

MASARYKOVA UNIVERZITA V BRNĚ

Filozofická fakulta

Ústav české literatury

KAPITOLY Z ČESKÉ FANTASY

Magisterská diplomová práce

Autor: Erika Vašková

Vedoucí práce: doc. PhDr. Jiří Kudrnáč, CSc.

Brno 2007

Prohlašuji a svým podpisem stvrzuji, že jsem na předložené magisterské diplomové práci pracovala samostatně pouze s použitím uvedené literatury.

V Brně dne:

.....

.....

Erika Vašková

Děkuji vedoucímu své diplomové magisterské práce doc. PhDr. Jiřímu Kudrnáčovi, CSc., za cenné a podnětné komentáře.

MASARYKOVA UNIVERZITA V BRNĚ

FILOZOFICKÁ FAKULTA

Ústav české literatury

Diplomová práce

KAPITOLY Z ČESKÉ FANTASY

zpracovala: Erika Vašková

BIBLIOGRAFICKÝ ZÁZNAM

Vašková, E. *Kapitoly z české fantasy*. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav české literatury, 2007. Vedoucí diplomové práce doc. PhDr. Jiří Kudrnáč, CSc.

ANOTACE

Tato diplomová práce se zabývá českou fantasy, konkrétně romány Stín modrého býka od Františky Vrbenské a Leonarda Medka, Pečeti Černé pevniny od Jany Rečkové, Nepohádka od Pavla Renčina a Putování za jantarovým drakem od Vlada Ríši. Srovnává českou fantasy s fantasy zahraniční, hledá její specifika a způsoby ztvárnění jednotlivých druhů fantasy českými autory. Pozornost věnuje také kompoziční výstavbě textů.

ANNOTATION

This diploma theses deals with czech fantasy, concretely with Stín modrého býka by Františka Vrbenská and Leonard Medek, Pečeti Černé pevniny by Jana Rečková, Nepohádka by Pavel Renčín and Putování za jantarovým drakem by Vlado Ríša. Compares czech fantasy with foreign fantasy, explores its specifications and interpretations of its types by czech authors. Attention is also paid to compositional construction.

KLÍČOVÁ SLOVA

fantasy, populární literatura, Františka Vrbenská, Leonard Medek, Jana Rečková, Pavel Renčín, Vlado Ríša

KEYWORDS

fantasy, popular literature, Františka Vrbenská, Leonard Medek, Jana Rečková, Pavel Renčín, Vlado Ríša

Obsah:

1. Úvod	8
2. Populární literatura	11
3. Fantasy	11
4. Vývoj české fantasy	12
5. Františka Vrbenská a Leonard Medek: Stín modrého býka	15
5. 1. O autorech	15
5.1. 1. <i>Františka Vrbenská</i>	15
5. 1. 2. <i>Leonard Medek</i>	16
5. 1. 3. <i>Spolupráce na Stínu modrého býka</i>	16
5. 2. Stín modrého býka	16
5. 2. 1. <i>Historická fantasy</i>	17
5. 2. 2. <i>Historická fantasy, nebo historický román?</i>	17
5. 3. Kompozice	24
5. 3. 1. <i>Syžetová osnova</i>	24
5. 3. 2. <i>Postavy</i>	25
5. 3. 3. <i>Kompoziční principy</i>	26
5. 4. Horizontální členění textu	27
5. 5. Vertikální členění textu	28
6. Jana Rečková: Pečeti Černé pevniny	30
6. 1. Jana Rečková	30
6. 2. Pečeti černé pevniny	30
6. 2. 1. <i>Hrdinská fantasy</i>	30
6. 2. 2. <i>Vztah pohádky a fantasy</i>	32

6. 2. 3. Pohádkové motivy v románu <i>Pečeti Černé pevniny</i>	33
6. 2. 4. <i>Pečeti Černé pevniny jako hrdinská fantasy</i>	34
6. 3. Kompozice.....	36
6. 3. 1. <i>Syžetová osnova</i>	36
6. 3. 2. <i>Postavy</i>	38
6. 3. 3. <i>Kompoziční principy</i>	40
6. 4. Horizontální členění textu.....	41
6. 5. Vertikální členění textu.....	42
7. Pavel Renčín: Nepohádka	44
7. 1. Pavel Renčín.....	44
7. 2. Nepohádka.....	44
7. 2. 1. <i>Nepohádka jako pohádka</i>	44
7. 2. 2. <i>Nepohádka jako nepohádka</i>	48
7. 2. 3. <i>Nepohádka jako hrdinská fantasy</i>	50
7. 2. 4. <i>Nepohádka jako humorná fantasy</i>	53
7. 3. Kompozice.....	55
7. 3. 1. <i>Syžetová osnova</i>	55
7. 3. 2. <i>Postavy</i>	57
7. 3. 3. <i>Kompoziční principy</i>	59
7. 4. Horizontální členění textu.....	61
7. 5. Vertikální členění textu.....	61
8. Vlado Ríša: Putování za jantarovým drakem	63
8. 1. Vlado Ríša.....	63
8. 2. Putování za jantarovým drakem.....	63
8. 2. 1. <i>Vztah pověsti a fantasy</i>	63

8. 2. 2. <i>Putování za jantarovým drakem a pověst o Bruncvíkovi</i>	64
8. 2. 3. <i>Putování za jantarovým drakem jako historická fantasy</i>	65
8. 3. Kompozice.....	67
8. 3. 1. <i>Syžetová osnova</i>	67
8. 3. 2. <i>Postavy</i>	68
8. 3. 3. <i>Kompoziční principy</i>	69
8. 4. Horizontální členění textu.....	70
8. 5. Vertikální členění textu.....	71
9. Závěr	72
Použitá literatura	74

1.Úvod

Ve své práci jsem se rozhodla věnovat české fantasy z několika důvodů. Prvním z nich je ten, který se nejvíce nabízí. Mám ráda fantasy literaturu jako čtenář. Jako většina příznivců tohoto druhu literatury jsem začínala četbou zahraniční fantasy. Pak mě ale začala zajímat fantasy česká, čímž se dostáváme k dalšímu důvodu, který mě vedl k výběru tohoto tématu. Chtěla bych porovnat českou fantasy se zahraniční produkcí a nalézt její specifika, kvality, ale i nedostatky. Historie české fantasy je poměrně krátká. Začala se rozvíjet hlavně po revoluci roku 1989, což byla shodou okolností zrovna doba, kdy se fantasy stala módním fenoménem po celém světě. To mělo vliv i na naši fantasy a řady jejích autorů se začaly rychle rozrůstat. Při vyjmenovávání příčin, které mě vedly k výběru tématu, nesmím zapomenout na slova Karla Čapka v jeho knize *Marsyas čili na okraj literatury*¹, ve které se Čapek podivuje nad tím, že kritici se věnují literatuře, jež je sice kvalitní, ale má minimum čtenářů, a ignorují literaturu, již čte většina národa – tedy literaturu populární. Vzhledem k tomu, že se fantasy stále těší mimořádné čtenářské oblibě nejen u nás, ale po celém světě, rozhodla jsem se zabývat právě jí.

Přestože jsem uvedla, že počet českých autorů fantasy rychle narůstá, není tato literatura u nás stále tak obsáhlá, aby jí nebylo možné téměř celou prostudovat. Tato práce si však neklade za cíl popsat ji kompletně. Rozhodla jsem se vybrat si k rozboru díla, která jsou nějak specifická, hlavně tím, že v nich výraznou roli hraje skutečnost, že se jejich děj odehrává v českém prostředí, a která také představují jednotlivé subžánry fantasy. Tyto romány jsou čtyři – *Stín modrého býka* autorské dvojice Františka Vrbenská a Leonard Medek, *Pečeti Černé pevniny* Jany Rečkové, *Nepohádka* Pavla Renčina a *Putování za jantarovým drakem* Vlada Ríši. Informace o autorech české literární fantasy můžeme získat z *Encyklopedie literatury science fiction*² od Ondřeje Neffa a Jaroslava Olši a *Slovníku české literární fantastiky*³ Ivana Adamoviče. Stručný výčet nejvýznamnějších autorů tohoto žánru poskytuje *Encyklopedie*

¹ Čapek, K. : *Marsyas čili Na okraj literatury*. Československý spisovatel. Praha 1971, str. 141.

² Neff, O. – Olša, J. : *Encyklopedie literatury science fiction*. Nakladatelství AFSF a vydavatelství H &H, Praha 1995.

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

literárních žánrů⁴ Dagmar Mocné a podrobnější informace o nejpopulárnějších českých autorech a jejich kompletní bibliografii nalezneme v Legendách české fantasy,⁵ kterou sestavil Ondřej Jireš. Detailnější informace o autorech fantasy a jejich románech včetně recenzí a čtenářských diskusí poskytují například internetové stránky www.fantasyplanet.cz, www.intercom.cz, www.scifiworld.cz, www.asffh.cz. Internet je v současné době hlavním médiem tohoto literárního žánru.

Nyní bych ráda stručně zmínila důvody výběru titulů. Stín modrého býka je typickým příkladem historické fantasy. Má tu zvláštnost, že jeho obsah je možné vysvětlit i realisticky, což jej staví na hranici mezi historickou fantasy a historický román. Příběh se odehrává v období raného českého středověku. Pečeti Černé pevniny představují v žánru fantasy nejrozšířenější typ – fantasy hrdinskou. Vliv na román má i skutečnost, že jeho autorkou je žena. Tím se dostáváme i k jisté výjimečnosti české fantasy literatury, a to že polovinu jejich autorů tvoří ženy. Ženská fantasy má své zvláštnosti, která se pokusím také v této kapitole určit. V Pečetích Černé pevniny jsou výrazné také pohádkové vlivy, jejichž vlivu na fantasy se budu také věnovat. Román Jany Rečkové sice nesplňuje pravidlo, které jsem si na začátku vytyčila - že se musí vztahovat k českému prostředí, ale můžeme si na něm ukázat pro fantasy základní prvek, a to druhotný svět, v němž se příběh odehrává. Nepohádka je ukázkou české humorné fantasy, ale umožňuje i další výklady a v mnohém rámcem populární literatury přesahuje. A nakonec Putování za jantarovým drakem, jehož děj je variací na pověst o Bruncvíkovi, nám umožní porovnat fantasy a pověst. Při výběru jednotlivých titulů jsem vycházela z recenzí, čtenářského ohlasu a výsledků prodeje. Romány, kterým se budu věnovat, patří v posledních letech mezi čtenářskou veřejností k nejúspěšnějším. Když jsem se pro ně rozhodovala, přihlížela jsem také k tomu, aby svým zařazením odpovídaly subžánrům fantasy, které hodlám v této práci popsat, a aby zároveň jejich autoři byli významnými osobnostmi ve světě české fantasy. Pro získání informací o komerční úspěšnosti knih jsem využila internetové zdroje.⁶

Považuji také za nutné zmínit se, proč jsem nevybrala román, který by zastupoval poslední základní typ fantasy literatury – magie a meč. Jedním z důvodů je, že tyto

⁴ Mocná, D. a kol. : Encyklopedie literárních žánrů. Paseka, Praha 2004.

⁵ Legendy české fantasy. (Ed. Ondřej Jireš). Mladá fronta, Praha 2006.

⁶ www.fantasyplanet.cz

romány jsou postaveny na hlavní postavě neporazitelného bojovníka, s nímž se v různých variacích setkáme i v uvedených románech. Tento subžánr tedy v mnohém splývá s hrdinskou, ale i historickou fantasy. Za samostatnou práci by stály české conanovské ságy – tedy příběhy nejznámější postavy fantasy barbara Conana. (Jde o nekonečný řetězec příběhů o tomto hrdinovi, který neustále doplňují různí autoři po celém světě.) Zajímavé by bylo porovnat jednotlivé conanovské romány českých autorů, ale do koncepce této práce se toto téma nehodí a rozsahem by mohlo být námětem práce samostatné.

Na počátek práce jsem zařadila krátkou kapitolu věnovanou populární literatuře jako celku, v níž uvádím prvky všem jejím žánrům společné, které tedy nemá cenu vyhledávat a pojmenovávat stále dokola u jednotlivých románů. Následuje charakteristika žánru fantasy literatury a stručný popis vývoje české fantasy.

2. Populární literatura

Fantasy je jen jedním z početné rodiny žánrů populární literatury. V oblasti populární literatury panuje pojmová a terminologická nevyjasněnost a nejednotnost. Podívejme se například na množství označení tohoto literárního odvětví – periferní literatura, nízká literatura, lidová literatura, béčková literatura, literatura braková⁷ atd.

Literární věda oběma pólům literární produkce nevěnovala stejnou pozornost. Při logickém předpokladu, že vysoká literatura rovná se literatura dobrá, hodnotná, určená pro náročného čtenáře a že ta nízká - populární znamená nehodnotná, zaměřená na čtenáře masového, nevzdělaného, je jasné, že ve středu zájmu literárních kritiků stála vždy literatura vysoká. Malým zájmem o tuto část literatury docházelo k narušení kompaktnosti předmětu literární vědy⁸. Zvýšená pozornost, která je literární periferii v posledních letech věnována, souvisí hlavně se zkoumáním masové kultury. Populární literatura totiž může odpovědět na mnohé otázky týkající se literární recepce a s ní souvisejícím funkčním modelováním literárních textů.

3. Fantasy

Pojem fantasy je velice široký. Slovo *fantasy* znamená fantazie, představivost, představa, obrazotvornost, výmysl, přízrak, rozmar, vrtoch, vysněná představa, přelud, halucinace, blouznění apod. Fantasy představuje oblast umění literárního, ale i výtvarného a filmového, která vychází převážně z mytologie a pohádky. Částečně se překrývá s žánrem sci-fi, s nímž ji spojuje hlavně to, že jsou oba tyto žánry určeny rekvizitami a prostředím, do kterého jsou situovány, a hororem. Ve fantasy je prostě možné vše, co dovoluje lidská fantazie. Vyskytují se v ní často nadpřirozená stvoření jako víly, elfové, trpaslíci, hobiti, upíři, draci, démoni, trolové atd. Není ale vyloučeno, že se tyto postavy nestřetnou třeba s vesmírnou lodí nebo skutečnými historickými postavami. Hojně se v těchto textech vyskytují kouzelné předměty (prsteny, meče,

⁷ Liba, P. : Kontexty populárnej literatúry. Pravda, Bratislava 1981, Mocná, D. : Encyklopédie literárných žánrů. Paseka, Praha 2004, Janáček, P. : Literární brak. Operace vyloučení, operace nahrazení. Host, Brno 2004.

⁸ Liba, P.: Kontexty populárnej literatúry. Pravda, Bratislava 1981.

pláště..) a magie. Příběhy se nejčastěji odehrávají v „jiných světech“, které svými reáliemi nejblíže odpovídají evropskému středověku a starověku. Původ fantasy se hledá v mýtech, eposech, ságách a pohádkách. Z těchto žánrů ovšem fantasy čerpá tím způsobem, že si jejich motivy náhodně vybírá a stejně neuspořádaně je kombinuje. Vzniká tak zábavná literatura, kterou mohou číst čtenáři všech věkových kategorií a jakéhokoliv vzdělání. Čtenáři fantasy tvoří skutečně velmi pestré společenství, v němž můžeme nalézt pubertáky, programátory i vysokoškolské učitele.

Fantasy patří k populární literatuře. Její cíl je jediný – být vzrušující četbou, která pobaví svého čtenáře. Překvapit ovšem může hlavně novou situací.

Žánr fantasy jsme tedy zařadili do oblasti populární literatury - literatury považované za nepříliš kvalitní a určené primárně pro pobavení. Existují ale i fantasy, které rámec populární literatury přesahují a jsou díky své kvalitě součástí celosvětového fondu literatury uznávané pro svou uměleckou hodnotu. Mezi takové můžeme zařadit například trilogii J. R. R. Tolíkiena Pán prstenů nebo Vonnegutovu Grotesku.

4. Vývoj české fantasy

Před rokem 1989 v Čechách příliš fantasy románů nevycházelo. V samizdatu se sice šířily conanovské ságy, ale to byla spíše výjimka. Lépe se zde dařilo science-fiction , která u nás má silnou tradici spojenou s odkazem Jakuba Arbesa či Karla Čapka. Sci-fi zaznamenala ve druhé polovině dvacátého století ve světě opravdový boom a nevyhnula se ani totalitnímu Československu. Zahraniční díla, která u nás vycházela, ale podléhala všudypřítomné cenzuře. Na to například doplatily knihy jako Wyndhamův Den trifidů nebo Vonnegutova Kolíbka a Groteska. V praxi to znamenalo, že byly z originálu vypuštěny politicky nepřijatelné pasáže, nebo byly alespoň pozměněny. Ve výše jmenovaných dílech byli například Rusové důsledně nahrazeni Číňany nebo Španěly. V bondovce Goldfinger se ze Sovětského svazu stalo fiktivní Nasavsko. Dalším příkladem může být kniha P. Andersona Strážci času, která vyšla v roce 1970 a dlouho byla milovníky SF považována za klenot žánru. Až téměř po

dvaceti letech čtenáři zjistili, že šlo jen o výtah z knihy, který byl původně určen pro německé publikum a který byl jen slabou polovinou knihy.⁹

Revoluce logicky znamenala pro literaturu ohromný zlom. Pulty knihkupectví byly najednou živelně zaplavovány nepřeborným množstvím literatury, ať už kvalitní nebo méně kvalitní, rozličných žánrů, mezi nimi i fantasy. Protože se čtenáři snažili dohnat všechno, co za čtyřicet let zanedbali, obrátili svou pozornost také k fantasy.

Čeští autoři fantasy ale ze začátku neměli na růžích ustláno. Nakladatelé se zprvu báli vydat fantasy od neznámých a ještě k tomu českých autorů, a tak, když chtěl nějaký český spisovatel svou fantasy publikovat, musel svolit k tomu, aby vyšla pod nějakým světově znějícím pseudonymem. První nakladatelství, která začala vydávat naše autory pod jejich skutečnými jmény byly Netopejř a Poutník¹⁰.

Lze tvrdit, že během patnácti let u nás vyrostla silná generace spisovatelů fantasy literatury. Formuje se jakási „česká škola“ a v poslední době se množí různé výběry povídek. Za reprezentativní antologii lze ale označit až knihu *Legenda české fantasy*¹¹, která vyšla v roce 2006 a sestavil ji Ondřej Jireš. Ve srovnání se zahraniční produkcí, je české fantasy na pultech knihkupectví podstatně méně, což ale souvisí s tím, že jsme malá literatura.

V každém případě má i česká fantasy své fanoušky a není jich málo. Ti se často zajímají i o žánry sci-fi a hororu, které jsou fantasy blízké a s nimiž se často prostupuje. To dosvědčuje i fakt, že u nás byla v roce 1994 založena Akademie science fiction, fantasy a hororu, jež sdružuje asi sto autorů. Tato instituce dbá o rozvoj této literární oblasti a každý rok uděluje ocenění v různých kategoriích.

V ČR existuje řada knihkupectví, která se specializují pouze na sci-fi, fantasy a hororovou literaturu. Nalezneme je hlavně ve velkých městech.

⁹ Čerpáno z knihy Pavla Janáčka *Literární brak. Operace vyloučení, operace nahrazení*. Host, Brno 2004.

¹⁰ Čerpáno z knihy *Legenda české fantasy*. (Ed. Ondřej Jireš). Mladá fronta, Praha 2006.

¹¹ Ve světě vznikly dříve podobné antologie - například v Americe od Roberta Silverberga s názvem *Legenda: příběhy ze známých cyklů*, ve Skotsku *Anthology of Scottish Fantasy* od Colina Manlovea apod., jimiž se Jireš nechal inspirovat.

Mezi česká nakladatelství vydávající fantasy patří Brokilon, Fantom print, Laser books, Leonardo, Návrat, Netopejr, Polaris, Poutník (provozováno Klubem Julese Vernea), Straky na vrbě, Talpress, Triton – edice Trifid.

Nejvýznamnějším literárním časopisem zaměřeným na sci-fi, fantasy a horor je Ikarie. Ikarie je měsíčník, který vznikl v roce 1990 jako pokračování samizdatové edice téhož jména. U jeho zrodu stáli spisovatelé a publicisté jako Ondřej Neff, Pavel Kosatík, Jaroslav Olša, Vlado Ríša, Ivan Adamovič a další.

