texty proto podle ní mohou být využity k získávání poznatků v mnoha vzdělávacích oblastech. Protože děti do procesu učení začleňují v tomto případě velkou obrazotvornost a prožitek, domnívá se, že v nich takto nabyté informace či postoje zůstanou zakotveny dlouho. Za další přednost této formy poznávání považuje i jeho komplexnost, neboť informace jsou dětem předkládány v souvislostech.

[155] Sánchezová, K.: *K motivům fantasy a sci-fi v románu pro děti na příkladech německy psaných textů.* PedF UK, 2006, s. 122–123.

7.4 Vlastní výzkum na víceletém gymnáziu

Během své pedagogické praxe na šestiletém gymnáziu v Praze jsem se pokusil o vlastní průzkum preferencí a názorů čtenářů fantasy. Vypracoval jsem proto stručný dotazník, který měl za úkol zjistit následující:

* Jakým způsobem se čtenář k žánru fantasy dostal.
* Kteří autoři jsou mezi dospívajícími čtenáři fantasy nejoblíbenější.
* Co čtenáře na četbě fantasy nejvíc přitahuje.
* Příklady motivů, situací a myšlenek obsažených ve fantasy, jež čtenáře zaujaly či podnítily k další úvaze.
* Jakým způsobem by si studenti představovali zakomponování tématu fantasy do školní výuky.

První tři otázky byly pojaty kvantitativně (s tím, že respondent mohl zatrženou odpověď upřesnit či rozvést), čtvrtá a pátá otázka byla položena co nejotevřeněji a ponechala prostor pro volnou odpověď studenta. Získal jsem tak zajímavý a různorodý soubor názorů a nápadů, z nichž některé ocituji. Zaujalo mne, kolik různých úhlů pohledů na žánr fantasy se v dotaznících sešlo a jak každý čtenář klade akcent na jinou jeho složku. Řada respondentů také při formulaci odpovědí osvědčila dle mého velmi dobré schopnosti vyjádřit konkrétní, někdy i poměrně nevšední myšlenku.

Jak píše Ivo Čermák ke kvalitativním výzkumům, tato metoda ztratila v posledních letech odér marginálnosti či exkluzivnosti a stala se součástí akademického diskursu. Kvalitativní výzkumy jsou procesem dotazování směřujícím k porozumění a výsledkem je kolekce empirického materiálu. Výzkumník podrobně zachycuje názory informantů a provádí studii v přirozených podmínkách.[156]

7.4.0 Struktura účastníků

Účast v průzkumu byla dobrovolná a anonymní. Motivací pro respondenty bylo, že mne zajímají jejich názory a preference spojené s jejich oblíbeným žánrem a že mi jejich odpovědi pomohou pro diplomovou práci o fantasy. Vzhledem k tomu, že se mi během praxe podařilo ve většině tříd navázat dobré vztahy i vytvořit pozitivní klima a že jsme se v některých hodinách bavili rovněž o fantasy, nebylo problémem získat dostatek respondentů. Průzkumu se zúčastnilo 28 studentů, tedy odhadem 15 % ze všech studentů, které jsem během této praxe učil.

---

[156] Čermák, I.: *Myslet narativně (kvalitativní výzkum „on the road")*. In: Kvalitativní výzkum ve vědách o člověku na prahu třetího tisíciletí (sborník). Psychologický ústav AV ČR, nakl. Albert, Brno, 2002.

Dotazník vyplnilo **28 respondentů ve věku 13–19 let**. Konkrétně se průzkumu zúčastnili studenti v tomto věkovém složení: 1 třináctiletá, 10 čtrnáctiletých, 6 patnáctiletých, 1 šestnáctiletý, 1 sedmnáctiletá, 5 osmnáctiletých a 4 devatenáctiletí. Průměr činí 15,8 roku, věk respondentů je však poměrně rovnoměrně stratifikován – počínaje studenty ve věku odpovídajícím 2. stupni ZŠ až po mladé dospělé.
Z 28 respondentů bylo **14 mužů a 14 žen**, tedy přesně 50 na 50 %. Dokazuje to, že fantasy není čistě mužský (chlapecký) ani ženský (dívčí) žánr a že jeho obliba je rovnoměrně rozložena mezi obě pohlaví.

7.4.1 Motivace k četbě

První otázka zjišťovala, **jakým způsobem se čtenář dostal četbě fantasy knih**, co bylo jeho prvotní motivací. Studenti měli možnost zvolit i více než jednu odpověď, pokud u nich mělo vliv na četbu fantasy více faktorů.
Možnosti odpovědí byly následující:
a) díky doporučení kamarádů
b) začali mi je kupovat rodiče
c) díky zájmu o fantasy filmy
d) dočetl/a jsem se o nich v časopisech, novinách apod.
e) jinou cestou (jakou?)

Nejvíce respondentů, **61 %**, zvolilo odpověď a), tedy **doporučení kamarádů**. Ukazuje to důležitou roli vrstevnické skupiny i v utváření čtenářského zájmu a návyků. Přátelé zde svým způsobem suplují školu v doporučeních, kterou knihu „stojí za to si přečíst" a proč. Mají i větší vliv na dospívajícího čtenáře než rodiče, což je však v tomto věku pochopitelné. Jeden z respondentů rovněž uvedl, že doporučení kamarádů nemusí být „úplný začátek", ale spíše kontinuální vzájemná podpora a výměna informací posilující vztah k tomuto žánru.
Na fakt, že pro čtenářskou aktivitu dětí a mládeže jsou důležité i jejich vrstevnické skupiny, upozorňuje i již citovaný výzkum Jak čtou české děti?.[157] Upozorňuje, že čtenářství hraje i sociální roli, ať již v oblasti utváření neformálních vztahů a v komunikaci, nebo z hlediska zárodků sociální diferenciace a strukturace. Pokud děti hovoří se svými kamarády o tom, co čtou, většinou jsou opravdovými čtenáři, kteří často, rádi a hodně čtou. Povídání o čtení je v

[157] Gabal, I., Václavíková-Helšusová, L.: *Jak čtou české děti? (analýza výsledků sociologického výzkumu).* Gabal, Analysis & Consulting, 2003. www.gac.cz/documents/CTENARI-FINAL.pdf

tomto případě spíše důsledkem toho, že dítě tráví určitý čas četbou. Čtení je baví, věnuje se mu a chce proto svou zkušenost sdílet se svými kamarády, doporučit jim to, co má samo rádo.

