

**JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
KATEDRA ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY**

DIPLOMOVÁ PRÁCE

FANTASY – TEORIE ŽÁNRU A JEHO EDUKAČNÍ ASPEKTY

Autor práce: **Boris Hokr**

Studijní obor: **ČJ – D/SŠ**

Ročník: **6.**

Vedoucí práce: **Mgr. Daniel Bína, Ph.D.**

České Budějovice, 2010

**UNIVERSITY OF SOUTH BOHEMIA IN ČESKÉ BUDĚJOVICE
FACULTY OF EDUCATION
DEPARTMENT OF CZECH LANGUAGE AND LITERATURE**

MAGISTER THESIS

**FANTASY – THE THEORY OF THE GENRE AND ITS EDUCATIVE
ASPECTS**

Name of the author: **Boris Hokr**

Study programme: **ČJ-D/SŠ**

Year: **6.**

Supervisor: **Mgr. Daniel Bína, Ph.D.**

České Budějovice, 2010

Prohlášení

Prohlašuji, že svou diplomovou práci jsem vypracoval samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění, souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejich internetových stránkách.

V Českých Budějovicích dne 20. 4. 2010

Boris Hokr

Bibliografický záznam

Hokr, Boris: *Fantasy – teorie žánru a jeho edukační aspekty*.

Katedra českého jazyka a literatury, Pedagogická fakulta Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích, 2010. Vedoucí diplomové práce Mgr. Daniel Bína, Ph.D.

Anotace

Tato diplomová práce se zabývá podstatou žánru fantasy ve světovém i zahraničním kontextu, stejně jako možnostmi jeho didaktického využití. Cíle je dokázat, že fantasy má svou historii a místo v literárních dějinách, že může obohatit své čtenáře v rovině estetické, vědomostní, zkušenostní a zážitkové. Zároveň si práce klade za cíl popsat pozici fantasy v tzv. fantastice. Úvodní část práce blíže osvětluje pojem fantasy, nabízí přehled historie žánru a jeho současné rozčlenění. V dalších kapitolách je fantasy představena jakožto žánr schopný adaptace i na mimoliterární oblasti současné kultury, fantasy jakožto zdroj poznání a sebevýchovy v životě mladých lidí a nabízí i podrobnější zastavení u české podoby žánru s přihlédnutím ke styčným i rozlišovacím bodům oproti fantasy světové (převážně anglo-americké). Didaktický potenciál je vždy v příslušných pasážích vyzdvihnout a zcela je mu věnována čtvrtá až šestá kapitola. Závěr přináší výsledky výzkumu zaměřeného na žánr fantasy.

Klíčová slova

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

Bibliographic Identification

Hokr, Boris: *Fantasy – THE THEORY OF THE GENRE AND ITS EDUCATIVE ASPECTS*.

Department of Czech Language and Literature, Faculty of Education, University of South Bohemia in České Budějovice, 2010. Supervisor: Mgr. Daniel Bína, Ph.D.

Annotation

This diploma thesis deals with fantasy literature in both, national and international contexts, as well as with its didactical possessions. Its aim is to prove that this genre has, apart from its history and a recognized place in the domain of literature, a cognitive value to enhance the readers in terms of aesthetics, knowledge, experience and emotions. A second aim of the thesis is to describe the position of fantasy in so-called “speculative fiction”. The first part of the work allows its readers to understand the term “Fantasy“. It also provides them with history of the genre and its nowadays’ subdivision. In the subsequent chapters the fantasy is presented as a genre able to adapt to fields not necessarily linked to contemporary literature, such as source of knowledge and understanding in lives of young people. A more detailed approach to the Czech form of the genre is also provided with emphasis to common and opposite aspects of it in comparison with the world fantasy (mostly Anglo-American). The didactical potential is underlined in appropriate paragraphs. The 4th and 6th chapters are then fully dedicated to the didactical potential. The last chapter presents results of research work focused on fantasy.

Keywords

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

Poděkování

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

* **Mgr. Danielu Bínovi, Ph.D.** za vedení a cenné rady; za povzbuzení i kritické připomínky; za redukci a možnost podívat se na práci s odstupem.

* **Mgr. Jiřímu Soukupovi**, profesorovi ČJL na Gymnáziu Modřany, za sdílení zkušeností z výuky a za zapůjčení seminárních prací studentů s fantasy tematikou.

* **Michaelu Broncovi** za podněty v oblasti „klasické fantasy“.

* **Martinu Šustovi**, editorovi a publicistovi za podněty a možnost uplatnění vlastních názorů v rámci fandumu.

OBSAH

ÚVOD	9
TEORETICKÁ ČÁST: ŽÁNŘ, VYMEZENÍ, DĚLENÍ	13
1. FANTASY A JEJÍ VYMEZENÍ	13
1. 1. Žánry	14
1. 2. Fantastika a příbuzné žánry	16
1. 3. Definice fantasy	18
1. 4. John Clute a jeho strukturálně narativní model fantasy	19
1. 4. 1. Trajektorie příběhu	20
1. 5. A. Sapkowski a jeho archetypální model fantasy	22
1. 5. 2. Tolkien	23
1. 5. 3. Doba po Tolkienovi	24
1. 5. 4. Další fantasy	25
2. HISTORIE FANTASY, JEJÍ SUBŽÁNRY, FANDOM	27
1. 1. Fantasy historie	27
1. 1. 1. Počátky v USA a Velké Británii	27
2. 1. 2. Rozkvět fantasy	29
2. 2. Subžánry fantasy	31
2. 2. 1. Terminologie I. Adamoviče	32
2. 2. 2. Terminologie A. Sapkowskiho	34
2. 3. Některé mezní příklady	37
2. 3. 1. Science fantasy	38
2. 3. 2. Herní a sdílené světy	39
2. 3. 3. Kyberpunk a New Weird	40
2. 3. 4. Další možné termíny	43
2. 4. Fantasy a literatura pro děti a mládež	47
2. 5. Fandom a fanouškovství, cony	50
3. FANTASY V ČESKÉ REPUBLICĚ	52
3. 1. Historie	52
3. 1. 1. Před rokem 1989	52
3. 1. 2. Prosazení českých autorů (1989-1996)	53
3. 1. 3. Emancipace žánru (1996-2009)	54
3. 2. Publicistika a knižní trh	55
3. 2. 1. Knižní trh	56
3. 2. 2. Publicistika	58
3. 2. 3. Případ Ikarie	59
3. 2. 4. Další časopisy a internetové servery	60
3. 2. 5. Ceny	61
3. 3. Závěr	62
4. FANTASY JAKO DIDAKTICKÝ FENOMÉN	63
4. 1. Pedagogická a didaktická východiska pro využití fantasy na středním stupni	63
4. 2. Role žánrů ve výuce na středních školách	65
4. 3. Fantasy ve vyučovacích předmětech	66
4. 3. 1. Český jazyk a literatura	66
4. 3. 2. Dějepis	70
4. 3. 3. Fantasy v dalších předmětech – společenské vědy, zeměpis, hudební výchova, tělesná výchova atd.	73
5. FANTASY – MOŽNÉ SCÉNÁŘE A TÉMATA VÝUKY	76

5. 1. Fantastika v osobním životě – identifikace se s hrdinou, poznávání světa, typy hrdinů	76
5. 2. Fikční světy	79
5. 3. Filozofické a ideologické rozměry fantasy	81
5. 4. Morální aspekty fantasy	84
5. 5. Ekologické aspekty fantasy	86
5. 6. Estetické aspekty fantasy	89
6. 1. Fantasy ve filmu	92
6. 1. 1. Podmínky rozvoje	93
6. 1. 2. Historie fantasy filmu	95
6. 1. 3. Fantasy film na Východě	98
6. 1. 4. Závěr	99
6. 2. Fantasy – její další projevy	100
6. 2. 1. Komiks	100
6. 2. 2. Hudba, výtvarné umění, hry, aktivní trávení volného času	102
6. 3. Závěrem	105
7. NĚKTERÉ SOUČASNÉ TENDENCE VE FANTASY	106
7. 1. Zahraničí – New weird	106
7. 2. Česká republika – Historická fantasy	107
ZÁVĚR	110
PŘÍLOHY	113
LITERATURA A DOPORUČENÁ DÍLA	115

ÚVOD

„Fantasy není antiracionální, nýbrž pararacionální, není antirealistická, nýbrž surrealistická, to znamená: je realismem vyššího stupně. Použijeme-li freudovskou terminologii: explikuje prvotní, nikoliv druhotný myšlenkový proces. Využívá archetypy a ty – jak varuje Jung – jsou nebezpečné. Fantasy je daleko více než realistická literatura blízká poezii, mysticismu, šílenství. Jsou to divoké pustiny a ti, kteří se do nich vydávají, nemají důvod sami sebe klamat falešným pocitem bezpečí. Fantasy je cesta. Cesta do podvědomí, jako psychoanalýza. A stejně jako psychoanalýza může být nebezpečná. Způsobuje, že u vás dochází ke změnám.“

Ursula Kroeber Le Guin

Fantasy je dnes v České republice nejrozšířenějším fantastickým žánrem (blíže viz Příloha 6). Její dominance se během prvních let nového desetiletí promítla do filmu, komiksu, hudby i aktivního trávení volného času (viz dále tzv. LARPy). Díky silnému sepětí se svými fanoušky (vytvoření tzv. fandomu) i moderní podobě popkultury silně závislé na žánrových schématech je na fantasy možné narazit takřka na každém kroku – speciální oddělení v knihkupectvích, inspirace jejími díly v dílech pouličních umělců, ale také koncepce některých reklam v televizi apod.

Prvotním popudem k sepsání předkládané práce bylo podrobnější zkoumání tohoto žánru, případně i příčin jeho nebývalé popularity. Cílem první části mé diplomové práce je tedy nabídnout teoretickou studii žánru fantasy. Její vymezení, členění, historii, reflexe i sebereflexe. Specifika v komunikaci se čtenářem, způsob, jakým se vymezuje vůči ostatní literatuře a hledání cest, kterými se snaží získat uznání veřejnosti nejen jako konzumní a komerční záležitost (v prostředí českého fandomu se ujal termín „krmná“ literatura).

Jinými slovy se předkládaná práce bude snažit popsat žánr jako svébytnou subkulturu, která není definována pouze seznamem kanonických děl a jejich znalostí, ale i tím, jak se prezentuje navenek, vlastními pravidly a kanály komunikace a v neposlední řadě též vlastní estetickou normou.

Dále se práce zabývá edukačními aspekty žánru s přihlédnutím k využití na střední škole. K tomuto využití fantasy v pedagogice je třeba předeslat následující: didaktickým potenciálem fantasy se vyčerpávajícím způsobem zaobírá např. diplomová práce M.

Čermáka¹ a okrajově též Z. Kocurkové². Jejich přístup k žánru samotnému však v mnohém reflektuje až *současnou* podobu fantasy. Z tohoto hlediska by těžiště předkládané práce tkvělo v postižení *vývoje* fantasy (nejen v rovině samotné historie žánru, ale i uvnitř subžánrů a s výhledem do budoucnosti). Pedagogické využití těchto poznatků je pak na uvážení každého jednotlivého pedagoga, pevně však věříme, že práce bude v tomto směru přínosná.

Samotné těžiště práce však spoléhá v popisu několika možných interdisciplinárních témat využitelných jako základ modelů projektového vyučování. Tato témata mohou využít široké škály možností žánru k integraci řady předmětů i mimoškolní reality a vést tak k celkovému obohacení žáka. Tyto dílčí studie jsou doprovázeny i materiály na přiloženém DVD.

Při hledání odpovědí na položené otázky je třeba přihlídnout k faktu, že fantasy není v českém prostředí příliš frekventovaným tématem. Z fantastických žánrů se tradičně větší oblibě a respektu těší pojednání o science fiction, která je někdy nahlížena i jako nadřazený pojem.³ Při hledání pramenů a sekundární literatury je proto zapotřebí nejen vycházet ze zdrojů zahraničních, ale též věnovat větší pozornost než je u literatury běžné internetové publicistice, která navíc zachycuje i nejaktuálnější žánrový diskurz.

Samozřejmostí je pak znalost konkrétních tzv. kanonických děl žánru a příspěvků k teorii od nejvýznamnějších spisovatelů, a to i z jiných oblastí fantastiky (např. I. Asimova). Podobné příspěvky až na výjimky nenabízí velký rozsah, spíše se jedná o kratší úvahy nad konkrétními díly, případně vyjádření osobní zkušenosti a pisatele a jeho vztahu k problematice. Tyto texty nemusí pocházet pouze od spisovatelů, ale i od redaktorů časopisů či antologií (kterými řada spisovatelů nezřídka alespoň po nějakou část své kariéry byla – v období tzv. nové vlny např. Michael Moorcock, později Bruce Sterling a v současnosti např. Jeff VanderMeer), překladatelů, ale i v závislosti na soudobém rozvoji audiovizuálních médií i z dokumentárních materiálů na DVD.

S problematikou omezených pramenů pak souvisí i komplikace s vymezením žánru a jeho subžánrů. Dají se za fantasy považovat např. příběhy ze světa Star Wars (v současné době kromě filmů a seriálů i několik desítek knih a komiksů)? Nebo v středověkých kulisách, ovšem na v budoucnosti kolonizovaných planetách, se odehrávající příběhy ze série *Darkover*

¹ M. Čermák: *Kognitivní a didaktický potenciál fantasy literatury*, PedF UK, Praha 2007.

² Z. Kocurková: *Fantastika jako životní styl*, FPF SUO, Opava 2008.

³ I. Adamovič: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*, R 3, Praha 1995.

M. Z. Bradleyové? Stejně tak je třeba se pozastavit nad příbuzenstvím fantasy a knih pro děti a mládež.

Zmínka o *Star Wars* nebyla pouze úlitbou nejznámějšímu příkladu prolínání fantastických (sci-fi a fantasy) a nefantastických (western, samurajské filmy) žánrů. Je totiž třeba zmínit, že fantasy se jako svébytný žánr konstitovala až v moderní době a není tedy možné na ní nahlížet pouze jako na literaturou omezený žánr. Najdeme zde celou řadu děl a tvůrců působících napříč médii.

I to je jeden z důvodů, proč se v práci vyskytují kapitoly věnované filmu a dalším kulturním oblastem. Nejdůležitější otázkou těchto kapitol bude, zda v závislosti na médiu dochází k významnějším posunům ve vnímání žánru a v jeho vymezení. Ideálním materiálem zde mohou být např. převody konkrétních děl do nového média (např. postava Conana nabízí srovnání literatura – film – komiks atd.).

Pokud jsem zmínil subkulturu žánru fantasy, bude se třeba zabírat problematikou setkávání fanoušků žánru, jejich napojení na další subkultury (například lidí zabývajících se tzv. živou historií), výčet největších žánrových ocenění, způsob nakladatelské praxe, otázku estetického hodnocení jednotlivých děl apod.

Těmto tématům se dostane aktualizace i na českém prostředí, které v mnoha směrech odráží stav v zahraničí, ale přesto vykazuje i řadu specifík. Nejenom, že je česká fantasy relativně mladá, a veškerá předchozí problematika se v ní tedy logicky odráží velmi výrazně, ale zároveň je možné jí ukázat jako typický příklad toho, že fantasy není pouze anglo-americkým exportem, ale že je schopna čerpat inspiraci z nejrůznějších kultur a prostředí.

Snahou všech zmíněných kapitol je dosvědčit, že žánr fantasy je nejenom žánrem populárním, ale i žánrem uměleckým schopným řešit všechna témata a nikoliv pouze se podbízet čtenáři. To krom jiného znamená, že se jedná o žánr, který má své jasně dané místo v historii literatury a umění, v nichž má celou řadu přímých předchůdců. Nestojí tedy na okraji a stranou, jak se kdysi analogicky soudilo o tzv. brakové literatuře či brakovém filmu (podrobněji k problematice vnímání brakovosti nového média např. Ivan Klimeš⁴).

Co se didaktických možností žánru týče, otevírá se ve všech kapitolách prostor nejen ke zkoumání světa v jeho komplexnosti (fantasy napříč médii), ale i využití ke konkrétním

⁴ I. Klimeš: *Děti v brlohu. Boj proti kinematografům – bojem o dítě*, in: Hanáková, Petra – Heczková, Libuše – Kalivodová, Eva (edd.): *V bludném kruhu. Mateřství a vychovatelství jako paradoxy modernity*, SLON, Praha 2006, s. 193–236.

sociologickým a psychologickým sondám, pro nejrůznější komparace a samozřejmě studium nikoliv pouze vyučovacího procesu jako celku, ale i jeho objektu, tj. žáka.

Celkové zaměření a vyznění předkládané práce tedy není primárně literární, ale kulturní a interdisciplinární. Tomu odpovídá seznam probíraných otázek, zdroje a prameny, ale také rozsáhlejší exkurzy do jiných médií. Výsledný text by neměl být pouze kompilátem vědomostí a poznatků, ale také naznačit otázky, kterými se mohou zabývat další zájemci v budoucnu.

TEORETICKÁ ČÁST: ŽÁNŘ, VYMEZENÍ, DĚLENÍ

1. FANTASY A JEJÍ VYMEZENÍ

„Populární žánr iracionální fantastiky s tematickými zdroji v mýtu a středověké romanci. Fantasy tvoří v rámci fantastiky protipól k sci-fi.“

Encyklopedie žánrů, s. 187

Od počátků umění, literaturu nevyjímaje, existují snahy o jeho uchopení, popsání a rozčlenění do více či méně přehledných škatulek. Již od dob Aristotela a jeho *Poetiky* je přitom jasné, že umění je v tomto ohledu vysoce ambivalentní, když se podobnému přístupu a snahám vzdoruje, ale zároveň je vyžaduje, protože uvažování o umění dává určité objektivně změřitelné mantinely, stejně jako umožňuje vytváření zjednodušených vzorců sloužících předávání podstatných informací (T. Pratchett tato zjednodušení označuje jako „lži našim dětem“⁵).

Definice žánru fantasy je celá řada, ne vždy však opravdu uspokojivých. Problémem je i blízký vztah fantasy a dalších, tzv. fantastických žánrů, tedy science-fiction a hororu. Zmíněný termín – fantastika – je velice důležitý, protože především v anglosaském prostředí, kde je uvažování o fantasy zatím nejpropracovanější, se jedná o zastřešující pojem⁶, nadřazený jak fantasy, tak science fiction. Osobně považuji tento koncept za poněkud problematický – mezi těmito žánry bezpochyby dochází k řadě kontaktů, nezdědka oslovují stejné publikum a mnoho autorů publikuje texty spadající do všech výše uvedených žánrů, případně je zcela přirozeně propojuje. Historicky však podle mého názoru vznikly tyto žánry z různých zdrojů. Jedná se možná o projevy stejné potřeby, ale cesty k jeho vyjádření, přes všechny průsečíky, byly rozdílné.

Poznámka na okraj: pejorativní hodnocení fantasy se velice často zakládá na účelové kritice určitých knih a jevů v nich obsažených, bez ohledu na kontext. Především však, a zde odkazujeme na A. Sapkowskiho, který rozpracoval tezi R. Chandlera o detektivkách, je pro účely „strhání“ vybírán škvár. Nikoliv elita žánru, ale jeho masová, stěžejní průměrná produkce. A ta je programově stavěna do srovnání, v němž nemůže obstát. A Sapkowski používá příměr v rámci fantastické literatury, nicméně toto zjištění má obecnou platnost:

⁵ T. Pratchett: *Věda na Zeměploše*, Talpress, Praha 2004, s. 302.

⁶ Dostupné na: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Fantastika>

„Dělá se to ve stylu módní přehlídky, kdy se na rampu nejprve nechají nakráčat takové krásné a dlouhonohé modelky jako Solaris, Muž z vysokého zámku, Mart'anská kronika, Sirény z Titanu a Levá ruka tmy, načež k potěše diváků vypustí vyhublé, šilhavé a kulhavé šeredy. Conany, Wagnery, Alany Burty Akkerse, Rudé Sonji, Gory, keltské harlekýnky a deváté díly cyklu The Magic Shit. Fanové automatické nadřazenosti SF nějak nechtějí zkusit opačný postup: vzít Tolkiena, Zeměmoří od Le Guinové, The Once and Future King od T. H. Whitea, Mučitelův stín od Gene Wolfa, The Mists of Avalon Zimmer Bradleyové, Zemi smíchu od Carrolla nebo Gardnerova Grendela a porovnat je s Flashem Gordonem, Buckem Rogersem, Doktorem Who, Perry Rhodanem nebo cyklem Shit from Outer Space,“⁷.

Toto ironické připomenutí nijak netratí tím, že sám Sapkowski nikdy neváhá odsoudit *Conana* jako úpadkovou a pokleslou četbu. Naopak je třeba jej připomínat a zcela jistě se hodí i do školního prostředí, kdy není nijak nezvyklým jevem, že pedagogové fantastickou literaturou obecně opovrhují bez základních znalostí věci. Případně mají zcela zkrslé představy o podstatě těchto žánrů.

Je třeba podotknout, že oficiální literární teorie v tomto ohledu zastává podobné názory. Pokud bychom pokračovali v četbě Encyklopedie žánrů, z níž jsme vybrali úvodní citát, dostane se nám obrazu o únikové literatuře, kde většina postav jsou „pouhé“ archetypy, příběhy staví na citovosti, mysticismu a samozřejmě iracionalitě atd. Samotný výklad nemusí být nezasvěceným čtenářem vnímán pejorativně, ovšem v kontextu s obraty, kterých *Encyklopedie* používá pro sci-fi nelze nezpomenout na některé posměšné definice fantasy, jakožto žánru, kde jde pouze o „únik před skutečnými problémy a levný sex,“⁸.

1. 1. Žánry

Dříve, než se budeme blíže zabývat problematikou fantasy (a dalších fantastických žánrů), je třeba se stručného vymezení pojmu „žánr“. V literární teorii se jej používá buď pro rozlišení literárního druhu (tedy např. románu, povídky či novely atd.) anebo pro označení druhové formy (různých typů románu, různých forem povídky ap.). Termínu žánr se také někdy užívá pro základní literární druh – epiku, lyriku a drama., přičemž kořeny této problematiky je možné sledovat k až již zmíněnému Aristotelovi⁹.

⁷ A. Sapkowski: *O velkém konfliktu*, in: *Ikarie* 11/2001, s. 49.

⁸ G. Jonesová: *Rudá Sonja a Lessingham v zemi snů*, in: *Singularity, Laser-books*, Plzeň 2009, s. 53-70.

⁹ Aristoteles: *Poetika*. Gryf, Praha 1993.

V širším společensky platném měřítku se však dnes žánr používá především pro označení určitých schematizovaných souborů příběhů (ale i tvůrců) – můžeme narazit na žánry detektivky, romance, komedie, dramatu, tragédie atd. Dochází až k určitému zmatení pojmů, protože definice těchto žánrů nejsou ani zdaleka jednotné a exaktní. A rozhodně ne nenapadnutelné. Navíc, od původního užívání se žánr v tomto smyslu neomezuje pouze na jedno médium, v našem případě na literaturu, ale zasahuje do filmu, hudby atd. V důsledku posedlosti po zařazení konkrétního díla k určitému „žánru“ pak může docházet až k nechtěně směšným situacím. V lepším případě dílo získává další a další přívlastky (např. filmový Pán prstenů je na www.csfd.cz označen jako „fantasy/dobrodružný/akční“¹⁰). V horším případě dochází ke krkolomným složeninám a překrucování terminologie (pověstným byl v tomto ohledu rockový magazín Spark, kde docházelo k prolínání literární i muzikovědné terminologie).

V tomto dnes převládajícím užití slova „žánr“ můžeme spatřovat odraz rozmanitosti současné kultury (nebo lépe řečeno pop kultury). Kultura do značné míry ztratila svůj protiklad vysoká-nízká¹¹, přesto se však v obecném povědomí zachovalo dělení na „hodnotné“ a „nehodnotné“. Pro pedagogické využití a prostředí je tento fakt obzvláště zajímavý. Souvisí nejen s problematikou brakové literatury¹², fenoménem mid cultu¹³, ale i s psychologií a sociologií čtenáře (i autora). Specifickým fenoménem se pak stává novodobý jazyk médií, který často mluví o „překračování hranic žánru“, „neuvěřitelnějším než sci-fi“ atd. Blíže se touto problematikou zabývala např. Z. Kocurková¹⁴. Pro stručné shrnutí: Kocurková tvrdí, že tyto fráze vyjadřují určitou bezradnost médií při nutnosti vypořádat se s tím, že tyto žánry, které jsou často velice populární (a z hlediska oficiálních míst a médií tedy podezřelé) mohou vykazovat nečekané kvality. Dále ve své práci vzpomíná i ambivalentní postoj k žánrovým prvkům, užije-li jich typicky žánrový a nebo nežánrový spisovatel.

K tomuto považuji za nutné doplnit, že tato dvojakost se netýká pouze sci-fi pokusů např. J. Škvoreckého nebo K. Čapka (oba Kocurková zmiňuje), ale obecně i žánru detektivky v šedesátých letech minulého století, nebo díla M. Ajvaze či D. Hodrové.

¹⁰Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/4711-pan-prstenu-spolecenstvo-prstenu-lord-of-the-rings-the-fellowship-of-the-ring-the/>

¹¹ K tématu např. P. Burke: *Lidová kultura v raně novověké Evropě*, Argo, Praha 2005.

¹² Např. P. Janáček: *Literární brak. Operace vyloučení, operace nahrazení*, Host, Brno 2005.

¹³ Např. U. Eco: *Skeptikové a těšitelé*, Svoboda, Praha 1995.

¹⁴ Zuzana Kocurková: *Fantastika jako životní styl*, FPF Opava, 2008.

Pojem žánru tedy užíváme (pokud nebude uvedeno jinak) právě ve zde stručně nastíněném aktuálním významu, kdy slouží ke snadnější orientaci v soudobé populární kultuře jak pro producenty kulturních statků, tak pro jejich konzumenty. V následujících podkapitolách bude v tomto duchu veden výklad o žánrech fantastických, nicméně podobný přístup a závěry lze aplikovat v zásadě na libovolný žánr. Na úplný závěr podkapitoly je třeba zmínit, že toto pojetí žánru skýtá velké výhody i v procesu vyučování českého jazyka, ale nově i mediálních studií, protože umožňuje přímější komunikaci se studentem (viz níže).

1. 2. Fantastika a příbuzné žánry

Než přistoupíme k definici samotného fantasy žánru, je třeba připomenout, že se tento pohybuje v těsném sousedství dvou dalších a společně s nimi tvoří tzv. fantastiku¹⁵. Jedná se o žánry hororu a science fiction.

Horor je obecně považován za žánr „vyvolávající pocity strachu a děsu“¹⁶ a jeho kořeny můžeme spatřovat především v gotickém románu¹⁷. Nejslavnější horory mohou vykazovat rysy příbuzenství s jinými žánry. *Frankenstein* se sci-fi, některé práce Edgara Alana Poea či H. P. Lovecrafta zase s fantasy. Platí však, že ne všechny horory musí být nutně fantastické (čím se žánr zcela zásadně odlišuje od sci-fi i fantasy, s nimiž bývá tak často spojován) – např. Fuksova *Spalovače mrtvol* je možné nahlížet jako psychologický horor a zcela samostatné pojednání by si nepochybně zasloužily moderní varianty žánru – tzv. slashery (např. *Halloween*) a buranské horory (*Texaský masakr motorovou pilou*). V těchto případech ovšem platí, že i tyto příběhy mohou využívat prvků fantastiky.

Sci-fi nachází své kořeny v devatenáctém století, v díle spisovatelů jako je Jules Verne a H. G. Wells. Na těchto autorech se shodne většina teoretiků žánru. Při hledání dalších kořenů však již dochází k problémům. John Clute i např. B. W. Aldiss (v češtině nedostupná kniha *Billion Year Spree*) se shodnou, pokud budou zmiňovat Platóna a jeho *Ústavu*, stejně jako celý žánr utopie (která je dodnes v rámci science fiction silným subžánrem, stejně jako antiutopie). Ovšem stejně tak zmíní i *Epos o Gilgamešovi*, tedy mytologii. Můj názor je ten, že toto starověké dílo se na seznamu kořenů science fiction objevuje buď náhodou jako dílo, které patří k dobrému vkusu citovat (zcela se totiž opomíjejí jiné starověké eposy, ale i např. Beowulf a další) nebo jako kontaminace ze související debaty o pojmu fantastika (především

¹⁵ I. Adamovič: *Terminologie fantastické literatury*, in: *Ikarie* 2/96, s. 46.

¹⁶ Tamtéž: s. 46.

¹⁷ Dostupné na: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Horor>

v českém prostředí tento pojem splývá se science fiction a naopak; ještě dnes tedy můžeme v nejrůznějších internetových diskuzích narazit na zařazení např. *Pána prstenů* do sci-fi). Další velký zdroj inspirace uvedl L. R. Hubbard, když rozebral motivy science fiction převzaté ze satir od antiky po devatenácté století.

Každopádně platí, že veškeré hledání kořenů je velice povrchní a většina definic se pak zaměřuje na pro science fiction typické prvky, motivy a témata. Nezřídka je zdůrazněna „vědeckost“ tohoto žánru, z čehož jsou pak vyvozovány nejrůznější teorie o výsadním postavení tohoto žánru v rámci fantastiky¹⁸ - což má vliv především na vztah s fantasy. Zcela jistě neplatí mezi laickou veřejností rozšířená představa o poklidném soužití v rámci fantastiky, kdy si jsou oba žánry rovnocenné (horor stojí stranou, viz výše). Naopak dochází k velkým sporům, snahám o degradaci protivníka a jasné definice hierarchie v „ghettu“¹⁹.

Tyto spory však sužují především příjemce. V tomto ohledu bych tedy polemizoval s názorem M. Čermáka, který ve své práci tvrdí, že diskuze o vymezení žánrů je bouřlivější mimo okruh primárního publika²⁰. Myslím, že tato teze je pravdivá pouze pokud jí aplikujeme na vědecky motivovanou a odborně vedenou diskuzi. Pokud se však budeme pohybovat v rámci spontánní diskuze, dospějeme ke zcela odlišným závěrům.

Je třeba znovu připomenout, že mezi autory fantastiky, jak již bylo řečeno, neexistuje jasná dělící čára. Např. M. Moorcock patří ke klasikům jak nové vlny v sci-fi, tak k zásadním autorům fantasy díky svému konceptu Multiversa a Věčného bojovníka (viz níže) a dokonce i I. Asimov, považovaný za jednoho z nejsolidnějších autorů sci-fi má na svém kontě fantasy (Azazel) – o jiných žánrech ani nemluvě.

Tato skutečnost má kořeny ve faktu, že v první polovině dvacátého století se oba žánry vyvíjely především prostřednictvím povídek v tzv. pulpových magazínech a naprostá většina autorů byla nucena psát velké množství textů (Henry Kuttner psal jednu povídku denně a nebyl žádnou výjimkou)²¹, aby se užívala, takže si mnohdy nemohli sami vybírat, ke kterému žánru se přimknou. Právě v této době se podle názoru autora této práce zrodilo příbuzenství fantastických žánrů, které do té doby existovaly ve formě výjimečných osobností de facto odděleně. Tento stav trvá dodnes a krom střídání žánrů jednotlivými autory vedl i ke vzniku řady specifických subžánrů. Ty však probereme později samostatně.

¹⁸ A. Sapkowski: *O velkém konfliktu*, in: *Ikarie* 11/2001, s. 49.

¹⁹ A. Sapkowski: *V šedých horách zlato není*, *Ikarie* 6/94, s. 43-51.

²⁰ M. Čermák: *Kognitivní a didaktický potenciál fantasy literatury*, PedF UK, Praha 2007.

²¹ B. Sterling: *Vidím to jinak* (předmluva), in: *Vidím to jinak*, Laser-books, Plzeň 2008, s. 21.

1. 3. Definice fantasy

Definice fantasy existuje hned několik, více či méně uspokojivých. Dále jsou některé definice zmíněny a stručně zhodnoceny, větší pozornost je věnována dvěma nejucelenějším modelům v českém prostředí nejrozšířenějším. Opět je přitom třeba brát v úvahu nadřazený pojem „fantastika“, protože se můžeme setkat s užším a širším pojetím fantasy: „*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,*“²².

Podobné vymezení však staví před případného badatele jeden zásadní problém, spočívající v definici onoho „nadpřirozena“. Většina veřejnosti, laické i odborné by se bezpochyby bouřila, pokud bychom tento postup aplikovali např. na Bibli (což bychom klidně mohli). Navíc platí, že některé fantasy žádný prvek nadpřirozena neobsahují (podobně některá díla science fiction neobsahují žádný vědecko fantastický motiv a přesto jsou obecně přijímána do korpusu žánru).

Podobně problematickou se může jevit definice T. Todorova, který za fantasy prohlašuje: „*žánr okupující prostor, kde čtenář váhá mezi racionálním a nadpřirozeným vysvětlením popisovaných jevů*“²³. Opět se zde dostáváme ke komplikované otázce toho, co je racionální, co nadpřirozené atd.

Zdánlivě jednodušší se definice stává, pokud jí postavíme nikoliv čistě na nadpřirozenu, ale na prostoru (pojatém místně i časově), v němž se příběh odehrává: „*příběhy odehrávající se v imaginárních světech, v menšině případů v naší minulosti (fiktivně pojaté), nikoli 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,*“²⁴.

Díky této definici tedy vypadávají ty příběhy, které jsou „současné“ či je lze označit za magický realismus (v současnosti pak např. i za postmoderní díla). Že takto pojatá definice nemůže obstát je nasnadě. Dochází k naprosté ignoraci těch autorů, kteří mají literární ambice vypořádat se se světem přímo, bez pomoci velkých alegorií a složitě konstruovaných fikčních světů (příčemž samozřejmě problematika náročnosti vytvořit životaschopnou vizi např.

²² I. Adamovič.: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*, R 3, Praha 1995, s. 6.

²³ T. Todorov: *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*, Cornell University, Ithaca 1973.

²⁴ O. Neff – J. Olša: *Encyklopedie literatury science-fiction. ASFS*, Praha, H&H, Jinočany 1995, s. 29.

Středozeemě a PodLondýna je na širší diskuzi). Jiným důsledkem této definice by bylo přiřazení řady děl ke sci-fi, jakkoliv absurdní by se takový čin znalému člověku mohl jevit např. na případě románů Neila Gaimana či Ch. Miévilleho (nebo z oblasti nižších literárních kvalit a ambicí T. Brookse).

Definice, které se tedy opírají o pouhé prvky, jakkoliv důležité a výrazné, tedy nemohou při kontaktu s realitou obstát. Lepší situace je u takových definic, které se snaží vyjádřit žánr pomocí nejrůznějších opisů, nebo až „zenových“ průpovědek. První taková definice hovoří o fantasy jako o „*takové výpovědi o světě, ve které jsou představy vytvořené fantazií konfrontovány s představami podloženými lidským poznáním a praxí*“,²⁵. Zde se dostáváme do blízkosti již probraného žánru science fiction, protože tato definice umožňuje začlenit do fantasy nejrůznější utopie a další společné předchůdce obou žánrů. Odtud už není daleko k po dlouhou dobu nejpopulárnější definici domácího původu, která dodnes úspěšně slouží k integraci obou fantastických žánrů. Jedná se o větu O. Neffa: „něco je jinak“ – myšleno v intencích náhledu současné moderní vědy na svět.

V tomto okamžiku již můžeme přistoupit k nejpropracovanějším konceptům, které v našem prostředí došli nejen známosti, ale i reakcí.

1. 4. John Clute a jeho strukturálně narativní model fantasy

John Clute je pravděpodobně nejvýznamnějším zahraničním (a tedy, při vsí úctě k domácím autorům, také světovým) teoretikem fantastiky. Jeho dosud nejvýznamnějším dílem je ve spolupráci s J. Grantem napsaná *Encyklopedia of fantasy* z roku 1997. Oba autoři zde vycházejí ze starších prací (některé jsme zmínili v kapitole o definici fantasy), některá zásadní teoretická díla fantasy spisovatelů (především Tolkienův esej O pohádkách²⁶), ale i Propovu Morfologii pohádky.

S přihlédnutím k faktu, že Clute se zde snaží stanovit a popsat typické prvky fantasy, s tím, že každý má svůj význam, můžeme mluvit o strukturalistickém pojetí. V České republice se o tomto díle poprvé začalo mluvit v roce 1996, díky snahám Ivana Adamoviče²⁷, který pak o tři roky později přinesl zásadní výtah z Cluteovy teorie²⁸. Z těchto dvou materiálů čerpá následující výklad.

²⁵ O. Neff - J. Olša: *Encyklopedie literatury science-fiction. ASFS*, Praha, H&H, Jinočany 1995, s. 23–24.

²⁶ J. R. R. Tolkien: *O pohádkách*, in: Netvoří a kritikové a jiné eseje, Argo, Praha 2006, s. 131-182.

²⁷ J. Clute: *Narativní model fantasy*, in: *Ikarie* 5/96, s. 55.

²⁸ I. Adamovič: *Léčba krajiny fantasy*, in: *Ikarie* 7/1999, s. 47–49.

Clute se snaží fantasy definovat a popsat na základě struktury typické pro tento žánr. Pracuje tedy podobně, jako teoretici filmových žánrů²⁹. Zobecňuje a vyjmenovává pravidelně se opakující prvky, snaží se definovat novou terminologii, přičemž tyto pojmy je možné rozdělit do dvou množin.

1. 4. 1. Trajektorie příběhu

Clute především tvrdí, že skutečný fantasy příběh se pohybuje po určité, předem dané a odborníkem rozpoznatelné ose. Na jejím počátku je **spoutání** (bondage) fiktivního světa, signalizované silným pocitem **nepatříčnosti** (wrongness). Jinými slovy: postavy a čtenář zjišťují, že se světem není něco v pořádku. Ohrožení jejich světa je definováno jakožto **vytrácení se** (thinning) a dříve zdravá země **onemocní**. Projevy tohoto stavu jsou rozličné: devastace, ztráta magie či paměti, posílení moci temných sil, potlačení všeho ostatního apod.

Postavám je proto poskytnuto **prozření** (recognition), tedy vědomí, že je třeba něco vykonat. Proto je podniknuto hledání a **putování** (quest), což by mělo vést k pochopení podstaty problému a jeho řešení. Nezřídká dochází k **proměně** (metamorphosis) hrdiny, země či obojího. Většinou se jedná o osobní proměnu při přechodu od mladíka v muže, od obyčejného člověka v hrdinu, ale někdy se vyjeví i skutečná podstata hrdinů (v rovině sociální – z prostáčka králem³⁰, nebo i mýtické – dívka se změní ve strom atd.³¹)

Vyústěním proměny může být **pozitivní katastrofa** (eucatastrophe). Zde Clute odkazuje na Tolkiena, když využívá tohoto pojmu pro opak tragédie, otočení kola osudu správným směrem, začátek procesu **uzdravování** (healing). Clute míní, že cílem fantasy – a hlavním požadavkem jejích čtenářů – je vyprávět právě tento příběh. Fantasy se špatným koncem sice nevylučuje, ale považuje ji za vzácnou (tzv. dark fantasy – evidentně přehlíží celé knižní řady, které se právě na podobné příběhy zaměřují, jako je např. i u v naší republice populární britský Warhammer.). Čtenář bere fantasy příběh jako zdroj naděje a možnosti, že věci dobře dopadnou. V této souvislosti nelze nezmínit S. Kinga, který ve svém románu *To* (jenž svou strukturou v několika ohledech takřka dokonale naplňuje Cluteův model – ovšem na poli fiktivního amerického maloměsta Derry) říká, že „*věci až směšně dopadají dobře*,“³².

Jako bonus Clute uvádí, že tento klíč je možné použít i k vyjasnění hranic mezi dalšími pojmy. „Nadpřirozené příběhy“ jsou u něj typem vyprávění, kterému dominuje fáze

²⁹ R. Altman: *Film/Genre*, British Film Institute, London 1999.

³⁰ T. Williams: *Vzpomínka, Trn a Žal*, Laser-books, Plzeň 1996-2001.

³¹ T. Brooks: *Shannarovy magické elfeíny*, Classic, Praha 1995.

³² S. King: *To*, Beta-Dobrovský, Praha 2001, s. 1049.

