

Svatava Urbanová a kol.

**SEDM KLÍČŮ**  
**K OTEVŘENÍ LITERATURY PRO DĚTI**  
**A MLÁDEŽ 90. LET XX. STOLETÍ**

(Reflexe české tvorby a recepce)



## 4. Mýty a mýtotočrné příběhy v četbě dětí a mládeže

### MÝTUS JAKO ŽÁNŘ

Mýtus, též báje, znamená vyprávění, uchovává v paměti příběhy o vzniku a povaze světa, vypráví o historii bohů. Jako literární žánr však nepředstavuje fixovaný nebo kanonizovaný umělecký postup, neboť jeho původní podoba vycházela z ústní formy. Mýtus je definován více filozoficky než literárně, představuje univerzální způsob bytí, vyprávění událostí s hlubším smyslem, zaznamenává lidské zkušenosti do modelových, archetypálních příběhů. Vytváří svět sám pro sebe, existující paralelně se skutečností, skrze nějž lidé hledali a nacházeli jednotu s řádem vesmíru. Mýty zůstávají díky symbolickým významům a etickým rozměrům trvale platné a zároveň zajišťují dané společnosti kulturní ukotvení a stabilitu. Za základní funkci mýtů se pokládá pochopení řádu světa.<sup>44</sup>

Je-li mýtus o hrdinovi, vykonává klasický hlavní hrdina iniciační cestu: opouští domácí zázemí, vydává se za dobrodružstvím a na této cestě musí prokázat nejen svoji odvahu, ale i důvtip. Setkává se s řadou pomocníků (ze světa lidí i nadpřirozených sil), nejtěžší je však pro něj vstup do podsvětí (v různých variantách představuje tento motiv symbolickou smrt a znovuzkříšení). Proměněný (přechází z jedné životní etapy

<sup>44</sup> Blíže k tématu: *Slovník literární teorie*. Red. Štěpán Vlačín. Praha: Československý spisovatel, 1984, s. 241. MELETINSKIJ, J. M. *Poetika mýtu*. Praha: Odeon, 1989, s. 7-167. JUSTOŇ, Z. *Setkání Lévi-Strausse s Tolkienem*. Praha: Dauphin, 1997, s. 200. Z prací zabývajících se mýty z hlediska filozofie, psychologie a antropologie viz především FRAZER, J. G. *Zlatá ranolest*. Praha: Mladá fronta, 1994. KERÉNYI, K. - JUNG, C. G. *Věda o mytologii*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1993. LÉVI-STRAUSS, C. *Myšlení přírodních národů*. Praha: Dauphin, 1996. CASSIRER, E. *Filozofie symbolických forem*. Praha: OIKUMENÉ, 1996. ELIADE, M. *Mýty, sny a mystéria*. Praha: OIKUMENÉ, 1998, s. 7-25. CAMPBELL, J. *Mýty*. Praha: Pragma, 1998. CAMPBELL, J. *Proměny mýtu v čase*. Praha: Portál, 2000, s. 7-24.

do druhé, např. z dětství do dospělosti nebo zralosti) se navrácí zpět. U všech mýtů i autorských mýtotvorných příběhů se tento model na nejruznějších kvalitativních úrovních opakuje.<sup>62</sup>

## PŘEVYPRÁVĚNÍ MÝTŮ

V posledních zhruba dvou třech desetiletích zaznamenáváme obecně zvýšený zájem o mýty a o příběhy inspirované mýty. V literatuře pro děti a mládež se vedle tradičních textů, vycházejících z řecké (případně egyptské nebo sumerské) mytologie, které u nás umělecky ztvárňovali především Eduard Petiška, např. *Staré řecké báje a pověsti*, a Vojtěch Zamarovský, např. *Bohové a hrdinové antických bájí*, *Objevení Tróje*, *Bohové a králové starého Egypta*<sup>63</sup>, pohybujících se žánrově mezi převyprávěním mýtů a literaturou populárně naučnou, v poslední době setkáváme i s mýty širšího kulturního kontextu. Ze zájmu o artušovské legendy vychází v domácí produkci např. kniha Vladimíra Hulpacha, Emanuela Frinty a Václava Cibuly *Hrdinové starých evropských bájí nebo Rytířské legendy, Keltické mýty a báje* Vladimíra Hulpacha<sup>64</sup>, nakladatelství Gemini vydává pro mladší čtenáře řadu překladové literatury v edici „Mýty a legendy“, např. *Mýty a legendy amerického kontinentu*, *Vikingové*, *Indiáni*, artušovské legendy apod.<sup>65</sup>, k méně známým mýtům v našem prostředí patří např. mýty Inuitů, v překladové literatuře viz *Grónské mýty a pověsti* Knuda Rasmusena<sup>66</sup>, z domácí produkce např. mýty sibiřských lovců *Oheň na sněhu* od

<sup>62</sup> Blíže např. CAMPBELL, J. *Tisíc tváří hrdiny (Archetyp hrdiny v proměnách věků)*. Praha: Portál, 2000.

<sup>63</sup> PETIŠKA, E. *Staré řecké báje a pověsti*. Praha: Albatros, 1961. ZAMAROVSKÝ, V. *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha: Mladá fronta, 1965. *Objevení Tróje*. Praha: Mladá fronta, 1962. *Bohové a králové starého Egypta*. Praha: Mladá fronta, 1979.

<sup>64</sup> HULPACH, V., FRYNTA, E., CIBULA, V. *Hrdinové starých evropských bájí*. Praha: Victoria publishing, 1995. HULPACH, V. *Rytířské legendy*. Praha: Aventinum, 1997. *Keltické mýty a báje*. Praha: Aventinum, 2000. Připomeňme však ještě starší tituly tohoto autora, např. *keltické mýty a báje – Ossianův návrat*. Praha: Albatros, 1985. *Příběhy kruhového stolu*. Praha: Albatros, 1980.

<sup>65</sup> Např. RAGACHE, C., PHILLIPPS, F. *Mýty a legendy – Rytíři*. Praha: Gemini, 1994 (z francouzského originálu, vydaného v Paříži 1992, překl. Gisela Slouková).

Jiřího Horáka, dále připomeňme *Soumrak bohů* (severské mýty a báje) Heleny Kadečkové nebo *Soumrak a prsten* (germánské ságy o bozích a hr-dinech) Ivany Vízdalové.<sup>67</sup>

V této velmi početné skupině titulů se setkáváme s autorským převy-právěním mýtů nejrůznějších kultur. I když jde o literární zpracování látky, umělecká úroveň v tomto případě není nejdůležitější sledovanou rovinou, pro tento typ textů je prioritní složka informativní a etická.

### AUTORSKÁ MÝTOTVORNÁ LITERATURA

Specifický svět založený na umělé mytologii vytvořili ve svém literár-ním díle John Ronald Reuel Tolkien a Clive Staples Lewis. Jejich myto-logie nebyla konstruována na základě konkrétních mýtů, ale na základě obecné struktury mýtů a mytologie vůbec. Oba autoři jako vysokoškol-ští učitelé a kolegové zaměřeni profesně na filologii, severskou a keltskou mytologii, vytvořili nový literární žánr, který sami označovali jako mý-totvorbu.<sup>68</sup> Čtenářům zprostředkovali vstup do uměle vytvořeného fik-tivního mýtického světa, který umožňuje pozorovat a pochopit i povahu světa našeho. Autoři vytvořili zcela nový, originální typ literatury, kterou dnes již označujeme jako klasickou formu fantasy literatury.