Druhý největší počet respondentů, **32 %**, zvolil odpověď e), tedy že se k fantasy literatuře dostali **jinou cestou**. Třetina z těch, kteří vybrali odpověď e), poukázala na významný vliv fantasy her (ať již počítačových nebo „papírových", jako je Dračí doupě), které mohou podnítit i k následné četbě. V dalších odpovědích e) byl zmíněn mj. vliv učitelky, divadla, magie, ale i náhody:

* *Zajímám se o historii a magii, fantasy mi připadala jako zajímává kombinace těchto prvků, dospěla jsem k tomu sama.*
* *Jako dítě jsem četl pohádky a fantasy mi přijde jako logické pokračování.*
* *Hrála jsem to na táboře jako divadlo.*
* *Třídní učitelka nám ve 3. třídě četla Strážce meče od Johna Whita.*
* V sedmé třídě základní školy jsem v knihovně náhodou narazila na jeden svazek Zeměplochy – konkrétně „Pyramidy". Přečetla jsem si první stránku a zaujala mně natolik, že jsem bez této knihy prostě nemohla odejít. Potom jsem od Pratchetta přečetla řadu dalších děl.

Shodně **21 %** respondentů zaškrtlo odpověď b) (**vliv rodičů, případně dalších rodinných příslušníků**) a c) (**vliv fantasy filmů**, zejména ztvárnění Tolkienova Pána prstenů a Rowlingové Harryho Pottera).

Nejméně účastníků, **7 %**, se nechává **ovlivnit periodiky**. Spíše však jde o inspiraci k četbě konkrétních knih než počáteční stimul k zájmu o žánr. Jeden respondent v této souvislosti uvedl, že čerpá informace o knihách z časopisu Legenda.

7.4.2 Obliba autorů

Ve druhé otázce měli respondenti uvést **tři své nejoblíbenější autory fantasy knih**.

Na prvních třech místech se s velkým náskokem umístili Tolkien, Pratchett a Sapkowski, jejichž popularita vesměs dosáhla 50 % a více. I ve své práci se proto snažím odkazovat co nejvíce na díla těchto autorů, případně z nich citovat.

Konkrétní výsledky jsou následující:

1. místo v oblibě – **J. R. R. Tolkien (82 %)**. Již několikátá vlna masové obliby tohoto autora je dána především oživením zájmu prostřednictvím filmové adaptace. Čtenáři se k němu stále znovu vrací i v knižní podobě a stejně tak řada těch, kteří nejprve viděli film, objevuje kouzlo románové předlohy. Tolkien rovněž otevírá prostor pro zájem o další autory. Na jeho autorských kvalitách se shodne velká většina příznivců fantasy.

2. místo **Terry Pratchett (61 %)**. I v dotaznících zaznělo, že čtenáři na něm oceňují schopnost vnést vtip, nadhled a nadsázku do tohoto žánru a učinit tak inteligentním způsobem. Pratchett navíc nabízí řadu zajímavých podnětů k přemýšlení.
3. místo **Andrzej Sapkowski 14 (50 %)**. Svým slovanským původem a mentalitou tuzemskému čtenáři blízký autor si i řadu let po vydání svých knih o zaklínači stále drží velkou oblibu mezi čtenáři. Jeho mnohovrstevnaté dílo nabízí pro každý typ čtenáře (včetně těch náročnějších) něco atraktivního – dialogy, postavy, akci, propracované reálie, sarkastický humor i propracovaná společenská témata. Sapkowski mimochodem používá některé literární postupy, které zpopularizoval Umberto Eco, a díky oblibě polského autora se tak vyučujícím otevírá možný prostor získat starší studenty např. právě i pro Eca.

Žádný další autor pak nepřesáhl 11 %.
Více než jednou byli zmíněni: Joanne K. Rowlingová, Margaret Weisová, C. S. Lewis, Terry Goodkind, Philip Pullman.
Dále ve své četbě studenti uvedli tyto autory: China Mieville, Christopher Paolini, Neil Gaiman, Kai Meyer, Robert Holdstock, Piers Anthony, Allan Cole, J. V. Jones, Robert Asprin, Ewa Bialolecka, Roger Zelazny, Robert Silverberg, Tad Williams, Ann Marston, James Bibby.
Potěšující je, že studenti nehledají svou četbu pouze mezi anglosaskou fantasy produkcí, ale vedle populární polské fantasy si oblíbili i řadu českých autorů. V dotaznících byli konkrétně zmínění Miroslav Žamboch, Jana Rečková, Leonard Medek a Františka Vrbenská.
Někteří studenti připojili k jednotlivým jménům i důvod obliby autorského stylu jednotlivých spisovatelů:

** J. R. R. Tolkien za svůj propracovaný svět, gramatiku jazyků a úžasný Silmarillion. Terry Goodkind za velmi čtivou sérii Meč pravdy, u které je však škoda, že se táhne do nekonečna. Leonard Medek a Františka Vrbenská za Stín modrého býka se skvělou historickou atmosférou zkombinovanou s fantasy, tak se to má dělat!* (muž 18)

Na závěr ještě krátce okomentuji fakt, že možná trochu překvapivě nezískala více hlasů J. K. Rowlingová a knihy o Harry Potterovi (v rozporu se zjištěními např. knihovnických výzkumů). Otázkou samozřejmě je, zda všichni respondenti vnímají díla Rowlingové jako příslušná k žánru fantasy.
Důvodem také může být, že dospívající čtenář je ve věku, kdy se může stydět přiznat k zálibě v této četbě (ač byl dotazník anonymní), kterou možná považuje za příliš „dětskou". Tento postoj se může změnit po dosažení dospělosti – je známo, že mezi „mladými dospělými" se

Potter těší velké oblibě, možná větší než u pubertálního čtenáře (zejména v případě mužů). Druhým vysvětlením pak může být fakt, že knihy o Harry Potterovi jsou sice oblíbené, ale pokud se čtenáři při vyplňování dotazníku zaměřili na ocenění autora dle „literární kvality" jeho děl (byť subjektivně vnímané), mohli dospět k názoru, že Tolkien, Pratchett, Sapkowski (ale i Mieville, Holdstock a další) píší umělecky hodnotnější literaturu, do jisté míry „intelektuálnější" (a tedy z pohledu respondentů více odpovídající studentovi gymnázia). Tento pocit a hodnocení může zpětně ovlivňovat i jejich čtenářské preference, a to i v rámci vrstevnické skupiny, kde dochází ke vzájemnému ovlivňování čtenářského vkusu. Tuto hypotézu by samozřejmě bylo třeba ověřit, z hlediska této práce to však není stěžejní.