„nepatřičnosti“, a horor zase příběhem zaměřeným na fázi „vytrácení se“. Zajímavé je, že zde zmíněného Terryho Brookse Clute nepovažuje za fantasy autora, protože jeho série nenabízejí nic jiného, než „*nezaslouženou selanku*“,“³³. Ve stejném textu pak Clute vyzdvihuje fantasy nad horor a nadpřirozený příběh z toho důvodu, že fantasy je komplexnější a projde všemi fázemi, kdežto dříve zmíněné žánry jsou zcela závislé na fázi jediné.

Na předcházejícím odstavci je jasně vidět, že i když Cluteova teorie je velice důležitá a podnětná, skytá i určitá nebezpečí, že nebude využívána pouze k odbornějšímu zkoumání žánru, ale také k osobně motivované selekci toho, co do fantasy ještě patří, a co už nikoliv. Hrozí tedy, že Clute „*nakonec zůstane v místnosti sám s Tolkienem...*“³⁴. Přesto se domnívám, že jeho výsledná definice žánru je dosud nepřekonána: „*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,*“³⁵.

1. 4. 2. Další pojmy Cluteovy teorie

Clute samozřejmě nabízí rozsáhlejší terminologii, která reflektuje především některé z nejznámějších motivů fantasy.

Bonusy – magické předměty, které hrdina během putování sbírá či využívá, aby mu pomohly k závěrečnému vítězství, vyřešení úkolu. Bonusy mohou přestupovat do roviny symbolů, například prsteny moci v Tolkienovi. A. Sapkowski na konto nadužívání těchto bonusů prohlásil, že po všech těch prstenech, mečích a drahokamech budou jednou Temní páni poráženi podprsenkou a nabízí i další ironické, nicméně trefné příklady určitého ustrnutí jedné části žánru³⁶.

Hledání – je dvojí. Fyzické, při němž hrdina při své pouti sbírá a hledá bonusy. Jeho putování přitom, jak by řekl Sapkowski nemůže být již z principu přímé. Slouží totiž nejen postavě samotní pro získávání zkušeností a spění k dospělosti, ale také autorovy k představení svého světa (do něhož se dle Sapkowskiho zamilovává³⁷). Hledání vnitřní pak má hrdinu dovést k osobní proměně. Nejobvyklejším případem je však propojení obou uvedených typů (např. *Pán prstenů*).

³³ J. Clute: *Narativní model fantasy*, in: *Ikarie* 5/96, s. 55.

³⁴ G. K. Wolfe: *Odpověď J. Cluteovi*, in: *Ikarie* 5/96, s. 55.

³⁵ J. Clute, in: I. Adamovič: *Léčba krajiny fantasy*, in: *Ikarie* 7/1999, s. 47–49.

³⁶ A. Sapkowski: *V šedých horách zlato není*, in: *Ikarie* 6/94, s. 43-51.

³⁷ Tamtéž, s. 48.

Průchod – označení pro klíčový moment v hrdinově osobní proměně. Souvisí s fyzickým či vnitřním hledáním. Dochází k osudovým setkáním, hrdina je konfrontován se sebou samým atd. Průchod je bytostně spojený se sebereflexí a prozřením a nezřídka předchází finále knihy. **Sídlo** – budova, stavba či struktura, která je víc než domem a méně než městem. Zvenčí připomíná spíše dům, zevnitř město. Již v mýtu často obsažený motiv prostoru většího uvnitř, než venku. Vykazuje znaky labyrintu, je spojováno jak se silami Dobra (Roklinka), tak Zla (Sauronovo sídlo). Může se jednat o lidmi vytvořenou (nebo obecně „bytostmi“) stavbu (z poslední době např. spíše úsměvný stan z knih o Harry Potterovi), ale také o výjimečný přírodní útvar (Holdstock a jeho Ryhopský les mytág).

Společníci – v průběhu putování hrdina získá různé společníky, kteří mu pomáhají překonávat překážky. Clute ještě rozděluje skupinky hrdinů na seskupené dobrovolně a proti své vůli. Dodávám, že na motiv společníků je určující pro knihy podle her na hrdiny (viz níže).

Temný pán – ústřední protivník sil Dobra. Nejznámějším je Sauron z *Pána prstenů*. Clute 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.“ Toto tvrzení je pravdivé pouze částečně – např. v pentalogii *Belgariad* D. Eddingse je zlý bůh Torak poražen nikoliv kvůli své hlouposti, ale potřebě být milován. Výrok však nezřídka platí, pokud jej vztáhneme na služebníky temného pána, což souvisí s tím, že se nezřídka vyskytují ve velkém množství (viz počet skřetů před Minas Tirith v *Návratu krále*) – jsou zosobněním kolektivního principu zla, masovosti, přesily (člověk vždy automaticky fandí těm, kdo jsou v menšině a velká většina fantasy obsahuje scénu podobného boje). Ani zde však samozřejmě nelze zcela generalizovat.

Zpustošená země – pojem z legendy o svatém grálu. Pustá země je odrazem nemocného nitra, například vládce, je to výsledek pokročilého „vytrácení se“. A. Sapkowski jí považuje za důkaz ekologického akcentu moderní fantasy³⁸.

1. 5. A. Sapkowski a jeho archetypální model fantasy

A. Sapkowski se na pole teorie fantasy vydal hned několikrát, vždy však z podobných pozic. Při svém přemýšlení o fantasy se snaží vysvětlit, čím se typická fantasy odlišuje od pohádky a dokládá, že se jedná především o otázku inspirace. Sapkowski tvrdí, že fantasy,

³⁸ A. Sapkowski: *Zachraňme elfy*, in: *Ikarie* 5/99, s. 44-48.

jakožto žánr spjatý ve svých počátcích takřka výhradně s anglosaským prostředím, bude vždy čerpat píse než z pohádek z keltské mytologie, na ní navazující artušovské legendy, irských a jiných balad atd³⁹.

1. 5. 1. Artuš

Sapkowski se artušovskou tematikou zabývá dlouhodobě. Publikoval o ní obsáhlý esej a Tristanovým příběhem inspirovanou novelu *Maladie*⁴⁰. Považuje jej za stále živý a za pravzor většiny děl fantasy. V obecné rovině se snaží charakterizovat dvojité a trojitě motivy (země živých a země mrtvých, dobro-zlo, král-usurpátor, hrdina-pán temnot, prorocství-lži, trojice čarodějek, trojice věků atd. Zmiňuje boj o mocný artefakt, který může silám Dobra posloužit k vítězství, ale po kterém touží i Zlo.

Použití artušovské legendy má jeden zvláštní důsledek, který Sapkowski považuje za pro fantasy charakteristický. Jedná se o melancholii a ambivalentnější vyznění. Artuš přeci selže – je zabit a jeho Království se stává nikoliv realitou, ale symbolem. Grál nepřináší pouze pozitiva, ale především sváry a jeho dosažení má nezřídka ničující účinky. Galahad se po setkání s grálem rozloučí se světem, Lancelot ztrácí rozum, Merlin se nechá okouzlit a uvěznit Nimue.

Sapkowski také zdůrazňuje, že staré rasy (elfové, obecně magická stvoření a s nimi i magie) musí odplout na západ do Avalonu, protože jejich čas se naplnil a již pro ně v našem světě není místa. Sapkowskiho tvorbou, esejistickou i beletristickou tento pocit prostupuje ve formě sousloví :něco končí, něco začíná.“

Důležité však je, že Avalon je věčný. Magie a Dobro sice může být mimo náš dosah, ale je zde možnost návratu.

1. 5. 2. Tolkien

Artušovský mýtus je podle Sapkowskiho v ukázkové podobě naplněn u Tolkiena (naopak třeba u Lina Cartera⁴¹ se jedná o důsledek mýtu o Atlantidě – i když je pravda, že Avalon a Atlantida vykazují některé shodné prvky). Tolkien však nejen aktualizoval starý narativní archetyp, ale vytvořil zcela nový.

³⁹ A. Sapkowski: *V šedých horách zlato není*, in: *Ikarie* 6/1994, s. 47.

⁴⁰ Obojí in: A. Sapkowski, *Magické střípky*, Leonardo, Ostrava 2000.

⁴¹ L. Carter: *Zákulisí Pána prstenů*, Argo, Praha 1997.

Řada fantasy děl dodnes využívá prostého hrdinu, žijícího nerušeně kdesi v zapadlé části světa, dokud jej nedoženou události, tradičně též dobrý čaroděj a není třeba vydat se na cestu a zachránit svět.

Dodejme, že tento model byl natolik silný, že jej T. Brooks zcela přiznaně ve svém debutu *Shannarův meč*⁴² převypráví (jedná se vlastně o jakýsi literární remake pro americké publikum – bez poezie, vybroušeného jazykového stylu, hlubšího pozadí a spoléhající se především na akci a fantasy rekvizity jako jsou elfové – se jmény, které Tolkien vymyslel pro trpaslíky!).

Další vliv můžeme spatřovat ve snaze napodobit co nejvíce výchozí pozici příběhů. Zde v rovině postav. Jestliže Tolkien uvedl na scénu hobity – lid malého vzrůstu a dobré mysli, většina jeho následovníků využila dospívajících hrdinů (menší vzrůstem, dobré mysli...). Je to logické, protože jak uvádí D. Schweitzer⁴³ – *Pán prstenů* může být chápán jako jedna velká metafora dospívání a nemožnosti návratu do říše dětství (Frodo sice zachrání Středozemi a Kraj, ale nikoliv pro sebe).

Ale zpět k tolkienovskému modelu. Sapkowski jej podrobně popisuje a neváhá jej ani ironicky glosovat (viz výše, bonusy). Dodejme, že v z vulgarizovaná podoba tohoto narativního půdorysu je dnes brána jakožto záminka pro odsuzování fantasy jako celku⁴⁴, aniž je brán zřetel na to, že se jedná o pouze mizivý zlomek fantasy produkce a pokud opomineme silně romanticky zabarvené knižní řady jako je *DragonLance*, zjistíme, že i tento teoreticky ustrnulý model prochází mnoha obměnami (viz níže, klasická fantasy).

1. 5. 3. Doba po Tolkienovi

Již bylo uvedeno, že Tolkienův model se stal terčem kritiky. Je tomu tak i proto, že byl velice často napodobován a ne vždy se autorům podařilo do něj vložit něco invenčního, čím by dokázali, že se nejedná o pouhé plagiáty. Někteří autoři (Brooks, Eddings) dokonce se střídavými úspěchy přímo stavěly na faktu, že naplňují novodobá tolkienovská klišé. I Sapkowski se domnívá, že snah o přepsání tolkienovského vzoru a jeho nahrazení něčím původním bylo pouze několik. Za první skutečně úspěšný model označil ságu Zeměmoří Američanky Ursuly K. Le Guinové. Tato spisovatelka se prosadila jak ve fantasy, tak ve sci-fi vytříbeným jazykem a důrazem na myšlenky, mentalitu postav i kultur a propracovanou

⁴² T. Brooks: *Shannarův meč*, Classic, Praha 1995.

⁴³ D. Schweitzer: *Nová návštěva Středozemě*, in: *Ikarie* 2/2003, s. 43-47.

⁴⁴ B. Hokr: *Trůn klasické fantasy* (doslov), in: T. Williams, *Trůn z dračích kostí*, Laser-books, Plzeň 2009, s. 777.

symboliku. Její román *Čaroděj Zeměmoří* přivádí čtenáře do světa definovaného rozsáhlým souostrovím, ale především magií založenou na pojmenovávání věcí pravými jmény.

Jednotlivé ostrovy je možné brát jako symboliku osamělosti, pravá jména jsou samozřejmě pátráním po podstatě, ve vlastním nitru atd. Není proto žádným překvapením, že hrdina Ged nečelí velkým armádám sil Temnot, ale vlastní minulosti a přízraku, který nevědomky přivolal na svět. Musí se vypořádat sám se sebou, se svými pochybami a vlastní smrtelností. Jeho osobní úkol („quest“) se liší od klasických výprav i tím, že se v podstatě jedná o únik a teprve v závěru se Ged rozhodně postaví nebezpečí čelem. Součástí příběhu je i meditace nad možností dokonalosti.

V dalších dílech je symbolika obohacena o genderovou rovinu. Ged sestupuje do labyrintu (podvědomí, vlastní sexualita) a nalézá svůj grál, kterým je podle Sapkowskiho žena⁴⁵. Osobně se domnívám, že další směr Sapkowskiho interpretace *Zeměmoří* je až příliš deformována jeho odporem k některým projevům feminismu ve fantasy literatuře (viz níže), ale do této chvíle je s ním zcela jistě možné souhlasit.

1. 5. 4. Další fantasy

Sapkowskiho pojetí fantasy je v mnoha ohledech příliš závislé na artušovské legendě a jeho vlastním osobním vkusu. Pokud by byl jeho model brán doslova, zmizely by z mapy žánru celé světadíly. To však není důvod, proč jej jako teoretika zavrhnout.

Nejenomže se Sapkowski k teorii žánru vrátil o několik let později ve spise *Deník nalezený v dračí jeskyni* (titul odkazuje na knihu S. Lema a je již čtyři roky v edičním plánu nakladatelství Leonardo). Navíc se jako první v českém prostředí zmínil o některých aspektech žánru fantasy, které jej v očích veřejnosti degradují.

Prvním problémem, který pojmenoval, je optická převaha velkých cyklů (viz výše, poznámka o zamilovávání se autorů do vlastních fikčních světů). S tím souvisí i to, že pro řadu autorů se stává důležitým nikoliv příběh, ale svět sám.

Zároveň Sapkowski podrobuje kritice podbízivost fantasy čtenáři – je nutno podotknout, že zde čerpal především z polské zkušenosti, ale ta byla minimálně do konce devadesátých let plně aplikovatelná i na český trh), když mluví o lacině vyhlížejících obálkách, na nichž defilují osvalení barbaři se zakrvácenými meči v doprovodu spoře oděných dívek.

⁴⁵ A. Sapkowski: *V šedých horách zlato není*, in: *Ikarie* 6/94, s. 50.

Nepřekvapí proto nijak, že Sapkowski patří k velkým odpůrcům barbara Conana (respektive Howardových napodobitelů) a jeho nejslavnější literární hrdina, zaklínač Geralt z Rivie je, ač zasazen do prostředí hodícího se spíše pro howardovský typ prózy, spíše tolkienovsky melancholickým hrdinou pod silným vlivem drsné školy Raymonda Chandlera.

2. HISTORIE FANTASY, JEJÍ SUBŽÁNRY, FANDOM

Podle v současnosti největšího odborníka na fantastiku v České republice Martina Šusta se dějiny fantasy začínají psát v devatenáctém století. Má na mysli především autory, jako byl George McDonald či Lord Dunsany. V nejrůznějších článcích a pojednáních, od Clutea po Františku Vrbenskou se pak můžeme dočíst, že její kořeny sahají především do mýtu, lidové slovesnosti (v tomto bodě s nimi nesouhlasí A. Sapkowski, který naopak přidává další zdroj v surrealisticky pojatých dobrodružných komiksech přelomu devatenáctého a dvacátého století). V obecných pracích o fantastice (např. Aldissova *Zábava na milion let*) se pak hovoří, stejně jako v souvislosti se sci-fi, o utopii a satíře.

Osobně se domnívám, že toto prolínání zdrojů je nezpochybnitelné, nicméně za nejdůležitější zdroje fantasy považují mýtus a rytířský román (a samozřejmě jeho organická propojení, jako je artušovská legenda). Úkolem této práce však primárně není zkoumat kořeny žánru, ale jeho moderní podobu a historii. Následující podkapitoly tedy začínám ve dvacátém století, kdy se fantasy etabluje ve dvou okruzích a předznamenává dva své dodnes nejrozšířenější směry (konkrétní díla blíže viz Příloha 1 a 3).

1. 1. Fantasy historie

1. 1. 1. Počátky v USA a Velké Británii

V předchozích kapitolách již byly zmíněny někteří předchůdci žánru fantasy, včetně mýtu a utopistů devatenáctého století. Na tyto zdroje odkazuje ostatně taktéž česká *Encyklopedie žánrů*⁴⁶. Skutečná moderní fantasy však je spojována až s autory přelomu devatenáctého a dvacátého století, kteří nezdůvodněně využívali klasický rytířský román, severské ságy a artušovský mýtus. Základ žánru tedy byly položeny britskými autory, jako byli W. Morris (1834-1896), lord Dunsany (1878-1957), G. MacDonald (1824-1905) či E. R. Edson (1882-1945).

Především posledně jmenovaný ovlivnil svým dílem (v první řadě románem *The Worm Ouroboros*) další generaci, dnes mnohem slavnějších, autorů. Těmi byli členové tzv. Inklings⁴⁷ - J. R. R. Tolkien a C. S. Lewis.

Ve svém seriálu článků o historii moderní fantasy nabízí poněkud jiný výklad Martin Šust, když vyzdvihuje roli severoamerické pulповé tradice, soustředěné především kolem

⁴⁶ J. Peterka a kol.: *Encyklopedie žánrů*, Paseka, Litomyšl 2004, s. 188.

⁴⁷ Dostupné na: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Inklings>

magazínu *Weird Tales*⁴⁸. Zde se pod vedením redaktora F. Wrighta, jemuž byl věnován i zatím poslední v češtině vydaný soubor povídek R. E. Howarda⁴⁹. V této tradici se spojilo několik faktorů.

V první řadě rozvíjející se tradice dobrodružných příběhů, reprezentovaná díly autorů jako H. R. Haggard (*Ayesha, Ta která čeká, Doly krále Šalamouna*), E. R. Burroughse (*John Carter, pán na Marsu, Tarzan*), J. B. Cabell a další. Krom nich však i zde rezonovala díla britských autorů, případně dalších autorů, které jsme ještě nezmínili – např. Lewis Carrolla či L. F. Bauma (*Čaroděj ze země Oz*).

Kolem *Weird Tales* se ve dvacátých a třicátých letech minulého století zformovala skupina autorů, která obohatila půdorys dobrodružné prózy o mnohé další motivy – nadpřirozeno, mystiku, pradávnu historii (první polovina dvacátého století stále ještě přinášela nové objevy jak v Mezopotámii, tak v nitru Afriky či v Indii – atmosféra těchto objevů je dobře patrná i v příbězích S. Holmese atd.). Nejvýraznějším autorem se stal již zmíněný R. E. Howard, tvůrce hrdiny Conana a tedy zakladatel hrdinské fantasy (viz níže).

Howard ovšem nepsal pouze fantasy. Jeho dílo zahrnuje celou škálu žánrů a především odráží skutečnost, že autoři *Weird Tales* o sobě dobře věděli a některé své snahy i konzultovali – důkazem budiž např. tzv. mýtus Cthulhu. Originální propojení pseudohistorie, nauky o černé magii, fantasy a science fiction s hororem spojovaný především s dílem H. P. Lovecrafta. Tento mýtus je však vystopovatelný napříč díly i dalších dobových autorů a dodnes má celou řadu následovníků (okrajově např. i Neil Gaiman⁵⁰) a dodnes se jím zabývá řada badatelů (ohlas vzbudil i u českých spisovatelů – viz. J. Škvorecký a jeho *Podivný pán z Providence*⁵¹).

Další autoři se shromáždili kolem periodika *Unknown*, které vedl John W. Campbell (dnes známý především coby autor předlohy pro film Johna Carpentera *Věc*). Zde publikoval především Fritz Leiber svůj cyklus příběhů o Fafhrdovi a Myšilovovi (viz níže). V podobném duchu vycházely i první povídky L. Sprague de Campa, který se později prosadil jako největší z Howardových epigonů.

Od čtyřicátých let již není možné sledovat dva jasně definované proudy, z nichž se moderní fantasy zrodila – tedy britský, který dal později tvar především high fantasy a

⁴⁸ Tamtéž.

⁴⁹ R. E. Howard: *Krok ze tmy*, Plus, Praha 2010.

⁵⁰ N. Gaiman: *Studie v smaragdové*, in: *Křehké věci*, Polaris, Frenštát pod Radhoštěm 2007.

⁵¹ J. Škvorecký: *Podivný pán z Providence a jiné eseje*, Ivo Železný, Praha 2000.

americký, kde vznikla hrdinská fantasy (mimořádně ve stejné době, kdy se rodí první superhrdinské komiksy, kterážto skutečnost by si jistě zasloužila podrobnější průzkum).

V Británii publikuje T. H. White (*Once and Future King*, 1938-1940), v USA zase Jack Vance nebo Poul Anderson s temnou severskou fantasy *Zlomený meč* (1954). Mimo veškeré směry pak stojí M. Peake a jeho trilogie *Gormenghast* (první díl 1946), na níž se dnes odkazují tvůrci New Weirdu.

V roce 1954 pak vydává Tolkien svého *Pána prstenů*. Jelikož již před ním publikoval svou Narnii jeho přítel C. S. Lewis, můžeme toto datum považovat za završení zakládajících tendencí žánru. Ten v této době existuje zhruba ve třech liniích – high fantasy (Tolkien, britská větev), hrdinská fantasy (Howard, Leiber, americká větev) a výrazní solitéři (M. Peake), kteří v budoucnu poslouží jako základ dalších subžánrů (např. městské fantasy).

2. 1. 2. Rozkvět fantasy

Pro další rozvoj fantasy bylo klíčové, že se oba dva hlavní proudy začaly blíže propojovat, především na americkém (silnějším) trhu. V padesátých letech také začaly vycházet v knižním vydání klasické fantasy díla – včetně sebraných povídek R. E. Howarda a dalších autorů pulpové éry a nebývalou popularitu si získalo brožované americké vydání *Pána prstenů*, především na vysokých školách⁵².

Za určitou reakci pak můžeme považovat návrat L. Sprague de Campa k postavě Conana. Ač sám výrazný autor, věnoval de Camp několik let života dohledávání fragmentů nedopsaných conanovských povídek (Howard spáchal v roce 1936 sebevraždu). Tato snaha vedla k tomu, že dodnes vychází další a další conanovské příběhy a obrovitý barbar sám se stal jednou z nejvýraznějších postav moderní populární kultury⁵³.

Vlivem masového rozšíření klasických fantasy příběhů a jistým opotřebením druhého fantastického žánru – science fiction (ta si svá zlatá léta prožila ve čtyřicátých letech a její nejvýraznější proud, space opera, procházel v šedesátých letech vleklou uměleckou i námětovou krizí⁵⁴) se přidala celá řada nových autorů a žánr prodělal bouřlivý vývoj.

O některých výrazných počinech high fantasy viz níže, ale třeba je zmínit i rozvoj fantasy hrdinské. Po té, co jí autoři jako de Camp a Leiber obohatili o humor, začal psát své příběhy i M. Moorcock. Tento anarchista a politický aktivista se proslavil v obou hlavních

⁵² D. Schweitzer: *Nová návštěva Středozeří*, in: *Ikarie* 2/2003, s. 43.

⁵³ J. Červenák: *Conan jako popkulturní fenomén*, in: *Conan II*, Aurora, Praha 2008, s. 7-12.

⁵⁴ M. Šust: *Nová space opera. Příklad renesance science fiction žánru*, in: *Plameny hvězd*, Laser-books, Plzeň 2007. s. 467-478.

fantastických žánrech a spolupracoval i s dalšími médii. Především se však proslavil jako autor, který pomohl překonat mýtus superhrdiny a stál u zrodu antihrdiny. Tím byl především Elrik z Melniboné, na drogách závislý albínský princ, jehož meč požírá duše nepřátel a hrozí, že svého majitele přivede k šílenství. Podobný motiv je mimochodem velice důležitý i pro Tolkiena, kterého ovšem Moorcock neváhal vždy a všude kritizovat⁵⁵.

Moorcock tak zvýraznil ve fantasy již obsažené prvky ambivalence hrdinství. Naopak o poetickou linii fantasy se krom U. K. le Guinové zasloužil především Peter S. Beagle se svým *Posledním jednorožcem* (1968). Sedmdesátá léta se pak díky autorům, jako byli R. Zelazny (cyklus *Amber*) či M. J. Harrison nechala inspirovat v surrealismu, prolínání realit a hrách s vnímáním (ve science fiction ve stejné době prosazoval podobná témata a inspiraci P. K. Dick).

V důsledku toho existuje ve fantasy na prahu osmdesátých let celá řada subžánrů, z nichž však většina podléhá určité stagnaci. Roste počet děl kvantitou, nikoliv však kvalitou. Skutečně významná díla se rodí především mimo okruh hrdinské a high fantasy – například dílo britského autora R. Holdstocka, Kanad'anu G. G. Kaye či Charlese de Linta a dalších. Dva ústřední subžánry se však staly obětí vlastního úspěchu – populární Conan se sice napřed prosadil i do filmu, ale další pokusy s touto postavou nebyly příliš úspěšné (viz níže: *Rudá Sonja*), high fantasy se pak stala doménou schopných, ale nijak originálních autorů, kteří neustále opakovaly své vlastní (Eddings, Feist) či cizí vzorce (Brooks), případně se stala synonymem pro knihy podle her na hrdiny. O oživení subžánru podrobněji viz níže.

Pokud na jeho počátku žánru dominovali muži, od sedmdesátých let je patrný silná nárůst ženských autorek⁵⁶. Díky nim se do žánru dostalo i téma feminismu, ve všech jeho – i agresivních – podobách⁵⁷. Další silnou tendencí je postupný úpadek žánrových časopisů a formy povídky. V současné době např. moderní podoba magazínu *Weird Tales* vychází v nákladu několika málo tisíc kusů a většina autorů debutuje přímo romány (podrobněji viz níže).

K současné podobě žánru zbývá dodat, že nejvýraznější tendencí je dnes seskupení autorů píšících *New weird* (viz níže) a že fantasy na trhu, byť ne zatím v povědomí kritických ohlasů, zaujala vedoucí úlohu ve fantastice.

⁵⁵ M. Moorcock: *Anti-autoritářská science fiction*, in: *Ikarie* 7/94, s. 52.

⁵⁶ M. Šust: *Historie moderní fantasy 3*, dostupné na: <http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=1952>

⁵⁷ A. Sapkowski: *V šedých horách zlato není*, in: *Ikarie* 6/94, s. 50-51.

2. 2. Subžánry fantasy

Stejně jako další fantastické žánry, ani u fantasy dnes není prakticky možné poukázat na jedno dílo, které by jí zcela vystihovalo. Podobné pokusy (např. Cluteova aplikace strukturalistických postupů na knihu *Poslední jednorozec*) většinou vedou k nutnosti vypořádat se s faktem, že naprostá většina toho, co je obecně za fantasy přijímáno, se do výsledného vzorce nehodí.

Důvody tohoto stavu jsou nabíledni. Fantasy se vyvíjí. I když je její historie poměrně krátká, přesto byla bouřlivá a vedla k velkému rozrůznění v pojetí příběhu, preferovaných prostředích, hrdinech, kulturních zdrojích a samozřejmě se v ní odráželo i klima a nálady společnosti.

Výsledkem jsou subžánry – tedy dílčí žánry, které jsou stále brány jako jednoznačná součást fantasy, přestože nemusí mít na první pohled nic společného s původním vnímáním fantasy (tedy tím, jak se konstituovala v první polovině dvacátého století). Subžánry jsou v čase proměnlivé a vykazují vlastní historii. Neustále vznikají nové - např. New weird⁵⁸. Je samozřejmé, že tento proces nebývá záměrný. Subžánr bývá většinou „stvořen“ až zpětně ve snaze postihnout ta díla, která nezapadají do již existujících paradigmat a nejedná se o ojedinelé solitéry.

Subžánry samozřejmě nejsou „čisté“. Jedním z jejich základních rysů je otevřenost vlivům z vnějšku, proto dnes dochází k jejich prolínání a otázka identifikace se stává složitější. Nicméně, jak podotýká N. Spinrad – je to daň publiku a postmoderně. V současnosti je vyžadována komplikovanost, vícevrstnatost a hra s médiem, žánrem i čtenářem⁵⁹.

Autor práce považuje za nutné zdůraznit, že jestliže už na fantasy obecně je nahlíženo dokonce i v rámci fandomu výrazně pejorativně⁶⁰, některé subžánry jsou opovrhovány i v rámci již „opovrhovaného“. Odráží se zde zásadní nepochopení jejich funkce. I ta totiž může být různá. Nejde pouze o to, vyprávět kvalitní a důležité příběhy, ale i příběhy „požadované“. Existuje celá řada knih, která nemá jiné ambice, než naplnit jednoduchá čtenářská očekávání. Jejich přijetí mezi fanoušky je často velice problematické a do značné míry závisí i na osobní zkušenosti čtenáře. Typickým příkladem takovéto literatury pro

⁵⁸ J. VanderMeer: *New weird: „Žije to?“*, in: Jeff a Anne VanderMeer (edd): *New Weird*. Antologie jiné fantastiky, Laser-books, Plzeň 2008.

⁵⁹ N. Spinrad: *Nová hnutí v SF*, in: *Ikarie* 8/2003, s. X.

⁶⁰ A. Sapkowski: *O velkém konfliktu*, in: *Ikarie* 11/2001, s. 49.

„očekávající“ je série *Odkaz dračích jezdců* (Ch. Paolini) nebo knihy na motivy her (Warhammer, DragonLance atd.).

2. 2. 1. Terminologie I. Adamoviče

I. Adamovič vychází ve své terminologii především z anglosaských vzorů (Cluteho a Nicholse, *Encyklopedia Britannica* atd.) a vypracoval jí již v první polovině devadesátých let⁶¹. Jako taková je v mnoha ohledech již nutně zastaralá, proto se k ní několikrát v průběhu let vracel v sérii článků, kde reflektoval nejnovější výzkum⁶². V následujícím slovníčku jsou reflektovány ty pojmy, které se váží k fantasy. Vynechány jsou tedy všechny subžánry navázané primárně na science fiction, případně na horor bez fantasy prvků. Adamovičovy definice tvoří vždy první odstavec hesla, další je pak komentářem autora předkládané práce (pokud není uvedeno jinak).

Dark fantasy – dle Adamoviče taková fantasy, která obsahuje silné prvky hororu (tedy literatury vyvolávající primárně strach, děs). Někdy sem je řazena i veškerá literatura o upírech, která ztratila svůj strašidelný přesah a soustředí se na epický potenciál (Anne Riceová, *Interview s upírem*). Typickým příkladem může být D. Schweitzer, *Všichni jsme legenda*.

Adamovič zde zcela ignoruje dnes nejrozsáhlejší prostor tzv. dark fantasy – i když je pravda, že se v mnoha ohledech jedná o zvládnutou podobu výše uvedených, která navíc nebyla v době tvorby slovníčku v Čechách příliš známa – tedy takové příběhy, které programově vyprávějí příběhy se špatnými konci, posilují pocit bezmoci a nemožnosti vítězství Dobra. Tyto příběhy také často problematizují pojetí hrdiny, kterým může být např. i šílenec, vrah či démon. Typickými příklady této literatury jsou knihy Dana Abnetta z multiversa Warhammeru (např. *Jízda mrtvých*).

Heroic fantasy – neboli „hrdinská fantasy“ je termín většinou identický se „sword and sorcery“, někdy se však vyděluje jako ta jeho část, která se soustředí spíše na „hrdinství“ oproti „magii“.

Typickým příkladem subžánru v jeho užším slova smyslu jsou knihy D. Gemmella (např. *Legenda*).

High fantasy – neboli „vysoká fantasy“ je termínem, který se používá pro označení příběhů, které se nesoustředí na napínavé scény a postupy pokleslejší dobrodružné literatury,

⁶¹ I. Adamovič: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*, R 3, Praha 1995.

⁶² I. Adamovič: *Tak trochu jiná fantastika*, in: *Ikarie* 7/2003, s. IV-VII.

ale spíše na sílu a poselství příběhu, na jeho mýtický rozměr. Často jde o pouť spojenou s hledáním (quest). Tedy Tolkienův *Pán prstenů*, moderní verze artušovských legend atd.

V této definici se odráží původní vnímání fantasy, která byla dělena na „conanovskou“ a „tolkienovskou“ větev, přičemž díla podobná těm, která psal oxfordský profesor (zvýrazněno autorem) byla brána jako „vyšší“ kultura. Paradoxem je, že výraznější vývoj a posun v této době prodělávala naopak ona větev „conanovská“ – Fritz Leiber jí obohatil o jazykové hříčky, humor obecně, ale také o silný náboj melancholie, M. Moorcock zase systematicky propracovával ústředního hrdinu až k prototypu antihrdiny v sérii *Elrik z Melniboné*. Řada Howardových epigonů stála u zrodu dark fantasy (K. E. Wagner) atd.

High fantasy naopak nezřídka kopírovala původní vzor, případně se ocitla v pasti tužeb čtenářů – v primitivní formě se to projevilo v sérii *DragonLance*, v poněkud sofistikovanější pak v dílech D. Eddingse, R. E. Feista a T. Brookse. I když se tyto autoři dokázali s tolkienovským odkazem dříve či později (T. Brooks) vypořádat, jejich tvorba se nakonec vždy změnila v pouhé recyklování jejich prvního přínosu, v hromadění stále stejných prvků a motivů, bez jakéhokoliv hlubšího poselství.

Autory, kterým se naopak s tolkienovským vzorem podařilo vypořádat, byli U. K. Le Guinová (*Zeměmoří*) – díky psychologickému prokreslení postav a zapracování psychoanalýzy, S. R. Donaldson (*Kroniky Thomase Covenanta Nevěrece*) – silným morálním a ekologickým akcentem, G. G. Kay (*Fionavarská tapisérie*) – důrazem na stylovou, mýtickou rovinu díla (Kay se mimochodem podílel na editaci Tolkienova *Silmarilionu*) a Tad Williams (*Vzpomínka, Trn a Žal*) – rozpracováním konceptu světa, který byl dříve obýván nelidskými rasami a způsobu průniku tohoto staršího světa se světem lidí, v místy až hororových scénách.

Autor předkládané práce raději doporučuje tuto fantasy označovat jako „klasickou“. Termín „high“ až příliš implikuje opovržení ostatními subžánry, případně se sám stává terčem ironie. Navíc právě díla výše zmíněných autorů byla ta, která pomohla fantasy v České republice zaujmout pozici nejprodávanějšího fantastického žánru a vedle nejrůznějších Conanů (definovaných jako hrdinská fantasy, tedy termínem spíše neutrálního či pozitivního, než negativního) symbolizuje fantasy jako celek⁶³. Termín „klasická fantasy“ v tomto významu začíná být navíc používán stále častěji a původní termín „high“ se stává archaickým, nebo jak již bylo řečeno, pejorativním⁶⁴.

⁶³ B. Hokr: *Trůn klasické fantasy* (doslov), in: *Trůn z dračích kostí*, Laser-books, Plzeň 2009, s. 775-776.

⁶⁴L. Vaníček: *Trůn z dračích kostí* (recenze), dostupné na: <http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=3355>

Od devadesátých let klasická fantasy prodělala bouřlivý rozvoj, když se ve své historii poprvé výrazněji otevřela vlivu dalších subžánrů. Moderní podobu této větve fantasy tak symbolizují např. George R. R. Martin (*Píseň ledu a ohně*), S. Erikson (*Malazská kniha padlých*), R. S. Bakker (*Princ ničeho*). Za jejich předstupeň a spojenci s minulostí můžeme považovat cyklus R. Jordana *Kolo času*, který výrazně narušil čtenářské návyky na trilogie, případně pentalogie a především vnitřní strukturu vyprávěného příběhu, který se mnohem více začal podobat spíše seriálu, případně sériím televizních seriálů tak jak je známe dnes z produkce nejen HBO (*Řím, Deadwood, Alias* atd.). Lpění na původní podobě klasické fantasy je dnes nahlíženo jako jev negativní.

Science fantasy – dnes již nepřiliš používaný pojem pro příběhy stojících na pomezí SF a fantasy. Budoucí svět vrátivší se k feudalismu, využití fantasy rekvizit v SF atd. Např. *Drakeni z Pernu* Anne McCaffreyové, nebo román J. W. Procházky *Ken Wood a meč krále D´Sala*.

Podrobněji viz níže.

Sword and Sorcery – „meč a čarodějnictví. Termín poprvé použil spisovatel F. Leiber v šedesátých letech minulého století. Hlavními rysy těchto příběhů jsou drama, boj a magie. Zahrnuje tedy díla R. E. Howarda, F. Leibera, M. Moorcocka, D. Gemmella a dalších. Někdy pejorativní zabarvení jako termín pro bezmyšlenkovou zábavu, pro texty postrádající detailnější popis světa a nabízející pouze akci a levné atrakce. Od 70. let 20. století vytlačován termínem heroic fantasy.

2. 2. 2. Terminologie A. Sapkowskiho⁶⁵

Sapkowski ve svém rozlišení žánrů vychází z několika vorů, ale jak sám podotýká: principiálně se s nimi neshoduje ani ve vymezení subžánrů, ani v konkrétních dílech, která by měla být jejich zosobněním. Ve své pozici oponenta těmto tradičnějším dělením (jak je zastupuje i Adamovičovo rozlišení, viz výše) tak tyto vzory využívá spíše jako návod, kterým termínům a definicím se vyhnout.

Jedním z jeho dalších, takřka na okraj učiněných, postřehů je i následující: co se počtu subžánrů týče, fantasy je mnohem rozmanitější než science fiction. Tato poznámka si jistě zaslouží pozornost, zvláště když při negativním popisu fantasy často padají slova jako „omezená“, „klišovitá“ či „stále stejná“. Jinými slovy: i kdyby tato negativní vymezení

⁶⁵ A. Sapkowski: *Subžánry subžánrů*, in: *Ikarie* 12/2001, s. 41-46.

platila, jednalo by se o mnohem více klišé, omezení a stále stejných vzorců, které mohou používat autoři dalších fantastických žánrů.

První odstavec je opět věnován autorovi terminologie, tentokrát v doslovných citacích, další pak obsahují komentář autora předkládané práce (pokud není uvedeno jinak).

Za zamčenými dveřmi čili „Jejda, Toto, tohle asi není Kansas“ – *„Kromě našeho světa, toho skutečného, v němž žijeme, toho, který známe a jehož zákonům rozumíme, existuje ještě něco jiného - nějaký svět paralelní, souputnický, jakási fantastická Země, jež se řídí pravidly magie. Do této země vedou jakési "dveře"...“*

Již na této kategorii je vidět, že Sapkowski své žánry určuje na základě jakéhosi vstupního kódu, tedy toho, co je zapotřebí přijmout, aby se nám předkládaný příběh zdál reálný, nebo alespoň uvěřitelný. Vedle sebe se zde nacházejí díla, která by v předešlé terminologii spadala jak do hrdinské (např. *Gor* Johna Normana), tak do klasické fantasy (S. R. Donaldson a jeho *Kroniky Thomae Covenanta Nevěrce* – ty mimochodem Sapkowski uvádí jako šestidílný cyklus, ovšem ve skutečnosti se jedná o dnes již tři, v době psaní pojednání dvě, na sebe navazující, avšak vždy uzavřené trilogie).

Retelling čili Jak to bylo doopravdy – *„Retelling je cizí slovo, které má však tu výhodu nad domácími, že způsobem stručným, úderným a konkrétním definuje pojem, který - marnice slova - bychom museli definovat jako nové převyprávění více či méně známých příběhů. Znovu se vyprávějí mýty, legendy, lidová podání, bajky nebo více či méně známá kanonická literární díla - včetně retellingů pořázených dříve jinými autory...“*

Tato definice je poměrně jasná, i když pokud bychom brali některé dřívější Sapkowskiho teze doslovně, museli bychom sem zařadit i *Pána prstenů*. Jako ukázková díla bych uvedl v českém překladu známé *Jdi a přines hlavu čarovného prince* dvojice R. Zelazny – R. Sheckley (na tomto příkladě je jasně patrné, že ono převyprávění nemusí být středem díla, ale - třeba i výrazným a stále se opakujícím - pouze motivem), případně *The Caliban's Hour* od známého Tada Williamse.

Jakozemě čili „Kdesi tam v dáli za poli, která známi“ – *„V tomto druhu fantasy končí veškerá hra na předstírání. Autor na nás nepomrkává, že napsal svého druhu postmoderní alegorii a satiru na líné sedláky, nepředstírá, že je to moudrá science fiction, pro zmýlení jen tak maskovaná a přikrášlená jako na benátském karnevalu. Neulehčuje nám čtení tím, že by děj začal v universitním městečku a teprve odtamtud se přenesl do země fantasmie. Ne. Tady je vše od počátku až do konce zemí fantasmie, Jakozemí, Never-Never Landem...“*

V tomto případě není ani tak důležitá samotná definice subžánru, kde je jako kanonické dílo citován *Strom a list* J. R. R. Tolkiena, ale především Sapkowskiho postřehy a

tom, že od dob Tolkiena přestali být nutné jakékoliv literární kličky zdůvodňující existenci zemí, bytostí, jevů atd. odlišných od nám známé reality. Celkem logicky pak Sapkowski cituje nikoliv pouze díla, ale především celé vysněné světy (v čele se Středozemí), kam řadí i prostor časový – tedy např. hyborskou éru R. E. Howarda.