Žánrové zařazení díla Tolkiena a Lewise není v odborné literatuře vní-máno jednoznačně, oba bývají označováni jako autoři pohádek nebo fantastické epiky, v současné době nejčastěji jako autoři žánru fantasy. Fantasy literatura má dnes i vlastní časopisy a vydavatelské edice, i když její přesné odlišení od literatury sci-fi je obtížné. Situaci komplikují i samotní autoři, často tvořící obě žánrové podoby, případně dochází i ke kombinování obou žánrů. Rozdílnost mezi sci-fi a fantasy je nejnápad-nější v pojetí prostoru, v němž se děj odehrává. Pro sci-fi literaturu je

<sup>66</sup> RASMUSSEN, K. *Grónské mýty a pověsti*. Praha: Argo, 1998 (překl. Viola a Zdeněk Lyč-kovi).

<sup>67</sup> HORÁK, J. *Oheň na sněhu. Mýty sibiřských lovců*. Praha: Argo 1998. KADEČKOVÁ, H. *Soumrak bohů*. Praha: Aurora, 1998. VÍZDALOVÁ, I. *Soumrak a prsten*. Praha: Ikar, 2000.

<sup>68</sup> NEUBAUER, Z. *Golem a jiná vyprávění o symbolech a podivuhodných setkáních*. Praha: Sus liberans, 1998, s. 9–40.

typické čerpání námětů z poznatků vědy a techniky, exponování děje do budoucnosti a většinou i mimo naši planetu. Fantasy literatura vytváří buď světy nové, ve své klasické podobě mýtické, nebo zná prostředky, jak proniknout do jiných realit nebo dimenzí tohoto světa.<sup>69</sup> Dodnes lze ve fantasy literatuře rozlišit dva základní typy – „tolkienovský“ a „lewisovský“. Základní rozdíl mezi nimi je v tom, že autor prvního typu – J. R. R. Tolkien – zkonstruoval zcela svébytný imaginární svět, zatímco C. S. Lewis využívá ve svém díle prostupnosti našeho světa do světa nebo do prostoru jiných dimenzí, vnímaného jako virtuální nebo psychická realita (v poslední době se v souvislosti s těmito termíny začíná objevovat i název kyberpunk, virtuální realita tvořená realitou hyperprostoru).

### „TOLKIENOVSKÝ“ TYP FANTASY LITERATURY

Tolkien měl zálibu ve vynalézání nových jazyků a pro tyto své jazyky začínal tvořit i literární prostor, v nichž by se mohly vyvíjet. Tak začala kolem roku 1916 jeho celoživotní práce na mytologickém cyklu *Knihy ztracených příběhů*, později nazvaném *Silmarillion*. Líčí v něm stvoření vesmíru vzešlého z Mocností a zbudování mýtického světa nazvaného Arda, který zahrnoval i Středozem (starý název pro svět lidí), v němž se odehrává děj většiny jeho fantasy románů. Chronologie vydaných textů<sup>70</sup> je však odlišná, v roce 1937 vydává *Hobita*, 1954 *Pána prstenů* (I. část *Společenstvo prstenů*, II. část *Dvě věže*, III. část *Návrat krále*) a *Silmarillion*, kterým začínal, vyšel až po jeho smrti v roce 1977. Od 60. let 20. století se v západním světě jeho dílo udržuje mezi bestsellery (v našem prostředí vyšel *Hobit* v nakladatelství Odeon v roce 1978, ostatní romány až v 90. letech), současnou oblibu Tolkiena podpořilo také komerčně úspěšné filmové zpracování *Pána prstenů* v režii Novozélandčana Petera Jacksona.

<sup>69</sup> K žánrové problematice fantasy literatury blíže ZACHOVÁ, A. *Mýtus jako paměť prózy*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2002, s. 85–101.

<sup>70</sup> TOLKIEN, J. R. R. *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. Praha: Odeon, 1978 (překl. František Vrba). *Pán prstenů* (I. *Společenstvo prstenů*, II. *Dvě věže*, III. *Návrat krále*). Praha: Mladá fronta, 2002 (překl. Stanislava Pošustová). *Silmarillion*. Praha: Mladá fronta, 1992 (překl. Stanislava Pošustová).

Tolkien uvádí, že: *Středozem je náš svět. Umístil jsem (samozřejmě) děj do ryze imaginárního světa (ač ne úplně nemožného) starobylého období, v němž byl tvar světadílů odlišný.*<sup>71</sup> Autor zkonstruoval svět nejen s vlastním jazykem, ale i historií, národopisem, zeměpisem, přírodovědou, umístil jej mezi nebe a podsvětí se smrtelnými i nesmrtelnými obyvateli s vlastní mytologií. Knihy jsou doplněny mapami a množstvím dodatků, tvořených např. rodokmeny postav, kronikami rodů a národů, podrobně vypracovanými kalendáři a abecedami, pokyny k výslovnosti i s pravidly pravopisu.<sup>72</sup>

Se Středozemí, jejími obyvateli, uspořádáním a fungováním, se setkáváme nejdříve v *Hobitovi*, nesoucím podtitul *Cesta tam a zase zpátky*, na nějž volně navazuje rozsáhlá a dějově složitá trilogie *Pán prstenů*. Hlavní postavou je hobit ze slavného rodu – Bilbo Pytlík, který se na výzvu čaroděje Gandalfa účastní dobrodružné výpravy s dvanácti trpaslíky k jejich původnímu sídlu v Hoře. Jejich nashromážděné bohatství tam uloupil nebezpečný drak Šmak, který ohrožuje okolí a klidný život obyvatel. Jejich cesta je velká nebezpečná, plná dobrodružství, procházejí např. Temným hvozdem, kde žijí jedovatí pavouci, vysokými horami, kde se utkávají s lesními skřety, divokými Vrrky (tak se nazývali zlí vlci), Bilbo se setkává se Sméagolem – Glumem, v jehož blízkosti našel kouzelný prsten (činí nositele neviditelným), který se v následující trilogii stává hlavním předmětem v boji dobra proti zlu. Bilbo a trpaslíci nalézají také pomocníky – např. Medděda a národ elfů v Roklince, kteří se stali jejich přáteli. Výprava končí porážkou draka a nastolením pořádku. Bilbo, který miloval pohodlí domova, se ukázal na cestách jako užitečný pomocník, bez něhož by trpaslíci neuspěli. Získal nejen zkušenosti, ale i nové přátele a jejich respekt. Vrátil se domů do své hobití nory, ale jeho sousedé ho začali pokládat za podivína (po svém návratu byl jiný než oni –

<sup>71</sup> CARPENTER, H. J. R. *Tolkien – životopis*. Praha: Mladá fronta, 1993, s. 86.