7.4.3 Důvody atraktivity fantasy

Třetí otázka zjišťovala, **co čtenáři nejvíc oceňují na fantasy příbězích**. Na výběr byly tyto odpovědi:

a) děj (akčnost, situace, rychlý spád, napínavost, zápletka...)

b) prostředí, ve kterém se odehrávají (jeho fantastičnost, imaginativnost, nereálnost, odlišnost od obyčejného světa...)

c) postavy (jejich vykreslení, psychologie, motivy jednání, možnost ztotožnit se s nimi...)

d) vtip, nadsázku

e) možnost uniknout pomocí tohoto příběhu z reality

f) jiné prvky (jaké?)

Studenti mohli opět zvolit více možností.

Nejvíce respondentů, **71 %**, zvolilo odpověď c), tedy „**postavy**". Do jisté míry mne to překvapilo, vzhledem k tomu, že se u žánrů, jako je fantasy, zpravidla argumentuje, že to, co na nich čtenáře láká nejvíc, je jejich akčnost. Někteří čtenáři dokonce k zatržené odpovědi připsali vysvětlení:

* *Mezi postavami jsou určité archetypy, mají některé vlastnosti výrazné. Tím jsou zajímavější – nejsou šedivé, nijaké.* (žena 19)

I proto jsem se rozhodl věnovat problematice postav ve fantasy dostatek prostoru. Shodně se studenty se domnívám, že právě v rovině postav, jejich uvažování, prožitků i dialogů, se skrývá velký potenciál fantasy literatury.

Shodně **57 %** respondentů zvolilo odpovědi a) a b). Vyplývá z toho, že **prostor a prostředí** fantasy příběhů je pro dospívající čtenáře fantasy stejně atraktivní jako **děj a akce**. Třem

pilířům fantasy, jimiž jsou „postavy, prostředí a příběh", odpovídají i jednotlivé stěžejní kapitoly mé práce.

K otázce fantastičnosti prostředí, kde se odehrávají tyto příběhy, jeden student napsal:

** Fantastičnost ano, ale jen do takové míry, že to není nelogicky postavené. Zkrátka nesnažit se do takového světa za každou cenu dostat všechna magická „fintitka" atd.* (muž 18)

50 % čtenářů vybralo jako důležitý prvek „**vtip a nadsázku**". Je zde zřejmá korelace s oblibou humoristické fantasy v podání Terryho Pratchetta, ale i ironie a sarkasmu typického pro Sapkowského.

Pro překvapivě málo čtenářů, **43 %** (ve srovnání s ostatními odpověďmi), je relevantním důvodem četby fantasy a její atraktivity **nabídka „úniku"** z naší reality. Zdá se, že většina čtenářů v těchto knihách upřednostňuje jiné prvky a nedává tak za pravdu hlasům poukazujícím na primární „únikovost" fantasy literatury. I tak ovšem považuji alespoň občasnou možnost „uniknout" za pozitivní, rozvíjející nové možnosti a někdy působící až terapeuticky.

21 % čtenářů zaškrtlo i variantu d), tedy „**jiné prvky**". V odpovědích se objevilo mimo jiné:

** popisy čehokoli (každý autor to umí jinak, ale většina z nich skvěle)*
** jednodušší svět, kde se dá lépe být hrdinou. Láká mě magie a akce, které by v normálním světě nebyly možné.*
** dobré a realistické vykreslení bojů*
** originalita*

Někteří čtenáři nedokázali upřednostnit některé odpovědi, všechny pro ně byly relevantní:

** Tady bych vybral asi úplně všechny odpovědi. Záleží na konkrétní knize, autorovi... Každý autor umí něco vystihnout lépe. Podle mě se žádný druh literatury nečte jen kvůli jedné věci.* (muž 19)

Další studentku položená otázka inspirovala k rozsáhlejší odpovědi zasazené do kontextu a s uvedením velmi zajímavých příkladů:

** Na fantasy oceňuji nejvíce prostředí, kde se odehrávají (například Williamsova „Jinozemě" se různými „zeměmi" – či spíše místy v síti – jen hemží), detailní vykreslení postav (neustále přemýšlím o tom, jestli je postava Paula Jonase z „Jinozemě" kompletně vymyšlená, nebo jestli Williams skutečně někoho takového znal; také by mě zajímalo, jestli postava Dlouhého Josepha, otce Renie, byla – alespoň částečně – inspirována autorovým vlastním otcem – Josephem Hillem Evansem, kterému celou sérii věnoval a který se o tom vlastně nikdy nedozvěděl) a samozřejmě je neskutečně zajímavá i možnost vydat se za pomocí fantasy do jiného světa. Někdy uvažuji o tom, jaká je škoda, že na Zemi se vyvinul jen jeden druh živočichů, kteří jsou schopni uvažovat, uvědomit si sebe sama a užívat verbální komunikaci (tedy lidé) a proč třeba nevzniklo více typů těchto živých organismů.* (žena 17)

7.4.4 Kognitivní rozměr fantasy očima čtenářů

Již trochu náročnější čtvrtá otázka zjišťovala, **zda se čtenářům pravidelně stává, že si při četbě fantasy uvědomí nějaký závažný poznatek** či souvislost přesahující do našeho, reálného světa. Zda si vybavují, že se prostřednictvím těchto knih dozvěděli něco, co dosud nevěděli, zamysleli se nad nějakým problémem vzešlým z příběhu, z jednání či uvažování postav apod. A zda je něco z toho, co se dočetli a dozvěděli ve fantasy příběhu, využitelné i pro jejich reálný život. Studenti měli za úkol pokusit se doložit své tvrzení příkladem z vlastní četby.

Na otázku **všichni odpověděli kladně**. Odcituji několik jejich myšlenek.

Nejvíce studentů odkazovalo na myšlenky podnícené četbou Tolkiena:

** Postava v Tolkienově Pánovi prstenů, konkrétně Frodo, mi ukázala, že i malí lidé dokáží dělat velké činy.* (muž 16)
** Tolkien v Hobitovi skvěle vylíčil základní dobré lidské vlastnosti. Také zde ukázal příklad spravedlnosti a odvahy. Naprosto jsem se ztotožnila s postavou Bilba a v určitých situacích jsem si jeho jednání vybavila.* (žena 15)
** Zaujala mě pasáž z Tolkienových Dvou věží, kde Smíšek s Pipinem čekají na výsledky entí porady. Ent Stromovous jim vysvětlí, že enti proti Sarumanovi bojovat nebudou, protože to je věc lidí a válka spojená s prstenem není entí válka. Smíšek odpoví, že enti přece žijí v tomto světě společně s lidmi, a proto vše, co se týká Středozemě, se týká i entů. Vyslovil myšlenku, že každý se musí zajímat o svět, ve kterém žije, a ovlivňovat ho tak, aby byl lepší (nebo, jako v tomto případě, aby jej chránil před zlem). Nikomu by nemělo být lhostejné, co se stane například s jeho rodným krajem.* (žena 17)
** Tolkien v Pánovi prstenů i Silmarillionu dobře popsal touhu po absolutní moci nebo touhu vlastnit něco jedinečného.* (žena 14)
** Dílo Tolkiena mi dalo hodně motivů na přemýšlení. Bohužel jsem dřív viděla film a pak mi dělalo větší potíže soustředit se na knihu samotnou. Po mnoha pokusech jsem ji konečně dočetla a shledala, že jsou místa, kde ji přímo „hltám". Místa, u kterých přemýšlím nad terorismem nebo druhou světovou válkou...* (žena 15)
** Jsem odmalička odchovaná Tolkienem. Můj nejoblíbenější hrdina je hraničář Aragorn. Pro mě představuje ideální způsob života a má to i konkrétní dopad – s nadšením chodím na čundry.* (žena 18)