Historia Magica čili I stalo se včera – „*Alternativní historie, vyprávění typu "co by bylo, kdyby", vždycky přitahovala spisovatele a fantasy zvláště...*“

Žánr, který vypadá jasně, ale Sapkowski sem evidentně zahrnuje i díla, pro něž je jediným klasifikačním prvkem to, že něco je oproti našemu světu jinak. Zařazení některých děl H. Turtledova je problematické, protože se zde a) nemusí dít nic nefantastického (krom faktu, že válka Jihu proti Severu se změní v celosvětový konflikt), nebo oním spouštěcím mechanismem je motiv ze sféry sci-fi (mimozemšťané). Zařazení Harrisonova cyklu o Ráji je na hraně – tento svět nezažil vyhubení dinosaurů a ti se vyvinuli v myslící bytosti, které v době ledové svedou válku s prvními lidmi. O zařazení ke sci-fi či fantasy si musí rozhodnout každý čtenář osobně..

Přichází cosi zlého čili Jednorožec v zahradě – „*Jednorožec v zahradě je titul známé povídky Jamese Thurbera, v níž hrdina, úplně obyčejný chlapík, spatří ráno jednorožce, jak mu na zahradě okusuje květiny. V mnoha teoretických pracích věnovaných fantasy se tento jednorožec používá ke klasifikaci děl, v nichž se naprosto podivné, magické, bizarní a neuvěřitelné věci dějí v našem běžném, každodenním životě.*“

Sapkowski dále cituje Rogera Caloisse, podle něhož je fantastično průlomem v ustáleném pořádku (status quo naší reality, autor) – je náhlou explozí zakázaného, nedovoleného a nelegálního. Úvodní citát sloužící k opisu je převzat z díla Raye Bradburyho⁶⁶. Sapkowski zde dává najevo, že častokrát může být tento příběhů interpretován i jako horor. Již poněkolkáté se tak dostáváme k otázce osobního vnímání konkrétního čtenáře.

Jako ukázková díla mohou posloužit romány *Poslední výzva* (Tim Powers), *Dům vědmy z vršku* (M. Siedzikowska) či *Země smíchu* (J. Carroll).

Mezi námi zvířátky čili Králíčkoví přátelé a příbuzní – „*V odborných pracech se tento druh fantasy někdy také nazývá "Bambiho děti", podle slavného disneyovského srnečka. Do tohoto subžánru počítáme příběhy o zvířátkách, ale takových, která mluví, myslí a jednají jako lidé...*“

⁶⁶ Česky jako: R. Bradbury: *Tudy přijde něco zlého*, Baronet, 2007.

Zde asi nejvíc Sapkowski přiznává inspiraci Clutem. Aby totiž vyřadil z tohoto subžánru taková díla, jako je např. *Planeta opic* (P. Boulle) či *Farma zvířat* (G. Orwell) klade za hlavní podmínku naplnění fantasy narace. Vzor spatřuje v díle R. Adamse *Daleká cesta za domovem*. Hrdiny jsou králíci podstupující dobrodružství, které svou strukturou naplňuje koncept klasické (high) fantasy. Úspěch knihy vedl k dalším podobným příběhům, kde se v roli hrdinů vystřídala snad veškerá další britská fauna. M. Moorcock toho využil ke generalizaci (nejen) britské fantastiky: „celá americká fantastika jsou příběhy psané roboty o robotech a pro roboty a celá britská fantastika jsou příběhy psané králíky o králících a pro králíky.“

I když Sapkowski zmiňuje celou řadu autorů, celkově je koncept tohoto subžánru spíše zbytečný. Princip antropomorfních zvířátek je totiž natolik častý, že by bylo lepší těmto příběhům přiznat status vlastního žánru (a již se tedy netrápit, jak z něj vyškrtnout *Farmu zvířat*), případně je propojit s již existujícími subžánry s tím, že mají jen odlišné hrdiny. V takovém pojetí by *Daleká cesta za domovem* byla prostě klasickou (high) fantasy a například komiksový *Blacksad* detektivkou drsné školy. Umožnilo by to i snazší definici komiksu *Usagi Stana Sakaie* (viz níže).

Urban fantasy čili Elfové v Central parku – „*Jménem urban fantasy popisujeme díla ve stylu poetiky pikarijsko-velkoměstských balad, Schelmenrománů, West Side Story nebo punk rocku, kde magie a fantasmie vchází do betonové džungle našich měst. Ulicemi New Yorku duní kopyta bílého koně, který zachrání hrdinu z rukou gangu mladistvých a odnese ho za neuvěřitelným dobrodružstvím....Elfové, démoni a jiné magické bytosti hrají v rockových kapelách, jezdí metrem a v noci se toulají od McDonalda až k Central Parku...*“

Tuto oblast fantastiky jak Clute, tak Adamovič opominuli, respektive jí nevěnovali dostatečnou pozornost. Sapkowski si správně uvědomuje potenciál moderního světa v konfliktu s nadpřirozenem, ovšem zde vlastně pouze vymezuje podkapitulu příběhů definovaných v „Přichází cosi zlého“. Jeho vymezení urban fantasy je totiž příliš závislé na aplikaci motivů z klasické (high) fantasy a zcela opomíjí díla autorů jako je Neil Gaiman (*Nikdykde*).

2. 3. Některé mezní příklady

Obě výše uvedené klasifikace nepokrývají celou škálu moderních podob fantasy, případně se nedají použít k popisu určitých specifických oblastí žánru či mezních případů,

kdy si jednotlivé subžánry může nárokovat více žánrů. Právě tyto případy si bezpochyby zaslouží větší pozornost.

Ta bude věnována nejen obecně platným modelům mezních případů (science fantasy), ale i těm dobově podmíněným (kyberpunk, new weird).

2. 3. 1. Science fantasy

Na tento termín jsem již narazili u Adamoviče (viz výše). Ten jej prohlásil za ve své podstatě zastaralý, s čímž se ovšem nedá souhlasit bez výhrad. Pravdou je, že většina v současnosti produkovaných titulů, které by toto označení snesly se rekrutuje z komerčně zaměřených řad vyznačujících se především akcí a propojením magie s technologií (typickým příkladem je Warhammer 40.000). Tyto příběhy často obsahují i hororové prvky, takže bychom je teoreticky mohli pojmenovat i dark fantasy (viz výše).

Nicméně existuje celá řada titulů, které si označení science fantasy skutečně zaslouží. Pokud budeme sledovat linii vymezenou Adamovičem, můžeme zmínit sérii *Darkover* od M. Z. Bradleyové, v níž sledujeme historii lidmi kolonizované planety, jejíž obyvatelé zapomenou na svůj původ a vytvoří novodobou feudální společnost, kde velkou roli hraje telepatie. Feudální společnost je také výrazným motivem *Duny* Franka Herberta – ovšem s toto argumentací se již dostáváme do konfliktu s definicí tzv. space opery, kde se přímo mluví o „hvězdných impériích“⁶⁷ – je tedy nutné zdůraznit, že ona feudální společnost musí být doprovázena i odpovídajícím popřením technologií, případně zcela jejich opuštěním. Přesto je však *Dunu* možné brát jako svého druhu science fantasy. Některé motivy totiž pracují se značným mysticismem (sesterstvo Bene Gesserit a jejich Vyvolený) a celý román lze interpretovat i jako svého druhu odpověď amerického autora na požadavek čtenářů po „domácím“ Tolkienovi⁶⁸. Sluší se poznamenat, že pokud můžeme v *Duně* vysledovat motivy a struktury fantasy, její motivy naopak využil R. Jordan ve své monumentální sáze (12 svazků) *Kolo času* (a ve zvládnutém podobě i Terry Goodkind v neméně obsáhlé sáze *Meč pravdy*)

Strukturu fantasy a feudalismus využívají i tzv. hvězdné fantazie⁶⁹ M. Weiss a T. Hickmana. Pozornost si zaslouží především prvně zmíněná autorka. Ve svém díle se nechává

⁶⁷ G. Dozois – J. Strahan (edd.): *New space opera* (předmluva), in: *New space opera*, Laser-books, Plzeň 2007, s. 13-18.

⁶⁸ O. Neff: *Čtvrtý dinosaur* (doslov), in: Frank Herbert, *Duna*, Svoboda, Praha 1988, s. 582.

⁶⁹ M. Weiss: *Strážce králů*, Návrat, Brno 1998.

zcela přiznaně inspirovat slavnými *Star Wars*, ovšem stranám konfliktu přiřazuje opačná znaménka (Republika je tentokrát organizací zla a za ty „dobré“ bojují přívrženci svrženého království a jeho vládnoucího rodu).

Čistým využitím fantasy motivů, ovšem řádně vědecky zdůvodněných je cyklus *Čarodějem sobě navzdory* Ch. Stasheffa (dvanáct knih cyklu u nás vydal Polaris v letech 1993-2000), v němž se čtenář dostane na podivuhodnou planetu, jejíž „mech“ je schopen zhmotňovat lidské představy a do značné míry i představy o magii (takže se setkáme s elfy atd., kteří prodělali evoluci, ale i bytostmi, které se kdykoliv mohou vrátit do své původní neživé formy).

Pravdou však je, že mezi ambiciózními autory se dnes tento hybridní subžánr již netěší valné oblibě a např. Dunu by její autor zcela jistě tímto pojmem neoznačil. Největší slávu zažila science fantasy pod vlivem *Star Wars* v osmdesátých letech, dnes však její pozici zaujal především New Weird.

2. 3. 2. Herní a sdílené světy

Ve fantasy existuje celá řada knih uspokojujících zcela specifické publikum, které není literárně nijak náročné. Knihy z řad jako DragonLance, Warhammer, Warhammer 40.000, Magic, Forgotten Realms aj. by se daly velice snadno přiřadit k některým již probraným subžánrům (u kterých jsme je také několikrát zmínili), nicméně vzhledem k specifickým způsobům distribuce, psaní i recepce je vhodnější o nich pojednat zvlášť.

Podobnými řadami se mohou pyšnit i další fantastické žánry (*Battletech* ve science fiction aj.), nemohou tedy být brány jako cosi čistě přináležejícího fantasy, nicméně pouze v tomto žánru stále panuje u určité části fandumu (odborné i veřejné) představa, že se jedná o typické zástupce žánru, na jejichž základě bude hodnocen celek.

Je samozřejmé, že pokud na tato díla aplikujeme jakákoliv náročnější měřítko, výsledkem bude odsouzení nabízeného produktu. Ničím jiným, než produktem totiž naprostá většina z nich není. Samozřejmě, je možné zde nalézt i díla, která určité kvality vykazují. Většina však nabízí pouze klišé a laciné atrakce. Přesto by se však neměly podobné projekty zatracovat. Nabízejí totiž i celou řadu výhod, díky nimž se právě jejich klišovitost a schematičnost mohou projevit jako klady a pro studium toho, jak některé typy příběhů fungují, pro vývoj motivů, jsou neocenitelné.

Jedním z charakteristických rysů těchto řad je, že se v nich střídá celá řada autorů (řada z nich může být dokonce respektována i v serióznějších podobách žánru, např. Brian Sableford, případně se díky této „námezdné“ práci vypracují a je jim umožněno se

osamostatnit, William King). Ovšem tito autoři se nemusejí soustředit na tvorbu vlastního světa – tuto „černou“ práci za ně vykonávají celé týmy vývojářů. Samozřejmě, že někdy je dodržení pravidel již vytvořeného světa stejně složité, jako vytvořit svět nový, přesto se dá prohlásit, že autoři těchto knižních řad se mohou soustředit na to pro ně podstatné: napsání co nejsnadněji zkonsumovatelného produktu.

Jak ukazuje případ knih Warhammer, někdy základní předpoklad toho, že píšeš brak, poslouží na autory jako stimul. Jack Yeovil vytvořil krvavé žánrové travestie, v nichž si dovolil využít takových klasických děl, jako je *Fantom opery* (Gaston Leroux), či své hrdiny modeloval podle slavných dramatiků historie (Shakespeare). Brak je v tomto ohledu svobodný. Stejně tak Dann Abnett zkoumá, kam až může zajít s hrdinou, pro něhož je mučení potěšením a nedostatek morálky potěšením (série *Malus, temná čepel*), případně jak čtenář oddechové literatury přijme román bez jediného kladného hrdiny (*Jízda mrtvých*).

Samozřejmě, jejich díla jsou stále pouze zábavným čtivem, nicméně nelze na ně beze zbytku aplikovat poučku, že tento typ literatury nabízí pouze prvoplánovou zábavu a ta nejlepší díla mohou posloužit jako vhodný začátek při objevování hodnotnějších titulů.

Vedle herních světů pak ve fantastice existují ještě světy tzv. sdílené. Jejich princip je podobný, jako u herních: různí autoři přicházejí do již vytvořeného prostředí a musí se řídit jeho pravidly. Oproti herním světům se však většinou jedná o dobrovolné sdružení autorů, které k sobě váže určité pouto (*Svět zlodějů* – koordinátorem projektu byl R. Asprin). Případně mohou sdílené světy začínat jako autorské herní světy, které jeden z tvůrců začne používat jako pozadí pro své příběhy – původ fikčního světa je časem zapomenut, případně není obecně znám a autor je brán jako normální tvůrce příběhů klasické či jakékoliv jiné fantasy (podobný původ má např. svět Midkemie Američana R. E. Feista). Výhodou oproti klasickým herním světům je, že původní koncept není optimalizován na co největší přístupnost davům čtenářů a hráčů, není tedy tolik schematický a naopak může být dle zálib svých tvůrců zámkou nejen k dobrodružným příběhům vyššího řádu (Feist), ale i celých filozofických konceptů (Eriksonův svět Malazu).

2. 3. 3. Kyberpunk a New Weird

Kyberpunk je většinou považován za ryzí sci-fi⁷⁰. Toto tvrzení nenarušuje ani pro československé prostředí dosud nepřekonaná práce O. Herce⁷¹. Subžánr je pokládán za

⁷⁰ I. Adamovič: *Terminologie fantastické literatury*, in: *Ikarie* 2/96, s. 46.

součástí a projev současné postmoderní literatury (a nejen jí – jeho projevům v dalších médiích byla věnována speciální čísla např. filmového obměšičníku Cinepur nebo kulturního magazínu Živel) a jako jediný fantastický subžánr byl v první řadě definován svým stylem, a teprve v druhém sledu i motivy.

Nabízel totiž tzv. nabitou prózu⁷², přesycenou detaily a předavším informacemi. Jazyk kyberpunku se snažil postihnout přelévání informací, zachycoval mluvu ulice, slang atd. Emblematickými motivy se stal matrix (virtuální prostor), zrcadlovky, propojení mysli a techniky, těla a stroje, dopady ekonomiky a sociologie na společnost a člověka obecně. „Punkovost“ tohoto sužbánu spočívala v inspiraci revoltujícím životním stylem (většinou jeho autorů bylo v době formování Hnutí pod třicet let), odporu proti „establishmentu“, oslavě drog a rockové muziky (Sterling i Shiner hledali analogii mezi svým stylem psaní a kytarovými riffy apod.).

Cílem bylo postavit se čelem budoucnosti a psát dospěle. Brát budoucnost realisticky. Pravděpodobně nejlépe vyjádřil cíle Hnutí B. Sterling v předmluvě⁷³ k antologii *Zrcadlovky*, která je dodnes považována společně s románem *Neuromancer* W. Gibsona za základní kámen kyberpunku. Zajímavé je, že ač je dnes kyberpunk považován za subžánr sci-fi, ve svých počátcích se nesnažil působit extrémně novátorsky, ale naopak se stylizoval do role obnovitele. Můžeme dokonce prohlásit, že dle jeho autorů mělo dojít k obrodě žánru, který se stal příliš komerčním a spotřebním. Tento žánr však přitom nebyl brán jako oblast pouze sci-fi.

Bruce Sterling se sám hlásí k odkazu autorů, jako byli P. K. Dick (řada jeho děl jsou spíše mystické filozofické traktáty, nežli science fiction), A. Baster, H. Kuttner, ale i R. E. Howard⁷⁴, ale především: pokud o kanonickém kyberpunkovém románu můžeme prohlásit, že se jedná o sci-fi, o kanonické antologii totéž neplatí. Zde obsažené příběhy jdou mnohdy zcela proti tradicím science fiction a zcela záměrně se vyhýbají některým scifistickým kyberpunkovým motivům (jako vtip editora je možné vykládat i fakt, že v *Zrcadlovkách* se tento předmět objeví pouze v jedné jediné povídce – anarchistické satíře o „časovém kolonialismu“ *Mozart v zrcadlovkách*) a místo nich nabízejí např. ožvlé kamenné sochy (a potomky jejich styků s lidmi), ožvlou sémiologii atd.

⁷¹ O. Herec: *Cyberpunk: vstupenka do tretieho tisícročia*, Vydavateľstvo Spolku slovenských spisovateľov, Bratislava 2002.

⁷² B. Sterling: *Jak vypálit Chrome* (předmluva), Laser-books, Plzeň 2008, s. 10.

⁷³ In: B. Sterling (ed.), *Zrcadlovky*, Laser-books, Plzeň 2009, s. 7-13.

⁷⁴ B. Sterling: *Vidím to jinak* (předmluva), Laser-books, Plzeň 2008, s. 22.

Nelze samozřejmě tvrdit, že kyberpunk *není* sci-fi – ale stejně tak nelze tvrdit, že sci-fi *je*. Kyberpunk nebyl otázkou subžánru, ale stylu, což se posléze projevilo odklonem většiny jeho původních zastánců od klasické science fiction (William Gibson i Bruce Sterling dnes píše romány de facto ze současnosti, Sterling sám je autorem i řady fantasy povídek, další autoři zase vyzkoušeli spíše horor atd.). Nová generace kyberpunkových autorů však tento trend nenásledovali a důsledně aplikovala pouze nejviditelnější a populární kulturou nejvíce zprofanované prvky⁷⁵: tedy počítače, věk ulice, velké korporace, hackeři jako prototyp hrdiny atd. Prostřednictvím těchto autorů se završil proces, během něž se z kyberpunku stal pouze další ze subžánrů většího celku, který chtěl původně radikálně změnit. I v tomto rámci samozřejmě vývoj pokračoval (nejlepší práce, které tento vývoj dokládají nalezneme v antologii *Singularity*⁷⁶).

Přesto má stále kyberpunk ve fantastice výsadní postavení a např. v českém prostředí je pravděpodobně nejvíce přijímanou formou science fiction (viz. inspirace v tzv. biopunku, např. J. W. Procházka, *Vesmírní honáci*). Kyberpunk totiž stále žije i v rovině stylu. Jak již bylo řečeno, řada původních autorů zastoupených v *Zrcadlovkách* se realizovala v jiných žánrech, řada autorů mladších generací píše jak sci-fi, tak fantasy (E. Bearová) a vliv kyberpunku je znatelný i v dílech řady primárně nescifistických autorů (nejviditelněji knižní řada Warhammer 40.000 nebo tetralogie *Jinozemě* fantasy spisovatele Tada Williamse).

Kyberpunk však dodnes vzbuzuje i na poměr fandumu vášnivě diskuze. Během let 2008-2009 vyšlo v nakladatelstvích Laser-books a Argo několik reedicí zásadních kyberpunkových děl i zcela nových titulů, které se vždy dočkaly početného recenzentského ohlasu. V těchto recenzích (a komentářích, které k nim neodmyslitelně patří na poli internetové publicistiky) se objevil jak tradiční názor na kyberpunk jako sci-fi⁷⁷, tak pokusy naznačit jiné čtení této problematiky⁷⁸. Pokud se v diskusi vyvolané těmito tituly a recenzemi prokázalo, že pohled na definici kyberpunku a jeho žánrové zařazení není ani zdaleka vyřešeným problémem, platí i to, že stále ještě neexistuje jednotný pohled na otázku, co za kyberpunk můžeme prohlásit i na poli čisté sci-fi. Jako příklad mohou posloužit recenze na

⁷⁵ L- Shiner: *Uvnitř hnutí*, in: *Ikarie* 11/2001, s. 46-48.

⁷⁶ J. P. Kelly – J. Kessel (edd.): *Singularity*, Laser-books, Plzeň 2009.

⁷⁷ Petr Šimčík: *Singularity* (recenze), dostupné na: http://neviditelnypes.lidovky.cz/recenze-james-p-kelly-a-john-kessel-eds-singularity-postkyberpunkova-antologie-gde-/p_scifi.asp?c=A100119_212129_p_scifi_hpe

⁷⁸ B. Hokr: *Singularity* (recenze), dostupné na: <http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=3313>

román E. Bearové *Zakalená*, které nabízejí jak kyberpunkovou interpretaci⁷⁹, tak hledání styčných bodů spíše s klasickou sci-fi sedmdesátých let⁸⁰.

Na přelomu tisíciletí na kyberpunkovou snahu o obrodu žánru navázala skupina autorů, jejichž mluvčím se stal Brit China Miéville⁸¹. Hnutí, které je dnes nazývané New Weird se programově hlásí k síle imaginace, snaze o znovuvyvolání pocitu „úžasu“ a propojování žánrů. Kyberpunk je přitom pro tyto autory jedním z inspiračních zdrojů, ale mnohem více se hlásí k výrazným solitérním dílům napříč žánry – ze sci-fi *Viriconium* J. M. Harrisona, z fantasy trilogie *Gormenghast* od M. Peaka, ale i tradici surrealismu a evropské avantgardy. I tentokrát se hledá silná analogie se světem hudby (drum'n'bass), specifická mluva (např. londýnské dialekty v díle Miévilleho) atd.

Pokud kyberpunk nabízel ve většině svých děl „dospělou“ sci-fi a posléze se vydal do jiných žánrů, respektive cestou nesnadného žánrového zařazení. Autoři New weirdu staví na příbězích a vzorcích známých z fantasy literatury a žánry programově míchají. V kanonickém díle *Nádraží Perdido*⁸² není problém jasně definovat, vedle základu v městské fantasy i další žánry a subžánry - soc. utopii, satiru, hrdinskou fantasy, horor, steampunk atd.

S kyberpunkem pojí toto hnutí i fakt, že dodnes trvá diskuze, nakolik se jedná o skutečně životaschopný proud současné fantastiky (nepřidávají se pouze autoři fantasy) a nakolik pouze o z komerčních důvodů vytvořenou nálepku. Pravděpodobně nejvýznamnějším příspěvkem k této otázce je antologie *New Weird. Tak trochu jiná fantastika*⁸³ (k problematice viz blíže kapitola Některé současné tendence fantasy).

2. 3. 4. Další možné termíny

V předešlých podkapitolách jsme si představili dvě nejpropracovanější koncepce subžánrů a také některé hraniční případy fantasy a science fiction. Přesto jsme ještě nevyčerпали všechny možnosti, které žánr nabízí. Následující termíny nemusí být nutně teoreticky zpracované v dílech významných teoretiků, nicméně se zcela běžně používají a označují další živé tendence žánru.

Nesnažíme se přitom podat vyčerpávající přehled, protože mnohé z těchto termínů jsou zcela účelové, aniž by měly nějakou oporu v reálném stavu věcí (např. hard fantasy,

⁷⁹ L. Vaníček: *Zakalená* (recenze), dostupné na: <http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=3118>

⁸⁰ B. Hokr: *Zakalená* (recenze), dostupné na: <http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=3121>

⁸¹ Ch. Miéville: *Nové fantastično*, in: *Ikarie* 7/2004, s. 25.

⁸² Ch. Miéville: *Nádraží Perdido*, Laser-books, Plzeň 2003.

⁸³ Ann & Jeff VanderMeer (edd.): *New Weird. Trochu jiná fantastika*, Laser-books, Plzeň 2008.

teoreticky reakce na tzv. hard science fiction). Snažíme se popsat ty koncepty, které jsou buď významné pro dějiny žánru, případně odrážejí jeho současné směřování.

Bangsiánská fantasy

S tímto typem literatury se v českém prostředí nesetkáme⁸⁴. Clute, a podle něj pak i Storch⁸⁵, jí definuje jako na ve své podstatě na jednoho autora a hrstku následovatelů soustředěný subžánr, který se dá definovat podle svého ústředního motivu, jímž je záhrobí, posmrtný život. Ovšem se silně sarkastickým a ironickým podtextem.

Jméno získal podle Johna Kendricka Bangse (1862-1922), v letech 1889 až 1900 editora humoristických částí časopisů Harper's Magazine, Harper's Bazaar a Harper's Young People, a později také editora časopisu Puck, prvního úspěšného humoristického periodika v Americe. Stěžejním dílem pak je novel *A House – Boat on the Styx* (1895). Máme zde tedy definovaný další z kořenů moderní fantasy. Hledat moderní zástupce subžánru je velmi problematické, protože např. Storchem připomínaný *Svět řeky* od P. J. Farmera je obecně považován za klasické dílo science fiction.

Epická fantasy

Podle *Encyklopedie žánrů*⁸⁶ je tento subžánr jednou ze tří variant fantasy (již jsme si ukázali, že variant je mnohem více, jedná se tedy o velice zjednodušený pohled). Jeho podstatou má být „propracovaný syžet s několika dějovými liniemi“ a kořeny má mít především v artušovském mýtu⁸⁷. Tato definice se však dá bez výraznějších problémů vztáhnout i na některé conanovské příběhy, abychom si uvedli nejkřiklavější příklad nedostatečnosti definice.

Pokud budeme sledovat aktivní užívání termínu, narazíme v českém prostředí především na knihy T. Brookse⁸⁸, případně v lepším případě na T. Williamse. Epickou fantasy tedy můžeme ztotožnit s high fantasy. V prostředí fandomu však na termín takřka nenarazíme – ani v internetové, ani v tištěné publicistice.

⁸⁴ D. Storch: *Žánrová problematika současné literatury*, Hradec Králové 2009, s. 23.

⁸⁵ Tamtéž, s. 21.

⁸⁶ J. Peterka: *Encyklopedie žánrů*, Paseka, Litomyšl 2004, s. 188.

⁸⁷ Tamtéž.

⁸⁸ T. Brooks: *Shannarův meč*, Classic, Praha 1996, titulní strana.

Erotická fantasy

Čistě erotická fantasy, v níž by byla erotika jedním z určujících prvků podle Clutea neexistuje, respektive ve své *Encyklopedii* neudává jediný příklad. Storch zmiňuje především *Kushielovu střelu* americké autorky J. Careyové. Zároveň však podotýká, že erotická fantasy existuje fragmentárně, tj. erotika hraje ve fantasy významnou úlohu již od dob R. E. Howarda. Storch zároveň podotýká, že vyhoceně naturalistický popis sexu se především v klasické high nebo adult fantasy příliš neobjevuje⁸⁹.

Naopak můžeme jejich nárůst sledovat v těch subžánrech a dílech, kde se autoři dostávají do bližšího kontaktu s naším objektivně vnímaným světem. Jako příklad bych zde uvedl např. v současnosti velmi oblíbené cykly s upíří tematikou – *Pravou krev*⁹⁰ od Ch. Harris, *Tinu Salo*⁹¹ české spisovatelky P. Neomillnerové atd.

Tyto knihy však erotiku pouze využívají jako jednu z mnoha atrakcí. Na první pohled by se tedy dalo souhlasit s výše uvedeným faktem, že erotická fantasy je v podstatě marginální, na pár titulů adaptovatelný pojem. Ukazuje se však, že se jedná o tvrzení založené především na neaktualizovaných zdrojích a nemožnosti sledovat celkovou fantasy produkci. V nakladatelství Triton je v současnosti plánována *Trilogie Černých drahokamů*⁹², která si subtilní romantizovanou erotiku klade jako své poznávací znamení. Autorkou je Američanka Anne Bishopová a pokud si vyhledáme její heslo na zahraničních internetových obchodech⁹³, zjistíme, že minimálně z komerčního hlediska je termín erotická fantasy velmi živý.

Feministická fantasy a queer theory

Označení feministická fantasy se používá tam, kde chceme poukázat na aplikaci feministických teorií a filozofie do fantasy literatury. Jedním z jejích určujících prvků je převrácení žánrových rolí, případně jejich zveličení a zesměšňování. Patří sem díla autorek jako A. Norton, M. Lackey, C. J. Cherryh, T. Lee a mnoha dalších. V nejlepších případech se jedná o hodnotná díla, ale stejně jako v každém subžánru, i zde nalezneme knihy bez nejmenších literárních kvalit, která stará klišé nepopírají, ale dokonce vytvářejí nová⁹⁴.

⁸⁹ D. Storch: *Žánrová problematika současné literatury*, Hradec Králové 2009, s. 36-38.

⁹⁰ Ch. Harris: *Mrtví do soumraku*, Baronet, Praha 2009.

⁹¹ P. Neomillnerová: *Sladká jako krev*, Triton, Praha 2007.

⁹² A. Bishopová: *Dcera čisté krve*, Triton, Praha 2010.

⁹³ Např. www.amazon.com.

⁹⁴ A. Sapkowski: *V šedých horách zlato není*, in: *Ikarie* 6/94, s. 50.

Dalším filozofickým konceptem, který se ve fantasy často objevuje je tzv. queer theory. Pokud však u feministické fantasy můžeme mluvit o skutečném subžánru, vlastně jakési heroic fantasy naruby, zde se jedná pouze o metodu, jak některá díla číst. Případně jaké prvky v nich jsou na pozadí některého tradičního subžánru zdůrazněny. Pro bližší seznámení doporučujeme článek I. Adamoviče⁹⁵.

Humoristická fantasy

Humoristická fantasy, jak napovídá již její název, staví na humoru – situačním, slovním, intertextovém atd. Lin Carter dokazuje, že kořeny subžánru sahají hluboko do pulpové éry, k dílům L. Sprague de Campa, ale i T. H. Whitea⁹⁶. V současnosti je nejznámějším autorem T. Pratchett se svým cyklem příběhů o Zeměploše – světě umístěném na zádech obří želvy (viz hinduistická mytologie), který funguje jako zrcadlo nejen naší Zemi, ale především nejrůznějším fantasy subžánrům, populární kultuře jako celku, ale i některým výrazně etickým problémům (pravda – lež, demagogie, tyranie atd.)

Městská fantasy

U Sapkowskiho (viz výše) jsme již narazili na termín „urban fantasy“. Městská fantasy je však mnohem širší termín. Nezahrnuje pouze naši realitu, která se nějakým způsobem prolne s realitou magickou, ale obecně ten typ příběhů, kde je určujícím prvkem město, městský život, kultura, městské mýty. Ač je ukázkovým příkladem především *Nikdykde*⁹⁷ Neila Gaimana, vyprávějící o dvou vedle sebe ležících Londýnech, podobné typy příběhů se mohou odehrávat i ve zcela fiktivních světech (z poslední doby zmiňme např. *Lži Lockeho Lamory*⁹⁸ od Scotta Lynche).

Podivuhodným příspěvkem subžánru je zatím poslední román britského spisovatele Chiny Miévilleho *Město&Město*⁹⁹, které popisuje detektivní pátrání v prostředí, kde souběžně existující města si jsou své vzájemné existence vědoma a vyvinula si propracovaný systém vzájemného „nevidění“, ale také xenofobie a strachu.

⁹⁵ I. Adamovič: *Tak trochu jiná fantastika*, in: *Ikarie* 7/2003, s. IV-VI.

⁹⁶ L. Carter (ed.): *Kingdoms of Sorcery: An Anthology of Adult Fantasy*, Doubleday, New York 1976, s. 121-122.

⁹⁷ N. Gaiman: *Nikdykde*, Polaris, Frenštát pod Radhoštěm 1997.

⁹⁸ S. Lynch: *Lži Lockeho Lamory*, Laser-books, Plzeň 2009.

⁹⁹ Ch. Miéville: *Město&Město*, Laser-books, Plzeň 2009.

Kritika knihu přirovnává k dílům F. Kafky (na obálce jednoho z britských paperbacků můžeme rozeznat pražské panorama), R. Chandlera, G. Orwella a dalších. Ač se do značné míry jedná o typicky nadsazenou anglosaskou reklamu, nedá se popřít, že román je českému čtenáři, i díky např. za normalizace rozpracovanému rozdělení oficiálního a neoficiálního a silné tradici autocensury velmi blízký.

Zároveň je třeba poznamenat, že právě městská fantasy je jedním z nejsilnějších proudů domácí fantastiky (tím nejsilnějším je pak pravděpodobně fantasy hledající inspirační a tematické zdroje v historii - viz níže), kde samozřejmě ústřední roli hraje město Praha, v menší míře pak Brno.

2. 4. Fantasy a literatura pro děti a mládež

„Pohádky neučí tomu, že draci existují, ale že draky je možné porazit.“

G. K. Chesterton

Tvorba pro děti a mládež má v rámci literatury a umění obecně své nedílné místo. Nejedná se však o tradiční jev. Je možné prohlásit, že podobná tvorba může být sledována pouze tam, kde jsou vytvořeny dostatečné podmínky. Těmi myslíme především gramotnost publika a vhodné materiální zázemí, které umožní mladým lidem bezpečný a relativně bezstarostný vývoj.

Pokud jsou tyto podmínky splněny, stává se tvorba zacílená na toto publikum nejen možná, ale také výhodná. Děti a mládež totiž disponují velkou tržní silou, jak lze doložit nejen statistikami, ale i prostým pozorováním kolik oddělení v knihkupectví je jim věnováno (nebo počet filmů tzv. pro celou rodinu, každoročně se dostávající do seznamu nejvýdělečnějších snímků, jak je shrnuje např. www.boxofficemojo.com).

Tento typ tvorby se vyznačuje několika specifiky – např. větším důrazem na poznávací a výchovnou složku uměleckého díla (blíže se touto problematikou zabýval např. J. Toman¹⁰⁰). Z tohoto hlediska také mohou snadno podléhat ideologizaci (viz např. knihy o Neználkovi¹⁰¹). Současně lze prohlásit, že se tato tvorba často pohybuje na poli výrazně žánrové produkce, tedy i fantasy.

¹⁰⁰ J. Toman: *Vybrané kapitoly z teorie dětské literatury*, Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, ČB 1992.

¹⁰¹ J. Sedláček: *Náfukova proměna. Doslov pro rodiče, kteří chtějí vědět, co na tom Neználkovi děti mají*, in: Nikolaj Nosov: *Neználek na Měsíci*, Knižní klub, Praha 2009, s. 328-333.

Důležité však je, že i když je fantasy často řazena do kategorie literatury pro děti a mládež, není možné mezi tyto dva pojmy klást rovnítko. Fantasy je zcela samostatná kategorie (viz výše), která pokrývá všechny vrstvy publika – sociálně, genderově i věkově. Je však pravdou, že právě fantasy pro děti a mládež se dnes dostává do popředí zájmu veřejnosti a nabízí mnohé zajímavé tituly. Navíc v očích veřejnosti je fantasy často nazírána jako „pohádka pro dospělé“ – a pohádka je brána jako cosi čistě dětského.

Vztahem pohádky a fantasy se obšírně zabýval již John Ronald Reuel Tolkien, který krom jiného zdůrazňoval i dodnes opomíjenou skutečnost – že pohádky původně vůbec nebyly určeny dětem¹⁰². Podrobněji se k tomuto tématu vrátil i A. Sapkowski¹⁰³ a v českém prostředí nakonec ve společném článku soustředěném především na faktografický popis posledních cca dvaceti let i Martin Šust s Jiřím Popiolkem¹⁰⁴.

Shrnutím jejich poznatků je, že pohádka sice původně nebyla dětem určena, ale postupem času byla do této pozice vmanévrována a pokud tedy budeme mluvit o fantasy pohádkách, případně fantastice pro mládež, bude se jednat o fantasy, která bude uzpůsobena požadavkům kladeným obecným míněním na pohádky a tvorbu pro děti. Bude tedy zachována morfologie žánru, ale akcentovány budou dětské postavy, morální ponaučení (často explicitně řečeno), menší míra násilí a především sexuálních scén, případně úchylek.

Tyto předpoklady jsou však nezdůvodněn narušeny už samotnou postavou autorů, kteří se k této tvorbě hlásí. Krom na čistě dětského čtenáře zaměřených spisovatelů a spisovatelek (např. Garth Nix) se totiž do knih pro mladší čtenáře v posledních letech pustilo hned několik autorů spojených s hlavním proudem fantasy – Stephen King, Clive Barker, George R. R. Martin, Neil Gaiman, Kelly Linková nebo Susan Clarková.

Jejich díla se sice navenek prezentují jako vhodná i pro děti, avšak obsahují celou řadu znepokojivých motivů, vyloženě hororových scén a v Barkerově případě i tělesných deformací a perverze. Gaiman neváhá popsat podříznutí jednorožce, Martin upálení desítek vojáků při dračím náletu, King lehce sexuální scény a všichni bez výjimky, zvláště pak obě zmíněné autorky nabízejí texty stylisticky převyšující většinu nejen žánrové produkce.

V jejich dílech se tak dá nalézt to, co požadoval už Tolkien, a co mimo fantastiku v dětské próze příliš nenalezneme: jejich díla programově převyšují požadavky kladené na

¹⁰² J. R. R. Tolkien: *O pohádkách*, in: Netvoří a kritici, Argo, Praha 2007, s. 150.

¹⁰³ A. Sapkowski: *V šedých horách zlato není*, Ikarie 6/94, s. 43-51.

¹⁰⁴ J. Popiolek – M. Šust: *Moderní fantastika pro mládež*, in: Magazín fantasy a science Fiction, 4/2006, s. 134-45.

mladé čtenáře a vyvolávají tak touhu se poučit, dosáhnout nových možností¹⁰⁵. Zároveň díky tomu docházejí uznání i mezi dospělými, i když někdy dochází k poměrně zábavným rozporům ve vnímání konkrétních děl.

Jako příklad lze uvést *Koralinu* Neila Gaimana, která byla v USA vyhlášena dospělými čtenáři za nejstrašidelnější knihu roku 2002, ovšem u dětí byla v rámci toho samého hlasování prohlášena za nejlepší pohádku (ve smyslu zábavného čtení pro nejmladší).

Díla myšlenkově i stylisticky nadprůměrná však mají ve fantasy svou tradici již dlouho. Je sem řazena i jedna z nejvýraznějších artušovských variací *Once and Future King* od T. H. Whitea a především *Čaroděj ze Zeměmoří* od U. K. Le Guinové.

Stojí za zmínku, že v době svého českého vydání nebylo jejich původní zaměření vůbec zmíněno a naopak byla jejich propagace založená na tom, že se jedná o myšlenkově bohatá klasická díla (což je pravda) pro náročnějšího a zkušenějšího čtenáře (což už pravda být nemusí). Z pedagogického hlediska si tato skutečnost jistě zaslouží naši pozornost, stejně jako komerční úspěch série příběhů *Harry Potter*.

Její autorka, J. K. Rowlingová, dokázala vhodně zkombinovat tradici školských románů s fantasy motivy a vytvořit dílo, které nejen že vytvořilo vlastní kult, ale zároveň vyvolalo na trhu poptávku po podobných titulech, často nevalné kvality. Tento boom masově produkované zábavy pro mladistvé (oproti do té doby obvyklému modelu občasných titulů zavedených autorů), často s propracovanější kampaní než spisovatelským řemeslem (autoři jsou často debutanti nebo autoři zvyklí psát na zakázku) ostatně trvá dodnes (např. *Levá ruka boží*).

Otázkou zůstává, nakolik je pravda, že tato literatura přivede své čtenáře k dalšímu čtení. Podle diskuzních fór (například na fantasyplanet.cz) se zdá, že úspěch není nijak velký a v dalším čtení náročnějších děl většinou pokračují ti, pro které se nejednalo o první zkušenost s knihou.

Jestliže *Harry Potter* vybudil velkou reakci zaměřenou především na věkové skupiny do cca 12-13 let, starší mládež v současnosti oslovují především upíří série, reprezentované i ve filmové verzi úspěšným *Stmíváním* S. Meyerové. Původně hororové monstrum je v těchto knihách prezentováno jako romantický objekt, takže podobné projekty slaví úspěchy především u dívek (ovšem podobné tendence můžeme nalézt i u knih pro starší čtenářky a s drobnými posuny i čtenáře – viz níže).

