

**Masarykova univerzita
Filozofická fakulta**

Ústav české literatury a knihovnictví

Literatura a mezikulturní komunikace

Bc. Kateřina Kuhnová

**Angloamerická a česká kyberpunková
literatura v kulturním kontextu**

Magisterská diplomová práce

Vedoucí práce: Mgr. Miroslav Kotásek, Ph.D.

2014

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

.....

Podpis autora práce

Zde bych chtěla poděkovat vedoucímu práce, panu Mgr. Miroslavu Kotáskovi, Ph.D.,
za vstřícný přístup, ochotu, podnětné poznámky a cenné rady. Dále bych chtěla
poděkovat svému příteli Davidovi za trpělivost a nepřetržitou podporu během procesu
psaní, a svým rodičům a přátelům za ohleduplnost.

Obsah

Úvod.....	5
1. Vývoj literatury SF do začátku dvacátého století.....	6
1.1. Počátky žánru science fiction.....	7
1.2. Jules Verne a H. G. Wells	9
2. Vývoj literatury SF ve dvacátém století.....	12
2.1. Angloamerická science fiction na začátku dvacátého století	13
2.2. Česká science fiction první poloviny dvacátého století	16
2.3. Zlatý věk SF	20
2.4. Angloamerická science fiction padesátých let dvacátého století	25
2.5. Generace <i>Nové vlny</i>	28
2.6. Česká science fiction druhé poloviny dvacátého století.....	33
2.7. Ceny za tvorbu a přínos v rámci žánru SF	38
3. Inspirační zdroje kyberpunkové literatury	40
4. Angloamerická kyberpunková literatura.....	47
5. Česká kyberpunková literatura.....	60
6. Kyberpunk ve vybraných povídkách	66
6.1. Tom Maddox: „Hadí oči“.....	66
6.2. Jiří W. Procházka: „Pražský průnik“	69
6.3. Jan Poláček: „Kyberman“	72
6.4. Shrnutí.....	75
Závěr	76
Bibliografie	78
Primární literatura	78
Sekundární literatura	78

Úvod

Kyberpunk představuje v rámci science fiction jedinečný subžánr, který se inspiruje nejen svými předchůdci z oblasti literatury, ale i některými kulturními a společenskými trendy druhé poloviny dvacátého století. Charakteristickým rysem kyberpunkové literatury je tak vedle inovativního přístupu k tvorbě především prolínání, spojování a mísení různých prvků; výsledkem je obvykle dynamický text, jež čtenáři zprostředkovává specifickou atmosféru. Cílem této práce je postihnout tyto inspirační zdroje a poskytnout co nejkomplexnější náhled na kyberpunkovou problematiku. Práce se zaměřuje na angloamerickou a českou kyberpunkovou literaturu. Co se týče angloamerické SF, ve dvacátém století v této oblasti probíhal nejvýraznější vývoj, jenž celý žánr zásadním způsobem formoval, a vznikla zde i kyberpunková literatura. Ta poté nachází určitou pozici i v české literatuře žánru science fiction, a je proto třeba se na ni také zaměřit. V názvu zmíněném zasazením do „kulturního kontextu“ se rozumí především společenské prostředí, vývoj v oblasti vědeckotechnických objevů (což úzce souvisí s vědeckým základem žánru SF) a literární kontext vzniku kyberpunkového subžánru.

Práce se nejprve soustředí na vývoj žánru science fiction obecně, a to v prvních dvou kapitolách, které se týkají vývoje do začátku dvacátého století a v průběhu dvacátého století. Tato část je pro možnost komplexního náhledu na kyberpunk nepostradatelná, protože kyberpunková literatura čerpá inspiraci z mnoha svých předchůdců, a je proto nezbytné představit ucelený přehled stěžejních autorů, hnutí a děl z oblasti předchozího vývoje žánru science fiction. Práce navíc vychází z předpokladu, že kyberpunková literatura s těmito inspiračními zdroji dále pracuje, určitým způsobem je transformuje a naplňuje tak potřebu nových přístupů k tvorbě. Je proto potřeba být s prvotní tvorbou seznámen. Poté se zaměření přesunuje k nejvýznamnějším inspiračním zdrojům, které se podílely na vzniku a rozmachu kyberpunkového hnutí. Čtvrtá a pátá kapitola práce se následně věnují konkrétní angloamerické a české kyberpunkové tvorbě. V poslední kapitole se práce pokusí ilustrovat charakteristické prvky kyberpunkové literatury na vybraných povídkách, přičemž cílem není komplexní literární analýza, ale postihnouti nejvýraznějších kyberpunkových rysů.

V neposlední řadě je třeba dodat několik poznámek týkajících se specifických formálních aspektů práce. Prvním takovým aspektem je způsob práce s oficiální internetovou verzí přední encyklopedie světové science fiction s názvem *The*

Encyclopedia of Science Fiction autorů Johna Clutea, Davida Langforda, Petera Nichollse a Grahama Sleighta. Z důvodu většího počtu odkazů na hesla z této obsáhlé encyklopedie využívá práce (oproti jinak užívanému harvardskému systému citování) průběžných poznámek pod čarou, kde je umístěn úplný bibliografický odkaz, a v seznamu sekundární literatury se nachází pouze obecný bibliografický údaj o použití encyklopedie bez specifikace konkrétního hesla. Druhým aspektem je práce s literaturou psanou v anglickém jazyce; protože ve většině případů neexistuje oficiální český překlad, pracuji s vlastním překladem uvedeného textu. Nakonec by měl být okomentován způsob, jakým práce zachází s názvy uvedených literárních děl. V průběhu textu práce uvádí u děl angloamerické literatury nejprve originální název a v závorce český oficiální překlad, pokud existuje. Díla v jiném než anglickém jazyce uvádím pouze pod existujícím českým názvem, pokud není uvedeno jinak; převážně se jedná o díla v rámci následující kapitoly, která se zaměřuje na obecný vývoj v rámci žánru SF. Práce se soustředí vedle české literatury na angloamerickou, proto je uvedení originálních názvů děl na prvním místě považováno za vhodné, protože často hraje název díla poměrně velkou roli, kterou mnohdy překlad nemusí adekvátním způsobem reflektovat.

Cílem této práce je tedy poskytnout komplexní pohled na kyberpunkovou literaturu v kontextu společenských změn a trendů spolu s reflexí předchozího vývoje žánru science fiction, k čemuž práce využívá jak teoretických poznatků, tak praktických příkladů v rámci rozboru vybraných kyberpunkových povídek; předpokládaným výsledkem je co nejpresnější postihnutí kyberpunkové atmosféry.

1. Vývoj literatury SF do začátku dvacátého století

Fantastické prvky, tedy představy vytvořené fantazií, v kombinaci s reálným světem a jeho zákonitostmi podloženými lidským poznáním, lze považovat za jeden ze základních rysů literatury SF a můžeme je najít již v pohádkách, bájích a mýtech. To ovšem neznamená, že bychom mohli tato díla jednoduše označit nálepkou literatura science fiction; jistě lze ale říct, že obsahují prvky a/nebo motivy, které jsou z dnešního pohledu typické pro tento žánr. Peter Nicholls definuje několik oblastí, na které se dá SF rozdělit dle jejího zaměření: fantastická cesta, utopie a s ní související dystopie, filozofická satirická povídka, gotický román a anticipační technologické a/nebo sociologické příběhy, příp. v USA z nich odvozené laciné dobrodružné romány plné

objevů a vynálezů¹. Je otázkou, kde leží hranice, na základě které můžeme literární dílo označit jako science fiction. Vždy byl velmi oblíbený např. výše zmíněný motiv fantastické cesty. Tato kapitola se snaží vymezit a představit autory, směry a hnutí, které výrazným způsobem ovlivnili vývoj science fiction jako žánru, a jsou zde tedy považováni za klíčové. Přestože práce je zaměřena především na angloamerickou a českou literaturu, pro nastínění celkového vývoje v rámci žánru je nezbytné zmínit některé autory i z jiných zemí, především pokud jde o shrnutí situace do konce devatenáctého století.

1.1. Počátky žánru science fiction

Za nejstarší zachované dílo obsahující projevy fantaskní tvorby se považuje babylonský *Epos o Gilgamešovi* z počátku třetího tisíciletí před naším letopočtem; motiv fantastické cesty se ale objevuje i v Homérově *Odyseji* nebo v Platónových dialozích *Timaios* a *Kritias*. Nicméně přestože jistě jde o předchůdce tohoto žánru, nemá příliš smysl tato díla zařazovat jako SF, protože nelze říct, že by se literatura SF začala vědomě považovat za žánr dříve než v devatenáctém století. S tímto tvrzením souhlasí Ondřej Neff, který dodává, že „o skutečné science fiction lze mluvit až od doby Julese Verna a Herberta G. Wellse. Není však vyloučeno, že [...] skutečná science fiction začíná teprve tehdy, kdy její tvůrci sami sebe považují za spisovatele science fiction, [...] kdy bylo zahájeno teoretické zkoumání a ustavila se odborná kritika“ (Neff, 1985, s. 31). Za další předchůdce žánru lze považovat Lukiána ze Samosaty s jeho satirickými texty zaměřenými na cesty na Měsíc nebo Cervantesovu postavu Dona Quijota a jeho toulání neskutečnými krajinami. Tyto texty nepochybně obsahují fantastické prvky v kombinaci s reálným světem, nicméně jejich původní záměr se netýká diskutování možností vědy a techniky a jejich případných důsledků a dopadů na člověka a svět, což je jedním z nejvýznačnějších rysů SF; jde o díla s prvky science fiction, ne o science fiction jako žánr.

Nejvýznačnější inspirací a předchůdcem SF jsou bezesporu utopie, které zažívaly velký rozmach především v době renesance. Předním autorem je Thomas More, jehož dílo *Utopie*, popisující život a ideální stát na stejnojmenném fiktivním

¹ NICHOLLS, Peter. „History of SF“. In: *The Encyclopedia of Science Fiction* [online]. 6. 7. 2014. [cit. 24. 11. 2014]. Dostupné z: <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/history_of_sf>

ostrově, dalo pojmenování celé skupině děl. Utopické myšlení o ideálním státním zřízení, kritika tehdejší společnosti a obrazy budoucího světa jsou témata, která rozpracoval i Tommaso Campanella ve svém díle *Sluneční stát*. Rozvoj myšlení o budoucím světě a přenášení fantazií a motivů vědy do reálných možností byly umožněny především díky prudkému rozvoji přírodních věd a vědeckému přínosu osobností jako Mikuláš Koperník, Leonardo da Vinci, Johannes Kepler, Galileo Galilei, Giordano Bruno, René Descartes, Amerigo Vespucci, Blaise Pascal a další. Miroslava Genčiová uvádí, že první knihou, ve které je „věda základem celé koncepce,“ je *Nová Atlantis* Francise Bacona z roku 1627. Bacon zde věří, že věda má absolutní možnosti, a poznání přírodních zákonů je podle něj klíčové pro ovládnutí přírody. V průběhu sedmnáctého století obecně docházelo k hojnějšímu zapojování vědeckých poznatků do literární tvorby, k předvídání změn ve vědě a technice a celkově k posunu od statických představ o budoucím světě k dynamičtějším. K význačným představitelům této tvorby patří Cyrano z Bergeracu, jehož satirické utopické spisy *Cesta na Měsíc* a *Cesta do Sluneční říše* konfrontují reálný svět s pomyslným fantastickým světem na jiné planetě a poskytují satirický obraz doby (Genčiová, 1980, s. 15–21). Co se týče české literatury, v sedmnáctém století vychází alegorické dílo *Labyrint světa a ráj srdce* Jana Amose Komenského. V tomto díle se Komenskému podařilo vytvořit v rámci své doby jedinečný model paralelního utopického světa; mělo by být zařazeno mezi předchůdce moderní literatury SF, protože se zde objevuje do té doby neobvyklá konfrontace reálných zkušeností a fantastických představ.

V osmnáctém století se vrací a znovu využívá motiv podivuhodné cesty; stěžejním dílem jsou *Gulliverovy cesty* Jonathana Swifta. Motiv putování po imaginárních zemích zde Swift využívá jako záminku ke kritice evropských poměrů, relativizuje dobový trend racionalismu a pocit lidského nadřazeného postavení v přírodě, a vytváří tak dílo spíše satirické a parodické přerůstající v dystopii s prvky imaginárního cestopisu. Důraz na racionální poznání světa a rozvoj vědeckých oborů přináší do literatury více technických prvků a reálných obrazů. Jako reakce na osvícenský myšlenkový proud osmnáctého století a jeho vyostřující se rozpory mezi ideály a realitou se začíná utvářet romantismus. Zapojuje se fantastično jako další prostředek zkoumání světa a konfrontace reálného s fantastickým. Romantismus jako literární směr počátku devatenáctého století velmi ovlivnil formování SF, jelikož začal uvolňovat pojetí času a prostoru, zaměřil se na cestování v různých formách a touhu po životě na místech vzdálených současnému času a prostoru, zapojoval bizarní prvky,

kontrasty, tajemno; velmi významnou roli hrál prvek překvapení a velká míra dobrodružství. Tyto nové tendence v literatuře vyústily ve vznik tzv. gotického románu. Literatura stále více zapojovala zkoumání oblastí lidské psychiky a uvědomovala si své možnosti a hranice; šlo o reakci na rozvoj vědy a snahu o větší zapojení fantazie do tvorby. Stěžejními autory počátku 19. století jsou především Mary Wollstonecraft Shelleyová a Edgar Allan Poe. Román *Frankenstein* Mary Shelleyové je považován za klíčový pro další vývoj SF; poprvé se zde objevuje postava uměle vytvořeného člověka a otevřené vědecké experimenty společně s varováním před jejich důsledky jsou hlavní složkou děje. Tvorba Edgara Allana Poea se opírá hlavně o motivy absurdity, hrůzy a tajemnosti, ale často je obohacena i o „vědecké spekulace“². Poe se ve svém díle opírá o vědecké teorie devatenáctého století, ale pracuje s nimi velmi odvážně; je jedním z prvních autorů, kteří se nebojí v literatuře plně rozvinout fantazii (co se týče vědeckých možností) a jít za doposud nepřekonané meze. Na rozdíl od gotického románu, kde se autoři snažili plně distancovat od racionálního vysvětlení, nyní dochází ke kombinaci fantastických představ se střízlivým úsudkem a tvorba se posunuje k vědeckofantastické satíře. Mezi přední autory poloviny devatenáctého století využívající prvky science fiction je třeba ještě zařadit především americké autory Nathaniela Hawthorna a Hermana Melvilla; význačným britským autorem je zde Robert Louis Stevenson.

1.2. Jules Verne a H. G. Wells

V průběhu devatenáctého a na začátku dvacátého století bylo učiněno mnoho teoretických objevů a došlo k prudkému rozvoji vědy a techniky; především Darwinova evoluční teorie započala změny pohledu člověka na svět. Dušan Slobodník zmiňuje např. velké množství fyzikálních objevů, větší možnosti v dopravě a později letectví, rozvoj komunikačních prostředků (což podpořilo spekulace týkající se kontaktů s jinými civilizacemi a cestami do vesmíru), vývoj přírodovědných disciplín, zájem o vývoj člověka a vznik genetiky jako vědního oboru, později výzkum Alberta Einsteina a objevy radioaktivního záření, rentgenových paprsků nebo kvantové teorie (Slobodník,

² Např. esejistické dílo pojednávající o hmotném a duchovním vesmíru *Eureka* nebo povídka „The Unparalleled Adventure of One Hans Pfaall“ („Bezpříkladná dobrodružství jistého Hanse Pfaala“), kde hlavní hrdina podnikne cestu na Měsíc ve zvláštním balóně.

NICHOLLS, Peter. „History of SF“. In: *The Encyclopedia of Science Fiction* [online]. 6. 7. 2014. [cit. 24. 11. 2014]. Dostupné z: <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/history_of_sf>

1980, s. 151–53). Rozšířily se tedy technické možnosti člověka a technický vývoj obecně se stal předmětem velkého zájmu. Literatura chtěla tyto vědecké poznatky zapojit, reflektovat a diskutovat jejich možnosti, další vývoj a případné důsledky, což vedlo k rozvoji a později prohloubení tradice science fiction. Stěžejními autory druhé poloviny devatenáctého století, kteří tvoří výrazný mezník ve vývoji science fiction, jsou Jules Verne a jeho následovník Herbert George Wells. Francouz Jules Verne je obecně považován za zakladatele, průkopníka, v podstatě „otce“ žánru science fiction, a to především díky své schopnosti popularizovat techniku v beletrii; protože jeho dílo silně ovlivnilo další vývoj SF v celém světě, nemělo by být v této práci opominuto, přestože se nejedná o angloamerického autora. Jeho tvorba byla vydávána především v dětském časopise *Magasin d'éducation* nakladatele Hetzela, což zčásti ovlivnilo percepci jeho díla širší veřejností a především Francouzskou akademií, ale přesto měla okamžitý úspěch a u čtenářů si získala obrovskou oblibu. Vernova síla spočívá především ve víře v neomezené schopnosti vědy a vědeckého pokroku; jako jeden z prvních autorů úspěšně extrapoloval vědecké poznatky své doby do blízké budoucnosti a zaměřil tak beletrii výrazně technickým směrem, což společně s poutavým dějem, vystupňovanou stavbou díla a zajímavými hrdiny věřícími ve vědu a pokrok dělá z jeho knih skutečné „základní kameny“ žánru science fiction. Jak tvrdí Genčiová, Vernova fantazie byla spojena se stavem vědy, vědecké a technické problémy učinil „nejen pozadím, ale tématem a materiálem svých románů“ (Genčiová, 1980, s. 32). Tyto rysy oddělují Julesa Verna od všech ostatních autorů předchozí doby a odlišují jeho tvorbu od tvorby autorů utopií. Jeho rané práce³ jsou silně optimistické a rozverně využívají moderních vynálezů; další práce již reflektují zklamání z nedostatečné rychlosti technického pokroku a, jak dodává Neff, vyjadřují skepsi a nedůvěru v budoucnost a využití techniky, kde hrozí, že by mohla sloužit především k válečným účelům (Neff, 1986, s. 23). Z Vernova díla je třeba ještě zmínit cyklus tzv. podivuhodných cest⁴, jejichž účelem mělo být shrnutí znalostí z různých vědních oborů a jejich poutavé zpracování. V Čechách byla Vernova tvorba známá velmi brzy, a to především díky Janu Nerudovi, který byl jeho velkým propagátorem a jako první přivezl Vernovu prvotinu *Pět neděl v balóně* do Čech. I jeho zásluhou vyšel první český překlad Vernova

³ Např. první dílo *Pět neděl v balóně* z roku 1863.

⁴ Z francouzského originálu *Les Voyages extraordinaires*.

díla už v roce 1870⁵. O další propagaci Vernových románů se zasloužil především nakladatel Jos. R. Vilímek (Databáze českého uměleckého překladu). Co se týče tvorby výše zmíněného Vernova propagátora Jana Nerudy, jeho básnická sbírka *Písně kosmické* z roku 1878 nese určité rysy fantastické tvorby, které se projevují v tematickém zaměření sbírky na astronomické vize. Neopomenutelným českým autorem tohoto období je Jakub Arbes, jenž může být díky svým romanetům považován za předního průkopníka SF u nás. Arbesova romaneta mají určité rysy shodné s gotickým románem a také s tvorbou Edgara Allan Poea; především je to přítomnost tajemných jevů, záhadná atmosféra a napínavý děj s detektivními nebo fantastickými prvky směřující k výrazné pointě. Arbesova romaneta nicméně nelze považovat za čistou science fiction, protože i když se Arbes snaží veškeré záhadné jevy vysvětlit racionálně, jeho vysvětlení vždy nevyužívají poznatků vědy a techniky; např. v romanetu *Newtonův mozek* se uchyluje k motivu snu jako vysvětlení cestování časem. Přesto je třeba Jakuba Arbese pokládat za výraznou osobnost české science fiction, která se zasloužila o popularizaci fantastických motivů v české literatuře. Podobně výraznou literární osobností je také Svatopluk Čech, který se ve svých nejznámějších dílech o cestách pana Broučka nechává inspirovat například vlnou zájmu o astronomii a soustřeďuje své první dílo *Výlet páně Broučkův do Měsíce* na vesmírné cestování. V tomto díle si můžeme povšimnout souvislosti s tradicí výše zmíněných fantastických cest. V přehledu českých autorů tohoto období by neměl chybět méně známý Karel Pleskač, jenž vydal v roce 1881 dílo *Život na Měsíci*, kterému Neff přisuzuje faktické prvenství v rámci české SF (Neff, 1985, s. 13). Pleskač se v tomto díle otevřeně odvolává na Vernův román *Cesta na Měsíc*.

Jules Verne měl to štěstí, že tvořil v dobových podmínkách, které byly zvláště příhodné pro rozvoj science fiction, ať už v ohledu kulturním, společenském, ekonomickém nebo politickém. Přesto, jak bylo výše zmíněno, se do jeho pozdější tvorby už promítaly jisté pochyby a nedůvěra ve vědecký a technický pokrok a jeho další využití člověkem. Pochybování o budoucnosti společnosti a decentralizace čistě technických aspektů vědy v literárních dílech, jejichž hlavním tématem už není technika a její možnosti samy o sobě, ale spíše jejich dopad na člověka, se poté výrazně projevují zejména na začátku dvacátého století, ale jsou jasně patrné již v díle britského spisovatele H. G. Wellse, který je společně s o něco starším Julesem Vernem považován

⁵ Šlo o knihu *Cesta kolem Měsíce* v nákladu knižnice Matice lidu.

za zakladatele žánru SF. Ač jsou tito autoři v debatách o vzniku literatury SF obvykle spojováni a diskutováni dohromady jako stěžejní, jejich tvorba se v mnohém výrazně odlišuje. Clute a Stableford definují Wellsovu tvorbu z oblasti SF jako balancování v oblasti futuristických vědeckých a sociologických spekulací⁶. V těchto svých dílech obvykle zasazuje prudký vývoj vědeckých a technických disciplín do kontextu společenských vztahů, což směřuje jeho tvorbu (na rozdíl od Vernových románů zaměřených spíše na samotnou techniku a její využití) více k sociálním utopiím. V Čechách začala být Wellsova tvorba poměrně brzy překládána, jeho první román *Stroj času* vyšel v českém překladu v nakladatelství Otto v edici Anglická knihovna již v roce 1905, tedy deset let po vydání originálu. Na začátku dvacátého století byly v Čechách publikovány i další překlady jeho díla, z nejznámějších např. *Ostrov doktora Moreaua* nebo *Válka světů* (Databáze českého uměleckého překladu). Wells publikoval enormní množství literárních děl a jeho fantastické motivy a nápady, jako například cestování časem, genetické mutace, psychotronické jevy, neviditelnost, biologické inženýrství, meziplanetární konflikty a další, se staly téměř legendami. Na závěr této části soustředěné na předchůdce science fiction dvacátého století můžeme říci, že Verne podnítil vznik science fiction jako samostatného žánru, a Wells tento žánr dále rozvinul a naplnil dalšími podněty.

2. Vývoj literatury SF ve dvacátém století

Tvorba Julesa Verna a H. G. Wellse představuje jeden ze zásadních mezníků v rámci science fiction. Z těchto osobností se stali klasické žánru SF, kteří inspirovali další autory, a v podstatě tak udávali směr vývoje literárního žánru později definovaného jako science fiction. Následující část je ale třeba zaměřit na situaci v Americe, kde se přibližně ve stejnou dobu, tj. v druhé polovině devatenáctého století, začaly objevovat náznaky budoucího boomu v oblasti SF. Velká část klíčových aspektů vývoje science fiction se odehrává v USA na konci devatenáctého století a hlavně v první polovině století dvacátého, proto se nyní ohnisko zájmu této práce přesunuje z Evropy právě tam — dění v USA v oblasti vznikajícího žánru science fiction je naprosto stěžejním pro utvrzení jeho pozice a jeho další dynamický vývoj.

⁶ CLUTE, John a STABLEFORD, Brian M. „Wells, H G“. In: *The Encyclopedia of Science Fiction* [online]. 28. 10. 2014. [cit. 24. 11. 2014]. Dostupné z: <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/wells_h_g>

2.1. Angloamerická science fiction na začátku dvacátého století

Za vzestupem literárního žánru SF stojí mimo jiné tzv. pulp magazíny, které začaly vznikat v USA na přelomu devatenáctého a dvacátého století a díky kterým se literatura science fiction masově rozšířila. Tyto magazíny mají svého předchůdce v tzv. dime novels⁷. Jejich označení je odvozeno z anglického výrazu pro americkou minci v hodnotě deseti centů; obvykle šlo o nenáročné dobrodružné nebo fantastické příběhy ve formátu mezi knihou a časopisem určené spíše mladším čtenářům. Neff uvádí, že prvním příběhem v této podobě, který by se dal považovat za SF, byl *The Steam Man of the Prairies* od Edwarda S. Ellise z roku 1868 (Neff, 1986, s. 57). Co se týče literární úrovně nebo kvality provedení dime novels, šlo pochopitelně o laciné „lidové“ čtení na nekvalitním papíru. Na konci devatenáctého století je vystřídaly výše zmíněné pulp magazíny. Jde opět o levné čtení nepříliš vysoké literární úrovně tištěné na hrubém papíru, který se vyráběl z dřevité kaše zvané pulp - odtud označení časopisu. Tradičně se laciná braková literatura označuje jako tzv. pulp fiction. Na rozdíl od dime novels měly pulpy barevně ilustrované obálky a také byly větší a rozsáhlejší. Co se týče obsahu, pulpy byly specifické v tom, že se záměrně vyhýbaly publicistice a otiskovaly pouze beletrii, většinou povídky nebo romány na pokračování z mnoha oblastí — westerny, horory, milostné příběhy, cestopisy, detektivky, fantastické příběhy a další. Díky své nenáročnosti a zaměření na děj se brzy rozšířily a jejich náklad stoupal. Pro SF je existence a masové rozšíření pulpů klíčové z toho důvodu, že se poprvé na trhu objevily magazíny zaměřené pouze na beletrii, které se navíc začaly úzce specializovat. Prvním takto specializovaným pulpem je *Detective Story Monthly* z roku 1915 otiskující pouze detektivní příběhy. Následovaly ho samozřejmě další, a bylo tedy otázkou času, než se objeví pulp zaměřený pouze na fantastické příběhy. Přestože obsahem pulpů byly jednoduché, čtenářsky vděčné příběhy, nelze jejich boom podceňovat především z toho důvodu, že autorům poskytovaly rozsáhlé možnosti pro publikační činnost, a tedy i výbornou školu a příležitost zlepšovat svůj styl a veřejně se prosadit. Je třeba také upozornit na úlohu a vliv nakladatelů, kteří výrazně přispívali k rozvoji literárních žánrů tím, že v magazínech odpovídali na potřeby společnosti, a reflektovali tak přirozený vývoj SF. Nakladatelskými průkopníky v rámci pulp magazínů byli především Frank A. Munsey a jeho konkurent William L. Clayton.

⁷ Doslovný český překlad zní „šestákové romány“ (Neff, 1986, s. 57).