Neméně myšlenkově úrodnou půdou bylo pro čtenáře i dílo Andrzeje Sapkowského:

** Ve scéně ze Sapkowského Krve elfů, kde Veverky (elfští povstalci) přepadly karavanu, jsem si uvědomil, že autor zřejmě poukazuje na rasismus a na neschopnost jednotlivých ras žít na světě pohromadě. Všichni tvrdí, že byli na světě první a že mají největší zásluhy o jeho rozvoj.* (muž 14)
** V Sapkowského sáze Zaklínač autor popisuje, jak si hlavní hrdinka Ciri poradila s pouštním podnebím a podařilo se jí přejít poušť. Tento moment mi utkvěl v paměti, ale našla bych jich ve fantasy mnohem více.* (žena 14)
** Sapkowski píše tak, že se jeho postavy chovají velmi realisticky a podobně jako v dnešní době. K mnoha frázím a situacím z jeho knih jsem se ještě dlouho v myšlenkách vracel.* (muž 15)

** Pokud jde o řešení morálních dilemat, asi z každé knížky, která se mi líbila, mě alespoň jedno zaujalo. Jeden příklad za všechny – když v Sapkowského Věži vlaštovky Ciri mluví s poustevníkem o způsobech, jak nakládat se zlem, pomohlo mi to uvědomit si, že můj názor je takřka opačný, než jaký zastává Ciri.* (žena 18)

Ukázka z pasáže, o které studentka mluví, je mimochodem citována i v této práci v kapitole 5.6.7.

Respondenti však našli řadu podnětů i v dílech dalších autorů:

** U Terryho Goodkinda bylo velmi mnoho myšlenek, jedna za všechny: Ovcím nepomůže, když budou kázat o tom, jak dobrá je dieta z trávy, když vlci na to budou mít jiný názor.* (muž 18)
** Ve Williamsově „Jinozemi" je jednou z postav chlapec Orlando, který je nevyléčitelně nemocný – má progerii – a často uvažuje o tom, jaké by to bylo vědět, že dnes sněd svoji poslední zmrzlinu, že za hodinu se naposledy usměje... Přimělo mě to uvědomit si, jak obrovské mám štěstí, že je mi umožněno vést „obyčejný" život. Něco takového se mi při četbě fantasy stalo poprvé...* (žena 17)
** Asi nejvíc jsem si vzala ze všech dílů Harryho Pottera. Když se mi knížka poprvé dostala do ruky, byla jsem stejně stará jako Harry a rostla jsem s ním. A jsem ráda že budu růst i nadále.* (žena 15)
** Ve Světlech severu od Philipa Pullmana se ztrácejí děti. To je problém i v reálném světě. Lidé kradou děti a prodávají je. Ty potom musí třeba pracovat v cizí zemi a nikdy už nevidí svou rodinu.* (žena 13)

Další čtenáři své zážitky a poznatky z četby fantasy vyjádřili bez odkazu na konkrétní dílo, většina z nich se zaměřila na rovinu postav:

** Líbí se mi charaktery postav. Často jsou moudré, dokáží si poradit v každé situaci, nad vším přemýšlí a pak činí. Snažím se takto také chovat.* (muž 15)
** Často si všímám vztahů mezi postavami, řešení problémů apod., a když mi připadají ideální, snažím se je aplikovat do svého života.* (žena 18)
** Nejčastěji mě zaujmou psychologické modely a také fakt, že mohou existovat dva odlišné, ale správné pohledy na určitou záležitost.* (muž 14)
** Fantasy je o lidech (bytostech) a o životě, jen zasazeném do jiného světa, do jiných podmínek. Otázky týkající se věrnosti, oběti pro vyšší cíl, strachu, předsudků atd. byly přítomny ve většině fantasy knih, které jsem četl.* (muž 18)
** Někdy si uvědomím absurdnost a směšnost nějakého činu, jindy jeho vážnost, která byla do té doby skrytá.* (žena 19)
** V mnoha dílech se objevuje, že lidstvo je nepoučitelné, ale naštěstí se vždy najde někdo ochotný nasadit i svůj život, aby zachránil to, co se dá.*
Dalším důležitým motivem je lidská smrtelnost a smíření se s koloběhem života. (žena 14)
** Zajímá mě například způsob, jak se dá vést dialog a jak přistupovat ke kladeným otázkám a problémům, i když chování postav v knihách bývá v tomto směru až trochu extrémní. Je spousta morálních dilemat, které musí hrdinové fantasy literatury řešit, takže člověka většinou napadá, jak by se zachoval v takové situaci sám nebo jak by se zachovala většina lidí.* (muž 19)
** Je dobré se držet svého cíle.* (muž 15)

7.4.5 Didaktický potenciál fantasy očima čtenářů

V poslední, páté otázce jsem se studentů ptal, **zda by se podle jejich názoru fantasy literatura měla zařadit nebo nějak zapojit do výuky ve škole**, nejen v hodinách českého jazyka a literatury, ale i v jiných předmětech.

Respondenti měli na výběr odpověď „ano", nebo „ne", s tím, že mohli svůj názor vysvětlit a rozvést. Ti, kdo odpověděli kladně, se mohli i pokusit navrhnout, jak by se dala fantasy látka využít při školní výuce.

82 % respondentů odpovědělo **kladně**, **18 % záporně**.