¹⁰⁵ J. R. R. Tolkien: *O pohádkách*, in: Netvoří a kritici, Argo, Praha 2007, s. 149-157.

Platí tedy, že fantasy má v literatuře pro děti a mládež nejen tradici, ale výhled do budoucnosti. Stejně důležité pak je, že nenabízí pouze masově produkovanou zábavu založenou na nejrůznějších klišé, ale i umělecky náročnější prózy – z poslední doby jmenujme dílo britského reformátora žánru (spojeného s hnutím new weird) Chiny Mievilleho *Un Lun Dun*.

2. 5. Fandom a fanouškovství, cony

Specifickým rysem fantasy žánru je fakt, že jeho fanoušci se ve velké míře aktivně organizují a vytváří vlastní způsoby komunikace, specifický jazyk, estetiku, kritický aparát atd. – stručně řečeno subkulturu¹⁰⁶ uživatelů určitého žánru. Tzv. fandom přitom zahrnuje všechny fantastické žánry, ovšem nelze na něj pohlížet jako na jednolitý organismus se společnými cíly a požadavky.

Jak ukázal A. Sapkowski¹⁰⁷, uvnitř tohoto především literárního ghetta panuje velká rivalita mezi fanoušky fantasy a sci-fi. Obecně přitom panuje přesvědčení, že fantasy je z těchto dvou žánrů tou méně hodnotnou (některé důvody již byly zmíněné výše). Stále však platí, že přes tuto řevnivost je fandom oběma žánrům společný.

V rámci fandomu se nevytváří pouze specializovaná publicistika, ale také nakladatelství, distribuční sítě, ceny a tzv. cony. Jedná se o shromáždění fanoušků za určitým cílem – tím může být obecně zájem o žánr, ale také konkrétní téma (oblíbený autor, dílo, vyhlášení výročních děl, nárazová témata jako je apokalypsa, náboženství atd.).

Tyto cony jsou obecně projevem moderní pop kultury a zdaleka již neslouží pouze fanouškům fantastiky. Nejznámější podobnou akcí na světě je Comics Con v San Diegu, chlubicí se každoročně několika stovkami tisíc návštěvníků. Tato původně sběratelská akce fanoušků komiksů se dnes pyšní nejen přednáškami vysokoškolských profesorů, ale slouží často i jako místo, kde slavní filmaři poprvé prezentují svá díla (z posledních např. James Cameron snímek *Avatar*).

Cony tedy neutužují pouze příslušnost ke komunitě a její soudržnost, ale slouží také ke komunikaci s nežánrovou veřejností. V rámci komunity pak samozřejmě k navazování kontaktů s dalšími podobně smýšlejícími – cony probíhají na úrovni krajové, národní i celosvětové a řada z nich funguje jako velké filmové festivaly – tedy i se systémem pozvaných hvězd (spisovatelé, teoretici, výtvarníci atd.).

¹⁰⁶ Z. Kocurková: *Fantastika jako životní styl*, FPF SUO, Opava 2008, s. 11.

¹⁰⁷ A. Sapkowski: *O velkém konfliktu*, in: *Ikarie* 11/2001, s. 49.

Český domácí fandom se vytvářel od sedmdesátých let (problematikou se blíže zabývá monografie J. Macka¹⁰⁸) a dnes je plně rozvinutou organizací s jasně danou strukturou (Akademie SFFH), prestižními cenami (každoročně předávané v rámci jarního knižního veletrhu), akcemi (např. Parcon), bohatou publicistikou (Pevnost, Ikarie, fantasyplanet.cz aj.) a bohatými kontakty na zahraničí (např. Martin Šust spolupracuje s Magazine of Fantasy and Science Fiction a editorem J. VanderMeerem).

Oproti jiným podobným organizacím se však vyznačuje tím, že je stále jej možné považovat za česko-slovenský – jazyková bariéra je velice slabá a slovenští autoři i výtvarníci, stejně jako média soutěží společně s českými a živá komunikace probíhá i mezi fanoušky (viz i Příloha 2).

¹⁰⁸ J. Macek: *Fandom a text: fandom - subkultura textu : profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*, Triton, Praha 2006.

3. FANTASY V ČESKÉ REPUBLICE

Fantasy žánr v českém prostředí v současné době dominuje (podle údajů Akademie¹⁰⁹ bylo za rok 2009 vydáno: 613 fantastických knih, jak domácích, tak i zahraničních autorů, přičemž fantasy tvořila 55 % v překladech a 53 % v domácí tvorbě – zbytek produkce byl rozdělen mezi science fiction a horor). Ovšem tento stav, i když odráží situaci v zahraničí, není samozřejmý a je výsledkem určitého vývoje, který si v následujících podkapitolách stručně přiblížíme.

3. 1. Historie

3. 1. 1. Před rokem 1989

Před rokem 1989 u nás neměla fantasy takřka žádnou tradici a dokonce můžeme říci, že nevznikají žádná fantasy díla. Fantasy nebyla dokonce ani nijak zvlášť překládaná (v podstatě pouze *Hobit* od J. R. R. Tolkiena v překladu F. Vrby) a ambice českých autorů se v rámci fantastiky upínaly ke science fiction.

To má své historické i kulturně politické důvody. Historickými myslíme fakt, že fantasy se po dlouhou dobu rozvíjela čistě v anglosaském světě, pouze s minimálními přesahy do jiných oblastí. Ve chvíli, kdy došlo k expanzi žánru, byla pak česká (a slovenská kultura) násilně uzavřena komunistickým režimem.

V domácím prostředí si tak z fantastických žánrů vybudovala určitou tradici pouze science fiction. K tomu je třeba připočítat i fakt, že většina prvních fantasy se vyznačovala výrazně feudálními kulisami, což samozřejmě oficiální ideologii nemohlo vyhovovat, stejně jako spojení fantasy s tzv. pulpovými časopisy.

Fantasy tedy získala nálepku nejhoršího braku a její pronikání do české kultury bylo logicky velmi pomalé a možné pouze v rámci silnějšího scifistického hnutí (pozůstatek této „méněcennosti“ a spojených předsudků je stále ještě možné dohledat v reakcích starších fanoušků. Změna přišla až v osmdesátých letech.

Český čtenář už měl tehdy možnost seznámit se s Tolkienem a v poloprofesionálních podmínkách se začaly šířit překlady Howardova *Conana* (lidé kolem Sdružení Julese Vernea a překladatele Jana Kantůrka). Obecné představy o fantasy byly často formovány na základě informací z druhé ruky a velkou roli zde sehrál (krom zmíněného Jana Kantůrka) především O. Neff.

¹⁰⁹ Dopis Akademie SFFH k prvnímu kolu hlasování, soukromý archiv autora.

Tento český sci-fi spisovatel v průběhu osmdesátých let nejenže spolupracoval s multitalentovaným Kájou Saudkem (komiks *Arnal a dračí zuby*), ale také pořádal řadu přednášek (podle Vlado Ríši, šéfredaktora časopisu *Ikarie* byl Neff hybnou silou českého fandomu až do roku 2000¹¹⁰). Byl to on, kdo poprvé přednášel veřejnosti o Conanovi (na základě této přednášky údajně Jiří Procházka¹¹¹ stvořil svého Kena Wooda, který ovšem paradoxně připomíná spíše typ příběhů prezentovaných M. Moorcockem – viz výše) a dalších významných fantasy a posléze stál i u zrodu *Ikarie*.

Přestože tedy informovanost českých fanoušků fantastiky rostla, rozhodně zde nebyly podmínky, které by umožnily fantasy se rozšířit a být něčím víc, než jen obskurní zábavou hrstky vyvolených.

3. 1. 2. Prosazení českých autorů (1989-1996)

To se změnilo po roce 1989. Zrušení cenzury a ideologického dohledu vedlo k velkému rozmachu žánrové literatury obecně a fantasy zvlášť. Laicky řečeno panoval ve fandomu hlad po něčem novém a tím něčím byla právě fantasy.

Během krátké doby vznikla řada specializovaných nakladatelství (některá z nich existují dodnes) a český knižní trh těžil z toho, že zahraniční spisovatelé i agenti byli ochotni nový trh podporovat (nízké ceny práv, často pouze gentlemanské dohody, otázka prestiže autora, že jeho dílo vyjde v postkomunistické zemi atd.¹¹²).

Kladem bylo, že se česká veřejnost v poměrně krátkém časovém úseku seznámila s řadou zásadních děl (byť většinou staršího data), byla zde však i negativa. Z hlediska nakladatelské praxe došlo k velké devalvaci řemesla – knihy vydávali lidé bez nejmenších zkušeností, často se jednalo o zcela amatérské překlady, chyběly korektoři, obálky se vůbec nevztahovaly k textům, byly plné laciného kýče a zářivých barev atd.

Obraz fantasy tedy v očích širší veřejnosti nebyl příliš dobrý a vnější vzhled vydávaných knih se zdál potvrzovat většinu zásadních výtek proti žánru (je pokleslý, útočí na pudy, nepřináší žádné umělecké kvality atd.).

Dalším negativem bylo odstavení domácích autorů. Čtenáři požadovali zahraniční jména a krom zavedených sci-fi autorů (jako byl právě O. Neff) bylo na dlouhou dobu jedinou

¹¹⁰ Soukromý archiv autora, mail z 12. 10. 2009.

¹¹¹ Soukromý archiv autora, mail z 2. 1. 2010.

¹¹² O. Neff: *Jak to začalo*, in: *Ikarie* 11/98, s. 50.

cestou k publikaci užití pseudonymu, případně smíření se s psaním povídek pro různé malonákladové sborníky či časopis *Ikarie*.

Čeští autoři přitom projeví zájem o psaní fantasy, ale jejich cesta k prosazení se na trhu byla namáhavá a vedla přes velký vzor, kterým byl Conan. Původní příběhy s tímto hrdinou nejprve vycházely s ilustracemi Káji Saudka (který svými pracemi doprovodil i souborné vydání klasika hororové literatury H. P. Lovecrafta) a to především v rámci Klubu Julese Vernea, který se stal jedním z žánrových nakladatelství.

Conanovské příběhy však byly natolik oblíbené, že čeští nakladatelé začali vydávat i české příspěvky nebo díla těžící z podobné estetiky (pod anglicky znějícími pseudonymy se tak prosadily dnešní stálice Leonard Medek, Vlado Ríša a Juraj Červenák). V roce 1995 pak došlo v Klubu Julese Vernea k vydání zásadního díla české fantastiky – *Vládců strachu* Jiřího Kulhánka.

Jednalo se o akční příběh na pomezí fantasy a sci-fi odehrávajícího se v kulisách Čech, Polska a Ruska v nepříliš vzdálené budoucnosti, kde autor obratně pracoval s až filmově podanou akcí, minimem dialogů, důrazem na vtipné poznámky, černý humor a nadsazené násilí i schopnosti hrdiny (kterým byl upír). Bez ohledu na kvality díla (autor sám dnes brání novým vydáním) se jednalo o přelomové dílo – autor se neskrýval za pseudonymem, vyšel u v rámci fandumu respektovaného nakladatele jako událost sezóny a svými prodeji překonal i nejúspěšnější zahraniční autor (tehdy T. Pratchett a A. Sapkowski).

3. 1. 3. Emancipace žánru (1996-2009)

Po vydání *Vládců strachu* se situace na českém trhu změnila – fantasy přestala být doménou překládané literatury a čeští spisovatelé se začali prosazovat ve větší míře. Stále existovala silná tendence ke conanovským příběhům a sdíleným světům vůbec (dnes u nás vycházejí dvě série na podobném principu: *Mark Stone* a *JFK* a obě slouží jako líheň začínajících autorů, zatímco *Conana* dnes tvoří spíše starší generace autorů¹¹³).

Především se však domácí autoři snažili psát své vlastní příběhy. Jejich příběhy čerpaly především z tradic hrdinské fantasy a mixovaly klasickou dobrodružnou prózu ve stylu Howarda s psychologicky propracovaným modelem, který prezentoval ve svých zaklínačských povídkách v Čechách populární A. Sapkowski (který se otevřeně hlásil i k R. Chandlerovi a melancholickým hrdinům drsné školy).

¹¹³ B. Hokr (ed.): *Proměny domácí fantastiky V. Sdílené světy* (rozhovor), in: *Ikarie* X/2010, dosud nepublikováno.

Ideálním příkladem takové produkce jsou Vladimír Šlechta a Miroslav Žamboch. Oba se prosadili nejprve povídkami a na sklonku devadesátých let začali publikovat knihy. Příznačné je, že oba se několikrát vyznali ze sympatií ke science fiction, ale největšího úspěchu dosahují na poli fantasy.

Druhá polovina devadesátých let však byla i ve znamení experimentů. Retro styl si ozkoušel L. Medek ve svém dobrodruhovi, historická témata uvedli do české fantasy Jaroslav Mostecký a především Františka Vrbenská, která se krom vlastních děl proslavila především knihou *Stín modrého býka* (společně s L. Medkem) – dodnes všeobecně uznávaným jako nejlepší česká historická fantasy co se příběhu i reálií týče¹¹⁴.

Oceňovaná díla nabídla i Jana Rečková, poctu zahraničním vzorům Ivana Kuglerová a první pokusy o akční humoristickou fantasy Martin D. Antonín. Okolo roku 2000 tak česká fantasy nabízela poměrně rozmanitou produkci, kterou tematizovalo i několik sborníků (*Conan v labyrintu zrcadel, Klášter slasti* atd.).

V roce 2006 pak dosáhla česká fantasy svého dosavadního vrcholu vydáním antologie *Legendy české fantasy* editora O. Jireše. Kniha obsahovala práce nejznámějších českých fantasy autorů spojených s jejich nejúspěšnějšími hrdiny. Význam knihy však nespočívá pouze v obsahu (jednotlivé povídky mají kolísavou kvalitu), ale v tom, že se česká fantasy scéna poprvé výrazně ohlédla a reflektovala vlastní minulost a pokusila se definovat i možné budoucnosti výpravnou (vázanou a bohatě ilustrovanou) publikací vycházející čistě z domácích zdrojů.

V následujících letech se česká fantasy již definitivně ustavila jako sebevědomý žánr a její autoři patří v rámci české fantastiky nejen ke špičce z hlediska komerčního úspěchu, ale i stylistických schopností (především díla F. Vrbenské a Pavla Renčina). Přesto stále v řadě diskuzí převládá názor, že fantasy nemůže být uměleckým žánrem. Pro podpoření tohoto tvrzení odkazují na každoroční ceny Akademie SFFH, kde je podle počtu ocenění (ale také již v průběhu nominací do určitých kategorií) tento pejorativní pohled jasně patrný¹¹⁵.

3. 2. Publicistika a knižní trh

Jak bylo uvedeno výše, vyznačuje se fantastika krom jiného i mnohem větší rolí specializovaných knihkupectví, nakladatelství a publicistiky. Není úkolem předkládané práce

¹¹⁴ B. Hokr (ed.): *Proměny domácí fantastiky I. Historická fantasy* (rozhovor), in: *Ikarie* 4/2010, s. 59-61.

¹¹⁵ Dostupné na: www.asffh.info/cs/prehledy_cen/

předložit podrobnou studii současného stavu v této oblasti, případně rozboru příčin, nicméně stručný přehled je na místě (dále i Příloha 4 a 5).

3. 2. 1. Knižní trh

Rozmach knižního trhu, který nastal po roce 1989, se samozřejmě dotkl i fantastiky a fantasy. Ta začala vůbec poprvé masově vycházet a postupně si získala vůdčí pozici mezi fantastickými žánry.

Jednotlivá nově vzniklá nakladatelství byla sice schopna produkovat velký počet děl, nicméně jejich činnost měla i negativní stránku. Jelikož se jednalo o spíše amatérské projekty, byla bohužel absence korektorů a redaktorů, stejně jako špatná úroveň překladů spíše pravidlem, nikoliv výjimkou. Fantastické žánry i díky tomu, stejně jako sázce nakladatelů na barevné kýchovité obálky, získala pověst jednoduché až primitivní četby – což platilo a platí především o fantasy (to souviselo i se skutečností, že většina vydaných titulů žánru nepatřila do zlatého fondu, a i když se nejednalo nutně o špatná díla, jejich umělecká úroveň byla spíše průměrná).

Počet nakladatelství se v průběhu let měnil a směřoval k menším počtům. Z nejstarších nakladatelství si navzdory jistým problémům na konci devadesátých let udrželo vůdčí postavení plzeňské Laser-books, v současné době i díky působení Martina Šusta, pravděpodobně nejprogresivnější subjekt na českém trhu.

Tradičními podniky jsou i Polaris (proslavený především Robertem Holdstockem, Neilem Gaimanem a z komerčněji zaměřené produkce českými překlady Warhammeru) a Talpress (Terry Pratchett, George R. R. Martin, Steven Erikson, Gavriel Guy Kay). V roce 2002 se do vydávání fantastiky pustil Staso Juhaňák, majitel nakladatelství Triton, kde v sekci Trifid začalo vycházet velké množství překladové i domácí tvorby. Bohužel, nastolené tempo nebylo z komerčních důvodů udržitelné a některé projekty tohoto pražského nakladatele jsou momentálně pozastavené (nová vydání děl D. Eddingse či klasická díla Fritze Leibera).

Nadále pokračuje v činnosti i nakladatelství Classic (známé též jako Banshies, And Classic atd.). Toto nakladatelství stojí za prvním vydáním *Zelazného Amberu*, knihami Davida Eddingse, Terryho Brookse, Terryho Goodkinda a mnohých dalších. Bohužel úroveň samotných knih (překlad, redakce, grafika atd.) je stále na úrovni prvních let pod roce 1989.

Silnou a relativně stabilní pozici si na českém trhu vydobyla dvě relativně mladá nakladatelství – ostravský Fantom Print specializovaný na knihy z herních světů a komerčněji zaměřenou fantastiku vůbec a pražské Straky na vrbě, které staví především na systematickém

vydávání díla Rogera Zelaznyho a podpoře českých autorů (ta sahá dokonce i k speciální edici původní poezie a vydávání některých teoretických prací zaměřených na žánr).

Důležitou roli hraje i Brokilon Roberta Pilcha (momentálně dvorní vydavatel Vladimíra Šlechty a Juraje Červenáka a do budoucna pravděpodobně i A. Sapkowskiho), Wales (dílo R. E. Feista) a Klub Julese Vernea – posledně jmenovaný subjekt dlouhou dobu patřil k nejsilnějším nakladatelům na našem trhu, nicméně v druhé polovině devadesátých let takřka zanikl a dnes patří k nejméně aktivním.

Oproti prvním porevolučním letům se fantastikou a fantasy začínají zabývat i nežánrová nakladatelství. Na počátku devadesátých let vydávala Mladá Fronta pravidelně Tolkiena a knihy spojené s časopisem Ikarie, některé tituly nabídl i Albatros, nicméně soustavně se fantastice věnovalo pouze Beta-Dobrovský, které převzalo po Laser-books amerického autora hororů Stephen Kinga. Činnost nakladatelství Mustang byla předčasně ukončena krachem podniku.

V současnosti se o fantastiku podrobně zajímá především nakladatelství Argo (v pozadí jeho edice Fantastika – zaměřené především na klasická díla jak fantasy tak science fiction – je Martin Šust) a větší podíl žánrových titulů je možné vysledovat i v Odeonu (dílo Haruki Murakamiho). Naopak na fantastiku zaměřená nakladatelství dnes takřka jiné tituly nevydávají (např. Laser-books původně vydával i knihy Karla Maye).

Celkově je dnes knižní trh mnohem rozmanitější a stabilnější než na počátku devadesátých let. Nezvedla se pouze produkce, ale i její úroveň. Mezi žánrové překladatele patří i Viktor Janiš a Richard Podaný a řada nakladatelství se již neomezuje pouze na brožovaná vydání, ale je schopna nabídnout i kvalitně provedený hardback.

Zároveň je dnes český trh vyrovnaný i co se struktury produkce týče. Vedle sebe existují odpočinkové tituly (Fantom Print), klasická díla (řada reedic Moderní díla science fiction Laser-books, Fantastika Arga), současná tvorba (Moderní díla fantasy, Moderní díla science fiction Laser-books) i tvorba experimentální (New Weird Laser-books). Typickým jevem jsou dnes především kvalitně připravená nová vydání klasických děl pro nové generace čtenářů. Podle Martina Šusta je ideálním stavem ten, kdy souběžně vycházejí nová díla, zbytek klasických a dosud nevydaných titulů a vedle nich, možná v menším nákladu, ale stejně pravidelně, nová vydání knih, která fantastiku v českém prostředí pomáhala prosazovat¹¹⁶.

¹¹⁶ Martin Šust v soukromém rozhovoru, 13. 1. 2010.

3. 2. 2. Publicistika

Fantastika si vytvořila také svou vlastní publicistiku, která je rozdělená do několika okruhů (většinou publicistiku ponechávám záměrně stranou): oficiální žánrové časopisy (Ikarie, Magazín Science Fiction a Fantasy, Pevnost), fanoušky spravované magazíny (Istrozin, Imladris) a internetová publicistika.

Žánrová publicistika je brána především jako informativní servis a tvorba recenzí, které mají napomoci čtenáři v orientaci na trhu¹¹⁷. Kritická reflexe a analýzy jsou menšinovým jevem, přestože především v Ikarii a Magazínu se jim občas dává prostor. V současnosti nejúspěšnějším žánrovém periodiku Pevnost jsou bohužel delší a důkladněji pojaté články a studie příliš poplatné orientaci na bezproblémovou recepci ze strany průměrného čtenáře.

Internetová média se pak věnují převážně recenzím či přehledům. I zde se však čas od času objeví vědecktější pojatý článek (především od Martina Šusta, případně Martina Kudláče), které však svou čteností nemohou klasicky pojatým recenzím konkurovat.

Takřka minimálně se objeví průvodní studie od českých autorů v žánrových knihách – pokud nepočítáme doslovy překladatelů (např. Richard Tschorn v *Zimních letopisech*) a editorů. Přesto na původní práce můžeme narazit – Jiří Pavlovský v *Legendách české fantasy*,¹¹⁸ Martin Šust v *Hvězdách české sci-fi*,¹¹⁹ Boris Hokr v *Trůnu z dračích kostí*,¹²⁰ Juraj Červenák v druhém svazku souborného vydání *Conana*¹²¹ atd.

Bohužel se jedná stále o pouhé výjimky a o mnoho lepší není situace ani co se zahraničních studií týče. V podstatě jediným periodikem, které se snažilo sledovat zahraniční diskurz, byla Ikarie.

Problémem české fantastické publicistiky je i to, že zde chybí systematická kultivace. Na webu Sardenu sice existuje škola recenzentů (možnost vložit recenzi a získat komentáře od ostatních uživatelů), ale většina workshopů na conech (kde by se logicky prostor našel) se zabývá pouze psaním příběhů, nikoliv jejich reflexí.

¹¹⁷ Leoš Kyša na přednášce v rámci Pevnostconu, 8. 1. 2010.

¹¹⁸ J. Pavlovský: *Legendy české fantasy* (předmluva), in: O. Jireš (ed.): *Legendy české fantasy*, Triton, Praha 2007.

¹¹⁹ M. Šust: *Hvězdy české sci-fi (doslov)*, in: O. Jireš (ed.): *Hvězdy české sci-fi*, Argo, Praha 2010.

¹²⁰ Tad Williams: *Trůn z dračích kostí*, Laser-books, Plzeň 2009.

¹²¹ J. Červenák: *Conan – popkulturní fenomén*, in: Robert E. Howard: *Conan II.*, Aurora, Praha 2008.

Možnou změnu snad ohlásila iniciativa nakladatelství Laser-books, které v druhé polovině roku 2009 uspořádalo soutěž o nejlepšího recenzenta.¹²² Tento projekt by měl mít i pokračování s mnohem širší účastí (recenzentů i nakladatelství). Na webu fantasyplanet.cz pak v současnosti vychází seriál rozhovorů (doprovzený i stručným shrnutím již existujících internetových prací k tématu recenzentství ve fantastice) Recenzenti recenzentům¹²³.

Česká publicistika o fantastice se tak zatím projevuje spíše kvantitou, nikoliv kvalitou a dopad v zahraničí je prakticky nulový (nepočítáme-li osobnost Martina Šusta).

Obecně je tedy problémem žánrové publicistiky určitá nesystematičnost, chybí v literární teorii vzdělání autoři a také ambice nabídnout něco jiného, než pouhý servis čtenáři.

3. 2. 3. Případ Ikarie

Ikarie je nejdéle vycházející žánrové periodikum u nás (první číslo vyšlo již v roce 1990), které mívalo náklad až dvacet tisíc výtisků. Jeho hlavní funkcí bylo a je přinášet kvalitní povídky – zahraniční i domácí, stejně jako publicistiku.

Především v druhé polovině devadesátých let se tento předpoklad dařilo naplňovat – v časopise vycházely stati Johna Cluteho, Lewise Schinera, M. Moorcocka, A. Sapkowskiho a mnoha dalších. Redaktor Ivan Adamovič soustavně přinášel přehledy zajímavých žánrových diskuzí a snaha o kvalitní provedení se odrážela i v recenzích.

Od konce devadesátých let však časopis procházel finanční krizí a začal se orientovat spíše na povídky. Výjimkou je snaha Martina Šusta navázat na Adamovičovu publicistickou činnost a některé články Jiřího Pavlovského (které se však vztahovaly k filmu). Recenzní rubrika však velmi upadla a stejně tak i celková grafika časopisu, což v současné době odsouvá časopis z prvního místa zájmu fanoušků na úkor marketingově zvládnuté Pevnosti, která sice nenabízí tak kvalitní povídky, ale dokáže vhodně operovat s reklamou).

Ikarie je dnes spíše rodinným stříbrem, než že by posouvala českou fantastiku dále. Do značné míry je na vině politika nakladatelství Mladá Fronta (např. na počátku roku 2010 navýšení ceny o 100 %, přesto nejsou peníze na zahraniční obálky atd.), ale i konzervativnost členů redakce. Např. v recenzích se Ikarie věnuje pouze prvním vydáním a nikdy ne dalším dílům populárních cyklů – to vede k určitému elitářskému vyznění a referuje se spíše o

¹²² Dostupné na: www.laser-books.cz/soutez.html#prubeh

¹²³ Dostupné na: www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=3389

okrajových tématech, nikoliv o hlavním proudu fantastiky, který by přilákal větší zájem čtenářů.

Že časopis do značné míry rezignoval na snahu být reprezentativním periodikem fantastiky dosvědčuje i zrušení rubrik, jako byla Knižní mučírna (ukázky nejhorších překladů a chybějící redakce). Stejně tak pravidelně otiskované žebříčky doporučených knih jsou pouhým přežitkem, protože o pořadí rozhoduje několik málo došlých hlasů, které nemají dostatečnou váhu skutečně odrážet úroveň knih.

V poslední době se však i v Ikarii dá vysledovat snaha o změnu. Byla obnovena rubrika Kniha pod Lupou (celostránkové, podrobnější a analytičtější recenze), pracuje se na grafice časopisu a je snaha i o ambicióznější publicistické projekty (např. *Proměny české fantastiky* M. Šusta a B. Hokra). Nedávné drastické zdražení časopisu sice uškodilo, ale naštěstí se neukázalo být likvidačním.

3. 2. 4. Další časopisy a internetové servery

Vedle Ikarie existují v současnosti dva další časopisy. Jedním je komerčně úspěšná Pevnost řízená Tomášem Němcem a Martinem Šustem spravovaný Magazín Science fiction a fantasy. Ten se sice neustále potýká s existenčními problémy, nicméně kvalitou povídek (i díky možnosti vydávat delší novely) i svou publicistikou (vycházejí zde i obsáhlé úvahy spisovatelů nad jejich díly) je pravděpodobně o v současnosti nejlepším periodikem u nás.

Pevnost, jak již bylo řečeno, spoléhá především na dobrou práci s cíleným čtenářem. Obálky jsou nezdědka filmové, případně ilustrují některý z aktuálních fenoménů (např. obliba upířích ság). Nabízí jak články o literatuře, tak o filmu, komiksu, hrách, magii a historii – tedy pro každého něco, a to velmi přístupnou formou. Navíc časopis vychází ve dvojí podobě – s knihou (českého autora) a bez ní. Stejně tak pravidelně vycházejí speciální čísla (v minulém roce o televizních seriálech a upírech ve fantastice). Úspěch časopisu se odráží v každoročních cenách Akademie SFFH, kde je několikanásobným vítězem.

Již neexistující alternativou k Ikarii měl být časopis Nemesis, který však bohužel po několika letech ukončil činnost v důsledku krachu svého nakladatele. Přesto zanechal svou stopu – jako první se věnoval např. hrám na hrdiny a nabízel i rady začínajícím autorům.

Pozoruhodným projektem byl i Ramax L. Marchlíka, který byl zcela věnován recenzím. Bohužel i tento projekt byl po několika číslech ukončen a jeho největším přínosem je osobnost Jiřího Popiolka, který dnes publikuje především v Pevnosti, ale i v Magazínu.

Na půli cesty mezi fanzinem a profesionálním periodikem je Interkom, oficiální periodikum Akademie SFFH. Tento projekt bohužel oslovuje pouze mizivé množství čtenářů

a není masově znám. Přesto se v něm často objevují ambicióznější publicistické projekty, kterým škodí právě zmíněný takřka nulový dopad na publikum.

V internetové fantastice jsou v současnosti nejúspěšnějšími projekty Sarden (součást internetového projektu O. Neffa – Neviditelného psa), Fantasya (původně internetový obchod s rychle se rozvíjející sekci recenzí a komentářů pod knihami po vzoru amazon.com), Topzine (mladý projekt studentské komunity – fantastika je zde pouze jednou ze sekcí) a fantasyplanet.cz (již deset let fungující server, což se odráží v silné tradici diskuzí a prestiži místních přispěvatelů).

Internetová publicistika je silně zaměřená na recenze, přesto všechny výše uvedené weby zkouší publikovat i tematické články a kritické studie. Jejich výhoda oproti tištěným médiím je větší aktuálnost a bezprostřední odezva čtenářů (například na fantasyplanet.cz často do komentářů přispívají i nakladatelé a překladatelé). Nevýhodou je samozřejmě fakt, že se jedná o neprofesionální projekty, které jsou v mnohém limitované finančními možnostmi svých provozovatelů.

3. 2. 5. Ceny

Česká fantastická scéna se samozřejmě kromě jiného vyznačuje i systémem cen. Existuje několik povídkových soutěží, které provozují jak časopisy (Pevnost, Ikarie), tak někteří nakladatelé (např. Straky na vrbě) vydávali do letošního roku sborník začínajících autorů Drakobijci (projekt nadále pokračuje, ovšem pod změněným názvem).

Jednotlivé soutěže existují samozřejmě i v regionálním měřítku a často se pojí s různými ceny. Nejprestižnější cenou, která však v České republice existuje, je Cena Akademie SFFH udělovaná od roku 1995. Její vyhlášení se pojí s jarním knižním veletrhem v Praze.

Jednotlivé kategorie pokrývají jak domácí tak zahraniční tvorbu a především i formální stránku knih – tedy grafiku, překlad – a další kategorie jako je časopis /médiu roku, nováček roku/, počín roku atd.

Přestože si Ceny Akademie drží poměrně vysokou prestiž, systém nominací a kategorií v mnohém neodráží realitu. Ve společné kategorii například soutěží internetová a tištěná média – v tomto kontextu tedy média amatérská a profesionální atd. Hlavní nevýhodou Cen je však jejich nulový dopad mimo obec fanoušků fantastiky (přestože za rok 2009 si několik cen odneslo nakladatelství Argo s románem C. McCarthyho *Cesta*).

Přesto se však jedná o nejprofesionálněji organizovanou žánrovou cenu, která potenciál k propagaci fantastiky (a tedy i fantasy) vně komunity rozhodně nabízí.

3. 3. Závěr

Fantasy v České republice se tedy rozšířila až po roce 1989, byť do značné míry navázala na amatérsky a pololegálně šířené povědomí, které zde existovalo od let osmdesátých. V devadesátých letech došlo k velkému rozvoji žánrových nakladatelství, publicistiky i samotné tvorby domácích autorů.

V současné době je fantasy na českém trhu s fantastikou dominantním žánrem a stejné postavení si vybuodovala i mezi autory. Specifikem českého fandomu je přitom blízká spolupráce a provázanost se slovenským prostředím (pod vlivem existence společného státu). Tato provázanost bude nepochybně existovat i nadále a bude jedním z rysů určujících podobu české fantastiky.

Pokud bychom měli jmenovat jednu jedinou slabinu současného stavu, je jím stav žánrové publicistiky. I díky němu je dodnes fantastika (a fantasy) v očích oficiální kritiky okrajovým žánrem.

PRAKTICKÁ ČÁST: EDUKAČNÍ ASPEKTY ŽÁNRU

4. FANTASY JAKO DIDAKTICKÝ FENOMÉN

Až doposud jsme na žánr fantasy nahlíželi z hlediska, co je o něm třeba vědět, abychom se v něm orientovali a mohli o něm vést diskuzi se čtenářem. Dosavadní informace tedy mohou sloužit jako svého druhu i metodologická příručka, a to nejen pro učitele. Z hlediska současné popularity žánru považujeme tyto informace za důležité k plynulejší komunikaci mezi edukátorem a edukantem a odkazujeme zde i na obraz, který o sobě edukátor vytváří ve svých svěřencích.

V této kapitole se budeme zabývat již konkrétní didaktickou skutečností, jejím popisem, důvody, proč v ní využít žánr fantasy (a žánr obecně) a především se budeme konkrétněji zabývat možnostmi využití žánru fantasy v klasických vyučovacích předmětech.

Pokud mluvíme o vyučovacích předmětech, máme na mysli komplexní představu o cílevědomém naplňování aktuálních a perspektivních potřeb žáků určitého věku v určité oblasti lidského poznání. Vycházíme z reálných možností zajistit proces výchovy a vzdělávání, a to v daných společenských a ekonomických podmínkách i podmínkách, které jsou určeny samotným výchovně vzdělávacím systémem. Jedná se tedy o základní charakteristiku potřeb, práv, povinností, stavů, ale i didaktických zásad, metod, forem, prostředků apod. vedoucích k očekávaným výsledkům¹²⁴.

K didaktickému využití fantasy se samozřejmě budou vázat i další kapitoly (nejprve ve vztahu k dalším médiím, posléze k aktuálním trendům v žánru, které nabízejí i široké možnosti např. projektové výuky). Vždy je třeba mít na paměti, že tato práce je orientovaná na středoškolské vzdělávání, které se samozřejmě vyznačuje určitými specifiky.

4. 1. Pedagogická a didaktická východiska pro využití fantasy na středním stupni

Střední stupeň českého školství zahrnuje edukanty ve věkovém rozmezí cca 10-19 let, pokrývá tedy období tzv. středního a staršího školního věku. Z hlediska vývoje osobnosti pak

¹²⁴ V. Mužík – M. KREJČÍ: *Tělesná výchova a zdraví*, Olomouc Hanex, 1997.

prepubertu, pubertu a adolescenci, v kterémžto období se pod vlivem psychických i biologických změn proměňuje vztah žáka ke studiu¹²⁵.

Poznání žáků se prohlubuje, nastupuje období, kdy fyzické i mentální schopnosti kulminují a umožňují nejen dosahovat hodnotných výsledků, ale i abstraktní myšlení a rozvoj morální stránky osobnosti.¹²⁶ Mladí lidé navazují nové vztahy, revidují starší (včetně vztahů rodinných), jsou kritičtější a mění se také jejich vztah k výukovým metodám.

Moderní pedagogika by se měla snažit o aktivaci edukanta, o jeho začlenění do vzdělávacího procesu; prostředky tohoto cíle jsou s věkem proměnlivé. Jestliže v mladším školním věku velice dobře funguje hra a praktické pracovní činnosti (vaření, technické práce, zahradní činnosti), s vyšším věkem považují edukanti tyto činnosti za zastaralé - ze svého vlastního hlediska cítí se na ně prostě staří a domnívají se, že nejsou důležité, ale dětinské.¹²⁷

To neznamená, že bychom se měli ve vyučování her vzdát, ale je třeba je adaptovat na změněné podmínky. Edukanti vstupují do věku, kdy se již necítí dětmi a citlivě vnímají, zda jejich okolí tyto potřeby reflektuje. Spojíme-li tyto skutečnosti s již zmíněnými skutečnostmi o stavu jejich intelektu a tělesných schopností, nabízí se postup nikoliv her, ale diskuzí, samostatných prací poměřovaných s ostatními, projektových vyučování a dalších možností.¹²⁸

Vhodným využitím těchto metod se výchova zaměřuje nejen na jejich individualitu, ale také posilování vazeb uvnitř kolektivu a společnosti. Edukanti se učí přijímat závazek, formulují strategie k dosažení cíle a především by měli mít před sebou neustále viditelný výsledek své činnosti.¹²⁹

Nejrůznější formy vyučování opírající se o konkrétní zkušenost a problém přitom pomáhají formovat osobnost edukanta, která prochází ve sledovaném období celou řadou krizí a negativních vlivů, jež souvisejí s jeho okolím i jím samotným (rodina, společnost, osobní život).

Toto formování probíhá pomocí formování zájmů, které následně formují osobnost edukanta ve smyslu posilování jeho identity, sebevědomí a víry ve vlastní schopnosti. Je rozšiřována edukantova mnohostrannost i morální uvažování a jednání.¹³⁰

¹²⁵ J. Čáp – J. Mareš: *Psychologie pro učitele*, Portál, Praha 2001, s. 215.

¹²⁶ Tamtéž: s. 235.

¹²⁷ Tamtéž: s. 285.

¹²⁸ Tamtéž: s. 282.

¹²⁹ Tamtéž: s. 289.

¹³⁰ Tamtéž: s. 327-338.

Z výše uvedeného vyplývá, že edukátor by se měl snažit o tzv. sociálně integrační vedení,¹³¹ které se vyznačuje menším počtem příkazů, ale naopak spíše podáváním návrhů, nabídkou více možností řešení, velkým prostorem pro iniciativu, porozuměním a celkovým přehledem o činnosti edukantů zvláště i jako celku.

Tento přístup je vhodný i z hlediska problémových žáků a samotného edukátora. Z hlediska prvně uvedené skupiny edukantů je důležité, že zmíněný přístup a zvolené metody umožňují individuálnější přístup a pestřejší možnosti, jak vtáhnout problémového jedince do vyučování. Z hlediska syndromu vyhoření platí, že i když je tento postup pro řadu pedagogů velmi namáhavý a vyžaduje z jejich strany větší přípravy a objem práce, nabízí také mnohem větší možnosti seberealizace.¹³²

4. 2. Role žánrů ve výuce na středních školách

Jak už bylo řečeno, cílem vzdělávání je jednak aktivizace samotných žáků a jednak plnohodnotný rozvoj jejich osobnosti ve všech směrech. Z tohoto hlediska je role žánrů neocenitelná. Existují žánry zcela zaměřené na jednu jedinou věkovou skupinu (hovořící jejich jazykem, nabízející pro ně zajímavá témata i příběhy atd.).¹³³ Jejich využití ve výuce je proto logické a žádoucí.

Opět to souvisí s již uvedenými skutečnostmi, především s určitou krizí vlastního já, s oslabenou sebedůvěrou jedince. Jestliže tento jedinec nějaký žánr dobře zná (není přitom podstatné v jakém médiu, pro naše účely ovšem předpokládáme žánry literární), existuje velká pravděpodobnost, že tento žánr bude patřit k těm, na které je většinově nahlíženo jako na marginální či dětské a neumělecké (pohádka, romance, dobrodružná četba, fantastika).

V současné době však právě tato díla nabízejí celou řadu inovačních postupů a prostor pro rozvíjení jinde nemyslitelných narativních vzorců, hledání souvislostí atd. Příkladem může být v rámci fantastiky již zmíněný *new weird* – mixování žánrů v něm neprobíhá nahodile, ale podle autorových znalostí zákonitostí těchto žánrů. Příkladem z tzv. mainstreamové literatury by mohli být autoři jako Chuck Palahniuk nebo Cormac McCarthy (jeho *Cesta* dostala Pulitzerovu cenu a v České republice je držitelem titulu Kniha roku 2009 od Akademie SFFH).

¹³¹ Tamtéž: s. 304.

¹³² Mgr. Jiří Soukup, záznam pořizen na Modřanském klasickém gymnáziu v Praze, 14. 3. 2009.