První pulp magazín zaměřený čistě na vědeckofantastické příběhy nesl název *Amazing Stories*, který v roce 1926 představil Hugo Gernsback. Tento odborník na radiotechniku se do USA přestěhoval roku 1904 z Lucemburska. Pokusil se zde zbohatnout díky několika vlastním vynálezům včetně přenosného radiotelefonu s vysílačem, ale nikdy neuspěl především kvůli své neznalosti patentního práva. V případě vlastního pulp magazínu nešlo o jeho první pokus prosadit tento žánr na trhu; od roku 1911 vedl vlastní radiotechnický časopis *Modern Electrics*, kde vydával i vědeckofantastickou prózu, a v roce 1923 se v časopise *Science and Invention* objevil jím vytvořený termín „scientific fiction“. Až Gernsbackův pulp *Amazing Stories* ale představuje skutečný mezník ve vývoji SF, který v konečném důsledku ovlivnil žánr v celosvětovém měřítku, protože šlo o historicky první magazín věnovaný vědomě a cíleně science fiction (i když ještě pod označením „scientific fiction“). Gernsback zde otevřeně pohrdal pseudovědou doplněnou romantickými zápletkami, která se jinak běžně v pulpech objevovala, a vydával například přetisky děl E. A. Poea, Julesa Verna a H. G. Wellse a později i originální příběhy plné úžasných vynálezů a superhrdinů, případně díla typu space opera⁸. První originální práci publikovanou v *Amazing Stories* je příběh „The Coming of Ice“ od G. Peytona Wertenbakera, který se objevil v červnovém čísle. Gernsback se obecně snažil tento pulp magazín odlišit, např. zvolil netradiční velký formát, a obálku nechal ilustrovat Frankem Paulem, jehož fanoušci zbožňují jako „otce moderní SF ilustrace“ (Neff, 1986, s. 61). Časopis velmi dobře prosperoval, nicméně o něj Gernsback roku 1929 přišel, opět kvůli své neznalosti práva, tentokrát autorského, kterou jeho konkurenti využili a o časopis ho připravili. Gernsback se sice nevzdal a založil nový pulp *Wonder Stories*, ten ale nikdy nezískal takovou pozici a věhlas jako *Amazing Stories*. Zajímavostí je, že v jednom z prvních čísel tohoto dalšího pulpu Gernsback poprvé použil termín „science fiction“, který označuje žánr dodnes. Celkově se zdá, že Gernsback měl mnoho nápadů a snů, ale neuměl se bohužel orientovat ve světě byznysu. Touha číst o různých báječných vynálezech budoucnosti ho vedla k založení vlastních časopisů, dokonce i sám napsal román *Ralph 124C 41+*. Jak píše Neff, zásluhy v oblasti SF mu vynesly naprosto zasloužené přízvisko „otec science fiction“ a odměnu v podobě ceny Hugo za

⁸ Český obvykle užívaný termín je „vesmírná opera“. Používá se pro fantastické příběhy, které se vyznačují velkou dávkou dobrodružství, vesmírným cestováním, romantickou zápletkou a dramatickými konflikty. Často jde o příběhy založené na akčním ději nedbalé fyzikálních zákonitostí. Hlavními představiteli jsou E. E. Smith, E. Hamilton a J. Williamson.

celoživotní dílo vydavatelské a organizátorské⁹ (Ibid., s. 63). Gernsbackovým největším přínosem totiž není pouze založení předního SF pulpu, ale hlavně jeho vlastní aktivita na tomto poli — například zde založil pravidelnou rubriku pro dopisy čtenářů, kterým pomáhal navazovat kontakty mezi sebou, a tím v podstatě vytvořil první fanouškovské hnutí. Pod jeho záštitou pak byla vytvořena oficiální organizace s celostátní působností; takovýmto hnutím fanoušků se začalo říkat „fandom“. Gernsback podporoval setkání fanoušků SF, vydávání neoficiálních fanouškovských časopisů (tzv. „fanzines“), zakládání klubů. Přesto není nejúspěšnějším SF pulp magazínem *Amazing Stories*, ale od roku 1930 vydávaný pulp *Astounding Stories of Super-science*, známý později jako *Astounding Science Fiction* a od roku 1960 jako *Analog*. Tento pulp začal vycházet v nakladatelském domě výše zmíněného Williama Claytona a jeho prvním redaktorem byl Henry Bates, který, jak uvádí Neff, chtěl časopis podobný *Amazing Stories*, ale v lepší literární kvalitě a s lepšími autory zbavený naivního pohledu na technologické možnosti budoucnosti (Ibid., s. 63—64). I přes to ale nastává v letech 1930 až 1938 v USA útlum v popularitě SF, a to především kvůli tematickému stereotypu příběhů.

Co se týče počátku dvacátého století a meziválečného období, v evropské literatuře se nedá mluvit o masovém rozmachu v oblasti SF. Zásadní roli určitě hrála první světová válka, kvůli které se změnila hierarchie hodnot, a v důsledku toho se evropská literatura tohoto období hodně soustředila buď přímo na reflexi válečných zkušeností, nebo na psychiku člověka a lidské vztahy obecně; postupně se ale samozřejmě začal vracet zájem i o fantastickou literaturu a další žánry. Válečné zkušenosti nicméně jistým způsobem ukončily období, které dalo vznik žánru SF — tedy období lidské víry v progresivní vývoj technologií a společnosti obecně — mohlo se objevit poznání, že právě ona víra a naděje v neustálé a nekonečné vylepšování stávajícího světa pomocí moderních technologií má i své logické důsledky, jako například právě světové války. V podstatě pouze britská fantastická literatura se význačnějším způsobem posunovala a rozvíjela, a to především zásluhou dvou autorů: Aldouse Huxleyho a Olafa Stapledona (i přesto, že pojem science fiction ještě nebyl v Evropě pevně ukotven a všeobecně znám). Také zde vycházely rané fantastické práce různých autorů společně s přetisky prací autorů amerických v levných magazínech, což jistě přispělo k lepší pozici fantastické literatury. Britský časopis, který by se věnoval pouze literatuře SF, ale neexistoval až do roku 1937, kdy Walter Gilling založil vlastní

⁹ Jak uvádím na konci této kapitoly, cena je pojmenována Hugo právě na počest osoby Huga Gernsbacka.

magazín *Tales of Wonder*. Podobně jako jinde v Evropě, i zde však situaci zkomplikovala válka a její ekonomické i společenské důsledky, které nutně vedly k eliminaci a sníženým možnostem publikace a odbytu mezi čtenáři. Navíc v Evropě neprobíhal rozmach pulpových magazínů, jako tomu bylo v USA, takže autoři sice nemuseli jednat s tím, že by jejich dílo bylo automaticky zařazeno mezi brakovou četbu (jako američtí autoři SF publikující v pulpech), na druhou stranu nemohli těžit z výhod existence různých hnutí SF fanoušků, a zůstávali tak víceméně izolováni. Nemuseli tedy tak urputně bojovat o svou pozici, ale rozhodně se nedá mluvit o nečekaných změnách a prudkém vývoji SF. Žánr tedy v této době obohatil především Stapledon, když roku 1930 vydal knihu *Last and First Men (Poslední a první lidé)*, a Huxley se svým románem *Brave New World*¹⁰ z roku 1932. Stapledon představil filozofické dílo založené na tradici filozofie Francise Bacona a Thomase Hobbsa, kde popisuje lidstvo v panoramatickém rozmezí dvou miliard let; Huxley ve svém díle využívá emocií zbaveného popisu přetechizované společnosti ovládané biologickým inženýrstvím a narkotiky.

2.2. Česká science fiction první poloviny dvacátého století

V Čechách byla situace na přelomu devatenáctého a dvacátého století obdobná jako ve zbytku Evropy. Jak již bylo řečeno, vycházely zde překlady Vernových a později i Wellsových románů, které mohly inspirovat tvorbu českých autorů. Po výše zmíněném Pleskačově díle *Život na Měsíci* se pochopitelně objevila další díla, která obsahovala prvky SF, a z dnešního pohledu je většina z nich neopomenutelnou součástí žánru; je třeba ale připomenout, že v této době science fiction jako žánr v podstatě ještě neexistovala. Verne s Wellsem dali žánru silné základy a podnítili jeho rozvoj, ale plně se etabloval až v USA se vznikem prvních pulpů. Na rozdíl od USA, kde se pojem science fiction začal používat již ve třicátých letech, navíc nastal v Evropě největší rozmach SF až v letech padesátých. V Evropě samozřejmě do té doby nebyla americká produkce úplně neznámá, čeští autoři první poloviny dvacátého století ale neměli moc možností, jak se s ní seznámit. Později zde byla situace v literatuře navíc ovlivněna první světovou válkou (stejně jako jinde v Evropě). I přes to, že zde neexistoval žádný SF magazín ani komunita a žánr nebyl nijak přesně vymezen, objevilo se několik autorů, jejichž díla přispěla k vývoji SF u nás. Ačkoliv se nezdá, že by svá díla, která

¹⁰ Česky nepřiliš vhodně přeloženo jako *Konec civilizace*, vydáno poprvé roku 1933.

řadíme do žánru SF, publikovali s vědomým účelem žánr obohatit a upevnit jeho pozici v rámci ostatní literatury, obsahují natolik výrazné prvky SF, že je třeba je zde stručně představit. Jedním z průkopníků je Karel Hloucha, v meziválečném období následují Jan Matzal Troska, Jiří Haussmann, Karel Čapek, Jiří Weiss a František Běhounek. Navíc zde od osmdesátých let devatenáctého století v trafikách vycházely sešitky zábavného čtení, kde se sice objevovaly především dobrodružné romány, ať už v podobě převyprávěné klasiky, nebo přetisků aktuálně vydaných děl, ale i třeba Vernova tvorba. Tuto spíše lidovou formu zábavy můžeme porovnat s americkými dime novels, kde se také objevovala první díla zaměřená na fantastickou tvorbu.

Za prvního českého SF autora se považuje Karel Hloucha, který publikoval na začátku dvacátého století několik románů. Prvním je *Podivuhodné Jiříčkovy cestování* z roku 1907, kde jsou hlavním motivem vynálezy a jejich báječné možnosti. Následuje podobně vernovsky laděný román pro mládež *Zakletá země* a v roce 1921 román *Sluneční vůz*, který můžeme klasifikovat jako space operu. Adamovič uvádí, že autor se v počátcích své tvorby inspiroval Vernem, často zapojoval do svých děl motiv objevitelské cesty a postupně se přesunul od fantastiky k hororu a dobrodružným románům (Adamovič, 1995, s. 92). Je zde uveden především proto, že je jedním z prvních autorů, již se zde cíleně věnovali tvorbě v oblasti SF. Další význačnou postavou je J. M. Troska, který proslul především svými space operami. Přestože space opera stojí na okraji zájmu této práce, Troska by zde měl být uveden, protože obohatil českou SF tvorbu tohoto období útvarem pro ni naprosto neobvyklým. Jeho prvním dílem je román *Vládce mořských hlubin*, který vycházel na pokračování v letech 1936–1937 v časopise *Mladý hlasatel*. Z dalších děl je nejvýznačnější románová trilogie *Kapitán Nemo* nebo *Zápas s nebem*. Obecně je Troskova tvorba spíše naivní, zaměřená hodně dobrodružně s výraznými prvky SF. V meziválečném období vyniká několik autorů, jejichž tvorba nese silné prvky SF, které autoři využívají k satíře aktuální situace. Jedním z nich je Jiří Haussmann, známý především pro svůj satirický román *Velkovýroba ctnosti* z roku 1922. Satira je pravděpodobně nejvýraznějším rysem Haussmannovy tvorby; už jako student (od roku 1917) publikoval v časopisech satirické epigramy a verše. V románu *Velkovýroba ctnosti* reaguje na zážitky z první světové války; využívá zde, podobně jako např. Karel Čapek, fantastické motivy k satíře aktuální situace. Ve stejném roce publikoval ještě sbírku povídek (některé z nich s fantastickými náměty) s názvem *Divoké povídky*. Následující rok bohužel ve 24 letech zemřel na tuberkulózu. Druhým z předních autorů meziválečného období je Karel

Čapek, v jehož dílech můžeme pozorovat hledání nových cest k tvorbě. Nelze ho čistě žánrově zařadit už jen z toho důvodu, že neexistovala žádná kritéria příslušnosti k žánru SF, nicméně každá národní literatura měla své tvůrce, kteří pracovali s fantastickou literaturou. Čapek je světově proslulý jako český autor (nejen) SF, stal se inspirací pro mnoho dalších spisovatelů a ve svých dílech se snažil nabízet nové pohledy na kritické situace a problémy, což jsou důvody, proč se řadí mezi přední české autory science fiction. Sice se záměrně nesnažil patřit do tohoto žánru, rozvíjet ho u nás, pozvednout jeho úroveň a přinést nové nápady a přístupy, což jsou cíle, které si SF komunita vždy kladla, ale všechno zmíněné vlastně přesto udělal. Prvky SF v podstatě spíše jen využíval pro jiné cíle své tvorby, ale přesto tím udělala žánru velkou službu, protože se tak science fiction lépe dostala do povědomí čtenářů¹¹. Analýza Čapkových děl a jejich vliv na jeho čtenáře i následovníky bohužel není na tomto prostoru možná ani vhodná, je ale třeba alespoň připomenout nejvýznačnější díla z oblasti SF. Z románové tvorby jde především o satirické antiutopické romány *Továrna na absolutno* a *Krakatit* z roku 1922¹². Z dramát se jedná hlavně o *R.U.R.*, kde poprvé zaznělo pro žánr SF velmi význačné slovo robot, a *Bílá nemoc*. Mezi díla s fantastickou tematikou můžeme zařadit i dramata *Věc Makropulos* a *Adam stvořitel*¹³. Adamovič dodává, že velká část jeho literární tvorby je jakousi mozaikou žánrů a přístupů k tvorbě, ale nese všechny znaky žánru, přestože vědecky jde spíše o utopie, kde věda je symbolem — je nepřiliš přesně uchopená, neexaktní, navíc nebývá centrálním tématem (Adamovič, 2010, s. 331–32). Čapek, na rozdíl od svých předchůdců, vědu neoslavuje, ale spíše posuzuje její dopad na člověka; většinou to ale není vědecký nebo technologický pokrok sám o sobě, který by představoval ohrožení lidství, ale způsob, jakým s ním člověk zachází. Mimo to varuje před zotročením člověka moderní civilizací. Zvláštní postavení zaujímá v české science fiction také Jan Weiss, v jehož tvorbě se často opakuje motiv snu. Jeho díla mají často fantaskní, poetickou, snivou atmosféru, která přesahuje až do surreálu; není ale představitelem surrealismu. Celoživotní inspirací pro tento styl psaní mu byla zkušenost z první světové války, kde bojoval na italské a ruské frontě, a především následný pobyt

¹¹ Jak již bylo výše řečeno, SF jako samostatně fungující žánr zde ještě vůbec neexistovala; jedním z důvodů může být fakt, že přední autoři tohoto období (jako právě zde uvedení Haussmann, Čapek a Weiss) sice v tvorbě využívali prvky science fiction, ale funkce jejich děl nebyly žánru vlastní (jako například satira aktuální společenské situace).

¹² Výše zmíněné dílo *Velkovýroba ctnosti* vytvořil Haussmann v reakci na *Továrnu na absolutno*.

¹³ Drama *Adam stvořitel* napsal společně s bratrem Josefem Čapkem.

v zajateckém táboře, kde téměř zemřel kvůli tyfovým horečkám, při kterých se často objevují živé blouznivé sny. Ke snu poté přistupoval jako ke stavu rovnocennému s bdělým stavem, při kterém probíhá výměna podnětů mezi vědomím a nevědomím, a nechával se zážitky inspirovat. Jeho prvním publikovaným dílem je povídka s příznačným názvem „Sen“. Autorsky se Weiss etabloval v roce 1927, kdy vydal dvě povídkové sbírky a román *Fantom smíchu*. Pro tuto práci je význačná sbírka s názvem *Zrcadlo, které se opožďuje*; na rozdíl od sbírky *Barák smrti*, která se soustředí na reflexi zkušeností ze zajateckého tábora, se zde věnuje fantaskním motivům. Nejvýrazněji přispěl Weiss k obohacení SF u nás fantastickým románem *Dům o tisíci patrech*, kde rozvinul své zkušenosti s horečnatými tyfovými vizemi. Fantastické prózy obsahuje i povídková sbírka *Bláznivý regiment* z roku 1930 nebo *Nosič nábytku* z roku 1941, kde Weiss opětovně využívá snovou atmosféru. V této době se přiklonil ke společenským a psychologickým románům; k fantastice se vrátil na konci padesátých let, kdy v rozmezí šesti let vydal tři povídkové sbírky s názvy *Země vnuků*, *Družice a hvězdoplavci* a *Hádání o budoucím*. Centrálním tématem jeho tvorby ale není věda a technika a jejich možnosti samy o sobě, zaměřuje se obvykle na osudy lidí, jejich vlastnosti a způsob žití v budoucnosti. Weissova tvorba výrazně tíhne k žánru SF, ale svou ojedinělou atmosférou a alegorickým způsobem psaní se mu zároveň vymyká. Jako jedna z posledních výrazných postav české SF první poloviny dvacátého století by měl být představen František Běhounek, který je v oblasti SF známý pro své čistě technicky laděné prózy. Inspiraci mohl čerpat z vlastních zkušeností; vystudoval matematiku a fyziku, poté se věnoval hlavně radiologii (mj. u Marie Curie-Sklodowské v Paříži) a jako první Čech pronikl k severnímu pólu. Adamovič uvádí, že napsal množství odborné literatury, populárně naučných publikací a dvacet osm beletristických knih, z nichž hned první s názvem *Trosečníci na kře ledové* (vydaná nejprve časopisecky) se inspirovala zkušenostmi z cesty na severní pól (Adamovič, 1995, s. 33). Běhounek se ve své rozsáhlé fantastické tvorbě věnoval velkému množství témat a námětů, proto nelze uvést a představit všechna jeho díla z oblasti SF. Nejčastější jsou objevitelské cesty s použitím např. vzducholodí nebo ponorek, polární výpravy, ale objevuje se i postava šíleného vědce nebo problematika atomistiky; obvykle jde o díla dobrodružná a čistě technicky zaměřená.

Česká SF tohoto období se vyvíjela především z dobrodružné literatury pro mládež. Vernovy romány zde sloužily jako silná inspirace; v SF se zpočátku objevovala díla zaměřená hlavně na technický vývoj a důmyslné vynálezy. V meziválečném období

se fantastická tvorba přeorientovala více směrem k wellsovskému typu SF, do popředí se dostal člověk ovlivněný válečnou zkušeností, kolapsem tradičních hodnot a srážkou s technikou. Stále zde ale byl výrazný trend technologicky zaměřené SF. Po druhé světové válce nastal ve fantastické próze útlum, protože pro autory bylo stále těžší publikovat neangažovanou prózu; socialistický realismus příliš nepodporoval vize daleké budoucnosti. Je třeba si tedy uvědomit, že v Čechách, podobně jako ve zbytku Evropy, byla situace v rámci žánru SF úplně odlišná od americké. Stále zde neexistovala žádná komunita spisovatelů nebo fanoušků SF, obě světové války výrazně zasáhly do vývoje literatury obecně a fantastická tvorba stála spíše na okraji zájmu. Zlom nastal až v padesátých letech, a to především díky boomu v oblasti vědy a techniky — myšlenky a nápady, které se běžně hodnotily jako nevyhovující myšlenky socialistického realismu, se staly realitou, na kterou bylo třeba reagovat. V důsledku toho vzniklo v tomto období mnoho děl zaměřených na oslavu technologií, především letů do vesmíru.

2.3. Zlatý věk SF

V USA se ve třicátých letech dvacátého století schylovalo k jednomu z nejvýraznějších přelomů ve vývoji SF. Výše zmíněný americký pulp magazín *Astounding Stories of Super-science* začal předznamenávat změny v dočasně utlumeném vývoji SF, a to nejprve pod vedením Fredericka Orlina Tremaina, který vystřídal ve vedení Henryho Batese. Tremaine zde razil ve své době revoluční myšlenku, že příběh si nevystačí pouze s dobrodružnou zápletkou a báječným vynálezem; požadoval, aby se v každém čísle *Astounding Stories* objevil alespoň jeden příběh, který bude vrhat úplně „nové světlo na určitou problematiku“ (Neff, 1986, s. 65). Kladl větší důraz na sociální a filozofickou wellsovskou větev SF a chtěl zavádět do literatury diskuzi o současném světě a jeho negativních jevech, což nebylo v USA (na rozdíl od Evropy) v tehdejší době vůbec běžné. Pulp magazín *Astounding Stories* začal upevňovat svou pozici na trhu. Tvůrčí krize v USA postupně končí s nástupem absolventa MIT Johna W. Campbella na post šéfredaktora *Astounding Stories*, kde v roce 1937 vystřídal Tremaina. Campbell je po Gernsbackovi nejvýznamnější osobností první poloviny dvacátého století v oblasti SF — právě on vytvořil z *Astounding Stories* přední SF magazín, známý pod novým názvem *Astounding Science Fiction*, kde postupně publikovala v podstatě většina autorů tohoto žánru, a který stále je uznávaným SF magazínem. Mimo to sám publikoval, svou editorskou náročností se zasazoval o lepší

literární kvalitu publikovaných děl a uvedl a takříkajíc si „vychoval“ některé světově uznávané autory. Až do padesátých let dvacátého století si *Astounding Science Fiction* držel vedoucí postavení mezi pulpy (poté se objevily konkurenční magazíny a SF se začala hlavně díky Campbellovi poprvé prosazovat i na knižním trhu v podobě paperbacků). V letech 1938–1946, tedy od nástupu Campbella do vedení *Astounding Science Fiction* do konce druhé světové války, se v rámci SF hovoří o tzv. Zlatém věku, a to z několika důvodů. *Astounding Science Fiction* v této době zcela ovládl oblast SF a pozvedl ji na novou úroveň — protože končí průkopnická éra, již není potřeba SF představovat a zkoušet prosadit na trhu, ale spíše zvyšovat její úroveň, nabízet nové pohledy a nápady, neslevovat z imaginace, ale dodávat jí další rozměr, domýšlet důsledky vymožeností, které poskytují technologie. Zasluhou Johna Campbella to všechno tento magazín čtenářům nabídl a vedle toho v tomto období představil mnoho nových nadějných autorů, z nichž někteří se stali klasiky žánru. V období Zlatého věku jsou pulpy obecně jedním z nejoblíbenějších druhů zábavy. Za jejich masovou rozšířeností stojí několik faktorů. Především jsou intelektuálně nenáročné a poskytují čtenářům oddechovou formu zábavy, a proto jsou oblíbené v průměrné skupině pracujících lidí střední třídy (z ekonomického hlediska). V čase hospodářské krize jsou navíc pulpy jednou z mála radostí, kterou si mohou z finančních důvodů dovolit. Je třeba si uvědomit, že lidé nezaměstnaní a na hranici chudoby pravděpodobně neměli k tomuto žánru vůbec přístup a lidé z opačné strany spektra zase pulp magazíny pohrdali — pro ně byly určené luxusní magazíny s obálkami z křídového papíru. Cena i úroveň pulpů byly tedy vyvážené a odpovídající. Posledním faktorem je zlepšení distribuční sítě. Knižní trh byl sice science fiction stále uzavřen, ale o to víc se propagátoři SF pulpů snažili rozšířit jejich dostupnost. Dorůstala navíc generace vyrůstající na prvních pulp magazínech, která věřila, že je možné, aby i fantastická literatura byla kvalitní a tedy považovaná za rovnocennou s běžnou beletrií vydávanou knižně. Jejich urputná snaha vedla k tomu, že zájem o SF stoupal a zvyšovala se míra vlastní iniciativy v této oblasti — a protože se SF knižně nevydávala, vznikaly další neoficiální organizace, kluby a akce, díky kterým se tvorba v rámci tohoto žánru nutně musela stát více kolektivní, a autoři nebyli i díky pulpům tak izolováni jako v Evropě, kde podobný trh neexistoval. Spojení téměř výhradně s pulp magazíny je ale bohužel asi nejvýraznější příčinou, proč byla americká SF literatura nepříliš známá v Evropě. Literární agentury, díky kterým se americká literatura dostávala na evropský trh, totiž pulpovou produkci bez jakéhokoliv rozlišení úplně vynechávaly a komunikovaly pouze s těmi autory,

jejichž díla se vydávala knižně. Až od padesátých let, kdy se Campbell zasadil o vydávání některých SF děl v paperbackové podobě za účelem posunu do lepší společnosti, se situace začala zvolna měnit; přesto se doposud nepodařilo úplně vyvrátit dojem, že SF literatura nutně musí být nekvalitní a na nízké úrovni (tedy taková, jak ji posuzovaly literární agentury).

Z autorů Zlatého věku odchovaných Johnem Campbellem je třeba uvést a stručně představit alespoň čtyři „hvězdy první velikosti“. Jsou jimi Isaac Asimov, Robert Heinlein, Alfred van Vogt a Theodore Sturgeon. Pro žánr SF jsou významní především proto, že se jedná o autory, jejichž jména postupem času nezanikla, ale naopak jsou většinou známí i mimo základnu fanoušků SF; jejich tvorba se stala inspirací a vzorem pro mnoho dalších autorů v různých obdobích a poskytuje čtenářům zážitek z nadčasové klasiky. Vzhledem k tomu, že cílem této kapitoly je nastínit a stručně představit science fiction předcházející kyberpunku, protože pro pochopení širších souvislostí je nutné znát kontext vzniku a vývoje SF, měli by zde být uvedeni. Tito autoři dopomohli k tomu, že *Astounding Science Fiction* úrovní svého obsahu dalece předstihl konkurenční magazíny; byli jeho výsadními přispěvateli. A i díky Campbellově editorské neústupnosti si jejich příběhy udržují vnitřní logiku a akce se zde neobjevuje sama o sobě, ale vždy společně s lidskou reakcí, s přesahem na společenský dopad techniky na člověka. Pravděpodobně obecně nejznámějším spisovatelem Campbellovy školy je v Rusku narozený Isaac Asimov. Neff a Olša uvádí, že se svou tvorbou začínal v pulpu *Amazing Stories*, ale poté se přeorientoval na perspektivnější a progresivnější *Astounding Science Fiction*. Nejvíce proslul svým zaměřením na robotiku a ustanovením tří jejích zákonů (jejichž autorem je ale údajně Campbell sám). Poprvé se téma robotiky objevuje v jeho povídce „Strange Playfellow“ z roku 1940, která byla později přejmenována na „Robbie“ a stala se úvodem knihy *I, Robot* publikované roku 1950¹⁴ (Neff—Olša, 1995, s. 175). Tato specifická problematika, na jejímž počátku stojí *Frankenstein* Mary Shelleyové a u nás např. *R.U.R.* Karla Čapka, je u Asimova nahlížena např. i z pohledu psychologie; Neff zmiňuje otázku zdroje emocí v naprogramované bytosti a myšlenku psychózy, která vznikne z konfliktu mezi programem počítače a možnostmi jeho realizace, a vede k sebevraždě — přepálení obvodů (Neff, 1986, s. 137). Jde o první moderní SF s touto tematikou, která už staví na základech počítačové techniky a oboru kybernetika. Na

¹⁴ Česky pod názvem *Já, robot*, vydáno poprvé v roce 1981.

rozdíl od kyberpunkového hnutí zde ještě neexistuje myšlenka virtuálního prostoru nebo využití techniky pro vylepšení vlastní osoby, ale technika zde slouží jen jako pomocník pro osobní potřeby, nástroj ovládání někoho nebo něčeho, základ v kybernetice je ale i přes rozdílnou úroveň technických možností společný. Druhým jeho (dnes již) klasickým dílem je SF sága s názvem *Foundation*, česky nepřiliš přesně přeložená jako *Nadace* namísto vhodnějšího *Základna*, vydávaná od roku 1942. Autor byl oceněn mimo jiné např. organizací Science Fiction and Fantasy Writers of America¹⁵ za nejlepší SF povídku¹⁶ a obdržel několik prestižních cen Nebula, Hugo, Locus a další¹⁷. Dalším Campbellovým žákem je Robert Anson Heinlein, který proslul zejména svým strhujícím vypravěčským uměním, autorskou vynalézavostí a přesvědčivostí a velmi optimistickým vztahem k technice. Neff popisuje jeho postavu kladného hrdiny, který ve všech směrech naplňuje hodnoty amerického ideálu, až se v podstatě blíží dokonalosti; jen ten nejlepší má šanci se prosadit (Ibid., s. 203). Heinleinovou první vydanou povídkou je „Life-Line“, která vyšla v srpnu 1939 v *Astounding Science Fiction*; o pouhý měsíc dříve zde debutovali Asimov a van Vogt. Následovaly další povídky, jako například „And He Built a Crooked House“, která vyšla v Čechách pod názvem „Domeček jako klíčka“ a také pod názvem „...postavil si domeček, v tom domečku...“ Z prvních románů můžeme uvést *Methuselah's Children* z roku 1940. Románovou tvorbu rozvinul zejména v padesátých letech, kdy vyšly např. cenou Hugo oceněné romány *Double Star* (*Dvojník*), *Starship Troopers* (*Hvězdná pěchota*), *Stranger in a Strange Land* (*Cizinec v cizí zemi*) a *The Moon Is a Harsh Mistress* (*Měsíc je drsná milenka*). Heinleinova tvorba je velmi různorodá a rozsáhlá, proto není možné se jí zde detailněji věnovat. Většina jeho význačného díla vykazuje vedle silně pravicového patriotismu známky vysoké literární úrovně, snahu držet krok s trendy (což začalo ke konci jeho tvůrčího období působit někdy až rozpačitě), schopnost zaujmout čtenáře a udržet si jeho pozornost a (možná až příliš) jednoznačný technický optimismus. Za své dílo byl jako první oceněn organizací SFWA titulem Grand Master. Třetím zde představovaným autorem ze skupiny kolem Campbellova pulpu *Astounding Science Fiction* je Kanadán Alfred Elton van Vogt. Do USA přestěhoval v roce 1944, ale v americkém *Astounding Science Fiction* už v té době pět let publikoval. Známé jsou jeho

¹⁵ Science Fiction and Fantasy Writers of America, prestižní organizace sdružující a podporující autory tohoto žánru v USA, která mimo jiné udílí ceny Nebula (viz konec této kapitoly).