<sup>72</sup> Dnes vychází řada titulů navazujících nejrozličnějším způsobem na Tolkienovy texty, např. DAY, D. *Průvodce světem J. R. R. Tolkiena*. Plzeň: Mustang, 1995. DAVE, D. *Tolkienův bestiář*. Plzeň: Mustang, 1995. MURRAY, A. *Tolkien: kniha kvízů*. Praha: Mladá fronta, 2000. CARTER, L. *Základy Pána prstenů*. Praha: Argo, 2002 (všechny tituly v překl. Stanislavy Pošustové). *Tolkienovy filmy: obrazy Středozemí*. Praha: Mladá fronta, 1996 (překl. Stanislava Pošustová a František Vrba). *Báseň trilogie Pán prstenů*. Praha: Mladá fronta, 2001 (překl. Petr Štěpán).

což bývá cena za úspěšně vykonanou iniciační cestu), hobit Bilbo Pytlík vykonal cestu za poznáním, cestu tam a zase zpátky.

Tolkienovy příběhy jsou iniciační, vyprávějí o putování, o vnější i vnitřní cestě hrdiny a proměně jeho postoje ke světu, proto i *Hobit* nese podtitul *Cesta tam a zase zpátky*. Tolkienův mýtický svět je osudový, každá událost je vnitřními souvislostmi propojena s ostatními a každá věc existuje pouze se zřetelem k celku, celý jeho svět je tak propojen smysluplnými vztahy.

V *Hobitovi* autor uvedl do děje hlavní postavy. Všemi dalšími texty prochází především čaroděj Gandalf Šedý, který se v prvním díle trilogie po vítězném zápase v podsvětí mění na Gandalfa Bílého. Hobiti jsou tvorové asi polovičního vzrůstu než člověk (větší než trpaslíci), jejichž nohy pokrývá srst. Zaujímají v Tolkienově díle výjimečné postavení, také v trilogii jsou hobiti Frodo Pytlík a Samvěd Křepelka pověřeni nejdůležitějším úkolem – zničením Prstenu moci. Zvláštní skupinu tvoří elfí národ z Roklinky, v trilogii se v boji dobra proti zlu účastní i lidé, např. pod vedením Aragorna a enti – stromový národ. Skřety (jakási obdoba nemyslicích otroků) zrodila Temná noc, byli to tvorové plní zloby a nenávisti. Dále se v textech vyskytují skalní obři, různé nemyslicí zrůdy (většinou uměle stvořené jako stroje) apod. Ve všech dalších textech „tolkienovského“ typu se objevují obdobné mýtické světy s přesnými mapami, dějinami, písmem, výslovností, ságami, eposy nebo básněmi v původních jazycích atd.

V tomto typu textů jde samozřejmě i o dobrodružné příběhy, ale nejdůležitějším dobrodružstvím (pro autora i čtenáře) je právě poznávání nově stvořených a vytvářených světů, pochopení jejich podstaty a fungování. Množství detailů a pamětně náročné dějové linie by čtenáře toužícího pouze po napínavém ději neuspokojilo. Složitý mýtický svět však umožňuje recipientům zapojit do tohoto děje i vlastní imaginaci a vytvořit prostor pro zrovnoprávnění i jejich subjektivně prožívaných příběhů, ukazuje na potřebu prožívat problémy tohoto světa ve vnitřním intimním prostoru. Svědčí o tom i časopisy fantasy literatury s množstvím ukázek z tvorby samotných čtenářů. Že jde v kvalitních textech tohoto typu literatury o iniciaci, svědčí o archetypální potřebě (podobně jako to v dřívějších dobách nabízely zasvěcovací obřady) proniknout ke smyslu

existence. Podstata tohoto zážitku souvisí s poznáním, že nejen Tolkienův svět spočívá ve vyprávění, ale i náš svět má stejnou povahu.<sup>73</sup>

#### „LEWISOVSKÝ“ TYP FANTASY LITERATURY

Lewisovy *Letopisy Narnie* vycházely v letech 1951-1956 a zahrnují sedm dílů: I. *Lev, čarodějnice a skříň*, II. *Princ Kaspian*, III. *Plavba Jitřního poutníka*, IV. *Stříbrná židle*, V. *Kůň a jeho chlapec*, VI. *Čarodějův synovec*, VII. *Poslední bitva*.

Také tyto texty jsou klasickými iniciačními příběhy. Vstup do Narnie, osobitého mýtického světa s vlastními pravidly, je umožněn pouze „nevinným“ dítětem, které se však po vyřešení jednotlivých příběhů vrací zpět do „našeho“ světa. Průchodem se stává zadní stěna skříně nebo obraz, který si děti prohlížejí a který je vtáhne do svého děje. Narnie je zemí skřítků, faunů, víl, zázračných zvířat (např. jednorožců, bílých jelenů) a děti se účastní na jejich boji dobra proti zlu. Také čas běží v Narnii jinak než na Zemi, léta prožítá v zemi za stěnou trvají v porovnání s pozemským časem pouze několik minut. Přes pohádkovost příběhu obsahují texty tradiční iniciační symboliku a popisují iniciační rituály.

Příběh se odehrává v době druhé světové války, kdy jsou z Londýna na venkov posláni čtyři sourozenci – Petr, Zuzana, Edmund a Lucie. Bydlí ve velkém domě starého profesora, který se stává jejich duchovním průvodcem, když mu vyprávějí, co prožili v Narnii. Nejen že jim uvěřil, ale také je upozornil, že stejnou cestou se do Narnie už nikdy nedostanou:

*„I to se ví, že se tam jednou zase dostanete. Jedenkrát v Narnii králem, provždy v Narnii králem... Stane se to, až to budete nejméně čekat. A myslím, že byste o tom všem neměli příliš mluvit ani mezi sebou; a už vůbec ne s ostatními, pokud sami nezažili něco podobného. Cože? Jak to poznáte? Jen se nebojte, to se pozná. Prozradí vám to třeba nějaké zvláštní slovo – i jen to, jak budou vypadat. Musíte mít oči otevřené. To by mě zajímalo, co se v těch školách vlastně učí!“<sup>74</sup>*

<sup>73</sup> NEUBAUER, Z. *Do světa na zkušenou čili O cestě tam a zase zpátky*. Praha: Doporučená četba, 1992, s. 21-23.

<sup>74</sup> LEWIS, C. S. *Letopisy Narnie I. Lev čarodějnice a skříň*. Praha: Orbis pictus, b.d., s. 138-139, (překl. Renata Ferstová).



Vedle moudrého průvodce je dalším typickým znakem skutečnost, že Narnii objeví nejmladší z dětí, i fakt, že v ní probíhá válka, obdobně jako je tomu v lidském světě. Narnii ovládá Bílá čarodějnice, přinášející jenom zimu, mráz a strach. Proti ní postupuje na straně dětí král Aslan – lev, který přináší teplo, léto a život. Podle pověsti bude moc čarodějnice zlomena, až na trůn hradu Cair Paravel usednou čtyři potomci Adamovi. Čarodějnice děti pronásleduje, aby se proroctví nenaplnilo. Protože Edmund se dostal do jejího područí a zradil ostatní sourozence, musel Aslan podstoupit podle zákonů magie rituální smrt – čarodějnice mu sčala hlavu na posvátném stolci, druhý den však byl vzkříšen a čarodějnici porazil. Edmund se proměnil v momentě, kdy začal soucítit s druhými. Aslan ustanovil vládu čtyř panovníků – krále Petra a Edmunda a královny Zuzany a Lucie a odešel. Ti spravovali zemi spravedlivě a moudře. Jednou se při honu na bílého jelena ocitli u otevřené skříně a přešli zpět do světa lidí. Zatímco v Narnii uběhla řada let, v lidském čase sotva několik minut. Proti času reálnému stojí v mýtickém prostoru čas psychický.