Vedle Ikarie je náš nejstarší sci-fi, fantasy a horor magazín internetový časopis Interkom, který je vlastně spíš fanzin než profesionální časopis. Na internetu existuje Interkom od roku 1999, ale pokud počítáme samizdatová časopisecká vydání, vychází nepřetržitě od roku 1984. Většinu starých čísel se podařilo zrekonstruovat a jsou na internetu dostupná.

Od roku 2002 vychází časopis Pevnost. Ten je určen převážně fanouškům fantasy, počítačových her, historického šermu apod. Největší část časopisu je pochopitelně věnována fantasy, najdeme v ní články, povídky, recenze na fantasy knihy i filmy. Časopis dále obsahuje povídání o fantasy hrách a to nejen počítačových, ale i deskových a karetních (jako je například Magic nebo War of Warcraft). Jeho kvalita je kolísavá, má ale atraktivní grafickou úpravu.

Fantasy a spřízněným tématům se věnují také časopisy Nemesis, Ramax a Dech draka (od prosince letošního roku bude vycházet v rámci časopisu Pevnost).

Fanzin, amatérský časopis, je také fenoménem, jenž ke sci-fi a fantasy neodmyslitelně patří. U nás jich působí hned několik, například Zbraně Avalonu nebo Knihovnička Vakukoku.

5. Františka Vrbenská a Leonard Medek: Stín modrého býka

15. 1. O autorech a způsobu jejich společné práce

5. 1. 1. Františka Vrbenská

Františka Vrbenská vystudovala Filozofickou fakultu UK obor informatika-knihovnictví. V letech 1985 – 91 byla vedoucí knihovny Institutu řízení. V současné době pracuje jako knihovnice v národním programu ochrany fondů Národní knihovny ČR. První akční sci-fi napsala v jedenácti letech. Na konci šedesátých let vydávala školní časopis s fiktivními senzačními záhadologickými reportážemi, např. z oslavy příletu mimozemšťanů. Vydávala v samizdatu, ale v polovině osmdesátých let jí v různých periodikách vyšla desítka sci-fi příběhů (Zlatý faraon 2034, Ve čtvrtek bude konec světa, Čas má hadí zuby aj.). Pak se na nějakou dobu spisovatelsky odmlčela a publikovala jen vědecké články z oblasti informatiky a knihovnictví (této práci se věnuje dodnes). V roce 1991 se ale k fantasy vrátila a vydala první díl historické fantasy Labyrint půlnočního draka – Král z Hlubiny půlnocí. Za tuto prózu získala rytířský titul v soutěži O nejlepší fantasy klubu J. Vernea v roce 1995, ale ke knižnímu vydání došlo až v roce 1995 v nakladatelství Neropejr. Historickými příběhy trochu ve fantasy duchu se podílela na trilogii Čas hradů v Čechách¹² (Horizont, 1994-96, druhé vydání 1997-98). V roce 1998 také spatřil světlo světa druhý díl trilogie Labyrint půlnočního draka – Kamenný vodopád. O dva roky později následoval třetí díl Věž mlčení. Mezitím vytvořila Vrbenská i několik sci-fi povídek. Účastní se různých conů a setkání fanoušků sci-fi a fantasy, kde přednáší na různá fantastická témata.

¹² V knize Čas hradů v Čechách se Františka Vrbenská projevila jako schopná mystifikátorka. Vložila do ní totiž fiktivní dopis Karla Hynka Máchy, aniž tušila, co tím rozpoutá. Zmiňuje se v něm o existenci časoprostorové brány na hradě Houska, již básník údajně prošel do současné Prahy a zase zpět. Ačkoli autorka stále zdůrazňuje, že dopis je dílem pouze její fantazie, někteří záhadologové, psychotronici a ufologové jí to nevěří a snaží se přinášet důkazy o pravosti dopisu.

5. 1. 2. Leonard Medek

Leonard Medek je především jedním z nejúspěšnějších českých autorů Conana. Vedle klasické fantasy píše i žánrové mixy a dětskou fantasy. Je vyučeným zlatníkem a tomuto řemeslu se stále věnuje.

Cesta jeho díla ke čtenářům byla jiná než je obvyklé. Medkovi nejdříve vyšla povídková sbírka, poté román, a až nakonec začal publikovat v profesionálních časopisech a fanzinech. Vedle řady povídek vydal knihy *Půlnoční jezdec* (1996), *Conan – studna Ghúlů* (1997), *Runeround* (1999), *Conan a velká hra* (2000), *Archimagos* (2000).

5. 1. 3. Spolupráce na Stínu modrého býka

Autoři nepopírají, že společná práce na románu byla velice obtížná. Jen základní přípravné práce – studium odborné literatury a pramenů - trvaly přes půl roku. Leonard Medek si sám prošel všechny zmiňované lokality a cesty mezi nimi, aby byl výsledný popis co nepřesnější. Kvůli usnadnění a urychlení psaní si práci rozdělili – Leonard Medek měl na starosti mužské postavy a politické souvislosti, Františka Vrbenská zase postavy ženské a magické rituály. Prvopis kapitoly vytvářel Medek a na výsledné verzi se podíleli oba autoři. Pasáže, která měla na starosti Vrbenská, nejdříve napsala sama, a potom je předala svému kolegovi na přepsání, aby byl zachován jednotný sloh románu. Oba se shodují na tom, že o něco větší autorský podíl na *Stínu modrého býka* připadá Leonardu Medkovi.

5. 2. Stín modrého býka

První kniha, kterou jsem si vybrala k rozboru, se jmenuje *Stín modrého býka* (2001). Má dva autory, jimiž jsou právě Františka Vrbenská a Leonard Medek, významné postavy české fantasy literatury. Román *Stín modrého býka* reprezentuje u nás velmi oblíbený a rozšířený žánr fantastické literatury, a to historickou fantasy.

5. 2. 1. Historická fantasy

Historická fantasy se vyznačuje hlavními znaky klasické fantasy - přítomnost magie, výskyt podivných bájných nestvůr a nepřemožitelných bojovníků. Rozdíl je v tom, že se její děj neodehrává v bájných světech, ale v reálné historii tohoto světa, respektive pseudohistorii, která naplňuje topos fantasy spočívající ve „vstupu do jiné dimenze“¹³. „Ortodoxní hrdinská fantasy musí působit věrohodně a být oproštěna od anachronismů a vůbec všeho, co by se v daném období nemohlo vyskytnout.“¹⁴ V české literatuře představují tento druh fantasy vedle Stínu modrého býka například ještě knihy Jaroslava Mosteckého, Vladimíra Šlechty, Vlada Ríši, ve světové literatuře některé knihy polského spisovatele Andrzeje Sapkowského (Narrenturm, Boží bojovníci).

5. 2. 2. Historická fantasy, nebo historický román?

Stín modrého býka se z obecné charakteristiky historické fantasy v mnoha ohledech vymyká. Věnujme se ale nejdříve těm prvkům, podle nichž jsme tento román do tohoto subžánru zařadili. U fantasy je jedním z hlavních určujících faktorů svět, v němž se děj odehrává. Děj románu Stín modrého býka je situován do skutečné historické epochy, a to velice přesně, ať už jde o časové, či prostorové zařazení. Podívejme se na tyto dva faktory podrobněji.

Časové určení je dáno především událostmi, které příběh lemují. Určení přesných let není v tomto období možné ani pro profesionální historiky, vlastně především pro archeology - neboť tato část naší minulosti je ve Střední Evropě, kde se děj odehrává, poznatelná především z archeologických nálezů, tedy pozůstatků hmotné kultury. Písemné zprávy o tomto území máme jen útržkovité a velmi nepřesné, například od Římanů, kteří měli o této části světa jen velice mlhavé představy. Přesto je jasné, že se příběh odehrává ve čtvrtém století našeho letopočtu – autoři uvádějí přesný rok 347 n.l. (V tomto roce se odehraje celý děj příběhu.). Jde sice o velice rozhárané období stěhování národů, ale o pohybech kmenů na našem území má moderní historická věda

¹³ Mocná, D. a kol. : Encyklopedie literárních žánrů. Paseka, Praha 2004.

¹⁴ Jireš, O. : Legendy české fantasy. Mladá fronta, Praha 2006.

poměrně přesnou představu, právě podle zmíněných artefaktů jednotlivých kultur. Ve Stínu modrého býka se tedy ocitáme na našem území v době, kdy zde sídlí ještě zbytky keltských kmenů porobené pod nadvládou Germánů, především Svěvů, v situaci, kdy se schyluje k příchodu Langobardů (ti se ale na našem území nakonec neusadili), ale hlavně v textu nacházíme i mnoho náznaku budoucího příchodu Slovanů.

*„Vozy se ploužily k Lunu, kola skřípala, voli při každém kroku pokyvovali hlavami a Gložamjer snil. Snil o domově a svém návratu do něj. Snil o vši té nevyužité půdě. A umiňoval si, že až se jednou vrátí ke svým, na zelené břehy Vistly, poví jim o této zemi mezi horami, v níž tolik dobré půdy postrádá hospodáře...“*¹⁵ (str. 288)

Dalším, a to časově pro nás podstatně přesnějším, údajem jsou popisované události na území římské říše – tedy hlavně období vlády jednotlivých císařů.

„Arminius mlčky přikývl. O Milites Christi bylo poprvé slyšet před šesti lety, tehdy císař Constantius vydal nařízení, jímž se silně omezilo provádění starých obřadů a obětí pohanským bohům, a následně verbež z brlohů poštvaná křesťanskými kněžími začala rabovat a vypalovat staleté chrámy a veřejné knihovny. Když tedy loňského roku Constantius s Constanssem zavřeli chrámy úplně, zloba davu se obrátila novým směrem. To se dalo čekat.“ (str. 30)

Prostorové zařazení je také přesné. V předcházejícím textu jsem uvedla, že se v příběhu nacházíme na území Střední Evropy, a to ještě blíže na historickém území Čech. Autoři šli ale ve své snaze o co největší historiografickou úplnost ještě dále a přiložili k textu mapu našeho tehdejšího území a plán typické vesnice té doby¹⁶, které ukazují všechna místa, na nichž se v průběhu děje románu ocitáme. Protože autoři používají v textu původní místní pojmenování, jsou tyto plánky velice užitečné k prostorové představivosti čtenáře.

„Pokýval hlavou a přesunul pohled k tabuli, na kterou mu Arminius včera nakreslil přibližné rozmístění hor kolem Biohaema, od neprostupné Gabrety na jihozápadě až po

¹⁵ Vrbenská, F. – Medek, L. : Stín modrého býka. Straka na vrbě, Praha 2001. (z tohoto vydání pocházejí i následující úryvky)

¹⁶ Plánky jsou situované na konci textu mezi epilogem a dodatky.

Sudetské a Korkontské hory kdesi daleko na severu. Sudetu s Gabretou spojovalo pohoří Melibiken a někde pod ním, na řece s barbarským jménem Agara, leželo sídlo regula Adalgera.“ (str. 34)

Proč jsem se ale časovým a prostorovým zařazením tak podrobně zabývala? Výše uvedené skutečnosti nám totiž napovídají, jak významná je pro autory historická přesnost, a také nás přivedou k jedné z významných charakteristik tohoto románu. Františka Vrbenská a Leonard Medek totiž věnovali mnoho času průzkumu odborných publikací mapujícím život v daném období a následně vytvořili román, který bychom v některých ohledech mohli označit spíše za historický než za historickou fantasy. Vratkosti zařazení Stínu modrého býka se budu nyní podrobněji věnovat.

Pokud bychom chtěli Stín modrého býka označit jako historický román, nahrávala by nám řada faktů. Tak především je to výše zmiňované velice přesné zařazení do časových a prostorových souvislostí. Toho bylo dosaženo, jak již bylo také výše zmíněno, studiem odborných publikací oběma autory, které je doloženo i v samotné knize, a to hned v několika prvcích, které bychom čekali spíše v historickém románu nebo odborné publikaci, než jako součást fantasy románu. Za samotným textem nacházíme rozsáhlé oddělení příloh, které neobsahuje jen zmíněné historické mapy, ale i část nazvanou Apendix neboli Dodatky, která nám přibližuje a vysvětluje práci autorů se zjištěnými fakty, jež se týkají zeměpisu, životního stylu a obřadů a praktických detailů vztahujících se k technice boje. V těchto dodatcích autoři přesně uvádějí, z jakých pramenů vycházeli, proč se přiklonili k té či oné verzi u situací, v nichž se odborné názory archeologů a historiků, s nimiž své dílo konzultovali, rozcházeli, a s kým a jak vytvořili konečnou podobu detailních popisů bojových technik. Následuje tabulka tehdy používaných měr a vah, slovníček užitých dobových pojmů, latinských slov a citátů, a především obsáhlý seznam použité literatury (včetně zahraniční), za který by se nemusel stydět ani autor doktorské práce oboru historie.

Z výše uvedených skutečností je jasné, že autoři se nespokojili ve své touze o historickou přesnost pouze s vymezením času a prostoru, ale pokusili se i co nejautentičtěji vylicít běžný život tehdejších lidí, jejich zvyky, náboženství, vzezření atd., přesně tak, jak je typické v historických románech. (Někdy získává čtenář z textu dojem, že autorům jde o vykreslení života našich předků více než o děj, který by měl

být v klasické fantasy nejdůležitějším.) Největší důraz totiž autoři kladou na propojení života tehdejších lidí s magickými rituály, které jsou tou nejpřirozenější součástí jejich vnímání světa.

„I jiní hledali pomoc u bohů. Děd Nyad Maeg Kregyr s Edernem Machim, druidem Havranů, se odebrali do Yvurovi chýše a pečlivě vytřepali jeho starý, odložený plášť. Prach a vlasy smetli na listy jeřábu, stromu napomáhajícího spojení se světem duchů...Ronwain znala význam toho, co dělali: rákos se užívá k věštbám, hloh je keřem annwnu, zászvěti, kněží se pokoušeli zjistit, zda je Yvur živ či mrtev a kde ho hledat. Nechápala jen, proč přitom vzývají Kotis jako Paní snů a Luga jako Správce pokladů – ale patrně měl ten zvláštní výběr cosi společného s Yvurovým tajemným posláním...Oheň blikavě dohořel, aniž by dým ukázal cokoli jasného, bohové odpověď odepřeli.“ (str. 36)

Tímto se také dostáváme k další charakteristice románu, která ho svou podstatou výrazně vyděluje z subžánru historické fantasy. Již jsme si řekli, že nedílnou součástí fantastické je přítomnost magie a kouzel. Jenže snaha autorů o realistické vyznění jde tak daleko, že toto základní pravidlo v podstatě porušují. Veškerá magie vyskytující se v románu splývá s přírodním náboženstvím pohanských národů a zůstává na rovině rituálů a očekávání postav. Nadpřirozeno je skryto pod mystickou mlhou a nikdy se nestane, že bychom danou situaci nemohli vysvětlit jen představami postav, či jejich blouzněním pod vlivem omamných bylin. Ani při pečlivém zkoumání nenalezneme v tomto rozsáhlém díle, v němž se s magií setkáváme téměř na každé stránce, skutečnost, která by se vedle zásahu nadpřirozených sil nedala vysvětlit i naprosto logicky a reálně. Někdy je mystická událost součástí něčího vyprávění, takže ji opět můžeme či nemusíme brát jako skutečnou. Jde tedy o jasný záměr autorů, kteří se cíleně po celou dobu pohybují na hranici historického románu a fantasy, a činí tak svůj román přístupným i pro čtenáře, kteří mají rádi příběhy z historie, ale fantasy prvky by pro ně nebyly přijatelné.

Dalším nápaditým prvkem propojujícím příběh s naší minulostí je využití znalosti hmotných pozůstatků tehdejších kultur. V knize se na několika místech setkáváme například se známou soškou boha Belena – jednou v podobě ilustrace a jednou ve

vyprávění jedné z postav – kterou většina z nás důvěrně zná z učebnic dějepisu.¹⁷ Ještě důležitější, a to hlavně proto, že jde o součást hlavní zápletky příběhu, je bájný poklad Boiů. Tomu je věnován také epilog, v němž nám autoři připomínají, že tento poklad byl v roce 1771 nalezen v obci Podmokly po velké bouřce tamějšími chalupníky.¹⁸ Bohužel byl následně roztaven a přetaven v tereziánské dukáty, takže ztratil svou nevyčíslitelnou historickou hodnotu. Využití těchto motivů je pro čtenáře velmi atraktivní.

Přes všechna uvedená fakta jsem na začátku této kapitoly Stín modrého býka za historickou fantasy označila. Nyní uvedu několik důvodů, proč je tento román, ačkoli bezesporu po historické stránce velice informativní, nutné přiřadit k žánru fantasy.

Základní složkou fantasy žánru je bezpochyby magie a ta je v tomto románu všudypřítomná. Téměř nenajdeme situaci, kde by hlavní postavy své konání nedoprovázely magickými rituály. Ačkoli jsme již výše uvedli, že autoři dbají na to, aby veškeré nadpřirozené a magické složky děje mohly být vysvětleny i přirozeně, v některých chvílích je to dosti obtížné. V těchto situacích je hrdina buď pod vlivem nějakých přírodních psychotropních látek nebo si dění můžeme vysvětlit tak, že se mu to prostě zdá. Takový postup je ale občas dost krkolomný, a proto je určitě snazší a s celkovým duchem textu kompatibilnější chápat magii prostě jako nadpřirozené dění. Následující ukázka může na jedné straně popisovat to, co se hlavnímu hrdinovi skutečně přihodilo, na druhé straně lze její obsah vysvětlit i jako blouznění hlavního hrdiny po požití omamné látky.

„Připlouvali provázení tichou, tesknou hudbou zářiví synové temnot. První se vynořil fialově světélkující had: provlnil se tmou, vysoko nad zemí se důstojně zasníval ve složitém vzoru, než se vstřebal sám do sebe a rozplynul. Po něm se objevil druhý, třetí, pátý... jeden za druhým a čím dál víc, palčivě žlutých a červených a zelených a modrých až přecházel zrak. Ve chvílce mu cestu přehradily desítky a stovky podsvětních plazů. Mimoděk zatápal po meči, zapomenuv, že žádný nemá.“ (str. 179)

¹⁷ Na straně 193 dokonce kdosi vypráví o tom, že tato soška zapadla do bahna a už ji asi nikdo nenajde.

¹⁸ Poklad byl tvořen převážně malými mincemi, které dnes nazýváme duhovkami, a to právě proto, že byly tyto mince nalézány většinou po dešti, kdy se jejich očištěný, lastuře podobný povrch duhově leskl.

Dalším nezaměnitelným ukazatelem žánru fantasy je typ hlavního hrdiny a postav. Hlavním hrdinou je typický bojovník – neporazitelný, putující osaměle světem, považovaný sice všemi za padoucha (i sám se tak charakterizuje), který ale přesto stojí vždy na straně spravedlnosti. Tento typ postavy také většinou ovládá magii, a splňuje tak požadavky druhu fantasy, který se nazývá Sword and Sorcery (Meč a magie). Původ těchto superhrdinů nacházíme v nejslavnější postavě žánru hrdinské fantasy – Barbaru Conanovi. Nejznámějším podobným typem jako je hlavní postava Stínu modrého býka Krak, je Geralt z příběhů o zaklínači Andrzej Sapkowskiho, ačkoli ten se nepohybuje ve světě reálné historie a má nijak nezpochybnitelné magické schopnosti. Otcem postavy Kraka je Leonard Medek, který ho hodlal použít už ve svých dříve plánovaných prózách, ale nestalo se tak, a tak Krak spatřil světlo světa až jako hlavní hrdina Stínu modrého býka. Medek chtěl původně napsat příběh sedmi pravěkých bojovníků, znovuzrozených do dnešní doby, aby dobojovali a vyhráli válku ve svém původním životě prohranou. Každý z nich měl příslušet k jinému kmeni a jejich jména měla být zvukovou nápodobou volání příslušných totemových zvířat. Nejdůležitější z nich se měl jmenovat Kran an-Kraa, Kran z kmene vran. Z něj se později ve spolupráci s Františkou Vrbenskou vyvinula postava Kraka Maeg Brano. Jistá spojitost s postavou Conana vychází také od Leonarda Medka. Ten je jedním z našich nejúspěšnějších autorů conanovských ság a to také inspirovalo nakladatele, aby ho požádali o založení řady příběhů se společným hrdinou, které by byly situovány do českého dávnověku. Sám Medek říká, že tento hrdina měl být jakousi místní conanovskou obdobou z doby stěhování národů.