¹⁶ „Nightfall“ z roku 1941.

¹⁷ Nejvýznamnějším cenám udíleným v rámci žánru SF bude věnován prostor na konci této kapitoly.

space opery „se složitou zápletkou, na pomezí technické SF a vizionářské metafyziky“ (Ibid., s. 128). Prvním (a okamžitě velmi populárním) románem je *Slan* z roku 1940, ve kterém se objevuje motiv mutantů. Zajímavý je van Vogtův moderní, liberální přístup – líčí je se sympatiemi jako nepochopenou menšinu. V dalším proslulém románu *Weapon Makers (Výrobci zbraní)* se potvrzuje autorův dynamický styl. Obecně je van Vogt oceňován pro složitost zápletek a jistou živost textu. Ke zmíněným třem velikanům Campbellovy školy bývá řazen také Theodore Sturgeon. Ačkoliv nedosahoval takové popularity jako tři výše zmínění, jeho SF dílo¹⁸ se vyznačuje specifickou poetikou a zvláštní atmosférou; kladl větší důraz na psychologické vykreslení příběhu (pravděpodobně právě kvůli vyšší literární kvalitě svých děl narazil na počáteční nepochopení čtenářů). Uznání dosáhl po vydání románu s názvem *More Than Human*, jehož centrálním tématem je skupina postižených tvořící nadlidskou bytost mimořádných vlastností. Ve stručnosti se dá vývoj SF dvacátého století shrnout do několika fází: počáteční opojení technikou, stagnace a monotematicnost děl a orientace na sociální důsledky technologických možností. Dá se říci, že se tvorba obrací od vernovského stylu k wellsovskému. Slobodník poukazuje na fakt, že inspirace Vernem, celková orientace na technické vědecké disciplíny a jejich vynálezy a až naivní nadšenost jsou typické pro první období SF symbolizované osobou Huga Gernsbacka (Slobodník, 1980, s. 204). V období Zlatého věku mizí počáteční nekritický přístup a objevují se obavy z nežádoucích následků.

Konec druhé světové války znamená i konec etapy Zlatého věku SF. Od padesátých let dvacátého století se svět začal měnit rychlostí, jakou autoři nemohli stačit reflektovat, a došlo k paradoxní situaci: skutečnost dohnala a předběhla to, co doposud patřilo do kategorie science fiction. Nastala vlna prudkého vědeckého pokroku – objevila se kybernetika jako vědní obor, let do vesmíru se přesunul z fikce do reality a televize se začínala stávat běžnou zábavou. Prudké a nečekané změny v rozvoji vědy a techniky musely pro SF nadšence, jejichž nápady nebyly nikdy brány příliš vážně, představovat jistou satisfakci. Právě kvůli tomu, že skutečnost začala předbíhat fantastiku, se ale dostavila námětová vyčerpanost způsobená naplněním některých představ a potřeba nových témat a přístupů v literatuře; bylo navíc jasně zřejmé, že pravidla začne udávat skutečná věda zbavená romantických vizí.

¹⁸ Sturgeon se věnoval vedle SF i fantasy, přispíval např. do Campbellova magazínu *Unknown*.

2.4. *Angloamerická science fiction padesátých let dvacátého století*

Science fiction v USA padesátých let prožívá zvláštní období, protože sice začíná zaostávat za realitou, takže autoři se chtějí přizpůsobit poptávce po nových přístupech a objevuje se doslova záplava brakové četby, ale zároveň se SF zvolna dostává i na knižní trh v podobě paperbacků a objevují se dva nové kvalitní časopisy, což přímou úměrou vede ke zvyšování literární úrovně publikovaných děl. SF měla poprvé možnost dostat se do lepší společnosti. Opět díky Campbellovi se posunula na vyšší úroveň a dostala se i mimo pulp magazíny, do paperbackové produkce — poprvé v době druhé světové války, kdy byly paperbacky na vzestupu, protože lépe splňovaly potřeby vojáků a měly nižší výrobní cenu. Vstupem na knižní trh se tak SF začala dostávat i mimo novinové stánky, do knihkupectví a veřejných knihoven. Přelomovou situací ve vývoji žánru je podle Edwardse a Clutea vznik dvou zcela nových SF časopisů. Roku 1949 vznikl *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*¹⁹ pod vedením Anthonyho Bouchera a o rok později následuje *Galaxy Science Fiction* s šéfredaktorem Horacem L. Goldem. Prioritou pro ně byla kvalita vyprávění a literární hodnota publikovaných děl; kvalitní standard si udržely v podstatě po celou dobu vydávání, které trvá v případě *F&SF* dodnes²⁰. Časopis *Galaxy Science Fiction* se v tvorbě zaměřoval hlavně na psychologický a sociologický přístup, relativně novátorská byla přítomnost ironie, satiry (i politické) a obecně humoru v SF. Časopis *F&SF* po svých autorech vždy vyžadoval především vysokou literární úroveň; vyšly zde např. Hugem oceněné povídky s názvem „The Hell-Bound Train“ („Vlak do pekla“) Roberta Blocha nebo „Flowers for Algernon“ („Růže pro Algernon“) zabývající se umělým zvyšováním inteligence od Daniela Keyese. Obecně nastal v rámci magazínů (i přes paperbackovou produkci) v tomto období rozmach, ale pouze zdánlivý, protože většinou neposkytovaly kvalitní čtení. Většina časopisů různých žánrů (primárně westerny, detektivky, milostné příběhy) navíc nevydržela konkurenci televize, kam se jejich příběhy přesunuly a staly se atraktivnějšími než četba. Paradoxně z této situace nakonec těžili Campbell, Boucher a Gold, protože vydavatelské firmy přesunuly finance uvolněné ze zrušených magazínů do oblasti science fiction, která měla v rámci časopisů

¹⁹ Znamý pod zkratkou *F&SF*.

²⁰ EDWARDS, Malcolm a CLUTE, John. „Campbell, John W, Jr“. In: *The Encyclopedia of Science Fiction* [online]. 25. 10. 2014. [cit. 24. 11. 2014]. Dostupné z: <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/campbell_john_w_jr>

stále ještě silnou pozici. Jak průnik na knižní trh a vydávání některých SF děl ve formě paperbacku, tak dva nové SF časopisy výrazně přispěly k posílení pozice SF v literatuře.

Výše zmíněná snaha o nové přístupy k tvorbě se představila např. v materiálu Richarda Shavera, který publikoval v *Amazing Stories*, v té době pod vedením Campbellova největšího konkurenta Raymonda Palmera. Jednalo se o falzifikát, v podstatě rozsáhlou literární mystifikaci s názvem *I Remember Lemuria (Vzpomínám na Lemurii)*; tento přístup byl pro skalní fanoušky SF naprosto nečekaný a šokující a mnoho z nich ho odsoudilo. Objevují se pokusy o experimentální fantastiku, samotná věda a technika často ustupují do pozadí a v popředí se ocitají modely lidských reakcí a vztahů v různých podmínkách. V této době se vydala některá nejproslulejší SF díla a prosadilo se mnoho dodnes uznávaných autorů, např. (výše již představený) Isaac Asimov a několik význačných anglických autorů, za všechny Ray Bradbury a Arthur C. Clarke. Evropská SF procházela v padesátých letech krizí způsobenou především druhou světovou válkou a jejími důsledky a nakladatelské společnosti z ekonomických důvodů vydávaly hlavně překlady a přetisky americké produkce v podobě levných paperbacků. Anglická SF tvořila ale lehkou výjimku, protože sice ve dvacátém století stála spíše v pozadí americké produkce, především kvůli tomu, že se jí vyhnulo závrtné rozšíření pulpů, ale vždy měla množství kvalitních autorů. V padesátých letech vychází např. i notoricky známé fantasy dílo *The Lord of the Rings (Pán prstenů)* od J. R. R. Tolkiena. John Wyndham vydává v roce 1951 proslulý román *The Day of the Triffids (Den Trifidů)*, a Brian Wilson Aldiss, význačná osobnost směru *Nová vlna*, na které se soustředí jedna z následujících částí této kapitoly, na sebe roku 1958 upozorňuje svým prvním románem s názvem *Nonstop*. SF se v této době dostává mezi širokou veřejnost. Převratným faktem je skutečnost, že do té doby mohl být americký fanoušek schopen přechíst víceméně vše, co v rámci SF vycházelo; po roce 1950 nastal takový rozmach tohoto žánru, že prakticky nebylo možné veškeré dění sledovat. Autoři science fiction se zdáli zaskočení konkurencí technicky orientovaných věd, což se projevilo v jejich odklonu od ryze technických motivů; SF se začala soustředit na satirickou nadsázku a sociologické aspekty a obecně byl nejsilnějším trendem příklon k rozvíjející se biologii a příbuzným vědám. Motiv biologických experimentů se samozřejmě objevoval již dříve²¹, ale z důvodu nízkých znalostí z oboru se nedá hovořit o přítomnosti biologie jako vědy. Od padesátých let lze pozorovat serióznější přístup, především když v rámci

²¹ Např. práce Mary Shelleyové, Roberta L. Stevensona, H. G. Wellse, Aldouse Huxleyho a dalších.

stoupající oblíbenosti a dostupnosti začali psát SF někteří lékaři. Již ve čtyřicátých letech začínající Asimov byl biochemik; dalšími takovými autory jsou např. zoolog James Blish a antropolog Chad Oliver. Zajímavý je například motiv transplantace, klonování, ovlivňování reprodukčního procesu a především biologického inženýrství. Tato myšlenka je přítomná už u Stapledona v jeho díle *Last and First Men* a také v Huxleyho románu *Brave New World*; nová díla se od nich liší ve svém opírání se o vědecké poznatky. V Blishově triptychu s názvem *The Seedling Stars* (*Setba do hvězd*) z roku 1957 se využívá myšlenky manipulace s genetickým materiálem v prenatálním stádiu — jejím účelem je ovlivnit lidskou bytost tak, aby se mohla lépe přizpůsobit životu v nepříznivém prostředí. Biologii využívají i díla založená na přítomnosti androidů (umělých organických bytostí) nebo kyborgů (kybernetických organismů složených z organických a mechanických částí); kyberpunková literatura často využívá motivu kyberimplantátů, což je vlastně také manipulace s organickým materiálem za účelem vylepšení jeho vlastností. V další dekádě se v literatuře začíná objevovat téma manipulace s lidskou psychikou a užívání psychofarmak a různých pomůcek pro ovlivnění mysli a vědomí. Neff předkládá myšlenku zajímavou z hlediska kyberpunku: narkomanie, chemické a technické prostředky se podle něj v dílech postupně zdokonalují až do stadia, kdy dokonalé simulované zážitky vytěsní reálný svět a „skutečný aktivní život“. Technický boom vede k odlidštění života a moc je v rukou těch, kteří ho umějí ovládat; tato myšlenka v podstatě velmi specificky (neúmyslně) popisuje kyberpunkový svět (Neff, 1986, s. 225). Celkový trend je takový, že se SF postupně tematicky přesunuje od řešení vědeckých problémů k právním, etickým a filozofickým otázkám spíše pesimistického ladění. Objevují se také postapokalyptické prózy, otázka ekologie a civilizační problematika.

Jednou z nejvýraznějších osobností SF padesátých let je výše zmíněný Ray Bradbury. Už ve čtyřicátých letech publikoval povídky v druhořadých SF magazínech, v roce 1950 mu světový úspěch přinesl cyklus *The Martians Chronicles*²². Již zde se na tématu kolonizace Marsu plně projevuje autorův specifický styl. Vědecká důvěryhodnost je vedlejší, středem zájmu jsou etické a filozofické otázky; typické je využití poetičnosti, symbolů, imaginace, snivé atmosféry a nostalgie. To vše se projevuje i v románu *Fahrenheit 451* z roku 1951. Vedou se spory, zda lze Bradburyho

²² Česky vyšlo poprvé již v roce 1959 pod názvem *Martánská kronika* (dva roky po vydání románu *451°Fahrenheita* v češtině).

dílo bez výhrad zařadit mezi SF literaturu. Neff připomíná, že se mu podařilo „vzepřít duchu dosavadní americké science fiction [...] (a) zaútočit na antropomorfní, geocentrické a technicistní pojetí přítomnosti a budoucnosti“ (Neff, 1986, s. 196). Jisté je, že ho nelze ze SF vyčlenit. Možná jeho dílo představuje esenci toho, čeho chtěli dosáhnout autoři tohoto období — inovativního přístupu k tvorbě. Naprosto odlišnou tvorbou se vyznačuje druhý z předních autorů tohoto období. Je jím Arthur C. Clarke, který společně s Asimovem a Heinleinem tradičně tvoří tzv. „velkou trojku SF“. Tvorba tohoto spisovatele, vynálezce, člena Britské interplanetární společnosti, duchovního otce komunikačních satelitů a držitele početných cen Hugo, Nebula a dalších, který se dožil 90 let²³, je natolik rozsáhlá, že se jí tato práce nemůže detailněji věnovat. Je třeba zmínit alespoň některé rysy jeho tvorby a zásadní díla. Clarke byl především přesvědčeným technickým optimistou²⁴ a zastáncem názoru, že v nekonečném vesmíru neexistuje překážka, kterou by lidstvo někdy nedokázalo překonat. V jeho díle často najdeme přesvědčení o duchovní i prostorové expanzi lidstva, jako je tomu např. už v jednom z prvních románů *The Sands of Mars* (*Martánské písky*) nebo v pravděpodobně nejproslulejší sérii s názvem *2001: A Space Odyssey* (*2001: Vesmírná odysea*). V šedesátých letech se odstěhoval na Srí Lanku a na čas se téměř spisovatelsky odmlčel; úplně ovšem psát nepřestal. V roce 1971 obdržel cenu Nebula za povídku „A Meeting with Medusa“ (Setkání s medúzou) a na scénu se poté vrátil s románem *Rendezvous With Rama* (*Setkání s Rámou*), který získal většinu existujících cen za SF. Představuje uznávanou ikonu v oblasti technologicky zaměřené science fiction.

2.5. Generace Nové vlny

V šedesátých letech dvacátého století zažíval žánr science fiction velký zájem ze strany čtenářů, což ovšem nevyhnutelně souviselo s již dříve zažívanou námětovou vyčerpaností, přívalem nekvalitních děl a celkovým snižováním úrovně. Společenskokritická a civilizační témata, která vyřešila problém s námětovou vyčerpaností v předchozí dekádě, nemohla stačit nadlouho, především z toho důvodu, že většina spisovatelů ustrnula a zacyklila se ve vlastní tvorbě — začal chybět prvek inovace, napětí, určitá vynalézavost, která je odjakživa pro tento žánr typická. Navíc se objevila problematika generačních konfliktů. Mladí autoři nebyli zatíženi vývojem

²³ Zemřel 19. března 2008 na Srí Lance, kde prožil velkou část života.

²⁴ Za svou práci v oblasti popularizace vědy byl oceněn organizací UNESCO.

žánru a potřebou prosadit SF na trhu za každou cenu bez ohledu na jeho literární kvality; na rozdíl od spisovatelů starší generace už byli obeznámeni s formálními, stylistickými i kompozičními postupy běžné literatury (tj. mainstreamové beletrie) a byli nespokojeni s úrovní žánru jako řemesla. Jejich cílem bylo setřít hranici mezi science fiction publikovanou většinou v podobě paperbacků a běžnou beletrií v pevné vazbě. Osobou signalizující změnu v ovzduší se stal Michael Moorcock, jehož vliv na žánr SF se dá přirovnat k vlivu Johna Campbella. Moorcock se velmi brzy začal zajímat o fantastickou literaturu, už v roce 1957, tj. v osmnácti letech, redigoval časopis *Tarzan Adventures*. Sám se věnoval psaní, především hrdinské fantasy typu sword and sorcery²⁵ a space operám. Zásadní je jeho bizarní série příběhů spojená postavou Jerryho Cornelia, ve které můžeme pozorovat prvky dada a absurdní prózy, parodii a progresivní metody filmového střihu; jde o velmi umělecky silnou karikaturu světa tehdejší doby. Obdržel také cenu Nebula za román *Behold the Man*. V roce 1964 vystřídal Moorcock Johna Carnella ve vedení britského časopisu *New Worlds*, a v podstatě díky němu se v šedesátých letech zformovalo literární hnutí známé později pod označením *New Wave*, tj. *Nová vlna*, mezi jejíž přední autory se řadí James Graham Ballard a Brian W. Aldiss. SF časopis *New Worlds* byl od začátku jeho pravidelného vydávání v roce 1946 nejvýznamnější svého druhu v Británii. Až pod vedením Moorcocka si ale získal světovou pověst právě proto, že se stal základnou naprosto nového přístupu k SF a literatuře obecně; Moorcock sám psal a zasazoval se o vydávání povídek, které se nějakým způsobem, ať už technikou, stylem nebo zaměřením, lišily od předchozí tvorby. Ve svém časopise polemizoval o přístupu k literární tvorbě, snaže překonat bariéru mezi běžnou beletrií a science fiction, a potřebě zbavit se zažitých zvyklostí, čímž se *New Worlds* staly epicentrem změn, které oživovaly žánr jako celek a položily silné základy literárnímu hnutí, které se stalo pojmem nejen v rámci SF. Kolem časopisu se začala utvářet skupina spisovatelů sdílejících podobné vize, kteří se chopili příležitosti a využili Moorcockovy otevřenosti různým formám psaní, především právě Ballard a Aldiss, z dalších např. Charles Platt a Langdon Jones; k úspěšnosti časopisu jistě přispěl i fakt, že Moorcock publikoval i práce amerických autorů (ať už žijících v Británii nebo zasílajících materiál poštou), např. Samuela R. Delanyho, Normana Spinrada a Harlana Ellisona. V USA ale přesto časopis příliš známý nebyl, což se změnilo v roce 1967, když se do Anglie přestěhovala americká spisovatelka Judith

²⁵ Subžánr fantasy, v Čechách známý jako tzv. meč a magie.

Merillová, která se po seznámení s Moorcockem a *New Worlds* stala velkou propagátorkou a popularizátorkou nového směru v SF; razila pro něj termín *New Wave*, resp. *Nová vlna*. Jde o ekvivalent francouzského termínu *nouvelle vague*, který se od konce padesátých let používá pro druh francouzské experimentální kinematografie (jeho neslavnějším představitelem je Jean-Luc Godard). Nicholls při pokusu definovat a charakterizovat tuto skupinu dochází k závěru, že je to velmi problematické, protože na rozdíl od francouzského hnutí neexistují žádná přesně vymezená pravidla ani pevná organizace; jde o neformální uskupení založené spíše na společné vizi a stavu mysli autorů, kteří se k němu řadili. Navíc mnoho z těchto autorů (např. právě Ballard a Aldiss, již jsou považováni za průkopníky tohoto směru) poměrně razantně kategorizaci a příslušnost k jakémukoliv hnutí odmítalo²⁶. V podstatě můžeme říct, že termín *Nová vlna* je v tomto případě používán uměle a vznikl kvůli lidské potřebě vše rozřazovat do kategorií a opatřovat nálepkami; vzniká zde úvaha, zda potřeba nuceného zasazování tvorby do určité kategorie nevede jednak k omezení vlastního rozhledu (může vyústit ke sníženému vnímání specifik a originality toho kterého díla), a navíc i k určitému zjednodušení a redukce autora a jeho tvorby.

Výše zmíněná problematičnost charakterizace *Nové vlny* je tedy relativní, protože ani někteří z jejích autorů necítili potřebu přesné definice své tvorby. Nicméně se v jejich dílech dají vysledovat určité společné tendence a rysy, které se dále pokusím stručně představit, protože stále jde o nejzásadnější, nejpodnětnější a nejdiskutovanější jev šedesátých let dvacátého století (nejen z hlediska SF). Problematické je především to, že se autoři nesnažili o vyčlenění a vystoupení jako specifická skupina, ale naopak o propojení s mainstreamovou literaturou jakýmkoliv neobvyklým, inovativním způsobem. Jedním ze společných cílů byla také reflexe společenské nálady a filozofie doby a aktuální politická a umělecká situace. V dílech se tedy podle Nichollse reflektují např. válka ve Vietnamu, užívání psychotropních látek, zájem o orientální náboženství a filozofii, pop art, ekologie, život různých kultur a subkultur obecně a samozřejmě hnutí hippies a sexuální revoluce (Ibid.). Obecným rysem prakticky všech děl *Nové vlny* je totiž odpor ke strnulosti a porušování tabu — odmítají dosavadní nedotknutelnost témat jako rodina, vlastenectví, náboženství, koncepce silného kladného hrdiny. Formou vyjadřování je zde vlastně negace; většinou jde o díla dystopická, která se soustředí na

²⁶ NICHOLLS, Peter. „New Wave“. In: *The Encyclopedia of Science Fiction* [online]. 1. 11. 2013. [cit. 24. 11. 2014]. Dostupné z: <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/new_wave>

vnitřní svět jednotlivce, často člověka z okraje společnosti. Autoři používají různé výrazové prostředky a stylistické formy za účelem postihnouti pocitů jedince ve společnosti — psychologie se zde dostává do popředí. Často jde o díla metaforická nebo meditativní, silným prvkem je nadsázka až absurdno. *Nová vlna* se tedy především pokouší bořit tabu a porušovat normy²⁷, ať už z hlediska obsahu nebo formy, což se samozřejmě setkalo s odmítavou reakcí především starších a konzervativnějších autorů (a nejen jich).

Jedním z takových autorů je výše zmíněný J. G. Ballard, který by měl být v této práci představen, protože směřování jeho tvorby slouží jako jedna z přímých inspirací pro kyberpunkové hnutí. Neff charakterizuje Ballardovu avantgardní tvorbu jako stopu neodvratitelného, pomalého zmaru, rozpadu jistot existence člověka a negativního vývoje lidských vztahů (Neff, 1986, s. 279—81). Na počátku své tvorby se soustřeďuje na pozvolně probíhající katastrofy. Atmosféra jeho děl je tíživá a melancholická, často pátrá po hlubším smyslu událostí a je až umělecky fascinován neodvratitelnými změnami jako např. v povídkové sbírce *Terminal beach*. Je zastáncem názoru, že nové prostory by se měly hledat především na Zemi a ve vnitřním vesmíru člověka, ne ve vesmíru reálném. Pro tuto práci nejpodstatnější je Ballardův pesimistický pohled na vývoj lidských vztahů, který dává do souvislosti s působením techniky; technika se většinou v jeho díle obrací proti člověku. V románu *Crash (Bouračka)* je ústředním tématem posedlost automobilovými haváriemi a z nich plynoucí sexuální uspokojení; stroj a jeho součástky se stávají téměř součástí lidského těla. Soustředí se na posedlosti moderního člověka: rychlost, soutěživost, agresivitu. Automobilismus je tématem i dalšího románu s názvem *The Concrete Island (Betonový ostrov)*. Mezi zastánce Ballardovy pesimisticky laděné avantgardní prózy se řadí např. i Kingsley Amis, který přednášel teorii science fiction na Princetonské univerzitě a své přednášky poté shrnul v knize *New Maps of Hell*. Druhým průkopníkem *Nové vlny* je Brian Aldiss, který zde už byl zmíněn v souvislosti se svou románovou prvotinou s názvem *Nonstop* z roku 1958. Za dílo reprezentující *Novou vlnu* se považuje především experimentální próza *Barefoot in the Head (Bosonoh v hlavě)* z roku 1969, kde jsou hlavním motivem následky bojového nasazení halucinogenních plynů. Vedle psaní se Aldiss věnuje přednášení, vydávání antologií a propagaci SF, např. v úloze literárního redaktora v literárních přílohách novin. Mimo to hrála Aldissova osobnost významnou roli při aféře z přelomu

²⁷ Lze porovnat s *Angry Young Men* a generací *beatníků*.

let 1967 a 1968. Časopis *New Worlds* dal v té době příležitost k vydání skandálního románu Normana Spinrada s názvem *Bug Jack Barron*, který byl sexuálně velmi revoluční až obscénní, na což veřejnost nebyla připravená. Moorcockovi protivníci využili příležitosti, vypukl skandál — zasahovala úřední místa a *New Worlds* se ocitl v ohrožení, které na doporučení Aldisse jako uznávané postavy odvrátila až vlivná vládní instituce Arts Council. Přesto bylo nebezpečí zažehnáno jen na chvíli, protože *New Worlds* odmítal kompromisy ohledně kritérií vhodnosti publikovaných děl. Časopis čelil pomluvám a útokům a nakonec se protivníkům podařilo přesvědčit vedení distribuční firmy, že není seriózním periodikem a časopis se roku 1971 přestal šířit; následně bylo vydáno několik antologií a proběhly pokusy o oživení časopisu. Centrum vývoje se mezitím přesunulo opět do USA.