Podobného principu přechodu hrdinů z reálného prostoru do světa „za zrcadlem“, který funguje na zcela odlišných principech a který slouží ke kvalitativní proměně hlavních postav nebo k vyřešení jejich vnitřních problémů, využívá řada autorů, počínaje Lewisem Carrollem a jeho *Alenkou v říši divů a za zrcadlem*. Jako příklad z posledních desetiletí můžeme uvést dílo určené pro dětské čtenáře od německého autora Michaela Endeho, zvláště *Příběh, který nikdy neskončí* z roku 1979, *Hárúna a Moře příběhů* od Salmana Rushdieho z roku 1990 nebo ze stejného roku *Tajemství karet* od norského spisovatele a filozofa Josteina Gaardera.<sup>75</sup> Stejně jako je obtížné přesné vymezení fantasy literatury vůči sci-fi, existují i jiné žánry stojící na rozhraní, např. některé moderní autorské pohádky, které lze označit např. jako pohádky s prvky fantasy.

V druhé polovině 90. let se v Anglii prosazují dva výrazní autoři fantasy literatury „lewisovského“ typu a získávají celosvětové uznání. Jde

<sup>75</sup> České vydání uvedených titulů: ENDE, M. *Příběh, který nikdy neskončí*. Praha: Albatros, 1987 (překl. Milada Misárková). RUSHDIE, S. *Hárún a Moře příběhů*. Praha: Mladá fronta, 1994 (překl. Michal Strenk a Pavel Šrur). GAARDER, J. *Tajemství karet*. Praha: Albatros, 1997 (překl. Jarka Vrbová).

o Philipa Pullmana a jeho trilogii *Jeho šerá hmota* a Joanne K. Rowlingovou s příběhy o Harrym Potterovi (česky vycházejí jejich texty až od roku 2000). Zatímco však Pullmanovu trilogii lze přiřadit k iniciační fantasy literatuře, která navazuje na dobré tradice J. R. R. Tolkiena a C. S. Lewise, Rowlingové dílo je přes svou komerční úspěšnost především dobrodružným příběhem a náleží spíše do dobrodružné fantasy literatury.

## DOBRODRUŽNÁ FANTASY LITERATURA

### Joanne Kathleen Rowlingová

Angličanka Joanne K. Rowlingová, učitelka jazyků, vydává v roce 1997 první díl příběhů (ze zamýšlených sedmi) o čaroději Harrym Potterovi a okamžitě se stává jednou z nejúspěšnějších současných autorek. Doposud byly vydány díly čtyři: *Harry Potter a Kámen mudrců* v roce 1997 (česky 2000), *Harry Potter a Tajemná komnata* v roce 1998 (česky 2000), *Harry Potter a Vězeň z Azkabanu* 1999 (česky 2001), *Harry Potter a Ohnivý pohár* 2000 (česky 2001) a *Harry Potter a Fénixův řád* v roce 2003 (česky 2004).<sup>78</sup> V roce 2001 měl filmovou premiéru I. díl cyklu *Harry Potter a Kámen mudrců* v režii Christophera Columbuse, o rok později už byla promítána filmová verze II. dílu a připravují se i další díly.

Všechny doposud vydané díly Harryho Pottera mají shodně koncipovaný rámec, expozice příběhu začíná vždy v létě, v době prázdnin, ve dnech, kdy Harry slaví narozeniny. Po úvodní informaci v prvním díle, že jeho rodiče zemřeli při autonehodě a chlapec byl dán jako roční dítě na výchovu ke své tetě a strýci, se v prvním díle setkáváme s postavou Harryho Pottera v době jeho jedenáctých narozenin. Harry je v rodině opatrovníků pouze trpěn, je s ním zacházeno velmi hrubě (rodina se za něj stydí, je zavírán do tmavé komory, nedostává dostatek jídla, chodí oblečený v hadrech, i když strýc jako ředitel firmy je finančně dobře zajiště-

<sup>78</sup> České vydání: ROWLINGOVÁ, J. K. *Harry Potter a Kámen mudrců*. Praha: Albatros, 2000 (překl. Vladimír Medek). *Harry Potter a Tajemná komnata*. Praha: Albatros, 2000 (překl. Vladimír Medek). *Harry Potter a Vězeň z Azkabanu*. Praha: Albatros, 2001 (překl. Pavel Medek). *Harry Potter a Ohnivý pohár*. Praha: Albatros, 2001 (překl. Vladimír Medek). *Harry Potter a Fénixův řád*. Praha: Albatros, 2004 (překl. Pavel Medek).

ný), což Harry přijímá kupodivu netečně. Toto prostředí svou negativní vyhraněností představuje spíše karikaturu rodinného života než nepřátelský svět psychicky nebo fyzicky týrající svého svěťence. Opakující se výchozí situace, jednoznačně vyjadřující hrdinovo postavení vydědence v rodině, neměnná i v ostatních dílech, přiřazuje text k seriálovému typu četby, jednotlivé díly lze číst i zcela samostatně, bez znalosti předchozího děje.

V den svých jedenáctých narozenin se Harry dozvídá, že jeho rodiče byli čarodějové a stejně jako oni má i on po prázdninách začít navštěvovat v Bradavicích, v místě běžným lidem nepřístupném, školu pro čaroděje. Jeho životní situace se díky tomu zásadně proměňuje. Čarodějové obvyčejné smrtelníky nazývají mudlové, což Harrymu (a s ním i čtenářům) sice umožňuje pochopit vlastní odlišnost od strýcovy rodiny, zároveň však z příběhu příliš vystupuje zjednodušené vidění a černobílé rozvržení reality, neboť v hanlivém označení mudlů – „nečarodějů“ je obsažen i jistý despekt. S jiným typem postav z „lidského světa“ než jsou Harryho opatrovníci se čtenář v textech totiž vůbec neseťká. V kouzelnické škole se Harry seznamuje s novým prostředím, s učiteli, spolužáky, náleží společnosti, které ho poprvé zcela akceptuje.

V Bradavicích se opakovaně zaplétá do nebezpečných dobrodružných situací (odhaluje tajemství kamene mudrců, obsah tajemné komnaty, objasňuje příběh vězně z Azkabanu ap. – základní dobrodružná záplečka je schematicky explicitně obsažena již v samotném názvu příslušného dílu). Ve zkouškách Harry vždy obstojí a může odjet domů na prázdniny.

Především způsob přechodu ze světa reálného do světa kouzelnického ho řadí žánrově příběhy Harryho Pottera k fantasy literatuře. Přechodovým místem v textu je např. v reálném světě neexistující nástupiště devět a tři čtvrtě na londýnském vlakovém nádraží, na něž se kouzelníci dostávají tak, že projdou zdí mezi devátým a desátým nástupištěm. Podobným místem přechodu je pro běžné „smrtelníky“ neviditelný vstup zdí do Příčné ulice opět v Londýně.