Z vedlejších postav, které přesně splňují požadavky tohoto žánru, jsou nejvýznamnější postavy ženské. Dalo by se říci, že není fantasy bez ženské postavy, jež vyniká nejen fyzickou krásou, ale i svými schopnostmi, ať už magickými nebo bojovými. Kněžky, víly, čarodějnice, upírky či bojovnice jsou neoddělitelnými družkami bojovníků. I ve Stínu modrého býka nalezneme hned několik takových postav. Jsou to především kněžky jednotlivých kmenů, vykonávající nejrůznější pohanské rituály a zaplétající své osudy s postavami mužskými, čímž se vytváří erotické napětí, doprovázené často až barvotiskově podrobně popsány sexuálními scénami, které jsou ovšem od tohoto typu literatury také neodmyslitelné. V románu najdeme i společenství žen-bojovnic, které žijí nezávisle na mužích a připomínají bájně amazonky.

Součástí každé fantasy jsou také bojové scény. Na ty je kladen vždy veliký důraz a bývají detailně popisovány. Ve Stínu modrého býka také nechybí, ale je jich na tento žánr překvapivě málo. S první velkou bojovou scénou se setkáváme až na straně 143, což je dost netypické. Ve druhé polovině románu boje ale přibývají, což je důsledkem dramatisace děje, a k vyvrcholení dojde v 32. kapitole, která je vyplněna popisem posledního velkého souboje dvou hlavních protivníků. Čtenář má ale někdy dojem, že jsou právě scény tohoto typu zařazeny jen kvůli naplnění jeho očekávání a příběh sám je ani nevyžaduje. Jinak řečeno, že autoři jsou si vědomi toho, že čtenář fantasy vyžaduje v tomto druhu literatury množství podrobně popsanych bojových scén a nechtějí ho zklamat, a z toho důvodu vkládají do příběhu i jinak z pohledu děje v podstatě nadbytečné šarvátky.

Za spojení s žánrem fantasy lze považovat i motiv cesty, neboť většina postav v průběhu románu někam putuje, aby se nakonec všechny sešly v jednom místě a mohlo dojít k rozluštění zápletky. Cesta je pro fantasy velice důležitá. Dalo by se říci, že si ji tento žánr ze své podstaty přímo vynucuje, protože cesta umožňuje hrdiny konfrontovat s novými nepřáteli a prožívat nejrůznější dobrodružství. Nastrojít takové situace v jedné lokalitě by bylo pro autora rozhodně obtížnější. Fakt, že většina hrdinů fantasy (Conan, Geralt A. Sapkowského či Frodo Pytlík J. R. R. Tolkiena) jsou poutníci, neznamená, že neexistuje fantasy, která by se neodehrávala na jednom místě. Jako příklad lze použít třeba román Titus Groan (1946) od britského spisovatele Merwyna Lawrence Peakea, jehož děj se odehrává v pouze mezi zdmi prastarého hradu Gormenghastu, což je rozlehlá, chátrající budova, jež je tím jediným, co existuje na bezejmenné, setmělé planetě. Rozdíl je ale v tom, že tomuto autorovi nejde o vytvoření příběhu, ale spíše zkoumání vztahů postav v miniaturním umělém světě.

Samotní autoři se vyjádřili tak, že jejich záměrem bylo napsat „*realistickou fantasy: příběhy na pomezí historie a fantastiky, ve kterých sice nevystupují zlovolní kouzelníci šlehající okolo sebe fialovými blesky, nicméně magie je běžnou součástí života...*“.¹⁹ A tento cíl se jim kvalitním způsobem podařilo naplnit.

¹⁹ Leonard Medek v doslovu Stínu modrého býka (str.437).

5. 3. Kompozice

5. 3. 1. Syžetová osnova

Děj románu je dlouho rozdělen do několika zdánlivě nesouvislých syžetových linií rozvíjejících se kolem hlavních postav. Tyto linie jsou tři – v jedné se setkáváme s Keltem Krakem, ve druhé s Římanem Arminiem a třetí se odehrává v keltské vesnici Daksanemeth (dnešní Doksany) a seznamujeme se v ní s dívkou Ranwein. Jejich osudy jsou propletené a všichni se mají také v poslední části románu setkat. To ale čtenář po dlouhou dobu netuší, a tak působí jednotlivé části nesourodě a dílo celkově poněkud roztříštěně. Je to ale pravděpodobně dáno také způsobem vzniku románu. Tato úvodní část, v níž se střídají kapitoly věnované jednotlivým hrdinům, ústí v první ohniskovou kapitolu, jejíž význam nám napovídá už její název Modrý býk. Čtenář zde zjišťuje mnohé, pro pochopení příběhu klíčové, informace. V první řadě se znovu setkává se sponou ve tvaru modrého býka, podle níž Krak identifikuje mrtvolu svého bratra, kterého se rozhodne pomstít. Čtenář tedy poznává spojitost mezi Krakem a postavou z prologu, ale hlavně pochopí, že hlavním hybatelem děje bude pomsta.

Takto se dostáváme do druhé části, v níž se všechny postavy ocitají na cestě, na jejímž konci se dá očekávat jejich setkání. Stále jsou jejich osudy paralelní, ale z několika indicií již čtenáři tuší, že se musí nevyhnutelně propojit, abychom mohli pochopit význam řady stále tajemných událostí. Významně nám v této snaze pomůže další ohnisková kapitola, a to kapitola dvacátá Sovy a havrani. V ní vypluje na povrch mnoho dalších souvislostí, například co a proč měl mladší Krakův bratr vyzvednout – zlatý poklad Boiů. Zde se také propojí osudy několika zmiňovaných kmenů.

V poslední části už zbývá jen to, aby se všechny postavy setkaly, jejich příběhy do sebe zapadly a byl odhalen a potrestán vrah, kterým byl Arminius. Jde o poměrně nečekané zjištění, neboť obě hlavní postavy se v průběhu děje neprofilují nijak protikladně, dlouho není tedy úplně jasné, jakou roli v příběhu Arminius sehraje a jestli je postavou negativní, nebo nikoliv. V závěru příběhu se opětovně objevuje spona s modrým býkem, která je i součástí naznačeného happy endu.

Epilog je věnován, jak již bylo výše uvedeno, skutečnému osudu boiského zlatého pokladu nalezenému v osmnáctém století a zdůrazní tak naposledy spojitost příběhu s realitou.

5. 3. 2. Postavy

Hlavní postavou románu je Krak. Je typickým představitelem hrdiny románů fantasy, a to jak svým vzhledem, tak povahou. Jeho vnějšímu popisu dávají autoři značný prostor na mnoha místech textu. Má dlouhé černé vlasy, temné oči a vysokou, štíhlou a svalnatou postavu. Autoři se často také detailně věnují zraněním, které Krak při nejrůznějších bitvách utrpí. Popis krásy lidského těla, mužského i ženského, je pro tento žánr také typický. Autoři se snaží Kraka vylicit jako vlkodlaka a nesmiřitelného bojovníka (str.48), ale tato charakteristika naráží na skutečnost, že Krak vždy hájí dobro a spravedlnost a zaplétá se dobrovolně i do nepříjemných situací, které se ho původně netýkaly. Tím se velmi podobá postavě Koniáše, hlavního hrdiny příběhů Miroslava Žambocha - román Na ostřích čepelí (2001), Ostří oceli (2002) a novela Cesta domů (2006). Vnitřní charakteristiku Kraka i dalších postav poznáváme nepřímo prostřednictvím jeho vnitřních monologů.

„Krak se mrazivě pousmál. Ach hráči, pomyslel si s ponurým veselím, divil by ses, kdo všechno o tebe stojí a kolik se tu nabízí možností, jak s tebou skoncovat.“ (str. 53)

Další informace o této postavě nám zprostředkují retrospektivní pasáže věnující se jeho vzpomínkám. Psychologie postav Stínu modrého býka je tedy poměrně propracovaná. Z hlediska kompozice je Krak postavou janusovskou. Taková postava je „...*dvojí, zcela rozličné tváře, spojující v sobě zjevný protiklad.*“²⁰ Krak je na jedné straně nelítostným vrahem a nájemným žoldákem a na straně druhé člověkem, který pomáhá bezbranným proti nespravedlnosti. Protikladem Kraka je Arminius. Ten představuje jeho nejsilnějšího soupeře a jejich souboji je věnována v závěru knihy celá kapitola. Arminius se ze začátku profiluje podobně jako Krak. Jeho opravdová povaha, a tedy i skutečnost, že jde o nejzápornější postavu příběhu, se vyjeví až v závěru, ve chvíli, kdy

²⁰ Všetická, F. : Kroky Kalliopé. Votobia, Olomouc 2003.

se všechny tři syžetové linie protnou. Arminius je klasickým příkladem postavy intrikána. „*Intrikán (z fr. intrigant) představuje postavu, která se nekalými a nečestnými činy proti svým protivníkům výrazným způsobem podílí na dynamice děje.*“²¹ Arminius provází po nebezpečném germánském území mladého římského obchodníka. Ačkoli se po celou dobu tváří jako jeho přítel, má už od počátku v úmyslu ho zabít a okrást. Je také vrahem Krakova mladšího bratra Yvura a zlodějem boiského zlata. V závěru zahyne Krakovou rukou, čímž je Krakova cesta za pomstou uzavřena. Krak je typickou postavou poutníka, takže nakonec osaměle odchází z vesnice svého rodu. Nejvýznamnější ženskou postavou je dívka Ronwain, Yvurova snoubenka. Vzhledu ženských postav se tradičně ve fantasy věnuje mimořádná pozornost a nejinak je tomu i v této knize. Ronwain je, jako naprostá většina hrdinek fantasy, mimořádně krásná, má svůdnou postavu a dlouhé husté vlasy.

„Poodstoupil a pořádně si ji prohlédl. To už nebyla ta měkká, něžná Ronwain, jež bývala Yvurovou snoubenkou, tato dívka nosila tytéž rusé copy, avšak oči měla chladně hořké a neústupné. Až se vrátí mezi své, budou před ní muži klopit zrak a ošívát se a ženy ji budou vzývat a bát se jí zároveň...Poslední dny ji nadaly tvrdostí a sebejistotou...“ (str. 411)

Ovládá magii i meč. Chce Krakovi pomoci v pomstě za Yvura, což se jí podaří. Protože Yvur zahyne hned v prologu, tvoří Ronwain figurální dvojici založenou na lásce Leoderichem, vládcem města Lunu.

5. 3. 3. Kompoziční principy

Paralelní princip

Románu je vystavěn na paralelním principu. Jeho základem je „... *souběžná příbuznost probíhajících dějů a scén, která je založena na podobnostech.*“²² Podobné jsou si osudy dvou hlavních hrdinů – Kraka a Arminia - i jejich putování vyličené v prvních dvou částech díla. Ve stejném duchu je vyličená i poutř dívky Ronwain.

²¹ Všetická, F. : Kroky Kalliopé. Votobia, Olomouc 2003.

²² Všetická, F. : Kroky Kalliopé. Votobia, Olomouc 2003.

Princip cesty

Tímto se dostáváme k dalšímu kompozičnímu principu výstavby tohoto románu – principu cesty. Tento princip se nejčastěji vyskytuje v cestopisech a románech, často ho využívali osvícenští autoři a utopičtí filosofové. „*V próze osvícenského období přikládali autoři cestě obvykle určitý smysl a cíl...*“²³ Tyto motivy nacházíme i v žánru fantasy. Cílem cesty jejích hrdinů je většinou porážka nějakého tyrana, příšery nebo čarodějů sužujících lid, tedy snaha zlepšit svět. I ve Stínu modrého býka nacházíme podobný motiv – cílem cesty Kraka a Ronwain je potrestat vraždu a krádež boiského pokladu.

Motivický princip

Příběh románu je protkán motivem spony ve tvaru modrého býka. „*Nosný motiv má ve struktuře slovesného díla přibližně takové postavení jako motiv v díle hudebním. Podstatou motivu v hudebním díle je pohyb (termín motiv je od latinského motivus – uvádějící v pohyb) a návratnost. [...] V určité fázi literárního díla, obvykle na začátku, se objevuje tematická složka, která se vzápětí na to ztrácí, v modifikované podobě se objeví a ztratí ještě několikrát, aby v závěrečné fázi nějakým způsobem vyzněla. Celý tento proces včetně závěrečného vyznění tvoří dohromady motiv.*“²⁴ Spona ve tvaru modrého býka se objevuje na jeho začátku i konci, a tvoří tím jeho rámec. Občas se s ní setkáváme i v průběhu děje, většinou v pasážích, které objasňují její tajemný původ – jde tedy o magický předmět. Události uvádí do pohybu tím, že podle ní Krak identifikuje vraha svého bratra. A na konci symbolizuje usmíření tím, že se vrací do rukou Ronwain. Význam tohoto motivu je zdůrazněn i metaforou v názvu románu.

5. 4. Horizontální členění textu

Titul románu Stín modrého býka lze zařadit mezi názvy metaforické. Stejně tak i většinu názvů jednotlivých kapitol – Zasnoubena zemi, Spravedlivost řeky, Země mrtvých měst a podobně, časté jsou tituly protagonistické Dcera noci, Hřívnatá paní, Sovy a havrani, Nahý muž a Šílený tanečník, jeden patří mezi sentenční Hic sunt leones. Děj románu je rozdělen do třiceti čtyř kapitol. Předchází jim prolog a jsou

²³ Všetická, F. : Kroky Kalliopé. Votobia, Olomouc 2003.

²⁴ Všetická, F. : Kroky Kalliopé. Votobia, Olomouc 2003.

uzavřeny epilogem. V prologu se nejen poprvé setkáváme s motivem spony ve tvaru modrého býka, který nás v průběhu příběhu provází, ale také v něm dojde k události, která iniciuje následný příběh – vraždě mladšího bratra hlavního hrdiny Kraka a uloupení pokladu Boiů. K pochopení událostí prologu se ale čtenář musí složitě propracovávat v průběhu příběhu a indicie, které získává, slouží také jako dělicí body jednotlivých logických částí textu. Vnitřní monology postav, texty popěvek a písní, názvy historických předmětů a některá výrazy, které chce autor zdůraznit, jsou psány kurzívou.

5. 5. Vertikální členění textu

Vypravěč se v jednotlivých syžetových liniích nemění. Pokud použijeme typologický okruh rakouského lingvisty Franze K. Stanzela, můžeme říci, že jde o personálního vypravěče. „*V případě personální vyprávěcí situace se vypravěč zřídka vměšujících se komentářů a ustupuje za postavy vyprávění, takže si čtenář už ani neuvědomuje jeho přítomnost.*“²⁵ Je hlasem, jehož existenciální oblast není identická s existenciální oblastí postav, a má povědomí o jejich mentálních procesech. Pásmo řeči vypravěče se střídá s pásmem řeči postav v monologické i dialogické formě. Dialogů je poměrně málo, ale vnitřní monology hlavních postav se objevují často. Jednotlivá syžetová pásma se nepravidelně střídají, ale žádné nelze označit za hlavní, jejich význam je rovnocenný. V poslední části románu splynou v okamžiku, kdy se jejich hlavní protagonisti sejdou na jednom místě.

Jednotlivé postavy ani společenské skupiny nejsou rozlišeny pomocí jazyka a mluví hovorovou češtinou. K vytvoření dojmu období stěhování národů využívají autoři původní místní názvy, získané studiem odborné literatury – Daksanemeth (Doksany), Agara (Ohře), Gabreta (Šumava), Korkonta (Krkonoše), Albis (Labe), Wildahwa (Vltava) a podobně. Metaforika se týká hlavně častých popisů přírody a bojů.

„Podél řeky se rozprostíraly zelené louky, ploché jako stůl a šťavnaté čerstvou šťávou, občas střídané vzdušnými, vznostně zaklenutými háji dubů promísených s habry a sem

²⁵ Kubiček, T. : Vypravěč. Kategorie narativní analýzy. Host, Brno 2007.

*tam stálezelenou, rudokmennou borovicí, jako egejské ostrůvky mořskou hladinu
narušovali jednotvárnost širokých luk mrtví obři – zčernalá torza prastarých dubisek.“*
(str. 79)

6. Jana Rečková: Pečeti Černé pevniny

6.1. Jana Rečková

Jana Rečková vystudovala lékařskou fakultu a pracuje jako lékařka v Kralupech nad Vltavou. Literatuře se začala věnovat až v třiatřiceti letech a od devadesátých let se pravidelně účastní soutěží o nejlepší sci-fi a fantasy. V roce 2000 vyhrála Cenu Karla Čapka za novelu Roztrháno a od roku 1994 publikuje v Ikarii. Spolupracuje s fanziny Zbraně Avalonu, Základna a Trosky. Publikuje i pod pseudonymem Joanna Raily. Dílo: Svět nezrozených drahokamů (pod pseudonymem Joanna Raily, 1996), Mezi slovem a mečem (1999), Král je malý (2000), Syndrom malé mořské víly (2000), Pečeti Černé pevniny (2001).

6. 2. Pečeti Černé pevniny

Jak jsme si již řekli, uvádí se, že základními žánrovými zdroji pro fantasy byly pohádky a středověké eposy. Román Pečeti Černé pevniny v sobě nese prvky inspirované oběma uvedenými žánry. Zabývat se v této kapitole budeme motivy pohádkovými. Zároveň je tento román představitelem jednoho ze základních subžánrů fantasy, a to fantasy hrdinské. V souvislosti s ní můžeme narazit i na označení „*vysoká*“²⁶ nebo „*epická*“²⁷. Prvky tohoto druhu fantasy se v románu také pokusíme určit.

6.2. 1. Hrdinská fantasy

Definujme si žánr hrdinské fantasy blíže. Jednoduše bychom mohli říct, že jde o označení příběhů o hrdinovi nebo hrdince, kteří prožívají nejrůznější dobrodružství ve smyšleném světě a často se střetávají s nadpřirozenými silami. Slovo „hrdinská“ ovšem musíme chápat v širším slova smyslu. Označení hrdinská nenese tato literatura proto,

²⁶ Pringle, D. : Fantasy. Encyklopedie fantastických světů. Albatros, Praha. 2003

²⁷ Mocná, D. a kol. : Encyklopedie literárních žánrů. Paseka, Praha 2004

že pojednává o hrdinech – hrdinský je její duch, chování a povaha postav. Tomu odpovídá i žebříček hodnot a dění v těchto světech, jejichž rovnováha je neustále narušována nekončícím bojem dobra se zlem, často v černobílé podobě. Tyto příběhy nacházíme nejčastěji v mnohosvazkových a objemných knihách. Romány mívají pravidelně okolo pěti set stran a obvykle tvoří trilogie nebo mnohosvazkové řady s otevřeným koncem. Jde často o nekonečně prodlužované příběhy, a to všemi směry – mám tím na mysli skutečnost, že autoři běžně vytvářejí i romány, jejichž děj starším dílům předchází, rozvíjejí příběhy vedlejších postav a velmi často pokračují vyprávěním o osudech dětí postav základního románu. Vznikají tak rozsáhlé ságy, založené na propracovaném syžetu s několika dějovými liniemi, které mají své předobrazy ve středověkých legendách.