¹³³ J. Toman: *Vybrané kapitoly z teorie dětské literatury*, Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, ČB 1992.

Jejich využitím může edukant dospět k poznání, že se za své zájmy nemusí v kolektivu stydět a jejich rozvíjení může být prospěšné. Zůstává pravdou, že většina edukantů nemá ve sledovaném období nijak rozsáhlé znalosti řady vyučovaných děl. Naopak vykazují velmi dobré povědomí o nejrůznějších žánrových fenoménech poslední doby (namátkou *Stmívání*, *Harry Potter*).

Využití těchto jejich znalostí může zpětně vyvolat lepší pochopení i umělecky náročnějších děl. Především však lze žánrová díla snadněji adaptovat na osobní život edukantů, na jejich osobní zkušenost se světem (žánrové motivy se nacházejí na oblečení, elektronice, v podobě hraček, jsou organizovány speciální akce atd.).

Vhodné využití žánru ve výchově tedy může podpořit tvořivost edukantů v mnoha ohledech, nikoliv pouze v rovině korpusu vědomostí vázaných s určitým předmětem. Právě tvořivost je přitom považována za vlastnost, která přispívá k budování nových hmotných i duchovních hodnot.¹³⁴

Zároveň je dobré zmínit, že edukanti se v středoškolském období vůči svým edukátorům vymezují, nejen na základě osobnosti, ale také na základě profesionální kompetence, což souvisí s problematikou zdůvodněné autority.¹³⁵ V tomto ohledu může být právě využití žánru jako základní metodologické pomůcky klíčovým faktorem v procesu výchovy.

4. 3. Fantasy ve vyučovacích předmětech

4. 3. 1. Český jazyk a literatura

Český jazyk a literatura, jakožto předmět pracující primárně s texty, je samozřejmě prostředím, kde se k problematice fantasy (ale i jiných žánrů) dostaneme nejčastěji. Je třeba si uvědomit, jak snad vyplývá z předchozích kapitol, že fantasy není synonymem pro brakové čtivo, ale nabízí rozmanitou škálu výrazů, poetik, témat, myšlenek atd. Zároveň je nutné upozornit na to, že přes veškeré již zmíněné definice stále existuje velká řada děl, které k fantasy řadí čistě rozhodnutí autora (tento jev je však pozorovatelný i u jiných fantastických žánrů).¹³⁶

To, že existuje jakási šedá zóna, však nemusí být nutně bráno jako negativní jev. Školské prostředí (především základní a střední) staví do značné míry na zjednodušování

¹³⁴ R. Kohoutek a kol.: *Základy pedagogické psychologie*, Akademické nakladatelství CERM, Brno 1996.

¹³⁵ Tamtéž: s. 70-72.

¹³⁶ B. Hokr, *Vidím to jinak* (recenze), dostupné na: www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2786

problémů (např. problematika slovních druhů, klasifikace zájmen, literární školy ruchovců vs. lumírovců atd.). Toto zjednodušování má samozřejmě své objektivní příčiny (především časové a organizační), přesto je zapotřebí s ním počítat a v některých případech na něj poukázat.

V souvislosti s problematikou žánru tak např. můžeme vyvolat mezi žáky podrobnější diskuzi nad díly jako je *Máj* K. H. Máchy, *Krysař* V. Dyka, ale samozřejmě i nad řadou jiných a především z korpusu nejstarších literatur, kde hraje prvek tzv. nadpřirozena mnohem větší roli než v současné maintreamové produkci. Tato díla zde připomínáme také jako zdůraznění faktu, že nadpřirozeno a jeho užití nijak konkrétní dílo nedegraduje a je třeba vždy pracovat s konkrétním textem a jeho sociálně-politicko-kulturním kontextem.

V souvislosti s literaturou je také třeba zmínit skutečnost, že dosud trvá celospolečenská debata nad tím, jak přivést děti a mládež ke čtení. Právě v této snaze může být žánr tím klíčovým prvkem. Pokud se podíváme na výsledky anket jako je *Knihy mého srdce*, není možné si nevšimnout velkého podílu právě žánrové literatury (o převaze fantastiky v jiných médiích viz následující kapitola).

Žánrová, a tedy i fantasy díla lze využít nejen jako bránu do světa literatury, ale také k názornému vysvětlení některých klíčových literárně teoretických konceptů. Pokud se vrátíme k prve zmíněnému aspektu, je třeba dodat, že zde bychom se měli primárně orientovat na populární, komerčněji zaměřená díla, která však přesto vykazují určité kvality. Na edukanta je zde třeba působit především pomocí atrakcí (termín vypůjčený z filmové teorie¹³⁷). Tato jednodušší forma literatury není samozřejmě cílem, ale pouze prostředkem. Lze zde využít přesně toho, pro co byla kdysi kritizována. Tzv. *brak*¹³⁸ totiž nabízí chytlavé příběhy, svobodnou, ovšem především lehce sledovatelnou naraci, líbivé obálky, jednoduchý jazyk, ale například i z didaktického hlediska zcela zásadní prvek: bere svého čtenáře jako sobě *rovného* (zvýraznil BH).

Z hlediska fantasy mohou tuto roli ideálně zastávat v předchozích kapitolách spíše přehlížený subžánr herních a sdílených světů, stejně jako texty o sdílených hrdinech (viz výše). Jasná pravidla fikčních světů a postav se zde stává pro začínajícího čtenáře výhodou. Dále je třeba zmínit celou širokou oblast tzv. adult fantasy (opět viz výše) a populární fenomény, které nezřídka využívají právě fantasy motivů – zde máme na mysli především

¹³⁷ T. Gunning: *Film atrakcí: raný film, jeho diváci a avantgarda*, in: *Iluminace* 2/2001, s. 51-57.

¹³⁸ I. Klimeš: *Děti v brlohu. Boj proti kinematografům – bojem o dítě*, in: HANÁKOVÁ, Petra – HECZKOVÁ, Libuše – KALIVODOVÁ, Eva (edd.): *V bludném kruhu. Mateřství a vychovatelství jako paradoxy modernity*, SLON, Praha 2006.

stále rostoucí oblību upříich a vlkodlačích příběhů. Nejznámější z těchto sérií je dnes sága *Stmívání*, ovšem zde je třeba vzít v úvahu i implicitního čtenáře, kterému je určena – tedy dívčí publikum. Edukátor by tedy měl vědět, komu kterou knihu doporučit a co vlastně nabízí.

Relativně bezproblémovou oblastí se tak stávají knihy a série dnes již brané jako klasické – *Harry Potter* J. K. Rowlingové, s výrazným, překážky překonávajícím hrdinou, *Letopisy Narnie* C. S. Lewise s propracovanou křesťanskou morálkou, nebo *Jeho temné esence* P. Pullmana, zaměřené krom jiného na konflikt s autoritou (zde zastoupenou jistou verzí katolické církve, čímž se titul stává vhodným i k vzájemné komparaci s *Narnií*). Nedávno publikovaný román *Mágové* od L. Grossmana¹³⁹ pak ukazuje, že tento typ literatury nabízí velice rozšířená a masově přijímaná klišé, která v určité fázi lidského života mohou být prospěšná, ale stejně tak i nebezpečná. V tom, zda se Grossmanovi podařilo jeho dialog s klišé zvládnout, případně se jedná pouze o jejich soubor, se vede v recenzích spor,¹⁴⁰ přesto však je dobré na knihu upozornit i díky tomu, že se nebojí brát své dospívající hrdiny realističtěji (problémy s alkoholem, nikoliv se vztahy ale sexem atd.).

Zde je tedy další možné využití podobné literatury – klišé a práce s ním. Např. na příbězích o Conanovi lze ukázat řadu ustálených představ o až nepřirozeně silném hrdinovi. Materiál přitom nabízí i široké pole možností z hlediska komparace a toho, jak se klišé stává nefunkčním. Zmiňme např. povídku *Černý muž*, kterou napsal již R. E. Howard. Conan zde nejprve prchá před divochy pustinou, narazí na ukrytý poklad, ovlivní boj dvou pirátských kapitánů, připlete se do magicky vykonané pomsty a samozřejmě získá srdce krásné dívky.

Povídka tedy nabízí na poměrně omezeném prostoru několik motivů a neustále se překonávající atrakce, do nichž zcela zapadají ustálené vzorce chování, které jsou připisovány hrdinovi, dívce v nesnázích či padouchovi.¹⁴¹ Zde klišé ještě fungují, ovšem povídka existuje i v jiné podobě, o kterou se zasloužil L. Sprague de Camp. V příběhu *Traniciův poklad* nalezneme totožný příběh i rozestavení postav, přesto je vidět, jak se titulní postava stává obětí představy, kterou si o něm Howardovi pokračovatelé a jejich čtenáři vytvořili. Tam, kde je původní Conan až fatalistický a pochmurně tragický, je De Campův hrdina silnější, optimističtější, méně krvelačný, ale především je obětí vlastního úspěchu, kdy již tak klišovité motivy, jakým je bezesporu mágova pomsta prostřednictvím démona, jsou obohaceny o

¹³⁹ L. Grossman, *Mágové*, XYZ, Praha 2009.

¹⁴⁰ Dostupné na: <http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=3326>,
<http://aktualne.centrum.cz/kultura/umeni/clanek.phtml?id=661504> a http://kultura.idnes.cz/fantasy-magove-je-ztrata-casu-jen-opisuje-od-pottera-a-letopisu-narnie-1zf-/literatura.asp?c=A091129_181147_literatura_jaz

¹⁴¹F. Vrbenská: *Pátání po kořenech fantastiky I–XV*, in: *Ikarie* 9/2001 – 11/2002.

koncept „ságy“ – původně čistě dobrodružný příběh je nuceně napasován do konceptu „barbarova cesta ke královské koruně“. Místo primitivní síly, vůle a důrazu na přítomný okamžik je rozhodujícím prvkem náhoda a spisovatelův záměr vytvořit další propojené příběhy.

Tento příklad je přitom ještě tím méně křiklavým. V některých jiných příbězích se z Conana skutečně stala karikatura sebe samého. Tyto knihy nenabízejí nic, než neustále recyklované zápletky, velké množství nepřátel a spoře nebo vůbec oděné ženské postavy.¹⁴²

Další možnosti nabízí fantasy literatura tam, kde je zapotřebí zjednodušeně vysvětlit některé principy klasické literatury, případně vzbudit v edukantovi zájem o probíraného autora či dílo.

V celé řadě fantasy patří ke svého druhu dobrým zvykům citovat takové autory, jako je W. Shakespeare či J. Milton. Tyto citace a parafráze mohou získat dokonce podobu rozboru konkrétních děl, případně diskuze s převládajícími interpretacemi – touto cestou se vydal např. Dann Simmons¹⁴³, když za základ svého příběhu volil podivnými mocnostmi přehrávanou trojskou válku a vnitřní monolog jeho postav odkazuje např. na Proustovo *Hledání ztraceného času*. Neil Gaiman se naopak snaží o aktualizaci starých vzorů a napasování je na současnost, případně na současné typy hrdinů - jmenujme např. komiksovou sérii Sandman, v níž velkou roli hraje osoba Shakespeara, představení *Snu noci svatojánské* atd.

Krom těchto příkladů, kdy je od čtenáře vyžadována větší aktivita a znalosti, však narazíme i na čistě účelové citace, které kalkulují pouze se základními vědomostmi. Příkladem mohou být např. knihy J. Yeovilla *Drachenfels* a *Genevieve Nemrtvá*. Knihy pocházejí ze světa Warhammer a sledují boj skupinky hrdinů, mezi nimiž je i upírka Genevieve, která se stane milenkou dramatika Detlefa Siercka. Ten je vybrán pro dramatizaci boje, v němž byl před lety přemožen nejmocnější černý mág své doby. Výsledné představení se má odehrát na mágově bývalém hradu a v průběhu příprav začíná docházet ke krvavým zločinům.

Yeovil zde pracuje nejen s upířskou tematikou a tradicí gotického románu (hned dvě linie možného projektového vyučování, poznámka BH), ale i na mnohé další tematické zdroje – Detlef Sierck zcela jednoznačně odkazuje na W. Shakespeara, ale píše a hraje též hry, které vycházejí ze skutečné divadelní tradice (namátkou Fantom opery, Dickensovské divadlo atd.).

¹⁴² A. Sapkowski: *V šedých horách zlato není*, in. *Ikarie* 6/94, s. 47-48.

¹⁴³ D. Simmons: *Ilion*, Laser-books, Plzeň 2005.

Hra s předobrazy počítá i se znalostmi Shakespearovských *Sonetů*. Především se však stále jedná o odpočinkové čtení, které by nemělo klást na svého čtenáře takřka žádné požadavky a naopak umožňuje při správním didaktickém využití hned několik možností, jak u edukantů prohloubit zájem o danou problematiku (divadlo, Shakespeare, gotický román atd.)

Výrazně filozofické koncepty, stejně jako problematika např. fikčního světa, které fantasy žánr nabízí, s přihlédnutím na větší propojení s mimoškolní zkušeností edukantů, budou rozpracovány dále na příkladech možných diskusních scénářů.

4. 3. 2. Dějepis

Využití fantasy žánru v dějepise je možné především skrze subžánry, které nejsou navázány na aktuální současnost (takovým je v některých svých podobách např. městská fantasy, respektive urban fantasy- viz výše). Nejvýrazněji pak především v tzv. historické fantasy (viz výše). Tento subžánr navíc zažívá v poslední době na domácí scéně rozmach,¹⁴⁴ takže je možné zaměřit se na ryze česká témata.

Edukátor by se zde měl věnovat otázkám nakolik fantasy příběh odráží skutečnou historii, realie doby, mentalitu atd. Záleží vždy na konkrétní situaci a konkrétních účastnících vzdělávacího procesu, do jaké hloubky tyto otázky půjdou. Vhodný návod jak postupovat zde skýtá především sborník M. Bartlové *Pop history*¹⁴⁵, kde se pracuje s problematikou využití díla populárních žánrů a médií ve výuce. Nejedná se sice o ucelenou metodologickou příručku, ale důležitý je především fakt, že se nejrůznější vědecká odvětví začínají o pop kulturu zajímat i ve vztahu k vlastnímu obohacení.

Česká historická fantasy zatím pokrývá především starší období dějin, kde dodnes figuruje jako vzor román F. Vrbenské a L. Medka *Stín modrého býka*, případně se obrací k počátkům dvacátého století nebo k druhé světové válce (dostáváme se tak nejen zde do blízkosti s alternativními dějinami, viz výše). Páve zmíněný *Stín modrého býka* přitom může sloužit jako ukázkový příklad vysoce kvalitní historické prózy bez ohledu na fantastiku.

Oba autoři se nejprve věnovali poctivému historickému průzkumu, aby pak mohli skutečně dopodrobna popsat prostředí české kotliny ve 4. století n. l. a boje mezi Kelty, Germány, Římany a prvními Slovy (byť v posledně jmenovaném případě se jedná o svého druhu autorský vtíp). Román nedisponuje pouze věrnými, spolehlivě dohledatelnými realiiemi,

¹⁴⁴ B. Hokr (ed.): *Proměny domácí fantastiky I. Historická fantasy* (rozhovor), in: *Ikarie* 4/2010, s. 59-61.

¹⁴⁵ M. Bartlová (ed.): *Pop history. O historické věrohodnosti románů, filmů, komiksů a počítačových her*, NLN, Praha 2003.

ale odráží i mentalitu doby a vztah k nadpřirozenu. Právě vystihnutí dobového způsobu myšlení vyzdvihuje např. Jana Jůzlová.¹⁴⁶ Při práci s románem tedy můžeme diskutovat jak nad politickými dějinami epochy (problematika *limes romanum*), reáliemi (oděvy, obydlí, ale i obraz naší země – lesy, bažiny atd.) i mentality Jako celek je pak román dnes považován za nejlepší české dílo subžánru.¹⁴⁷

Starší dějiny jsou pak doménou i slovenského spisovatele Juraje Čevenáka (k důvodům jeho zařazení viz výše, fandom). Ten zpracoval nejen *Staré pověsti české*, ale ruské byliny, aby se nakonec v loňském roce pustil do svého „životního díla“¹⁴⁸ – cyklu *Kapitán Báthory* z dob protitureckých válek v druhé polovině 17. století. Sám přiznává, že jedním z důvodů k sepsání tohoto díla byla snaha přiblížit slovenským a českým čtenářům, že přímo za humny se odehrávaly bitvy „vedle kterých je ta na pellenorských polích přátelským pošťuchováním“.¹⁴⁹

Fantasy tak může prohlubovat zájem o poznání regionálních dějin a úctu k vlastní zemi. Zároveň pomáhá svým čtenářům pochopit, že slovy Dušana Třeštíka nejsou naše dějiny fragmenty dějin evropských, ale jejich segmenty.¹⁵⁰ Tedy, že je třeba je nahlížet a interpretovat v širším kontextu a jako otevřené cizím vlivům, nikoliv ohraničené českým (slovenským) vnímáním a tématy s ním souvisejícími.

Fantasy se nemusí nutně spojovat pouze s jedním vyučovacím předmětem. Příkladem může být kniha Míly Lince, *Stín černého hvozdu*. Prostředí příběhu sice odkazuje k jasně dané době cca. 12.-13. století, období největší moci řádových rytířů, ale nemá žádné další vazby na náš svět. Jde pouze o obecně nastíněnou politicko-kulturní analogii, která slouží jako svého druhu pocta dvěma velkým, zdánlivě neslučitelným inspiračním zdrojům – dobrodružné četbě a Vančurově *Markétě Lazarové* (právě této hrdince je kniha věnována).

Linc zde uspěl z hlediska historického – mentalita doby je vystižena obstojně, stejně tak jednotlivé reálie (zbraně, domy atd.) a daří se mu i přiblížit dnešnímu čtenáři, jak byl středověký člověk determinován svým prostředím (tedy vliv školy *anales*¹⁵¹). Naopak selhává tam, kde pravděpodobně (budeme-li soudit podle věnování) leží vlastní jádro knihy – tedy

¹⁴⁶ B. Hokr (ed.): *Proměny domácí fantastiky I. Historická fantasy* (rozhovor), in: *Ikarie* 4/2010, s. 59-61.

¹⁴⁷ Tamtéž.

¹⁴⁸ J. Červenák v diskuzi pod knihou, dostupné na: www.fantasyplanet.cz/knihy_detail.asp?id=3906

¹⁴⁹ B. Hokr (ed.): *Proměny domácí fantastiky I. Historická fantasy* (rozhovor), in: *Ikarie* 4/2010, s. 59-61.

¹⁵⁰ Dušan Třeštík: *Vznik Velké Moravy*, NLN, Praha 2001, s. 12.

¹⁵¹ P. Burke: *Francouzská revoluce v dějepisectví. Škola Annales (1929-1989)*, NLN, Praha 2004.

v pokuse přiblížit se Vančurově jazyku a přivést jej do diskurzu česko-slovenské populární literatury.

Pokud můžeme soudit, byla jeho snaha odsouzena k nezdaru ž v samotných počátcích. V současné historické fantasy, tak jak ji známe v českém prostředí, se totiž již dávno využívá archaického jazyka, knižních výrazů a prolínání vrstev spisového jazyka, stejně jako prvků poezie. Kořeny můžeme nalézt v již zmíněném *Stínu modrého býka*, ale především v díle polského autora A. Sapkowskiho, konkrétně pak v jeho *Husitské trilogii* (př. S. Komárek). Autor v ní neváhal s jazykem experimentovat ve všech myslitelných rovinách. Podstatné však je, že jeho jazyk je jazykem vtipu. Sapkowski se svým čtenářem, ale i s postavami žertuje, klade velký důraz na dialog a toto pojetí knižního jazyka jakožto zdroje humoru (byť místy výrazně černého a morbidního) si našlo nejen následovníky (Červenák), ale především ovlivnilo vnímání domácích čtenářů.

V souvislosti fantasy a historie je třeba vzpomenout i kanadského spisovatele Guy Gavriela Kaye, který se prosadil nejen na poli klasické fantasy (viz výše), ale především pak v romány, které se sice odehrávají v neexistujících světech, ale na pozadí dobře známém ze skutečné historie. Nejzajímavějším příkladem může být kniha *Tigana*.

Je zasazena na poloostrov Dlaň, jehož znesvářené státečky byly ovládnuty dvěma znepráteleným čaroději. Historická analogie se nabízí v situaci na Apeninském poloostrově v 16. století (doba bojů Francie a Habsburků). Kay však zachází mnohem dále – využívá typicky italských a renesančních motivů v poezii, politickém myšlení (hrdost malých státečků, Machiavelliho teorie o vladařství, ohlas kázání mnicha Savanaroly atd.), podob lásky (milenecká, láska k vladaři-vůdci, láska k zemi, svobodě atd.), postavení umělce, ale například i typicky italské venkovské kultury, jako jsou benandanti.¹⁵² Nevyužívá tedy pouze několik málo faktů z politických dějin, ale především široce chápaný kulturní obraz doby, do něhož zasazuje své příběhy. Stejně jako v případě *Tigany* a renesanční Itálie postupoval i v dalších knihách, kde za inspiraci posloužila jižní Francie doby trubadúrů či Pyrenejský poloostrov rozdělený mezi státy arabské a křesťanské. Tato problematika byla podrobně rozpracována v článku *Ozvěny historie v díle Guy Gavriela Kaye*¹⁵³.

Pokud jsme až doposud zmiňovali díla, která využívají historii tvůrčím způsobem, nelze zamlčet fakt, že existuje celá řada titulů, v nichž se s historií zachází přinejmenším volně. V podstatě všechny klasické a hrdinské fantasy jsou vytvořeny jakožto jakýsi

¹⁵² C. Ginzburg: *Benandanti. Venkovské kultury v Itálii 16 a 17. století*, Argo, Praha 2002.

¹⁵³ B. Hokr: *Ozvěny historie v díle Guy Gavriela Kaye*, in: *Ikarie* 3/2010, s. 47.

„pseudostředověk“. Výsledkem však není vždy povedený fikční svět, kde je možné odchylky od historické reality odpustit. Pro hodiny dějepisu je však i podobně nepovedené dílo podnětné. Např. román Anne Bishopové *Dcera čisté krve* ve svých reáliích mixuje hned několik epoch, aniž by bylo jasné proč a v jaké poměru.

Příkladem mixování může být na poli pojmů a termínů i trilogie *Princ ničeho* kanadského autora R. Scott Bakker. V jeho případě se však jedná o záměr a ve vyučování se lze ptát, proč a z jakých příčin k prolínání termínů a kultur došlo (trilogie vychází z autorova studia doby křížáckých válek).

Samostatnou kapitolou by byla problematika různých forem projektového vyučování – znalosti historie není nutné využívat pouze při rekonstrukci historických událostí, ale i při aplikaci na např. díla historické fantasy, případně při vymýšlení (podle vzoru her na hrdiny) vlastních „historických“ příběhů, navázaných např. na regionální dějiny.

4. 3. 3. Fantasy v dalších předmětech – společenské vědy, zeměpis, hudební výchova, tělesná výchova atd.

Fantasy je možné využít i v dalších předmětech, přestože zde se již dostáváme na pole spíše inspirace, než práce s primárními prameny. Jelikož fantasy pracuje s imaginací (jak podrobně rozebírá M. Čermák¹⁵⁴) a také vizualizací, je samozřejmé, že velký prostor pro práci s edukantem nabízí především výtvarná výchova – nakreslit oblíbeného hrdinu, mýtického tvora atd. je jistě lákavější, než stále dokola zátiší s květinami. Máme zde podobnost s dalšími v čase se střídajícími fenomény - v polovině devadesátých let byly oblíbeným tématem výtvarné výchovy dinosauři atd. - stejně tak umožňuje fantasy přístupnější výklad různých technik. Nabízí se i propojení výtvarné výchovy a dějepisu (např. poznávání předmětů na ilustracích, stavebních slohů atd.).

Řada fantasy autorů (a autorek) má velice blízko k hudbě či poezii (Tolkien, Rothfuss, Beagle, ale i Howard). Této skutečnosti je možné využít při hodinách hudební výchovy (a samozřejmě z hlediska např. stavby verše i v literatuře), dokonce i k vlastním úkolům (vyhledat odpovídající melodii – ve fantasy textech ve většině případů najdeme pouze písňové texty, nikoliv notové záznamy). Edukant si samosebou může také aktivně vypracovávat referáty o populárních interpretech, kteří se fantasy nechávají inspirovat (podrobněji viz níže, kapitola 6).

¹⁵⁴ M. Čermák: *Kognitivní a didaktický potenciál fantasy literatury*, PedF UK, Praha 2007, s. 12-13.

V této souvislosti je zapotřebí zmínit i možnost zapojení do výuky moderních médií. Příkladem může být server youtube.com, kde lze nalézt amatérské i profesionální skladby inspirované fantasy autory (a samozřejmě nejen jimi, ale populární kulturou obecně). Pokud bychom chtěli, můžeme tuto problematiku navázat i na výtvarnou výchovu, protože tyto písně jsou často doprovázeny koláží či soubory ilustrací,¹⁵⁵ případně sestříhaných videosouborů – jedná se v podstatě o amatérské videoklipy. Tato fanouškovská činnost je nejpropracovanější v případě tzv. AMV.¹⁵⁶ Jedná se tedy o moderní formy výtvarné výchovy, kde se promítá i moderní populární hudba. Zároveň však komunita fanoušků vykazuje i znalosti starších tradic – např. v již zmíněných AMV se neustále objevují videosoubory staré i dvacet třicet let.

Problematika tělesné výchovy úzce souvisí především s aktivním trávením volného času (viz níže, kapitola 6), přesto se dá fantasy, především díky svému vztahu k propracovaným hrám na hrdiny využít i zde. Dokonce i pokud nemá škola odpovídající zázemí, můžeme předmět propojit např. s výtvarnou výchovou (výroba kulis), českým jazykem (tvorba příběhu), hudební výchovou (potenciální hudební čísla či doprovod) a dalšími předměty (např. speciální úkoly testující znalosti biologie, matematiky, fyziky atd. – za pozornost stojí, že matematické úkoly jsou nedílnou součástí i tzv. gamebooků (např. cyklus *Lone Wolf* vydávaný nakl. Najáda v letech 1993-1997), tedy knih složených z větvících se odkazů, kde záleží na čtenáři, kterou linii příběhu bude následovat a zda jeho postava zemře či uspěje).

Využití fantasy v zeměpise je poněkud problematičtější, nicméně je možné. Lze zde učít na základě příběhů orientaci, práci s mapou, kompasem, problematiku měřítek atd. Pro případné zájemce existují dokonce i atlasy fikčních světů, v České republice je k dostání především *Atlas Středozeře*¹⁵⁷, případně speciálně prodávané mapy k Pratchettově *Zeměploše*, kde se autor vyjadřuje i k takovým otázkám, jako je např. deštný stín¹⁵⁸ atd.

Žánr, respektive jeho konkrétní díla, jsou vhodná i k doplnění výuky společenských věd. Jak bylo ukázáno na příkladu Kayovy *Tigany*, můžeme ve fantasy nalézt i některé politologické koncepty, ovšem stejně tak i filozofické a sociální. Tato problematika bude rozebrána v samostatné podkapitole (viz níže).

Využitelnost fantasy ve výuce je tedy možná v rámci všech předmětů, včetně těch, které jsou teprve nově zaváděny (např. výchova ke zdraví – aktivní hry stimulující pohyb,

¹⁵⁵ Např. dostupné na: <http://www.youtube.com/watch?v=szQ-ZhVxZSU>

¹⁵⁶ Slovníkové heslo, dostupné na <http://.cz.wikipedia.org/wiki/AMV>

¹⁵⁷ K. W. Fostandová: *Atlas Středozeře*, Mladá fronta, Praha 1998.

¹⁵⁸ T. Pratchett – S. Briggs: *Mapa Zeměplochy*, Talpress, Praha 1997.

problematika zdravé výživy atd.). Forma využití je buď práce se samotnými texty – tento princip se velice dobře uplatní především v humanitně zaměřených předmětech, případně ve formě kulis pro interaktivní vyučování (přírodovědně a technicky zaměřené předměty).

Samostatnou kapitolou by bylo využití v informačních technologiích, kde fantasy zasahuje nejen do konzumní sféry (hry), ale nabízí i celou řadu možností, jak se zdokonalit v programování a využívání nejrůznějších programů (např. tvorba AMV, viz Příloha 8).

4. 4. Závěrečné shrnutí žánrových východisek a možností využití v pedagogickém procesu

Z hlediska námi vymezeného segmentu edukantů a jejich psychologického profilu jsme vyvodili, že žánry obecně (a konkrétně pak fantasy) posilují výchovné i vzdělávací cíle procesu. Stejně tak napomáhají edukantovi v orientaci ve světě a ve formování jeho osobnosti.

Bylo ukázáno, jak může být konkrétní žákova zkušenost s fantasy žánrem a jeho díly využita v klasických školních předmětech. Za důležitý fakt považuji skutečnost, že žánr fantasy není omezen pouze na předměty tzv. humanitní, ale lze jej využít i v předmětech přírodních věd, především však v mezipředmětovém vyučování.

5. FANTASY – MOŽNÉ SCÉNÁŘE A TÉMATA VÝUKY

V této kapitole se pokusíme stručně rozebrat určité kognitivní a filozofické aspekty fantasy. Pomocí stručných nástinů problematiky a případných dílčích interpretací chce následující kapitola ukázat na využití žánru fantasy i v situacích, které přímo nesouvisí se školním prostředím.

S jejich pomocí by mělo správně vedené projektové vyučování (a další interaktivní metody) pomoci edukantům v lepší orientaci ve světě, v jeho porozumění a samozřejmě i ve formování jeho osobnosti. Opíráme se zde o již zmíněný fakt, že zkušenost edukantů s žánrem (v našem případě s fantasy) je dobrovolná a bezprostřední.

5. 1. Fantastika v osobním životě – identifikace se s hrdinou, poznávání světa, typy hrdinů

Literatura má vzhledem ke čtenářskému subjektu tyto základní funkce: estetickou, poznávací a výchovnou.¹⁵⁹ Z hlediska využití fantasy na středních školách je třeba připomenout, že vlivem tělesných a psychických změn lidé právě v tomto období prahnu po více a zvláštějších činnostech.¹⁶⁰ Fantasy žánr je v tomto ohledu důležitý i proto, že podporuje fantazii a tím i tvořivost edukantů (viz výše).

Zároveň však je třeba brát zřetel na to, že fantasy, stejně jako umění obecně, je zdrojem vzorů a příkladů. Z této skutečnosti vychází výchovná složka literatury. Tato složka není omezena pouze na mladistvé a v minulosti měla velice často formu barvitě líčených životopisů – tato skutečnost se v nedávné době často odrážela v politické propagandě totalitních režimů, v tzv. kultu osobnosti (podrobněji např. V. Macura: *Šťastný věk. Symboly, emblémy a mýty 1948-1989*).

S přihlédnutím ke stavu osobnosti předpokládaných čtenářů tedy budeme ve fantasy často hledat morální a charakterové vzory, které upevní vlastnosti a postoje společností považované za pozitivní – pravdomluvnost, čestnost, pracovitost, odvaha atd. Tyto pojmy a kategorie jsou samozřejmě proměnlivé v čase a každá společnost vytváří vlastní soubor pozitiv a negativ. Tato problematika však není součástí záměru předkládané práce.

¹⁵⁹ J. Toman: *Vybrané kapitoly z teorie dětské literatury*, JCU ČB, České Budějovice 1992, s. 47.

¹⁶⁰ J. Petr: *Teenager, nový živočišný druh*. In: VTM Science, 11/2006, s. 59–60.

Tyto vzory jsou samozřejmě nejčastěji hrdiny knih (filmů, písní atd.). Mladý čtenář se s těmito hrdiny také velice často identifikuje, a z toho důvodu nabízíme stručnou typologii fantasy hrdinů. Diskuze nad těmito typy, stejně jako jejich bližší zkoumání, skýtá možnost panelových diskuzí, projektů (od divadelních představení po nacvičování základů vědecké práce, tj. vyhledávání zdrojů atd.). Zkoumání hrdinů samozřejmě úzce souvisí s morálkou společnosti a lze je tedy aplikovat i na aktuální politickou situaci (připomínám i v literatuře tradovaný popis amerického prezidenta J. F. Kennedyho jako „posledního pistolníka“.¹⁶¹

Další z funkcí umění je funkce poznávací. Tedy rozšiřování našich vědomostí o světě, který nás obklopuje, o jeho zákonitostech atd. Fantasy se zdá být z tohoto hlediska znevýhodněna, protože se často odehrává v nikdy neexistujících světech, ovšem je třeba mít na paměti výrok S. Eriksona, že fantasy je jediný žánr, který umožňuje brát metafory jako fakt.¹⁶²

Například klasická fantasy (viz výše) je často založena na motivu pouti, během níž nedochází pouze k dobrodružstvím, ale také k formování charakteru a objevování světa. Jestliže konkrétní zkušenost je ve fantasy nereálná, principy jsou zcela aplikovatelné i v našem světě.

Ukázkovým příkladem může být *Pán prstenů*. Kraj, z něhož pochází většina hrdinů trilogie, je podle D. Schweitzera¹⁶³ krajinou dětství, z níž musí hrdinové dříve či později vystoupit (setrvání v ní vede k otroctví a zničení). Návrat do této krajiny přitom není vždy možný – Frodo sice krajinu dětství zachrání, nikoliv však pro sebe, a je nucen svůj svět opustit.

Putování samotné pak je samozřejmě metaforou pouti do vlastního nitra a umožňuje setkání nejen s esteticky zajímavými atrakcemi, ale i vzorci chování a uvažování odlišnými od našeho.

Z tohoto hlediska je *Pán prstenů* bohaté dílo, které nenabízí příliš optimistických výhledů. Na druhou stranu existuje i jiné čtení, jehož propagátorem je M. Moorcock. Ten *Pána prstenů* označil za klerikální, fašistickou i kryptostalinistickou agitaci buržoazních hodnot.¹⁶⁴

¹⁶¹ S. King: *Tři vyvolení*, Praha 2000, s. 267.

¹⁶² V rozhovoru s J. VanderMeerem, in: *Ikarie* 11/2008, s. 45.

¹⁶³ D. Schweitzer: *Nová návštěva Středozeře*, in: 2/2003, s. 45.

¹⁶⁴ M. Moorcock: *Anti-autoritářská science fiction*, in: *Ikarie* 7/1994, s. 48.

Žánr fantasy tedy nabízí řadu možných pohledů na svět a význam určitého konání a diskuze nad těmito tématy se může často opírat o dobrovolnou čtenářskou zkušenost edukantů.

Fantasy, jak již bylo řečeno, se svými inspiračními zdroji často vrací do středověku, kde byla pro postavy typická určitá archetypizace a atributivace,¹⁶⁵ avšak moderní podoba žánru toto pojetí postav problematizuje. Přesto existuje několik typologií fantasy postav, které jsou dobře využitelné i ve výchovném procesu (opět jak v rovině diskusního tématu, tak v rovině konstrukce na základě vlastní četby či zkušeností edukantů). Tyto typologie vychází z několika odlišných hledisek, která jsou samozřejmě sama o sobě vhodnými tématy k diskuzi.

Prvním rozlišením je samozřejmě funkce v příběhu. Tuto typologii zvolila např. Mázlová a dospěla k následujícímu výčtu postav: hrdina, mistr, fantastické stvoření, protivník, druh, sexuální objekt.¹⁶⁶ Dalším rozlišením je Františkou Vrbenskou prosazovanou typologie podle vztahu ke třem základním stavebním jednotkám příběhu: hledání, vztahu a postavení.¹⁶⁷ Typologie tedy nabízí následující typ postav vázaný na filozofické aspekty lidské osobnosti – homo viator (člověk putující), homo educans a educandus (Mistr a žák), homo kreator a faber (tvořící a vyrábějící – v prvním významu i duchovní hodnoty, v druhém především předměty), homo ludens (hravý).

Tato typologie si zaslouží velkou pozornost. První dva typy jsou poměrně jasné, ovšem homo kreator, ač podle názvu ryze pozitivní označení, v sobě nese jistou ambivalenci. Pokud si vezmeme na pomoc opět *Pána prstenů*, dostaneme se i k osobě Sarumana – původně moudrého a dobrého čaroděje, který ovšem končí jako symbol zrady, bytost uvažující „v kolečkách“ a stojící proti všemu, zač původně bojoval. Tvořivá energie je tedy zneužitelná a původně kladná postava může selhat a přejít na druhou stranu konfliktu.

Homo ludens je pak typem, který v mnohém vyzývá k hledání analogií v historii – bratr Paleček, Enšpígl, baron Prášil atd. V osobě těchto postav se ukazují různé přístupy ke světu a životu vůbec, kdy kladné hodnoty nemusí spočívat pouze v materiální sféře.

Z hlediska středních škol a školství vůbec je jistě zajímavou typologie psychologa Erica Berneho, který se zabýval i zkoumáním her. Berne vytvořil na základě klasické mytologie několik životních scénářů,¹⁶⁸ které zde stručně připomínám podle M. Čermáka.¹⁶⁹

¹⁶⁵ H. Mázlová: *Žánr fantasy: pokus o popis žánru*. PedF UK, Praha, 2003, s. 15.

¹⁶⁶ H. Mázlová: *Žánr fantasy: pokus o popis žánru*. PedF UK, Praha, 2003, s. 15.

¹⁶⁷ F. Vrbenská: *Pátání po kořenech fantastiky VIII*. In: *Ikarie* 4/2002, s. 47.

¹⁶⁸ E. Berne: *Co řeknete, když pozdravíte. Úvod do transakční analýzy*. NLN, Praha, 1997.

„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...)

Postavy ve fantasy tedy nabízejí široké interpretační i filozofické možnosti, které aktivizují jak edukanty, tak edukátory a umožňují nejen propojení předmětů (literatura, psychologie, filozofie, politologie atd.), ale i propojení osobního zájmu a společenského světa edukanta.

5. 2. Fikční světy

Jedním ze základních kamenů současného uvažování o umění je tzv. teorie fikčních světů, jejíž základy položil L. Doležal.¹⁷⁰ Každé umělecké dílo vytváří svůj vlastní svět, který je sic více či méně navazující na ten, který smyslově známe, ale ve skutečnosti existuje pouze v rámci fikce. V podstatě můžeme říct, že není rozdíl mezi Středozemí a Dickensovým Londýnem.

Tento poznatek je velice důležitý. Říká totiž, že způsob, jakým vnímáme realitu, je otázkou konvencí a konstruktů, které se samozřejmě mohou měnit a podléhat vývoji. Dušan Třeštík toto názorně ukázal na svých velkých syntézách (např. *Mýty kmene Čechů*) a propagoval tuto myšlenku i v dalších svých dílech (*Češi a dějiny v postmoderním očištění*).

Třeštík zmiňuje především v kontextu neustále hrozícího nebezpečí nacionalismu, socialismu a dalších nebezpečných ideologií. Již bylo zmíněno, že na střední škole se mladý jedinec často vymezuje vůči jemu známé autoritě, prochází krizí identity a v nejhorším případě tak může podlehnout ideologickému nebezpečí. Teorie fikčních světů se přitom může

¹⁶⁹ M. Čermák: *Kognitivní a diaktivní aspekty fantasy, Kognitivní a didaktický potenciál fantasy literatury*, PedF UK s. 85.

¹⁷⁰ L. Doležal: *Heterocosmica. Fikce a možné světy*, Karolinum, Praha 2003.

stát jedním z prostředků, jak edukanty donutit přemýšlet o světě i jinak, než pouze pomocí smyslů a jednoduchých řešení.

Fikční světy fantasy nabízejí nejen prostředí zcela odlišné od „reálného“ světa, ale i prostředí, kde dochází pouze k drobným odchylkám. Jejich rozpoznávání, stejně jako odhalování jejich zákonitostí, napomáhá rozvoji abstraktního, ale i analytického myšlení a připravuje tak edukanty lépe na samostatnost a dospělost.

Jednotlivé fikční světy fantasy můžeme rozdělit do několika typů:

Nikdyzemě: tedy světy, které podle našeho nejlepšího vědomí nikdy neexistovaly mimo prostředí konkrétního díla. Sem patří nap. Tolkienova Středozemě a vůbec většina světů klasických fantasy.

Historické světy: nám dobře známá historická epocha, která však obsahuje typické fantasy prvky: magii, nadpřirozené bytosti atd.

Magické světy: svět naší přítomnosti obohacený o fantasy prvky.