Další rozmach americké SF nastal po vydání rozsáhlé antologie SF povídek s názvem *Dangerous Visions (Nebezpečné vize)* v roce 1967. Vyvolala velké nadšení, v podstatě odstartovala po Campbellově éře Zlatého věku druhou revoluci v rámci SF; za jejím vydáním stál editor Harlan Ellison, který vycítil potřebu nových forem a podnětů v literatuře, rozšíření obzorů SF. Clute ho představuje jako kontroverzní osobnost, člověka, který rád a hodně kritizuje a ostře vyjadřuje svůj názor, kterému ale nechybí konstruktivní obsah; jeho dílo je neuvěřitelně rozsáhlé a jeho práce v oblasti SF natolik zásadní, že proti tomu ani nelze mít námitek. Je znám jako autor povídek a románů různých žánrů, scénářů, komiksů a esejů, kritik, lektor seminářů a editor publikující pod velkým množstvím pseudonymů (např. Lee Archer, Jay Charby, Ellis Hart, Cordwainer Bird ad.). Ve svých dílech často uplatňuje témata a styl *Nové vlny* — pokrytectví, konzum, odcizení lidí, melancholii a hořkost²⁸. Jeho antologie obsahuje původní povídky jak renomovaných, tak i ve své době neznámých autorů, a předmluvu Isaaca Asimova. Vedle příznivých kritik a kladných ohlasů obdrželi někteří autoři za tyto povídky renomované ceny Nebula a Hugo, mezi nimi Samuel R. Delany, Fritz Leiber a Philip José Farmer. I přesto, že je kniha považována za manifest americké *Nové vlny*, protože autoři v publikovaných povídkách vykazují známky podobných hodnot a směřování, jediným kritériem jejich výběru byl odklon od ustálených norem a literární kvalita. Neff zmiňuje, že Lester del Rey, autor jednoho z příspěvků, je dokonce odpůrcem *Nové vlny*, kterou považuje za nedefinovatelnou, a kritizuje její odklon od

²⁸ CLUTE, John. „Ellison, Harlan“. In: *The Encyclopedia of Science Fiction* [online]. 18. 11. 2014. [cit. 24. 11. 2014]. Dostupné z: <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/ellison_harlan>

tradic SF k malým experimentálním magazínům a zaměření od počátečního naivního romantického optimismu SF k druhému extrému (Neff, 1986, s. 309). Každopádně ale kniha vyvolala velký ohlas a silně ovlivnila vývoj žánru, především tím, že extrémně posunula jeho možnosti. V roce 1972 následovala druhá antologie s názvem *Again, Dangerous Visions* (*Nebezpečné vize znovu*) a v plánu byla ještě třetí s názvem *The Last Dangerous Visions*. Došlo ale k paradoxní situaci: kniha nikdy nebyla vydána a nejjednodušším vysvětlením je fakt, že neustálým odkládáním vydání nastala situace, kdy už není potřeba ji vydávat — ve své době skutečně naplňovala svůj název a poskytovala čtenáři *nebezpečné vize* toho, jak by mohl svět a literatura vypadat, s postupem času už ale nebylo třeba je čtenářům předkládat. Následovaly antologie/série antologií dalších autorů, kteří se různými způsoby snažili najít nový přístup k psaní SF. Nejvýznamnějšími jsou *New Dimensions* editované Robertem Silverbergem, *Universe* Terryho Carra, *Orbit* Damona Knighta a *Quark* vydávaný Samuelem R. Delanym. Tato mimořádně podnětná epocha inspirovala mnoho dalších autorů, pro něž v této práci bohužel nezbyvá prostor (za všechny např. Ursula K. Le Guinová nebo Kurt Vonnegut, Jr.), dopomohla k upevnění pozice SF mezi ostatními žánry a jejímu definitivnímu přesunu ze stránek časopisů do knihkupectví a ukázala, že vývoj SF nemusí stagnovat, i když se může zdát, že už jsou všechna témata a přístupy vyčerpané. Také je třeba dodat, že i přes opakované objevy nových inspirativních směrů v literatuře ne všichni měli a mají potřebu těchto nových přístupů, takže „osvědčení“ konzervativnější autoři (přínejmenším ti nejlepší z nich) se nemuseli a pravděpodobně nebudou muset obávat ztráty čtenářů.

2.6. Česká science fiction druhé poloviny dvacátého století

Jak již bylo výše zmíněno, v období po druhé světové válce nastal v oblasti žánru SF kvůli účelovým požadavkům na literaturu útlum. Uvolnění nastalo po prudkém rozmachu vědeckotechnických objevů započatých vypuštěním první umělé družice do vesmíru, kdy se obrát zájmu na kosmonautiku a vesmír obecně přenesl i do žánru science fiction. K jistému uvolnění kulturního života přispěl i II. sjezd Svazu československých spisovatelů v roce 1956. Přibližně v polovině šedesátých let ale nadšení začalo zvolna ustupovat a projevil se pocit skepse. S nástupem normalizace musela oficiálně vydávaná literatura čelit cenzuře a ideologickým požadavkům, což značně ztěžovalo vývoj žánru SF; s tím souvisí i fakt, že až do roku 1989 u nás navíc neexistoval žádný oficiálně vydávaný časopis orientovaný na science fiction, a situace v

oblasti SF klubů a fandumu obecně také nebyla pro vývoj žánru příliš příznivá. V roce 1969 sice vznikl Klub Julesa Vernea, ale o rok později zanikl a znovu obnoven byl až roku 1984 (od té doby je klub v aktivním chodu a podílí se mimo jiné na akcích oficiálního Československého fandumu, jehož je členem). Žánr SF se začal výrazněji rozvíjet až od osmdesátých let, přičemž nejvýraznějším rozmachem procházel v porevoluční době (což je samozřejmě dáno především celkovým uvolněním v oblasti kultury a větším kontaktem se zahraničím). Nicméně je samozřejmě potřeba upozornit na některé význačné osobnosti a události v rámci československé science fiction druhé poloviny dvacátého století. Žánr SF výrazně obohatili především Ludvík Souček, Josef Nesvadba a částečně i Vladimír Páral. Publikovat začali i první kritici a teoretici tohoto žánru, přispívající často do fanzinů a později oficiálních časopisů. Zejména jde o Ondřeje Neffa, Ivana Adamoviče a Jaroslava Olšu; svými teoretickými pracemi výrazně přispěli také Miroslava Genčiová a Dušan Slobodník (k tvorbě uvedených autorů se tato práce mimo jiné také obrací). Z dalších význačných prací je třeba zmínit komentovanou antologii Iva Železného s názvem *Stvořitelé nových světů* z roku 1980, která vedle povídek autorů celého světa obsahovala i stručný přehled historie žánru, díla nejznámějších světových autorů, seznam knih vydaných v češtině a fotografickou přílohu.

Jedním z nejvýraznějších autorů SF druhé poloviny dvacátého století je Ludvík Souček. Spisovatelskou dráhu začínal nejprve pouze jako autor odborných a populárně naučných publikací zaměřených na různé obory vědy a techniky (ale zabýval se touto činností víceméně po celý život); věnoval se mimo jiné i fotografii, např. v dílech ze šedesátých let *Cesty k moderní fotografii* nebo *Jak se světlo naučilo kreslit*. Adamovič uvádí, že zpočátku publikoval SF tvorbu pod pseudonymy, jejichž identitu se zatím nepodařilo vypátrat (Adamovič, 2011, s. 88). Pod vlastním jménem vydal roku 1959 povídku s názvem „Návrat“. Prvním jeho SF románem je *Cesta slepých ptáků*, který byl později rozšířen na trilogii; Souček se zde zabývá tématem mimozemské civilizace. Z jeho bohaté tvorby v rámci žánru science fiction je třeba uvést díla na pomezí detektivky a fantastiky, např. *Případ Jantarové komnaty* nebo *Případ baskervillského psa*. Často se věnuje tématu UFO, komunikace s mimozemskými civilizacemi a cest do vesmíru. V knihách *Tušení stínu* z roku 1974 a *Tušení souvislosti* z roku 1978 se věnuje nevysvětleným záhadám historie; spolu s dalšími díly tohoto typu zařadily Součka mezi tzv. „záhadology“. Na počátku sedmdesátých let publikoval novely *Pevnost bílých mravenců*, kde zúročil svou fascinaci hmyzem, a *Blázni z Hepteridy*, kde se zaměřil na

tajemné ztráty kosmických lodí v galaktickém prostoru. V románu *Bohové Atlantidy* z roku 1970 (časopisecky, knižně až v roce 1983) používá motiv stroje času pro návštěvu bájně Atlantidy. Publikoval také velké množství povídek. Adamovič vyzdvihuje především jeho suverénní vyprávěčský styl, velkolepá nápaditá témata a mystifikační věrohodnost (Ibid., s. 88–89). Vedle toho, že obohatil knižní trh o řadu populárně naučných knih a žánr SF o velké množství pozoruhodných děl, zasloužil se i velkou měrou o vznik Československého fandomu, hnutí a později organizace sdružující SF kluby a autory. Jeho stat' s názvem „Přímluva za budoucnost“, která vyšla roku 1978 v *Literárním měsíčníku* č. 6, byla výrazným apelem na fanoušky science fiction a sloužila jako přímý podnět ke vzniku prvních SF klubů u nás. V současné době vychází čtná nová vydání Součkových děl v nakladatelství Akcent.

Předním autorem české SF druhé poloviny dvacátého století je Josef Nesvadba, povoláním psychiatr. Nesvadbova profese se výrazně promítla do zaměření jeho tvorby, kterou Adamovič charakterizuje jako filozoficko-humanitní a staví ji do kontrastu se Součkovou inklinací k zábavně-naučnému tónu (Ibid., s. 300). Nesvadba svou tvorbu často staví na vytvoření situací, které slouží jako podklad k nastolení otázek lidské povahy a morálky; velmi se blíží mainstreamové beletrii a obvykle se v rámci SF tvorby obrací ke svým znalostem z psychologie a psychiatrie. Od konce čtyřicátých let se zabýval překládáním z angličtiny a psaním divadelních her; v padesátých letech se začal věnovat povídkové tvorbě se zaměřením na fantastiku. V roce 1958 vydal povídkovou sbírku *Tarzanova smrt*, která zúročuje jeho zkušenosti z oboru psychiatrie a obsahuje i tři SF povídky. Následující sbírka s názvem *Einsteinův mozek* z roku 1960 se již plně věnuje SF tematice. Obsahuje mimo jiné titulní povídku „Einsteinův mozek“, jejíž ústředním tématem je vznik superinteligence pomocí syntézy několika mozků; dále např. „Blbec z Xeenemünde“ nebo „Ztracená tvář“, jejímž tématem je operativní výměna obličeje kněze a zločince související se přechodnou změnou chování, a další. Jmenované povídky byly i zfilmovány. Stěžejní povídky Nesvadbovy tvorby prezentuje i sbírka s názvem *Výprava opačným směrem* z roku 1962. Titulní povídka se soustředí na cestování v čase a možnost měnit svůj osud; sbírka dále obsahuje např. povídku „Druhý ostrov dr. Moreaua“ nebo „Upír ltd“, jež byla námětem k filmu Juraje Herze *Upír z Feratu* z roku 1981. Následovaly další výběry kombinující již vydané povídky s nově vytvořenými. V roce 1974 publikoval Nesvadba fantastický román s detektivní zápletkou *Bludy Erika N.*, kde autor uplatňuje prvek tajemství a nevysvětlitelné úkazy. Z Nesvadbovy velmi bohaté tvorby lze zmínit ještě např. filozoficko-politický román

Dialog s doktorem Dongem z roku 1964. Ve svém posledním románu z roku 2002 s názvem *Peklo Beneš* se zabývá alternativní vývojem dějin Československa. Nesvadba se věnoval také rozhlasovým dramatizacím, a jeho náměty k filmům představují přínos jak české kinematografii, tak žánru SF, který pomocí nich popularizoval. Význačné jsou také jeho další aktivity v rámci žánru SF – vedle vlastní rozsáhlé tvorby přednášel, překládal, cestoval a navazoval kontakty v zahraničí; také zde publikoval²⁹, čímž výrazně přispívá k rozvoji situace české SF. Československo také zastupoval na řadě světových SF konferencích.

Vladimír Páral, výrazný český prozaik druhé poloviny dvacátého století, obohatil žánr SF o několik románů. Co se týče jeho většinové tvorby mimo žánr SF, zajímavý je fakt, že nese rysy v podstatě „vědeckého pokusu“, kdy Páral staví své postavy do různých situací a zkoumá jejich reakce. V SF románech je patrná silná orientace na průměrného, masového čtenáře; zdá se, jako by autor jistým způsobem přesadil hrdiny a metodu testování jejich charakterů do nezvyklých prostředí, jaké mu reálný svět nemohl poskytnout. V průběhu osmdesátých let publikoval následující SF romány: *Pokoušení A–ZZ*, *Romeo a Julie 2300*, *Válka s mnohozvířetem* a *Země žen*. Často se věnuje tématu morálky postav a její pokoušení nebo devastace, a také konfliktu lidských charakterů.

Jedním ze zásadních aspektů, jež se podílí na neustálém rozvoji žánru science fiction a jeho esenciální dynamice a jisté „živosti“, je činnost různých klubů související se setkáváním fanoušků. Po výše zmíněném Klubu Julesa Vernea, jehož činnost trvala pouze rok, byl na vysokoškolských kolejích Větrník v roce 1979 založen SFK Villoidus, který fungoval při matematicko-fyzikální fakultě UK. Z dalších klubů lze jmenovat např. SFK při Hvězdárně v Teplicích, SFK Andromeda v Plzni nebo Klub přátel sci-fi v Liberci. Z předrevolučního období situaci nejvýrazněji oživil SFK Salamandr pod záštitou SSM Vysoké školy chemicko-technologické v Pardubicích, a to proto, že se v letech 1982 až 1986 stal hlavním organizátorem celostátních setkání příznivců science fiction, tzv. Parconů. Na těch se mimo jiné udílela a stále udílí Cena Karla Čapka (viz poslední část této kapitoly). Rok 1989 příznivě ovlivnil mimo jiné i SF hnutí v Československu; vznikla oficiální Asociace fanoušků science fiction,

²⁹ Například v časopise *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* vyšlo od roku 1962 šest Nesvadbových povídek; jeho práce byla také zařazena do ročenky *World's Best Science Fiction* pro rok 1965.

následovala organizace Československý fandom, jež dodnes sdružuje SF kluby a podílí se na mnoha aktivitách souvisejících s žánrem science fiction (např. udílí Cenu Karla Čapka). V současnosti existuje tolik různých dalších klubů, sdružení a spolků fanoušků science fiction (a fantasy), že je téměř nemožné se v jejich činnosti orientovat. Co se týče časopisů, jež obvykle výrazně přispívají k čtenářskému povědomí o dění v oblasti SF, ani ty před rokem 1989 žánr příliš obohatit nemohly. Autoři měli možnost svou tvorbu prezentovat téměř výhradně jen v časopisech pro mládež nebo technicky orientovaných časopisech, a to na velmi omezeném prostoru; jedná se například o předválečné časopisy *Maják* a *Lucerna* nebo poválečné *ABC*, *Věda a technika mládeži* nebo *Zápisník*. Další možností bylo publikování ve fanzinech, které ale byly určené jen velmi omezenému okruhu čtenářů. Teprve v roce 1989 se objevil specializovaný časopis, a to *Svět fantastiky*. Vycházel nepravidelně pouze do roku 1990 a obsahoval české i zahraniční povídky, články, recenze, rozhovory apod. Ve stejném roce se objevil také časopis *Svět—fakta—fantazie*, jehož první číslo připravili Ondřej Neff a výtvarník Teodor Rotrekl; protože ale kvůli nezájmu redakce vyšlo jen jedno číslo, dá se hovořit spíše o kompilaci povídek, článků a výtvarného umění z oblasti SF. Na podobný problém, tedy nezájem nebo nedostatečný výkon redakce, narazily i časopisy *Poutník* a *AF 167*. Časopisem s nejsilnější pozicí na trhu byla *Ikarie*, která vznikla v roce 1990 z fanzinu s názvem *Ikarie XB* a vycházela až do roku 2010. Šéfredaktorem byl nejprve Ondřej Neff a později Vlado Riša; na časopisu se autorsky podíleli přední osobnosti české SF, např. Ivan Adamovič, Pavel Kosatík, Jaroslav Olša a Vlastimír Talaš. Pravidelně vycházející *Ikarie* obsahovala zahraniční i české povídky, recenze, články, informace z fandomu a obecně dění z oblasti science fiction i fantasy. Bohužel muselo být vydávání časopisu zastaveno kvůli menší prodejnosti, která souvisela především se zdražováním časopisu. Po zrušení *Ikarie* začala její původní redakce vydávat časopis *XB-1*. Jedním z výrazných obohacení žánru české SF je i vydávání české edice zahraničního časopisu *The Magazine of Fantasy and Science fiction* v letech 1992 až 1996 a poté ještě mezi roky 2006 až 2011.

Jak je patrné, v porovnání s angloamerickou procházela česká science fiction značně odlišným vývojem. Především zde až do revoluce v roce 1989 prakticky úplně chybí specializované časopisy a kluby, kde má SF typicky nejlepší možnosti pro rychlý rozvoj a reflexi aktuálních trendů. Spíše než o výraznější proměny a vývoj žánru SF se tak jedná o obohacení žánru tvorbou jednotlivých autorů. Situace se dramaticky změnila po revoluci, kdy došlo k výraznému uvolnění (nejen) v oblasti kultury, což vedlo možná

až k přesycení trhu nejen českými autory, ale především zahraniční produkcí. V polistopadovém období mělo tak možnost prosadit se mnoho nových českých autorů, kteří ale museli čelit silné konkurenci zahraničí. Tento koncentrovaný boom ovšem nelze porovnávat s postupným přirozeným vývojem trvajícím několik desetiletí; náhlé zaplavení literárního trhu mohlo vést spíše k dezorientaci čtenářů.

2.7. Ceny za tvorbu a přínos v rámci žánru SF

V současnosti existuje nespočet cen, které se udílejí za tvorbu nebo jiný přínos v rámci žánru SF; udílejí je buď profesionální organizace a sdružení, nebo sami fanoušci. Ceny představují pro osobnosti SF velké uznání a jsou v podstatě jakýmsi indikátorem kvality a/nebo popularity díla; v případě, že ceny udílí profesionálové oboru, jsou symbolem jejich uznání, které pozvedává dílo na vyšší úroveň, a pokud ceny udílí sami fanoušci, představují zase jejich uznání — a protože SF se ve svých počátcích utvářela a vlastně stále utváří hlavně díky příznivcům a fanouškům, kteří často sami přebírali roli autorů, aby tak žánr obohatili, ocenění od nich má mnohem větší váhu, než by se na první pohled mohlo zdát. Nejprestižnější a pro oceněné autory nejvýznamnější jsou bezpochyby ceny Hugo a Nebula; v Čechách se udílí Cena Karla Čapka. Z dalších prestižních ocenění můžeme uvést např. Arthur C. Clarke Award, Locus, British Science Fiction Award nebo Philip K. Dick Award; cen ale existuje tolik, že není možné je zde všechny představit. Výše zmíněné ceny Hugo a Nebula se ale staly pojmem i mimo žánr SF a znamenají pro oceněné celosvětovou prestiž a uznání, tudíž je třeba je stručně představit. Cena Hugo byla poprvé udělena v roce 1953 a od roku 1955 je udělena pravidelně v různých kategoriích na každoročním setkání fanoušků žánru, které je známé pod označením Worldcon, resp. World Science Fiction Convention. Původní název zněl Science Fiction Achievement Award; název byl změněn na Hugo na počest Huga Gernsbacka v roce 1993. Cena má podobu rakety na čtvercovém podstavci a dostávají ji dle fanoušků nejlepší díla žánrů science fiction a fantasy vydaná v uplynulém roce. Na rozdíl od Huga je cena Nebula od roku 1966 každoročně udělena profesionální organizací Science Fiction and Fantasy Writers of America. Název je odvozen z anglického výrazu po mlhovinu; provedením je cena právě třpytivá mlhovina zasazená do průhledného bloku. Tato cena má tak dobrou pověst především proto, že ji uděluje odborná porota složená z členů profesionální neziskové organizace, která sdružuje a různými způsoby podporuje přibližně 1 800 autorů a umělců žánru science fiction a fantasy (SFWA, 2009). V Čechách je pro autory science fiction nejvyšším

vyznamenáním Cena Karla Čapka. Tuto cenu každoročně uděluje Československý fandom na setkáních příznivců SF a fantasy. Rampas uvádí, že cenu zde udílí odborná porota (složená ze spisovatelů, editorů, vydavatelů a překladatelů) dílům přihlášeným do soutěže; tato cena má podobu černého Čapkova mloka a udílí se od roku 1983. Vítězné práce aktuálního ročníku vychází od roku 1997 ve sbírkách pod názvem *Mlok* (Rampas, 2000). Zatímco ceny Hugo a Nebula jsou především pomyslnou korunovaci autora a jeho díla a vyzdvižením jeho literárních kvalit a/nebo inovativních nápadů, Cena Karla Čapka je samozřejmě také spojena se značnou prestiží v rámci žánru, ale hlavně pomohla a pomáhá objevit množství nových talentů, kteří se díky ní mohou prosadit, a ve svých počátcích se výrazně zasloužila o lepší publikační možnosti SF prací v Čechách.

Tato část si klade za cíl shrnout a upozornit na nejvýznamnější události, tendence a osoby, které se objevily v rámci vývoje žánru SF, výrazným způsobem ho formovaly a/nebo udávaly jeho směr, a podílely se tak na jeho podobě. Jak již bylo řečeno, pro vytvoření vhodné představy o kyberpunkovém hnutí, které je hlavním zaměřením této práce, je nezbytné představit jeho předchůdce a hlavní vývojové tendence v rámci žánru. Jsou jeho nedílnou součástí, a to z několika důvodů. Především je faktem, že kyberpunková literatura v sobě syntetizuje různé prvky a postupy SF, a navíc se otevřeně hlásí k inspiraci svými předchůdci, takže je vhodné se s nimi podrobněji seznámit. Je to mimo jiné právě předchozí vývoj v rámci žánru, který umožnil vznik kyberpunku. Nadto je obecným rysem SF, že se neustále snaží vyvíjet a přicházet s novými nápady a přístupy k tvorbě, k čemuž je klíčové znát tvorbu stávající a předešlou; ta zde poskytuje potřebný kontext. Autoři kyberpunkové literatury jsou v podstatě novou generací spisovatelů, kteří už nemusí bojovat za prosazení žánru science fiction nebo jeho pozici na trhu, nemusí vymýšlet další úžasné vynálezy, aby tak upozornili na možnosti a důležitost vědy nebo ohromili své čtenáře, ani se nemusí bát představit čtenářům sebevíc zvláštní tvorbu - to všechno už v rámci žánru proběhlo a oni jsou s tím seznámeni. Známými prvky, motivy, přístupy a schématy se ve své tvorbě nechávají inspirovat, přetváří je do podoby úplně jiné, a společně s tím, jak v tvorbě reflektují aktuální situaci ve vědě, kultuře a společnosti obecně, dávají vznik unikátním dílům.

3. Inspirační zdroje kyberpunkové literatury

Jak již bylo výše řečeno, kyberpunková literatura jako subžánr SF se v mnohém inspiruje svými předchůdci. Bere si inspiraci z jejich přístupů k tvorbě a z prvků, které se v jejich dílech objevily, slučuje je v sobě, kombinuje je s reflexí aktuální situace ve vědě, kultuře a společnosti obecně a transformuje je do podoby zcela nové (a velmi ojedinělé). Cílem této části je nastínit stěžejní okolnosti výše zmíněného procesu, a postihnout tak rysy a atmosféru kyberpunkového hnutí a poselství tvorby z něj vycházející. Bruce Sterling ve své předmluvě k antologii *Zrcadlovky*, která se tradičně považuje za manifest kyberpunkového hnutí, zmiňuje zřetelný vliv různých literárních předloh i starších autorů (Sterling, 2009, s. 8). Nejvýrazněji kyberpunk ovlivnili bezesporu autoři *Nové vlny*, především její přední představitelé formující a prosazující její inovativní estetiku — Michael Moorcock, Brian Aldiss, J. G. Ballard, Harlan Ellison, Samuel R. Delany, Norman Spinrad a další. *Nová vlna* představuje ve vývoji SF milník obrovského významu, protože se jí podařilo vnést do žánru science fiction do té doby nemožné, a nastavit tak nové „normy“ jak pro literární úroveň publikovaných děl, tak pro jejich styl, obsahovou nápaditost a dopad na čtenáře. Díla *Nové vlny* jsou často považována za (pro tehdejší dobu) šokující, nekonvenční až kontroverzní, záměrně provokující a vyvolávající u obecné veřejnosti diskuze a nevoli. McHale připomíná, že pro kyberpunk byli důležití i autoři jako Heinlein, Asimov, Sturgeon a Clarke, kteří se poměrně dlouho před *Novou vlnou* snažili ve svých vizionářských dílech přiblížit literární úrovni mainstreamové beletrie a vzájemně s ní interagovat (McHale, 1991, s. 313). Jejich úspěch výrazně přispěl k rozvinutí žánru SF a jeho možností. Za inspirační zdroje můžeme považovat i některé starší autory, například Angličany Huxleyho a Stapledona, kteří se v dílech soustředili na spojení vědy a jejích dopadů na společnost. V konečném důsledku se lze obrátit na průkopníky žánru science fiction, tedy Julesa Verna a H. G. Wellse. Podle tendencí a zaměření jejich tvorby se modeluje prvotní rozdělení SF na vernovskou a wellsovskou větev, které může sloužit jako podklad pro kategorizaci SF na tzv. „hard“ a „soft“ science fiction. Klíčovým rysem kyberpunku je fakt, že se pokouší oba tyto proudy rovným dílem uplatňovat a slučovat, a je proto nezbytné se jim krátce věnovat. Technologický optimista Verne se ve svých dílech zaměřuje především na vyličení nových objevů a vynálezů, jejich fungování a možností; Wells se oproti tomu soustředí více na dopady vědeckého a technického pokroku na společnost. Obdobným způsobem funguje rozdělení SF na hard a soft: autoři hard

science fiction se věnují hlavně novým technologiím a aktuálním vědeckým poznatkům, přičemž se opírají o vědy tzv. „hard“, tedy fyziku, astronomii, chemii a jiné přírodní vědy, a jejich cílem je vědecká přesnost a technické detaily. Termín poprvé použil spisovatel a kritik žánru SF Peter Schuyler Miller v padesátých letech. Vedle Verna sem lze zařadit například Gernsbacka nebo Clarka, z českých autorů pak Hlouchu nebo Běhounka. Autoři soft science fiction se oproti tomu soustředí na společenskou problematiku, středem jejich zájmu jsou vědy jako psychologie, sociologie, biologie, ekologie apod., a někdy nepovažují vědeckou přesnost za primární. Za význačného zástupce tohoto proudu lze považovat (vedle výše zmíněného Huxleyho a Stapledona) Raye Bradburyho; *Nová vlna* se samozřejmě také řadí k soft SF. Nicméně se tyto proudy často v dílech mísí a překrývají, jejich hranice není přesně definovaná, a je proto obtížné vždy určit jednoznačné zaměření díla; vhodným příkladem může být Campbellova snaha o zapojování nových pohledů na určitou problematiku a vyšší literární úroveň publikovaných děl, která poté vedle promyšlených nápadů často poskytuje i společenskokritický pohled na situaci diskutovanou v díle. V rámci vývoje literatury SF si lze povšimnout, že americká tvorba se kloní spíše k tradici hard SF, zatímco britská je představitelem soft SF; důvodem jsou rozdílné podmínky pro vývoj žánru science fiction, které se pokusila nastínit předchozí kapitola. Kyberpunková literatura se pokouší využívat inspirační zdroje obou zmíněných odvětví SF, a v důsledku toho se v dílech často objevuje jak velké množství technických detailů vycházejících ze soudobých vědeckých poznatků a objevů, tak vykreslení obrazu společnosti a jejích obyvatel.