Překročení prahu do jiného světa náleží v iniciační literatuře k nejnebezpečnějším a nejobtížnějším činům hrdinů. Jejich touhou nebo potřebou je propojit oba světy (vnitřní i vnější) do jediného celku, v případě

Harryho Pottera se však oba světy rozcházejí, jeho postavení a situace v lidském světě zůstává neměnná. Série příběhů o prostupnosti lidského a kouzelnického světa se přibližuje „lewisovskému“ typu fantasy literatury, avšak jeho hlavní hrdinové prožívají v Narnii, v paralelních světech, kvalitativně odlišné příběhy, zatímco Harry Potter nikoliv. Jedním z důležitých znaků kvalitativně odlišného prožívání v „jiných dimenzích“ představuje vnímání času a jeho funkční začlenění do významové roviny textu. Čas strávený v paralelních světech odpovídá obvykle časovému intervalu, který postavy potřebují k vyřešení duchovních nebo existenciálních úkolů a problémů, jinými slovy k dovršení svojí vnitřní proměny – iniciace a tento čas je zcela odlišný od času plynoucího v lidském světě. V případě Harryho Pottera čas v obou světech kontinuálně odpovídá reálu. V kouzelnickém prostředí tráví průběh školního roku, v lidském světě letní prázdniny. Především absencí kvalitativní proměny se texty o Harrym Potterovi řadí k dobrodružnému, nikoliv však už k iniciačnímu typu příběhů, přesněji bychom je mohli označit jako dobrodružnou fantasy literaturu, pro níž je charakteristická především zábavná a relaxační funkce. Lze ji proto označit jako literaturu určenou pro „čtoucí nečtenáře“ (uváděných čtyřicet miliónů prodaných knih je toho jenom dokladem).<sup>77</sup>

Rekvizity používané v textech o Harrym Potterovi odpovídají stejně pohádce jako fantasy literatuře dobrodružného i iniciačního typu. Dobro a zlo se zde objevuje ve vyhraněných podobách bez zřejmé ambivalence, např. v postavách jednoznačně kladného ředitele školy Albusa Brumbála a zlověstného čaroděje Voldemorta (typická jsou i jejich charakterizující jména). Také postavy pomocníků, jako jsou trollové, draci, vlkodlaci, jednorožci nebo trojhlaví psi, vystupují ve svých prvoplánově záporných nebo kladných rolích, tradičních v pohádkových textech. Standardně jsou využívány i motivy kouzelných předmětů, jakými jsou kouzelné hůlky, neviditelné pláště, létající košťata ap., stejně tak je zpo-

<sup>77</sup> K termínu „čtoucí nečtenáři“ blíže PLÁNSKÁ, B. Harry Potter jako děj v. In *O zážitkovosti a funkčnosti v literatuře pro děti a mládež*. Prešov: Náuka, 2002, s. 142–144. Dále ZACHOVÁ, A. Vztah symbolu a zážitku v literatuře pro děti a mládež. Fenomén Harry Potter. In *O zážitkovosti a funkčnosti v literatuře pro děti a mládež*. Prešov: Náuka, 2002, s. 145–149. Informace o medializaci titulů viz internetová adresa <http://www.albatros.cz/harry>.

dobně i prostor hradu, v němž je umístěna internátní škola pro čaroděje, ležící uprostřed jezera, i zapovězený prostor lesa jako prostor tajemství a dobrodružství, v němž hrozí blíže nespecifikované nebezpečí.

Dětské postavy zastupují jednotlivé typy. Především Harry představuje kladný typ hrdiny, s nímž se dětský čtenář může ztotožnit, outsider v lidském světě, výjimečný ve světě kouzelnickém, disponující mimořádnými schopnostmi (jako je např. porozumění hadí řeči, osobní ochrana mocným, i když v textu dostatečně nevysvětleným kouzlem). Nedochozí však k vnitřnímu rozvrstvení postav, autorka se nezabývá jejich vnitřním světem, duševními stavy (proto např. tak nepravděpodobně působící netečnost Harryho v rodině opatrovníků), převažuje vyprávění s intrasitivním dějem<sup>78</sup>, tj. dějem důležitým jako takovým, nikoliv dějem jako znakem určitého charakterového rysu postav. Také Rowlingová, podobně jako Pullman, vytvořila hrdinu prožívajícího přechod od dětství k dospívání. Analýza postav, prostředí, děje i charakteristických motivů však potvrzuje, že příběhy Harryho Pottera představují případ klasického dobrodružného textu bez dalších významových přesahů, zpodobňují jeho cestu za dobrodružstvím, nikoliv za poznáním.

Autorů, kteří se přímo specializují na dobrodružnou fantasy literaturu, existuje v současné produkci velké množství, stejně jako nakladatelství a časopisů, připomeňme alespoň některé autory a stručnou charakteristiku jejich děl. K populárním patří např. Roger Zelazny, Američan polského původu, vystudovaný psycholog, zabývající se i ve svých literárních textech parapsychologií a mimosmyslovým vnímáním, devastovanými světy a novými civilizacemi, autor sci-fi a fantasy literatury, který získal i řadu prestižních cen Hugo a Nebula, udělovaných především za vědeckofantastickou literaturu.<sup>79</sup>

K fantasy literatuře „lewisovského“ typu můžeme zařadit např. jeho rozsáhlou desetidílnou ságu, vycházející od roku 1970, *Tajemný Amber*.<sup>80</sup>

<sup>78</sup> TODOROV, T. *Pvenika prózy*. Praha: Triáda, 2000, s. 126–141.

<sup>79</sup> Blíže např. NEFF, O. *Věčno je jinak*. Praha: Albatros, 1986, s. 173–206.

<sup>80</sup> Zahrnuje díly: 1. *Vládci stínů*, 2. *Zbraně Avalonu*, 3. *Stín Jednorůžce*, 4. *Oberovnou ruka*, 5. *Dvory Chaosu*, 6. *Trumfy Otádu*, 7. *Krev Amberu*, 8. *Znamení Chaosu*, 9. *Rytíř Stínů*, 10. *Princ Chaosu*. První díl u nás vydal AG Kult, Praha, 1992 (překl. Jana Pešková).

Amber je pokládán za jedinou skutečnou zemi, ostatní světy (i ten „náš“) jsou označovány jako stíny. Základní zápletka souvisí se záhadným zmizením vládce Amberu Oberona, po němž mezi jeho třinácti dětmi vypukne dlouhodobý boj o moc. Prvních pět dílů ságy vypráví jeden z královských synů Corwin a odehrávající se děj je viděn jeho očima, druhá polovina ságy líčí osudy Corwinova syna Merlina. Členové královské rodiny mají neobyčejné schopnosti, získané především prostřednictvím jakéhosi rodinného rituálu. Po absolvování cesty Vzorem, záhadným labyrintem, nabývají mimořádných schopností, jako je jasnozřivost, možnost regenerace organismu, velká síla, umění procházet stínovými zeměmi, zacházet s rodinnými rituálními předměty. Patří mezi ně především Trumfy – karty, na nichž jsou vypodobněni jednotliví členové rodiny, položí-li některý z nich na kartu ruku a koncentruje se na zobrazeného sourozence, může s ním běžně komunikovat, a dokonce i navázat fyzický kontakt. Dalším předmětem je Kámen rozhodnutí, který chrání majitele a upozorňuje ho na nebezpečí.