Základním společným rysem je podmínka, aby se tyto příběhy odehrávaly ve zcela smyšleném světě, tedy nikoli v naší současnosti nebo ve stylizované epoše dějin. Pro tento smyšlený svět použil J. R. R. Tolkien, nejslavnější autor tohoto druhu fantasy, název „druhotný svět“²⁸. Svět příběhu je tedy svým způsobem nadřazen jednotlivým postavám, a to v tom smyslu, že ačkoli postavy se mohou měnit, svět vždy zůstává.²⁹ Aby ale druhotný svět příběhu dobře fungoval, je třeba aby byl komplexní. Čím je odlišnější od našeho – prvotního – světa, tím je samozřejmě obtížnější této komplexnosti dosáhnout. Představa druhotného světa vychází ze světa primárního a jeho principů, ale je doplněna o věci, které v něm neexistují, na základě následujících pravidel: „...možný svět je souborem myslitelných faktů.[...] Možné světy jsou logicky konzistentní [...] Logická sémantika považuje možné světy za úplné entity [...] Ve všech možných světech platí tato logická operace: pokud v nějakém logickém prostoru existuje libovolná množina pravdivých vět, z nichž logicky vyplývá další věta, je tato věta v tomtéž logickém prostoru též pravdivá.“³⁰ a „Ustrojení možných světů by nás nemělo mást – těšíme se z mistrovství jejich detailů právě proto, že jsou produkty našeho vlastního uvažování.“³¹ Záleží potom na dovednosti autora, jak dokáže svým textem aktivovat naši fantazii, aby v ní tyto prvky mohly harmonicky působit.

²⁸ J. R. R. Tolkien: Netvoří a kritikové a jiné eseje. Argo, Praha 2006.

²⁹ Taková kniha obvykle začíná souborem map, běžné jsou i slovníčky, vysvětlivky nebo rodokmeny postav. Setkáváme se i s vysvětlujícími „pseudohistorickými“ studiemi. Tyto detaily, mohou být pro nezasvěceného čtenáře zatěžující, fanoušci tohoto žánru je ale vítají.

³⁰ Fořt, B. : Úvod do sémantiky fikčních světů. Host, Brno. 2005, str. 19.

³¹ Tamtéž. Str. 27.

„Fantazie je sice stvořena z prvotního světa, ale dobrý řemeslník miluje svůj materiál a zná a cítí hlinu, kámen i dřevo způsobem, jaký může dát jen umění tvořit. Ukování Gramu odhalilo chladné železo, stvoření Pegasa zušlechtilo koně, ve Stromu Slunce a Měsíce oslaven kořen, kmen, květ i plod.“³²

6. 2. 2. Vztah pohádky a fantasy

Na počátku této kapitoly si uveďme jednu z definic žánru pohádky. Pohádka je *„Zábavný, zpravidla prozaický žánr folklórního původu s fantastickým příběhem.“³³*

Určeme si nejdříve to, co pohádku s fantasy spojuje. V první řadě je to odlehlý čarovný svět, v němž se pohádka odehrává, a bezčasová věčnost – ta je v historické fantasy nahrazena nějakým, zpravidla středověkým, obdobím našich dějin. Společná je jim také tendence k vítězství dobra nad zlem, výrazné dějové vyprávění, oddalování rozuzlení a opakování motivů. Mezi motivy typické pro fantasy i pohádky patří typizované nadpřirozené a antropomorfizované postavy a přítomnost kouzel a magických předmětů.

Rozdíl spočívá ve folklórním původu pohádek a také v jejich duchu – jsou vážné. J.R.R. Tolkien k tomu říká toto:

„Pro pravou pohádku je rozhodně zásadní to, že na rozdíl od téže formy využitě pro méně významné a ušlechtilé účely je předkládána jako skutečnost...Vzhledem k tomu, že pohádka pojednává o „divech“, nestrpí jakýkoli rámec či postup naznačující, že celý příběh je pouhou smyšlenkou či iluzí. Vyprávění samo o sobě může samozřejmě být tak dobré, že lze rámec ignorovat. Stejně tak může být podařený a zábavný i příběh ze sna. Takové příběhy o Alence Lewise Carolla se svým snovým rámcem a přechody mezi snem a skutečností. Proto (a také z jiných důvodů) nejsou pravými pohádkami.“³⁴

³² J. R. R. Tolkien: Netvoři a kritikové a jiné eseje. Argo, Praha 2006, str. 159.

³³ Mocná, D. a kol.: Encyklopedie literárních žánrů. Paseka, Praha 2004.

³⁴ J. R.R. Tolkien: Netvoři a kritikové a jiné eseje. Argo, Praha 2006, str. 138.

Ve fantasy, jež je primárně určena jako četba pro dospělé, se na rozdíl od pohádky hojně vyskytují také násilné a erotické motivy. Je často stavěna do protikladu k žánru science fiction, proti jehož racionalismu staví právě citovost a pohádkovost. Vyskytují se v ní vedle pohádkových motivů i intertextové odkazy k pohádkám.

6. 2. 3. Pohádkové motivy v románu Pečeti Černé pevniny

Pohádkové motivy jsou v románu Jany Rečkové výrazné. Jejich množství je netypické i na tento žánr, který s nimi ve své volnosti (mám tím na mysli skutečnost, která byla připomenuta již v úvodu, a to, že ve fantasy je možné spojovat téměř všechny motivy od Červené Karkulky po létající talíře) běžně pracuje. V první části příběhu (jeho stavbou se podrobněji budu zabývat níže) se setkáváme s princeznou Achet, která svou statečností osvobodí zakleté království.

„Lyfoocký král se protáhl a hlasitě zívá. „Zdálo se mi...“ zahuhlal a zděšeně vzhledl. „Ten nepořádek! Co se děje?“

„Spal jsi devadesát devět let.“ Princ Koolir mu klesl k nohám. „Naše království bylo zakleté.“³⁵ (str. 33)

Achet ve své osobě ožívuje další typický pohádkový motiv – je mezi svými sestrami nejošklivější (ošklivé káčátko), ale přitom se ukáže jako nejstatečnější a vezme si vysněného ženicha. To nás přivádí k dalšímu faktu, a to, že všechny jednotlivé příběhy tohoto románu končí, když ne přímo svatbou, tak alespoň láskou hlavních hrdinů, což ve fantasy úplně běžné není. Milostné vztahy jsou sice součástí tohoto žánru, ale většinou probíhají jen jaksi mimochodem, dalo by se říci, při cestě hlavního hrdiny, ale ten odchází osamocen. Dalším jevem typickým spíše pro pohádky, který se v díle Jany Rečkové objevuje častěji, než je i ve fantasy obvyklé, je fakt, že hlavními hrdiny jsou převážně (mimo čaroděje) členové královských rodin – králové, princezny atd. (To lze sledovat i v díle této autorky, jehož děj se odehrává v současnosti, tam se zase setkáváme s členy privilegovaných rodin, které podobně jako monarchové ovládají

³⁵ J. Rečková: Pečeti Černé pevniny. Straky na vrbě. Praha 2001. (z tohoto vydání pocházejí i následující citace)

svět, který je obklopuje.)³⁶ Pohádkový svět čtenáři evokuje například i dílna alchymisty, která velmi připomíná vybavení chýše pohádkové čarodějnice.

„Alchymistova dílna byla patřičně pochmurná. Nic tu nechybělo. Výhně, kahany, kovové, stříbrné i skleněné nádoby, police se strašidelnými přísadami jako netopýří křídla, celé myši a žáby naložené v lihu, hadí zuby, hned vedle nich lahvička s jedem, jedovaté byliny či výtažky nich, popel z kostí oběšence.“ (str. 144)

6. 2. 4. Pečeti Černé pevniny jako hrdinská fantasy

Uvedli jsme, že pro hrdinskou fantasy je určující existence „druhotného světa“, v němž se příběh odehrává. Tento svět je v zde představován dvěma pevninami – Bílou a Černou a ostrovem Garraworou. Na nich se rozkládají různá království. Jedno z nich se nachází na dně oceánu, který vše obklopuje. Pevniny i oceán jsou obývány množstvím zajímavých tvorů. Jsou mezi nimi například mluvící zvířata, dále zvířata, která mají obrovské rozměry a často i více hlav nebo končetin a připomínají spíše obměnu draků (viz pohádkové motivy), ale objevuje se zde i řada tvorů, kteří jsou výtvoři autorčiny fantazie a evokují nám různé mýtické příšery. Běžně v tomto světě ožívají i rostliny, nebo dokonce celý les, který potom různými prostředky útočí na ty, kdo jím procházejí.

„U brodu přes mělkou říčku jim zastoupilo cestu zvíře veliké jako stodola, s nohama tloušťky sloupů paláce a se špičatou tlamou přežvykující oheň. Rudé jiskry sršely i z očí vysoko nad hlavami tří vetřelců.“ (str. 220)

„Tenk se přitiskl k šíji koně a byl úplně potichu. Červánek něco řekl druhému koni v koňské řeči a oba se kopyty pustili do houštiny, jež jim stála v cestě.“ (str. 261)

„Z lesa se vynořil dlouhý kořen jako chapadlo, omotal mu kotníky a vlekl ho zpět.“ (str. 221)

³⁶ J. Rečková: Dobrý dům na hraní. In: Česká fantasy : 2005. (Ed. Vlado Ríša). Praha 2006.

Svět románu obývají převážně lidé, ale setkáváme se i s řadou nadpřirozených bytostí. Nejdůležitějšími z nich jsou čarodějové. Ti jsou hlavními hrdiny každého ze čtyř příběhů. Jde o otce, který se jmenuje Chast a je zemským čarodějem, což je nejvýznamnější pozice v hierarchii čarodějů, kterých v příběhu vystupuje velké množství. Postupně se seznámíme i s jeho syny, kteří ale doposud netušili, kdo je jejich otcem a že jsou vůbec bratři. Okolo nich se rozvíjí zápletky. Mágy, alchymisty, čaroděje a poločaroděje, ať už dobrými či zlými, umělými bytostmi, vílami, oživenými mrtvolami a podobnými stvořeními se děj jen hemží. Vytvářejí tak společně s lidmi a výše popisovanými zvířaty a netvory komplexní paralelní svět, který je ale tomu našemu velice podobný. Dalo by se opět říci, že připomíná zidealizované období evropského středověku, a rozdíl představuje pouze existence výše jmenovaných tvorů a přítomnost magie. Tato stylizace je pro fantasy typická a spojuje tak její příběhy se středověkými hrdinskými eposy. Je čitelná nejen z povahy a děje příběhu, ale i z reálií – šatstva, zbraní, společenských vztahů apod. – které si zhruba s touto dobou v spojujeme.

„Už věděl, co musí udělat. Pomalu vztáhl ruce, prsty namířil dolů, mezi stíny, a vyslal na ně šedou kletbu. Uslyšel zoufalé skřeky, chroptění, řev a jekot. Hradby se otřásají, šplhající netvorové z nich padají a v přivolaném šedivém světle umírají. ZiCior potřásl vlasy, kapičky potu se rozlétly kolem něj. Vypadal jako kdyby se vykoupal. Vítr se svištivě zasmál, les zanaříkal a začal ustupovat, stahoval se dál od hradeb Tergihoru. Pak všechno utichlo.“ (str. 315)

Těmito prvky se román Jany Rečkové v mnoha ohledech přibližuje nejznámějšímu románu hrdinské fantasy - trilogii Pán prstenů J. R. R. Tolkiena. Jde ale o podobnost pouze povrchovou – typem postav a charakterem světa příběhu. Tolkienův román je výrazně propracovanější, má logičtější stavbu a zápletku, živější a uvěřitelnější postavy a hlavně v sobě nese mnohá poselství týkající se osudu jednotlivců i celého lidstva.

6. 3. Kompozice

6. 3. 1. Syžetová osnova

Román Pečeti Černé pevniny volně navazuje na předchozí román Rečkové Mezi slovem a mečem. S ním je spojen především světem, v němž se příběh odehrává, a několika postavami. Jde o krále Lotrina a čaroděje Chasta. Zatímco Lotrin se objeví jen v epizodické roli na začátku románu a naznačí tak spojitost s předchozím románem, Chast je i zde jednou z hlavních postav, ačkoli jinak se děj odehrává okolo další generace, tedy dětí Lotrina a Chasta.

V první části nazvané Žena pro prince, žena pro čaroděje se setkáváme s čarodějem Mawem a princeznou Achet. Ději této části jsem se věnovala už v části popisující pohádkové motivy v románu. Zkráceně lze říci, že princezna pomocí čaroděje osvobodí zakleté království. Mawe na konci zjistí, že je synem zemského čaroděje Chasta, čímž se osudy hlavních hrdinů románu začínají pomalu splétat. Příběh sám lze také rozčlenit do čtyř částí – události na dvoře v Merodeši, princezna jde osvobodit prince Koolira a jeho království, únos do podmořského království a boje v něm a usmíření a svatba.

V druhé části pro čtenáře překvapivě vystupují úplně nové postavy poločaroděj Leti a dívka Chaara. Leti je přesnou obdobou Maweho a na konci příběhu opět zjišťujeme, že Leti je dosud neznámým synem Chasta. To je ovšem jediná skutečnost, která má nějakou spojitost s prvním příběhem. Děj je opět velmi spleťový a má několik fází – odchod Letiho z vesnice, seznámení s Chaarou a dobrodružství ve městě, cesta Chaary za zemským čarodějem a konečný boj s netvorem.

Třetí část osvětluje, proč tyto povídky tvoří část jednoho románu. Nese název Pečeti Černé pevniny, pojmenovává celý román a je tedy jasné, že je pro něj klíčová. Tomu odpovídá i její délka – má dvě stě stran a zabírá přes téměř polovinu knihy. Dovídáme se zde také, co jsou to vlastně pečeti Černé pevniny. Hlavní postava princ ZiCior je opětovně téměř kopií postav Maweho a Letiho, těžko rozlišit, jestli se jedná o záměr – ZiCior opětovně překvapivě zjistí, že je synem Chasta. Samotný příběh je velice složitý a spleťový. Pro čtenáře může být obtížné se v něm zorientovat, což je způsobeno tím, že je překombinovaný a zdá se, jako by postrádal vnitřní souvislost. Autorka totiž

často opouští motivy, které se zdají být významné, a bez zjevné příčiny začne rozvíjet motivy původně vedlejší, aniž by se k hlavní dějové lince vracela, a když, tak jen zmínkou. Objevují se zde postavy z první části románu, čímž se vytváří vnitřní souvislost, ale nikdo z části druhé. Ta se k hlavní linii románu připojí až ve čtvrté části.

Čtvrtá část románu nazvaná Garrawora, ostrov Nesmrtelných by také mohla fungovat jako samostatná povídka. S ostatními částmi románu je spojena opět hlavně postavou čaroděje Chasta. Setkáme se zde i postavou Chaary a okrajově i s Letim, kteří byli hlavními hrdiny druhé části románu. Leti je zmíněn jen letmo, Chaara má větší prostor, ale postupně ustupuje do pozadí, protože hlavní postavou této části je čaroděj Chast. V závěru příběhu je naznačena jeho smrt. Příslibem pokračování ságy je postava malého Keichta – dítěte Chaary a Letiho. Keicht se objeví na začátku, ale potom je dědečkem Chastem odebrán matce a poslán na výchovu k ostatním čarodějům a z příběhu se vytratí. Děj této kapitoly se odehrává na ostrovu Garrawora, který tvoří poslední část světa románu. Garrawora je mezi ostatními pevninami netypická tím, že se na ní nedá čarovat. Chast při cestě na ostrov zachrání z rukou pirátů němou dceru garraworského krále, a protože je schopen se sní dorozumívat beze slov, zjistí, že příčinou její nemoci je dávný spor mezi jejími rodiči – krále a jeho bývalé ženy čarodějky. Chast se rozhodne mnoha divným událostem na ostrově přijít na kloub, a zaplete se tak do boje o moc mezi dvěma tamními králi, do něhož jsou zapleteny i skupiny čarodějů. Ti jsou právě těmi Nesmrtelnými z názvu kapitoly. Nesmrtelnost jim umožňuje zkracování životů obyvatel ostrova. Je tedy zřejmé, že čarodějové spojení s jedním z králů tvoří negativní stranu a Chast se v chystaném boji přidá na stranu dobra, které také nakonec dopomůže k vítězství.

Dějovost je přesně podle požadavků žánru tím nejhlavnějším rysem románu. Děj jde rychle kupředu a je plný zvratů, výsledkem je na jedné straně čtivost, ale na straně druhé, jak už jsem zmínila, určitá zmatečnost. Ne každý autor má také svět svého románu tak dokonale promyšlený, aby v něm nebylo možné nalézt něco nelogického.

6. 3. 2. Postavy

Charaktery postav jsou opět typické pro fantasy, tedy modelové a očekávatelné. Hlavní mužské postavy – Chast a jeho synové Mawe, Leti a ZiCior - jsou skoro neodlišitelní. Mají stejné vlastnosti – spojují v sobě typické postavy čaroděje a bojovníka. Jsou to téměř nepřemožitelní a neohrožení bojovníci, jsou velice přitažliví pro ženy, jejichž svodům neustále podléhají, a na každém kroku používají kouzla a samozřejmě stojí na straně dobra. Postava Chasta je odlišena jen věkem a popravdě působí jako hrdinové dost monotónně a jejich uniformita je románu na škodu, přestože čtenář fantasy typ takového hrdiny očekává.

Vnější charakteristika hlavních mužských hrdinů je dána hlavně popisem vlasů a postavy, přičemž s popisy vlasů a jejich úpravy se setkáváme velice často. Bývají většinou tmavé a husté. Postavu mají všichni hlavní hrdinové vysokou a svalnatou.

„Mladík byl vyšší než on , pěkně urostlý, měl pružný krok a tmavé kudrnaté vlasy.“
(str. 10 - Mawe)

„Mohla si prohlédnout jeho svaly, a ty věru stály za prohlížení.“ (str. 68 - Leti)

„Bezděčně vztáhla ruku a dotkla se těch zcuchaných černých vlasů.“ (str. 69 - Leti)

„Mladík potřásl dlouhými kudrnatými vlasy.“ (str. 220 - ZiCior)

Ani jejich charaktery nejsou nikterak nepředvídatelné a složité. Jsou popisováni jako stateční bojovníci, kteří hájí dobro, mají výborné vzdělání, ctí a chrání ženy, neusilují o moc a peníze a většina z nich i v těch nejnebezpečnějších situacích nezapomene prohodit nějaký vtip. Jejich povahy se v průběhu děje nijak nevyvíjí, hrdinové nesvádějí žádné vnitřní boje, ačkoli autorka používá k charakteristice postav i vnitřní monology v podobě polopřímé a nepřímé řeči. Jedinou jejich společnou negativní vlastností je slabost pro slabší pohlaví, takže jsou svým partnerkám většinou nevěrní. Hlavní hrdinové přesně splňují požadavky žánru fantasy – jsou krásní, chytří a silní.

Čaroděj Chast má charakter svorníkové postavy. Svorníková postava v literárním díle spojuje určitou společenskou jednotku.³⁷ Typem takové postavy je například matka z Čapkovy stejnojmenné hry. Chast v tomto románu spojuje příběhy svých synů, nevlastních bratrů, kteří se dosud neznali, Maweho, Letiho a ZiCiora. S nimi také tvoří Chast v jednotlivých kapitolách figurální dvojice typu učitel – žák, protože jeho synové nedokáží ještě vůbec nebo v plné míře využívat své čarodějnické a bojové nadání.

Další očekávanou postavou hrdinské fantasy je žena bojovnice. Těch najdeme v románu hned několik – jde prakticky o všechny partnerky hlavních hrdinů, s nimiž tedy tvoří figurální dvojice založené na lásce. Nejde o ženy, které by se zabývaly jenom bojem, většinou jsou popsány jako křehké bytosti, které jsou ale schopny v kritické situaci velice dobře vládnout mečem a zachovat se neohroženě.

„Vojáků bylo šest. Achet se ušklíbla. Málokterý rytíř by se jí vyrovnal, o obyčejných žoldněřích nemluvě. Frinkovi muži se nejprve smáli, ale jen krátce. Pak se podivili, a na víc už jim nezbyl čas, neboť jeden po druhém padali na zkrvavenou trávu. Mawe s Achet bojovali zády k sobě, v dokonalé souhře střídavě útočili, navzájem si kryli boky a současně uhýbali, když bylo třeba, aniž by se domlouvali.“ (str. 232)

Mezi ženské postavy odpovídající této charakteristice patří Achet, ta se odlišuje pouze tím, že není jako ostatní krásná, její sestry princezny, Chaara, paní Larid, královny Firaik a ZeFeik, čarodějka Rinia a umělá bytost Eren. Vnější charakteristika ženských postav je většinou založena na popisu vlasů – ty jsou vždy dlouhé a husté, očí - barva, a postavy, jež je štíhlá a dokonalá. Vnitřní charakteristika je nepřímá, tedy zobrazená v jednání postav. Ale i zde se setkáme s výraznou modelovostí. Tyto ženy jsou vždy statečné a věrné svým mužům, provázejí je všemi dobrodružstvími a nebezpečnými situacemi bez jakéhokoli odporu. Ten projeví jen v situacích, kdy se je muži snaží chránit a ony se zachovají ještě statečněji, než se od nich očekává. Je tedy vidět, že ani ženské postavy nejsou více psychologicky propracované a působí spíše jako dekorativní loutky než jako skutečné lidské bytosti.