Za zvláště důležitý považuji právě posledně zmíněný typ, do něhož bychom mohli zařadit např. díla R. Holdstocka nebo román *Ysabel* Guy Gavriela Kaye. O obou nyní trochu blíže.

Holdstock ve svém nejznámějším cyklu, v *Lese mytág*, sleduje osudy podivuhodného Ryhopského lesa, kdesi na anglickém venkově, od čtyřicátých let dvacátého století. Ryhopský les je posledním pozůstatkem prapůvodního hvozdu, který původně pokrýval celou Evropu. V jeho hranicích neplatí normální čas a prostor a les disponuje podivnou silou, která je schopna vytáhnout z lidského podvědomí archetypy slavných i zcela neznámých příběhů a dát jim fyzickou podobu. Tato mytága v lese žijí, naplňují vzorce chování, které jim byly dány úvodním příběhem, ale také procházejí vlastním vývojem. Platí ovšem, že les je schopen tato mytága ukládat (jako moderní počítače) a případní badatelé se tak mohou často setkat s několika verzemi slavných postav jako je Robin Hood (platí, že čím hlouběji do lesa, tím hlouběji do minulosti příběhu).

Holdstockovy knihy tak po svém zpracovávají některá základní témata psychologie a antropologie dvacátého století. Podobně funguje i svět románu *Ysabel*. Kay v něm vypráví příběh ze současné Provence, kde ovšem dojde ke střetnutí současnosti a minulosti na půdorysu neustále se opakující volby keltské princezny mezi mužem z jejího lidu a cizincem (Řekem, Římanem atd.). Jestliže Holdstock využívá jako magický prostor, který umožňuje základní zápletku les, Kay se obrací k prolínání historických epoch v kraji, kde často v rámci jedné jediné budovy narazíme na několik stavebních stylů a na pozůstatky mnoha civilizací, které společně dohromady vytvářejí náš svět, ale samy o sobě jsou nám již zcela cizí.

Podobný typ fikčních světů nabízí široké pole možností z hlediska zkoumání rituálů, kultů, historie, pojmů jako je historické vědomí, historická realita atd. V této souvislosti je třeba zmínit i sérii *Malazská kniha padlých* kanadského autora S. Eriksona, který cíleně využívá antropologických postupů při stavbě svého fikčního světa.

5. 3. Filozofické a ideologické rozměry fantasy

Při rozebrání dvojího čtení *Pána prstenů* (viz výše) jsme narazili na skutečnost, že do uměleckých děl se promítá ideologie jeho autora i čtenáře. Při vhodně zvoleném díle tak můžeme s edukanty tyto jednotlivé ideologie rozebrat a lépe pochopit, samostatně i ve vztahu.

KŘESŤANSTVÍ – jeho odraz můžeme nalézt především v *Letopisech Narnie* od C. S. Lewise. Jednotlivé knihy velice často operují s křesťanskou symbolikou a atributy. Příkladem může být postava lva Aslana, tradičně vykládaného jako Ježíš Kristus. Křesťanská inspirace je mnohdy velice skrytá a někdy se může prokázat pouze nepřítomností některých prvků. Např. Lin Carter vysvětluje autorovým křesťanstvím nepřítomnost božstev a chrámů v *Pánu prstenů*.¹⁷¹ Jednalo by se totiž o modloslužebnictví a pohanství.

Problémem ovšem je, že Lin Carter svou studii psal v době, kdy nebyl znám *Silmarilion*. A i bez ohledu na toto dílo je jeho teorie neudržitelná. Pro některá fantasy díla se však jedná o regulérní a legitimní metodu výkladu.

Priznaná inspirace křesťanstvím pak existuje např. v trilogiích *Elénium* D. Eddingse, nebo *Vzpomínka, Trn a Žal* od Tada Willimase, které ovšem z křesťanství přebírají především vnější znaky a některá dogmata – nic jim proto nebrání kritizovat katolickou církev např. za inkviziční praktiky, dogmatismus a xenofobii. Vztah k nelidským rasám (elfům, trpaslíkům aj.) zatím asi nejlépe popsal prizmatem negativně nahlížené křesťanské tradice A. Sapkowski, který se především s katolictvím ve svých textech zaobírá dlouhodobě (viz i jeho *Husitská trilogie*).

ANARCHISMUS – zastáncem tohoto směru je především M. Moorcock. Jeho názory na Pána prstenů už byly zmíněny. Moorcock byl dlouhou dobu významným reformátorem science fiction, přesto jsou jeho nejznámější díla spojená s žánrem fantasy. O příspěvku k hrdinské fantasy jsme již psali výše, ovšem tentokrát je třeba připomenout jeho *Trilogii mečů* (*Kníže mečů, Královna mečů a Král mečů*)¹⁷².

¹⁷¹ L. Carter: *Zákulisí Pána prstenů*, Argo, Praha 1997, s. 134.

¹⁷² M. Moorcock: *Trilogie mečů*, Laser-books, Plzeň 1992-3.

Děj sleduje osudy knížete Coruma, který se stane nedobrovolným hrdinou v boji mezi silami Řádu a Chaosu. Bohové Chaosu vyvraždí jeho lid a podporují barbarské mabdenské válečníky (jeví se tak jako strana zla), bohové Řádu naopak Corumovi pomáhají (a jeví se jako síly dobra). V průběhu jednotlivých knih se však toto jednoduché pojetí mění. Ukazuje se, že zlo a dobro jsou koncepty, které bohy absolutně nezajímají a vesmír jako takový nemá žádnou morálku a nemůže proto být volán k žádné odpovědnosti či dožadován spravedlnosti. V závěru trilogie pak Corumem osvobozené síly smetou jak bohy Chaosu, tak bohy Řádu s odůvodněním, že lidé mají o svém osudu rozhodovat sami.

SOCIALISMUS – myšlenkový směr v současné době spojený především s Ch. Mievillem. Anglický autor se ve svých knihách staví silně proti kapitalismu (nejvíce v románu *Železná rada*¹⁷³). Až nechtěně parodického vyznění však jeho politické přesvědčení dosáhlo v prvotině *Král krysa*, kde nakonec hlavní hrdina odchází do podzemí Londýna, aby vyvolal socialistickou revoluci mezi krysami ovládanými feudálním řádem.

Socialismus velice úzce souvisí s komunismem. Tato ideologie fantasy jako žánr neuznávala, pro jeho domnělou pokleslost, oslavu feudalismu a celkovou zpátečnickost (oproti na vědu a techniku, utopii a budoucnost orientované science fiction). Nemůžeme tedy mluvit o komunistické fantasy, ale můžeme zcela jistě najít díla, která jsou antikomunistická.

Pravděpodobně nejdále v tomto směru došel Terry Goodkind ve své sérii *Meč pravdy*. Ústřední zápornou postavou knih je sice císař Jagang, ovšem ten hlásá učení, které je jasnou narážkou na sovětský komunismus. V šestém díle série Goodkind svého čtenáře zavádí přímo do císařem kontrolované části světa, kde pod vlivem kladného hrdiny dojde k probuzení dlouho utlačované kreativity a touhy po svobodě.

Série není důležitá kvůli svému protikomunistickému zaměření, ale také pro své kvality literární – respektive pro jejich nedostatek. V podstatě můžeme prohlásit, že knihy jsou sice plné barvitě líčené akce a nejrůznějších atrakcí (přírodních, sexuálních atd.), ovšem stále se jedná o velice jednoduchou agitaci plnou schematických postav a ideologicky podmíněných dialogů. Navíc je autor kritizován za neustále se opakující scény sexuálně podkresleného mučení a zotročování (mužských i ženských postav).

DEMOKRACIE A MONARCHISMUS – již bylo několikrát zmíněno, že ve fantasy hraje velkou roli feudalismus. Barbar Conan se stane králem, *Pán prstenů* je zakončen návratem královské linie na trůn. Symbolika krále vůbec hraje v žánru významnou roli.

¹⁷³ Ch. Mieville: *Železná rada*, Laser-books, Plzeň 2005.

Král je symbolem správného řádu, garantem spravedlnosti, středobodem světa atd. již od počátku této instituce a nalezneme jej v různých obměnách ve všech světových kulturách.¹⁷⁴ Fantasy tento koncept, díky svým inspiračním zdrojům ve středověké literatuře a mýtu (viz výše), uchovává a aktualizuje. A samozřejmě také problematizuje.

Jestliže Tolkien využívá mytologický koncept krále a někteří jeho následníci velmi romantizovaný obraz feudalismu, současná fantasy nabízí všechny možné přístupy, včetně těch, kde jsou králové těmi, na něž platí poučka M. Granta – absolutní moc absolutně korumpuje.¹⁷⁵

A samozřejmě nabízí i díla, která oslavují principy demokracie. Signifikantní jsou v tomto ohledu knihy T. Pratchetta, který se ve svých humoristických dílech vysmívá především lidské ochotě podlehnout královskému mýtu a vzdát se tak vlastní vůle, a D. Gemmella. Tento nedávno zemřelý spisovatel hrdinské fantasy sice často operoval s monarchiemi, ale vyhýbal se adoraci královského majestátu. Naopak, v jeho díle byla největší pozitiva spojena s demokracií, případně s její klanovou obdobou (romantizovaná obdoba zřízení keltských kmenů).

Hrozba zneužití demokracie – náchylnost ke korupci, populismu a neosobnímu způsobu výkonu moci se odráží v již zmíněném cyklu *Hvězda strážců* (M. Weiss), ale i v jiných dílech (S. Erikson, T. Brooks aj.). Jak monarchie, tak demokracie tedy mají ve fantasy díla adorující, kritická i neutrální. Především v propojení s historií (i naší země) může být tato skutečnost podnětným zdrojem diskuzí o konkrétních výhodách a nevýhodách, kořenech, legitimizačních postupech a vývoji ideologií a státních forem.

TOTALISMUS – se ve fantasy objevuje velice často. Ukázková forma je samozřejmě Temný pán Sauron z *Pána prstenů*, ale najdeme i mnohem přirozenější formy totalismu. V románu *Zjizvená noc*¹⁷⁶ Alana Campbella se setkáme s mocnou teokracií (velice častý motiv), David Gemmell s oblibou využíval vojenské diktátory atd.

Obecně však můžeme říct, že totalitní režimy a postupy jsou ve fantasy nejčastěji navázány na výše zmíněné koncepty, kterým je podle potřeby přiřazováno kladné či záporné hodnotící znaménko.

¹⁷⁴ J-P. Roux: *Král. Mýty a symboly*, Argo, Praha 2009, s. 23.

¹⁷⁵ M. Grant: *Dvanáct césarů*, BBart, Praha 1998, s. 302.

¹⁷⁶ A. Campbell: *Zjizvená noc*, Laser-books, Plzeň 2009.

5. 4. Morální aspekty fantasy

Příběhy jsou často podobenstvím a pomáhají formulovat náš pohled na to, co je správné a co špatné. Fantasy, především ve své klasické formě, vypráví většinou o boji Dobra se Zlem (i když tento koncept byl nedávno ironicky zpochybněn Joem Abercrombiem v jeho trilogii *První zákon*¹⁷⁷).

Klíčová témata a východiska stanovil již Tolkien v *Pánovi prstenů*. Zlo roste, dokud se mu někdo nepostaví a nemá smysl řešit, zda má vzdor šanci na úspěch či nikoliv. Důležité je, že člověk se zlu postavit musí a musí udělat to, co je v jeho silách. Neutralita přitom není možná – jedná se pouze o formu útěku a zlo stejně nakonec přijde až na náš práh (v této souvislosti mohou kritici mluvit o pochybnosti tzv. preventivních útoků atd.).

Mohlo by se zdát, že ve světech, jako je Středozemě je podobný boj jednoduchý, protože Zlo se zdá být snadno rozpoznatelné, ale to je velice zjednodušený výklad postavený na naprosté neznalosti textu. Ano, Sauron je možná Temný pán, ale nebylo tomu tak vždy – dlouhou dobu byl schopen své záměry skrývat a tvářit se jako přítel svých nepřátel. A i když v době *Pána prstenů* již nemůže být nikdy považován za přítele, pořád existuje možnost, že jej někteří budou považovat za spojence, případně za problém někoho jiného.

Zlo se navíc skrývá v každém z nás, i na místech, která jsou považována za nejvznešenější, a Tolkien ukazuje i konkrétní kořeny, z nichž vyrůstá: strach, šílenství, touha po moci (politické, vědomostní aj.), naslouchání lžím (a neschopnost rozpoznat upřímnost, pokud se neshoduje s našimi požadavky).

Klíčovým motivem *Pána prstenů* je samozřejmě prsten moci, a jak připomíná D. Schweitzer – právě této motiv byl tím, který byl v nejrůznějších tolkienovských pastiších odstraněn jako první.¹⁷⁸ Prsten totiž korumpuje a kniha vypráví o potřebě zničit jej dřív, než svého nositele definitivně zkaží. Nikoliv tedy hrozba skřetích armád, ale vnitřní boj mezi dobrem a zlem (kde zlo je mimochodem silnější – pokud není zastaveno včas) je hnacím motorem trilogie.

Na vedlejších dějových liniích se pak ukazuje nutnost bojovat, vznešenost nadřazení vyšších zájmů nad osobní a samozřejmě neustále se vracející problém neutrality (Rohan, entové), lži (Gríma Červivec, Denethorovo šílenství) a osobních zkoušek (Aragorn nahlédne do palantíru, Galadriel se vzdá prstenu, Faramir ustoupí právoplatnému králi atd.).

¹⁷⁷ J. Abercrombie: *První zákon*, Polaris, Frenštát pod Radhoštěm 2008-2009.

¹⁷⁸ D. Schweitzer: *Nová návštěva Středozemě*, in: *Ikarie* 2/2003, s. 45.

Další motivem je v této souvislosti samozřejmě soudržnost a nutnost vzájemné pomoci. Pouze společně mají národy Středozeří nadějí postavit se Sauronovi a i v dalších fantasy se vrací model, kdy Zlo je jednotné a centralizované, zatímco Dobro se musí nejprve sjednotit z často rozhádaných celků. Boj proti zlu se tak stává školením ve spolupráci, kde neúspěch jedné části ohrožuje celý celek.

Je tedy logické, že výrazně pozitivní konotace získávají v klasické fantasy pojmy jako je rodina, společenství, obecina atd. Příběhy jsou oslavou řádu světa a spolupráce v boji proti zvlí. V dalších subžánrech se samozřejmě koncept Zla naplňuje jinak, stejně jako koncept Dobra.

Existují však pochopitelně příběhy, kde je Zlo a Dobro zcela relativizováno. Jedná se pouze o úhel pohledu, nebo o příběhy, kde čisté Dobro neexistuje a stejně tak ani Zlo, ale pouze přirozené lidské chování či touhy a pudy. Takto pracuje již zmíněný Abercrombie, nebo také Guy Gavriel Kay, který ve svých historiích inspirovaných románech vypráví o konfliktech, které proti sobě staví postavy, z nichž by za jiných okolností byly přátelé či milenci a kteří všichni jsou v právu – ze svého pohledu, z hlediska své kultury či víry.

Pozornost si zaslouží především román *Lvi z Al-Rassanu*.¹⁷⁹ Jeho předobrazem je historická realita iberského poloostrova v jedenáctém století a konflikt mezi křesťany, muslimy a židy (v románu džaddité, ašarité a kindathové). Kay ukazuje, že v konfliktu těchto národů (náboženství) nestojí žádné abstraktní zlo, ale potřeba naplnit víru, napravit křivdy historie, zachránit svůj „zlatý věk“, dostát cti, nepochopení odlišnosti a nedostatek tolerance nebo prostoru pro ni (pod vlivem očekávání, vůle lidu atd.)... Na konci románu zůstává pouze nejistota, smutek a tragicky zmařené životy těch, které zničila nelítostná historie a osud.

Především v současnosti, v době sílícího nejen muslimského fundamentalismu, je tato problematika rozhodně důležitá, stejně jako problematika neutrality a boje proti Zlu (samozřejmě bez nároku, že bychom v této práci byli schopni tento termín definovat) v souvislosti s nedávnými událostmi v Afghánistánu, Iráku a jinde.

Především je však třeba zopakovat, že fantasy nemusí nabízet pouze jednoduchá řešení a že rozporuplnost a nejasnost toho, co je správné, je v jejích příbězích již do počátku. Důkazem není pouze *Pán prstenů*, ale i barbar Conan, který sice bojuje proti temným mágům a zachraňuje ženy v nebezpečí, ale také je to nelítostný plenitel, pirát, zloděj a žoldněř, který se neřídí zákony, ale svým vlastním kodexem.

¹⁷⁹ G. G. Kay: *Lvi z Al-Rassanu*, Talpress, Praha 2008.

Obdiv k této postavě je záležitost velice problematická, ovšem souvisí s konkrétní zkušeností autora. Fantasy totiž velice často reflektuje i obecně kritický pohled na přítomnost, na stav morálky a společnosti. Tolkien se nikdy nesmířil s tzv. modernizací světa (technika a moderní věda jsou k nalezení i v jeho díle – Saruman je velký technik a Sauron byl původně také velkým tvůrcem přístrojů, Mordor i Železný pas jsou výrazně industriální oblasti atd.) a Robert Erwin Howard žil v Texasu v době, kdy definitivně mizel Divoký západ romantizovaný v řadě westernů (sám Howard westerny také psával).

Conan je tak oslavou časů, kdy neexistovali právníci, úvěry a institucionalizované lhaní lidem (politika). Tyto časy samozřejmě nikdy neexistovaly, nicméně Conan oslovuje právě touhu po tomto ideálu, kdy mohl mít člověk iluzi, že o svém osudu rozhoduje skutečně sám, jen díky síle svých paží a bystrému úsudku.

Příběhy barbara Conana tak mohou sloužit nejen k výkladu o podstatě dobrodružné literatury, ale i o postavení člověka v dnešní společnosti a možnostech, které jsou mu dány, aby změnil svůj osud.

5. 5. Ekologické aspekty fantasy

Fantasy bývá co do časové dimenze spojována spíše s minulostí a prostorově, což logicky vyplývá i z oné časové dimenze, s přírodou. Přirozeně se tedy nabízí ekologický rozměr fantasy. Již bylo zmíněno, že především Tolkien nebyl příznivcem moderního světa a je symptomatické, že dodnes nejvýstižnější práce na téma fantasy a ekologie nese titul *Zachraňme elfy aneb s hrozbou Mordoru kráčíím do sporu* A. Sapkowskiho¹⁸⁰.

Sapkowski rozebírá nejen některá zásadní díla, ale především formuluje myšlenku, že fantasy je odmítavou reakcí moderního člověka na přetechnizovaný svět plný nečistot a znehodnocené přírody. Tato teze je ovšem aplikovatelná pouze na určitý segment žánru (primárně na klasickou fantasy) – jen těžko si lze představit, že by Conana nebo Elrika z Melniboné dojímaló kácení lesa. Stejně tak nelze klást rovnítka mezi hrozbu fantasy Zla a ekologickou katastrofu, jak polský autor činí, ale rozhodně nelze než souhlasit s tvrzením, že ekologické poselství a varování tvoří výraznou složku těchto děl – záměrnou i nezáměrnou.

Sapkowski k tomu cituje z románu *Grendel* Johna Gardenera (česky nevyšlo):

„Moře. Jedno veliké moře černého oleje naplněné zdechlinami otrávených bytostí. Ani záchvěv větru. Ani jiskřička světla. Ticho, nehybnost. Nic se nepohne, ani mravenček, ani

¹⁸⁰ A. Sapkowski: *Zachraňme elfy*, in: *Ikarie* 5/99. s. 44-47.

pavouček. Vesmír tmy a ticha. Takto se skončí mžik času. Kratičkový, hřejivý plamínek událostí a idejí roznicený – jen náhodou – člověkem. A člověkem udušený. Rovněž náhodou.“

Některá díla fantasy tedy jsou komentářem přímo k lidské činnosti, která ohrožuje náš svět. Jiná se samozřejmě vyjadřují k ekonomické hrozbě nepřímo, spíše k našemu strachu z ní. Zlo se často začíná projevovat narušením přírody – věčná Tma v *Pánu prstenů*, petrifikace v *Shannarově druidovi*, jedovaté sluneční světlo v *Druhé Trilogii Thomase Covenanta Nevěrce*, věčnou zimou ve *Vzpomínce, Trnu a Žalu* atd.

Dílem, kterým ekologické aspekty rezonují pravděpodobně nejvíce jsou *Kroniky Thomase Covenanta Nevěrce* od S. R. Donaldsona (na dvě původní trilogie navázal před pár lety autor údajně závěrečnou tetralogií, jejíhož českého vydání se však pravděpodobně pod vlivem komerčního neúspěchu předchozích knih nedočkáme). V těchto knihách je hlavní hrdina, leprou nakažený Thomas Covenant, přenesen do magické Končiny, kde mu síly země a kouzel navracejí zdraví (ovšem jeho mysl se s tímto odmítá smířit a uvěřit v magickou realitu, což vede k šílenství a ohrožení celé Končiny). Tento svět je však ohrožován lordem Foulem (v českém překladu pán Zlor, přesnější je však některý z významů souvisejících právě s ekologickým vyzněním příběhu: hniloba, zkažení, špína...).

Boj proti tomuto pánu Zla není pouze bojem za přežití hrdinů, ale především bojem za přežití přírody a její čistoty. Hrozba degenerace přírody a jejího zničení se prolíná celými *Kronikami*, zatímco v jiných fantasy se jedná spíše o dílčí motivy (Lord Foul je také jeden z mála pánů Zla, který neusiluje o ovládnutí, ale celkové zničení světa, který je jeho vězením).

Sapkowski ve své studii krom význačných děl k tématu také popisuje základní prostory, v nichž se ekologie v rámci žánru definuje a odráží.

LES – je samozřejmě symbolickým prostorem již od nepaměti¹⁸¹ a je vnímán i jako metafora příběhů a literatury. Ve fantasy bývá často územím divočiny, nelidských tvorů (pokud kladných, tak elfů), místem bloudění, ale také útočištěm před zlými tvory. Symbolika lesa jako přirozeného ekosystému oproti městu a industrii není náplní pouze literárních děl, ale také filmů (např. film H. Miyazakiho *Mononoke hime*).

Sapkowski si samozřejmě všímá určité rozporuplnosti tohoto symbolu – odkud berou hlavní hrdinové dříví? Fantasy autoři si v tomto ohledu samozřejmě vypomáhají magií, jejich elfové jsou metaforou pro souznění s přírodou, která jim sama dává vše potřebné. Nelze tedy fantasy příběhy brát jako jasnou výzvu opustit města, nelze je brát doslova.

¹⁸¹ J. Le Goff: *Středověká imaginace*, Argo, Praha 2003, s. 25.

Přesto je však jejich symbolika a rétorika využitelná. Saruman je „vrah stromů“ a Sapkowski připomíná, že novinová zpráva o kácení stromů pro výstavbu parkoviště v jednom americkém městě byla doprovázena titulkem „Another Bit of Mordor“. Podle informací na bonusových materiálech DVD *Pán prstenů: Návrat krále* (prodloužená verze) byla prvotní inspirací pro Mordor zničená krajina bez stromů v Jižní Africe (v důsledku těžby uhlí).

Ve vztahu k lesu se dále řeší problematika přístupu moderního člověka k tomuto prostoru. Městem odchovaný člověk se cítí lesem ohrožen (což je jedním z důvodů, proč je natolik populární a působivý např. *Les mytág* R. Holdstocka). Les však nemusí být pouze nebezpečným prostorem nebo ideálním útočištěm, ale také velkou skládkou.

ŘEKA – druhý největší ekologický prostor (hory a pláně jsou často spíše v pozadí, nebo definovány právě vztahem k řece či lesu). Řeka představuje prvotní vitální sílu, ale pokud dojde k jejímu znečištění, šíří stejně tak zlo a smrt (řeky tekoucí z Mordoru). Řeky jsou často také personifikovány, nebo alespoň jejich hojivá síla – v *Pánu prstenů* je jejich síla využita ke smetení černých jezdců i vyčištění Železného pasu. V sérii *Shannara* Terryho Brookse se setkáváme s mocným duchem jménem Král řeky atd.

Ten je nejen ochoten pomáhat kladným hrdinům, ale také aktivně zasahuje do dění, když stvoří svou dceru, jejíž obětí je v jednom ze svazků série *Zlo poraženo* – dle Sapkowskiho se jedná o ponaučení, že příroda si pomůže i sama, pokud jí dáme prostor.

MĚSTO – Sapkowski se tomuto prostoru nevěnuje, nicméně je třeba jej zmínit. Město je nedílnou součástí řady fantasy a především na moderní dobu orientovaná díla si často všímají jeho ekologického rozměru, továren, znečištění, odpadků atd. Zároveň komentují vztah jeho obyvatel k přírodě a jejich ochotu pro tento pro ně abstraktní pojem něco udělat.

MOŘE – ač se tento prostor nabízí, ve fantasy není příliš ekologicky akcentován. Především proto, že roli vodního živlu v tomto ohledu zabírá řeka a moře stále zůstává především prostorem romantiky, vyznačuje se svobodou a voláním dalek.

Mnohem více s ekologií souvisí motivy magických tvorů a bytostí. Emblematickým motivem řady fantasy jsou elfové, kteří často fungují jako přímí potomci přírody, kteří s ní žijí v naprostém souladu. Stejně tak je ovšem podstatným motivem téma vymírajících bytostí (jednou takovou je i již zmíněný Grendel – „*Ubohého Grendela potkala nehoda. Brzy vás všechny potkají podobné nehody.*“). Fantasy nabízí vizi, kde původní druhy (nejen ty magické) nahrazují produkty Zla – čtenáři *Pána prstenů* možná vědí, že skřeti jsou zdeformovanou verzí vznešených elfů, které první Temný pán Melkor zajal na počátku světa a mučením přetvořil k obrazu svému.

Dostáváme se zde k otázce genetických experimentů, přirozenosti potravin atd..

5. 6. Estetické aspekty fantasy

Fantasy také nabízí vlastní estetická měřítká. V těch se odráží všechna výše zmíněná témata. Ukázkovým materiálem je především klasická a městská fantasy. K druhé zmíněné jen tolik, že její estetika a postupy jsou především v anglo-americké literatuře pevně zakotvené, jak dokládá např. román *Drood*¹⁸² od amerického spisovatele Dana Simmonse, který se nevrací pouze k osobě Charlese Dickense, ale především k obrazu Londýna jako živoucího organismu. Město má své typické atributy i symboliku a pojetí (například město jako svět, město jako labyrint atd.). V domácí tradici lze samozřejmě sledovat městskou estetiku nejen k Arbesovým romanetům, ale i k Janu Ámosu Komenskému. Blíže se této problematice v poslední době věnoval projekt *Proměny domácí fantastiky*.¹⁸³

Klasická fantastika a její estetika do značné míry odráží kořeny subžánru v rytířském románu a mýtu. To vede nejen k užívání nadpřirozených motivů, ale také k určitému způsobu zobrazování některých motivů.

Příkladem může být erotika a sex. V *Pánu prstenů* se o této problematice dozvídáme pouze zprostředkovaně a i mnozí další autoři klasické fantasy se vyhýbají explicitnímu popisu sexuálních scén (např. Tad Williams) – i když samozřejmě romanticky koncipovaným scénám a milostné problematice se nevyhýbají.

Pokud se explicitní sexuální scéna objeví, mívá často rušivou funkci symbolizující narušení idylického magického prostoru fikčního světa (Thomas Covenant při své první návštěvě Končiny znásilní dívku Lenu). Mnohem větší svoboda v zobrazování sexu a erotiky panuje v dalších subžánrech fantasy, přičemž konkrétně v temné fantasy (viz výše) je často explicitní sex, a to dokonce i v různých neobvyklých formách vyžadován. Moderní klasická fantasy se samozřejmě snaží i o využití sexuálních motivů, ale cesta k tomu vede přes výrazné okleštění magičnosti fikčního světa (R. E. Feist, J. Carey aj.).

Stejně tak se ustálilo zobrazování např. bitev. Nejlepším rozbořením této problematiky (nevztahující se primárně na literaturu) je dílo Georgese Dubyho o bitvě u Bouvines.¹⁸⁴ Struktura bitvy a její mechanismy i symbolika, které zde francouzský badatel vysledoval a

¹⁸² D. Simmons: *Drood*, Plejáda, Praha 2009.

¹⁸³ B. Hokr (ed.): *Proměny domácí fantastiky III. Město a jeho ozvěny* (rozhovor), in: *Ikarie* 6/2010 – dosud nepublikováno.

¹⁸⁴ G. Duby: *Neděle u Bouvines. 27. červenec 1214*, Praha 1996.

popsal, je zcela aplikovatelná i na velké bitevní scény v žánru fantasy. Vzorovým materiálem jsou romány Davida Gemmella, především jeho debut *Legenda*.¹⁸⁵

Mnohá fantasy se pak opírají o konflikt tradičního a moderního, o zánik starého světa a nástup nového (dle Sapkowskiho tvrzení: „něco končí, něco začíná“). Starý zanikající svět je často prezentován jako zdroj ctností a krásy, která nevratně pomíjí a nový nastupující svět bude chudší a prostší, přizemnější. Jedná se o projekci znepokojení nad budoucností do idealizovaného prostoru minulosti. Tento princip není nic nového – připomeňme např. antické historiky a v době dominátu aktuální oslavu tzv. starých římských ctností.

V českém prostředí se podobné hledání zlatého věku váže především k mýtům spojeným s první republikou (blíže k problematice historických mýtů viz zmíněná díla D. Třeštíka). V minulosti pak hledání ideálního pohanství v díle starých kronikářů.

Toto hledání a opěvování tradice není tedy nic nového, nicméně v klasické fantasy dosáhlo dnes pravděpodobně největšího rozmachu. Často je spojováno i s problematikou lidské tvořivosti, s oslavou tradičních řemesel a výrobních postupů. Michael Scott Rohan ve svých *Zimních letopisech*¹⁸⁶ nabízí estetizované popisy kovářské činnosti a výroby kouzelných předmětů. Estetické kvality řemeslné výroby a výsledků této práce, stejně jako úcta k těm, kdo jsou podobné činnosti schopni není rysem pouze západní kultury. Za pozornost stojí i podobné tendence především v japonské kultuře.

V současné době se tato estetika dá nalézt i v televizních seriálech, kde je však aktualizována a předváděna na současných technologiích a postupech především v rámci detektivního žánru. Jedná se o tzv. procesuální vyprávění.¹⁸⁷

Zdrojem estetického účinku jsou samozřejmě typicky fantasy atrakce: tedy reálně neexistující místa a tvorové. K nejoblíbenějším tvorům patří především draci, z nelidských ras pak elfové a trpaslíci. Není bez zajímavosti, že především knihy vycházející z herních světů často nabízejí příběhy, jejichž jediným účelem je přiblížit čtenáři jeho oblíbenou rasu. V České republice jsme se zatím nesešli se známými tituly z cyklu *Dragon Lance* o elfech a trpaslících, ale v rámci konkurenčního *Warhammeru* již několik takových knih v českém překladu existuje (např. *Nositel záští*¹⁸⁸).

Tyto počiny jsou však většinou pouze nepřilíš povedenými kopiemi skutečně zajímavých vizí autorů, jako jsou Tolkien či Tad Williams. Především Tolkienův vliv na

¹⁸⁵ D. Gemmell: *Legenda*, Návrat, Brno 1996.

¹⁸⁶ M. S. Rohan: *Zimní letopisy*, Laser-books, Plzeň 1998-2000.

¹⁸⁷ R. D. Kokeš: *Fikční světy (kriminálního) televizního seriálu*, in: *Illuminace* 4/2009, s. 5-38.

¹⁸⁸ G. Thorpe: *Nositel záští*, Polaris, Frenštát pod Radhoštěm 2007.

druhotnou estetiku elfů a trpaslíků v žánru fantasy je zjevný a bohužel i až příliš omezující. Pokusy o jiný přístup jsou spíše výjimečné (Williams, Jay Lake aj.).

Fantasy samozřejmě generuje i zápornou estetiku a poetiku. Jedná se o soubor prostředků a postupů spojených se silami Zla. Ta do značné míry vychází z klasických lidských obav¹⁸⁹ (temnota, noc, poroba atd.). Již dříve jsme zmínili degenerační a deformační postupy zla (přeměna elfů ve skřety aj.).

Problematika estetiky a poetiky fantasy samozřejmě není generalizovatelná na prostoru této práce. Je však důležité alespoň dílčí nastínění problému. Již na něm lze přitom dobře vidět (např. problematika zmíněných národních mýtů), že tato témata nejsou pouze teoretickým cvičením v literární teorii či dějinách estetiky.

¹⁸⁹ J. Delumeau: *Strach na západě ve 14.-18. století. Obležená obec. Díl 1: Strach doléhající na většinu*, Praha 1997.

6. FANTASY MIMO LITERATURU

Fantasy není pouze, jak již bylo zmíněno výše, literárním žánrem. Promítá se do všech oblastí, kde člověk vykazuje svou tvořivost a kreativitu. Tato kapitola se podrobněji zaměří na ta nejrozšířenější média, přičemž zvláštní pozornost bude věnována kinematografii, která zaujímá v současné kultuře, přes nárůst především ekonomického dopadu herního průmyslu, dle autorova názoru výsadní postavení.

Jednotlivé kapitoly budou přímo doplněny o možnosti didaktického využití, které souvisí především s rostoucím vlivem moderních médií na běžný život.

6. 1. Fantasy ve filmu

Filmová fantasy zažila na počátku století nebývalý rozmach, který trvá stále, přestože v omezené formě. Od velkofilmů, tzv. blockbusterů, se postupně přesunula k menším filmům, které lákají i do té doby spíše nekomerčně zaměřené režiséry (z poslední době např. Spike Lee). Nástup fantasy do filmu má řadu příčin, které budou blíže rozebrány v následujícím textu. Stručný přehled této problematiky totiž může napomoci nejen dalšímu uvažování o žánru, ale i v rámci pedagogické praxe, a to z následujících důvodů:

- 1) moderní vyučování, především na středních školách se snaží o propojování médií
- 2) čím dál více škol zřizuje vlastní filmové kroužky, které jsou krom kanonických děl světové kinematografie (často podle práce Davida Bordwella *Dějiny filmu*) zaměřeny i na tzv. cult movies, kam patří i řada snímků spadajících pod označení fantasy
- 3) filmová fantasy nabízí celou řadu příkladů toho, jak funguje filmový průmysl, což může prohloubit pochopení žáků o fungování společnosti a kultury obecně
- 4) většina filmových fantasy jsou adaptacemi literárních předloh a díky svému zaměření (v západním kulturním okruhu) na návštěvníka multikin se jedná o relativně nenáročné snímky, na nichž se však dají dobře ukázat úskalí i výhody adaptací obecně
- 5) filmová fantasy a její chápání se liší podle oblasti svého vzniku a může tak posloužit i jako prostředek nahlédnutí do jiných kultur.

V následujících podkapitolách budou zmíněny některé důležité snímky, jejichž seznam je připojen na závěr předkládané práce s odkazy na příslušná hesla v největší internetové databázi imdb.com. Základní metodologickou prací je antologie *Nová filmová historie*.¹⁹⁰

6. 1. 1. Podmínky rozvoje

Roku 2001 přišel do kin první díl filmové adaptace *Pána prstenů*. Z hlediska žánru fantasy se jednalo o zcela zásadní počín, a to hned v několika ohledech. Nejednalo se totiž pouze o adaptaci zdánlivě nezfilmovatelné předlohy, ale hlavně o otevření zcela nové větve filmové tvorby.

Producenti, kteří od osmdesátých let takřka zcela ovládli hollywoodskou tvorbu,¹⁹¹ čelili na sklonku devadesátých let velké krizi. Velkých filmových hitů ubývalo stejně jako kvalitních scénářů, filmové hvězdy postupně přestaly zaručovat zisky a samotná instituce kina čelila dosud nejvážnější konkurenci v podobě nástupu DVD. Radomír D. Kokeš¹⁹² dokonce tvrdí, že Hollywood v této době dospěl do fáze, kdy nebyl schopen ničeho jiného, než pouhé recyklace již použitých postupů a námětů (což dokládá především na nárůstu pokračování osvědčených filmových sérií a větším počtem nejrůznějších adaptací – posledně zmíněná problematika by si však zasloužila podrobnější zkoumání).

Většina neúspěšnějších filmů druhé poloviny devadesátých let proto zvolila cestu technických inovací a efektní podívané. Koncentrovaným příkladem této novodobé kinematografie atrakcí (tedy snažící se upoutat diváky nikoliv příběhem, ale jeho exponovanými složkami – např. akčními scénami, triky atd.) jsou např. filmy M. Baye – po scénářistické stránce naprosto jednoduché, plné klišé, ale úspěšné díky modernímu střihu, práci s kamerou a speciálními efekty. Na vyšší umělecké rovině, kde technologické inovace neslouží pouze jako atrakce, ale i významný narativní a strukturační prvek jsou pak snímky zatím završené *Avatarem* Jamese Camerona.¹⁹³

Právě rozvoj speciálních efektů, především pak počítačových technologií, umožnil Hollywoodu překonat nedostatek kvalitních námětů, které by se v podobných velkofilmech daly použít. Nyní již bylo možné zfilmovat na triky velice náročné sci-fi náměty těžící nejen

¹⁹⁰ P. Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*, Harmann & synové, Praha 2004.

¹⁹¹ D. Bordwell-C. Thompson: *Dějiny filmu*, NLN, Praha 2007, s. 529-554.

¹⁹² R. D. Kokeš: *Re-007 aneb bondovsky nebondovské Casino Royale*, in: Cinepur č. 49, 2007, s. 39.

¹⁹³ T. Mlčoch: *Tady už nejste v Kansasu. Figurace kyberprostoru a virtuální reality ve filmu Avatar*, in: Cinepur č. 68, 2010, s. 38-41.

z literárních, ale i z východních tradic (trilogie *Matrix*, *A.I.* Stevena Spielberga aj.). Především se ovšem filmaři zaměřili na komiksové adaptace.

V obou případech se jedná o typ filmů vyloženě žánrový (v případě komiksu především o superhrdinský komiks). Poslední oblast, které se filmaři chopili, pak byla fantasy.

Výhody adaptací těchto žánrů byly stejné – široká základna potenciálních diváků, rozmanitost námětů, ale zároveň jasně daný typ příběhu, který nabízel možnost vytvořit nejen novou sérii, ale i reklamní kampaně založené na podobnosti jednotlivých děl či provázanosti tvůrců (srovnejme s filmovými upoutávkami westernů padesátých let, kde se s podobnými odkazy hromadně operovalo- např. *Muž z Laramie*).

Stejně jako byly podobné příčiny a důvody, které obrátily pozornost filmařů k žánru, byl podobný i způsob, jakým se jednotlivé filmy točily. Ukázkovým příkladem mohou být osudy dvou tvůrců – Američana S. Raimiho a Novozélandčana P. Jacksona.

Prvně jmenovaný se prosadil nízkorozpočtovou hororovou sérií *Evil Dead*, postavenou na pohyblivosti kamery, kreativnímu přístupu ke trikům a aktivní spolupráci členů rodiny a přátel, kteří se od té doby v jeho filmech objevují až dosud. Raimi se nikdy netajil svou zálibou v komiksech, a když nezískal práva na některou ze slavných postav, natočil si vlastní komiksovou adaptaci – bez toho, že by předloha existovala (*Darkman*). Poté natočil několik kvalitních, ale nijak komerčně úspěšných filmů, aby nakonec v rámci filmové politiky nakladatelství Marvel získal post režiséra chystaného *Spider-mana*. Díky jeho úspěchu se pak stal jedním z nejmocnějších mužů v Hollywoodu.

Peter Jackson také začínal jako hororový tvůrce. A s Raimim ho pojí i záliba ve výrazně černém humoru a umění mystifikace. I on postupně přešel od hororů k jiným žánrům, u kterých sice neslavil komerční úspěch, ale získal díky nim důvěru studia New Line Cinema, která mu schválila adaptaci *Pána prstenů* nikoliv ve dvou dílech, jak bylo původně plánováno, ale ve třech.

První velké úspěchy jak komiksových, tak fantasy filmů tedy byly spojeny s kvalitními režiséry, kteří však nepatřili k těm, kteří by byli spojováni s velkými studii či velkými tržbami. Studia díky nim získala větší odvahu svěřovat podobné projekty i relativně nevyzkoušeným jménům, což přinášelo střídavé úspěchy, ale hlavně i osobitější pojetí látky (v komiksu je ideálním příkladem Nolanův *Batman*, ve fantasy rozdílnost jednotlivých dílů série *Harry Potter*).