Mimořádné schopnosti a předměty propůjčují jejich majitelům především vnější moc, je o ně také veden nelítostný boj a získání takových vlastností a předmětů není eticky podmíněno ani neprobíhá proměna jeho nositelů tak, jak podobné činnosti popisují iniciační texty, hrdinové musí projevit především lstivost a sílu. Výměna myšlenek, telepatické spojení, tajemné předměty apod. slouží hrdinům k posílení jejich vlastních pozic, bez hlubší významové motivace. V příběhu je kladen důraz na napětí, na rychle se střídající dějové zvraty, detektivní zápletky a boje, charakteristika a vnitřní prožívání postav se objevuje minimálně, stejně jako je v každém seriálovém čtení podstatný především dobrodružný děj. Podobně zkušenost s jinými dimenzemi a putování stínovými světy postavy neproměňuje, hledají tam pomoc nebo únik, ani oni však nepodnikají skutečnou cestu za poznáním, a proto i tento topos zůstává na prvoplánové úrovni. Dalším typickým rysem dobrodružné fantasy literatury je věk hlavních hrdinů. Nejde již o dětské postavy, ale dospělé, většinou mladé hrdiny, příběhy tak přesahují literaturu určenou pro děti a mládež a posunují se ke čtenářům neurčitého věku (dětský nevyjímaje), kteří preferují žánr fantasy.

Některé texty fantasy literatury využívají parodii a černý humor. Ta-

kovým příkladem může být dílo Terryho Pratchetta nebo např. *Přines mi hlavu Čarovného prince*<sup>81</sup> autorů Rogera Zelazneho a Roberta Sheckleyho z roku 1991. V příběhu proti sobě bojují mocnosti dobra a zla, přičemž zlý démon Azzie prohraje jenom kvůli neschopnosti pekelné byrokracie. O Robertu Sheckleyovi Ondřej Neff píše, že na sebe upozornil tím, že ve svých textech využívá satiru a sarkasmus, což je netypické, neboť klasická sci-fi byla převážně apolitická, asexuální a nehumorná.<sup>82</sup>

Na parodii je založen také antimýtus nazvaný *Zrození mýtu aneb Další pěkná ilamastyka* Roberta Asprina (Američana, pišíčijho od roku 1977 série „Myth adventure“ – fantasy). Hlavními hrdiny nebo spíše antihrdiny jsou démon Aahz, jeho žák čaroděj Skeeve, bílý jednorožec a drak, kteří uvízlí v dimenzi Tulp (připomínající náš svět). Pohyb mezi dimenzemi jim umožňoval tzv. D-hoplák. V Tulpu se museli o sebe postarat, proto vstoupili do služeb krále a pomáhali mu bojovat proti nepříteli. Jejich úspěšná strategie spočívala především v demoralizaci nepřátelského vojska. Jejich cílem byl klid, osobní pohodlí, dobrodružství se účastnili jenom shodou okolností, pokud musejí bojovat, dodržují určité etické normy typu: *Odpravit oficíry a neutkat se s vojskem, to je proti pravidlům*.<sup>83</sup> Přestupy do jiných světů jsou v tomto textu využívány jako prostředek k parodii podobných typů příběhů. Autor paroduje také různé současné jevy (jako je např. byrokracie, vojenská mašinerie, konzumní způsob života).

Jinou variantu fantasy literatury představuje např. sága o mnoha dílech *Svět čarodějnic*<sup>84</sup> od Andre Nortona, v němž tak jako v řadě jiných textů počátky děje sahají až k artušovským legendám. Přestup do jiných světů obstarává menhir ze Stonehenge, tzv. Nesmiřitelný Stolec, který má schopnost posoudit člověka, určit jeho lidskou hodnotu a odevzdat osudu, jenž mu náleží, to znamená, že ho dopraví do takového světa, v němž

<sup>81</sup> ZELAZNY, R., SHECKLEY, R. *Přines mi hlavu Čarovného prince*. Praha: AND CLASSIC, 1994.

<sup>82</sup> NEFF, O. Tamtéž, s. 185.

<sup>83</sup> ASPRIN, R. *Zrození mýtu aneb Další pěkná ilamastyka*. Plzeň: Perseus, 1995, s. 111.

<sup>84</sup> NORTON, A. *Svět čarodějnic*. Plzeň: Laser, 1993. (Názvy dalších děl se schematicky opakují, např. *Svět čarodějnic v pastí*, *Čaroděj ze světa Čarodějnic*, *Čarodějka ze světa Čarodějnic*, *Tři proti světu Čarodějnic*).

si jeho duch, jeho mysl přeje být. Hlavní hrdina, v našem světě pronásledovaný, se po usednutí na Stolec ocitne v zemi čarodějek, v níž ženy disponují mimořádnými schopnostmi, podobnými těm, které měli členové královské rodiny v Amberu. Důležitou roli sehrávají opět amulety (krystal, kovový náramek) a zbraněmi čarodějek jsou především psychické síly.

Přes dějovou odlišnost jednotlivých textů nalezneme u většiny fantasy literatury řadu opakujících se prvků, často až ve schematické podobě. Celá fantasy literatura využívá např. nejrůznější intertextové odkazy, citace a parafráze nejen z literárního, ale i obecně kulturního kontextu, většinou bez další motivace. Významnější roli hraje intertextualita žánrová, projevující se v kombinování prvků mýtů a pohádek (oba žánry jsou ve své klasické podobě iniciační) s žánrem dobrodružné povídky a povídky s tajemstvím. Převážná většina fantasy literatury náleží k dobrodružnému typu literatury, i se všemi jejími průvodními znaky. Dominuje v ní dějovost, práce se strukturními prefabrikáty i s jakýmsi imaginativním vzorníkem, do něhož můžeme zahrnout využívání literárního odkazu (viz např. navazování na artušovské legendy), převažují texty s vysokou mírou redundance a zacílenost autorů na efekt<sup>85</sup>, v konečné podobě především na komerční úspěšnost.

#### DOMÁCÍ PRODUKCE FANTASY LITERATURY

Většinu titulů fantasy literatury vycházející u nás tvoří překlady ze zahraniční tvorby, setkáváme se však i s původními texty českých autorů. Tematicke fantasy literatury, recenzím, povídkám a informacím o setkávání příznivců se od počátku 90. let věnuje např. časopis vydávaný v Ostravě *Dech draka, časopis pro čitatele fantasy a her na brdiny*. Z jeho nabídek a recenzí si lze utvořit představu o domácích nakladatelstvích fantasy, jako je Perseus, Polaris, Laser, Straky na vrbě, Altar – pražské nakladatelství specializované vedle fantasy literatury i na hry na hrdiny (již v roce 1990 vydává českou verzi fantasy hry *Dvačí doupe*, dále např. *Prokletí*

<sup>85</sup> ECO, U. *Skeptikové a těžitelé*. Praha: Svoboda, 1995.



*Karaku*, deskovou fantasy hru *Talisman*, strategickou hru *Battle Tech*) – nebo olomoucké nakladatelství Netopejr. Společná setkávání a hry organizují např. Pragocon (setkání příznivců vědecké fantastiky, fantasy, hororu, záhad všeho druhu a her na hrdiny), Gamecon (Olomouc), Avalcon (pohádkový svět, Chotěboř), Elfcon (kurzy elfštiny, Rožná u Tišnova), Bohemiacon (fanoušci sci-fi, fantasy a hororu, Ústí n. Labem), Raukon (festival fantazie, Kolín), Dracon (Brno), Opatcon (Broumov) apod.