³⁷ Všetická, F. : Kroky Kalliopé. Votobia, Olomouc 2003.

V přehlídce typických postav žánru nesmí chybět aristokrat – nejčastěji král nebo správce nějakého území, který se nejdříve jeví jako negativní, protože chce rozšiřovat svou moc, ale v průběhu příběhu se na základě okolností přikloní na stranu dobra. Tato postava bývá většinou nejzajímavější, protože umožňuje vykreslení názorového přechodu, a tím i hlubší psychologie postavy, která má nějaký vývoj. V Pečetích Černé pevniny nalezneme dvě takové postavy. První z nich je netvor Ohrogombor, který sice usiluje o moc, a to pomocí různých čar a nekalostí, ale nakonec se přece jen přidá k hlavním hrdinům usilujícím o vítězství dobra. Takováto postava většinou na konci příběhu umírá, čímž zaplatí své původní viny. Předobraz bychom mohli hledat například v Tolkienově Boromirovi. Postava Ohrogombora ale bohužel není tak dobře rozpracována, abychom mohli pochopit, jeho názorový přerod. Stejně je to i s Ohrogomborovi velice podobnou postavou, s níž se setkáváme ve čtvrté části románu, a to králem Torjehem. Torjeh se také zpočátku jeví jako negativní postava – je namyšlený, arogantní a nepřístupný, později se ale přidá na stranu dobra projeví se jako statečný a čestný člověk, dokonce se stane partnerem jednoznačně pozitivní postavy Chaary, kterou opustí Leti. Torjeh nemá na svědomí lidské životy, a nemusí tedy zahynout jako Ohrogombor, aby bylo zachováno pravidlo trestající zlo. Tyto postavy můžeme zařadit mezi postavy kontrovertní. „*Kontrovertní postava (z lat. contra = proti, vertere = obracet, proměnit) je postava určitého vyhraněného druhu, tj. pozitivní nebo negativní, která se v závěrečné fázi díla nečekaně změní ve svůj pravý opak.*“³⁸ Existují tedy dva typy této postavy – pozitivní s negativním finále a negativní s pozitivním finále. Zde se v obou případech jedná o první ze dvou jmenovaných alternativ.

6. 3. 3. Kompoziční principy

Numerický princip

Román je vystavěn na tetradickém principu. Je rozdělen do čtyř částí, které se svou strukturou a obsahem blíží spíše samostatným povídkám než částem jednoho díla. Propojeny jsou hlavními postavami, ale i to velice volně. Každá z částí má svou zápletku a zakončení – jak už jsem uvedla většinou v podobě svatby nebo sblížení

³⁸ Všetická, F. : Kroky Kalliopé. Votobia, Olomouc 2003.

hlavní mužské a ženské postavy. Také hlavní postavy jsou čtyři – čaroděj Chast a jeho synové Mawe, Leti a ZiCior. V dějově důležitých částech příběhu se setkáme s násobky čísla čtyři. Pečetí Černé pevniny je dvanáct a čarodějů střežících tajemství ostrova Garrawory osm. Architektura díla tedy numericky koresponduje s číselným projevem syžetu.

Paralelní princip

Paralelní princip je v kompozici Pečetí Černé pevniny výrazný. První tři příběhy, které se týkají synů Chasta jsou si velmi podobné. Na začátku se setkáváme s mladíkem, který nezná svého otce, je výrazně jiný než ostatní a má magické schopnosti. Tento mladík následně opustí domov, prožije nejrůznější dobrodružství, v nichž se projeví jako statečný bojovník a čaroděj, a zjistí, že je synem zemského čaroděje. Osudy ženských postav jsou si také podobné, stejně jako zápletky jednotlivých příběhů.

Princip cesty

Jednotlivé příběhy románu Pečetí Černé pevniny jsou vystavěny na motivu cesty. Nejde o nekonečnou cestu, na níž se s hlavním hrdinou jen potkáme, a on na konci zase mizí do neznáma, jako tomu bylo například v předchozím románu Stín modrého býka a jak je tomu také v příbězích o Howardově Conanovi nebo Sapkowskiho GERALTOVI. V tomto případě jde o cestu konečnou, pro život hlavního hrdiny zásadní – pozná svůj původ, své poslání, životní partnerku a na konci se usadí. To je dáno i charakterem hrdinů, kteří nejsou poutníky, ale usedlým způsobem žijícími čaroději, kteří se žijí jako ostatní smrtelníci, většinou jsou kováři. Nejedná se proto o nekonečnou pouť, ale o cestu, na jejímž konci se hrdina vrací zpět domů. Jsou zde tedy čtyři ukončené a na sobě nezávislé cesty.

6. 4. Horizontální členění textu

Titul románu tvoří název jedné z kapitol, v něm obsažených. Názvy jednotlivých kapitol Žena pro prince, žena pro čaroděje, Netvor beze smlouvy, Pečetí černé pevniny a Garrawora, ostrov Nesmrtelných nás stručným způsobem informují o jejich obsahu, a zařadila bych je tedy mezi tituly synoptické. Jak jsem již výše uvedla, text je rozdělen do čtyř kapitol, které se ještě člení na jednotlivé krátké úseky, což má dynamizující

efekt. Proložené písmo používá autorka v několika případech – pokud jde o zaklínadla, o tajemné předměty nebo místa, pokud chce význam některých slov zdůraznit a pokud jde o vnitřní monolog postav.

6. 5. Vertikální členění text

Vyprávěcí situaci tohoto románu lze označit za personální. Vypravěč je zde v pozici reflektora, je tedy spíše hlasem, ne postavou, není přítomen v příběhu, zná mentální procesy postav. Jde tedy o vševědoucího vypravěče ve třetí osobě. Pásmo řeči vypravěče se často střídá s pásmem řeči postav, v němž je velmi častá dialogová forma, která také přispívá k dynamizaci textu. Vnitřní monology postav jsou ztvárněny pomocí nevlastní přímé řeči, jež je i graficky odlišena. Neobjevují se ale příliš často a mají většinou formu krátkých jednoduchých vět.

Většina fantasy světů je odvozena od nejdetailněji propracovaného světa tohoto žánru – Středozemě Pána prstenů. V Pánovi prstenů používá Tolkien i vlastní jazyky, kterým jako lingvista věnoval velkou péči, takže mají svou vnitřní logiku. Díky pečlivé lingvistické konstrukci znějí středozemské zeměpisné názvy velmi reálně. Jednotlivá plemena obývající Středozemi mají vlastní jazyky, které se podle druhu bytostí blíží staré nebo moderní angličtině nebo jsou dílem Tolkiena.³⁹ Vraťme se k Rečkové. I v jejím románu se setkáváme s pokusy odlišit jednotlivé druhy bytostí odlišit pomocí jazyka. Jazyk aristokracie je vznešenější a tomu odpovídá spisovný jazyk, obyvatelé vesnic zase často používají obecnou češtinu. Vyskytuje se zde i jazyk kouzel, který ale není nijak propracovaný a jde spíše o dobře znějící shluky zvuků. Podobně je to s vlastními a zeměpisnými jmény. Ty i zmiňovaný kouzelný jazyk jsou zvukomalebně odvozeny od názvů a jazyků Středozemě, jak je to ve fantasy běžné. Jazyk hlavních postav je velmi současný, jde většinou o hovorovou češtinu. Pokud se v pásmu jejich řeči objeví i některé výrazy obecné češtiny, působí vzhledem k prostředí, v němž se děj románu odehrává stylisticky nevhodně.

„Některé přízraky jsou ty nejhorší drbný.“ (str. 66)

³⁹ Sám Tolkien o své vášni vytvářet vlastní jazyky pojednal v eseji Tajná neřest. In: Netvoři a kritikové a jiné eseje. Argo, Praha 2006.

„Měl bych jí něco koupit v Tole, nějaký hadřík...“ (str. 67)

7. Pavel Renčín: Nepohádka

7. 1. Pavel Renčín

Pavel Renčín pracuje v oblasti reklamy. Často se účastní literárních soutěží zaměřených na fantasy, publikoval několik povídek a na internetových stránkách věnovaných fantasy se často objevují jeho recenze. Ačkoli je *Nepohádka* (2003) jeho románovým debutem, vzbudila pro svou zvláštnost mezi fanoušky fantasy veliký, veskrze kladný, ohlas.

7. 2. Nepohádka

Rozborem pohádkových motivů v díle Jany Rečkové se tedy dostáváme k netradičnímu románu české fantasy. Tento román autor Pavel Renčín pojmenoval *Nepohádka* a je jasné, že to nebyla náhoda. Spojuje v sobě totiž jak prvky pohádky, tak žánru humorné a hrdinské fantasy, a nacházíme v něm dílo, které v mnoha bodech přesahuje očekávaný rámec populární literatury. Pokusme se v něm tedy výše jmenované prvky nalézt a tato tvrzení dokázat.

Nepohádku můžeme jen těžko zařadit do nějakého subžánru fantasy. Pokud se o to pokusíme, okamžitě nás napadne tak pádný protiargument, že své tvrzení musíme opravovat. Nejpresnější bude asi, když řekneme, že tento román je jakousi čistou esencí fantasy, protože si z každého jejího subžánru vezme některé motivy, které přetvoří originálním způsobem.

7. 2. 1. Nepohádka jako pohádka

Pokud se pokusíme *Nepohádku* žánrově zařadit, první otázka, kterou si položíme je, zda jde o pohádku či nikoliv a jaký význam má záporná předpona v názvu. První věty románu jsou pohádkou jasně inspirovány.

„Bylo nebylo, kdysi dávno, v místě opředeném tajemstvím, o jehož existenci mají tušení jen děti, blázni a snílci, narodili se dva skřítki.“⁴⁰

Hned další věty ale ukazují, že o pohádku pravděpodobně nepůjde a že si autor některé pohádkové motivy pouze vypůjčil, aby je využil originálním způsobem.

„Byli docela maličcí, svraštělí a oškliví, stejně jako lidská miminka, když se vyloupnou z lůna matek. Ve skřítků porodnici Mechové – Medová vřeštěli nejvíc ze všech skřítků.“
(str. 8)

Skřítků porodnice, lidská miminka nás přivedou na myšlenku, že by nepohádkovost Nepohádky mohla spočívat v tom, že se pohádkové bytosti budou pohybovat v našem současném světě nebo že se alespoň jejich svět bude podobat našemu modernímu světu, mohlo by tedy jít o moderní pohádku podobnou těm, které psal Karel Čapek. Mylnost tohoto dojmu odhalíme hned na dalších řádcích.

„První synek dostal jméno James a stal se dědicem a oblíbencem skřítkůho šlechtice Francoise d'Sarroock, pána ze zimních mlýnů a Ječmenova. Jeho o minutu mladší bratr Leelum byl zaslíben kněžskému řádu. Zatímco se James učil šermu s pletací jehlicí a dvorské etiketě, studoval Leelum cizí jazyky a psaní. Když James oblékal brnění z ořechových skořápek a zkoušel sedlat potkana, hltal Leelum historii a náboženství. Z Jamese vyrostl sebevědomý a přímý skřítek, Leelum byl dvakrát chytřejší, ale měl problémy se vztahy k ostatním. Nerozuměl jim, a vlastně se jich trochu bál. Proto byl velmi osamělý a tichý. Všichni včetně hraběcího otce, což Leeluma obzvlášť mrzelo, obdivovali jeho bratra. Když se něco povedlo jemu, uspořádal hrabě hostinu, ale o Leelumových pokrocích často nevěděl nikdo jiný než Leelum. Tak se naučil nikomu nedůvěřovat a spíše se pozorně dívat kolem. Ve srovnání s Jamesem nečinil libivá gesta, nechodil oblečen v naleštěném brnění, ani po něm netoužily pubertální rusalky, na druhou stranu dokázal sprádat plány, přemýšlet a manipulovat. Ať se ale Leelum snažil jak chtěl, přízeň otce mu to nepřineslo. Jeho srdce nasávalo hořkost jako houba, schraňovalo ji kdesi hluboko, kde se měla hromadit až do dne, kdy nasáklé praskne a zalije lítostí celou Utopii.“ (str. 8)

⁴⁰ Renčín, P. : Nepohádka. Straky na vrbě, Praha 2004, str. 8. (v následujícím textu budu citovat z tohoto vydání, uvedu tedy pouze čísla příslušných stran románu)

Z tohoto úryvku zjistíme o románu mnohé. V první řadě to, že jeho postavy budou mít svou psychologii, která nebude předem daná, ani šablonovitá, jak to ve fantasy bývá, ale že se jejich povaha bude vyvíjet a bude často připomínat nás samé. Také, že se děj příběhu nebude odvíjet podle klasických pohádkových struktur, ale naopak nepředvídatelně. Pohádkové motivy tu ale také jsou – autor na ně v průběhu románu klade velký důraz, aby si čtenář uvědomil, že mnohé drastické a světu pohádek velmi vzdálené motivy jsou s tímto žánrem záměrně stále v kontaktu a poměřují se s ním. Do pohádek patří určitě rusalky, kníže, který má dva odlišné syny a svět skřítků, který je velice poeticky popisován – šermování s pletací jehlicí, brnění z ořechových skořápek a podobně. V Nepohádce vystupuje celá plejáda klasických pohádkových postav – mluvící zvířata, Krakonoš, kouzelný dědeček, čarodějnice, víly, princové, králové a královny. (Většina z nich může být považována i za typické postavy z fantasy, ale zde je vzhledem k jejich charakteru a prostředí, v němž se pohybují zařadíme mezi postavy pohádkové.) Problém je ale v tom, že se všechny tyto postavy chovají naprosto jinak, než bychom od nich očekávali. Jejich očekávané chování v konfrontaci se skutečností je jedním z výrazných zdrojů humorných situací v románu (viz dále).

V klasických pohádkách je také běžné rozdělení bytostí na dobré a zlé, a tedy stojící na opačných stranách. Dobré bytosti v Nepohádce vyhánějí ty zlé do světa lidí a to je příčinou mnoha válek v Utopii (název zdejšího pohádkového či fantazijního světa – také má aktuální a nepohádkové konotace), v nichž jedna strana bojuje za to, aby Utopie zůstala pohádkou, kdežto opozice chce jejich svět modernizovat po lidském způsobu. Ani to ale není ztvárněno podle pohádkových pravidel. Dobré bytosti vytvoří Radu ortodoxního dobra, která se chová jako skupina fanatiků a terorizuje negativní bytosti, jejichž pronásledování končí až vyhnáním do světa lidí. Zlé bytosti jsou tedy obětmi teroru těch dobrých. Čtenářovy sympatie nejsou ale jednoznačně na žádné straně, neboť z příběhu pro nás jasně vyplývá, že všechny nadpřirozené bytosti jsou ve svém světě stejně potřebné, a jejich charakter v tom nehraje roli. Úbytkem špatných bytostí z pohádkového světa dochází k disharmonii, která je zdrojem jeho úpadku. Cílem je tedy navrácení světa fantazie do rovnováhy a uvědomění si důležitosti koexistence dobra a zla. Další situací, kterou známe z některých pohádek představuje fakt, že všechny nadpřirozené bytosti vyskytující se našem světě mohou vidět jen ti,

kteří na ně jsou schopni skutečně uvěřit, tedy děti a jen málo z dospělých. Pro rozlišení těchto dvou druhů lidí vymyslel Renčín i vlastní terminologii.

„Vysvětlím ti to. Seníci jsou většinou dospělí lidé, kteří už nedokážou snít jako děti. No a děcka jsou sníci, protože snít dokážou.“ (str. 56)

Pohádkový je zpočátku také osud prince z říše Utopie, který každou noc mizí ze svého pokoje, ráno mu vždy chybí boty, přes den chradne a nikdo nedokáže zjistit, co se s ním děje. Nakonec skřítek schovaný v jeho pokoji přijde na to, že princ je „vílák“, tj. po matce víla, a každou noc ho odváží stříbrný vlk na louku, kde princ tančí. Vedle těchto jednotlivých motivů převzatých z pohádkových příběhů, zde nacházíme ještě něco důležitějšího, co odkazuje na pohádky. Nazvěme to třeba morální apel. Ačkoli postavy příběhu nemají modelově danou, předvídatelnou povahu, většinou se nakonec zachovají správně. Postavy, které mají negativní vlastnosti v krizové situaci nakonec dokážou, že přece jen nejsou úplně zkažené a dokážou se obětovat pro vítězství dobra. Stejně tak postavy pozitivní prožijí určité poklesky, které jejich doposud ideální obraz poněkud pokříví. Autor neklade nijak přehnaný důraz na to, aby si čtenář tyto zákonitosti uvědomil, přesto jsou velmi dobře čitelné. Příkladem jsou jedny z hlavních postav – skřítki Leelum a James. Leelum se nakonec přes svou vypočítavou a křivou povahu stane přítelem člověka Jáchyma a pomůže mu hledat lék pro jeho syna. A naopak po většinu děje dokonalý James, hrdina, revolucionář a bojovník za pravdu a spravedlnost, se v lidském světě stane nepoužitelným a trochu bláznivým alkoholikem. Tyto vlastnosti samozřejmě činí postavy také plastičtějšími a čtenáři sympatičtějšími a bližšími. Je nakonec úplně jedno, že se jedná o skřítky, jde o alegorický obraz nás samých. To, že jde o nadpřirozené bytosti jen zpřístupňuje postřehy, kterých se nám má o nás a naší civilizaci dostat. Podobně nenápadně jsou nám podávány i revoluce, boje o moc a války ze skřítkí země – pohádkový svět je jen povrchovou kulisou – jinak čteme o dějinách lidstva.

Pohádkové je také propojení dvou příběhů, které tento román souběžně tvoří, respektive jejich počátků. (Podrobně budu o stavbě románu psát později.) Příběh o skřítcích začne původně otec Jáchym vyprávět svému synovi v nemocnici jako pohádku, aby ho utěšil. Když přijde domů, zjistí, že to, co si vymyslel, je pravda. Motiv vymyšleného příběhu, který se stane skutečností, je z pohádek také dostatečně známý.

Přes to, co bylo výše řečeno, je toho pohádkového v Nepohádce opravdu málo. Autor používá jen pohádkové kulisy, postavy a čtenářovu předpokládanou znalost jejich příběhů a charakterů, na to navazuje svou svéráznou interpretací a používá tyto postavy a prostředí k vlastním účelům. Dává jim nový význam, který je srozumitelný hlavně dospělým. Nepohádka ani pro děti není. Existují sice i pohádkové příběhy, které jsou určeny dětem i dospělým - například Malý princ Antoina de Saint-Exupéry, kde je příběh pochopitelný pro děti a filosofické myšlenky jsou přístupné hlavně dospělým čtenářům. Do této kategorie ale nelze Nepohádku zařadit, protože bez významových přesahů daných různými mnohovýznamovými narážkami text ztrácí z velké části smysl. Dětským čtenářům, pro které by nebyla srozumitelná, ani zajímavá, Nepohádka tedy určena není.

7. 2. 2. Nepohádka jako nepohádka

Z výše uvedeného je tedy jasné, že nepohádkové rysy převažují. V jejich vyhledávání se nejdříve soustředíme na druhý ze dvou paralelních příběhů, z nichž je román složen. Tento příběh se odehrává v našem současném světě, a to velice konkrétním. Jde o Českou republiku jednadvacátého století.