Na druhou stranu některé tvůrce potkal podobný osud jako slavné režiséry tzv. Nového Hollywoodu. Jak Jackson, tak Raimi získali nad svými díly takřka absolutní svobodu

a výsledkem jsou filmy, které nabízejí příliš mnoho atrakcí na příliš malém prostoru, což vede k přehlcenosti a nesoudržnosti snímků (*King Kong* a *Spider-Man 3*). Oba se však také výrazně prosadili jako producenti a jimi chystané projekty slibují poučení se z vlastních chyb a naopak podporu osobitých, avšak umírněných tvůrců (např. Guilerma del Tora).

Tituly, které by snad měli v budoucnu režírovat osobně se však opět zmiňují hlavně jako „splnění snů“ či v souvislosti s technickými inovacemi (v případě P. Jacksona), nebo se má jednat o pokračování úspěšných sérií (S. Raimi).

6. 1. 2. Historie fantasy filmu

Fantasy se ve filmu při zpětném pohledu objevuje již velmi záhy. Jedná se však o díla, která se k fantasy programově nehlasí a jejich zařazení je tedy problematické. Rozhodně je však třeba je zmínit, pokud hledáme kořeny moderní filmové fantasy. Základní přehled pre-fantasy děl nabízejí práce J. Pavlovského publikované v průběhu roku 2002-2003 v časopise *Ikarie*.

Ve výčtu nechybí Bergmanova *Sedmá pečeť*, oblíbená zpracování antických pověstí, ale ani filmy Monty Pythonů. Již tyto filmy, ač žánrově řazeny vesměs mimo fantasy, předznamenaly kulturní okruhy, z nichž budou čerpat díla pozdější. Jedná se o pohanskou mytologii, náboženské motivy a samozřejmě artušovský mýtus.

Zároveň se buduje určitá spřízněnost pozdějších fantasy velkofilmů se snímky nabízející velké a nákladné historické podívané, jako byl *Pád říše římské*, *Ben Hur* nebo *Kleopatra*. V této souvislosti je třeba zmínit, že nástup moderní fantasy přišel takřka současně s filmy jako je *Gladiátor* nebo *Království nebeské*.

Poprvé se však filmaři cíleně a ve větším počtu přihlásili k fantasy v osmdesátých letech (již předtím však existují dnes takřka neznámé pokusy o zfilmování *Pána prstenů* od Ralpa Bakshiho). Filmy *Barbar Conan* Johna Milliuse a *Excalibur* Johna Boormana zahájily krátký rozmach fantasy ve filmu, který se však velice rychle vyčerpal a většina fantasy filmů mezi lety 1984 a 2001 patří do tzv. béčkové produkce. Oba výše zmíněné filmy však i po letech vykazují nepopíratelnou kvalitu, především díky jasné umělecké vizi svých tvůrců.

Millius pojal svého Conana jako oslavu lidské síly a vůle, což podpořil důrazem na fyzickou připravenost všech aktérů, minimalistickým herectvím a mottem převzatým z F. Nietzcheho. Boormanův *Excalibur* pak přináší příběh plný podobenství a symbolů v pseudohistorické stylizaci.

Oba tyto filmy disponují silnými osobnostmi jak před kamerou, tak za ní. Ovšem jak již bylo uvedeno výše, neplatí to bohužel pro další fantasy tohoto období. Z průměru ještě

vystupuje dnes již takřka zapomenutá *Legenda* R. Scotta a pak snímky F. Oze, které jsou pro využití loutkové animace většinou mylně řazeny k filmům pro děti (*Dark Crystal*).

Zbytek filmů se bohužel pokusil zopakovat úspěch *Barbara Conana* – ovšem pouze napodobením vnější formy. Filmy jako *Conan Ničitel*, *Rudá Sonja* nebo *Pán šelem* však nenabízejí nic, krom svalnatých hrdinů a papírových kulis a jedná se o velice primitivní zábavu. Podobného ražení je i film *Kull Dobyvatel*, který se roku 1996 pokoušel navázat na úspěch tehdy populárních seriálů jako byla *Xena* nebo *Hecules* (za oběmi stál jako producent Sam Raimi!). Snímek však oprávněně propadl. Většina těchto filmů těžila z předlohy R. E. Howarda, ovšem nedokázali jeho vizuálně bohaté příběhy s jednoduchými, ale logickými příběhy adekvátně převést na plátno.

Cestu, jak se vyhnout podprůměrnosti a neustálému napodobování starých vzorů ukázala, krom výše zmíněných snímků R. Scotta a F. Oze, dvojice snímků: *Planeta Krull* a *Princezna nevěsta*. První z nich vystavěla svou estetiku na hromadění těch nejfantastičtějších možných stvoření a scénérií a hlavně pak odstupu, který si tvůrci udržovaly od zdůrazněných klišé. *Princezna nevěsta* pak byla velice inteligentní parodií na romantické dobrodružné příběhy, za jejímž úspěchem stál scenárista W. Goldman – jím napsaný příběh byl postaven na dialozích a oživení zažitých stereotypů (pomsta, únos princezny, záchrana v poslední chvíli atd.). Na tuto estetiku nedávno navázal snímek *Hvězdný prach* podle románu Neila Gaimana.

Zcela stranou, protože maskované jinými žánry, pak vznikaly filmy, které ukázaly fantasy žánr ze zcela jiného úhlu pohledu. Nejprve natočil G. Lucas *Hvězdné války*, které se sice odehrávají v prostoru vesmírného impéria, ale samotný příběh a jeho vnitřní mýtus je bytostně spjat s mytologií, fantasy a westernem (a jeho prostřednictvím i s japonskou kulturou samurajů).

Fantasy prvky *Hvězdných válek* nespočívají pouze v mystické Síle, kterou disponují hlavní hrdinové a několikerém využití feudálních motivů (zlé Impérium, hodná princezna), ale i těžkopádné vědecké argumentaci, kterou se Lucas pokusil Sílu vědecky popsat v druhé trilogii (*Skrytá hrozba*, *Klony útočí*, *Pomsta Sithů*). Později se Lucas spojil se S. Spielbergem a stvořili Indiana Jonese, který čerpal z brakových seriálů třicátých let.

Za fantasy filmy bychom pak ještě mohli považovat některé duchařské komedie, jako jsou *Krotitelé duchů*, nebo *Beetlejuice* Tima Burtona. Právě Tim Burton je režisérem několika komornějších fantasy snímků, které nabízejí akční děj, ale o to více se soustředí na fantazii a způsob vyprávění příběhů. Jedná se o filmy *Střihoruký Edward*, *Ospalá díra*, *Velká ryba*, ale i dvojici loutkových muzikálů *Noční můra před vánoci* a *Mrtvá nevěsta*. Jeho poslední snímek,

Alenka v Říši divů je pak svou strukturou přiznaná kopie *Pána prstenů*, včetně závěrečné bitvy mezi silami Dobra a Zla (Bílé a Červené královny).

V zásadě tedy můžeme v kinematografii rozlišit tyto proudy fantasy:

- příběhy soustředěné kolem silných postav a mytologie (*Barbar Conan, Excalibur, Willow* – první pokus o velkou fantasy trilogii, pro neúspěch však další díly nevznikly), prezentující se především velkou výpravou a důrazem na speciální efekty,

- menší, pohádkově laděné příběhy, byť často s velmi temnými motivy nebo nadsázkou, filmy nabízející výrazně individuální koncepty fantastického světa a příběhu (*Legenda, Labyrint, Temný krystal, Princezna nevěsta*, filmy Tima Burtona). Běčkově orientované snímky uspokojující poptávku po akčních dobrodružstvích okořeněných kouzly a lepě oděnými děvami (*Pán šelem, Rudá Sonja, Conan Ničitel, Planeta Krull*),

- filmy vycházející z tradic jiného klasického žánru, ovšem okořeněného fantasy atributy (*Indiana Jones, částečně Hvězdné války*).

K filmům z třetího okruhu jistě patří série *Mumie* od S. Sommerse, která v sobě spojuje klasické horory studia Universal a *Indiana Jonese*, která dokázala, že i filmy vystavěné kolem nadpřirozena mohou být komerčně úspěšné, přestože za nimi nestojí renomovaní tvůrci. Čistě fantasy pokračováním série je snímek *Král škorpión*, který se svou estetikou i důrazem na fyzickou akci hlásí k odkazu *Barbara Conana*. Nenabízí však žádné hlubší myšlenky, ani nijak osobitou práci režiséra a dalších tvůrců.

Úspěch této série nicméně, společně s výše zmíněnými komiksovými adaptacemi, umožnil zfilmování populárních knižních předloh – *Harryho Pottera* a *Pána prstenů*, ale např. i v Polsku ve stejné době natočeného *Zaklínače*. Film a seriál podle povídek A. Sapkowskiho však nenabízí krom hudebního doprovodu nic zajímavého a od předlohy se odklání v takové míře, že můžeme mluvit spíše o velmi volné inspiraci vedenou snahou tvůrců o moderně vypadající a úspěšný snímek (viz. např. posílení ženských postav proti logice předlohy, japonské motivy atd.).

Stejně jako v osmdesátých letech však úspěch dvou velkých projektů následovala snaha o napodobení výdělečného modelu (publicista Vojtěch Rynda s nadsázkou tvrdí, že v dějinách Hollywoodu, se pouze jednou prosadila ze dvou možností ta umělecky náročnější, to když se v sedmdesátých letech filmaři rozhodovali, zda následovat vzoru prvního *Kmotra*, nebo slavného porno filmu *Deep Throat*) a vznikla řada spíše průměrných až podprůměrných snímků snažících se oslovit celou rodinu: *Letopisy Narnie, Zlatý kompas, Eragon, Probuzení tmy* aj.

Kvalitativně výraznější díla se opět objevila z „druhé vlny“, od režisérů spojovaných primárně se zcela jinými žánry či médii. Guillermo del Toro, mexický režisér hororů nejprve natočil komiksovou adaptaci (s výraznými fantasy prvky) *Hellboye*, a poté *Faunův labyrint*, skutečnou, tj. krutou, pohádku těžící z propojení bestiálního prostředí Španělska v době občanské války a neméně děsivého světa kouzel. M. Vaughn, spojený s moderními britskými gangsterkami, adaptoval pohádku N. Gaimana *Hvězdný prach*, programově navazující na *Princeznu nevěstu*. Sám Neil Gaiman se podílel na animovaném *Beowulfovi* R. Zemeckise a surrealisticky laděném snímku *Mirror Mask*. V Evropě vznikl zajímavý snímek *Strings*.

Společným jmenovatelem těchto snímků však je menší komerční ohlas. Pozornost se, proto, přes chystané projekty jako je *Hobit*, obrací v poslední době spíše k televiznímu médiu, kde řada tvůrců našla svobodnější a kreativnější zázemí.

Prototypem moderních žánrových seriálů se stala dvojice *Buffy, The Vampire Slayer* a z ní se oddělivší *Angel*. Oba dva seriály pracovaly s náctiletým publikem, ale dokázaly získat i dospělého diváka, díky promyšlenému příběhu, čím dál temnější atmosféře a hlavně kvalitně napsaným a zahraným postavám. Během posledních deseti let se navíc pozice TV seriálů a jejich tvůrců dost podstatně změnila – nejedná se již o odkladiště pro ty, kdo neuspěli v Hollywoodu nebo na svůj úspěch teprve čekají, ale naopak se řada hvězd snaží do TV tvorby dostat. Seriály stanic jako HBO (*Bratrstvo neohrožených*, westernový *Deadwood* či historický *Řím*) nabízejí i srovnatelné finanční zázemí, kvalitní scénáře a větší prostor pro rozvíjení charakterů.

První ryze fantasy vlaštokou byla minisérie zpracovávající klasickou fantasy *Čaroděj ze Zeměmoří*, v současnosti se vysílá série *Meč pravdy* podle románů T. Goodkinda a chystá se adaptace Martinovy *Písně ledu a ohně*.

Budoucnost fantasy v televizi tedy vypadá nadějně, ovšem např. kvalita série *Meč pravdy* vyvolává oprávněné obavy, aby se podobné projekty nestaly podobně vyprázdněnými jako svého času *Hercules*.

6. 1. 3. Fantasy film na Východě

V případě východní kinematografie, ale i kultury obecně, je velice obtížné mluvit o fantasy. Většina filmů, které bychom za fantasy označili je totiž vnímána zcela jinak, jako součást jiných žánrů. Jedná se především o čínské filmy wu-xia, vyprávějících o velkých bojovnících minulosti, jejichž obdobu však nalezneme i v korejské a japonské kinematografii.

Propojení nadpřirozených prvků s realitou a především historií je na Východě mnohem silnější a za fantasy se zde označují spíše díla, která přejímají strukturu příběhu, případně motivy, ze Západu.

V klasické hrané kinematografii je dokonalým případem korejský snímek *Restless*, především se však dá mluvit o japonském anime, kde existují jednak díla osobitě zpracovávající některé západní fantasy náměty (např. *Record of Lodoss War*, *Berserk*, *Chevalier D'Eon*), nebo přímo adaptují některé západní předlohy (*Gedo Senki*, *Howl's Moving Castle*). V obou případech platí, že japonští tvůrci převzali nejviditelnější motivy: elfy, trpaslíky, čaroděje, boj za záchranu světa atd., ale obohatili je o nejednoznačné charaktery postav, větší roli emocí a celkově o důraz na vztahy mezi postavami, především mezi kladnými a zápornými.

Skutečně původních námětů, řazených svými tvůrci k fantasy, by se našlo velice málo. V západním prostředí jsou za ně považovány některé filmy H. Miyazakiho, přestože autor sám se tomuto označení brání. V poslední době tento trend poněkud narušilo animační studio I. G. Production, které stojí např. za seriálem *Seirei no Moribito*. To je však spíše výjimkou – krom jiného se jedná o jediné japonské animační studio, které má své internetové stránky primárně v angličtině a spolupracuje s hollywoodskými tvůrci (např. skladatelem H. Zimmerem).

Obecně však platí, že fantasy je v Asii považováno za západní žánr a tamní kinematografie se jím zabývá spíše okrajově, a to v rámci snahy o přiblížení se západnímu divákovi.

6. 1. 4. Závěr

Fantasy nabízí i ve filmu poměrně širokou nabídku titulů, které se dají poměrně dobře klasifikovat a využít nejen ke zkoumání kinematografie obecně, ale především ke komparaci literárního a filmového média.

Většina filmů, které jsou obecně chápány jako fantasy vychází z literárních předloh a jako takové mohou posloužit při srovnání toho, jakým způsobem je stejný příběh vyprávěn v rozličných médiích, jakým způsobem je možné upravit postavy, příběh sám. Co které médium vyžaduje aby si udrželo pozornost – zde se nabízí srovnání práce s tempem (střih x dialogy), snaha o vizuální uchopení pozornosti (davové a trikové scény x metaforický jazyk) apod.

Závěrem této kapitoly je krom jiného, že fantasy je primárně literární žánr, který se ve filmu objevuje především s odkazem na své původní médium – buď v podobě námětu, nebo

v rámci propagační kampaně. Pouze výjimečně se objevují ryze filmové fantasy projekty. Zároveň platí, že většina filmových fantasy je příliš závislá na kinematografii atrakcí a nesoustředí se tedy na příběh samotný a jeho další významy, jako je tomu v případě literatury.

6. 2. Fantasy – její další projevy

Jestliže se v současnosti fantasy žánr projevuje kromě literatury nejvíce právě ve filmu, neznamená to, že jej jinde nenalezneme. Ostatní média však postrádají určitý globální rozměr, případně se v nich fantasy promítá pouze okrajově, do příliš specifických podob.

Přesto platí, že fantasy není žánrem pouze literárním a filmovým. Na inspiraci a typické fantasy motivy narazíme v komiksu, hudbě, výtvarném umění, hrách i v aktivním trávení volného času. Je však pravdou, že se mnohdy jedná pouze o inspiraci.

6. 2. 1. Komiks

Komiks jako médium má podobně jako fantasy kořeny hluboko v minulosti, byť je obecně považován za jev poměrně nedávný.¹⁹⁴ Propojení obrazu a textu, sekvenční umění, jak píše McCloud,¹⁹⁵ je však v českém prostředí stále ještě v procesu rozvoje. Vědomosti českého publika o rozsahu komiksových žánrů a témat je sice na relativně dobré úrovni, ovšem často se jedná pouze o informace z druhé ruky nepodpořené žádnou přímou zkušeností.

Tato skutečnost se přímo týká právě fantasy. Je možné tvrdit, že český čtenář se mohl setkat pouze s jedním ryze fantasy komiksem – *Barbarem Conanem* vydávaným především v rámci edice Comicové legendy. Za fantasy lze označit i některé díly komiksu *Usagi Yojimbo* Stana Sakaie a parodický *Smax* Alana Moora.

Samostatnou kapitolou je zcela jistě *Sandman* Neila Gaimana. Zatímco předchozí zmíněné díla mohou posloužit především ke komparačním pracím (*Conan*), diskuzi nad tématem východní kultury a pojetí osobního kodexu (*Usagi*), případně jako poučná studie žánrových klišé (*Smax*), Gaimanův opus magnum je využitelný ve všech těchto oblastech.

Krom jiného vak nabízí i velice zajímavé srovnání fungování autorského a komerčně produkovaného komiksu (prvních několik příběhů slouží Gaimanovi k vymezení se vůči estetice a universu DC Comics). Stejně tak je celý komiks studií vypravěčství a toho, jakým způsobem vyprávění příběhu mění svět, vypravěče i posluchače – řada dílčích příběhů je

¹⁹⁴ M. Foret, *Zrození komiksu z ducha novin*, bakalářská práce FF UP, Olomouc 1997, s. 12.

¹⁹⁵ Scott McCloud: *Jak rozumět komiksu*, BBart, Praha 2008.

vyprávěna z neobvyklých perspektiv)což se samozřejmě prolíná i s výtvarnými prostředky) – např. kočky, děti, lidové pověsti atd.

Titulní Sandman, Morfeus, v těchto příbězích přitom nemusí ani vystupovat – dostáváme se tak k problematice přítomného vypravěče, jeho vševědoucnosti atd. O důležitosti příběhů pro naši kulturu pak svědčí role, které se v komiksu dostává slavným spisovatelům (např. W. Shakespeare) a struktura některých dílů, která odráží skupinová vyprávění postav.

Sandman pracuje s typicky komiksovými prostředky, ovšem zároveň je díky množství odkazů výrazně intermediální (především ve vztahu k literatuře, ale i výtvarnému umění). Zároveň se jedná o jediný komiks, který kdy obdržel World Fantasy Award (za *Povídku sen noci svatojánské*¹⁹⁶).

Ze sandmanovského universa vychází ještě série *Lucifer*, vydávaná u nás nakladatelstvím Netopejr, které stojí i za *Mýty* – komiksem vyprávějícím o pohádkových bytostech žijících v exilu na území New Yorku. Další fantasy komiksy bohužel na českém trhu nenalezneme, i když v edičních plánech některých nakladatelství se setkáme s některými díly především evropské produkce (*Dragonero*).

Důvodem tohoto malého počtu zástupců žánru v komiksu je třeba hledat ve formě příběhů, které se autoři v komiksu snaží vyprávět – většinou se jedná o rozsáhlé ságy, které nebylo v českém prostředí možné vydávat, dokud se trh s komiksovým médiem dostatečně nesžije. Výjimkou z této poučky je právě *Sandman*, za nímž stálo jméno autora (v té době už u nás známého z románů jako je *Nikdykde a Hvězdný prach*) a především skutečnost, že většina sandmanovských příběhů je tvořena povídkami a nabízí tedy možnost koupit pouze jednu knihu.

Z hlediska edukativního přínosu komiksu se tedy dá o žánru fantasy mluvit zatím spíše pouze okrajově (o komiksu samotném však toto neplatí – především z hlediska historie nabízí celou řadu zásadních děl, vyjadřujících se např. k tématu holocaustu¹⁹⁷) a především z hlediska teorie umění, případně teorie vyprávění. V podstatě každý komiks však nabízí široké možnosti využití v hodinách výtvarné výchovy – kresební techniky, rozdělení povinností mezi jednotlivými tvůrci, využití barev atd.

Zároveň je komiks ideálním prostředkem pro lepší definici rozdílů podstaty pro naši kulturu klíčových médií, tedy literatury, coby umění spíše statického, a filmu, coby umění

¹⁹⁶ *Sen noci svatojánské*, in: Neil Gaiman: *Sandman – Krajina snů*, Crew, Praha 2005.

¹⁹⁷ P. Sedlák: *Obrazový román aneb jak si doplnit minulost*, in: *Dějiny a současnost* 1/2010, s. 24-25.

spíše dynamického (jakkoliv jsou tyto termíny zavádějící)¹⁹⁸. Zároveň se některé jeho pojmy hodí k výkladům o problematice diskurzu a prolínání teorií – např. pojem grafický román (do češtiny uvedený překladatelem Viktorem Janišem).

6. 2. 2. Hudba, výtvarné umění, hry, aktivní trávení volného času

Současná populární hudba se poměrně často opírá o žánr fantasy jako o zdroj motivů, obrátů i inspirací k celým koncepcím alb. Celkově můžeme říct, že žánr fantasy si nachází své místo především v rockové hudbě a hudbě inspirované historií (nejrůznější ohlasy keltské hudby atd.). Zcela samostatně pak samozřejmě stojí soundtracky k filmovým fantasy (ale nově také k počítačovým hrám).

Z hlediska rockové hudby se dá mluvit o počátcích spolupráce s žánrem fantasy od šedesátých let. Řada tehdejších spisovatelů přímo spolupracovala s nastupujícími hard rockovými skupinami, ty se otevřeně hlásily k fantasy jako ke své inspiraci. Jednalo se však vždy o inspiraci v oblasti textové složky jejich tvorby.

Změna nastala především v osmdesátých letech s nástupem metalu. Řada nastupujících skupin se cíleně stylizovala do fantasy hrdinů, případně do mýtických bojovníků (*Manowar* aj.). Fantasy motivy se ve velké míře začaly objevovat i na obalech alb a někteří umělci se pod vlivem fantasy snažily do své tvorby zakomponovat historické postupy či nástroje (např. *Blind Guardian*). Vazbami rockových a metalových skupin na žánr se blíže zabýval Pavel Žďárek.¹⁹⁹

Fantasy se tedy v hudbě odráží dvěma způsoby – v textové složce doslovnými citacemi a odkazy na mytologii, ve složce hudební návratem k historickým nástrojům a historickým hudebním žánrům (např. trubadúrská hudba). V oblasti fantasy soundtracků pak přistupuje ještě třetí rozměr – etnická hudba a nástroje jakožto zdroj exotična a magičnosti (viz Příloha 7).

Využití fantasy v hudbě tak může vést k zamyšlení nad vlastním vztahem k minulosti, jakožto magickému prostoru, s nímž máme pouze zprostředkovanou zkušenost. Zajímavou oblastí je však také lidské vnímání žánru z hlediska kontextu. Výše citovaný Žďárek připomíná i specifické posuny ve vnímání klasické hudby (případně známých populárních písní) v případě, že je užita v žánru, který není jejím „domácím“, např. *Na krásném modrém Dunaji v 2001: Hvězdná odysea*.

¹⁹⁸ Martin Štochl: *Film a komiks. Narativní bliženci*, in: *Cinepur* 41, 2005, s. 20-23.

¹⁹⁹ Pavel Žďárek: *Fantastika v říší not*, in: *Ikarie* 2/2010, s. 63-66.

Fantasy nalezneme i ve výtvarném umění. Jedná se ovšem ve většině případů o z literatury či filmu (případně jimi inspirované) motivy. Zatím se mi nepodařilo dohledat, že by teorie výtvarného umění uznávala korpus děl s fantasy tematikou za samostatný žánr (přestože např. malby fantastických krajin či postav se čím dál častěji odpoutávají od primárně literárních zdrojů), a to ani v rovině filmových plakátů.

Přesto je fantasy ve výtvarném umění silně zastoupena a je celá řada výtvarníků, kteří se soustředí výhradně na podobně laděné práce a zapojují se s nimi do uměleckého diskurzu – pořádají výstavy, vydávají publikace atd. V českém prostředí je tento okruh fantasy tematiky poměrně málo zastoupen. Obrazová alba významných malířů (např. Franka Frazzety, Borise Valeja, Luise Roya, Michaela Whelana aj.) jsou v obchodech k dostání pouze v dovozu, případně občas ve formě kalendářů. Jediné výrazné grafické dílo, kterému se u nás dostalo pozornosti jsou kolekce ilustrací k Tolkienovým knihám, které vydala Mladá Fronta²⁰⁰.

V oblasti her je fantasy zastoupena v mnohem větší míře a to ve všech sférách – počítačové (*Baldur's Gate* aj.), deskové (*Asterion*), stolní (*Warhammer*), karetní (*Magic the Gathering*), na hrdiny (*Dragon Lance*), tzv. gamebooky (*Lone Wolf*) atd.

Samostatnou pozornost si zaslouží především hry na hrdiny, které fungují na principu sdíleného dobrodružství – skupina hráčů si rozdělí role (často vycházející z žánrových stereotypů) a pod vedením „pána jeskyně“ plní různé úkoly. V kapitole věnované subžánrům jsme uvedli, že z těchto her vychází řada knižních edic, jedná se tedy o velmi silné prolnutí literatury a her. Po hráčích je vyžadováno dodržování pravidel, zároveň však mají velkou volnost v tom, jakým směrem se jejich příběh bude odvíjet – tyto hry tedy silně podporují předvídatost, schopnost kombinovat a promyšlet, stejně jako vyprávět příběhy. V současnosti existují samozřejmě podobné typy her i v jiných žánrech.

V devadesátých letech se díky hře *Magic the Gathering* zrodil fenomén karetních sběratelských her. Tyto hry byly založené na jednoduchém principu: ne všechny hrací karty jsou stejně dostupné, existuje několik úrovní jejich „vzácnosti“. K dimenzi hry se tak dostává i dimenze sběratelství. Tato dimenze je podpořena i spoluprací s významnými malíři, kteří jsou se žánrem spojeni, případně výraznou grafickou stylizací.

V současnosti existuje podobných her doslova desítky, nicméně pouze několik z nich dosáhlo celosvětového rozšíření, přičemž postavení nejúspěšnější hry svého druhu si drží stále *Magic* (pravidelně vycházejí nové edice karet, příručky, pořádají se turnaje, včetně mezinárodního okruhu a mistrovství světa s dotací několik milionů dolarů atd.). Zajímavé je,

²⁰⁰ Např. *Tolkienovy říše*, Mladá Fronta, Praha 1998.

že v souvislosti s hodnotou karet nevznikají pouze burzy, ale i specializované soutěže. Odměnou většinou bývají již nedostupné karty ze starých edicí, případně vydavatelem speciálně vytištěné kusy, které nelze sehnat jinak. Náplní těchto soutěží může být nejen turnaj podle pozměněných pravidel či s odlišným počtem karet, ale například i soutěž v nápaditější likvidaci vlastních karet (příčemž jedním z bodů, který se hodnotí je vzácnost karty, kterou soutěžící zničí).

V souvislosti s literaturou je pak třeba ještě zmínit gamebooky, knihy-hry. Čtenář knihy je zároveň hráčem, text knihy je rozdělen do menších jednotek, přičemž na konci každé z nich čtenář volí, který z možných úseků textu bude pokračovat. Volba je buď zcela na čtenáři, případně je závislá na okolnosti (např. se postava-čtenář dostane do konfliktu s nepřítelem a musí bojovat – pokud prohraje, hra končí, pokud uteče, volí tím jednu linii příběhu, pokud vyhraje, volí další atd.). Tyto knihy neobsahují pouze motiv volby a náhody, ale také logické hádanky a hříčky.

Svět her dokázal fantasy adaptovat do všech svých odvětví a v mnohých dokonce tento žánr zastává vůdčí postavení, případně roli propagátora nových směrů (karetní sběratelské hry, hry na hrdiny). Většina těchto her navíc silně podporuje aktivní přístup k problému, nikoliv pasivitu a posiluje i roli jedince v kolektivu (snaha o tyto aspekty je v současnosti viditelná i na počítačových hrách, které se čím dál víc přiklánějí k různým strategickým trenážerům, často inspirovaných historií, či hrách navrhovaných pro tzv. multiplayer).

Výhodou řady her je také fakt, že jsou globálního charakteru a i když se jednotlivé trhy snaží o optimalizaci z hlediska svého ideálního zákazníka, stále zde hraje velkou roli znalost cizích jazyků, konkrétně angličtiny. Především Magic the Gathering v současné době zaujímá ve vztahu mládeže k cizím jazykům postavení dříve připisované populární hudbě (učení se z písňových textů).

Negativním jevem samozřejmě může být určitá ekonomická diferenciací hráčů. Především sběratelské karetní hry jsou finančně velice náročné. Stejně tak počítačové hry (které vyžadují pravidelné aktualizace software i hardware). Společenská stratifikace her však není úkolem této práce – v pedagogické praxi by se však mohlo jednat o zajímavý fenomén.

Tím již nepochybně je problematika tzv. LARPu (Living Action Role Play). V podstatě se jedná o rozvinutější formu her na hrdiny, kde je však zesílena složka realističnosti a naopak upozaděna složka hry. LARPy se často odehrávají ve volném prostranství a účastní se jich velké množství lidí, jsou tedy náročnější na organizaci. Jejich podstatou je přehrání, či zopakování události (nikoliv nepodobné historickým rekonstrukcím

různých zájmových kroužků) – skutečné i fiktivní (tedy např. historicky doložené bitvy u Slavkova, ale i fiktivní bitvy na Pelennorských polích). Oproti klasickým rekonstrukcím zde však velkou roli hraje scénář, který může hráčům přidělit i od historické reality odlišné role a výsledek.

Nedílnou složkou LARPu je příprava kostýmů, rekvizit a informací potřebných k jeho správnému průběhu. Z hlediska pedagogické praxe se tedy nabízí srovnání s projektovým vyučováním. Účastníci musí znát prostředí, kde se LARP odehraje (poznatky zeměpisné, přírodopisné, fyziky atd.), musí být k dispozici podpůrný příběh (literatura, historie), ten má určitou ideologii (základy společenských věd), rekvizity musí odpovídat skutečnosti (historie), je třeba se přizpůsobit dalším okolnostem (např. ekonomickým atd.).

LARPy tedy podporují nejen vědomosti svých účastníků, ale i jejich schopnost organizace a vzájemné komunikace. Zároveň se ukazuje, že i když největší vazby má fantasy ve hrách z hlediska pedagogického využití na literaturu a historii, stranou nejsou ani další předměty.

6. 3. Závěrem

Fantasy se tedy vyskytuje v řadě dalších médií, nikoliv pouze v literatuře, i když ta je v mnoha ohledech primárním zdrojem jejího šíření. Ve většině médií si fantasy dokázala vydobýt silné postavení a nezřídka je i propagátorem a nosným projektem nových směrů, kterými se může vývoj ubírat.

Využití těchto médií ve školství je možné nejen v souvislosti s klasickými předměty, jejich propojením, ale i ve vztahu k mimoškolnímu světu edukantů. Stejně jako u literatury přitom platí, že hlavním kladem těchto děl je primární a dobrovolná zkušenost edukanta.

7. NĚKTERÉ SOUČASNÉ TENDENCE VE FANTASY

Na závěr autor připojuje pouze ve stručnosti směry, kterými se udává světová i česká fantasy (příčemž samozřejmě tendence nejsou ve sledovaných oblastech pouze k jednomu, ale dochází i k jejich prolínání). U obou můžeme prohlásit, že se jedná o projev stáří žánru – jestliže v zahraničí za sebou má fantasy bouřlivý rozvoj i období stagnace a nyní hledá nové způsoby expanze a vydává se cestou experimentů, v České republice se stále jedná o žánr, který musí své postavení potvrdit a snaží se především přilákat větší počet čtenářů (což samozřejmě neznámá, že by nebyl schopen nabídnout výrazně nadprůměrná a ambiciózní díla).

Tato kapitola tedy nabízí konkrétní studii současného směřování žánru. Její výsledky mohou posloužit jako základ k debatám o rozdílech ve vnímání žánru v zahraničí a v České republice, o potřebách, které čtenáři a autoři do tohoto typu umění investují atd.

7. 1. Zahraničí – New weird

Jak již bylo autorem uvedeno, new weird je v mnoha ohledech moderní verzí kyberpunku. Stejně jako hnutí osmdesátých let se i new weird programově snaží o renesanci žánru. Důležité však je, že tentokrát nikoliv z pozic autorů science fiction, ale globálně pojaté fantastiky, kam podle autorů jako je K. J. Bishopová, China Mieville, Jeff VanderMeer a další patří i surrealismus (román *Vryté město*), sociální utopie a antiutopie (*Světlověk*, *Nádraží Perdido*), středověké cestopisy (*Srdce světa*) atd.

Díla new weirdu se nevyznačují žánrovou čistotou, ale naopak jejich mixováním. Románem, který je dodnes považován za nejzásadnější dílo subžánru, je *Nádraží Perdido* Chiny Mievilleho. Kniha, která v českém vydání získala hned několik cen Akademie SFFH a podnítila zájem českého čtenáře o new weird.

Prostředí knihy, gigantický Nový Krobuzon je poctou městské fantasy i Dickensovým románům, dílčí motivy zde odkazují na steampunk (magicky využívané parostroje), dark fantasy a horor (komunikace s podsvětím, monstra, deformace lidské bytosti), gangsterský román (jedna z kladných postav je najata šéfem podsvětí, aby vytvořila jeho obraz), společenská studie (revoluční nálady uvnitř města, rasová nesnášenlivost). Samotný román se pak prudce mění svým pojetím v půli – zatímco první část je postavená na atmosféře, rozboru uměleckých, technických a psychických potíží hrdinů, druhá část pak staví na akčních scénách a dobrodružství.

New weird je tedy postavený na mixování přístupů a žánrů, snaží se pomocí nové formy dát starému obsahu nový význam. Zároveň má mnohem větší společensko kritický akcent a jeho personální obsazení není spojené s jedním prostředím, jak tomu bylo v případě prvních kyberpunkerů. New weird vznikl v Anglii (Mieville), ale zásadní díla přišla i z Austrálie (Bishopová) a současná vůdčí osobnost je Američan (Jeff VanderMeer).

Bez zajímavosti není ani fakt, že česká edice New weird nakladatelství Laser-books je pravděpodobně nejprestižnější edicí tohoto směru. Jedním ze zde vyšlých titulů je i antologie new weirdu,²⁰¹ která obsahovala nejen povídky autorů s hnutím spojovaných, ale i názory editorů z různých zemí na to, co new weird je a zda se o něm dá hovořit jako o legitimním subžánru, nebo jen o ekonomické nálepce. Martin Šust v této souvislosti poznamenal, že minimálně v České republice new weird skutečně existuje, „rozběhli jsme si jej tu“.²⁰²

Tuto poznámku považuji za důležitou, protože ukazuje, že vznik subžánru není závislý pouze na svých autorech a programových prohlášeních, ale také na konkrétní realizaci v praxi, na které má svůj podíl i nakladatelský trh, publicistika a samozřejmě ohlas mezi čtenáři. K české edici ještě jedna poznámka: nakladatelství Laser-books na ní uzavřelo smlouvu se známým malířem Lesem Edwardsem, takže všechny tituly edice mají originální a původní obálky.

7. 2. Česká republika – Historická fantasy

Historická fantasy v českém prostředí má kořeny v polovině devadesátých let, kde se řada publicistů i čtenářů bouřila proti v té době panujícímu přebírání cizích vzorů (především o masovou produkci většinou nepříliš kvalitních conanovských titulů)... Za první historické fantasy jsou považovány knihy Jaroslava Mosteckého, inspirované vikingskými nájezdy na středověkou Evropu (např. *Jdi a přines hlavu krále*²⁰³). Dnes však tento subžánr fantasy v českém prostředí píše celá řada autorů a autorek a vycházejí i speciální antologie (např. *Memento mori*²⁰⁴).

Původně se přitom řada autorů pod vlivem již zmíněné snahy vymezit se vůči západním vzorům pokoušela o příběhy, které bývaly v recenzích (z hlediska žánrové publicistiky) označovány za slovanskou fantasy. Typickým zástupcem podobných próz může

²⁰¹ Anne&Jeff VanderMeer (edd.): *New weird. Trochu jiná fantastika*, Laser-books, Plzeň 2007.

²⁰² Tamtéž, s. 327.

²⁰³ J. Mostecký: *Jdi a přines hlavu krále*, Saga, Šternberk 1995.

²⁰⁴ O. Jireš (ed.): *Memento mori*, Triton, Praha 2009.

být kniha Ivany Kuglerové, *Stežky krve*.²⁰⁵ Fikční svět této knihy se sice opíral o slovanskou mytologii a slovansky znějící jména, ovšem z hlediska struktury se jednalo o napodobeninu (byť kvalitně napsanou) románů D. Gemmella.

Juraj Červenák se pokusil přenést styl psaní conanovských příběhů do slovanské minulosti a výsledkem je řada knih, které se odehrávají v raném středověku a mezi jejichž hrdiny nalezneme i Ilju Muromce. V současnosti pak od obecně slovanských reálií přešel k slovenským dějinám. Jeho cyklus *Kapitán Báthory* se odehrává na pozadí protitureckých válek v druhé polovině sedmnáctého století. Ryze dobrodružné ladění příběhu a přetrvávající přiznaná inspirace Conanem je zde obohacena o velké množství historických detailů. Naplňují se tak slova Jany Jůzlové, že čeští autoři fantastiky jsou ochotni věnovat pozadím svých knih obecně mnohem více času, i když nebude tato jejich snaha ze strany čtenářů nutně náležitě oceněna.²⁰⁶

Stranou pak leží společné dílo Františky Vrbenské a Leonarda Medka *Stín modrého býka*.²⁰⁷ Kniha je dodnes považována za nejlepší historickou fantasy domácí produkce, což je důsledkem nejen kvalitního spisovatelského řemesla a práce s prameny, ale i zdaleka nejvěrohodnějším spodobněním dobových mentalit.

V historické fantasy tedy převládají zatím spíše starší dějiny, ovšem nejsou pravidlem (některá díla L. Medka, Františka Novotného aj.). Zajímavým je také skloubení historické fantasy s hororem, jak je předvádí ve svých upířích románech (např. *Dračí krev*²⁰⁸). Stále však platí, že struktura většiny historických fantasy vychází z dobrodružných příběhů, případně již několikrát zmíněných „conanovek“. Podle Ondřeje Jireše popularita subžánru vychází z dobrých znalostí historie u českých čtenářů a tendence hledat v literatuře vzory a tradice.²⁰⁹

Rozhodně ovšem není historická fantasy prostorem, v němž by docházelo k experimentování či rozsáhlejšímu mixování žánrů, jako je tomu v případě new weirdu. Pravděpodobně můžeme tuto skutečnost uvést do vztahu se stářím žánru v českém (a slovenském prostoru). Přestože je fantasy populární, stále ještě musí o své postavení v rámci domácí fantastiky bojovat a nemůže si dovolit produkci děl, která nebudou masově přijatelná. Přesto však v historické fantasy můžeme sledovat tendence k poněkud jiné stylové rovině psaní, ovlivněné nejen domácí tradicí (díla V. Vančury, J. Durycha či K. Schulze), ale i

²⁰⁵ Ivana Kuglerová: *Stežky krve*, Straky na vrbě, Praha 2001.

²⁰⁶ B. Hokr (ed.): *Proměny domácí fantastiky I. Historická fantasy* (rozhovor), in: *Ikarie* 4/2010, s. 59-61.

²⁰⁷ Františka Vrbenská - Leonard Medek: *Stín modrého býka*, Straky na vrbě, Praha 2001.

²⁰⁸ Jenny Nowak: *Dračí krev*, Mht, Praha 1995.

²⁰⁹ B. Hokr (ed.): *Proměny domácí fantastiky I. Historická fantasy* (rozhovor), in: *Ikarie* 4/2010, s. 59-61.

ambiciózním projektem polského spisovatele A. Sapkowskiho (*Husitská trilogie*²¹⁰). Ten se vyznačoval snahou o poetické kvality textu, prolínáním hovorového a spisovného jazyka, využíváním latiny a němčiny, ale především silným ironickým podtextem, v čemž autor spatřuje daň moderní podobě prózy vyznačující se větším důrazem na dialogy oproti popisům.