Nejprve se budu věnovat záporným odpovědím. Zajímalo mne, proč si fanoušci žánru, který je ve školách dosti opomíjen, nepřejí jeho využití ve školní praxi. Někteří studenti se obávají, jaké dopady by mělo např. zařazení fantasy knih do povinné četby a jejich probírání s učitelem, který je „odpůrcem" žánru. Řada studentů zřejmě rovněž vnímá fantasy jako volnočasovou aktivitu a nechce si ji „protivit" probíráním ve škole. Hlasy „skeptiků" velmi dobře shrnula například tato studentka:

** Myslím, že povinné probírání (zejména u profesorů, kteří fantasy nečtou, neuznávají a nerozumí), by žánru mohlo uškodit a mohl by ztratit na popularitě. Nemyslím však, že by se měl vyškrtnout úplně, ale hodí se spíš do nějakého debatního kroužku.* (žena 18)

Většina studentů by však větší zastoupení fantasy ve školní výuce uvítala a vidí spíše klady než zápory. Většinou argumentují tím, že fantasy jako fenomén by neměl být v rámci probírání literární historie a žánrů opomíjen, protože si díky své popularitě vydobyl místo na slunci, a že je škoda, když je navzdory určitým svým kvalitám stále ve škole označován za podřadný:

** Fantasy je v dnešní literatuře a umění významným proudem, nemělo by se proto opomíjet. Nakonec na některé žánry, o kterých se dnes učíme, se dřív společnost a kritikové také dívali skrz prsty, a pak si své místo našly.* (žena 19)

** Fantasy knih je opravdu hodně, takže když někdo napíše příběh, který vynikne, musí být velmi schopný. Běžný čtenář řekne, že se mu kniha líbí, protože „je hezky psaná". Ale až literární kritik určí prvky a styl, díky nimž celý příběh takto působí. A je přece dobré vědět, proč se vám příběh líbí. Co se vyjadřovacích schopností a gradace děje týče, jsou dobří autoři fantasy daleko před některými autory ostatních žánrů.* (muž 19)

** Myslím si, že je to plnohodnotná literatura, která zvětšuje fantazii čtenáře. Kdyby se vyučovala ve škole, přečetlo by si fantasy knížku mnohem více lidí a zajisté by řadě z nich přinesla skvělé zážitky.* (muž 14)

** Myslím, že by to žáky více bavilo, a čtení navíc rozvíjí slovní zásobu.* (žena 13)

** Jsem přesvědčena o tom, že 1–2 hodiny literatury by se daly strávit alespoň základním představením žánru a nejzajímavějších nejznámějších autorů. Učitele by to nezabilo a studenty dost pravděpodobně zaujalo. Pak by myslím bylo možné probírat tento žánr v nepovinném semináři.* (žena 15)

** Je to zajímavý fenomén, který si získává mnoho fanoušků, dalo by se o tom hovořit i v psychologii.* (žena 19)
** Problém je, že mnozí odsuzují žánr fantasy jako celek a přitom zde jsou díla, která se přeci jen vyhnula ohrané kostře. V mnoha fantasy knihách jsou zajímavé nápady (např. Mieville tvoří skvělé, originální světy). Na žánr fantasy je třeba pohlížet tak jako na jakýkoli jiný. Již dávno jsme se smířili s tím, že jsou dobré i špatné horory a žánr hororu si žije dobře. Ve školách se bere Poe a ten, kdo se chce ponořit dál, musí pátrat na vlastní pěst. Podobně by to mělo být ve fantasy. Jen prosím neberte vše, co je pod kolonkou fantasy, jako čistě dobré ni jako čistě špatné.* (muž 18)
** Myslím si, že by mělo být svobodnou volbou každého člověka, jakou literaturu bude číst. Mně by zcela stačilo, kdyby byla fantasy literatura brána rovnocenně se všemi dalšími „klasickými" žánry. Když jsem totiž jednou napsala do čtenářského deníku zápis o četbě fantasy knihy, profesorka literatury mi oznámila, že pojednání bylo pěkné, ale kvůli tomu, že se čtená kniha nedá brát jako hodnotná literatura, výbornou nemůžu dostat. Velmi si naší profesorky vážím, ale člověk přece může mít rád obojí – já čtu jak sci-fi a fantasy, tak klasiky jako Huga, Balzaka, Prousta, Poea, Verlaina. Ovšem nemám moc ráda, když mi někdo nutí nějakou doporučenou nebo dokonce povinnou četbu. A dokážu si představit, jak kysele by se dokázali někteří „vysoce intelektuální" studenti tvářit, kdyby se na seznamu četby objevil třeba Pratchett... Proto si myslím, že by zcela stačilo, kdyby byl fantasy žánr zmíněn společně s moderní literaturou.* (žena 17)

Závěr

Práce se pokusila zhodnotit a konkretizovat kognitivní potenciál literatury fantasy. Implicitně byla v jednotlivých kapitolách rovněž naznačena didaktická aplikace – možné způsoby uchopení tohoto žánru ze strany pedagogů.

Úvodní kapitoly práce se zabývaly představivostí a fantazií jako prvkem důležitým pro lidské poznání a rozvoj. Jako výchozí rámec jsem zvolil vývojovou psychologii, na jejímž podkladě jsem zkoumal fantazii a její roli v životě dítěte, dospívajícího a dospělého. Ukázalo se, že jde o mimořádně důležitý prvek pro všechny věkové kategorie a že je žádoucí jej posilovat a rozvíjet. Dobrým prostředkem k tomu může být literatura, tím spíše pokud je fantastického zaměření. Její čtenáři díky ní mohou rozvíjet svou představivost a myšlenkovou flexibilitu. Ta jim umožňuje přicházet s kreativními a méně obvyklými strategiemi řešení i v běžném životě. Mimořádně důležitou roli pak hraje fantazie v životě dospívajícího člověka. Nejen že pro něj může být obranným či únikovým mechanismem, ale především mu dovoluje anticipovat svoji budoucnost a „nanečisto" prožívat situace, u nichž momentálně není možné či žádoucí, aby se do nich dostal v reálném životě.

Další část práce se pokusila o definici fantasy jako žánru. Polemizovala s nedostatky některých dosavadních teorií a definic. Ukázala návaznost fantasy na tradiční žánry, zejména z oblasti lidové slovesnosti (mýtus, pohádka...). Od nich také literatura fantasy přejala řadu kognitivních prvků, jež jsou pro ně typické a jsou jedním z jejich poslání.

Dále bylo třeba ukázat spojitost fantasy s ostatními druhy fantastické literatury (sci-fi, horor, kyberpunk, new weird), ale především ji od nich odlišit a vůči nim vymezit. Jako nejdůležitější se při srovnání sci-fi a fantasy ukázal protiklad racionálního a emocionálního. Na jedné straně víra v technologický pokrok a v budoucnost lidstva (případně skepse vůči němu), na straně druhé víra v lidskou přirozenost, dobro a základní lidské hodnoty. Oproti hororu zase cílem fantasy není zneklidnit čtenáře, nýbrž dodat mu naději a příběh, který zpravidla končí dobře, odpovídajícím způsobem vzhledem ke snaze hrdinů. To vše činí z fantasy literaturu schopnou oslovit široké spektrum čtenářů a zároveň nabídnout řadu následování hodných příkladů a modelů.