V druhé polovině dvacátého století nastal boom v oblasti vědeckotechnických objevů, což pochopitelně ovlivnilo i literaturu SF. Jak již bylo výše zmíněno, paradoxně se objevila jistá námětová vyčerpanost, autoři SF se mohli cítit zaskočení přívalem nových možností, které již nebyly fikcí, ale staly se realitou; nejvýraznější reakcí v rámci science fiction byla tvorba autorů *Nové vlny*, a to především v šedesátých letech a na počátku let sedmdesátých. I v té době ale samozřejmě vycházela díla čistě technologicky zaměřená. Po postupném poklesu zájmu o spíše soft SF avantgardní *Nové vlny* se vrátila poptávka po hard science fiction, která na přelomu sedmdesátých a osmdesátých let zažívala opět velký rozmach. Jedním z důvodů může být fakt, že čtenáře přestaly fascinovat různé podivné, neklid vyvolávající vize, které jim poskytovala právě *Nová vlna*, protože reálná společenská situace poskytovala takových vizí až příliš — v USA i v západní Evropě probíhala ropná krize související s krizí

mnoha hospodářských odvětví; pochopitelně se zvýšila míra nezaměstnanosti a životní úroveň obecně klesala. V SF se opět objevil zájem o space opery, rozmach zažíval i žánr fantasy. Do popředí se dostala čistá hard science fiction, která na počátku osmdesátých let reaguje na rozvoj kybernetiky a počítačových technologií; ty v kyberpunkové literatuře hrají zásadní roli. Následující část této kapitoly se věnuje kybernetice jakožto vědnímu oboru, který se stal jednou z klíčových inspirací kyberpunkového hnutí, jak je koneckonců patrné již z jeho názvu.

Za zakladatele kybernetiky se považuje Norbert Wiener, americký matematik, který roku 1948 publikoval knihu s názvem *Cybernetics or, Control and Communication in the Animal and the Machine* (*Kybernetika aneb řízení a sdělování u organismů a strojů*). Ačkoliv pojem kybernetika použil již v první polovině devatenáctého století Francouz Marie Ampère, do obecného povědomí vstoupil až díky Wienerovi. Etymologicky vychází slovo ze starořeckého výrazu pro řízení (kormidlování, vedení), což dává základ pro obecný popis kybernetiky jako vědy, která se zabývá principy a teorií řízení a přenosu informací v systémech. Wiener zde rozdělil strojovou historii do čtyř etap, kde poslední je stávající období kybernetiky. Také přišel s myšlenkou, že lidské tělo a stroje sdílejí stejný základ svého fungování, protože pracují na principu kontroly a komunikace. Na tělo se dá podle této logiky pohlížet jako na elektronický systém; pokud je možné považovat tělo za stroj, měl by být ovšem možný i opačný proces, tedy vytvoření stroje simulujícího lidský organismus. Dani Cavallarová připomíná, že tato hypotetická zaměnitelnost lidského těla (nebo jeho částí) a stroje založená na obdobném principu fungování se v kyberpunkové literatuře často zúročuje a souvisí s ní také existence kyborgů a umělé inteligence (Cavallaro, 2000, s. 12). Kyborg představuje jakousi fúzi organických a mechanických částí, které společně tvoří seberegulující kybernetický organismus; hranice mezi přírodou a technikou je zde rozostřená, jedno splývá s druhým. Tento koncept není jen jedním z nápadů SF, ale dá se již pozorovat v běžném lidském životě; poměrně často dochází k vylepšování nebo přímo nahrazování organických částí lidského těla anorganickými, například v případě naslouchátek, kontaktních čoček, kardiostimulátorů, umělých kloubů apod. V důsledku toho dochází ke zlepšení kvality života, zároveň ale přichází nebezpečí příliš širokého komerčního využití protetických pomůcek, jehož účelem je pouhé zbavení se slabin lidského těla a úplné odlidštění. Překotný vývoj počítačových technologií v tomto období, které se měly stále zlepšovat a stát se dostupnými pro všechny, tedy úzce souvisel s rozmachem kybernetiky. Na začátku osmdesátých let dochází k průniku

počítačů do soukromé sféry, vyvíjí se problematika umělé inteligence a virtuální reality a do centra zájmu se dostává také Internet, který představuje systém propojení počítačových sítí za účelem komunikace. Kyberkultura se postupně stává pojmem, i když obtížně uchopitelným a vymežitelným. Můžeme říci, že jde o odkaz na aktuální fenomén v rámci společnosti, která běžně využívá a zapojuje do svého života různé informační a komunikační technologie, virtuální světy a témata kybernetiky; ty prostupují v podstatě všemi aspekty lidské existence.

Druhým stěžejním inspiračním zdrojem kyberpunkové literatury je punk, který se vyvinul v sedmdesátých letech dvacátého století v Anglii a v USA. Tato subkultura vychází primárně z hudebního stylu tzv. punk rocku, ale postupně se stala spíše životním stylem, který zahrnuje specifickou hudbu, módu a sdílení podobných estetických norem, a navíc se projevuje v názorech a postojích ke společnosti a způsobech jejich vyjádření. Označení „punk“ vychází z anglického výrazu pro „nesmysl“, „výtržníka“, „grázla“ atp. Punková hudba se obrací k samým základům rocku, jednoduché melodii a několika akordům, základem je elektrická kytara. Nejpodstatnějším rysem punkového hnutí je revolta — především proti establishmentu, konvencím, autoritám, stádní společnosti a společenským standardům obecně; jeho zastánci bojují za možnost vyjádření vlastní individuality a svobody. Většinová společnost je proto zpravidla odsuzuje jako nonkonformní rebely; obvykle je forma jejich vyjádření, alespoň co se běžných společenských konvencí týče, příliš drzá, troufalá, provokující, neharmonická, často vulgární až obscénní a záměrně překračující tradiční normy společnosti (v podstatě jde o upřímné vyjádření, ale příliš jednoduché až primitivní). Terčem kritiky je často politická situace, rasismus a diskriminace, všudypřítomná komerce a globalizace a také stoupající konzumerismus. Punková tvorba je výrazně prosycena sexuální a drogovou tematikou. Drogy představují možnost, jak se uvolnit, rozšířit své vědomí a dosáhnout transcendentních stavů. S podobnými motivy a výrazovými prostředky pracovali někteří umělci již od šedesátých let, jako například skupina *The Velvet Underground* a její zakladatel Lou Reed, nebo *New York Dolls*. Jako žánr se punk projevil v polovině sedmdesátých let po nástupu kapel *Sex Pistols* v Londýně a *Ramones* v New Yorku. Z dalších osobností punkové scény, které výrazně ovlivnily její vývoj, lze na tomto prostoru uvést např. britskou kapelu *The Clash* nebo přední americkou protagonistku punkového hnutí Patti Smith. Jak pro punkové hnutí, tak později pro kyberpunkovou literaturu je význačná také kontroverzní osobnost Williama Sewarda Burroughse; punkoví hudebníci i kyberpunkoví autoři byli doslova

přitahování nejen jeho tvorbou, ale i celým jeho životním stylem. Tento americký spisovatel, esejista, malíř, experimentátor a sociální kritik, současník Allena Ginsberga a Jacka Kerouacka, který byl mimo jiné velkou část života závislý na opiátech, se také výrazně angažoval v generaci *beatníků*. Larry McCaffery ho představuje jako „postavu, jejíž život byl ztělesněním ideologie punku, muže, který už povzbudil přinejmenším dvě předchozí generace umělců k tomu, aby se troufale pustili do těch zakázaných oblastí uměleckého projevu, kam předtím žádný z umělců nedošel“ (McCaffery, 1991, s. 305)³⁰. Z Burroughsovy tvorby je pro (kyber)punk vedle jeho spolupráce s osobnostmi rockové scény význačný především román *Naked Lunch* (*Nahý oběd*). V tomto díle se plně projevuje Burroughsův extremismus a osobitý, zcela svobodný přístup k životu i k tvorbě (třeba i s pomocí drog); v podstatě jde o naprostou nezávislost na kulturních strukturách, což z něj činí obtížně zařaditelnou osobnost. Román mozaikově propojuje realitu s fikcí a fantazií, zobrazuje opojnou cestu do říše halucinací, zapojuje erotiku až pornografii, svérázný humor a satiru, objevují se lyrické scény a prvky, které jsou na hranici mezi odpudivým a okouzlujícím zároveň. Román publikovalo francouzské nakladatelství Olympia Press³¹ v roce 1959, v USA byl vydán v roce 1962 nakladatelstvím Grove Press; pro jeho syrovost, brutalitu a obscénnost se objevily pokusy román zakázat. Při pohledu na Burroughsovo umělecké vyjádření lze říci, že je v podstatě esencí všeho, co punk představuje. Cavallarová shrnuje tendence punku jako snahu rozvíjet a dovádět do extrémů vše, co mainstreamová kultura považuje za nepříjemné nebo nevhodné a čemu se proto vyhýbá. Punk proto záměrně zdůrazňuje a staví do popředí ty rysy, které u běžné společnosti vzbuzují nechuť a způsobují tak snahy o jejich odvržení nebo přímo postavení mimo zákon, čímž na ně upozorňuje (Cavallaro, 2000, s. 20). Tato snaha odkrývat to, co se obvykle zastírá, reflektování aktuální společenské situace a nechuť k jisté „nedotknutelnosti“ některých témat jsou prvky, které punk určitým způsobem sdílí s výše diskutovanou *Novou vlnou*.

Kyberpunková literatura přejímá z punku jeho obecné naladění a pocity, které vzbuzuje spíše než konkrétní údaje a situace zasazené do kontextu této subkultury, což ji činí poměrně nadčasovou. Jak připomíná McCaffery, záleží totiž i na době, ve které se tvorba představuje, protože ta samá tvorba může v různých dobových podmínkách

³⁰ Citace v originále: „[...] was a figure whose very life was the embodiment of punk ideology, a man who had encouraged at least two earlier generations of artists to boldly go to those forbidden areas of artistic expression where no artist had gone before.“

³¹ Nakladatelství Olympia Press publikovalo mimo jiné i tvorbu Jamese Joyce a Vladimira Nabokova.

představovat pro každého něco jiného (McCaffery, 1991, s. 292). Kyberpunk přebírá především smysl pro realistickou reflexi doby, pocity vykořenění a silného individualismu, provokující formu vyjádření s prvky ironie a deziluze a obecně narušení jakékoliv stávající struktury; jde o sdílené vize.

Po kybernetice a punku, které slouží jako nejvýraznější inspirační zdroje kyberpunkové literatury, je třeba se věnovat ještě oblasti užívání drog. To hraje v rámci kyberpunku velkou roli; objevuje se nejen jako běžná součást kyberpunkových příběhů, ale především souvisí s celkovým životním stylem kyberpunkerů a jejich náhledem na svět a realitu. V kyberpunkové tvorbě je užívání drog často běžnou součástí života, stejně automatickou a přirozenou jako jakákoliv jiná činnost. Podobně jako špičkové technologie se drogy stávají všedním prostředkem, jak změnit realitu, vylepšit své schopnosti, dosáhnout stavu změněného vědomí. Technologie a chytré drogy se zde dostávají na stejnou úroveň; s jejich pomocí může člověk překonávat limity, překračovat hranice vlastního těla i prostoru, rozšiřovat své vědomí a stimulovat možnosti lidského mozku. V podstatě jde o hru s vlastním tělem, kde klíčem je cílené, *kontrolované* užívání drog; člověk není otrokem drogy, ale využívá ji pro své potřeby. Myšlenka užívání drog jako způsobu, jak aktivizovat mozek a rozšiřovat jeho možnosti zažívala rozmach hlavně v šedesátých letech v hnutí hippies, kdy přišla prudká vlna uvolnění v oblasti užívání psychoaktivních drog; v šedesátých a sedmdesátých letech probíhala tzv. psychedelická éra. Carlo McCormick uvádí, že již předkřesťanská pohanská náboženství pracovala s halucinogenními houbami, a trefně shrnuje, že jde o „odvěkou touhu nepřetržitě hledat a nacházet společensky sankciované formy ‚tripování‘, které podkopává obecně platné představy o realitě“. Užívání drog jako simulátorů a stimulátorů je podle něj příkladem „ambivalentního vztahu lidstva k vlastnímu tělu omezovanému jeho ubohými možnostmi“ (McCormick, 1993, s. 22–23). Experimenty s psychedeliky tedy přinášely způsob, jak přesahovat dané meze a dosáhnout transcendentních stavů, dodávaly spirituální zážitky a cílily na nadsmyslové vnímání. Staly se nástrojem, jak naplnit potřebu individuální svobody, možností, jak se vymanit z autoritářského společenského prostředí a rozhodovat o sobě sám. V důsledku toho se užívání drog nesetkalo a nesetkává s pochopením většinové společnosti; pro ni představuje život na hraně, zahrávání si s tajemnými aspekty lidské mysli a samozřejmě způsob, jak se vymknout kontrole autorit. Technologické možnosti představují v kyberpunkové tvorbě obdobné hodnoty. Kyberimplantáty, tedy počítačově řízené protetické pomůcky vložené do lidského organismu za účelem vylepšení jeho

schopností, mohou poskytovat v některých aspektech podobné možnosti jako drogy, především pokud jde o mozkové implantáty. Myšlenka překračování hranic vlastního těla, mysli a prostoru navíc přímo souvisí s ideou kyberprostoru, která vstoupila do povědomí společnosti právě díky kyberpunkovému hnutí. Kyberprostor lze považovat za další využití této myšlenky; můžeme říct, že některé zážitky a stavy pocíťované pod vlivem psychedelických drog sloužily jako předobraz tohoto virtuálního světa.

McCormick připomíná, že mezi užíváním drog a používáním technologií existuje ještě další přímá spojitost, a sice fakt, že technologie mohou sloužit přímo jako halucinační nástroj — transcendentního stavu podobného tomu pod vlivem drog a pozměněného vnímání lze dosáhnout například i opakováním rytmu na diskotéce (Ibid., s. 23). V osmdesátých letech se navíc objevuje tzv. kyberdelická kultura, jež (očividně) nachází inspiraci v kybernetice a psychedelii. Jedním z jejích aspektů je právě tendence nahlížet na kyberprostor jako na psychedelickou zkušenost. Nejvýraznějším propagátorem tohoto sloučení kyberkultury s psychedelickými zkušenostmi je Timothy Leary. Leary byl známým americkým psychologem, spisovatelem a především velkým zastáncem užívání psychedelických drog. Zejména v době hnutí hippies prosazoval „rekreační“, přiměřené užívání drog za účelem výše zmíněného rozšíření vědomí a aktivování možností mozku; v osmdesátých letech se stal jakýmsi mluvčím kyberdelické kultury, která prosazovala dostupnost „osobních počítačů“ a internetu a hlavně pohroužení se do virtuální reality. Je tedy očividné, že pro kyberpunkové hnutí představují drogy a cíl jejich užívání silnou inspiraci, a stávají se přirozenou součástí kyberpunkového světa.

Posledním aspektem, který by měl být v souvislosti s kyberpunkovou literaturou zmíněn, je její nevyhnutelné propojení s postmodernismem. Je poměrně problematické definovat nebo jakkoliv vymezit hranice postmoderní literatury, což vychází z její komplexnosti a toho, že reflektuje mnoho rozličných stanovisek a aspektů současné společnosti. Jisté ovšem je, že jde o jeden z nejvýznačnějších trendů v literatuře a umění konce dvacátého století, ke kterému se kyberpunk tradičně řadí. Adamovič výstižně shrnuje společné znaky kyberpunku a postmoderny; jsou podle něj oba fascinováni „povrchem, relativismem, [...] odkazy a rušením hranic — mezi člověkem a nečlověkem, mezi lidskou a umělou inteligencí, mezi jednotlivými státy, mezi skutečnou a umělou realitou“ (Adamovič, 1993, s. 53). Na postmodernu se lze dívat jako na společenský jev, který vychází z filozofie představené v díle Jean-François Lyotarda s názvem *O postmodernismu* z roku 1979. Jedním z nejvýznačnějších představitelů je

např. Jacques Derrida³². Základním aspektem postmoderny je zobrazení pluralismu současné doby: ať už pluralismus kultur, názorů, pohledů na skutečnost, nebo například jazykových her. Ve své podstatě se distancuje od moderního přístupu, který se tradičně snaží o sjednocení a nalezení univerzálního řešení. Postmoderna představuje jakousi roztržitost, soustředí se na různé pohledy na situaci a nesnaží se je jednotit.

Kyberpunková literatura jako subžánr SF je tedy jakousi výslednicí výše diskutovaných jevů, které různými způsoby transformuje, a zároveň reflektuje aktuální dobovou situaci ve vývoji vědy a techniky, ale i společnosti; současně se pokouší kombinovat tradice hard a soft SF. Společenské prostředí sedmdesátých a počátku osmdesátých let představuje živnou půdu kyberpunku. Kyberpunková literatura se snaží poskytovat novou perspektivu pohledu na svět pomocí extrapolace technických možností, které zasazuje do světa inspirovaného punkovým hnutím. Technické možnosti zde přitom neslouží jako předmět obdivu, jako způsob oslavy vědy a techniky nebo něco, nad čím je třeba žasnout, tak jak je tomu například u Verna nebo Gernsbacka. Místo toho s nimi nevzrušeně jedná tak, jako by byly součástí přirozeného prostředí; v důsledku toho působí kyberpunková literatura obvykle velmi realisticky a autenticky, ale také nezaujatě a určitým způsobem chladně. Tradičně se svět kyberpunkové literatury shrnuje jako *high-tech* a *low life*, tedy kombinace špičkových technologií (především informačních technologií, počítačů, umělé inteligence, mikročipů, nanotechnologií apod.) a doslova „nizkého“ životního stylu, který se často soustřeďuje na osobu hackera a undergroundové prostředí. Zde jde ovšem o značnou redukci problematiky kyberpunku; jeho podstata je samozřejmě mnohem komplexnější, jak již bylo výše naznačeno. Po této kapitole, která shrnovala nejzásadnější inspirační zdroje kyberpunkového hnutí, tedy v podstatě jeho pozadí a kulturní kontext vzniku, se zaměření přesunuje na samotný vznik hnutí, jeho hlavní představitele a pokus o nastínění charakteristických znaků kyberpunkové literatury.

4. Angloamerická kyberpunková literatura

Slovo „kyberpunk“ (resp. „cyberpunk“), odvozené od slov kybernetika a punk rock, poprvé použil Bruce Bethke v titulu své povídky, která byla publikována v listopadu 1983 v *Amazing Stories*. Nejprve nevzbudila výraznější ohlas; o rok později

³² Jacques Derrida je zakladatelem tzv. dekonstrukce (doslova bourání, rozebírání) neboli metody zkoumání a analýzy textů, způsob jejich kritického čtení.

ale použil toto slovo editor science fiction Gardner Dozois ve svém článku pro *Washington Post*, kde tímto způsobem označil aktuální tvorbu autorů, jako byli např. Bruce Sterling, William Gibson, Pat Cadiganová a další. Termín se rychle ujal a stal se populární nálepkou pro autory tohoto druhu SF prózy, která ovšem nebyla úplnou novinkou. Do té doby, než se plně ujalo označení kyberpunk, se objevovaly různé tendence tento druh tvorby nebo spíše tyto autory nějakým způsobem vymezit a označit; Sterling ve své předmluvě k antologii *Zrcadlovky* jmenuje následující nálepky: radikální hard SF, technologičtí psanci, vlna osmdesátých let, neuromantikové, skupina zrcadlovci (Sterling, 2009, s. 7). Přelomovou událostí je vydání Gibsonova románu *Neuromancer* v roce 1984, který se považuje za „bibli“ kyberpunku; zpopularizoval zde např. pojem kyberprostor. Román získal prestižní ceny Hugo, Nebula a Philip K. Dick Award. Nejde ovšem o úplně první kyberpunkové dílo, spíše představuje jakousi esenci kyberpunku, která se jako první ujala jako jeho model a způsobila, že se kyberpunk prosadil jako hnutí v rámci žánru SF. Počátky kyberpunkové literatury můžeme najít např. již v klasickém SF románu Alfreda Bestera z roku 1956 s názvem *The Stars My Destination* (*Hvězdy, můj osud*), kde se projevuje výrazný sklon k anarchistickému myšlení. V roce 1959 následoval výše již diskutovaný román *Naked Lunch* (*Nahý oběd*) Williama S. Burroughse. Dále lze uvést např. komplexní postmoderní román Thomase Pynchona *Gravity Rainbow* (*Duha gravitace*) z roku 1973. Dalším výrazným autorem „proto-kyberpunku“ je John Brunner, který se v románu s názvem *The Shockwave Rider* z roku 1975 jako jeden z prvních autorů výrazně zaměřuje na všudypřítomný počítačový svět, hackerství a počítačové viry. Za dílo přímo předcházející kyberpunkovému hnutí můžeme považovat i román Johna Mila Forda *Web of Angels* z roku 1980, protože se autor věnuje tematice počítačové sítě a hackerství. Na počátku osmdesátých let se ustálila skupina autorů, jejichž tvorba, která sdílí společné rysy a inspirace, se následně považuje za kyberpunkovou; jedná se především o Williama Gibsona, Bruce Sterlinga, Johna Shirleyho, Lewise Shineru a Rudyho Ruckera, o něco později později také Toma Maddoxe, Pat Cadiganovou a Grega Beara. Prvními Gibsonovými díly s kyberpunkovým zaměřením jsou povídky „The Gernsback Continuum“ („Gernsbackovo Continuum“) a „Johnny Mnemonic“ z roku 1981, kde se Gibson otevřeně odklání od dosavadní estetiky SF a hledá nové cesty k tvorbě. V následujícím roce publikuje Gibson další povídku s názvem „Burning Chrome“

(„Vypálit Chrom“), kde se poprvé objevuje pojem kyberprostor³³ — v kyberpunkové literatuře se tradičně vysvětluje jako jakási sdílená halucinace uživatelů sítě, ve které se data jeví těmto uživatelům jako geometrické struktury. Není ovšem možné najít jednoznačnou definici tohoto pojmu, protože je jako koncept velmi obtížně uchopitelný a definovatelný a v průběhu doby se jemně mění a posunuje. Cavallarová vysvětluje koncept kyberprostoru ve spojení s virtuální realitou. Lidé v simulovaném prostředí virtuální reality zažívají realistické pocity, pohybují se v tomto prostoru, mohou s ním komunikovat, nejsou pouhými diváky. K dosažení těchto vizuálních, zvukových a hmatových dojmů se používá různých zařízení, která se připojují k tělu uživatele a pomocí počítače generují umělá data vytvářející určitý prostor. Specifický je na tomto prostoru fakt, že ačkoliv jde o prostor virtuální a tedy hmotně neexistující, může být sdílen více uživateli. Jde o abstraktní koncept spíše než geografickou oblast; skutečné umístění daného uživatele není podstatné (Cavallaro, 2000, s. 27–28). Termín virtuální realita je v podstatě oxymóron; za realitu se považuje to, co je v danou chvíli vlastně iluzí. Gibson posunuje myšlenku kyberprostoru o trochu dále. V jeho tvorbě obvykle existuje přímé spojení mezi mozkovými neurony uživatele a počítačem; připojit se do kyberprostoru znamená vstoupit do (v podstatě) skutečného světa, který ovšem existuje v nehmotné formě. Kyberprostor se tak stává mnohem reálnějším místem. V současné době se upouští od spojení kyberprostoru s virtuální realitou. Kyberprostor představuje jakýsi metaforický prostor, o kterém se mluví převážně v souvislosti s internetem a komunikačními technologiemi obecně. Nejde tedy o virtuální prostor, ale spíše o jakousi nehmotnou, neuchopitelnou oblast, kde se vyskytují existující reálná data. V kyberpunkové literatuře nachází kyberprostor rozsáhlé uplatnění především jako místo, kde se data stávají prostorovými strukturami.

Ve stejné době, kdy vyšly Gibsonovy výše zmíněné povídky, již publikovali i další z kyberpunkových autorů, a docházelo k jejich prvním setkáním. Rudy Rucker publikoval v roce 1982 román *Software*, ve kterém se zabývá tematikou robotů a umělé inteligence. Nad problematikou kyberpunkového hnutí společně diskutují především Gibson, Sterling, Rucker a Shiner; ve stejné době se začíná formovat internetová síť³⁴ a

³³ V originálním znění „cyberspace“.

³⁴ Původně vojenská technologie vyvinutá americkou armádou v době studené války za účelem rychlé komunikace (především pro případ, že by Sovětský svaz sabotoval telefonické spojení). Internet nejprve sloužil pouze k posílání a přijímání souborů a informací mezi několika počítači. V podobě, jaká se používá v současnosti (World Wide Web), je znám až od roku 1991.

elektronická pošta. V roce 1984, tedy ve stejný rok, kdy Dozois popularizoval termín kyberpunk, začal Sterling vydávat vlastní fanzinový magazín s názvem *Cheap Truth*³⁵. Sterling pod pseudonymem Vincent Omniaveritas v tomto neoficiálním, doma rozmnožovaném, jednolistovém fanzinu anonymně publikoval kritiky a novinky z oblasti stávající a nově nastupující SF. Společně s ním zde publikovali i jeho kolegové; termín kyberpunk ještě nebyl obecně znám a užíván, označovali se jako „The Movement“, tedy „Hnutí“. Kritizovali zejména stagnaci v oblasti žánru. Tom Maddox, který byl sám jedním z přispěvatelů, hodnotí články jako „gerilové útoky na SF“³⁶ a dodává, že se jednalo o příležitostné impulzivní polemiky, jejichž pronikavost a přesnost z tohoto důvodu pochopitelně kolísala, ale které zcela jistě rozvířily stojaté vody žánru SF a dopomohly k tomu, že autoři byli více v kontaktu mezi sebou a bedlivě sledovali situaci science fiction (Maddox, 2003). Po vydání Gibsonova románu *Neuromancer* nastává boom v oblasti kyberpunkové literatury. Sterling v roce 1985 publikuje román *Schismatrix*, který je vedle *Neuromancera* považován za ikonické kyberpunkové dílo. Autor vykresluje budoucí lidskou civilizaci rozdělenou na různé skupiny, z nichž každá využívá jiných technologických možností, jako je např. genetické inženýrství nebo protetika, a tím směřují evoluci lidstva různými směry. John Shirley ve stejném roce vydává román s názvem *Eclipse*, jež je dystopickou vizí budoucnosti západní Evropy; uplatňuje mnoho klasických prvků kyberpunku, například použití různých implantátů, umělých bytostí a vlivu drog. Americká biologka, historička vědy a feministka Donna Harawayová navíc publikovala pro kyberpunk význačný esej s názvem „A Cyborg Manifesto“, kde se věnuje postmoderní teorii a feminizmu. V tomto roce také vychází japonský překlad *Neuromancera*. Japonsko je vedle angloamerického prostředí jednou ze zemí, kde se kyberpunk velmi rychle uchytil a začal se rozvíjet vlastním, unikátním způsobem; hlavním důvodem je fakt, že generace mladých Japonců se snaží různými způsoby odklánět od striktně daných společenských konvencí, což právě punkové hnutí poskytuje. Navíc moderní japonská velkoměsta určitým způsobem vizuálně reprezentují kyberpunkové vize, a to především v oblasti technologického rozvoje.