„Dole najdeš lampu,“ dodal mi skřítek odvahy. Vlhký žebřík mě studil do dlaní, když jsem sestupoval do legendárního plzeňského labyrintu. Pivní sklepy, sklady, spleť prastarých chodeb a nezmapovaných jeskyň se pod Plzní táhly na kilometry daleko. Ovanul mě chlad, vlhkost a dráždivý pach kvasnic.“ (str. 49)

Nejdůležitějším dějištěm je Praha, ocitáme se ale i v Krkonoších a Plzni. Hlavním aktérem je novinář Jáchym a jeho syn Petr. Petr je asi dvanáctiletý chlapec, který je v nemocnici s hroznou diagnózou – rakovina. To ale není jediný drastický moment příběhu. Jáchym vychovává syna sám, protože Petrova matka před nedávnou dobou zahynula. Velká část příběhu se tedy odehrává v depresivním prostředí dětské onkolologie. Popisy nemocničního prostředí jsou velice přesvědčivé. Renčín se věnuje detailům, které ve čtenáři zanechávají velice nepříjemné pocity. Studeně a lakonicky jsou vylíčeny také rozhovory s lékaři týkající se nemoci. V nemocnici panují zvláštní,

bizarní pravidla, a tato budova tak tvoří svým způsobem další svět příběhu. Je úplně běžné, že děti, s nimiž se v příběhu setkáme zemřou, a smrt je zde tou nejpřirozenější součástí života. Také hry nemocných dětí jsou dost hrozné.

„Hrajeme tady s ostatními takovou hru. Vždycky, když přijde sestra, tak děláme mrtvolu a kdo se první pohne, prohrál.“

„To musí být ohromná zábava.“ Zvlášť pro sestry.“ (str. 59)

Z úryvku je zřejmé, že ve světě románu nejsou věci takové, jak jsme zvyklí je vnímat. Panují tam jiná pravidla. Většina nepříjemných nebo tragických situací je autorem popisována s notnou dávkou černého humoru, což má za následek to, že je čtenář bere jako přirozenou součást románového světa. Děsivých, až hororových scén najdeme v Nepohádce mnoho a nejsou jich ušetřeni ani skřítkové a svět fantazie.

„Leelum nikdy nemluvil o tom, co se tehdy stalo. Možná to bylo tak hrozné, že jenom vzpomínat na to bolelo, a možná že mysl hrůzný zážitek úplně vytlačila z paměti, aby se ubránila šílenství. Našli ho v bezvědomí, zalitého krví, s nohama ohryzanýma téměř na kost. [...] Několikrát se zdálo, že bude třeba nohy amputovat. Infekce způsobila, že Leelum dostal vysoké horečky.

Zpočátku jej navštěvovala spousta skřítků – chodili za ním, když musel ležet s nohama přivázanýma k pelesti, protože jej strupy tak svědily, že by si je jinak rozdrásal.“
(str. 15)

Bylo zde už řečeno, že Utopie není jen svět, kde je spousta utrpení, podobně jako u nás, ale že se tento svět vůbec našemu velmi podobá. Skřítek James, který se stane členem odboje, je příkladem neohroženého, ale až fanatického revolucionáře. Jeho bratr ve funkci člena tajné policie si svými praktikami nezadá s KGB.

„Mladý James měl ale veliký sen, který se mu zdával noc co noc, někdy, když si zdřímnul, i přes den. Viděl v něm skřítku na vysokém pódiu, jak mluví k zástupům fatostí. Ten malý mužíček ztělesňuje v očích celé Utopie ideály skřítkovstva. Jako mesiáš vyvádí skřítky z anonymity národů maličkého vzrůstu a vyzdvihuje malý lid coby vzor konzervativní pacifistické společnosti. Ten skřítek byl ON!

Podle skřítčího modelu měly skončit všechny války, být vyléčeny nemoci, a za pomoci organizovaného vzdělání a dobré vůle mělo být zahájeno tažení nejtěžší – proti hlouposti. Ve spravedlivém zápalu neváhal odvrhnout osvědčené tradice – jako třeba moudré skřítčí přísloví: Na blbost se musí katovskou sekerou.“ (str. 116)

V předchozím textu jsem se věnovala zlehčování tragických situací, které je pro styl tohoto románu typické. Netýká se to ale také již výše zmiňovaných detailů z nemocničního světa. V takových chvílích se příběh stává až nepříjemně reálným. Velice depresivní pocity vyvolává opuštěné prostředí Jáchymova bytu, dříve než se k němu nastěhují skřítci. Jeho myšlenky, strach a vnitřní monology jsou velmi sugestivní a jejich tón je vážný, nepřipouštějící žádné zlehčování. Tyto momenty stojí v ostrém kontrastu s kolotočem událostí, který se roztočí po příchodu skřítků, nadpřirozených bytostí a zázraků do Jáchymova chmurného života. Chvillemi by se mohlo zdát, že všechny tyto události jsou jen výplodem utrpením rozdrásané Jáchymovy mysli. Jako kdyby se popisované události nezačaly skutečně odehrávat po Jáchymově příchodu z návštěvy u syna, kde mu začal vyprávět bláznivý příběh o skřítcích, kteří se objevili u nich doma. Dobrodružství, která se následně odehrávala, jako kdyby mu dala pozapomenout na hroznou skutečnost. Tuto možnou interpretaci ale vyvrací konec příběhu, v němž je vše v rámci románového světa potvrzené jako skutečnost.

7. 2. 3. Nepohádka jako hrdinská fantasy

Důvodem, proč je Nepohádka zahrnuta do této práce, je především fakt, že jde o fantasy. Pokud bychom se měli rozhodovat, k jakému druhu v rámci tohoto žánru bychom měli román zařadit, budeme se pohybovat pravděpodobně na rozmezí mezi humornou a hrdinskou fantasy. O žánru hrdinské fantasy, jejíž hlavní rysy jsme popsali již v předchozí kapitole, by svědčila hlavně existence druhotného světa. Ten má v Nepohádce několik podob. Za prvé jde o druhotný svět v pravém slova smyslu, tedy fantastický svět Utopie. Jeho rozpoznání není nijak obtížné – autor nám sám sdělí, že jde o samostatný pohádkový svět, který existuje paralelně vedle našeho, ale mají o tom tušení jen někteří.

„Bylo nebylo, kdysi dávno, v místě opředeném tajemstvím, o jehož existenci mají tušení jen děti, blázni a snílci, narodili se dva skřítki.“ (str. 8)

Tento svět je i stručně popsán několika základními body, zbytek si čtenář jako vždy domýšlí podle svých představ o pohádkovém světě, přičemž ve všem, co není výslovně řečeno, vychází z toho našeho. Dozvídáme se, že svět se jmenuje Utopie a jeho hlavní město se nazývá Zlatověží. V něm sídlí král Medard s rodinou a vláda. Jedna část Utopie je panství Zimních mlýnů a odtamtud pocházejí hlavní postavy skřítků. Toto panství je součástí skřítkého hrabství a zaplňují ho hluboké tajuplné lesy. V této části Utopie pravděpodobně jiné bytosti nesídlí, přestože velikostí není skřítkům nijak přizpůsobena.

„Kapradingy se míhaly jako šmouhy. Jezdci míjeli hříby zvící domů, mechové polštáře velké dost, aby se na nich dal uspořádat zápasnický turnaj, i stromové velikány, jejichž koruny se ztrácely vysoko v nebi. Francoise nasadil ostré tempo a Leelum cítil, že touhle rychlostí nevydrží cválat dlouho. To samé si nejspíš myslel i jeho jízdní druh (osedlaný potkan), protože zvolna zpomalovali a zpomalovali a vzdalovali se od ostatních, až se jim ztratili úplně.“ (str. 11)

Fantastický svět obývají vedle klasických pohádkových postav, postav z mýtů a pověstí, také různé bytosti typické pro fantasy, a to jak ty tradiční, tak různé autorovy variace na ně, někdy i v rámci žánru velmi bizarní. To ale zase odpovídá humorné fantasy (viz níže). Autor pro všechny používá souhrnný název fatosti. Jedná se tedy o různorodou směsici, do níž se vejde Krakonoš, princ, víla, skřítek, démon alkohol, upíři, čarodějnice, Svatý Jiří, oživlé mrtvoly, druidové, ale i různé variace na historické či literární postavy jako detektiv Šedlot Koumes nebo černokněžník Adol Fhitler.

„Ozvalo se lupnutí, jako když někdo vytáhne nasliněný prst ze skleněné láhve. Z útrobu tůně vylétla humanoidní postava obtěžkaná velkým batohem a s tlumeným výkřikem dolétla do nedalekého křoví. O okamžik později na nešťastníkovi přistál další, robustní člověk v modrých montérkách o velikosti XXL, a další, podle jehož čvachtavých nadávek Zinkai usoudil, že jde o bahenní dryádu. Z propletence nohou, rukou, batohů a kleteb se s hekáním vyhrabal drobný hobit s příliš velkými kulatými brýlemi, které zakrývaly bezmála polovinu jeho obličeje.“ (str. 132)

„Poté, co černokněžník Adol Fhitler uprchl silám z řádu bezedných jam, tajně proklouzl do světa lidí. [...] Temný mág již rozpoutal nacistický mor a začínal právě vyhlazovat ubohý židovský národ. Možná, že měl jednou zemřít celý svět, aby rozšířil řady jeho poddaných. Situace došla tak daleko, že sám král Medard musel nasednout na záda svého draka a s dalšími posilami vytáhnout do pole. Válka byla strašná a vyžádala si spoustu obětí. Nakonec byl Fhitler zničen.“ (str. 36)

I z tohoto (druhého) úryvku je zřejmé, že svět Utopie se často v Renčínově podání stává zrcadlem našeho světa. Svět Utopie je propojen se světem lidí (jak jsme si řekli výše, jde o Českou republiku dneška) pomocí Propasti zapomnění. V rámci boje o moc v Utopii se k nám tedy dostávají zavržené fatosti. Tím se i náš svět stává dalším prostředím pro tuto fantasy. Dalším světem, který je samozřejmě propojen s těmito dvěma, je nemocniční prostředí, v němž platí svérázná pravidla a je zdánlivě od běžného světa oddělen a nezávisí na něm. V těchto třech spojených a prostupných prostředích se příběh odehrává. Základní podmínku hrdinské fantasy splňuje pouze svět Utopie, ale touto prostupností se jeho součástí stávají i ty ostatní. Hrdinské fantasy odpovídá také základní motiv. Jde o hledání léku pro Jáchymova syna Petra. Za jeho získáním vede dlouhá cesta, na níž Jáchym a skřítkové, ale paralelně i Petr zažívají nejrůznější dobrodružství a nebezpečné situace, které od nich vyžadují hrdinské činy, ačkoliv o žádné hrdiny v pravém slova smyslu nejde. Tím se podobají například Frodovi a jeho přátelům z Pána prstenů.. Požadavky žánru také naplňují bojové scény, kterých je ale oproti klasické fantasy méně, a přítomnost magie.

„Ostatní muži odkudsi pohotově vytrhli krátké meče a s řevem se vrhli do útoku. Petr ležel bez hnutí, zatímco sotva několik metrů od něj zuřil strašlivý souboj. Zvuk tříštěného skla obrátil moji pozornost k oknu, skrze které do místnosti vpadl ohnivý démon, kombinace kamenného chrliče z Lovců duchů a hlavního hrdiny filmu Čelisti. Jedním parátem přerazil nemocniční postel stojící u okna, jako by to byla dětská hračka. [...] Porazil válečníka, který mu zkoušel useknout hlavu a bleskurychle se vrhl do útoku.“ (str. 208)

7. 2. 4. Nepohádka jako humorná fantasy

Prapůvodní kořeny žánru humorné fantasy se hledají v Aristofanových komediích, v nichž nalezneme množství fantastických motivů.⁴¹ Ze současných autorů připomíná Aristofana spisovatel Tom Holt. Také on nechává ve svých humorných knihách vystupovat bohy a mýtické hrdiny a přivádí je do běžných situací moderního světa. Dokonce napsal dva historické romány o Aristofanovi⁴². Za další předchůdce žánru lze považovat romány Fracoise Rabelai, autora románu Gargantua a Pantagruel (1532 – 64), Jonathana Swifta s jeho satirou Gulliverovy cesty (1726) nebo Henryho Fieldinga, autora záhrobní fantazie nazvané Cesta na onen svět (1743). V devatenáctém století lze hledat prvky humorné fantasy v Carollově Alence v říši divů (1865 – 71). Prvním spisovatelem fantasy, který se na humoristickou tvorbu přímo specializoval, byl F. Anstey. Anstey napsal román Vice versa (1882) a také mnoho dalších knížek, v nichž je usedlý život viktoriánské střední třídy bez ustání zpestřován rozličnými kouzly, převtělováním, ožvlými sochami, džiny ukrytými ve starých láhvích apod. Jeho humor inspiroval několik dalších napodobitelů – například E. Nesbitovou, autorku románů Fénix a koberec (1904) nebo Příběh amuletu (1906), kteří jsou určeny dětem i dospělým. Další významnou postavou humoristické fantasy byl Američan Thorne Smith. Použil ve svých dílech známé motivy džinů, převtělování, čarodějnic a okořenil je způsobem dobře korespondujícím s dobou, kdy v USA vládla prohibice. V Británii oživil zájem o komickou fantasy Terry Pratchett, který je v dnešní době nejúspěšnějším (z hlediska prodejnosti) autorem tohoto žánru. Jeho první román Barva kouzel (1983) byl především parodií na příběhy magie a meče. Pratchettův šílený svět začal žít brzy vlastním životem a stal se jevištěm pro nekonečný řetěz klauniád, z nichž některé mají překvapivě vážný podtext.

Prvky humorné fantasy jsou v Nepohádce velmi výrazné. Jejich zdrojem je několik typů situací. V největší míře asi ty, v nichž se nadpřirozené bytosti chovají v příkrém rozporu s naším očekáváním. Nejde jen o jejich vystupování v různých situacích, ale i

⁴¹ Například jeho nejslavnější hra Žáby se odehrává v podsvětí říši mrtvých. Aristofanovy komedie ličí často obscénní výjevy a obsahují narážky na vůdčí osobnosti athénskému státu.

⁴² Koží píseň (1989) a Ohrazený sad (1990).

o způsob jejich mluvy – téměř neustále mluví nespisovně, velmi často i vulgárně a jejich projev je obvykle drzý a provokativní. Dalším zdrojem vtipných situací je propojení našeho světa se světem Utopie, a tím i působení fatostí kolem nás. Renčín často působením fatostí vysvětluje příčiny běžných jevů a také některé názvy a jména. Například jméno Krakonoš podle něj vzniklo ze spojení slov Král a Onoš. Jde o fatost, která se rozhodla žít v lidském světě dobrovolně a dnes už nemůže zpět a velmi toho lituje, protože náš svět je v Nepohádce popsán dost negativně a se sžíravou ironií, velmi často takové postřehy stojí na hraně humoru a vážnosti. Lépe by bylo říci, že černý humor nám lépe pomáhá strávit některá varování a smutnou pravdu o lidech.

„Onoš byl jedním z těch bláznů, kteří se kdysi rozhodli žít tady dobrovolně. I když jsme už tehdy věděli, že není možný zůstat mezi lidma normální. [...] Tvůj svět zdeformuje i ty nejsilnější charaktery. Zmuchlá je, psychicky sežmoulá, až z nich kape fantazie. Na úplném konci zůstává jen šedivý rosol a šustění peněz. [...]

Onoš byl králem, ale když přišla nová doba, světový války a populační exploze, nedokázal se s tím vyrovnat. Lidi na cestě k ‚civilizaci‘ sráží do bahna tisíce křehkých mýtů, které jim nestojí ani za odkašlání. Nespokojíte se s tím, že je něco krásný, musíte se tomu dostat pod kůži, pitvat to, prozkoumat a nakonec znuděně odhodit vysátou šlupku. [...]

„Krakonoš zešílel?“

„Kdysi. Povolily mu nervy a svrhnul pár lavin na turisty. Vždycky prásknul tou svojí berlou do země a bílá masa se dala do pohybu. V tu chvíli neviděl, že se pod sněhem dusí nevinný děcka a jejich mámy a tátové, horská služba, náhodnej běžkař...Bylo mu to jedno, viděl před sebou jen ten lidskej dav. Vyfásl Černou známku, jeho jméno zařadili na Listinu nežádoucích. Od té doby tu musí zůstat.“ (str. 172)

Nenápadné, takže většinu zachytíme až při opakovaném čtení, ale zábavné jsou také nejrozumnější narážky na známé filmy, literární postavy a známé osobnosti.

„A Morgane,“ zastavil jej král. „Máte povolení zabít.“ (str. 194)

Velice vtipné jsou variace na dějiny lidstva, které se rozvíjí v pohádkovém světě. Renčínovy postřehy jsou velmi přesné, ironické, a tím, jak jsou lakonicky pronášeny, vzdáleně připomínají esej Europeana Patrika Ouředníka. Podobnost můžeme

pozorovat například v rychlém sledu popisovaných událostí, který ještě zvýrazní příčiny, záminky a důsledky historického vývoje, a tím i jeho zákonitosti a cykly. Takové, bez emocí a často jakoby dětsky přímým způsobem okomentované, pásmo je plné výborných postřehů, které historie znalého čtenáře pobaví, ale ve druhé fázi i zamrazí.

Nadpřirozené pohádkové nebo mýtické postavy, které se pohybují ve světě lidí a komentují ho ze svého pohledu, vytvářejí asi nejtypičtější situace, z nichž příběhy humorné fantasy vychází. Pro tento žánr je typický i přesah, který takové motivy umožňují. Humorná fantasy dává totiž pravděpodobně nejvíce ze subžánrů fantastické literatury prostor pro hlubší myšlenky, než jaké od populární literatury očekáváme. Jde o tvořivé využití žánru, který obvykle na originalitu a hloubku sdělení rezignuje. V této disciplíně má tedy autor skutečný prostor k tomu, aby ukázal, že i fantasy může být součástí literatury, která je považována za kvalitní. To se Renčínovi velmi dobře povedlo. Jeho román využívá to nejlepší z fantasy – čtivost, napětí atraktivitu, silný příběh, hrdinství apod., zároveň jde o psychologický příběh ze života člověka, který zažívá tragickou životní situaci a snaží se ji zoufale řešit, ale obsahuje i mnoho podnětů k zamyšlení nad způsobem života dnešní společnosti, ekologií, historickém vývoji, ale i proměnami psychiky jedince v důsledku toho, co prožívá.

7. 3. Kompozice

7. 3. 1. Syžetová osnova

Děj románu tvoří dvě částečně paralelní, částečně prolínající se syžetové linie. Jedna se věnuje událostem v Utopii, druhá těm, které se odehrávají v dnešní Praze. Dualita se týká i postav. V pohádkovém světě jsou hlavními aktéry dva skřítků bratři James a Leelum. Dvě jsou i další hlavní postavy, které pocházejí zase ze světa lidí – novinář Jáchym a jeho nemocný syn Petr. Syžetové linie věnující se událostem z lidského a pohádkového světa se v první části románu střídají. Ve druhé je tato pravidelnost porušena v důsledku událostí, které vedou k čím dál většímu propojení obou světů. Dochází v ní k jakémusi přehození postav – skřítků s Jáchymem jsou ve světě lidí, Petr v Utopii. Tato část se od první neliší jen tím, že už nedochází k pravidelnému střídání

kapitol – jejich sled se nyní přizpůsobuje spíše ději a odpovídá rozkladu a zmatku v obou příbězích – ale i její děj běží mnohem rychleji, dochází k dynamickému střídání scén a obsah je mnohem dramatictější a akčnější než v části první. Bylo řečeno, že v první části jsou události v Utopii a našem světě striktněji odděleny, mnoho z nich také předchází popisovanému paralelnímu příběhu Jáchyma a Petra. V jednom okamžiku je proto autor spojí, a čtenář si tak může vytvořit přesnější časovou osnovu obou příběhů.