Jako z kognitivního hlediska nosná se ukázala být teorie struktury fantasy příběhu navržená Johnem Clutem. Stanovuje a popisuje jednotlivé jeho fáze (např. vytrácení se, prozření, putování a uzdravování) jako uzlové body, pomocí kterých lze detailně poznat a prozkoumat příčiny, následky a souvislosti dějů.

Tím se dostávám ke třem pilířům umožňujícím poznání, jimiž jsou ve fantasy prostor, příběh a postava.

Prostor ve fantasy tvoří téměř neomezené pole umožňující volný průzkum a poznání, bez nutnosti dodržování hranic reálného a možného. Sám o sobě je autorem vymezen a definován, ale tak široce a svobodně, aby umožnil čtenáři volný pohyb v něm a maximální zapojení imaginace, například při konfrontaci s reálným a dosud poznaným prostředím. Typické jsou barvité popisy a prvky novosti, překvapivosti, omezené jen autorovou a čtenářovou fantazií. Právě prostor je ve fantasy nositelem toho, co je „jinak", zatímco postavy a příběh mohou být velmi analogické k naší zkušenosti (což je naopak žádoucí).

Ukázal jsem, že fantasy je žánr založený na existenci silného a mnohdy až archetypálního příběhu, v němž čtenář může vysledovat jasné modelové situace, kauzalitu atd. Nositelem příběhu jsou pak hrdinové, v mnohém opět vycházející z dlouhodobě tradovaných a děděných archetypů. V práci jsem ovšem postupně došel k rozdílu mezi mytickým a fantasy příběhem i postavami, ačkoli se na první pohled zdá, že mají řadu prvků společných.

Jako jeden z hlavních rozdílů jsem určil možnost hrdinů řídit vlastní osud, být si jej vědom a měnit jej. To je velký posun oproti fatalismu a předurčenosti mýtů. Projevuje se zde fakt, že autoři fantasy tvoří ve 20. a 21. století, vycházejí ze zkušeností a možností současného člověka (např. v rovině společenské) a rovněž píší své příběhy pro moderního čtenáře. Ve fantasy tak dochází k symbióze tradičních hodnot (odvaha, čest, hrdinství, obětavost) s moderním přístupem ke světu. Postavy v moderní fantasy mají často propracovanou psychologii a zažívají podobné pocity jako např. dnešní dospívající. Díky tomu se s nimi současní čtenáři mohou snadněji identifikovat, případně si je vzít za vzor, a podívat se na svět jejich očima.

Jako nosná se ukázala být typologie postav na základě filozofického konceptů. Pomocí modelových postav jsem popsal strategie poznání skrz cestu, hledání, učení se, činnost, tvorbu či hru.

V práci jsem rovněž naznačil další kognitivně významné a didakticky využitelné prvky moderní fantasy literatury, které jsou pro tento žánr typické, případně jej odlišují od jiných druhů literatury. Vedle vědomí vlastního osudu a jeho ovlivnění je to například subjektivita pravdy, více variant řešení určitých situací a ambivalence při volbě menšího zla. To vše přibližuje fantasy příběhy ke zkušenostem současného člověka. Dalšími klíčovými prvky jsou cesta jako rámec poznání, dospívání a přerodu člověka spolu s objasněním, co tato přeměna znamená. Pro fantasy je rovněž typické, že hrdinové nejsou lhostejní ke svému okolí, ke stavu světa a v něm se odehrávajícím negativním jevům. Tyto příběhy a jejich protagonisté tak

vybízejí k angažmá a vlastní aktivitě vedoucí ke změně. Zároveň ukazují, že změna je možná a proč stojí za to se o ni pokusit. S tím jsou ovšem svázány zodpovědnost, svoboda a její limity. Fantasy může v širším plánu nabídnout i transcendentní témata – smysl lidského konání, jeho otisk ve světě a přesah nad jeho rámec; vyrovnání se s vlastní konečnosti, otázky víry, naděje a další.

Závěrečná část práce zmínila některé výzkumy dokazující popularitu žánru fantasy mezi čtenáři, zejména dětskými a dospívajícími, a vliv této literatury na rozvoj čtenářství v české populaci. Přinesl jsem rovněž výsledky vlastního výzkumu mezi dospívajícími čtenáři fantasy. Vyplynula z nich velmi důležitá role vrstevnických skupin při získávání a posilování vztahu k četbě. Dotazovaní dále mimo jiné potvrdili zásadní roli hrdinů ve fantasy jako nejatraktivnějšího prvku při četbě této literatury. Ukazuje to důležitost zaměření se na potenciál postav při práci se čtenářskými zkušenostmi mladých lidí. Respondenti z řad gymnazistů se v dotaznících pokusili sami zreflektovat na základě vlastní četby její poznávací dosah. Popisovali které momenty a situace z fantasy příběhů se jim hlouběji otiskly do paměti a co si díky nim uvědomili. Vyjádřili se též k možnosti využití zkušeností z četby tohoto žánru v rámci výuky. Většina z nich by tuto možnost přivítala a zároveň mnozí vyjádřili lítost nad nepochopením ze strany učitelů vůči oblibě této literatury.

Domnívám se, že moje práce naznačila a odkryla některé nové možnosti fantasy literatury, které jsou využitelné i ve školní praxi. Zejména pak s přihlédnutím k popularitě žánru a motivovanosti jeho čtenářů, pro něž by mohlo být zajímavé vyjít z vlastní čtenářské zkušenosti a pod vedením pedagogů ji rozvinout dále.

Bibliografie

Primární literatura (výběr)

ANDERSON, Poul: *Matka králů.* Perseus, Plzeň, 2003.

BROOKS, Terry: *Závod s démonem.* Classic, Praha, 2000.

HOLDSTOCK, Robert: *Les mytág.* Polaris, Frenštát pod Radhoštěm, 1994.

KRES, Felix W.: Král Nesmírna. Laser, Plzeň, 2003.

LECH, Piotr W.. *Rokhorm z Aron.* Leonardo, Ostrava, 1998.

McAULEY, Paul J.: *Pasqualův Anděl.* Laser, Plzeň, 2003.

MIEVILLE, China: *Nádraží Perdido.* Laser, Plzeň, 2003.

MORRESSY, John: *Kedrigern a hlas pro princeznu.* Polaris, Frenštát pod Radhoštěm, 1994.

POWERS, Tim: *Stáčení temného piva.* Talpress, Praha, 1999.

