

**Univerzita Karlova**

**Filozofická fakulta**

Katedra středoevropských studií

# **Diplomová práce**

Bc. Alžběta Jilečková

## **Od lidovosti k fantastice**

**Proměna lidových motivů a jejich nová funkce na vybraných  
příkladech z polské literatury od romantismu do konce 20. století**

*From folksiness to fantasy*

*Transformation of folk motives and their new function on selected  
examples from Polish literature*

*from Romanticism to the end of the 20th century*

Praha 2019

Vedoucí práce: Mgr. Michala Benešová, Ph.D.

## **Poděkování**

Děkuji paní doktorce Michale Benešové za odbornou pomoc a trpělivé vedení této práce.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 30. července 2019

.....

Bc. Alžběta Jilečková

## **Abstrakt**

Původ fantastických motivů sahá hluboko do předpísemného období. Ačkoli literatura jako taková prochází neustálým vývojem, její základní prvky, jako je hrdina nebo kompozice textu, se drží zavedených archetypů, které pomáhají čtenáři v orientaci. Fantastické prvky tyto archetypy dobře reflektují, autoři moderních a postmoderních fantasy textů se netají inspirací starověkými mýty – naopak, tyto mýty a archetypy v nich vyhledávají a ukazují v nových konotacích. V práci se proto pokouším některé tyto motivy – jako je práce autorů s mýtem, cesta hrdiny nebo obraz mytických postav – analyzovat a ukázat jejich proměnu z jednoduchých lidových archetypů na komplexní prvky obsažené v postmoderní literatuře. Kromě moderní a postmoderní literatury se zaměřuji také na literaturu dlouhého 19. století, protože právě v období romantismu a Mladého Polska nacházím první náznaky fantasy tvorby v polské literatuře.

## **Klíčová slova**

Polská literatura, lidovost, balada, pohádka, fantasy, fantastika, hrdina, mýtus, romantismus, Adam Mickiewicz, Bolesław Leśmian, Andrzej Sapkowski, Jarosław Grzędowicz, Olga Tokarczuk.

## **Abstract**

The origin of fantasy motives dates back to the prescriptive era. Although literature itself is constantly developing, its basic motives such as heroes or the text composition holds on to the classical archetypes, which helps the reader to stay oriented. Fantasy elements are a good representation of these archetypes. It is no secret that the authors of the modern and post-modern fantasy literature are often inspired by ancient mythical literature. On the contrary, these myths and archetypes research these texts and are, consequently, used in new variations. In this thesis, I try to analyze some of these motives such as the hero's journey, or the representation of the mythical characters and demonstrate their transformation from the simple folk archetypes to the complex elements used in modern literature. Apart from modern and postmodern literature, I also focus on the literature of the 19th century, due to the fact that it is the romanticism and the Young Poland era, where I found the first signs of the fantasy works in Polish literature.

## **Key words**

Polish literature, folkiness, ballad, fairy tale, fantasy, fantastic, hero, myth, romanticism, Adam Mickiewicz, Boleslaw Lesmian, Andrzej Sapkowski, Jaroslaw Grzedowicz, Olga Tokarczuk.

# Obsah

<b>1. Úvod</b> .....	10
1. 1 Od lidové písně k fantasy románu – proměna fantastických prvků v polské literatuře od romantismu po současnost .....	12
<b>2. Teoretická část</b> .....	16
2. 1 Mýtus v literatuře .....	16
2. 2. Mýtus v postmoderně a autorský mýtus .....	18
2. 3 Vymezení pojmu lidovost .....	20
2. 4 Vymezení pojmu fantasy .....	21
2. 5 Historie žánru fantasy v polské literatuře .....	23
2. 5. 1 Tvorba romantických autorů .....	23
2. 5. 2 Pozitivismus .....	25
2. 5. 3 Mladé Polsko .....	26
2. 5. 4 Mezi válkami .....	27
2. 5. 5 Po válce .....	28
2. 5. 6 Situace dnes .....	29
<b>3. Praktická část</b> .....	31
3. 1 Texty dlouhého 19. století .....	31
3. 1. 1 Adam Mickiewicz – <i>Dziady</i> .....	31
3. 1. 2 Bolesław Leśmian – <i>Łąka</i> .....	32
3. 2 Texty po roce 1980 .....	33
3. 2. 1 Andrzej Sapkowski – <i>Ostatnie życzenie</i> .....	35
3. 2. 2 Jarosław Grzędowicz – <i>Pán ledové zahrady</i> .....	38
3. 2. 3 Olga Tokarczuk – <i>Pravěk a jiné časy</i> .....	40
3. 3 Témata fantasy literatury ve vývojové perspektivě .....	42
3. 3. 1 Návrat do minulosti .....	42
3. 3. 2 Duchovní prožitek .....	43
3. 3. 3 Idealizovaná příroda .....	44
3. 3. 4 (Ne)šťastná láska .....	46
3. 3. 5 Vlk samotář .....	47
3. 3. 6 Pro vyšší dobro .....	49
3. 3. 7 Problémy současné fantasy literatury a posttolkienovské klišé na příkladu současné polské literatury .....	51
3. 4 Vývoj žánru jako vývoj archetypálních postav .....	53
3. 4. 1 Upír .....	54
3. 4. 2 Víla .....	60