Syžetová linie, v níž se setkáváme s hlavním hrdinou Jáchymem, se tedy odehrává v naší současnosti. Jáchym pracuje jako novinář a jeho život není jednoduchý. Nedávno ztratil ženu a nyní ho postihlo další neštěstí – jeho jediný syn Petr těžce onemocněl. Při návštěvě v nemocnici začne synovi pro pobavení vyprávět příběh o tom, jak našel doma skřítku, který se k nám dostal z pohádkového světa Utopie. Když vyčerpaný Jáchym dorazí domů, zjistí, že jím vymyšlený příběh se stal skutečností. Nejdříve si samozřejmě myslí, že z velkého nervového vypětí začíná bláznit, ale potom rezignuje na snahu vše logicky vysvětlit a s přítomností skřítky se smíří. Začne s ním dokonce spolupracovat, protože skřítek, který potřebuje od Jáchyma pomoci při návratu do Utopie, mu slíbí, že se v pohádkové říši pokusí získat lék pro Petra. Tím se roztočí kolotoč neuvěřitelných událostí, při nichž je Jáchym neustále ohrožován přízraky a netvory, které do našeho světa pronikají z Utopie. V doprovodu v té době již dvou skřítků cestuje do Plzně a Krkonoš, ve snaze získat informace o léku pro Petra. Nakonec se dostane až do říše Utopie, kde se zúčastní boje o moc. Na konci příběhu – v poslední kapitole – se zdá, že je vše ztraceno a že Jáchymova snaha byla marná. V epilogu, jehož děj se odehrává s blíže neurčeným časovým odstupem, je ale Petr již téměř zdrav a Jáchym se sblíží s vílou Vandou, která se rozhodne žít v našem světě stejně jako skřítek Leelum.

Druhá syžetová linie se odehrává v říši Utopie. Tam nás autor zavádí v okamžiku narození dvou skřítků, kteří jsou také hlavními hrdiny této části románu. Události zde popisované nejdříve časově předcházejí ději první syžetové linie, v určitém okamžiku se ale protnou a pak už probíhají současně. Toto propojení nastane ve chvíli, kdy je skřítek Leelum vyhoštěn z pohádkové říše do světa lidí. Jeho život také dosud nebyl příliš šťastný. Narodil se jako o chvilku mladší dvojče Jamese, který byl ve všem úspěšnější a svým okolím také milovanější než Leelum. Ten se později rozhodl

z rodného hradu odejít, ale zažíval další příkoří, byl dlouho vězněn a nakonec se stal velitelem tajné policie v hlavním městě Utopie. V této funkci se mohla projevit pokřivenost jeho povahy, takže má sice moc, ale je opět nenáviděn. Brzy zjistí, že vůdcem tajné odbojové skupiny, která si klade za cíl zastavit modernizaci Utopie, je jeho bratr James. Při následném střetnutí se oba dostanou do našeho světa. Nevraživost mezi nimi postupně zmizí a Leelum s pomocí Jáchyma zachrání Jamese, který se mezitím v průběhu svého dlouhého pobytu v plzeňských sklepech stal zajatcem Démona alkoholu. Jamese Jáchym s Leelumem umístí do nemocnice k Petrovi, kde ale James brzy tragicky zahyne. Ve druhé části románu se oba dosud oddělené světy začnou propojovat. Je to způsobeno především tím, že Petr upadne do kómatu a jeho duše se dostane do Utopie, v níž se na konci ocitne i Jáchym, který přijde Petra zachránit. Prostupnost mezi oběma světy se zvětšuje a do našeho světa přichází stále více záporných postav z Utopie, které jsou odtamtud vyháněny těmi kladnými. Druhá polovina románu je naplněna bojovými scénami, které se odehrávají v obou světech a vyvrcholí válkou v Utopii, v nejdramatičtějších okamžiku poslední kapitola končí. Závěr příběhu tvoří výše popsáný happy end v epilogu.

7. 3. 2. Postavy

O zevnějšku postav Jáchyma a Petra se dozvídáme velice málo jen v podobě letmých zmínek o barvě očí nebo výšce. Mnohem více můžeme zjistit o Jáchymově vnitřním světě, a to hlavně díky tomu, že vypravěčem v syžetové linii odehrávající se v našem světě je právě jeho postava. Známe tedy jeho pocity a myšlenky. Jáchym je inteligentní člověk, který jen těžce zvládá svou složitou životní situaci. Většinou se pohybuje na pokraji nervového zhroucení, ale snaží se vydržet kvůli svému synovi. Díky nadpřirozeným bytostem, které vstoupí do jeho jinak všedního života, se dostane do řady nebezpečných situací, v nichž se mnohokrát zachová velice statečně, ačkoli jinak žádný hrdina není. V tomto smyslu je Jáchym antinomickou postavou, která překoná sama sebe. *„Antinomická postava je založená na protichůdnosti a rozpornosti. Nejčastěji postava nějakým způsobem indisponovaná, nemající předpoklady, která však překoná všechna svá omezení.“*⁴³ Petr je postava spíše pasivní, stejně jako postavy dalších dětí a doktorů. Většina postav románu pochází ze světa Utopie. Jejich vnější

⁴³ Všetická, F. : Kroky Kalliopé. Votobia, Praha 2003.

popis je podrobný, což je dáno také tím, že mnoho z nich je dílem autorovy fantazie a že některé postavy typické pro pohádky a fantasy autor zasazuje do našeho světa, čemuž přizpůsobuje i jejich zevnějšek – elf vypadá jako dealer drog, Svätý Jiří jako rváč apod.

„Z opačného konce chodby se k nám klátila strašlivá postava. Na jejích nelidsky vyzábělých pažích visely špinavé hadry, z lebky potažené lidskou kůží zářily oči ohnivé jako karbunkly. Sípavý dech se blížil s každým houpavým, neslyšným krokem stvůry a nutil mé srdce bít jako na poplach. Na místě jater netvora visely nad kostrčí dva žulové kameny. Ovanul nás odpudivý zápach zkyslého piva, zvratků, rozlitého rumu a cigaretového kouře. Stvůra svírala v rukách černou hůl – náhle něco cvaklo a z dřevěného těla jako z vyhazováku obloukem vyjela čepel dvoubřité kosy.“ (str.51)

„Přitočil se k nám blondák s mastnými prořídlymi vlasy na ramena. Byl oblečený v odřené semišové bundě a pytlovitých kalhotách s kapsami. [...], Sháníš něco? Piko, herák, koks, extošku? Nebo si dáš travku?‘ Mezi vlasy jsem zahlédl mladíkovo levé ucho. Krve by se ve mně nadořezal. Sundal jsem si brýle a náhle vypadalo jako každé jiné špinavé lidské ucho. Nasadil jsem je a opět viděl elfi boltec zřetelně vybiňující do špičky.“ (str. 81)

Součástí vnitřní charakteristiky nadpřirozených postav tvoří jejich jazykový projev, který je většinou v příkrém rozporu s představami o mluvě vhodné pro pohádkové postavy. Tento postup je v humorné fantasy častý. Především postavy skřítků a Krakonoše mluví velmi hrubě, což je zdrojem mnoha humorných situací. Nejvýznamnější postavou z říše Utopie je skřítek Leelum. Je to tvor mající hlavu jako vrabčí hnízdo, z něhož všemi směry trčí chloupky, fousky a tykadla. V důsledku těžkého zranění má zchromlé nohy, na nichž se téměř není schopen udržet. O jeho povaze se dozvíme mnoho přímou i nepřímou cestou (viz výše). Leelum je v důsledku svých problémů zahořklý intrikán, který se ale v průběhu děje změní v postavu téměř kladnou nebo alespoň sympatickou, jeho povahový přerod je přesto na základě podrobné psychologické analýzy pochopitelný. Povahový protiklad k postavě Leeluma tvoří jeho bratr James, který je slušný, čestný a statečný. Přesto právě on propadne alkoholu a přibližně v polovině příběhu zahyne. Jamesův osud tedy také odpovídá tomu, co bylo již několikrát zmíněno, a to, že charakteristika postav není nijak

modelová, naopak je často postavena na bourání čtenářských očekávání. Myšlenkám a charakteru jednotlivých postav věnuje autor mnoho prostoru, a tak jsou velmi plastické a životné a zároveň splňují požadavky na co největší podrobnost popisu a promyšlenost světů a jejich obyvatel ve fantasy. Leelum a James tvoří figurální dvojici založenou na kontrastu. Zároveň jsou z hlediska kompoziční stavby příkladem postavy disturbativní, tedy postavy „...narušující daný společenský nebo rodinný stav. Je to postava, která na počátku díla nečekaně vpadne do cizího, ustáleného prostředí, rozruší je, vychýlí a na konci příběhu z něho opět zmizí. Způsob jejího jednání je přitom takový, že všichni z přítomných k ní nezbytně zaujmají konkrétní postoj – pozitivní nebo negativní. Svoji impulzivností, svým temperamentem a rozletem nakazí většinu osob ve svém okolí. Ve své podstatě je to postava, jež je zcela odlišná od prostředí, do něhož se dostává. Na rozdíl od ostatních osob je nadána jistou magickou silou.“⁴⁴ Oba skřítki tuto definici téměř dokonale splňují. Leelum se nečekaně objeví v Jáchymově bytě, donutí ho zachránit a přivést k němu svého bratra a vůbec dělat spoustu zdánlivě šílených věcí. Podobné je to s Jamesem, který po čas svého pobytu v dětské nemocnici čaruje a výrazně naruší normální chod oddělení a běžný život nemocných dětí. James na rozdíl od Leeluma umírá, a tím mizí ze života lidských postav, zatímco Leelum s nimi zůstane. V příběhu nalezneme i mysteriózní postavu zahalenou tajemstvím. Je to víla Vanda, jejíž pravou identitu po celou dobu příběhu neznáme, neboť zůstává skryta a její přítomnost signalizuje vždy jen vanilková vůně a fialová barva. V úplném závěru se vysvětlí, že Vanda se svými někdy kontroverzními skutky snažila zachránit Utopii a Petra, respektive pomocí Petra zachránit pohádkový svět, což se jí povede, a nakonec zůstane s Petrem a Jáchymem ve světě lidí.

7. 3. 3. Kompoziční principy

Numerický princip

Základním principem kompoziční výstavby je princip dyadický. Číslo dvě a bipolarita v něm obsažená hraje v tomto románu zásadní roli. Román se skládá ze dvou částí, které sice nejsou graficky odděleny, ale logický zlom představuje dvanáctá kapitola, která je nejen nezvykle krátká, ale v ní také Petr upadá do kómatu a přechází do světa

⁴⁴ Všeticka, F. : Kroky Kalliopé. Votobia, Olomouc 2003.

Utopie. Od tohoto okamžiku se nejen děj silně dynamizuje, ale začínají se propojovat také do této chvíle rozdělené dějové linie. Jsou dvě a v nich se setkáváme vždy s dvojicí hlavních postav. V rámci pohádkové říše dojde k rozdělení na dva tábory a obyvatelé našeho světa se dělí na sníky a seníky. V protikladu stojí také prostředí nemocnice a ostatního světa. Tím se dostáváme k dalšímu kompozičnímu principu, který souvisí s principem dyadickým.

Konfrontační princip

Výše popsané dvojice jsou spolu vždy nějakým způsobem konfrontovány. Ve světě fantazie je vše možné, je krásný a barevný, zatímco svět lidí je proti němu šedivý a nudný. Z něj se ale vyděluje ještě pochmurnější prostor nemocnice, kde platí úplně jiné zákony než venku. Život bytostí v Utopii nemá příliš velkou cenu a vůbec je tento svět velmi krutý, zatímco v tom našem na životě a bezpečí lpíme. Protikladnost postav Leeluma a Jamese byla již popsána výše a postavy Jáchyma a Petra jsou příklady dvou druhů lidí, tedy seníků a sníků. Bytosti v Utopii jsou rozděleny na dobré a zlé, ale zároveň i v boji za charakter pohádkové říše. Hlavním motivem Jáchymových činů je snaha zachránit Petrovi život, čímž se dostáváme k protikladu života a smrti, který je v příběhu nejvýznamnější.

Barevný princip

Barvy a světlo hrají v obou románových světech významnou roli. V opozici pohádkového a našeho světa je to barevnost říše Utopie – světa fantazie – a mdlé barvy, v nichž je vykreslen svět současný. V jeho rámci ale nejdepresivněji působí prostředí nemocnice, kde se střídá bílá a šedá, je v něm temno a oprýskaný a starý nábytek. Protože děj příběhu se odehrává v zimě, je neustále zataženo a pošmurno. V tmavých a šedavých tónech je popisována i zimní Praha a davy jejích obyvatel. V Utopii je naproti tomu spousta zeleně, nacházejí se tam průzračná jezírka, vše prozařuje slunce a její obyvatelé chodí v nádherných barevných šatech. Pokud bychom měli oběma světům přiřadit barvu, tak nejvýraznější v líčení Utopie je zelená a zlatá, zatímco v popisu našeho světa šedá, bílá a světle žlutá.

7. 4. Horizontální členění textu

O významu titulu románu Nepohádka již byla řeč, dodejme ještě, že jde o titul metaforický. Metaforické jsou většinou také tituly jednotlivých kapitol například Krkonošská odyssea, Malá noční smrt, Ten, který sní, Muž na roztrhání apod. Nalezneme mezi nimi ale i titul synoptický Jak se skřítek Leelum nestal králem lovu, replikový Na hrad! nebo protagonistický Doktor a princ. Román tvoří dvacet pět kapitol a epilog. Předělující funkci má ohnisková dvanáctá kapitola, která je jiná i po grafické stránce – je výrazně kratší než ostatní kapitoly. Autor používá různé druhy písma – tučně jsou vyznačeny dopisy, nápisy a inzeráty, proloženy obsah postavami čtené knihy, kurzívou tajemná slova a zaklínadla.

7. 5. Vertikální členění textu

V jednotlivých syžetových liniích je odlišný vypravěč. V syžetové linii zasazené do pohádkové říše jde o vypravěče personálního, nepřítomného v příběhu, který je ale informován i mentálních procesech postav, tedy vypravěče vševědoucího, gramaticky ztvárněného třetí osobou. V syžetové linii našeho světa je zprostředkovatelem příběhu Jáchym, jde tedy o vypravěče v první osobě, který je přítomen v příběhu a vnitřní svět ostatních postav mu zůstává utajen.

Jak již bylo řečeno, většina pohádkových postav používá při svých promluvách obecnou češtinu. Jazyk je ale v říši pohádek jedním z prostředků sociální stratifikace, tedy čím jsou postavy na společenském žebříčku níže, tím spíše mluví nespisovně, až vulgárně, a naopak členové královské rodiny používají spisovný jazyk. Jáchym a Petr mluví hovorovou češtinou, občas proloženou pražskými variacemi obecné češtiny. Někdy zde mají nespisovné výrazy i další humorný rozměr, například když jde o obměny různých termínů fantasy – mudršutr (kámen mudrců). Některé postavy skřítků pocházejících z jiné oblasti než Leelum mluví zkomoleným jazykem napodobujícím ruštinu. Autor pro tento román vytvořil i několik neologismů, které charakterizují jednotlivé druhy postav – seníci, sníci a fatosti - a setkáme se i s fiktivními etymologickými výklady - viz původ slova Krakonoš a podobně. V žánru fantasy

neobvyklá je i výrazná metaforika textu: „*Myšlenky vířící jako hypnotické terče.*“ (str. 378), „*Díval jsem se dlouho, zatímco obloha hořela, v západu slunce se rozpouštěla duha a její obraz barvil oblaka do snových tónů.*“ (str. 379), „*Na mrtvých věcech spočíval závoj šera a tísně.*“ (str.19).

8. Vlado Ríša: Putování za jantarovým drakem

8. 1. Vlado Ríša

Vlado Ríša pracuje jako nakladatel, spisovatel a překladatel. Je dlouholetým šéfredaktorem nakladatelství Ikarie a vlastní nakladatelství Golem – Ríša. Překládá z ruštiny, je autorem mnoha povídek a románů, nejčastěji s conanovskou tematikou, a spoluautorem počítačové hry Gooka (námět, scénář, dialogy). Dílo: Gooka a dračí lidé (1991), Conan a krvavá hvězda (1992), Gooka a Yorimar (1993), Beta drakonis (1993), Conan a nesmrtelný (1996), Bokha-lú (1998), Conan a skryté město (1999), Conan a Jengirské slunce (2000), Conan a tygří amulet (2002), Mark Stone a Charlungští bojovní obři (2002), Mark Stone a mise na Šámatu (2003), Mark Stone – První mise (2005).

8. 2. Putování za jantarovým drakem

Poslední kapitola je věnována románu Vlada Ríši Putování za jantarovým drakem. V rámci žánru fantasy se tak vrátíme na počátek - k románu Stín modrého býka, protože Putování za jantarovým drakem je opět příkladem historické fantasy odehrávající se v kulisách našich dějin. Od Stínu modrého býka se tento román liší skutečností, že vznikl na motivy české pověsti o Bruncvíkovi. V úvodu autor píše: „*Postavy tohoto příběhu nemají nic společného se skutečnými postavami českých dějin, snad jen tu a tam.*“ (str. 6) S tvrzením, že postavy nemají se skutečnými dějinami příliš společného, můžeme souhlasit. Potvrzená je jen existence českých králů, kteří v příběhu figurují (ačkoli jejich přesná identita je také sporná), a pravděpodobně také kdysi žil jakýsi rytíř Bruno Zweigste, česky zvaný Bruncvík, a jeho otec Stillfried, jehož jméno nalezneme také v počestěných variantách Štilfrýd nebo Stůjmír. Historická autenticita je mlhavá, protože román je rozvitou a volnou variantou pověsti.

8. 2. 1. Vztah pověsti a fantasy

Pověst je „*Kratší fantasticky zabarvené vyprávění folklórního původu mající reálnou motivaci.*“⁴⁵ Společná pro pověsti a fantasy, převážně historickou, je skutečnost, že jde o epické prozaické žánry týkající se historické nebo pseudohistorické osobnosti. Pověst může být vázána také k určitému místu nebo předmětu. I pověst má styčné body s pohádkou, na rozdíl od fantasy je v ní reálný a imaginární svět zřetelně rozlišen – fantastické motivy představují jen odbočky z reálného světa. Pověsti se také často vztahují – podobně jako fantasy – ke kultu rytířského středověku.

Rozdíly mezi oběma žánry spočívají především v tom, že pověst je podávána jako nevymyšlená a tradicí potvrzená skutečnost. Liší se i forma – pověsti jsou na rozdíl od fantasy krátké, přehledné, mají jednoduchou naraci a nekomplikovaný příběh bez dějových odboček.

8. 2. 2. Putování za jantarovým drakem a pověst o Bruncvíkovi

Pověst o rytíři Bruncvíkovi patří mez legendy kronikářské. Kronika o Bruncvíkovi a Kronika o Štilfrýdovi, které jeho hrdinské skutky líčí, mají svou předlohu v jiných, starších a nejspíše německých kronikách, jež byly zase inspirovány variantami Alexandreidy. Německý původ námětu ale není důležitý, protože jasným cílem byla oslava hrdinských činů českého knížete a vlastenecká propaganda. Současným čtenářům ji zpřístupnil Alois Jirásek ve Starých pověstích českých a dětskému publiku Eduard Petiška ve svém Čtení o hradech. Děj pověsti i našeho románu se odehrává v Čechách ve třináctém století a jeho hlavními hrdiny jsou rytíř Stillfried a jeho syn rytíř Bruncvík, díky němuž se do našeho znaku dostane lev. Tím jsme ale shodné body vyčerpali, což je dáno nejen charakterem, ale i rozsahem námi rozebíraného románu. Pověst o Bruncvíkovi bychom mohli nejspíše zařadit mezi pověsti historické, prostřednictvím kterých „... jsou dějinné události převáděny zdůvěřňujícím

⁴⁵ Mocná, D. a kol. : Encyklopedie literárních žánrů. Paseka, Praha 2004.

*epizodickým způsobem, v jejich centru stojí konkrétní lidé a jejich příznačné skutky.*⁴⁶, protože postava Bruncvíka podle tradice v pověstech představuje jednoho z našich přemyslovských králů.⁴⁷ Vlado Ríša k základní dějové linii přidal mnohé motivy pocházející jak z fantasy (bojové scény, milostná zápletky, nestvůry, víly), tak z pověstí – například postavy pražských vodníků, kteří patří do žánru démonologické pověsti. Nejsilnější jsou přesto prvky zařazující Putování za jantarovým drakem k žánru historické fantasy.

8. 2. 3. Putování za jantarovým drakem jako historická fantasy

Jak již bylo výše uvedeno, přesně známe území, kde se děj příběhu odehrává. Jde hlavně o České království, ale hrdinové se dostanou i do středověkého Německa (tehdy Svaté říše římské národa německého), severní Itálie a severní Afriky. Pokud se děj odehrává u nás, jde převážně o území Prahy (Pražský hrad, Karlův most, Staré město...) a její okolí (Brdy, povodí Berounky...). Základní požadavek žánru historické fantasy, tedy aby se příběh odehrával v nějaké etapě našich skutečných dějin, je tedy splněn.