PRATCHETT, Terry: *Barva kouzel.* Talpress, Praha, 1993.

PRATCHETT, Terry. *Malí bohové.* Talpress, Praha, 1997.

PRATCHETT, Terry: *Klobouk s oblohou.* Talpress, Praha, 2005.

ROWLINGOVÁ, Joanne K.: *Harry Potter a Fénixův řád.* Albatros, Praha, 2004.

SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač – Meč osudu.* W&S, Praha, 1993.

SAPKOWSKI, Andrzej: *Sága o zaklínači.* Leonardo, Ostrava, 1995 a dále.

SEDZIKOWSKA, Miloslava: *Dům vědmy z vršku.* Altar, Praha, 1995.

TOLKIEN, J. R. R.: *Hobit.* Odeon, Praha, 1991.

TOLKIEN, J. R. R.: *Pán prstenů I-III.* Mladá fronta, Praha, 1993.

TOLKIEN, J. R. R.: *Silmarillion.* Mladá fronta, Praha, 1992.

TURTLEDOVE, Harry: *Ztracený trůn.* Classic, Praha, 2001 a dále.

WILLIAMS, Tad: *Jinozemě.* Návrat, Brno, 1999 a dále.

WILLIAMS, Tad: *Trůn z dračích kostí.* Laser, Plzeň, 1996 a dále.

Sekundární literatura

Monografie, encyklopedie, slovníky

ADAMOVIČ, Ivan: *Slovník české literární fantastiky a science fiction.* R 3, Praha, 1995.

BERNE, Eric: *Co řeknete, když pozdravíte. Úvod do transakční analýzy.* NLN, Praha, 1997.

CARPENTER, Humphrey: *J. R. R. Tolkien: životopis.* Mladá fronta, Praha, 1993.

CLUTE, John, GRANT, John (eds.): *The encyclopedia of fantasy.* St. Martin's Press, New York, 1997.

HELDOVÁ, Jacqueline: *V říši obrazotvornosti (děti a fantastická literatura).* Albatros, Praha, 1985.

HONZÁK, Radkin: *Základy psychologie.* Galén, Karolinum, Praha, 2006.

MIKO, František: *Hra a poznanie v detskej próze.* Mladé letá, Bratislava, 1980.

MOCNÁ, D., PETERKA, J. a kol.: *Encyklopedie literárních žánrů.* Paseka, Praha, Litomyšl, 2004

MOKREJŠ, Antonín: *Umění, skutečnost, poznání.* Československý spisovatel, Praha, 1966.

NEFF, Ondřej: *Všechno je jinak.* Albatros, Praha, 1986.

NEFF, Ondřej: *Jak blufovat o sci-fi.* Talpress, Praha, 1999.

NEFF, Ondřej, OLŠA, Jaroslav: *Encyklopedie literatury science-fiction.* ASFS, Praha, H&H, Jinočany, 1995.

PETERKA, Josef: *Teorie literatury pro učitele.* PedF UK, Praha, 2001.

PRATCHETT, Terry: *Věda na Zeměploše. Koule.* Talpress, Praha, 2006.

PRINGLE, David (ed.): *Fantasy: encyklopedie fantastických světů.* Albatros, Praha, 2003.

TYMM, Marshall B. (ed.): *Fantasy Literature: A Core Collection and Reference Guide.* R. R. Bowker, New York, 1979.

VÁGNEROVÁ, Marie: *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří.* Portál, Praha, 2000.

Diplomové práce

MARTÍNKOVÁ, Tereza: *O pojmu „fantasy".* PedF UK, Praha, 2002.

MÁZLOVÁ, Helena: *Žánr fantasy: pokus o popis žánru.* PedF UK, Praha, 2003.

SÁNCHEZOVÁ, Karmen: *K motivům fantasy a sci-fi v románu pro děti na příkladech německy psaných textů.* PedF UK, 2006.

ŠVÉDA, Josef: *Poznání v literatuře.* FF MU, Brno, 2006.

Články

ADAMOVIČ, Ivan: *Léčba krajiny fantasy*. In: Ikarie 7/1999.

ADAMOVIČ, I.: *Mroži vypadají jako tulení upíři.*
www.zivel.cz/article.php?id=410

ČERMÁK, Ivo: *Myslet narativně (kvalitativní výzkum „on the road")*. In: Kvalitativní výzkum ve vědách o člověku na prahu třetího tisíciletí (sborník). Psychologický ústav AV ČR, nakl. Albert, Brno, 2002.

DOLEŽEL, Lubomír: *Mimesis a možné světy*. In: Česká literatura 6/1997.

GABAL, Ivan, VÁCLAVÍKOVÁ-HELŠUSOVÁ, Lenka: *Jak čtou české děti? (analýza výsledků sociologického výzkumu)*. Gabal, Analysis & Consulting, 2003.
www.gac.cz/documents/CTENARI-FINAL.pdf

GOPNIKOVÁ, Alison: *Děti a fantazie*. 2005.
www.citarny.cz/modules.php?name=News&file=article&sid536

HAUSENBLAS, O.: *Dětské čtenářství je hlavně úkol pro vzdělavatele, nejen objekt pro výzkumy*. In: Slovo o slove (sborník), PedF Prešovské univerzity, ročník 9, Prešov, 2003.

HERMAN, David: *Kognitivní dimenze literárního narativu*. In: Od struktury k fikčnímu světu (sborník). Aluze, Olomouc, 2004.

KÁBRT, Jiří: *Fantastika coby zrcadlo duše – od starého k novému.*
www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2131

MITTELSTRASS, Jürgen: *O filozofii času*. In: Československý časopis pro fyziku 3/2006.

NEUSAR, Aleš: *Využití příběhu v terapii duše*. In: Téma 11/2005.

NOVÁKOVÁ, Luisa: *Fantasy jako cesta ad fontes*. In: Ladění 2/2005, Brno, s. 3–4.

PETR, Jaroslav: *Teenager, nový živočišný druh*. In: VTM Science, 11/2006.

RÍŠA, Vlado: *SF – celoživotní droga*. In: Ikarie 11/2006.

ROZEHNALOVÁ, Blanka: *Potřebují naši žáci knihu?*
In: Knihovnický zpravodaj Vysočina 1/2006.

SAPKOWSKI, Andrzej: *V šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy*.
In: Ikarie 6/1994.

SAPKOWSKI, Andrzej: *Zachraňme elfy aneb S hrozbou Mordoru kráčím do sporu.*
In: Ikarie 5/1999.

SAPKOWSKI, Andrzej: *Hrdina naší doby: hrst úvah o hrdinech a hrdinkách fantasy.*
In: Ikarie 9/2001.