²¹⁰ A. Sapkowski: *Husitská trilogie*, Leonardo, Ostrava 2004-8.

ZÁVĚR

„Spekulativní próza dosáhne zralosti až tehdy, kdy získá morální autoritu literatury vydobyté ze zkušenosti.“

J. G. Ballard

Cílem práce bylo nabídnout teoretickou studii žánru fantasy a jeho využití v procesu vyučování na středních školách, s přihlédnutím k možnostem propojování vyučovacích předmětů a integraci mimoškolního a školního prostředí.

V průběhu příprav k sepsání práce byla shromážděna odpovídající odborná literatura domácí i zahraničí. V důsledku toho, že v českém prostředí je odborná reflexe žánru fantasy nepřilíš početná, je v práci zastoupena i žánrová publicistika (jejíž stručná charakteristika je součástí třetí kapitoly), především časopisecká a internetová. Vyhledaná odborná literatura se nezabývala pouze problematikou žánru fantasy, ale také pedagogiky, psychologie a problematiky dalších médií. Předkládaná práce tedy není úzce literární, ale snaží se o interdisciplinární pojetí, což se odráží i v reflexi žánru v neliterárních médiích (film, komiks, hudba atd.)

V první kapitole byla nabídnuta definice fantasy žánru a způsobů, jakým je nahlížen. Samostatného rozpracování se dočkala koncepce Johna Cluteho, obecně považovaného za největší autoritu na žánr fantasy a A. Sapkowskiho. Tyto dvě koncepce ovšem z pohledu autora nepokrývají všechny možnosti žánru, proto je kapitola doplněna o některé další koncepty a především o výklady, které předkládané koncepce doplňují, případně s nimi i polemizují.

Druhá kapitola je zaměřena na historii fantasy a její subžánry. Do textu kapitoly byly opět zapracovány teorie Johna Cluteho a A. Sapkowskiho, ale také I. Adamoviče, O. Neffa a dalších. Oproti starším pracím na obdobné téma se autor předkládané práce pokusil o postižení vývoje sledované problematiky, o popsání změn, jimiž jednotlivé subžánry procházejí a díky využití současných reflexí některých děl především mezního charakteru, u nichž je zařazení do žánru fantasy problematické, i o prognózu předpokládaného vývoje. Cílem práce tedy bylo krom jiného zařazení fantasy do literární historie a doložení skutečnosti, že tento žánr není pouze módním výstřelkem. Dále bylo doloženo, že žánr je vnitřně stratifikován z hlediska uměleckých kvalit a oproti zažitému předpokladu není součástí žánru sci-fi, s nímž je naopak velice často vedena bouřlivá diskuze. Posledním cílem kapitoly byla právě snaha postihnout problematiku tzv. fandomu a jeho vymezení se vůči

nejen tzv. mainstreamu, ale i proti dalším fantastickým žánrům, kterážto problematika byla až dosud opomíjena.

Ve třetí kapitole je stručně nastíněna historie fantasy v České republice, především je však věnována pozornost způsobům, jakým se fantasy dostává ke svému recipientovi a vůbec žánrovému diskurzu v širokém slova smyslu. Kapitola reflektuje nejen praxi českých žánrových nakladatelů, ale také žánrovou publicistiku a nabízí přehled nejvýznamnějších periodik a internetových serverů, které se fantastikou zabývají.

Čtvrtá kapitola je vymezením didaktických možností žánru, zodpovězením otázky, proč je žánr obecně v současné praxi využitelný a jak se konkrétně žánr fantasy promítá do současné pedagogické praxe. Předkládaná práce se snaží dokázat, že žánr fantasy se může opřít o dobrovolnou zkušenost edukantů s konkrétními literárními (ale i filmovými, komiksovými atd.) díly, která mají výpovědní hodnotu ve vztahu k náplni všech školních předmětů a možnostem jejich propojení. Dosavadní práce, které se podařilo autorovi vyhledat, se zabývaly především vztahem fantasy k literatuře a okrajově k dějepisu. Problematika společenských věd, přírodopisu, zeměpisu, informačních technologií a využití žánru v pracovních činnostech byla z větší části i zcela ignorována. Kapitola se podrobněji věnuje i psychologickému profilu edukanta na středních školách a toho, jakým způsobem jej lze pomocí využití žánru fantasy přivést k aktivní účasti na vyučování.

Následující kapitola se již nevěnuje výuce jako celku a zapojení fantasy do všech nabízených předmětů. Předpokládá spíše práci v rámci tzv. humanitních věd (literatura, dějepis, základy společenských věd). Jejím cílem je nabídnout možnosti diskuzí, které by skrze konkrétní témata a motivy děl fantasy přispěly u edukantů k lepším interpretacím světa, který je obklopuje. Těmito tématy jsou nejen literární teorie (fikční světy, s nimi související koncepce vytváření mýtů D. Třeštíka), ale především koncepty ideologie, ekologie, estetiky, morálky atd. Stejně tak principy, na jejichž základě dochází k identifikaci s hrdinou uměleckých děl, k hledání příkladů a způsobu, jakým se umělecká zkušenost promítá do našeho vnímání světa (např. využití přirovnání založených na čtenářské zkušenosti k hodnocení politiků atd.). Klíčová je při tomto druhu výuky především již zmíněná dobrovolná zkušenost vyučovaného s díly, která slouží jako základ diskuze (případně i projektového vyučování).

Jelikož jedním z cílů práce bylo i prokázání širokých možností žánru fantasy pro interdisciplinární přístupy a integraci různých typů zkušeností, kterými se vyučování vyznačuje, je v práci obsažena i kapitola věnující se fantasy žánru v neliterárním prostředí. Z důvodů jeho globálního dosahu je největší pozornost věnována filmovému médiu.

Vzhledem k rozvíjející se cinefilii v českém prostředí (filmové kluby při školách, kroužky vizuálních studií atd.) a technologickým možnostem získávání filmových materiálů, včetně jejich reprodukovatelnosti (rozvoj DVD, počítačů, torrentů, filmů v mobilních přístrojích atd.) je fantasy ve filmu vhodným bodem, odkud lze zkoumat nejen konkrétní díla, ale i psychologii dnešního diváka, producentské a distribuční praktiky atd. V další části kapitoly se pak autor věnuje komiksu a dalším médiím, jejichž dopad však není (minimálně v současnosti) srovnatelný s filmem (a samozřejmě s literaturou). Přesto se i zde fantasy projevuje některými specifiky, která byla až dodnes přehlížena (např. o komiksových žánrech dodnes neexistuje v českém prostředí žádná práce a v zahraničí je pozornost věnována především avantgardnímu a superhrdinskému komiksu).

Poslední kapitola se opět vrací k literatuře a probírá problematiku současných tendencí v žánru, jak jsou vnímány v zahraničí a jak v českém prostředí. Správná interpretace těchto tendencí je dle autora práce možná pouze vzhledem k pochopení kulturního a společenského kontextu a vede k hlubšímu pochopení stavu, v jakém se především česká fantasy v současnosti nachází a jaká je její role na knižním trhu. Opět se zde dostáváme k možnostem psychologického a sociologického zaměření nejen na čtenáře.

Předkládaná práce *Fantasy – teorie žánru a jeho edukační aspekty* tedy nabízí teoretické studie jak žánru samého, tak jeho využití ve vyučovacím procesu. S využitím nejen domácích zdrojů a pramenů se pokusila o dynamičtější pohled na problematiku a postižení procesů uvnitř žánru, které vedou k jeho vývoji a umožňují jeho využití i pro interpretaci světa našich zkušeností. Zároveň byla fantasy uvedena do širšího kontextu literatury a především došlo k jejímu přesnějšímu vymezení v rámci tzv. fantastiky.

PŘÍLOHY

NA PŘILOŽENÉM DVD

Přílohy tvoří soubor textového, ale i audivizuálního charakteru, které doplňují výklad (viz jednotlivé odkazy). U jednotlivých materiálů je doloženo, zda se jedná o materiály převzaté, případně původní.

Dokumenty textové

Jedná se především o doplňkové materiály, které mají doložit obecně převládající uvažování o žánru, poukázat na soubor děl vnímaných v současnosti širší veřejností jako zásadní (Locus) a materiály sledující problematiku čtenářství se zaměřením na fantasy.

Dále jsou připojena esejistická pojednání, která reflektují některé vybrané problémy související se současnou podobou žánru v České republice. Tyto materiály zároveň dokumentují stav aktuální zájmy žánrové publicistiky, která se již nezajímá pouze o samostatná díla, ale i o převládající tendence a procesy uvnitř žánru i obce jeho recipientů.

Esejistického charakteru jsou také materiály podrobněji se zabývající některými vybranými díly. Tyto materiály navazují na kapitolu věnující se jednotlivým subžánrům fantasy a jejich úkolem je přesněji tyto subžánry a jejich vnímání domácí publicistickou popsat.

Poslední materiály jsou kulturně-historické sondy, které mapují na konkrétních osudech osobností spojených s fantastikou vzestup a rozvoj žánru fantasy v České republice. Jedná se příspěvky k cyklu Má cesta k fantastice, které jsou postupně publikovány na serveru www.fantasyplanet.cz. Jednotlivé eseje blíže dokreslují především obsah třetí kapitoly předkládané práce.

PŘÍLOHA 1 - Kánon fantasy - nejvýznamnější díla fantasy dle časopisu Locus. PŘEVZATÉ.

PŘÍLOHA 2 - Problematika fantasy čtenáře (dle Z. Kocurkové). PŘEVZATÉ.

PŘÍLOHA 3 - Vybrané eseje na téma ukázkových děl jednotlivých subžánrů. PŮVODNÍ.

PŘÍLOHA 4 - Cesty k fantastice (seriál profilů, kulturně-historické sondy). PŘEVZATÉ.

PŘÍLOHA 5 - Vybrané materiály k dílčím tématům (Historická fantasy, městská poetika, historie ve fantasy). PŮVODNÍ.

PŘÍLOHA 6 – Dopis Akademie SFFH shrnující žánrovou produkci 2009. PŘEVZATÉ.

Video a audio soubory:

Z důvodu problematiky autorských práv jsou zde uvedeny pouze kratší ukázky, které jsou svými původními autory dány volně k dispozici. Další ukázky, filmového i hudebního rázu jsou k dohledání na v práci citovaných internetových stránkách.

Audiovizuální ukázky mají ilustrovat možnosti propojení fantasy s vyučovacími předměty, především hudební výchovou, výtvarnou výchovou, informačními technologiemi a literaturou.

Hudební ukázky vycházejí z popularity kanadského spisovatele G. G. Kaye a pocházejí z jeho oficiálních stránek, kde byly dány k dispozici se souhlasem svých tvůrců. Pro ukázku jsou zvoleny proto, že se v nich odráží většina jevů spojovaných s fantasy žánrem v hudbě – částečná onspirace konkrétním dílem, fantasy motivy v textu, využívání netradičních nástrojů atd.

Video soubory odráží především současnou počítačovou gramotnost a možnost samostatné tvorby zahrnující několik různých médií – hudbu, film, počítačové technologie atd. Zároveň mohou posloužit jako didaktická pomůcka k problematice narace v jednotlivých médiích a s ohledem ke kontextu (některé AMV stručně „vyprávějí“ děj např. seriálů, případně pomocí hudby vkládají do původního materiálu odlišný příběh atd.).

PŘÍLOHA 7 – Hudba s fantasy motivy. PŘEVZATÉ.

PŘÍLOHA 8 – AMV. PŘEVZATÉ.

LITERATURA A DOPORUČENÁ DÍLA

Monografie, encyklopedie, slovníky

- ADAMOVIČ, Ivan: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*, R 3, Praha, 1995.
- ALTMAN, Rick: *Film/Genre*, British Film Institute, London 1999.
- BARTLOVÁ, Milena (ed.), *Pop history. O historické věrohodnosti románů, filmů, komiksů a počítačových her*, Praha 2003.
- BERNE, Eric: *Co řeknete, když pozdravíte. Úvod do transakční analýzy*, NLN, Praha, 1997.
- BORDWELL, David – THOMPSONOVÁ, Kristin: *Dějiny filmu*, NLN, Praha 2007.
- BURKE, Peter: *Francouzská revoluce v dějepisectví. Škola Annales (1929-1989)*, NLN, Praha 2004.
- BURKE, Peter: *Lidová kultura v raně novověké Evropě*, Argo, Praha 2005.
- CARTER, Lin, (ed.). *Kingdoms of Sorcery: An Anthology of Adult Fantasy*, Doubleday, New York 1976.
- CARTER, Lin, *Zákulisí Pána prstenů*, Argo, 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.
- ČÁP, Jan – MAREŠ, Jiří: *Psychologie pro učitele*, Portál, Praha 2001.
- DELUMEAU, Jean: *Strach na západě ve 14.-18. století. Obležená obec. Díl 1: Strach doléhající na většinu*, Argo, Praha 1997.
- DOLEŽAL, Lubomír: *Heterocosmica. Fikce a možné světy*, Karolinum, Praha 2003.
- DUBY, Georges: *Neděle u Bouvinnes. 27. červenec 1214*, Praha 1996.
- ECO, Umberto: *Skeptikové a těšitelé*, Svoboda, Praha 1995.
- FONSTADOVÁ, Karen Wynn: *Atlas Středozemě*, Mladá Fronta, Praha 1998.
- GENČIOVÁ, Miroslava: *Vědeckofantastická literatura: srovnávací žánrová studie*, Albatros, Praha 1980.
- GINZBURG, Carlo: *Benandanti. Čarodějnictví a venkovské kultury v 16. a 17. století*, Argo, Praha 2002.
- GINZBURG, Carlo: *Noční příběh. Sabat čarodějnic*, Argo, Praha 2003.
- GRANT, Michael: *Dvanáct cízarů*, BBart, Praha 1998.
- GRENZ, Stanley J.: *Úvod do postmodernismu, Návrat domů*, Praha 1997.

- HELDOVÁ, Jacqueline: *V říši obrazotvornosti (děti a fantastická literatura)*, Albatros, Praha, 1985.
- HEBDIGE, Dick: *Subculture: the meaning of style*, Routledge, London and New York 1991.
- HEREC, Ondrej. *Cyberpunk: vstupenka do tretieho tisícročia*, Vydavateľstvo Spolku slovenských spisovateľov, Bratislava 2002.
- HEREC, Ondrej: *Z teórie modernej fantastiky*, Literárne informačné centrum, Bratislava 2008.
- HOFBAUER, Břetislav: *Děti, mládež a volný čas*, Portál, Praha 2004.
- JANÁČEK, Pavel: *Literární brak. Operace vyloučení, operace nahrazení*, Host, Brno 2005.
- JENKINS, Henry: *Fans, Bloggers, and Gamers: exploring Participatory Culture*, New York University Press, New York and London 2006.
- LE GOFF, Jacques: *Středověká imaginace*, Argo, Praha 1998.
- KOHOUTEK, Rudolf a kol.: *Základy pedagogické psychologie*, Akademické nakladatelství CERM, Brno 1996.
- LANGER, Aleš: *Průvodce paralelními světy: nástin vývoje české sci-fi 1976-1993*, Triton, Praha 2006.
- LEWIS, Lisa A.(ed.): *The adoring audience: fan culture and popular media*, Routledge, London and New York 1992.
- MACEK, Jakub: *Fandom a text: fandom - subkultura textu : profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*, Triton, Praha 2006.
- MACURA, Vladimír: *Šťastný věk. Symboly, emblémy a mýty 1948-1989*, Academia, Praha 2008.
- MCCLOUD, Scott: *Jak rozumět komiksu*, BBart, Praha 2008.
- MOKREJŠ, Antonín: *Umění, skutečnost, poznání*, Československý spisovatel, Praha, 1966.
- MUŽÍK, Vladislav. – KREJČÍ, Milada: *Tělesná výchova a zdraví*, Olomouc Hanex, 1997.
- NEFF, Ondřej: *Všechno je jinak*. Albatros, Praha, 1986.
- NEFF, Ondřej: *Jak blufovat o sci-fi*, Talpress, Praha, 1999.
- NEFF, Ondřej. *Tři eseje o české sci-fi*, Praha : Československý spisovatel, 1985.
- NEFF, Ondřej - OLŠA, Jaroslav: *Encyklopedie literatury science-fiction*, ASFS, Praha, H&H, Jinočany, 1995.
- NÜNNING, Ansgar: *Lexikon teorie literatury a kultury: koncepce, osobnosti, základní pojmy*, Host, Brno 2006.
- PETERKA, Josef: *Teorie literatury pro učitele*, PedF UK, Praha, 2001.
- PETERKA, Josef a kol.: *Encyklopedie žánrů*, Paseka, Litomyšl 2004.

- PRATCHETT, Terry: *Věda na Zeměploše*, Talpress, Praha 2004.
- PRATCHETT, Terry: *Věda na Zeměploše. Koule*, Talpress, Praha, 2006.
- PRINGLE, David (ed.): *Fantasy: encyklopedie fantastických světů*, Albatros, Praha, 2003.
- ROUX, Jean-Paul: *Král. Mýty a symboly*, Argo, Praha 2009.
- SZCZEPANIK, Petr (ed.): *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*, Harmann & synové, Praha 2004.
- ŠKVORECKÝ, Josef: *Podivný pán z Providence a jiné eseje*, Ivo Železný, Praha 2000.
- ŠUST, Martin: *Slovník autorů anglo-americké fantastiky. A-K*, Laser-books, Plzeň 2003.
- TOLKIEN, John R. R.: *Netvoří a kritici*, Argo, Praha 2006.
- TOMAN, Jaroslav: *Didaktika čtení a primární literární výchovy*, Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, České Budějovice 2007.
- TOMAN, Jaroslav: *Vybrané kapitoly z teorie dětské literatury*, Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, České Budějovice 1992.
- TŘEŠTÍK, Dušan: *Češi a dějiny v postmoderním očistci*, NLN, Praha 2005.
- TŘEŠTÍK, Dušan: *Vznik Velké Moravy. Moravané, Čechové a střední evropa v letech 791-871*, Praha 2001.
- TŘEŠTÍK, Dušan: *Zápisník a jiné texty k dějinám*, NLN, Praha 2008.
- TODOROV, Tzvetan: *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*, Cornell University, Ithaca 1973.
- TYMM, Marshall B. (ed.): *Fantasy Literature: A Core Collection and Reference Guide*, R. R. Bowker, New York, 1979.

Diplomové a bakalářské práce

- ČERMÁK, Martin: *Kognitivní a didaktický potenciál fantasy literatury*, PedF UK, Praha 2007.
- KOCURKOVÁ, Zuzana: *Fantastika jako životní styl*, FPF SUO, Opava 2008.
- FORET, Michal: *Zrození komiksu z ducha novin*, FF UP, Olomouc 1997.
- 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, Praha 2006.
- STORCH, Daniel: *Žánrová problematika současné literatury. Současné typy fantasy a její přítomnost v českém literárním prostředí*, PedF UHK, Hradec Králové 2009.

Studie, články

ADAMOVIČ, Ivan: *Bída a lesk fanouškovství*, in Ikarie 11/2003.

ADAMOVIČ, Ivan: *Jak prodat antologii*, in: Ikarie 11/2008.

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

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

ADAMOVIČ, Ivan: *Tak trochu jiná fantastika*, in: Ikarie 7/2003.

ADAMOVIČ, Ivan: *Terminologie fantastické literatury*, in: Ikarie 2/96.

BAREŠ, Roman: *Žluté fantasy*, in: Ikarie 4/2004.

CLUTE, John: *Narativní model fantasy*, in: Ikarie 5/96.

ČEPELÁK, Vojtěch: *Úvod do fantastiky*, Přednáška pro Festival fantazie 2007.

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.

ČERVENÁK, Juraj: *Conan – popkulturní fenomén*, in: Conan II, Aurora, Praha 2008.

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.

GUNNING, Tom: *Film atrakcí: raný film, jeho diváci a avantgarda*, in: Iluminace 2/2001.

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

HOKR, Boris: *Proměny domácí fantastiky I. Historická fantasy* (rozhovor), in: Ikarie 4/2010.

HOKR, Boris: *Proměny domácí fantastiky III. Město a jeho ozvěny* (rozhovor), in: Ikarie 6/2010 – dosud nepublikováno.

HOKR, Boris: *Proměny domácí fantastiky V. Sdílené světy* (rozhovor), in: Ikarie X/2010, dosud nepublikováno.

HOKR, Boris: *Ozvěny historie v díle G. G. Kaye*, in: Ikarie 3/2010.

HOKR, Boris: *Singularity* (recenze), dostupné na: <http://fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=3313>.

- HOKR, Boris: *Trůn klasické fantasy* (doslov), in: *Trůn z dračích kostí*, Laser-books, Plzeň 2009.
- HOKR, Boris: *Vidím to jinak* (recenze), dostupné na: <http://fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2786>.
- HOKR, Boris: *Zakalená* (recenze), dostupné na: <http://fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=3121>.
- HOKR, Boris: *Zrcadlovky* (recenze), dostupné na: <http://fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=3167>.
- HORÁČKOVÁ, Alice: *Fantasy Mágové je ztráta času. Jen „opisuje“ od Pottera a Letopisů Narnie* (recenze), dostupné na: http://kultura.idnes.cz/fantasy-magove-je-ztrata-casu-jen-opisuje-od-pottera-a-letopisu-narnie-1zf-/literatura.asp?c=A091129_181147_literatura_jaz.
- JIREŠ, Ondřej: *Výpravčí Miéville*, in: *Ikarie* 7/2003.
- KÁBRT, Jiří: *Fantastika coby zrcadlo duše – od starého k novému*. Dostupné na: www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2131
- KLIMEŠ, Ivan: *Děti v brlohu. Boj proti kinematografům – bojem o dítě*, in: HANÁKOVÁ, Petra – HECZKOVÁ, Libuše – KALIVODOVÁ, Eva (edd.): *V bludném kruhu. Mateřství a vychovatelství jako paradoxy modernity*, SLON, Praha 2006.
- KOKEŠ, Radomír D.: *Fikční světy (kriminálního) televizního seriálu*, in: *Illuminace* 4/2009.
- KOKEŠ, Radomír D.: *Re-007 aneb bondovsky nebondovské Casino Royale*, in: *Cinepur* č. 49, 2007.
- KŘENKOVÁ, Jarmila: *Božstva se mění, ale příběhy zůstávají*, dostupné na: <http://aktualne.centrum.cz/kultura/umeni/clanek.phtml?id=659198>.
- KŘENKOVÁ, Jarmila: *Všeználek Grossman chtěl napsat Pottera v depresi* (recenze), dostupné na: <http://aktualne.centrum.cz/kultura/umeni/clanek.phtml?id=661504>.
- MIÉVILLE, China: *Nové fantastično*, in: *Ikarie* 7/2004.
- MITTELSTRASS, Jürgen: *O filozofii času*, in: *Československý časopis pro fyziku* 3/2006.
- MLČOCH, Tomáš: *Tady už nejste v Kansasu. Figurace kyberprostoru a virtuální reality ve filmu Avatar*, in: *Cinepur* č. 68, 2010.
- MOORCOCK, Michael: *Antiautoritářská science fiction*, in: *Ikarie* 7/94.
- NEFF, Ondřej: *Jak to začalo*, in: *Ikarie* 11/98.
- NEUSAR, Aleš: *Využití příběhu v terapii duše*, in: *Téma* 11/2005.
- NOVÁKOVÁ, Luisa: *Fantasy jako cesta ad fontes*, in: *Ladění* 2/2005, Brno.
- PETR, Jaroslav: *Teenager, nový živočišný druh*, in: *VTM Science*, 11/2006.
- POPIOLEK, Jiří – ŠUST, Martin: *Moderní fantastika pro mládež*, in: *Magazín fantasy a science Fiction*, 4/2006.
- RÍŠA, Vlado: *Můj poměr s Ikaríí*, in: *Ikarie* 11/98.

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 kráčíím 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.

SEDLÁČEK, Jakub: *Náfukova proměna. Doslov pro rodiče, kteří chtějí vědět, co na tom Neznámkovi děti mají*, in: Nikolaj Nosov: *Neználek na Měsíci*, Knižní klub, Praha 2009.

SEDLÁK, Petr: *Obrazový román aneb jak si doplnit minulost*, in: *Dějiny a současnost* 1/2010.

SHINER, Lewis: *Uvnitř hnutí*, in: *Ikarie* 11/2001.

SCHWEITZER, Darrell: *Nová návštěva Středozeemě*, in: *Ikarie* 2/2003.

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

STERLING, Bruce: *Předmluva*, in: *Vidím to jinak*, Laser-books, Plzeň 2008.

STERLING, Bruce: *Předmluva*, in: *Zrcadlovky*, Laser-books, Plzeň 2009.

STIBRAL, Karel: *Magie a fantasy*, in: *Ikarie* 5/96.

ŠIMČÍK, Petr: *Singularity* (recenze), dostupné na: http://neviditelnypes.lidovky.cz/recenze-james-p-kelly-a-john-kessel-eds-singularity-postkyberpunkova-antologie-gde-/p_scifi.asp?c=A100119_212129_p_scifi_hpe.

ŠTOCHL, Martin: *Film a komiks. Narativní blíženci*, in: *Cinepur* 41, 2005.

ŠUST, Martin: *Historie moderní fantasy*. Dostupné na:
<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=1927>
<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=1940>
<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=1952>
<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=1960>
<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=1978>
<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=1992>
<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2003>
<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2015>
<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2026>

<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2038>

<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2049>

<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2058>

<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2063>

<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2064>

<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2099>

<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2111>

<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2122>

<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2134>

<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2141>

<http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=2166>.

ŠUST, Martin: *Nová space opera*, in: Plameny hvězd, Laser-books, Plzeň 2007.

ŠUST, Martin: *Srdce plné odvahy, divoká mysl a neohvějná čest*, in: Conan I., Aurora, Praha 2007.

ŠVARŤÍČEK, Roman: *Životní historie učitele experta*. Dostupné na: www.kpg.zcu.cz/capv/HTML/32/32.pdf.

TALAFÚS, Martin: *Mágové* (recenze), dostupné na: <http://fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=3326>.

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

VANÍČEK, Lukáš: *Trůn z dračích kostí* (recenze), dostupné na: <http://fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=3355>.

VANÍČEK, Lukáš: *Zakalená* (recenze), dostupné na: <http://fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=3118>.

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

WOLFE, Gene K.: *Odpověď J. Cluteovi*, in: Ikarie 5/96.

ŽDÁREK, Pavel: *Fantastika v říší not*, in: Ikarie 2/2010.

Internet – veškeré uvedené internetové citace byly dostupné k 10. 4. 2010

<http://www.asffh.org>

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

www.boxofficemojo.com

www.fantasya.cz

www.fantasyplanet.cz

www.sarden.cz

www.topzine.cz

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://slovník-cizich-slov.abz.cz>

www.youtube.com

<http://cs.wikipedia.org>

<http://www.legie.info>

Primární literatura

Následující seznam je výběrem, neklade si nároky na vyčerpávající výčet všech v češtině dostupných děl. Nemá zachycovat všechnu přečtenou literaturu žánru, ale měl by poskytnout seznam těch zásadních děl, která jsou potřebná pro základní orientaci v moderní podobě žánru a přitom jsou relativně snadno dostupná (neuvádím tedy např. takřka nesehnatelné knihy M. S. Rohana atd.). V seznamu se projevuje autorova inklinace k tzv. klasické fantasy, nicméně protože tento subžánr hrál rozhodující roli pro úspěch žánru u nás, nekladl si autor práce v tomto ohledu žádná omezení. Řada knih vyšla v několikerém vydání, ovšem zde jsou uvedeny i s přihlédnutím ke kvalitě provedení (např. cyklus *Amber* je dnes považován v prvním překladu za takřka nečitelný).

Zahraniční

ABERCROMBIE, Joe: *První zákon* (Sama čepel, Až budou viset, Poslední argument králů), Polaris, Frenštát pod Radhoštěm 2008-2009.

ANDERSON, Poul: *Zlomený meč*, Klub Julese Vernea, Praha, 1993.

BARKER, Clive, *Abarat*, BBart, Praha 2003.

BEAGLE, Peter S.: *Poslední jednorozec*, Argo, Praha 2009.

BROOKS, Terry: *Shannarův meč*, Classic, Praha, 1996.

BROOKS, Terry: *Shannarovy magické elfeíny*, Classic, Praha 1996.

CARD, Orson Scott: cyklus *Alvin Tvůrce* (Sedmý syn, Rudý prorok, Alvin učedník – další díly v češtině nevydány a přesné názvy neznámé), Laser-books, Plzeň 2009.

DONALDSON, Stephen R.: *Kroniky Thomase Covenanta Nevěrce* (Kletba pána Zlora, Válka o kámen Zlozemě, Moc, která chrání), Classic, Praha 1996-1998.

EDDINGS, David: pentalogie *Belgariad* (Pěšec prorocství, Královna magie, Kouzelníkův gambit, Věž černé magie, Divotvůrcova koncovka), Classic, Praha 1995-1996.

EDDINGS, David: trilogie *Elénium* (Diamantový trůn, Rubínový rytíř, Safírová růže), Classic, Praha 1994-1995.

ERIKSON, Steven: *Malazská kniha padlých*, Talpress, Praha 2002-?.

FEIST, Raymond Elias: *Trhlinová válka* (Mág, Stříbrný trn, Zlo v Sethanonu), Klub Julese Vernea, Praha 1996-1997.

FEIST, Raymond Elias – WURTS, Jenny, trilogie *Impérium* (Dcera Impéria, Ochránce Impéria, Služebník Impéria), Klub Julese Vernea, Praha 1997-1999.

GAIMAN, *Američtí bohové*, Polaris, Frenštát pod Radhoštěm, 2000.

GAIMAN, *Hvězdný prach*, Polaris, Frenštát pod Radhoštěm, 1999.

GAIMAN, Neil: *Nikdykde*, Polaris, Frenštát pod Radhoštěm, 1997.

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

HOWARD, Robert Ervin: *Conan I-III*, Aurora, Praha 2007-2009.

KAY, Guy Gavriel, *Fionavarská tapisérie* (Letní strom, Potulný oheň, Nejtemnější cesta), Argo, Praha 2009-?.

KAY, Guy Gavriel: *Lvi z Al-Rassan*, Talpress, Praha 2008.

KING, Stephen: *To*, Beta-Dobrovský, Praha

KING Stephen: *Temná věž* (Pistolník, Tři vyvolení, Pustiny, Čaroděj a sklo, Vlci z Cally, Susannina píseň, Temná věž), Beta-Dobrovský, Praha

KING Stephen: *Dračí oči*, Beta-Dobrovský, Praha

LE GUIN, Ursula K.: *Zeměmoří* (Čaroděj ze Zeměmoří, Hrobky Atuanu, Nejvzdálenější pobřeží, Tehanu, Jiný vítr), Triton, Praha 2003-2005.

LUKJANĚNKO, Segej: *Noční hlídka*, Triton, Praha 2004.

MARTIN, George R. R.: *Píseň ledu a ohně* (Hra o trůny, Střet králů, Bouře mečů, Hostina pro vrány), Talpress, Praha 1999-?.

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

MOORCOCK, Michael: *Vládci mečů* (Kníže mečů, Královna mečů, Král mečů), Laser-books, Plzeň 2009-?.

MOORCOCK, Michael: *Elrik z Melniboné*, Deus, Praha 1997.

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

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

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

PRATCHETT, Terry: *Pohyblivé obrázky*, Talpress, Praha, 1996.

ROWLINGOVÁ, Joanne K.: *Harry Potter*, Albatros, Praha, 2000-2007.

SAPKOWSKI, Andrzej: *Husitská trilogie* (Narrenturm, Boží bojovníci, Lux perpetua), Leonardo, Ostrava 2004-2008.

SAPKOWSKI, Andrzej: *Magické střípky*, Leonardo, Ostrava, 2000.

SAPKOWSKI, Andrzej: *Sága o zaklínači*, Leonardo, Ostrava, 1995-2000.

STERLING, Bruce (ed.): *Zrcadlovky. Kyberpunková antologie*, Laser-books, Plzeň 2009.

TOLKIEN, J. R. R.: *Hobit*, Argo, Praha, 2006.

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

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

TURTLEDOVE, Harry: *Ztracená legie*, Classic, Praha, 1997.

VANDERMEER, Jeff&Anne (edd.): *New Weird. Antologie jiné fantastiky*, Laser-books, Plzeň 2008.

WILLIAMS, Tad: *Jinozemě* (Zlaté město, Řeka modrého ohně, Hora černého skla, Moře stříbrného světla), Návrat, Brno, 1999-2002.

WILLIAMS, Tad: *Vzpomínka, Trn a Žal* (Trůn z dračích kostí, Kámen rozluky, Věž zeleného anděla), Laser, Plzeň, 1996-2001.

ZELAZNY, Roger, cyklus *Amber* (Devět princů z Amberu, Pušky Avalonu, Stín jednorozce, Ruka Oberonova, Dvory Chaosu, Krev Amberu, Rytíř stínů.), Straky na vrbě, Praha 2004-?.

Herní a sdílené světy

ABNETT, Dan: *Jízda mrtvých*, Polaris, Frenštát pod Radhoštěm 2005.

KING, William, *Zabíječ trollů*, Polaris, Frenštát pod Radhoštěm 2003.

YEOVIL, Jack, *Drachenfels*, Polaris, Frenštát pod Radhoštěm 2004.

WEISS, Margaret – HICKMAN, Tracy: *Kroniky* (Draci podzimního soumraku, Draci zimní noci, Draci jarního úsvitu), Fantom Print, Ostrava 2008-2009.

Domáci

Seznam domácí tvorby odráží i fakt, že zatímco na trhu zahraniční fantasy triumfovala fantasy nad sci-fi již v polovině devadesátých let, mezi autory zažívá svůj rozkvět až v posledních letech, i když její nejvýznamnější tvůrci se prosazují již od let devadesátých. Následující seznam je proto čistě ilustrační.

ANDRES, Adam: *Wetemaa*, Wolf Publishing, Praha 2007.

ANTONÍN, Martin D.: *Křivé ostří*, Straky na vrbě, Praha 2004.

ČERVENÁK, Juraj, *Strážcové Varadínu* (první díl plánovaného cyklu *Kapitán Báthory*), Brokilon, Praha 2009.

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

KUGLEROVÁ, Ivana: *Stezky krve*, Straky na vrbě, Praha 2001.

KULHÁNEK, Jiří: *Noční klub I-II*, Klub Julese Vernea, Praha 2002-2003.

MEDEK, Leonard: *Conan a meče zrady*, Klub Julese Vernea, Praha 2005.

MEDEK, Leonard: *Dobrodruh*, Straky na vrbě, Praha 2004.

MOSTECKÝ, Jaroslav: *Útesy křiku*, Klub Julese Vernea, Praha 2000.

NEOMILLNEROVÁ, Petra: *Zaklínačka Lota*, Triton, Praha 2009.

PAVELKOVÁ, Alexandra, *Prokletá přísaha*, Leonardo, Ostrava 1998.

PROCHÁZKA, Jiří Walker: *Ken Wood a meč krále D´Sala*, Triton, Praha 2007.

REČKOVÁ, Jana: *Kniha prokletých*, Straky na vrbě, Praha 2002.

RENČÍN, Pavel: *Kosti, beton a sny*, Argo, Praha 2009.

ŠLECHTA, Vladimír: *Krvavé pohraničí*, Klub Julese Vernea, Praha 1998.

VRBENSKÁ, Františka – MEDEK, Leonard: *Stín modrého býka*, Straky na vrbě, Praha 1999.

ŽAMBOCH, Miroslav: *Koniáš – muž na stezce*, Triton, Praha 2008.

Filmy a seriály (výběrově, dle www.csfd.cz):

Barbar Conan. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/6685-barbar-conan-conan-the-barbarian/>

Batman. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/1069-batman/>

Buffy – Zabíječka upírů. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/70701-buffy-premozitelka-upiru-buffy-the-vampire-slayer/>

Carnivale. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/72923-carnivale-carnivle/>

Cesta do fantazie. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/42136-cesta-do-fantazie-sen-to-chihiro-no-kamikakushi/>

Darkman. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/7555-darkman/>

Dobývatele ztracené archy. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/8650-dobyvatele-ztracene-archy-indiana-jones-a-dobyvatele-ztracene-archy-raiders-of-the-lost-ark/>

Evil Dead. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/7557-evil-dead-the/>

Excalibur. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/859-excalibur/>

Gladiátor. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/8271-gladiator-gladiator/>

Harry Potter a Fénixův řád. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/197182-harry-potter-a-fenixuv-rad-harry-potter-and-the-order-of-the-phoenix/>

Harry Potter a Kámen mudrců. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/1626-harry-potter-a-kamen-mudrcu-harry-potter-and-the-sorcerers-stone/>

Harry Potter a Ohnivý pohár. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/42949-harry-potter-a-ohnivy-pohar-harry-potter-and-the-goblet-of-fire/>

Harry Potter a Tajemná komnata. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/1624-harry-potter-a-tajemna-komnata-harry-potter-and-the-chamber-of-secrets/>

Harry Potter a vězeň z Azkabanu. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/1625-harry-potter-a-vezen-z-azkabanu-harry-potter-and-the-prisoner-of-azkaban/>

Hellboy II – Zlatá armáda. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/221639-hellboy-2-zlata-armada-hellboy-2-the-golden-army/>

Hvězdný prach. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/224137-hvezdny-prach-stardust/>

Indiana Jones a Poslední křížová výprava. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/8641-indiana-jones-a-posledni-krizova-vyprava-indiana-jones-and-the-last-crusade/>

Král škorpión. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/7934-kral-skorpiion-scorpion-king-the/>

Království nebeské. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/178906-kralovstvi-nebeske-kingdom-of-heaven/>

Labyrint. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/10931-labyrint-labyrinth/>

Letopisy Narnie – Lev, čarodějnice a skříň. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/130148-letopisy-narnie-lev-carodejnice-a-skrin-chronicles-of-narnia-the-lion-the-witch-and-the-wardrobe-the/>

Maska zrcadla. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/193409-maskazrcadla-mirrorsmask/>

Mononoke hime. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/22205-princezna-mononoke-mononoke-hime/>

Monty Python a svatý grál. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/3308-monty-python-a-svaty-gral-monty-python-and-the-holy-grail/>

Ničitel Conan. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/2742-nicitel-conan-conan-the-destroyer/>

Pán prstenů – Dvě věže. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/4713-pan-prstenu-dve-veze-lord-of-the-rings-the-two-towers-the/>

Pán prstenů – Návrat krále. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/4712-pan-prstenu-navrat-krale-lord-of-the-rings-the-return-of-the-king-the/>

Pán prstenů – Společenstvo prstenu. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/4711-pan-prstenu-spolecenstvo-prstenu-lord-of-the-rings-the-fellowship-of-the-ring-the/>

Pán šelem. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/1711-pan-selem-beastmaster-the/>

Planeta Krull. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/13647-planeta-krull-krull/>

Princezna Nevěsta. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/7625-princezna-nevesta-princess-bride-the/>

Rudá Sonja. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/2761-ruda-sonja-red-sonja/>

Sedmá pečeť. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/723-sedma-pecet-sjunde-inseglet-det/>

Star Wars – Impérium vrací úder. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/5238-star-wars-epizoda-v-imperium-vraci-uder-star-wars-episode-v-the-empire-strikes-back/>

Star Wars – Klony útočí. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/6171-star-wars-epizoda-ii-klony-utoci-star-wars-episode-ii-attack-of-the-clones/>

Star Wars – Návrat Jediho. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/6474-star-wars-epizoda-vi-navrat-jediho-star-wars-episode-vi-return-of-the-jedi/>

Star Wars – Nová naděje. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/6169-star-wars-epizoda-iv-nova-nadeje-star-wars/>

Star Wars – Pomsta Sithů. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/6172-star-wars-epizoda-iii-pomsta-sithu-star-wars-episode-iii-revenge-of-the-sith/>

Star Wars – Skrytá hrozba. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/6170-star-wars-epizoda-i-skryta-hrozba-star-wars-episode-i-the-phantom-menace/>

Temný krystal. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/29547-temny-krystal-dark-crystal-the/>

Zaklínač. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/48333-zaklinac-wiedzmin/>

Zlatý kompas. Dostupné na: <http://www.csfd.cz/film/223273-zlaty-kompas-golden-compass-the/>