Posledním ze stěžejních kyberpunkových děl, které vyšly v roce 1985, je *Blood Music (Hudba krve)* autora Grega Beara. V tomto románu je hlavním předmětem zájmu

³⁵ Český překlad by mohl znít *Laciná pravda*.

³⁶ Citace v originále: „guerilla raids on SF“.

biologie: hlavní postavě se podaří restrukturalizovat buňky ve vlastním organismu na jejich inteligentní formu, což ovšem nese riziko, že tyto buňky využijí svou inteligenci ve vlastní prospěch a začnou žít vlastním životem. V následujícím roce došlo k dalšímu zlomovému okamžiku v oblasti kyberpunkové literatury: Sterling publikoval první antologii kyberpunkových povídek s názvem *Mirrorshades (Zrcadlovky)*; jde o obecně stále uznávanou antologii, jejíž předmluva slouží jako manifest kyberpunku. Sterling se zde snaží nabídnout úvod do principů hnutí a pokouší se vymezit jeho poetiku. Jak již bylo výše zmíněno, odvolává se na různé autory a skupiny, kteří slouží kyberpunku jako zdroj, inspirace a dědictví z dob již uplynulých; kořeny kyberpunku jsou totiž podle něj „zapuštěny hluboko v šedesátileté tradici moderní populární SF“ (Sterling, 2009, s. 8). Spojuje kyberpunk s *Novou vlnou*, punkovou hudbou a undergroundovou kulturou, jádrem SF, kterým jsou její původní ideje, a samozřejmě technikou, jejíž „vliv se vymkl kontrole a pronikl na úroveň ulice“ (Ibid., s. 10). Kyberpunk se podle něj stal pojmem, který ztělesňuje to, co představuje doba osmdesátých let, a sice integraci různých světů, které dříve existovaly striktně odděleně, ale v této době se začínají určitým způsobem prolínat. Jak Sterling dále upozorňuje, přestože se sám snaží nahlížet na kyberpunk ze širšího pohledu a definovat jeho charakteristické znaky, zastává názor, že typický kyberpunkový autor neexistuje a že kyberpunk se vyznačuje především vizionářskou silou, bizarními prvky a nápady a syrovou objektivností, což vše ústí v „nabitou prózu,“ jejíž šokující efekt je podobný efektu hardrockové a punkové hudby (Sterling, 2009, s. 7, 12). Můžeme říct, že všechny, motivy, prvky a témata, které kyberpunková literatura uplatňuje, jsou v podstatě reflexí a znázorněním myšlenkových způsobů a životního stylu kyberpunkerů, kteří se ve své tvorbě snaží předat určitý životní názor, a reflektovat tak novou estetiku osmdesátých let. To by znamenalo, že nelze být *autorem* kyberpunkové literatury, protože pro vytvoření správného efektu je potřeba být *kyberpunkerem*.

Christian Kirtchev představil v roce 1997 kyberpunkový manifest, který považuje kyberpunkery za „rebelující skupinu svobodných elektronických myslí“³⁷ (Kirtchev, 1997). Shrnuje zde myšlenky kyberpunkového hnutí do několika bodů. Nejzásadnějším se pro něj zdá být myšlenka volného přístupu k informacím a idea překračování jakýchkoliv hranic, pokud je cenou dosažení individuální svobody a výhra nad totalitními vlivy; ke slovu se často dostává punková rebelie. Možnost myslet

³⁷ Citace v originále: „We are the ELECTRONIC MINDS, a group of free-minded rebels“.

neomezeně, bez určujícího vlivu jakékoliv autority, je pro kyberpunk klíčová. Lewis Shiner se ve svém článku s názvem „Inside the Movement“ („Uvnitř hnutí“), který byl publikován v roce 2000, zabývá problematikou kyberpunku jako komerční nálepky. Po obrovském úspěchu románu *Neuromancer* a antologie *Zrcadlo* nastal poměrně velký rozmach kyberpunkové literatury. Ne vše, co je považováno za kyberpunk, ale kyberpunkem skutečně je; objevily se tendence pojem kyberpunk nadužívat a uplatňovat jako reklamu. Jako problém vidí Shiner především to, že se z kyberpunku stala komodita, která se dá využít jako označení čehokoliv, co obsahuje některé z kyberpunkových prvků, přičemž kyberpunkem se pak rozumí literatura zredukováná na „romány o boji násilnických narkomanů v černé kůži vylepšených implantáty s obrovskými korporacemi“ (Shiner, 2001, s. 46). Jako hlavní spojitost kyberpunkové literatury přitom Shiner vidí pouze v její různorodosti založené na „antikulturním rokenrolovém vnímání“ (Ibid., s. 47). Tato myšlenka je tedy v přímém rozporu s užíváním kyberpunku jako hesla pokrývajícího široké pole působnosti. To ovšem bohužel nebrání komerčnímu využití termínu kyberpunk, což je paradoxní vzhledem k tomu, že se kyberpunk ve svých základech částečně odvolává na některé (výše již zmíněné) undergroundové umělce, jejichž tvorba je často většinovou společností považována za extrémní a nevyhovující společenským konvencím. Adamovič upozorňuje na fakt, že se po prosazení kyberpunku jako hnutí v polovině osmdesátých let začalo hackerům, tedy počítačovým pirátům, říkat kyberpunkové, což dále naznačuje všeobecnou tendenci k plošnému využívání kyberpunkových prvků (Adamovič, 1993, s. 53). Je možné, že za tímto problémem paradoxně stojí mimo jiné i úspěch románu *Neuromancer*; v době svého vydání se na trhu prosadil natolik, že pravděpodobně neunikl pozornosti těch čtenářů, kteří se běžně o žánr SF příliš nezajímají. Ti se dále okruhu kyberpunkové literatury nevěnovali a nezajímali se o souvislosti vzniku tohoto hnutí a jeho poselství — *Neuromancer* mohl pro někoho začít představovat vše, co může kyberpunk nabídnout, což ovšem není pravda. Nastavil obecnou normu, které se veřejnost chytila, přičemž ale nevěděla nebo si nevšimla, že jedním z aspektů kyberpunkové literatury je její různost a komplexnost. Ztvárňuje novou literární formu, která čerpá inspiraci z kybernetiky (a technologií obecně) a punkového přístupu k životu a tvorbě, ale stále zůstává poměrně volná a otevřená. Jak uvádí Shiner, srozumitelnost je bohužel pro čtenáře klíčová, a je tedy jednodušší „ukázat na *Neuromancera* a říci ‚něco takovýho‘“ nebo zhodnotit kyberpunk jako „lidi s čipama v

hlavě“, než se pokusit představit kyberpunk v celé jeho komplexnosti (Shiner, 2001, s. 48).

Nicméně i přes to, že se tato práce snaží vystihnout především komplexnost kyberpunkové literatury a to, jak může být různorodá, široce orientovaná a nepříliš jasně vymežitelná, existují určitá témata, situace, motivy a prvky, které se v kyberpunkové literatuře objevují opakovaně, a je tudíž potřeba je alespoň stručně představit. Sterling výstižně uvádí především téma invaze lidského těla, a to jak fyzické zahrnující protetické pomůcky, implantované obvody, plastickou chirurgii nebo genetické úpravy, tak psychické, pod které spadá např. umělá inteligence, spojení mozku a počítače nebo použití neurochemických drog (Sterling, 2009, s. 11). Ve všech případech jde o technologie, které zásadně mění podstatu člověka a jeho osobnosti; zejména v případě kyberimplantátů a protetiky se silně sbližuje a překrývá přirozená podstata lidské bytosti s umělou podstatou mechaniky. Csicsery-Ronay připomíná, že se tento aspekt projevuje i v jazyce kyberpunkové literatury; v dílech se obvykle objevuje široká škála metafor, které propojují organický svět s elektronickým a odrážejí tak svět prosycený kyberkulturou (Csicsery-Ronay, 1988, s. 274). Stírání hranic je obecně jedním z nejvýraznějších prvků kyberpunkové literatury, a to i pokud jde o prostředí kyberpunkové literatury z obecného hlediska — autoři se obvykle pokoušejí sloučit přirozené, organické stránky života s uměle vytvořenými. Co se týče prostředí, kyberpunková literatura se často soustředí na industriální městské oblasti, a to zejména na konflikt megakorporací nebo nadnárodních organizací a undergroundu, obvykle zastupovaného postavou hackera nebo obecně člověkem žijícím na hraně zákona. Opět se vrací motiv určité rozporuplnosti; v tomto případě jde o rozporuplnou povahu těchto měst, která v sobě slučují výše již uvedené aspekty kyberpunkové literatury, a sice život ve stylu *high-tech* a *low life*. V určitém ohledu připomíná kyberpunková literatura drsné detektivní prózy Raymonda Chandlera, a to především co se týče jejích hlavních hrdinů. V Chandlerově tvorbě jde často o postavy pohybující se „na hraně“ kvůli nespravedlnosti společenského systému, které jsou vedeny silnými vlastními morálními zásadami. Ty nutně nemusí korespondovat s oficiálními normami, což způsobuje problémy, protože neústupnost v následování vlastních zásad je stěžejní, což vede v podstatě k (opodstatněné) rebelii proti zavedeným pořádkům. Tato myšlenka se plně shoduje s punkovým aspektem kyberpunkového hnutí. Neff ovšem vystihuje situaci tak, že obvykle nejde o postavy primárně „vykořeněné“, ale spíše integrované do „technosvěta“, jehož jsou součástí (Neff, 1996, s. 34). Z pohledu současné společnosti

se mohou zdát postavami na okraji společnosti, ale kyberpunkový svět se od současného podstatně liší, je jeho extrapolací. Pokud jde o morálnost postav, ta je diskutabilní, protože z pohledu většinové společnosti a jejích tradičních představ o morálce lze považovat kyberpunkové hrdiny za amorální. Jak ale dále připomíná Neff, v kyberpunkové literatuře je „morálka v tradičním smyslu mrtvá“ (Neff, 1996, s. 34). Podstatou existence je zde zápas o přežití, a proto je nutná změna morálního kodexu, která vychází z osobního vnitřního přesvědčení; hrdina v podstatě následuje morální nastavení kyberpunkového prostředí. Jedním z dalších příkladů sblížování a překrývání různorodých prvků v kyberpunkové literatuře je to, jakým způsobem zapojuje sexuální náměty. Sexuální akt se zde obvykle stává dalším druhem fúze, určitého sloučení organického s anorganickým — v tomto případě jde opět o druh splynutí přirozené lidské podstaty s uměle vytvořenými doplňky. Mimo to dodává technicky orientované literatuře pocit reálna a představuje zástupce té části kyberpunkové literatury, která se zabývá společností a jejími problémy a otázkami. Protože sexualita bezpochyby patří mezi nedílné součásti lidského společenství, autoři ji často uplatňují jako jeden z aspektů, které se diskutují v rámci vizí budoucí společnosti, jež se kyberpunková literatura snaží poskytnout. Na závěr této části kapitoly se dá říci, že kyberpunková literatura je koncentrací všech výše zmíněných jevů. Snaží se poskytovat reálně působící tvorbu, ve které se projevuje určitý odstup až nestrannost; autoři kyberpunkové literatury obvykle neprojevují úžas nebo naopak kritiku nad představenými jevy, ale jednají s nimi naprosto přirozeně, čímž se vytváří silný dojem reálna³⁸. Jejím ústředním a nejdůležitějším rysem je především sdílená atmosféra kyberpunkových děl.

Po vydání Sterlingovy antologie *Zrcadlovky* v roce 1986 nastává největší rozmach v oblasti kyberpunkové literatury; vrcholí všeobecná diskuze. V následujícím roce vychází první číslo nového SF časopisu s názvem *Science Fiction Eye*; ten se zaměřuje na nejžhavější novinky a nejdiskutovanější jevy v rámci žánru, kyberpunku se tedy pochopitelně nemůže vyhnout. Na hnutí se začíná zaměřovat i akademická literární kritika v čele s Larrym McCafferym, který byl například editorem odborného amerického literárního časopisu *Mississippi Review*, jehož několik čísel se věnovalo

³⁸ Původní inspirací k tomuto přístupu může být i fakt, že autoři kyberpunkové literatury vyrůstali ve světě, kde věda a technologie už měly silnou pozici. Na rozdíl od předchozí generace, která o různých vynálezech a objevech spíše jen snila nebo spekovala, se tyto autoři mohli odrazit od existujících faktů, které dále rozvíjeli a transformovali. Převratné technologie pro ně často představovaly běžnou realitu, podobně jako možnost inspirovat se experimentální prózou svých předchůdců.

právě kyberpunku³⁹. McCaffery později obohatil žánr antologií s názvem *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, která umisťuje kyberpunk na pozadí postmoderní literatury a obsahuje jak beletristickou tvorbu předních spisovatelů, tak odborné eseje teoretiků postmoderny a science fiction. Z kyberpunku se postupně stává pojem. Mezi jeho stěžejními autory a zakladateli vynikají především (výše již uvedení) William Gibson jako první oficiální kyberpunkový spisovatel a Bruce Sterling jako ideový „mluvčí“ kyberpunku. Gibson se v převážné většině svých povídek, povídkových sbírek a románů soustředí na kyberpunk. Své první povídky publikoval v časopise *Omni* vydávaném v USA a Velké Británii, který se věnoval vědě a science fiction; vycházel mezi roky 1978 a 1995. Vedle jeho proslulých povídek „Johnny Mnemonic“, „The Gernsback Continuum“ a „Burning Chrome“ je známá ještě povídka s názvem „Red Star, Winter Orbit“ („Rudá hvězda, zimní orbita“), kterou napsal společně s Brucem Sterlingem. Nejvýrazněji ale obohatil kyberpunkový subžánr tzv. trilogií Sprawlu, tj. kyberpunkovými romány vydanými v rozmezí let 1984 až 1988, které se zčásti odehrávají právě v oblasti městské aglomerace zvané The Sprawl na východním pobřeží USA. Prvním dílem je ikonický *Neuromancer*; následoval druhý díl s názvem *Count Zero* (*Hrabě Nula*) a třetí s názvem *Mona Lisa Overdrive* (*Zběsilá jízda*). Ačkoliv je první díl symbolem „čistého“ kyberpunku (pokud je možné se tímto způsobem vyjádřit s ohledem na povahu kyberpunkového hnutí) a doposud představuje jedno z nejvýraznějších kyberpunkových děl, druhý a třetí díl trilogie se sice také setkaly s dobrým ohlasem, ale ve svém vývoji se příliš neposunuly. V jeho literární tvorbě se často objevuje mozaika kyberpunkových témat a prvků na pozadí městských aglomerací, kde hlavní hrdina bojuje s divočinou velkoměsta. Gibson dále publikoval např. trilogii označovanou jako Bridge, jeho nejnovějším románem je *The Peripheral* z roku 2014. Je také známý jako autor uměleckých performancí. Bruce Sterling proslul zejména jako vůdčí osobnost kyberpunkového hnutí. Vedle editorské práce na antologii *Zrcadlo* a na dalších antologiích je ovšem i autorem vlastní literární tvorby. V této oblasti vyniká především několik románů. Kyberpunkový román *Schismatrix* je podle Greenlanda a Clutea v podstatě poctou Olafu Stapledonovi, se kterým sdílí zvláštní pojetí času a prostoru a také způsob vyprávění, které se zdá být jakousi okružní cestou po široké oblasti údajů, jež čtenáři zprostředkovávají různí protagonisté příběhu; jako by jejich svědectví bylo

³⁹ Poprvé již v roce 1987.

zároveň i výpovědí pro čtenáře⁴⁰. Po *Schismatrixu* Sterling publikoval román s názvem *Islands in the Net*, který pracuje s tematikou elektronické komunikace prostřednictvím sítě v kombinaci s rostoucím vlivem politických sil. Jedním z nejpozoruhodnějších děl je román z roku 1990 s názvem *The Difference Engine*⁴¹, který napsal Sterling společně s Gibsonem. Jde o dílo řadící se ke steampunku⁴²; projevuje se zde inspirace Charlesem Dickensem a jeho temnými vizemi zindustrializovaného světa. Z jeho nejnovějších děl lze uvést např. román *Love is Strange*.

Z oblasti kyberpunkového hnutí je potřeba krátce představit ještě několik jeho stěžejních autorů. Jedním z prvních, kteří se podíleli na vzniku tohoto subžánru, je Lewis Shiner. Ke kyberpunkovému hnutí se zařadil již v roce 1984, kdy publikoval román *Frontera*; již předtím ale vydával povídky různých žánrů, včetně fantasy, science fiction a horroru. *Frontera* se vyznačuje znaky klasické hard SF, ale zároveň drsně realistickým způsobem poskytuje hrozivý obraz postindustriální společnosti blízké budoucnosti, čímž se stává kyberpunkovou literaturou. Dynamický styl a drsný způsob zobrazení reality se prolínají v podstatě celou Shinerovou tvorbou. V roce 1988 publikoval další kyberpunkový román s názvem *Deserted Cities of the Heart*, kde Shiner uplatňuje postmoderní magický realismus. Následoval román *Slam*, který představuje esenci anarchismu a punku. V Shinerově tvorbě se také často zúročují jeho vlastní zkušenosti s rockovou hudbou a hraním v kapele; například v románu *Glimpses* z roku 1993 diskutuje hudbu The Doors, Jimiho Hendrixe nebo The Beatles. Dalším ze zakladatelů kyberpunku je John Shirley, který je vedle psaní (nejen) SF děl také autorem scénářů a textů k písním a hudebníkem. Věnuje se širokému spektru žánrů, v kyberpunkovém prostředí je známý především pro román *City Come A-Walkin'* a trilogii označovanou jako *A Song Called Youth*, do které se řadí romány *The Eclipse*, *The Eclipse Penumbra* a *The Eclipse Corona*; kyberpunková je i jeho povídková sbírka

⁴⁰ GREENLAND, Colin a CLUTE, John. „Sterling, Bruce“. In: *The Encyclopedia of Science Fiction* [online]. 23. 10. 2014. [cit. 24. 11. 2014].

Dostupné z: <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/sterling_bruce>

⁴¹ Česky nepříliš vhodně přeloženo jako *Mašina zázraků*; v originálním názvu autor odkazuje na „diferenční stroj“, jehož model zkonstruoval již v roce 1822 Charles Babbage, anglický matematik a strojní inženýr. V originále se tak projevuje inspirace zárodky moderních počítačových technologií.

⁴² Subžánr spekulativní science fiction, jehož podstata vychází z využívání parního pohonu a obecně evropské společnosti devatenáctého století. V dílech se často objevují technologie, které by ve skutečnosti působila v této době jako anachronismus. Pojem se dá vykládat i z pohledu spíše estetického hnutí.

Heatseeker. Publikoval také mnoho esejů a vytvořil četné scénáře pro televizi a film – nejznámějším je pravděpodobně *The Crow (Vrána)*⁴³. V jeho tvorbě se často objevuje rocková hudba, drogy, zvrácené naturalistické scény a obecně rebelující postoj k většinové společnosti; často uplatňuje vlastní zkušenosti, protože jako rocker se pohyboval přímo v centru dění, když se ke slovu začal dostávat punk. Ke stěžejním kyberpunkerům se řadí i Rudy Rucker, který je proslulý především svou tetralogií z let 1982 až 2000 označovanou jako *The Ware*; ta obsahuje romány *Software*, *Wetware*, *Freeware* a *Realware*. Rucker je profesorem matematiky a informatiky, editorsky se podílel na několika vědecky zaměřených antologiích a pracuje také jako redaktor vědeckého žurnálu *Speculations in Science and Technology*. Rucker také založil literární odvětví SF, které nazval transrealismus. Prvními z jeho transrealistických děl jsou romány *White Light* a *Spacetime Donuts*. V podstatě jde o science fiction založenou nebo spíše obohacenou o autorovy vlastní zážitky a bezprostřední vjemy, fantastické prvky a psychologické aspekty. Vedle výše zmíněných průkopníků kyberpunkového hnutí se řadí několik dalších autorů, kteří tento subžánr SF výrazně obohatili; takovou osobností je i Pat Cadiganová, která se jako spisovatelka etablovala v roce 1987 románem *Mindplayers*. Následovala např. sbírka *Patterns*, kde Cadiganová kombinuje science fiction a horror. Známé jsou mimo jiné i její antologie s názvy *Letters from Home* a *The Ultimate Cyberpunk*. Její povídky se často objevovaly a objevují v různých SF magazínech, například v *Omni* nebo *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*. Je jednou z mála žen-autorek kyberpunkové literatury. Její tvorba se obvykle odvíjí od tématu zkoumání hranic mezi lidskou myslí a technologiemi; mysl pro ni obecně představuje místo zkoumání. Pohybuje se v široké škále žánrů, ale často jde o svérázná vizionářská díla plná drsné energie, náznaků černého humoru a punkové nálady. Jedním z pozoruhodných kyberpunkových autorů je Tom Maddox. V kyberpunkovém prostředí se prosadil povídkou „Snake Eyes“ („Hadí oči“), která vyšla v antologii *Zrcadlovky* (je jí věnován prostor v následující kapitole zaměřené na kyberpunkové aspekty vybraných povídek). Publikoval SF povídky také v *Omni* a dalších magazínech; pro *Locus Magazine* psal pravidelné sloupky nazvané „Reports from the Electronic Frontier“ (v doslovném překladu „Zprávy z elektronického pohraničí“). Vedle četných SF a kyberpunkových povídek, jejichž námětem je často problematika umělé inteligence a virtuální reality, publikoval v roce 1991 také román s

⁴³ Film v režii Alexe Proyase z roku 1994.

názvem *Halo*. Společně s Gibsonem napsal scénáře ke dvěma epizodám seriálu *Akta X*. Posledním kyberpunkerem, který by zde měl být představen, protože se tradičně řadí k předním tvůrcům kyberpunkové literatury, je Greg Bear. Publikoval SF už od patnácti let, ale výrazněji se prosadil až po publikaci výše zmíněného románu *Blood Music* (*Hudba krve*) v roce 1985; Clute ho nazývá dominantním autorem osmdesátých let a vyzdvihuje jeho tendenci nepodceňovat složitost a komplexnost lidské bytosti⁴⁴. *Blood Music* je v podstatě klasická hard SF, která se ale zaměřuje na biologické inženýrství a invazi lidského těla, a je proto význačným představitelem kyberpunku. Z Bearovy široké tvorby můžeme zmínit např. román *Slant*, který se zabývá nanotechnologiemi a jejich vlivem na člověka a jeho tělo, nebo román *Darwin's Radio*, kde Bear opět využívá téma biologie a genového inženýrství. Bearova síla leží v jeho schopnosti věnovat se detailům; vše pečlivě propracovává, což společně s jeho silnou imaginací vede k výrazné vizionářské působivosti. Po stručném shrnutí tvorby stěžejních autorů kyberpunku je tedy očividné, že kyberpunková literatura může být velmi různorodá. Existuje samozřejmě mnoho dalších autorů, kteří nějakým způsobem přispěli k jejímu rozvoji; není ovšem možné věnovat se všem, a proto zde byli představeni alespoň ti, jejichž osobnost a/nebo tvorba se výrazně podílely na zformování kyberpunkového hnutí.

Kyberpunk byl hnutím, které zažívalo svůj největší boom v osmdesátých a devadesátých letech. Postupně se ovšem začalo hnutí vyvíjet a transformovat právě tak, jako se vyvíjeli jeho autoři. Původní podstata kyberpunkové literatury se začala přirozeně trochu měnit, a hnutí jako celek tak postupně uvolňovalo svoje zásady. James Patrick Kelly a John Kessel v úvodu své antologie tzv. postkyberpunku s názvem *Rewired: The Post-Cyberpunk Anthology* zmiňují, že kyberpunkové hnutí se tím nezhroutilo a nezmizelo; místo toho se začalo přetvářet pod vlivem dobové populární kultury (Kelly–Kessel, 2007, s. 8). S kyberpunkem a jeho motivy, tématy a nápady začali pracovat další noví autoři. Důsledkem byl vznik úplně nové škály SF próz, z nichž některé odkazovaly na původní kyberpunkové myšlenky, jiné se jen volně inspirovaly. Situace byla a je obdobná, jako byla u začínajících kyberpunkových autorů: nastupující generace spisovatelů SF je obvykle s kyberpunkem seznámena, a protože

⁴⁴ CLUTE, John. „Bear, Greg“. In: *The Encyclopedia of Science Fiction* [online]. 5. 11. 2014. [cit. 24. 11. 2014]. Dostupné z: <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/bear_greg>

má přehled o vývoji SF jako žánru, může ho vidět v globálním měřítku. Osmdesátá léta už pro ně byla (resp. jsou) příliš vzdálená na to, aby mohli brát kyberpunk tak, jak byl původně míněn a vnímán, jako určitý druh revoluce; pro ně představuje pouze jeden ze subžánrů science fiction. Kelly a Kessel připomínají fakt, že čím více lidí si označení „kyberpunk“ přivlastňuje, tím zastřenější, nejasnější a nedefinovatelnější se toto označení stává (Ibid., s. 8). Postkyberpunková literatura tedy nemá jasné vymezení, v čemž možná může ležet její podstata. Můžeme říct, že jde o díla vycházející z původní myšlenky kyberpunku, kterou je kombinace hard a soft SF; v dílech se tak může kombinovat vize budoucí společnosti propojená s se silně technokratickým prostředím. Rozdíl je v tom, že obvykle nejde o díla dystopická. Nejvýraznějším představitelem postkyberpunkové vlny je Neal Stephenson, který se prosadil v roce 1992 románem *Snow Crash* (*Sníh*). Zde zkombinoval memetickou teorii, počítačové viry a další technologická témata se sumerskou mytologií a politickými ideologiemi. Dalším podobně založeným románem je *The Diamond Age: or A Young Lady's Illustrated Primer* (*Diamantový věk aneb Obrázková čítanka pro urozené slečny*) z roku 1995, kde představuje mnoho technologických objevů současnosti. Z dalších děl lze jmenovat např. román *Cryptonomicon* (*Kryptonomikon*), kde se Stephenson věnuje tématu kryptografie. Celkově se zdá, že za postkyberpunkovou literaturu lze považovat v podstatě vše, co se nějakým způsobem odvolává ke kyberpunku, protože nelze jasně definovat tak širokou oblast, jaké se autoři věnují. Nicméně i kyberpunková literatura byla do jisté míry obtížně uchopitelná, takže se tento rys v podstatě jen rozvíjí do větší hloubky.

Na závěr je třeba upozornit na tendenci odvozovat od kyberpunku další subžánry, kterých existuje poměrně velké množství. Jedním z nejvýraznějších a nejpopulárnějších je pravděpodobně výše uvedený steampunk; dalším takovým je subžánr zvaný biopunk. Ten sdílí s kyberpunkem především drsnou „undergroundovou“ atmosféru, ale místo kybernetiky se zaměřuje na biotechnologie, především genové inženýrství a syntetickou biologii. Zápletka se obvykle soustředí na nebezpečí jejich využití na pozadí boje jedince nebo skupiny (kteří jsou často výsledkem biologických experimentů) proti korporacím a institucím, jež využívají biotechnologie k ovládání a zneužívání společnosti. Na tyto literární subžánry lze mnohdy nahlížet i jako na hnutí spojená s životním stylem a zejména specifickou estetikou, která odráží konkrétní společenské trendy. Vedle steampunku a biopunku lze jmenovat alespoň několik dalších příkladů: dieselpunk, stonepunk, clockpunk, dreampunk a další. Zde je patrná silná

tendence k nadměrnému užívání přípony „-punk“; Adamovič poukazuje na fakt, že se tato přípona „začala používat ve smyslu ‚-ismus‘“ (Adamovič, 1993, s. 53). V podstatě se tak stává označením určitého uměleckého směru, žánru nebo ideologie; předpona pak specifikuje zaměření.