Z autorů<sup>86</sup> píšících původní fantasy příběhy uvedme např. Jaroslava Mosteckého nebo Adama Andrese, udivující je počet žen – autorek fantasy literatury, patří k nim především Františka Vrbenská, Vilma Kadlečková, Jana Rečková, Iva Kuglerová a Luisa Nováková.

Příkladem „tolkienovského“ typu fantasy literatury je např. *Wetemaa*<sup>87</sup> Adama Andrese, rytířský dobrodružný příběh, rámovaný svědectvím kronikáře, zachycující život krále Gudleifa a jeho družiníků. Králi, který se narodil chromý (upomínající na krále – Rybáře v artušovských verzích), bylo knihou osudu předpovězeno, že se uzdraví, když shromáždí jedenáct vybraných rytířů (každého chránil jeden bůh – podobně jako hrdiny trójské války) a sjednotí svou zemi Élladu. Knihu vyplňují osudy jednotlivých rytířů a jejich společná dobrodružství. Éllada má svoji historii, mytologii, staré a nové jazyky, staré a nové bohy, vlastní písmo, kniha je doplněna mapou země, ukázkou písma i poznámkami k výslovnosti. Text vyplňuje dobrodružství pohádkového typu (souboje s draky, ještěry, vlkodlaky, zvířata vystupují ve funkci pomocníků – např. mluvící havrani), bohové připomínají řecký Olymp, svět elementálů keltskou mytologii, ale i řadu lidových pohádek. Prostupnost různých světů má mýtickou podobu, bezproblémově se prolínají, hrdinové mají např. schopnost procházet průchody a branami do světa duchů, matka jednoho z hrdinů má ve dne lidskou podobu, v noci zvířecí.

Z uvedených ženských autorek je nejvýraznější představitelkou Vilma

<sup>86</sup> Vzhledem k množství vycházejících titulů a komerčnímu charakteru většiny z nich je velmi obtížné konkrétní autory a knihy registrovat. Hlavním zdrojem informací jsou časopisy a nakladatelské nabídky.

<sup>87</sup> ANDRES, A. *Wetemaa*. Praha: Golem Riša, 1992. *Dech draka* v čísle 4, 1995 přinesl o uvedeném titulu kladnou informaci v souvislosti s dalším dílem *Wetemaa 2 – Cesta do Jižního Edagwomu* (opět vydalo nakladatelství Golem Riša, 1995).

Kadlečková, vzděláním knihovnice (FF UK, obor Vědecké informace a knihovnictví), publikující od počátku 90. let - *Na pomezí Eternaalu* (1990, román, cena Mloka za rok 1990), *Jednou bude tma* (1991, soubor devíti povídek), románová trilogie *Meče Lorgan* (1993–94), *Pán všech krůpějí* (2000, román).<sup>88</sup>

V románovém příběhu *Na pomezí Eternaalu* se poprvé setkáváme s argenity, krystaly s mimořádnými schopnostmi, po nichž pátrá trojice hrdinů na hranicích Eternaalu, na opuštěné planetě Irammē. Kniha je doplněna dodatky - doslovem a výkladovým slovníkem terminů vztahujících se k argenitu, u hesla Argenit se dočteme: *Argenit - mijat m. neskl. věda o používání argenitu. Je to velice staré odvětví psychotroniky (vzniklo současně na několika vnějších planetách Ilieru v období tzv. Velkého argenitového zlomu - 4000-2000 ltZ), které sleduje energetické procesy mezi organismem a okolím a zvláště mezi organismem a argenitem. Poskytuje ucelený systém praktických zásad, které umožňují znalcům (agria-luům) velice efektivně používat argenit.*<sup>89</sup>

Již z této ukázky je zřejmé, že v podobném typu textů je podstatná především výše zmíněná „hra na realie“, informativně se čtenář mnoho nedozví, ale svět příběhu je mu dopodrobna přiblížen. Ještě zřetelněji tento prvek vystupuje do popředí v trilogii *Meče Lorgan* (poněkud nelogicky rozdělené na první díl *Meče Lorgan*, druhý díl *Stavitelé věží*: I. část *Náhrdelník z argenitu*, II. část *Stavitelé věží*). Hlavní hrdinkou je Diana Carent Millesová a příběh je částečně odkrýván z jejích soukromých poznámek z doby, kdy pobývala na planetě Hiwaiw. Působila zde jako vyslankyně Igeru v roce 9990 (mj. samotní igerané se jí báli, neboť byla gleevarinského původu, tj. měla vrozené psychotronické schopnosti, odlišovala se od nich i vzhledem, nejen modrýma očima, ale i modrými vlasy). Postupně proniká do světa Lorgan a čtenář se seznamuje s velmi složitým dějem, v němž Diana zaujímá ústřední roli (vlastnila argenitový amulet a jeden z mečů Lorgan, nikdy však plně nezjistila a nepochopila, jakou moc tyto předměty mají). Tragický závěr o zániku planety Hiwaiw zapří-

<sup>88</sup> KADLEČKOVÁ, V. *Na pomezí Eternaalu*. Praha: Winston Smith, 1990, *Meče Lorgan*. Brno: Návrat, 1993, *Stavitelé věží*. Praha: Altar, 1994, *Pán všech krůpějí*. Olomouc: Netopej, 2000.

<sup>89</sup> KADLEČKOVÁ, V. *Na pomezí Eternaalu*, s. 121.

činěném její vinou, i když zcela nevědomou, je jedním z charakteristických rysů textů Vilmy Kadlečkové, neboť podobné nešťastné vyústění není pro tento typ textů typické.

Uvedený příběhový vesmír je založen na principu tzv. Dlouhé hry. Její pravidla Diana neznala, proto ani nevěděla, že je porušuje (obtěžně pochopitelný je příběh i pro čtenáře, neboť z jeho pohledu se hlavní hrdinka snažila poctivě vypořádat se všemi situacemi a překážkami, přesto způsobila v daném světě zkázu). Obyvatelé tohoto vesmíru byli vedle „lidí“ (ani Diana nebyla člověk v našem slova smyslu) i bytostí napůl lidské (např. hlavní hrdina Arighan, napůl démon, se teprve spojením s Dianou stával člověkem, mj. právě toto Dianino působení lze chápat jako zásah do principů Dlouhé hry) nebo i nelidské, např. ištrové – jakýsi druh upírů, chladní, krásní, bez krve, svádějící mentální souboje. Dále se Diana setkala s démony, roboty, drakem apod. Tento rozsáhlý text opět potvrzuje, že hlavní funkcí fantasy literatury je stvoření nebo vytváření fantazijního, paralelního světa, v němž se čtenář může libovolně pohybovat a spoluprožívat s postavami jejich příhody, ale také si do něj projektovat svoje vlastní příběhy. Pro náročnější čtenáře však zůstává problematická malá motivovanost, nelogičnost příběhů a zvláště významová prvoplánovost.

Poslední román Vilmy Kadlečkové *Pán všech krůpějí* bychom mohli nazvat psychologickým fantasy příběhem s řadou archetypálních významů (je o tragickém vztahu matky a syna), i když i v tomto případě jde v textu především o napětí a přízračný fantazijní svět.