Složitější je pro nás hledání konkrétního časového úseku. Je evidentní, že půjde o třinácté století – vládne král Přemysl a Bruncvíkovým přítelem je jeho syn králevic Václav. Není ale určeno, o kterého Přemysla a Václava jde, protože autor nepoužívá jejich číselné rozlišení. To však není pro pochopení románu podstatné.

Děj příběhu se liší od pověsti značně. Podle ní získal Stillfried znak černé orlice v boji proti Angličanům po boku neapolského krále, když postupně porazil dvanáct anglických rytířů. V Ríšově románu sice Stillfried také získá nový erb (ten starý je v obou příbězích stejný – měděný kotlík) v Itálii, ale po porážce ptáka Noha. Naplňuje se tím znovu nejen žánr fantasy, ale autor získává i prostor pro vlastní interpretaci původu orlice v našem znaku – je to špatně namalovaný obraz ptáka Noha, o němž si lidé mysleli, že představuje černou orlici. Znak lva také v obou verzích vydobyl do erbu Bruncvík. Pověst vypráví, že při svých dobrodružných cestách zachránil Bruncvík lvu život a ten ho potom z vděčnosti následoval. Ochočené zvíře si Bruncvík přivezl

⁴⁶ Mocná, D. a kol. : Encyklopedie literárních žánrů. Praha. 2004.

⁴⁷ Jirásek, A. : Staré pověsti české. Mladá fronta, Praha 1949, Krumlowský, F. : Legendy a pověsti z Čech a Moravy. Beta – Dobrovský, Praha 2005.

s sebou do Čech. V Putování za jantarovým drakem si lva Bruno ochočil pomocí kouzel poté, co zabil v souboji lví ženu, což je nestvůra, která je napůl žena a napůl lev (sfinga).

„Vila se zahleděla na strom, který se po dlouhé době zazelenal, a usmála se.

„Mohu ti pomoci. Poblíž se tu potuluje lví smečka. Je v ní mladý lev, skoro ještě mládě, a ten by se hodil. Starý lev ho brzy vypudí ze smečky a on to moc dobře ví. Vezmi si koně, čerstvě zabitou kozu a jeď k hoře, co vypadá jako pyramida. Vojáci ti poví, kde to je. Nech tam kozu a chvíli počkej. Lví smečka určitě přijde. Jako poslední bude hodovat na zbytcích ten mladý lev. Nech ho, ať se nasytí, a pak ho šlehni tímhle,“ ulomila ze stromu větvíčku porostlou drobnými lístky. „Tím se staneš jeho pánem a bude tě na slovo poslouchat. Nikdy ho však nesmíš na nikoho poštvat bezdůvodně. To by se kouzlo zlomilo.“⁴⁸ (str. 288)

Lev potom následuje Bruncvíka do Čech, a když se Bruncvík zaslouží o poražení německých rytířů ohrožujících naše hranice, dostane se lev na jeho počest do našeho znaku. Tato verze se tedy od té původní příliš neliší.

Postavy typické pro fantasy jsou v tomto románu ovlivněny jeho původem. Většinou je známe hlavně z pohádek a právě z pověstí, jsou to o víly, hejkalové, vodníci, skřítki. Určitě se zde nesetkáme s bojovníky conanovského typu nebo elfy, enty apod. Bojovníky nahrazují rytíři a čaroděje alchymisté. Je přesto zřejmé, že u tohoto románu není možné vysvětlit popisované události i přirozeným způsobem, jako například ve Stínu modrého býka. Přítomnost nadpřirozených bytostí je neoddiskutovatelná a nedá se tedy vysvětlit představami hlavních postav.

„Teprve nyní se šlechtic vzpamatoval, nadzdvihl zeleného mužíka na násadě do vzduchu a odmrštil ho na zeď. Hlava vodníkovi projela mezi vyčnívajícími dřevěnými tyčkami držáku ručníků a útočník zůstal viset za krk na stěně. Z rány v hrudníku mu prýštila zelená krev. Ještě několikrát sebou škubly dlouhé, niťovité končetiny, a pak znehybněl.“ (str. 9)

⁴⁸ Ríša, V. : Putování za jantarovým drakem. Straky na vrbě. Praha. 2004. (z tohoto vydání pocházejí i další citace)

To je ale jediné, v čem se ve své snaze být co nejreálnější, od Stínu modrého býka liší. Autor si dává záležet na popisu běžného života ve středověku, ať už jde o způsob oblékání, trávení dne šlechticů, jídel, zvyků atd. I postava čaroděje spadá spíše do kategorie těch reálně vysvětlitelných. Jde o alchymistu, jehož zdánlivá kouzla jsou často velmi podrobně vysvětlena jako chemické procesy.

„Jak to, že vybuchl, když se ho dotkl Arnošt, a mně neudělal nic?“

„Mohl bych ti říct, že poctivého nepálí,“ zadumal se Rolland, „ale je pravda, že Arnošt pracoval s určitými zvláštními látkami. Ti, co vyrábějí jedy a vrtají se v černé magii, vstřebají do sebe látky, s nimiž onen modrý prášek reaguje jako tekutina, kterou jsem ti dal nakonec.“ (str. 54)

Požadavky fantasy naplňují také četné bojové scény, milostné zápletky, napínavý děj spějící rychle kupředu a opakovaný motiv cesty za nějakým ušlechtilým cílem, na níž hrdinové zažívají nejružnější dobrodružství. I postava Bruncvíka naplňuje požadavek na hrdinu, který je jako bojovník nezranitelný, ovládá magii – alchymii a je přitažlivý pro druhé pohlaví. Je to v podání Vlady Ríši typický hlavní hrdina fantasy. Ačkoli tedy román Putování za jantarovým drakem vznikl na základě inspirace pověstí o Bruncvíkovi, jde o typický fantasy román.

8. 3. Kompozice

8. 3. 1. Syžetová osnova

První kapitola nazvaná Případ pražských vodníků má úvodní charakter – seznámíme se v ní s postavami a prostředím. Brunův otec je při koupeli napaden krvelačnými vodníky, kteří zabijí málem jeho i lazebníci. Případy agresivity do té doby mírumilovných vodníků se začnou množit a Bruno se ho pokusí s pomocí svého učitele čaroděje Rollanda a stromové víly vyřešit. Nakonec zjistí, že vše má na svědomí zavržený čaroděj a travič Arnošt, kterého společně s přáteli porazí.

Druhá kapitola se jmenuje Cesta za jantarovým drakem. Název – téměř shodný s názvem celého románu - naznačuje, že půjde o kapitolu klíčovou. Přesto tomu tak

není, ačkoli je v rámci románu druhá nejdelší. Líčí se v ní, jak se Stillfried a Bruncvík vydávají na nebezpečnou cestu, aby získali lék pro nemocného českého krále. Má jít o jantar, v němž je zalitý mlok. Ten ale existuje jenom jeden, mají ho mniši jako relikvii v jednom z německých klášterů a nechtějí ho půjčit ani českému králi. Brunovi se sice podaří lší kámen získat, ale když se vrátí, je král již zdravý.

Jako klíčovou můžeme označit kapitolu třetí, a hlavně čtvrtou, jejichž obsah se vztahuje ke kronikám o Stillfriedovi a Bruncvíkovi a které tedy líčí (v Ríšově originálním podání) původ obrazů na našem státním znaku. Třetí kapitola se týká motivu černé orlice (viz výše) a čtvrtá původu motivu dvouocasého lva, respektive vysvětlení toho, jak se Bruncvík se lvem spřátelil. Její děj se odehrává v severní Africe. Bruno se tam dostane jako otrok po ztroskotání lodě, na níž se plavil za svou nevěstou do Itálie. Po porážce místního krále a nestvůry podobné sfínze se stane králem Bruno. Vládu ale přenechá svému černošskému příteli a sám se spolu s ochočeným lvem vrací do Čech.

Pátá kapitola je v porovnání s ostatními výrazně nejkratší, její obsah je jen vedlejší (jde o šarvátku s Němci na našich hranicích), podstatná je v ní část, která objasňuje, proč se Bruncvíkův přítel lev stal naším státním symbolem.

Jak již bylo uvedeno, jednotlivé kapitoly jsou vzájemně nezávislé, ačkoliv jsou seřazeny chronologicky – v každé kapitole je Bruncvíkovi o dva roky více. Spojují je tedy hlavní postavy – ve většině jsou stejné. Jde o jakousi fiktivní Bruncvíkovu biografii.

8. 3. 2. Postavy

Na rozdíl od většiny produkce fantasy nevěnuje Vlado Ríša vnějším popisům svých postav velký prostor. Bruno je sice podle požadavku žánru pohledný a silný, ale s touto informací se setkáme na začátku příběhu a v jeho průběhu stručně jen v těch pasážích, kde to má nějaký význam – bojuje nebo je terčem zájmu žen. Podobné je to s ženskými postavami, které hrají v tomto románu jen vedlejší roli - podobě pomocnic, ale většinou

jen „*sexuálních objektů*.“⁴⁹ Postava Bruna se vyvíjí souměrně s tím, jak stárne. Zpočátku je zbrklý, nadšený z každého boje, později se z něj stává zkušený rytíř. Představuje typického hrdinu fantasy, který je neustále zaplétán do různých dobrodružství, v nichž se projeví mimořádně statečně a vyhraje souboj s každým bojovníkem či nestvůrou. Při svých cestách také jako ostatní podobní hrdinové hájí dobro a spravedlnost a jedinou vadou jeho charakteru je slabost pro ženy. S Brunem jsou vzájemně spjaté další dvě významné postavy. V první řadě jde o jeho otce rytíře Stillfrieda, který je Brunovým vzorem a učitelem, a tvoří tak spolu figurální dvojici založenou na principu učitel a žák. Stejný typ vztahu spojuje Bruna s postavou čaroděje Rollanda, který ho vyučuje magii, alchymii a lékařství. Zatímco vztah k Rollandovi se v průběhu děje nijak nevyvíjí, vztah s otcem ano. Nejdříve k němu Bruno vzhlíží, otec ho má sice rád, ale je k němu velmi tvrdý. Mladý Bruno je spíš svědkem Stillfriedových hrdinských činů. Třetí kapitola je věnována jen Brunovi a ve čtvrté je Stillfried už mrtev a jeho místo zaujímá Bruno. O Brunově povaze získáváme povědomí především prostřednictvím jeho promluv. Vnitřní monolog – v podobě krátkých vět – se objevuje sporadicky.

„Boušek bude mít večer práci, pomyslel si. Alespoň nebude prohánět děvečky a zbude jich na mě víc.“ (str. 69)

8. 3. 3. Kompoziční principy

Katenální princip

Román je vystavěn na katenálním principu. „*Katenální princip (s lat. catena – řetěz) je založen na řetězcovém uspořádání syžetu. Jeho jednotlivé dějové složky (kapitoly) jsou v něm kladeny vedle sebe, jsou si rovnocenné a mají víceméně autonomní ráz. Výsledkem této posloupnosti je, že dějové složky tvoří jednu souvislou řadu. Kauzální vztah mezi těmito složkami je značně oslaben.*“⁵⁰ Této definici přesně uspořádání syžetu Putování za jantarovým drakem odpovídá. Čas je sice chronologický, ale jednotlivé kapitoly mohou existovat jako samostatné povídky, a časový přerыв mezi nimi oslabuje kauzální návaznost. Při takovémto uspořádání textu si čtenář dovede

⁴⁹ Mocná, D. a kol. : Encyklopedie literárních žánrů. Paseka, Praha 2004.

⁵⁰ Všeticka, F. : Kroky Kalliopé. Votobia, Olomouc 2004.

představit, že budou následovat další kapitoly podobného typu popisující Brunova dobrodružství.

Princip cesty

I v posledním z rozebíraných románů se setkáváme s motivem cesty. Zde je vzhledem k povaze uspořádání textu těchto cest několik – mimo první a poslední kapitoly každá popisuje jednu. První a poslední kapitoly, jejichž děj je ukotven v okolí Prahy, tak vytvářejí rámec příběhu a v souvislosti s nimi můžeme mluvit i o principu rámcového rozvržení syžetu.

8. 4. Horizontální členění textu

Titul je ukázkou metaforického názvu, zatímco tituly jednotlivých kapitol předesílají, co bude jejich obsahem, a označili bychom je spíše jako synoptické. Román je rozčleněn do pěti kapitol, kterým předchází velmi krátký úvod. V něm se dozvíme základní informace o Bruncvíkovi a jeho otci a autor také upozorňuje na to, že všechny Bruncvíkovy příběhy v tomto románu jsou dílem jeho fantazie. Kapitoly mají stavbu samostatných povídek, a mohly by tedy fungovat i jednotlivě mimo text (například kapitolu Pták Noh vydal Říša již v antologii české fantasy 2005: Česká fantasy). Jejich rozsah není rovnoměrný. První a poslední kapitoly jsou výrazně kratší. Všechny se dělí na menší úseky číslované arabskými číslicemi. Po grafické stránce je text jednolitý – jen výjimečně autor použije kurzívu, která slouží ke zvýraznění vnitřních monologů Bruna a textu postavami čtených knih.

8. 5. Vertikální členění textu

Vypravěč příběhu je neměnný – personální, bez vměšujících se komentářů, v podobě vševědoucího hlasu. Pásmo jeho řeči je často přerušováno pásmem řeči postav a výjimečně Brunovými vnitřními monology. Postava Bruna v tomto románu působí velmi současně. Jeho mluva, ale stejně tak i mluva ostatních hrdinů, se pohybuje v rámci hovorové češtiny, občas proložené výrazy obecné češtiny, vulgarismy a archaismy či kvaziarchaismy, jež mají navozovat pocit starodávnosti.

„Když já bych si chtěl užít i té, pomyslel si Bruno, který konečně pochopil, že politika někdy může být pěkná svině.“ (str. 48)

„‘Dovolíte otče, abych odešel? Mám být za hodinu na hradě.’

„Dobře, jdiž,‘ kývl Stillfried a soustředil svou pozornost na džbánek, z něhož si doléval víno.“ (str.28)

9. Závěr:

Ve své práci jsem se pokusila o průhled do české fantasy. Na čtyřech románech našich autorů a autorek jsem chtěla přiblížit nejen jednotlivé subžánry fantasy, ale i jejich pojetí českými spisovateli. Je tedy naše fantasy v něčem specifická? Má něco, podle čeho bychom ji rozpoznali mezi fantasy světovou? Myslím si, že v první řadě podle určitého vlasteneckého charakteru. Jde o něco, co se táhne českou literární tvorbou už od dob národního obrození a kupodivu se to nevyhnulo ani okrajovému a hlavně pro pobavení čtenáře určenému žánru, jako je fantasy. Naši autoři věnují nezvykle velký prostor historickým detailům a velmi si zakládají na co největší autenticitě, pro kterou jsou ochotni prostudovat prameny či odborné publikace. Mezi další specifika naší fantasy patří inspirace národními pohádkami a typicky českými (i co se charakteru týká) nadpřirozenými bytostmi. Tím se dostávám i k třetí charakteristice naší fantasy, a to je její vlídnost. Jistě, že i v naší fantasy literatuře tečou proudy krve a dochází v ní ke krvavým soubojům, ale čeští autoři (zdá se mi že více než autoři zahraniční) dbají na citovou a morální stránku. Násilí je méně, a když jsou jeho původci hlavní hrdinové příběhu, má vždy jeho užití pádný důvod, ačkoli je tím hlavním hrdinou bojovník a žoldnér. Pro fantasy je sice téměř nutné, aby dobro zvítězilo nad zlem, ale v té české s sebou nese toto vítězství téměř pokaždé více či méně skryté morální poučení. Česká fantasy je tak i svým charakterem velmi blízká duchu českých pohádek.

Pokud jde o kvalitu, je pravda, že česká fantasy se většinou nevyrovná zahraničním vzorům. A to i pokud pomineme, že fantasy je jako populární literatura ze své podstaty epigonská. Je ale pravda, že se její nedostatky zmírňují, nebo úplně mizí, pokud, jak jsem už uvedla výše, jen slepě nenapodobují anglosaské vzory, ale pokoušejí se vytvářet fantasy, která je propojena s českým prostředím nebo nějakým způsobem čerpá z naší kultury. Tím samozřejmě nechci říct, že český autor nemůže napsat skvělou fantasy, která nebude mít s prostředím země původu nic společného, nebo že inspirace českými literárními tradicemi je samospasitelná. Ze současné produkce české fantasy literatury jsou ale taková díla podle mě zatím nejlepší.

Na závěr bych chtěla dodat, že v průběhu psaní této práce jsem si s překvapením uvědomila, že (alespoň podle mých zkušeností) je rozebírání textů populární literatury

často obtížnější než rozbor textů literatury všeobecně považované za kvalitní. U populární literatury je velmi těžké nesklouznout na úroveň prosté kritiky a stále udržovat úctu k dílu i jeho autorovi. Jsou jistě věci, které bychom mohli komerční literatuře vytknout. Musíme mít ale vždy na paměti, za jakým účelem tato literatura vzniká (a že i její autoři a čtenáři to vědí) a že i ona má v rámci národní literatury nejen právo na existenci, ale že je pro ni i pro nás i potřebná a že z ní mohou vzejít krásná a hodnotná díla, ať už kvalitní v jejím rámci, nebo v rámci literatury vůbec.

Použitá literatura:

Primární literatura:

Vrbenská, Františka – Medek, Leonard: *Stín modrého býka*. Straky na vrbě. Praha 2005.

Rečková, Jana: *Pečeti Černé pevniny*. Straky na vrbě. Praha 2001.

Renčín, Pavel: *Nepohádka*. Straky na vrbě. Praha 2004.

Ríša, Vlado: *Putování za jantarovým drakem*. Straky na vrbě. Praha 2006.

2005: *Česká fantasy*. (Ed. Vlado Ríša). Mladá fronta, Praha 2006.

Legendy české fantasy. (Ed. Ondřej Jireš). Triton, Praha 2006.

Jirásek, Alois: *Staré pověsti české*. Mladá fronta, Praha 1949.

Krumlowský, Felix: *Legendy a pověsti z Čech a Moravy*. Beta – Dobrovský, Praha 2005.

Sekundární literatura:

Studie:

Carter, Lin: *Tolkien: Zákulisí Pána prstenů*. Argo, Praha 2002.

Čapek, Karel: *Marsyas čili na pokraj literatury*. Československý spisovatel, Praha 1971.

Ferré, Vincent: *Tolkien: Na březích Středozemě*. Mladá fronta, Praha 2006.

Fořt, Bohumil: *Úvod do sémantiky fikčních světů*. Host, Brno 2005.

Janáček, Pavel: *Literární brak. Operace vyloučení, operace nahrazení*. Host, Brno 2004.

Jireš, Ondřej: *Úvod*. In: *Legendy české fantasy*. (Ed. Ondřej Jireš). Triton, Praha 2006.

Kubíček, Tomáš: *Vypravěč. Kategorie narativní analýzy*. Host. Brno 2007-07-23.

Liba, Peter: *Kontexty populárnej literatúry*. Pravda, Bratislava 1981.

Mocná, Dagmar: *Červená knihovna. Studie kulturně a literárně historická*. Pohled do dějin pokleslého žánru. Paseka, Praha 1996.

.Tolkien, J. R. R.: *Netvoři a kritikové a jiné eseje*. Argo, Praha 2006.

Váchal, Josef: *Krvavý román. Studie kulturně a literárně historická*. Paseka, Praha 2001

Všetička, František: *Kroky Kalliopé*. Votobia, Praha 2003.

Encyklopedie:

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

Mocná, Dagmar a kol. : *Encyklopedie literárních žánrů*. Paseka, Praha 2004.

Neff, Ondřej – Olša, Jaroslav jr. : *Encyklopedie literatury science fiction*. Nakladatelství AFSF a vydavatelství H&H, Praha 1995.

Pringle, David: *Fantasy. Encyklopedie fantastických světů*. Albatros, Praha 2003.

Internetové zdroje:

www.fantasyplanet.cz

www.intercom.cz

www.scifiworld.cz

www.daemon.cz

www.asffh.org