5. Česká kyberpunková literatura

Co se týče české kyberpunkové literatury, ta se snaží pracovat na stejných principech jako angloamerická, ale samozřejmě se od ní do jisté míry odlišuje; především proto, že kontext jejího vzniku je kvůli dobovým podmínkám a velikosti českého literárního trhu jiný. Podnět ke vzniku českého kyberpunku dalo již zformované zahraniční kyberpunkové hnutí, takže česká kyberpunková literatura se sice opírá o obdobné prvky jako angloamerická a snaží se i vystihnout kyberpunkovou atmosféru, nicméně nevychází ze stejných základů. Chybí jí podstata kyberpunkového hnutí, a to kulturní a společenské podmínky, ze kterých původně kyberpunková literatura vychází a které se pokusila vystihnout předchozí kapitola. Cílem této kapitoly je vystihnout vznik, vývoj a rysy české kyberpunkové literatury se zaměřením na několik nejvýznamnějších autorů.

Nejvýraznější odlišností českého a angloamerického dobového kontextu je pochopitelně politická situace související s mírou tolerance k výstřednostem. Vlna punkového hnutí, jež představuje jeden ze stěžejních inspiračních zdrojů kyberpunkové literatury, se sice objevila i v stále ještě normalizačním Československu – jako příklad lze uvést hudební skupiny Jasná páka nebo Ultrapunk, které vznikly na počátku osmdesátých let – ale na rozdíl od zahraničí, kde se punk setkával spíše (jen) s nevolí z hlediska estetického, zde představoval překážku na cestě k naplnění idejí komunistického režimu. Umělci museli čelit cenzuře a zákazům vystupování, a teprve ke konci osmdesátých let nastalo obecné společenské a kulturní uvolnění, které vyvrcholilo sametovou revolucí. Myšlenky a nápady nevyhovující režimu bylo tedy nepřípustné veřejně projevovat a/nebo sdílet, takže mohly doutnat prakticky pouze v rámci undergroundu. Kontakt se světovou literaturou a kulturou byl navíc poměrně omezený, což vedlo k určité uzavřenosti české literatury. Co se týče technologických možností, Československo se pochopitelně nemohlo pohybovat na stejné úrovni jako USA nebo Velká Británie apod. Kybernetika se zde sice etablovala na začátku šedesátých let, ale především kvůli omezenému kontaktu se západními zeměmi se její vývoj projevoval s jistým zpožděním. Kulturní prostředí osmdesátých let tedy nebylo

příliš vstřícné k těm aspektům kyberpunkového hnutí, které jsou pro jeho vznik a vývoj typické, což se pochopitelně muselo v české kyberpunkové literatuře projevit. Po revoluci v roce 1989 navíc nastala pro českou literaturu nepříliš příznivá situace: protože zahraniční literatura se začala stávat všeobecně dostupnou a nastal v podstatě boom překladů zahraničních knih, čtenářský zájem o českou literaturu se zmenšil; ta musela konkurovat doslova přívalu zahraniční literatury. Žánr SF je jedním z těch, kde doposud trvá zvýšený zájem spíše o zahraniční autory; knižní trh je v podstatě přesycen literaturou SF, takže pro české autory může být o to těžší publikovat a prosadit se v konkurenci zahraničních autorů. Navíc nelze porovnávat měřítko velikosti zahraničních knižních trhů a českého trhu – v podstatě zde ani nemůže existovat dostatečná poptávka po (dalších) kyberpunkových autorech, protože jde o natolik specifickou a nepříliš propagovanou oblast zájmu, že vedle množství zahraniční kyberpunkové literatury nemůže mít její česká odnož dostatek fanoušků (mimo to nelze opomenout fakt, že se SF od svých počátků opírá o „neoficiální“ podporu fanoušků v podobě fandomu a fanzinů, prostřednictvím kterých se fanoušci mohou seznámit s velkou částí aktuální tvorby). Přestože situace v oblasti české kyberpunkové literatury nebyla a není tak bouřlivá a „živá“, jako tomu bylo v některých zahraničních zemích, kde se kyberpunk stal spíše životním postojem než literárním subžánrem, v následující části se ji pokusím představit, protože se v Čechách pochopitelně objevily a objevují snahy o literární ztvárnění kyberpunkové atmosféry.

Poprvé se české prostředí seznámilo s kyberpunkem v roce 1987, a to díky Ondřeji Neffovi, který na celostátním SF setkání Parcon vystoupil s přednáškou na toto téma. Vycházel především z dojmů a poznatků z přečtených (výše diskutovaných) románů *Neuromancer* a *Schismatrix*. V následujícím roce otiskl časopis *Kmen* (č. 31) první oficiální článek o problematice kyberpunku; šlo o článek Ivana Adamoviče s názvem „Budoucnost už není to, co bývala“, který obsahoval i krátkou ukázkou překladu Gibsonova románu *Neuromancer*. V lednu 1989 byl ve fanzinu *R.U.R.* otištěn krátký úryvek dalšího Gibsonova románu *Count Zero*; v tomto roce také vyšly v časopisech *Vokno* a *Živel* překlady některých povídek z antologie *Semiotext[e]: SF*, která se věnovala originální současné SF, mimo jiné i kyberpunku. Po roce 1990 se již začínají objevovat první povídky českých autorů; zejména jde o Jiřího Walkera Procházku a Jana Poláčka, kteří budou dále krátce představeni. Roku 1991 se listopadové číslo *Ikarié* zčásti zaměřilo na kyberpunk: byla zde poprvé oficiálně publikována povídka „Johnny Mnemonic“, Adamovičova povídka s názvem „Krutá je noc“, a také jeho článek

shrnující některé události v oblasti kyberpunku s názvem „(K)Anály kyberpunku“. Jedním z dalších výrazných kroků vedoucích k tomu, aby se český čtenář mohl blíže seznámit s kyberpunkovým hnutím, je vydání 27. čísla časopisu *Vokno*, které nese podnázev „Psychedellie a kyberpunk“. V českém prostředí jsou tedy z kyberpunkového hnutí obecně známi především William Gibson a Bruce Sterling; několik osobností české SF se snažilo a snaží čtenáře seznámit s aktuálními trendy v oblasti SF, nicméně obvykle jde o poměrně povrchné informace. Především zde chybí dostatek překladů kyberpunkových povídek a románů, takže pro českého čtenáře, který se chce v rámci rozsáhlé oblasti kyberpunkové literatury udržet v obraze, je stále nejlepší možností shánět a číst literaturu v originálním jazyce.

Mezi prvními se kyberpunkem inspirovala dvojice autorů Petr Heteša a Karel Veverka. V roce 1987 společně publikovali povídku „Nečistá hra“ a další rok následovala povídka s názvem „Těšíme se na vás!“; autoři se soustředili především na počítačovou techniku. V povídkách se prolíná skutečný svět s virtuálním světem počítačových her, nezbytnou součástí je akční děj. Heteša a Veverka napsali společně v roce 1989 ještě román *Sítě, kanály a stoky*, ten však v dramatických událostech revolučního roku víceméně zapadl. Obecně se v tvorbě této autorské dvojice projevuje tendence, která je i pro další české kyberpunkové autory typická, a to zaměření zejména na prvky kybernetiky. Často jde o příběhy plné akce a napětí, jež se odehrávají v podmínkách počítačového světa, což je nejvýraznější aspekt, který je odlišuje od předchozí tvorby v oblasti české SF – díla jsou zasazena do naprosto nového prostředí, s čímž souvisí i obohacení jazykové roviny o novou počítačovou terminologii. Veverka se poté věnoval kyberpunku sám; roku 1990 publikoval v *Ikarii* (č. 5) povídku s názvem „Adapt“, která zvítězila jako nejlepší středně dlouhá povídka v soutěži o Cenu Karla Čapka. Její název je odvozen od pojmenování agresivního počítačového viru, který nejen ničí celosvětovou počítačovou síť, ale proniká i do samotných uživatelů. V následujícím roce vyšla knižně (společně s povídkou „Těšíme se na vás!“) Veverkova povídka s názvem „Bruster“, jejímž tématem je kopírování dat z mozku geniálního programátora do počítače. Heteša je mimo jiné autorem několika SF románů a četných povídek; co se týče kyberpunkové literatury, v roce 2010 vydal čtyřdílný román s názvem *Cybrain*; v roce 2012 následoval román s názvem *Sex, drogy & cyb'n'roll*. Obě díla obsahují prvky charakteristické pro kyberpunk, například kyberprostor, prolínání lidského těla s počítačem, kyberimplantáty, anarchistické myšlení nebo spojení výše

zmíněného konceptu *high-tech a low life*. Jde z určitého hlediska o unikátní romány, protože český kyberpunk se v době jejich vydání nacházel (a nachází) spíše v útlumu.

Na zprávy o zahraničním kyberpunkovém hnutí rychle zareagoval také Ivan Adamovič. Tato význačná osobnost české SF obohatila český kyberpunk především o četné články a zprávy týkající se kyberpunkového dění, překlady, ale i o vlastní tvorbu. Jde zejména o povídku s názvem „Krutá je noc“; již v roce 1987 se zde Adamovič pokusil o vyobrazení kyberpunkového světa. Povídka se umístila na čtvrtém místě v soutěži o Cenu Karla Čapka. Adamovič se v povídce drží pojetí kyberpunku jako reálného, syrového vyobrazení společnosti ovládané technologiemi (v podobě všudypřítomného „Systému“), především počítačovými; silně se projevuje pocit určité melancholie, která se prolíná s fascinací možnostmi, které nabízí vztah člověka a počítače (ať už fyzický nebo emoční).

Za předního českého kyberpunkera se považuje Jiří Walker Procházka. Jeho povídková sbírka *Tvůrci času* z roku 1991 obsahuje mimo jiné tři kyberpunkové povídky, které na sebe volně navazují: „Pražský průnik“⁴⁵, „Rox’n’Roll“ a „Kybernátor“. Procházka se ve své kyberpunkové tvorbě vyznačuje specifickým stylem; zaměřuje se především na počítačový svět, zapojuje velké množství odborných nebo slangových výrazů, tempo jeho vyprávění je velmi rychlé a jazyk bohatý. Často experimentuje, zapojuje velkou dávku imaginace a fantasmie, které kombinuje s programátorskými znalostmi, objevuje se i mnoho velmi akčních scén. Procházka tvorbou přechází někdy až k surrealistické hravosti, možné nelogičnosti v ději se ztrácejí v mozaice výše uvedených prvků, která může být místy až čtenářsky nesrozumitelná; projevuje se značná inspirace avantgardními směry. Výraznými prvky jsou kyberprostor a virtuální realita, která se často stává alternativním světem, jež působí skutečněji než svět reálný. Jde o výrazně technologicky zaměřenou tvorbu obohacující českou literaturu žánru SF o velmi novátorský přístup. Z dalších Procházkových děl je třeba uvést kompilaci z roku 2003 s názvem *Totální ztráta rozměru*, která vedle výše zmíněných povídek obsahuje ještě kyberpunkové povídky „Roll’s Royce“ a „Jackův konvoj“. První z uvedených se drží stylu, který nastolily předchozí kyberpunkové povídky; druhá zachovává charakteristické kyberpunkové prvky, ale umísťuje je do prostředí vesmíru. Výrazným Procházkovým příspěvkem k české kyberpunkové

⁴⁵ Následující kapitola zaměřená na kyberpunkové aspekty vybraných povídek se věnuje mimo jiné této povídce.

literatuře je také povídka s názvem „Lady in Blackout aneb Rox’n’Roll v černém“, kterou publikoval v antologii *Punk Fiction* v roce 2004.

Jedním z nejvýraznějších českých autorů kyberpunku je také Jan Poláček, v jehož tvorbě se silně projevuje inspirace vystudovaným oborem – technickou kybernetikou. Na rozdíl od Procházky se ale více zaměřuje na vztah člověka a počítačových technologií a jeho tvorba je čtenářsky o něco srozumitelnější. K české kyberpunkové literatuře přispěl povídkovými sbírkami *Ex Machina* z roku 1991 a *Kyberpunk & Heavy* z roku 2006; většina povídek obsažených ve sbírkách byla ale publikována časopisecky již dříve. Sbírka *Ex Machina* je unikátní v tom, že obsahuje povídky rozdělené podle hudebních žánrů. Poslední část je inspirována punkem a obsahuje následující kyberpunkové povídky: „Potulný kovboj“, „Srdce technopopu“, „Longenův zabiják“, „Romancie“ a „Setman“. V roce 1991 byla v *Ikarii* č. 2 publikována ještě povídka s názvem „Kyberman“, které se bude věnovat část následující kapitoly. Poláčková kyberpunková díla se již několikrát umístila mezi oceněnými v soutěži o Cenu Karla Čapka, například za kyberpunkovou novelu *Pán síti* obdržel Mloka pro rok 1992. Jeho tvorba se v určitých aspektech podobá tvorbě Williama Gibsona.

O kyberpunkové dílo se v českém prostředí pokusil také Egon Bondy, známý především jako básník, dramatik, překladatel, filozof, autor antiutopických a satirických próz a výrazná osobnost českého undergroundu. V roce 1997 vydal kyberpunkový román s názvem *Cybercomics*; ten v sobě koncentruje mnoho prvků, které jsou pro kyberpunkovou literaturu obecně charakteristické, jako jsou například problematika počítačového hackerství a virtuální reality, vládnoucí korporace a mafiánské organizace, kyberimplantáty nebo drogy jako prostředek pro uvolnění mysli. Velmi akční děj se odehrává v blízké (technologicky pochopitelně velmi vyspělé) budoucnosti. Dílo je ve své podstatě antiutopické, věnuje se mimo jiné i neblahému dopadu technologických možností na lidské společenství. Kyberpunkovou rovinu Bondy obohacuje o filozofické pasáže týkající se např. ekonomiky a politiky.

Jiří Kulhánec je výraznou osobností české SF, v jehož tvorbě se objevuje velké množství rozličných prvků a motivů typických pro science fiction, ale i pro žánr fantasy; za všechny lze uvést na příklad zbraně, meče, upíry, tajné organizace, vědeckotechnické objevy, vesmírná témata nebo zombie. Autorsky se Kulhánec etabloval v roce 1995, kdy vydal román s názvem *Vládci strachu*. Velká část jeho tvorby sdílí s kyberpunkem důraz na technologie, počítače a konflikty všeho druhu,

nicméně jde obvykle o díla natolik pestrá, kombinující mnoho prvků a motivů, že je nelze přesněji vymezit. Některá Kulhánkova díla mají ale ke kyberpunku podstatně blíže než jiná, takže by zde měla být stručně představena. Jako první byla publikována povídka „Instant“⁴⁶, ve které se objevuje motiv lidských bytostí upravených do podoby zvláštních tvorů, kteří jsou nuceni žít v nebezpečné oblasti tzv. Pásma, jež ovládá osoba mocného Instanta – v podstatě jde o paralelu ke klasickému kyberpunkovému městskému prostředí ovládanému jednou vlivnou organizací nebo korporací, která si podřizuje jeho obyvatele, často bytosti nějakým způsobem upravené k životu v tomto prostředí. Čtyřdílná série SF románů s názvem *Divoci a zlí* popisuje příběh geneticky a lékařsky upraveného vesmírného pilota; objevují se zde mimo jiné použití mikročipů a kyberimplantátů. Přestože první díl série vyšel v roce 1999, povídka publikovaná v *Ikarii* č. 4 v roce 1994 s názvem „Je 7:00, pro dnešek nejvyšší čas zabít svého prvního policajta“ sdílí se sérií určité reálie. Posledním dílem obsahujícím četné kyberpunkové prvky je román *Stroncium* z roku 2006, kde se Kulhánek soustředí na problematiku přírodních katastrof, nových vědeckých objevů a jejich důsledků pro společnost. Uplatňuje zde např. vyspělé technologie, technicky upravené lidské bytosti fungující jako stroje nebo počítačový svět. Obecně se v Kulhánkově tvorbě často objevují silní hrdinové, kteří zastupují kladnou stranu v boji proti nepřátelské společnosti, ale jejich činy jsou nezřídka v rozporu s konvenčním pojetím morálky. Kulhánek do tvorby také hojně zapojuje černý humor až cynismus a naturalistické scény.

Nejmladším z českých kyberpunkových autorů je pravděpodobně Martin Bastl, který publikuje SF povídky od roku 1995 a český kyberpunk obohatil především povídkou s názvem „Poslední teorie“ z roku 2000. Bastl se v této povídce zaměřuje na svět, ve kterém jsou počítače nahrazeny tzv. nanostroji a programátoři manipulují s lidskými bytostmi. S kyberpunkem sdílí ještě aspekt rozdělení světa a společnosti; autor používá tento motiv téměř doslovně, když místo tradičního geografického rozdělení světa na státy uplatňuje dělení moci mezi vládnoucí agentury: „Státy byly svým způsobem experiment. [...] jestli se někdo vůbec udržováním práva a pořádku zabývat musí, komerční agentury nejsou zas tak perverzní [...]“ (Bastl, 2000, s. 34). Místo státní moci má tedy větší váhu (a podporu obyvatel) moc komerčních agentur.

⁴⁶ Kulhánek se díky povídkám „Šoulačka“ a „Instant“ umístil na prvním místě v soutěži o Cenu Karla Čapka 1994 v kategorii krátká povídka.

Obecně se zdá, že česká kyberpunková literatura tíhne ke zvýrazňování a upřednostňování technologické stránky kyberpunku, tedy především kybernetiky a jejích možností. Počítačová terminologie se používá obvykle v mnohem větší míře, než je tomu u zahraniční kyberpunkové literatury, a technologické aspekty mají v dílech převažující roli. Virtuální svět se někdy prolíná se skutečným do té míry, že jsou tyto dva světy od sebe až těžko rozlišitelné, což může být velmi náročné na představivost. Jak již bylo výše uvedeno, český kyberpunk nevychází ze stejných základů jako zahraniční, což je pochopitelné vzhledem k tomu, že společenské a kulturní podmínky různých zemí se od sebe obvykle liší. Není proto překvapením, že v českých podmínkách vznikla v podstatě nová odnož kyberpunkové literatury, která převzala charakteristické prvky kyberpunku, ale rozvíjela se vlastním způsobem.

6. Kyberpunk ve vybraných povídkách

V této kapitole se práce věnuje vybraným kyberpunkovým povídkám, pomocí kterých se snaží ilustrovat výše diskutované rysy kyberpunkové literatury; jedná se o povídky „Hadí oči“ Toma Maddoxe, „Pražský průnik“ Jiřího W. Procházky a „Kyberman“ Jana Poláčka. Cílem tedy není komplexní literární analýza uvedených děl, ale spíše pokus o zachycení a demonstraci nejvýraznějších aspektů zahraniční i české kyberpunkové literatury, které se nacházejí ve vybraných povídkách. Již na tomto vzorku se navíc projevuje pestrost kyberpunkové literatury. Zacílení na povídkovou tvorbu je záměrné, a to z několik důvodů. Především souvisí s vývojem žánru SF, kterému povídky tradičně slouží jako prostředek rychlé a efektivní reakce na nové podněty. Za prudkým rozmachem žánru stojí z velké části různé SF časopisy publikující nejčastěji právě povídky; ty poskytují (oproti románům) možnost na větším množství kratších textů prezentovat větší spektrum nápadů, čímž mohou být kondenzovanější a zároveň rozmanitější.

6.1. Tom Maddox: „Hadí oči“

Povídka Toma Maddoxe s názvem „Hadí oči“ z roku 1986 je v podstatě esencí kyberpunku; koncentruje velkou většinu prvků, které se v rámci kyberpunkové literatury opakovaně objevují. Při rozboru těchto prvků se zformovalo několik oblastí, ve kterých se tyto prvky systematicky uplatňují – především se jedná o charakteristické postavy (zejména George Jordan a Lizzie Heinzová), využití technologií, zobrazené prostředí, a jazykovou rovinu povídky.

Povídka se soustředí na postavu George Jordana, který se pokouší vyřešit problém, jež mu způsobuje mikropočítač implantovaný do jeho mozku při práci v armádním letectvu. Již zde je tedy nastíněn motiv jedince, jehož život byl do značné míry ovlivněn skupinou, která je jedinci nadřazená, v tomto případě armáda. Projevuje se v chladném alibistickém zacházení s Georgeovým problémem, kterým je tzv. „had“ v jeho organismu. Ten je označením jevu, který v Georgeově organismu způsobuje kyberimplantát, tedy produkt špičkové technologie. Jde o stav jakéhosi odlidštění, ztrátu sebekontroly, kdy se ho zmocňují primitivní zvířecí pudy; technologie byla totiž vyvinutá pro bojové účely. Jedná se o jeden z příkladů motivu invaze lidského těla a propojení organického s mechanickým, který se prolíná velkou většinou kyberpunkové tvorby: letadlové mikropočítače byly díky implantátu „ve spojení s hadím mozkem letového a palebného asistenta, jemuž z každé strany jícnu vybíhaly dva černé miloprenové kabely – ach, ano, když při startu došlo k propojení, nervy se mu rozechvěly kostrou letadla“ (Maddox, 2009, s. 30). Je zde silně patrná určitá nerozlučnost lidské bytosti s počítačem, protože implantát je s mozkem spojen v místě optických nervů a nelze se ho zbavit, jak se později ukáže; lze se pouze naučit ho ovládat a žít s ním v symbióze.

Dalším z charakteristických motivů je konflikt osamělého, využitého jedince a organizace držící moc. Přestože George vstoupil do leteckého programu zvaného TELR dobrovolně, čistě kvůli chuti zapojit se do válečného boje, po ukončení programu se ocitá bez pomoci. Bojový implantát mu způsobuje stavy neslučitelné s normálním životem, ale instituce se mu odmítá věnovat s tím, že jde pouze o „technologie efektivního lidského rozhraní“ a „o žádných potížích, které se po propuštění ze služby mohly projevit“ nechce slyšet (Ibid., s. 29). Georgeovou jedinou možností je kontaktovat pochybnou korporální společnost SenTrax. V prostředí jedné ze stanic této společnosti, kde se odehrává většina příběhu, se plně projevuje kyberpunkové zapojení technologií do běžného života, které nepředstavuje nic výjimečného ani naopak hodného kritiky; jde o prosté konstatování, jež přispívá k určitému pocitu přirozenosti prostředí. Stanice společnosti SenTrax se nachází ve vesmíru, v místě bývalého sídla MSOV, což je „Mezinárodní sdružení pro orbitální výstavbu“ (Ibid., s. 31). V prostředí Kavárny 4 je umístěn nábytek, který se dá magneticky připevnit k libovolnému povrchu místnosti, k vyšetření mozku se používá speciální supervýkonné CT, a místo televize se sleduje holovize; holografie je v této povídce z roku 1986 všeobecně používanou běžnou technologií. Běžné využití špičkových technologií je v kontrastu s všeobecným

pocitem prázdného nebo spíše chudého stereotypního života ve „filtrované mechanické atmosféře kosmické stanice“. George sní o šumění deště a nachové obloze, které jsou na Zemi, a cítí „hlubokou lítost, že tady nikdy pršet nemůže“, silně se projevuje výše zmíněný kyberpunkový motiv spojení *high-tech* a *low life* (Ibid., s. 41). U postavy Lizzie Heinzové se opakuje motiv kyberimplantátu; navíc představuje prvek dodávající povídce reálný, lidský rozměr v podobě jejího sexuálního vztahu s Georgem. Lizzie sama o sobě je prototypem přitažlivé, inteligentní a silné ženy, která umí využít tento druh vztahu pro své potřeby (nebo potřeby svého nadřízeného). Mimo to už popis jejího prvního setkání s Georgem vyvolává dojem sexuálně nabitě smyslné atmosféry, která vrcholí jejich intimním sblížením plným neovladatelného „hadího“ chtíče.

Co se týče jazykové a stylistické roviny povídky, zde se projevuje několik prvků souvisejících s vlivem kyberpunku. Především jde o obohacení jazyka o velké množství odborných výrazů a jejich přirozené zapojení do textu, jako například v následujícím úryvku, kde se projevuje Georgova schopnost za určitých podmínek rozumět počítačovým kódům a programům: „Přenos bytů: 750 milionů skupin tryskajících ze satelitu agentury pro národní bezpečnost do přijímací stanice nedaleko ostrova Chincoteague u východního prostředí Virginie. Uměl je číst“ (Ibid., s. 38). Navíc se projevuje velká dynamičnost textu, ke které přispívá rozdělení textu na krátké úseky, celková dějová bohatost věnující se jak akčním scénám, tak emočně vypjatým situacím (např. procházky do vesmíru, sexuální scény, pokus o sebevraždu) a některá naturalistická zobrazení (zejména situace, kdy je George ovládán „hadem“). Opětovně se objevuje také motiv prolínání organického světa s elektronickým, tentokrát v podobě určité změny toho, jakým způsobem člověk přijímá podněty a vnímá svět: „místo barvy občas viděl *část spektra*, místo pachu cítil *přítomnost jistých molekul*, místo slov slyšel *strukturované soubory foném*“ (Ibid., s. 39–40). Jde v podstatě o podobný postup, jako když stroj dekóduje data; způsob jeho náhledu na svět se mění z lidského na mechanický.

Je třeba ještě zmínit přítomnost určitého druhu umělé inteligence v povídce. Jde o tzv. Alefa, intelektuální formu, jejíž „každá myšlenka se stává předmětem jiné a řadu myšlenek limitují pouze meze vůle stroje“ (Ibid., s. 33–34). Pomocí různých výstupů je přítomný po celé stanici; lidské bytosti používá jako své periferní součásti, protože sice má různé vstupy (detektory, video, audio, čidla, přijímače apod.), ale některé vjemy nebo prožitky, které jsou vlastní člověku (např. pocity) si sám neumí generovat, k čemuž člověka potřebuje. V podstatě jde o další příklad fúze člověka s technologií;

tentokrát je ale technologie závislá na člověku. Toto ultimativní propojení vedoucí k závislosti jednoho na druhém prostupuje celou povídkou a nejvýrazněji se projevuje v situaci Georgeova prvotního poznání, že být sám sebou pro něj nutně znamená žít v symbióze s hadem, což je pro něj nepředstavitelné, ale jedinou alternativou se zdá být smrt.

Maddoxova povídka „Hadí oči“ se považuje za „klasický“ příklad kyberpunkové tvorby. Vedle toho, že je prosycena velkým množstvím prvků, jejichž výskyt je charakteristický právě pro kyberpunkovou literaturu, zprostředkovává intenzivní prožitek z jedinečné atmosféry. Ta působí velmi autenticky, což je dáno především sugestivním zachycením stavů hlavního hrdiny a jeho příběhu. Jde o komplexní dílo, jež svým dynamickým stylem a přítomností mnoha nezvyklých prvků zcela jistě reprezentuje podstatu kyberpunkové literatury.