Jana Rečková vydala např. knihy *Mezi slovem a mečem* (1999), *Král je malý* (2000), *Syndrom malé mořské víly* (2000), *Pečeti černé pevniny* (2001).<sup>90</sup>

Jako příklad tvorby této autorky může posloužit *Syndrom malé mořské víly*. Uvedeným syndromem je postižen hlavní mužský hrdina Deene, který trpěl stálými bolestmi a ztrátou paměti. Čtenář se postupně společně s Deenem dozvídá jeho osudy – příběh vypovězeného prince z neviditelné říše, jemuž mohla pomoci jenom nezištná láska. Deene se s pří-

<sup>90</sup> REČKOVÁ, J. *Mezi slovem a mečem*. Praha: Straky na vrbě, 1999; *Král je malý*. Olomouc: Netopejř, 2000; *Syndrom malé mořské víly*. Praha: Grada, 2000; *Pečeti černé pevniny*. Praha: Straky na vrbě, 2001.

telem čarodějem Merginem vrací domů (mezi světem lidí a neviditelnou říší musejí projít Bránou), poráží nepřátele a se svojí ženou, která se pro něj na této cestě stává nepostradatelným pomocníkem a rovnocenným partnerem, obnovují zničenou rodnou zemi. Deene je typickým kladným hrdinou, odolným, statečným, v boji dobra proti zlu využívá nejspolehlivější techniku (počítače, zbraně), avšak nejmocnější jsou jeho mentální síly, které postupně objevuje a obnovuje. Jde o fantasy pohádkového typu (boj dobra proti zlu) se šťastným koncem.

Luisa Nováková, spisovatelka historické prózy a rytířské fantasy, např. *Překročit Sabiren* (1999), *Izaldiny bílé ruce* (1999)<sup>91</sup>, ilustrátorka (např. textů Vlasty Javořické *Kamarádky* (1994) a *U Ctiborů* (1995), vydaných v nakladatelství Kolo a drak v Brně) a vydavatelka (např. František Křelina: *Můj otec kapitán*. Blok, Brno 2001).

*Překročit Sabiren* je rytířský fantasy příběh, jehož hlavní hrdina Jastren ze Země lva se po smrti své mladé ženy vydává na cesty, aby zapomněl a zažil dobrodružství. Posléze se účastní boje za svobodu země Vaned a zde se objevují prvky fantasy, neboť v souboji dvou bratrů jeden z nich použije bojovníky, kteří nejsou lidmi, jsou stvořeni pomocí magie. Kirmové se rodí ze země, na níž je nutno vypodobit draka polykajícího slunce: „Nakreslí ho krví a slzami, utrpením osijí půdu a něčí velkou zradou setbu zaliješ. ... a kirmové jsou zrození. Smrtní jako lidé a závislí životem na svém tvůrci, a přece nebezpeční – vlkodlaci se jim nevyrovňají krutostí a lačností krve. Bolest necítí a rány nevnímají, a tak bojují doposledka, silní a klidní.“<sup>92</sup> Po konečném vítězství dobra nad zlem se vyzrálější a zkušenější Jastren s novou ženou Damidou navrácí domů.

Většinu českých autorů lze řadit k „tolkienovské“ fantasy literatuře, tvořící vlastní mýtický svět, další jejich charakteristikou je pak skutečnost, že u nich v řadě případů dochází k mísení prvků fantasy se sci-fi (děj exponován do daleké budoucnosti, na jiné planety, cestování raketami, viz V. Kadlečková, J. Rečková), jejich hrdinové jsou dospělí lidé,

<sup>91</sup> NOVÁKOVÁ, L. *Překročit Sabiren*. Třebíč: Akcent - Blok, 1999; *Izaldiny bílé ruce*. Svítavý: Trinitas ve spolupráci s Křesťanskou akademií Řím, 1999.

<sup>92</sup> NOVÁKOVÁ, L. *Překročit Sabiren*, s. 208.

texty tedy nejsou explicitně určené pro dětské čtenáře a svoji úrovní nepřekračují fantasy příběhy dobrodružného typu.

#### PRAMENY

- ANDRES, A. *Wiermaa*. Praha: Golem Ríša, 1992.  
KADLEČKOVÁ, V. *Meče Lorgan*. Brno: Návrat, 1993.  
KADLEČKOVÁ, V. *Na pomezí Eternaalu*. Praha: Winston Smith, 1990.  
LEWIS, C. S. *Letopisy Narnie I. Lev čarodějnice a škrň*. Praha: Orbis pictus, (bez vnočení).  
NOVÁKOVÁ, L. *Překročit Sabiren*. Třebíč: Akcent - Blok, 1999.  
REČKOVÁ, J. *Mezi slovem a mečem*. Praha: Straky na vrbě, 1999.  
REČKOVÁ, J. *Syndrom malé mořské víly*. Praha: Građa, 2000.  
ROWLINGOVÁ, J. K. *Harry Potter a Kámen mudrců*. Praha: Albatros, 2000.  
ROWLINGOVÁ, J. K. *Harry Potter a Tajemná komnata*. Praha: Albatros, 2000.  
ROWLINGOVÁ, J. K. *Harry Potter a Vězeň z Azkabanu*. Praha: Albatros, 2001.  
ROWLINGOVÁ, J. K. *Harry Potter a Ohnivý pohár*. Praha: Albatros, 2001.  
TOLKIEN, J. R. R. *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. Praha: Odeon, 1978.  
TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů (I. Společenstvo prstenů, II. Dvě věže, III. Návrat krále)*. Praha: Mladá fronta, 2002.

#### LITERATURA

- CASSIRER, F. *Filozofie symbolických forem*. Praha: OIKÚMENÉ, 1996.  
CAMPBELL, J. *Mýty*. Praha: Pragma, 1998.  
CAMPBELL, J. *Proměny mýtu v čase*. Praha: Portál, 2000.  
CAMPBELL, J. *Tisíc tváří hrdiny (Archetyp hrdiny v proměnách věků)*. Praha: Portál,  
CARPENTER, H. J. R. R. Tolkien - životopis. Praha: Mladá fronta, 1993.  
ECO, U. *Skeptikové a teletelé*. Praha: Svoboda, 1995.  
ELIADÉ, M. *Mýty, sny a mystéria*. Praha: OIKÚMENÉ, 1998.  
FRAZER, J. G. *Zlatá ratolest*. Praha: Mladá fronta, 1994.  
KERÉNYI, K. - JUNG, C. G. *Věda o mytologii*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1993.  
LÉVI-STRAUSS, C. *Myšlení přírodních národů*. Praha: Dauphin, 1996.  
NEUBAUER, Z. *Golem a jiná vyprávění o symbolech a podivuhodných setkáních*. Praha: Sus liberans, 1998.  
PLÁNSKÁ, B. *Harry Potter jako děja, vu. In O zážitkovosti a funkčnosti v literatuře pro děti a mládež*. Prešov: Náuka, 2002.  
ZACHOVÁ, A. *Mýtus jako paměť prózy*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2002.  
ZACHOVÁ, A. *Vztah symbolu a zážitku v literatuře pro děti a mládež. Fenomén Harry Potter. In O zážitkovosti a funkčnosti v literatuře pro děti a mládež*. Prešov: Náuka, 2002.  
TODOROV, T. *Poetika prózy*. Praha: Triáda, 2000.  
NEFF, O. *Všichni je jinak*. Praha: Albatros, 1986.