SAPKOWSKI, Andrzej: *O velkém konfliktu*. In: Ikarie 11/2001.

SAPKOWSKI, Andrzej: *Subžánry subžánru*. In: Ikarie 12/2001.

SPINRAD, Norman. *Nová hnutí v SF.* In: Ikarie 8/2003.

ŠVAŘÍČEK, Roman: *Životní historie učitele experta.*

www.kpg.zcu.cz/capv/HTML/32/32.pdf

TRUHELKA, Jaromír: *Fantasy příběhy – propojení současného světa se světem mýtu.* In: Psychofantazie (sborník), IZV UK, Praha, 1998.

VRBENSKÁ, Františka: *Pátrání po kořenech fantastiky I–XV.* In: Ikarie 9/2001 – 11/2002.

Internet

www.aktip.cz (Konzultační a terapeutický institut Praha)

www.isz.cz (Institut pro systemickou zkušenost)

www.npkk.cz/npkk/suk_cteme.php (anketa Čteme všichni)

www.mojekniha.cz/mojeVysl.htm (anketa Moje kniha)

http://slovnik-cizich-slov.abz.cz

http://cs.wikipedia.org

Resumé

Práce se pokusila dokázat kognitivní a didaktický potenciál fantasy literatury. Nejprve na podkladu vývojové psychologie ukázala význam fantazie v lidském životě. Poté se zaměřila na spojitost fantazie a vyprávění – na zdůraznění role příběhů v lidském životě a v poznání člověka. Za kořeny fantasy označila mj. pohádku a mýtus – jednou z hlavních intencí těchto žánrů je formace a informace čtenáře či posluchače. Fantasy do jisté míry dědí dávnou strukturu těchto příběhů a dále ji rozvíjí pro potřeby moderního člověka. Zároveň ovšem díky důrazu na emoce, nadpřirozeno a nepoznanou (nepoznatelnou) součást světa vytváří protiklad vůči rozumově orientované vědecké fantastice. Fantasy napiňuje archetypální potřeby čtenáře – jeho touhu po spravedlnosti, naději a tradičních hodnotách.

Druhá kapitola ukázala nesnadnost vymezení a definice žánru fantasy. Práce se pokusila shrnout dosavadní definice, ukázat jejich výhody i slabiny. Zároveň s tím bylo poukázáno na otevřené hranice žánru a ne vždy jednoznačné vymezení vzhledem k jiným žánrům. Práce vedle sebe položila společné i distinktivní prvky fantasy a dalších fantastických žánrů (sci-fi, horor, kyberpunk). Jako nosnou a pro přesnější koncepci fantasy velmi užitečnou teorii práce představila strukturalistické pojetí fantasy příběhu podle Johna Cluta.

Další tři kapitoly se postupně zabývaly třemi pilíři poznání ve fantasy – fantastickým prostorem, fantastickým příběhem a hrdinou fantasy příběhu. Prostor ve fantasy byl pojat jako volné pole pro fantazijní a myšlenkový experiment čtenáře a zároveň jako jeden z nejatraktivnějších prvků těchto děl. Kapitola se zabývala spojitostí fantasy s teorií možných světů, dále pak tvorbou fantastických světů, způsobem jejich vykreslení a fungování. Kapitola věnovaná příběhu se snažila uchopit příběh jakožto kognitivní artefakt. Poukázala na fakt, že vyprávění příběhů je antropologickou konstantou lidského rodu a že jedním z jeho hlavních úkolů je snadno a poutavě předat zkušenosti a vědomosti. O fantasy se v té souvislosti mluví jako o žánru, který respektuje silný příběh a jeho pravidla jako svůj základ. Teoretická část kapitoly zdůraznila, že narativní literaturu lze vnímat jako prostředek pomáhající dosáhnout poznání nebo přinejmenším poznání potenciálně umožnit. Klíčová kapitola věnovaná postavám řešila mimo jiné otázku, nakolik jsou postavy ve fantasy pro čtenáře vzorem a nakolik spíše rovnocenným partnerem umožňujícím jistou identifikaci a sebeprojekci. Významnou částí bylo pojednání o typologii postav ve fantasy s navržením typologie vlastní, vytvořené na základě filozofického konceptu člověka. Kapitola byla ilustrována řadou ukázek z fantasy literatury, zaměřených na různé role postav a jejich styl jednání či uvažování. Závěrečná kapitola shrnula výsledky výzkumu zaměřeného na dospívající čtenáře fantasy a hledala u respondentů odpovědi na otázky, proč je fantasy v této věkové kategorii tak populární, jakým způsobem se k této četbě této literatury mladí lidé dostanou, co na ní nejvíc oceňují a nakolik sami vnímají její přesah či potenciál.

Anotace

Tato diplomová práce se zabývá kognitivním a didaktickým potenciálem fantasy literatury. Snaží se dokázat, že tento žánr má svou poznávací hodnotu a může obohatit své čtenáře o zajímavé poznatky, zkušenosti a zážitky. Úvodní část práce vysvětluje roli fantazie a představivosti v životě dětí, dospívajících i dospělých, a to především na základě vývojové psychologie. Fantazie je zde též spojena s narativní tradicí a důrazem na důležitost příběhu a vyprávění v lidském životě. Druhá kapitola se pokouší o definici žánru fantasy a vymezení společných i distinktivních prvků vzhledem k dalším fantastickým žánrům. Další tři kapitoly představují tři pilíře nesoucí kognitivní potenciál fantasy – fantastický prostor, fantastický příběh a hrdina ve fantasy. Závěrečná kapitola shrnuje výsledky výzkumu zaměřeného na dospívající čtenáře fantasy.

Annotation

This diploma thesis deals with the cognitive and didactic potential of fantasy literature. It tries to prove that this genre has a cognitive value to enhance the life experience of the reader. It starts by explaining the role of imagination and fantasy in the life of children, teenagers and adults. This explanation is based on evolutionary psychology. Fantasy is also connected here with the narrative tradition and the role of stories and narration in human life. The second chapter tries to define the fantasy genre and to find the common and distinctive elements, when compared to the others fantastic genres. The next three chapters represent the three pillars shouldering the cognitive potential in fantasy literature – fantastic space, fantastic story and heroes in fantasy. The last chapter presents the results of the research work focused on teenagers-readers of fantasy.

Klíčová slova

Didaktika, literatura, fantastická literatura, fantasy, představivost, fantazie, vývojová psychologie, dospívání, poznání, poznávací proces, prostor, vyprávění, příběh, hrdina.

Keywords

Didactics, literature, fantastic literature, fantasy, imagination, evolutionary psychology, maturation, knowledge, cognitive process, literary space, narration, story, hero.