6.2. Jiří W. Procházka: „Pražský průnik“

Výše již představený český spisovatel Jiří W. Procházka poprvé publikoval povídku „Pražský průnik“ ve sbírce s názvem *Tvůrci času* z roku 1991, díky které se zařadil mezi průkopníky české kyberpunkové literatury. Povídka je rozčleněna do pěti částí: Prolog, Do Prahy, V Praze, Z Prahy a Epilog; vyjma Prologu a Epilogu se dějová rovina odehrává kompletně v kyberprostoru. To je jejím nejvýraznějším kyberpunkovým rysem (spolu s prostředím obecně), dalšími jsou specifický jazyk a styl povídky a z určitého pohledu hlavní postava Rollanda a jeho kolegové.

Procházka pracuje nejvíce s motivem kyberprostoru. Hlavní dějovou linii tvoří doslova smršť situací odehrávajících se v kyberprostoru, kde Rolland řeší záhadnou přítomnost tzv. „lávý“, která devastuje náhodné počítačové kódy a data, a tím i konkrétní firmy a společnosti. Naráží na velké množství překážek v podobě různých virů, programů a systémů, se kterými Rolland musí bojovat, spolupracovat nebo obecně komunikovat (jako např. v případě řídicího programu Dalibor Tower). Často se uplatňuje personifikace těchto počítačových (jinak neživých a nehmotných) forem, jako například v následující pasáži: „Tvrdě rezidentní programy útočily na přeživší databanky, rvaly z nich celé bloky údajů a navzdory mezinárodním dohodám je bezohledně integrovaly do ruského datavodu Družba“ (Procházka, 1991, s. 18). Programy zde připomínají skupinu vandalských útočníků, kteří svou oběť napadnou a násilně okradou. Objevují se charakteristická metaforická přirovnání, která přenášejí výrazy z oblasti biologické do oblasti počítačové: „Roj vzteklých sršňů byl proti ruským

virům [...] roztomilé hejno hmyzu“. Tyto viry jsou také popisovány jako „ruské bacily“ (Ibid., s. 18). Pojetí kyberprostoru je v této povídce takřikajíc „gibsonovské“ – vstoupit do kyberprostoru znamená ocitnout se v nehmotném světě existujících počítačových dat, kde manipulace s těmito daty nebo jiné ovlivnění událostí má za následek změnu stavu ve skutečném (hmotném) světě; prostředí počítačových dat dostává prostorové rozměry. K připojení do kyberprostoru se používají opět implantáty umožňující propojení člověka s počítačem, v tomto případě má Rolland „paže prorostlé stříbrnými nitkami neurovodičů“ (Ibid., s. 8). Všechny výše zmíněné aspekty souvisejí s všudypřítomným pocitem stírání a překrývání hranic mezi organickým a mechanickým světem a vzájemná integrace specifických prvků těchto světů.

Další oblastí, kde se výrazně uplatňují kyberpunkové prvky, je jazyk (a styl) textu; opět se projevuje výrazné zaměření na „kybernetickou“ podstatu kyberpunku. Text je v podstatě založen na propojení enormního množství odborných a slangových výrazů z oblasti počítačových technologií, se kterými nicméně autor zachází poměrně volně a příliš se nesnaží držet jejich obsahu; někdy sklouzává až k nesrozumitelnému nakumulování slov. Odborné výrazy kontrastují se slangovou mluvou postav, která dodává situacím na realitě a vzbuzuje pocit autenticity, což je patrné např. v části, kde Rollanda vyhazují z kyberprostoru organizace, kterou chce využít k přemístění do jiných kanálů: „„Tak mladej, pakuj se vocad“ zdánlivě klidně utrousil kybernetický pořez, sestavený z odcizených elementů firmy Encryption Data“ (Ibid., s. 14). Užití hovorového jazyka je obecně časté, zejména při hovorech postav mezi sebou: „„Tak tě vítám mezi živějma,“ vydechl ze sebe Herman oblak dýmu a pozdvihl lampu vodky“ (Ibid., s. 24). Problematické je ovšem (možná až příliš) hojné využívání nálepky „kyber“. Ze širokého spektra lze pro příklad uvést následující výrazy, jež se obvykle objevují opakovaně: kyberfax, keyboard, kyberkanály, kybervozítka, zapalovač Cyberborro, Kybernetická Kitty a další. Předpona „kyber“ je v těchto případech použita v podstatě bezúčelně; mohla by sloužit ke zvýraznění technologické vyspělosti fikčního světa povídky, ale využívá se příliš často a kybernetický aspekt obvykle není blíže specifikován, což přispívá k všeobecnému pocitu neurčitosti až povrchnosti. Kybernetika prostupuje celou povídkou, ale mnohdy až příliš doslovně, čímž nevzniká autentická atmosféra, která je pro kyberpunkovou literaturu charakteristická. Co se týče jazykové roviny povídky, za zmínku stojí i přítomnost značného množství interkulturních odkazů, na jejichž analýzu ale není s ohledem na téma této práce prostor.

Pro příklad lze uvést systém Richard III., postavy dada-artweráků, Cabaret Voltaire nebo odkaz na běžce z města Maratón.

Na základě výše zmíněných aspektů je třeba podotknout, že Procházko výrazné nadužívání charakteristických prvků kyberpunku lze chápat jako autorský záměr. Je možné, že Procházka vědomě přehání, čímž v podstatě vytváří ironickou reflexi kyberpunku. Tomu by nasvědčovalo i užití dalších prvků, jako například novotvarů, které jsou často vytvořené podle existujícího modelu (jedním z příkladů může být datovod Družba).

Co se týče postav, hlavními jsou Rolland (Roll) a Roxanna (Rox), mezi kterými existuje jemně naznačené erotické napětí. Vedle toho tyto postavy (společně s vedlejšími) spojuje punková estetika; ta se opět projevuje spíše povrchově prostým popisem nebo uvedením kultovních záležitostí punkového hnutí. Postavy nosí barevné kohouty a číra, mají tetování a scházejí se v baru Arpunx, kde se pouští rocková, rokenrolová a punková hudba: „zvuková vlna hyperpunku oblévala jejich tělesné schránky“ a „z j-boxu právě zazněla předpotopní nahrávka Suicide“ (Ibid., s. 27). Jmenovitě zaznívá i název písně „I Can't Get No Satisfaction“ skupiny The Rolling Stones (Ibid., s. 31). Příliš se tak čtenáři nezprostředkovává punková atmosféra, jde spíše o snahu o zapojení punkového aspektu. Uplatňuje se i motiv invaze lidského těla v podobě neurovodičů (především v případě Rollanda je tato invaze expresivně popsána). Punk je jedním z aspektů, jejichž (byť spíše jen naznačená) přítomnost přispívá k dojmu z života postav, který příhodně shrnuje pojem *low life* typický pro atmosféru kyberpunkové literatury. Vedle toho se do této oblasti dá zařadit silně hovorový jazyk s používáním vulgarismů, absence osobního života postav a (možná až příliš) běžné pití alkoholu.

Motivem, který se v povídce vyskytuje, ale není doveden do konečných důsledků, je represe vlády vůči běžné společnosti a její určitá nadřazenost; Procházka v povídce z roku 1991 zjevně reflektuje předrevoluční politickou situaci v Československu. Objevují se odkazy na ruské bacily zvané také Kágébáci, což jsou počítačové viry, a doslova se uvádí, že Rusové „stáhli sice tanky, ale ekonomiku mají pořád pevně v rukou“ (Ibid., s. 18). Navíc se v souvislosti s tzv. „lávou“ spekuluje, že je produktem buď Ruska, anebo Ameriky, přičemž každá ze stran podezírá tu druhou. S motivem nadřazenosti vlády se v průběhu povídky pracuje, ale není doveden k pointě, protože Rolland v závěru přichází na podstatu tohoto jevu, která leží v jeho nezávislosti na lidském úsilí. „Láva“ je z hlediska kyberpunkové literatury jedním z nejlépe

využitých motivů. Jak hlavní hrdina v Epilogu vysvětluje, jedná se o „programovou, živelně vzniklou masu“, která nemá konkrétního tvůrce; vzniká „neorganizovaným přehlčením dat v síti“ bez cizího přičinění (Ibid., s. 28). V podstatě se chová jako primitivní organismus, kde se jednotlivé části chovají nepředvídatelně, ale jako celek následuje určitá pravidla a zákonitosti. Postavy v závěru dochází k myšlence potencionálního využití lávy, které je možné, pokud ji dokážou zkrotit a řídit. Myšlenka „řízeného přehlčení dat“ pak přechází až v úvahy o stvoření umělé inteligence (Ibid., s. 30–31). Pointa povídky je tedy poměrně překvapivá; prvek překvapení poskytující obvykle dynamiku a napětí je pro kyberpunkovou literaturu jedním z nejpodstatnějších. Vedle toho lze „lávu“ pokládat za určité vzbouření odkazující k podstatě punku. Svým způsobem jde (podobně jako u punkového hnutí) o spontánní vzpouru proti existujícímu konvenčnímu systému; narušuje zdánlivě nedotknutelné struktury, a i její forma je v kontextu ostatních entit provokující. Navíc se na tomto konstruktu opět projevuje všudypřítomný kyberpunkový pocit spojení člověka a počítače, v podstatě symbiózy organických a uměle vytvořených prvků, které je patrné zejména v místech, kde Rolland popisuje kybernetickou „lávu“ jako jev fungující na principech živého organismu.

Povídka Jiřího W. Procházky s názvem „Pražský průnik“ je jedním z nejdříve vytvořených pokusů o českou kyberpunkovou literaturu. Je zde silně patrná snaha vytvořit co nejdynamičtější text plný všech prvků, které se často v původní kyberpunkové literatuře objevují, což v některých místech může vést až k zahlcení čtenáře. Jedním z význačných aspektů povídky je použitý jazyk nebo spíše jazyková hra, která se stává prostředkem, jak vytvořit atmosféru „technosvěta“. Spíše ale vzniká dojem prostředí možná až přesyceného prvky počítačového světa, ze kterých se často stává jakási prezentace pojmů, jež nepřispívají k vyvolání určité nálady povídky. Text se často stává příliš nesrozumitelným na to, aby se čtenář mohl plně vcítit do jeho atmosféry.

6.3. Jan Poláček: „Kyberman“

Krátká povídka s názvem „Kyberman“ spisovatele Jana Poláčka z roku 1991 je výrazně počítačově orientovaná. Příběh se zaměřuje na postavu Kybermana, který putuje počítačovým systémem, kde je nucen vypořádat se s různými nebezpečnými situacemi. Kyberman ovšem není lidská bytost, ale program, který vytvořil člověk za účelem nabourání se do jiných systémů. Z hlediska kyberpunku jsou stěžejními rysy

prostředí kyberprostoru, ve kterém se povídka odehrává, použitý jazyk vytvářející jedinečnou atmosféru a fúze technologie s biologickou podstatou člověka⁴⁷.

Jak již bylo výše řečeno, kyberprostor představuje svět, ve kterém se povídka odehrává (s výjimkou úplného závěru, kde se dění přesunuje do hmotného světa). Poláček s ním ovšem pracuje jiným způsobem než například Gibson v *Neuromancerovi* nebo Procházka v *Tvůrcích času*; jeho pojetí kyberprostoru je poněkud odlišné. Kyberprostor zde nepředstavuje simulované virtuální prostředí, kde data svým způsobem existují v prostoru, který musel být vytvořen, aby se v něm mohl pohybovat člověk; není potřeba se do něj připojovat a vytvářet tak spojení mezi sebou a počítačem. Člověk se v této povídce v kyberprostoru vůbec nepohybuje – tím, kdo v kyberprostoru pracuje, je počítačový program. Program se ze své podstaty nachází v počítači, přímo v jeho softwaru; existuje v nehmotné virtuální formě, ale v tomto případě nejde o prostorovou strukturu dat vykonstruovanou proto, aby se v ní člověk mohl pohybovat. Jde o přirozené prostředí počítače, jakési „technické zázemí“, kde činnost programů běžně probíhá. Člověk se v tomto prostoru pohybovat nemůže (i třeba čistě z fyzikálních důvodů), zatímco pro program je to místo výskytu, kam přirozeně patří. Kyberprostor tak v této povídce funguje jako běžné, přirozené místo, ne specifický virtuální prostor, kde se pohybuje personifikovaný program. Opět se ovšem výrazným způsobem uplatňuje přesah tohoto prostoru, především v podobě vlivu situací, které se zde odehrají, na reálný svět; tentokrát je tento vliv i fyzický. To se nejzřetelněji projevuje v závěru povídky, kdy Kyberman jako program umírá a ve smrtelné křeči explicitně demoluje programátorův vlastní počítač; ten se ho snaží zastavit různými způsoby, jako např. posíláním rozkazů v podobě kódů nebo restartováním počítače, ale vzbouřený nekontrolovatelný program stihne naposledy zaútočit. Důsledkem je, že do programátorova obličeje praskne skleněný monitor počítače, což ho oslepí: „[...] tisíce a tisíce ostrých štěpinek mu vylétlo vstříc. Převrhl se i s křeslem na záda a zůstal ležet s dlaněmi přitisknutými na obličej, který už nebyl lidský. Neviděl“ (Poláček, 1991, s. 50). Zničení programu, který se nachází v softwaru počítače, vede ke zničení monitoru a poranění osoby programátora.

⁴⁷ Zde je patrná určitá podobnost s kyberpunkovou tvorbou Jiřího W. Procházky. V obou případech jde o technicky (počítačově) zaměřenou literaturu, ale Poláček přistupuje k problematice jinak, zejména pokud se jedná o způsob práce s charakteristickými kyberpunkovými prvky, jak je patrné z následujícího rozboru kyberpunkových aspektů.

Co se týče jazykové roviny textu, ta je obohacena o počítačovou terminologii, což je přirozené vzhledem k povaze textu. Poláček ji ovšem zapojuje s rozmyslem a poměrně citlivě; jistým důvodem je i fakt, že celou povídkou se prolíná motiv spojení počítačových prvků s biologickými. Objevuje se velké množství metafor, které přenášejí biologický svět do elektronického světa (a to pouze tímto směrem, nikoliv recipročně). Výrazně se také uplatňuje personifikace, a to v případě přítomných programů. Spojení lidského těla s technikou (charakteristické pro kyberpunkovou literaturu) zde probíhá pouze prostřednictvím použitého jazyka, a přesto se překvapivě stává jedním ze zásadních prvků, které přispívají ke kyberpunkové atmosféře povídky: „Kyberman se vydal na další pouť vedením, jímž zněly přeslechy, skučící a vyjící jako smečka vyhládlých vlků běžících po pláni plné informačních zmrazků“ (Ibid., s. 49). Jisté polidštění počítačového prostředí vytváří silný dojem autentičnosti a přispívá k pocitu větší reálnosti příběhu. Akční scény auto často popisuje jako bitvy, kde program představuje bojovníka se skutečnými zbraněmi, jako například v následující části: „Ostří jeho zbraně vytínalo hluboké šrámy v binárních tělech nepřátel“ (Ibid., s. 49). Program je zde v podstatě prezentován jako figurka vojáčka, kterou programátor využívá k dosažení svých cílů. S personifikací programu souvisí i fakt, že v Poláčkově pojetí má Kyberman nejenom tělo, ale i emoce a city, což autor i přímo zmiňuje: „Kyberman ale nebyl tak čistý a účelný jako Logman. Měl v sobě emoce, které mohly nebezpečně působit“; také cítí například „mrazivý klid prostupující jeho strukturu jako metastáza“ nebo „zvláštní pocit svobody a volnosti“ po tom, co na něj programátor přestává útočit příkazy (Ibid., s. 50). Lze zmínit i přítomnost jisté smyslnosti a erotického nádechu v určitých pasážích, například v situaci, kdy se Kyberman připojí k virtuálnímu portu. Zde ho čeká odměna v podobě určitého sexuálního uspokojení: „fyzický kontakt neobyčejně citlivých buněk přímo propojených s nervovým centrem. Hladké a plné uvolnění. Reflex. Rozkoš. Rrrrr. Ach!“ (Ibid., s. 48). Opět jde o typický příklad přesahu biologického světa do kybernetického.

Na závěr lze říci, že povídka „Kyberman“ Jana Poláčka vytváří zvláštní svět, kde se různé prvky charakteristické pro kyberpunkovou literaturu neprolínají, ale dochází spíše k jejich komplexnímu sloučení. Pojetí kyberprostoru je od jeho tradičního uchopení v rámci kyberpunku poměrně odlišné, protože člověk do této oblasti osobně nevstupuje; podobně i s jazykem Poláček zachází specifickým způsobem. Vzniká tak dílo, které lze obecně považovat za počítačově zaměřenou SF výrazně se klonící ke kyberpunku, který zde zastupuje především aspekt kybernetiky. Punkový aspekt je zde

přítomen spíše okrajově, jednak v podobě „vzbouřeného“ programu, a také v postavě jeho programátora-hackera.

6.4. Shrnutí

Tato kapitola se pokusila prezentovat charakteristické prvky a atmosféru kyberpunkové literatury, k čemuž využila vybrané povídky. Samozřejmě je nutné připomenout, že kyberpunková tvorba může být velmi různorodá, a tudíž se poznatky analýzy nedají aplikovat obecně na celý tento literární subžánr; účelem je demonstrovat výše diskutovanou povahu kyberpunkové literatury na konkrétních dílech. Při rozboru povídek z hlediska kyberpunkových aspektů se potvrdila tendence k uplatňování několika charakteristických motivů. Například se různými způsoby mísí prvky organického a technologického světa, ať už v podobě rozličných implantátů představujících invazi lidského těla, nebo v podobě personifikovaných entit počítačového světa. Jedním z aspektů dějové zápletky je také určitá forma souboje nebo střetu – v rámci těchto povídek se jedná o konflikt člověka a mocenské struktury, případně člověka a samotné technologie. Specifický je také jazyk, ve kterém se projevuje snaha obohatit tvorbu o netradiční slovní zásobu (např. odborná terminologie, slang, nekonvenční slovní spojení). Výsledkem je obvykle dynamický útvar, který působí živě, poskytuje silný pocit reálna a novátorský přístup, a zprostředkovává doslova „jiskřivou“ atmosféru. Co se týče vybraných českých kyberpunkových povídek, v nich se ukazuje výrazná orientace především na počítačovou kulturu. Opět je třeba zdůraznit, že předmětem rozboru je pouze úzký vzorek povídek, jak již bylo výše vysvětleno, a tudíž se nedají vyvozovat obecně platné závěry aplikovatelné na celou oblast české kyberpunkové literatury; nicméně jde o přední české autory kyberpunku, v jejichž dílech se tato tendence projevuje opakovaně, a proto je třeba ji neopomenout. Důvodem k této tendenci může být fakt, že osobní počítače představovaly pro autory tvořící v porevoluční době objekt výrazné fascinace, protože technologická vyspělost země byla na nižší úrovni, než tomu bylo v zahraničí.

Závěr

Na závěr je třeba shrnout několik zásadních aspektů, které vyplývají z předchozích poznatků. Cílem této práce bylo představit předchůdce kyberpunkové literatury, na které tento subžánr navazuje, postihnout její stěžejní inspirační zdroje, její vznik a další vývoj a na vybraných kyberpunkových povídkách demonstrovat charakteristické rysy kyberpunku. První a druhá kapitola se zaměřovaly na obecný vývoj žánru science fiction, což pomohlo zasadit kyberpunk do širšího literárního kontextu a shrnout nejvýznačnější osobnosti a hnutí, ze kterých kyberpunková literatura vychází. Ve výčtu neopomenutelných inspiračních zdrojů by neměli chybět Jules Verne a H. G. Wells, kteří stojí za vznikem science fiction jako literárního žánru a jejich díla slouží jako předchůdci rozdělení SF na hard a soft; dále např. Hugo Gernsback se svým prvním pulpovým magazínem, John Campbell a jeho éra Zlatého věku SF poskytující žánru další rozvoj a zvýšení literární úrovně, a samozřejmě avantgardní *Nová vlna* v literatuře, jež obohatila žánr o nečekané přístupy k tvorbě. V rámci české SF, která se kvůli rozdílným společenským podmínkám vyvíjela způsobem naprosto odlišným od angloamerické, je třeba připomenout vliv jejích předchůdců Jakuba Arbesa a Svatopluka Čecha, a dále např. osobnosti první poloviny dvacátého století, jejichž tvorba byla z velké části ovlivněna první světovou válkou. Pro příklad lze uvést Jiřího Haussmanna, Karla Čapka a Jiřího Weisse. V druhé polovině dvacátého století byl vývoj české SF výrazně ovlivněn druhou světovou válkou a následně politickým režimem; nejvýraznějšími představiteli jsou Ludvík Souček a Josef Nesvadba. Boom v oblasti science fiction, zakládání klubů a vzniku specializovaných časopisů, tedy situace, která v oblasti angloamerické literatury probíhala v průběhu celého dvacátého století, nastala v Čechách prakticky až po revoluci v roce 1989. Třetí kapitola se věnuje zásadním inspiračním zdrojům kyberpunku především z oblasti společenských změn, kulturních vlivů a vědeckotechnických objevů druhé poloviny dvacátého století; jmenovitě se jedná o kybernetiku jako vědní obor, punkové hnutí v USA a Velké Británii, módu užívání psychoaktivních drog a představení postmoderny. Cílem je poukázat na kyberpunkovou tendenci propojovat zmíněné inspirační zdroje s vlivy předchozích autorů, dále s nimi pracovat, přinášet nový přístup k tvorbě, reflektovat aktuální společenskou situaci a vytvářet tak komplexní, inovativní a dynamická díla. Následující dvě kapitoly se zaměřují na vznik a vývoj angloamerické, resp. české

kyberpunkové literatury. Poukazuje se na fakt, že angloamerická a česká kyberpunková tvorba nesdílejí společný základ, nevychází ze stejných kořenů, což je důvodem, proč je pro český kyberpunk obtížnější vytvořit a zprostředkovat čtenáři „kyberpunkovou“ atmosféru, která je sdíleným rysem většiny původních kyberpunkových děl; podmínky vzniku jsou jiné, takže i výsledná tvorba se nutně v některých aspektech odlišuje. Vzniká tak spíše česká odnož angloamerického kyberpunku, jež se mnohdy více soustředí na kybernetiku jako jeden z hlavních prvků. Poslední kapitola se soustřeďuje na tři vybrané povídky, pomocí kterých se snaží ilustrovat diskutované charakteristické rysy kyberpunkové literatury a zároveň poukázat na fakt, že se od sebe kyberpunková díla mohou různou měrou odlišovat, ale stále sdílí určité společné prvky. Těmi jsou často snaha o propojování a fúzi prvků organického světa a počítačového, kontrast tzv. *high-tech* a *low life*, tedy špičkových technologií a přitom nepříliš vysoké životní úrovně, a určité obohacení jazykové roviny textu; tradiční je také motiv tzv. kyberprostoru. Práce tedy poskytuje pohled na kyberpunkovou literaturu z různých pohledů, pokouší se ji zasadit do kontextu literárního a kulturního, shrnuje její vznik a vývoj a vytváří komplexní náhled na tuto problematiku.

Bibliografie

Primární literatura

BASTL, Martin. „Poslední teorie“. *Ikarie: Měsíčník science fiction*. 2000, **6**, s. 28–36.

KIRTCHEV, Christian As. „A Cyberpunk Manifesto“. In: *The Cyberpunk Project* [online]. 14. 2. 1997. [cit. 24. 11. 2014]. Dostupné z: <http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_manifesto.html>

MADDOX, Tom. „Hadí oči“. In: *Zrcadlovky*. Ed. Bruce Sterling. Vyd. 2., rev. Plzeň: Laser-books, 2009, s. 27–48.

POLÁČEK, Jan. „Kyberman“. *Ikarie: Měsíčník science fiction*. 1991, **2**, s. 48–50

PROCHÁZKA, Jiří Walker. „Pražský průnik“. In: *Tvůrci času*. Praha: Winston Smith, 1991, s. 7–31.

STERLING, Bruce, ed. „Předmluva“. In: *Zrcadlovky*. Vyd. 2., rev. Plzeň: Laser-books, 2009.

Sekundární literatura

ADAMOVIČ, Ivan. „Realita je berlička“. *Vokno: Psychedelie & Kyberpunk*. 1993, **27**, s. 50–57.

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

ADAMOVIČ, Ivan. *Vládcové vesmíru: Kronika české science fiction*. Praha: Plus, 2010.

ADAMOVIČ, Ivan. *Puls nekonečna: Kronika české science fiction 2*. Praha: Plus, 2011.

CAVALLARO, Dani. *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press, 2000.

CSICSERY-RONAY, Istvan. „Cyberpunk and Neuromanticism“. *Mississippi Review* [online]. 1988, **16**(2/3), s. 266–78. Dostupné prostřednictvím JSTOR z: <<http://www.jstor.org/stable/20134180>>

CLUTE, John, LANGFORD, David, NICHOLLS, Peter a SLEIGHT, Graham, ed. *The Encyclopedia of Science Fiction* [online]. Gollancz, SFE: ©2011. [cit. 24. 11. 2014]. Dostupné z: <<http://www.sf-encyclopedia.com/>>

Databáze českého uměleckého překladu [online]. Ústav translatologie FF UK a Katedra anglistiky a amerikanistiky FF MU. 23. 5. 2012 [cit. 24. 11. 2014]. Dostupné z: <<http://www.databaze-prekladu.cz/>>

GENČIOVÁ, Miroslava. *Vědeckofantastická literatura: srovnávací žánrová studie*. Praha: Albatros, 1980.

KELLY, James Patrick a KESSEL, John, ed. *Rewired: The Post-Cyberpunk Anthology*. San Francisco: Tachyon Publications, 2007.

MADDOX, Tom. „After the Deluge: Cyberpunk in the ‘80s and ‘90s“. In: *The Cyberpunk Project* [online]. 10. 11. 2003. [cit. 24. 11. 2014]. Dostupné z: <http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_in_80-90.html>

McCORMICK, Carlo. „Nová transcendence: Konzumní mysticismus a halucinační technologie pro ‚pohanská‘ 90. léta“. *Vokno: Psychedelie & Kyberpunk*. 1993, **27**, s. 22–27.

McCAFFERY, Larry. „Cutting Up: Cyberpunk, Punk Music, and Urban Decontextualizations“. In: *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. Durham & London: Duke University Press, 1991, s. 286–307.

McHALE, Brian. „POSTcyberMODERNpunkISM“. In: *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. Ed. Larry McCaffery. Durham & London: Duke University Press, 1991, s. 308–23.

NEFF, Ondřej. *Něco je jinak*. Praha: Albatros, 1981.

NEFF, Ondřej. *Tři eseje o české sci-fi*. Praha: Československý spisovatel, 1985.

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

NEFF, Ondřej. „Ještě o kyberpunku“. In: *Klon ‘96*. Praha: Altar, 1996, s. 25–39.

NEFF, Ondřej a OLŠA, Jaroslav, ed. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995.

RAMPAS, Zdeněk. „Cena Karla Čapka - Informace: O ceně“. In: *ČS Fandom* [online]. 1. 1. 2000. [cit. 24. 11. 2014]. Dostupné z: <<http://www.fandom.cz/index.php/ck/56-o-cen>>

SFWA. „Who We Are“. In: *SFWA* [online]. SFWA. 1. 6. 2009. [cit. 24. 11. 2014]. Dostupné z: <<http://www.sfw.org/about/who-we-are/>>

SHINER, Lewis. „Uvnitř hnutí“. *Ikarie: Měsíčník science fiction*. 2001, **11**, s. 46–48.

SLOBODNÍK, Dušan. *Genéza a poetika science fiction*. Bratislava: Mladé letá, 1980.