3. 4. 3 Čaroděj .....	62
3. 5 Vývoj žánru jako vývoj hrdiny a jeho osudu .....	65
3. 5. 1 Zrození a původ .....	67
3. 5. 2 Iniciace .....	69
3. 5. 3 Společník a osudová žena .....	70
3. 5. 4 Za dobrodružstvím .....	72
3. 5. 5 Velké finále .....	77
<b>4. Závěr .....</b>	<b>80</b>
<b>5. Seznam použité literatury a pramenů .....</b>	<b>82</b>
Sekundární literatura .....	82
Primární literatura .....	84
Online zdroje .....	86

# 1. Úvod

Fantastika je pojem, který, byť je často používán, je jen obtížně definovatelný. Radíme k němu tři žánrové literatury: science fiction<sup>1</sup>, fantasy a horor. Ačkoli mohou mít a obvykle mají společný rys v podobě určitého nadpřirozena, mezi sebou si příliš podobné nejsou a řadit všechny pod jeden souhrnný pojem je zavádějící. Fantastika tak bývá v neodborných textech často zaměňována za fantasy, které spolu se sci-fi sdílí odtržení od naší reality, ale často má spíš než ke sci-fi blíže k historickému románu s nadpřirozenými prvky. Většina fantasy světů se nachází ve stavu před vynálezem palných zbraní a v porovnání se sci-fi světy plnými pokročilých technologií tak nepřináší uspokojující průsečíky. Horor naopak může zcela postrádat nadpřirozené prvky, události mohou být na konci zcela logicky objasněny a na rozdíl od fantasy, které buduje atmosféru popisem nadpřirozených prvků, horor postupuje opačně a záměrným vynecháním detailních popisů nechává pracovat fantazii čtenáře, aby byl on sám tvůrcem tajemna. Sci-fi je potom textem zcela od tajemna odtrženým, zaměřeným na technické detaily dnes sice neexistujících vynálezů, nicméně pro svět postav zcela běžných.

Samozřejmě se i zde setkáváme s průnikem žánrů, nicméně právě toto pronikání je jedním ze znaků postmoderní literatury a spatřujeme ho napříč celou literaturou, nikoli pouze v tzv. fantastice. Tzvetan Todorov tvrdí, že *fantastično se zakládá hlavně na váhání čtenáře, více či méně se ztotožňujícího s postavou, pokud jde o povahu podivuhodné události*.<sup>2</sup> Vymezuje žánr jako vztah k podivuhodnému či zázračnému. Jak je ale zmíněno výše, v žánrech schovávajících se pod pojmem fantastika se samotná postava vůbec nemusí s podivuhodným nebo zázračným setkat, protože v jejím světě (a to obzvláště v případě sci-fi) se nic zvláštního nekoná.

Tato práce nicméně zkoumá vztah fantastiky k lidovosti a mýtu, je pro ni tedy stěžejní rozdělení na základě tohoto kritéria. Zatímco ve fantasy a hororu je tento vztah zřejmý a přímý, motivy se zde opakují a žánry silně pracují s archetypem, ve sci-fi tomu tak není. S trochou nadsázky je *Perníková chaloupka* hororem a *Toman a lesní panna* fantasy. Ačkoli se i ve starší literatuře setkáváme s žánry, které staví na určitých vizích budoucnosti, nejedná se tu o sci-fi, protože pro autory, ať už to byl Thomas More, nebo Svatopluk Čech, spíše než dobrodružný princip příběhu a technická vize budoucnosti byla stěžejní filozofická stránka budoucnosti lidstva. Ačkoli se ve sci-fi často setkáváme s varováním před budoucností, od utopie je odlišuje právě ona technologická stránka. Pan Brouček se na měsíc nedostane pomocí rakety, ale schodů, které ho táhnou do nebe: *Avšak jejich síla byla slabá proti*

---

1 Vědeckofantastický žánr, dále používám obecně známou zkratku sci-fi, příp. SF.

2 TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. Praha: Karolinum, 2010. Limes (Karolinum), str. 32.



*neznámé moci; pustily se posléze a – Newtonova důvtipná vědecká stavba rozpadá se tím v bídné trosky – pan Brouček padal s úžasnou rychlostí – nikoli k zemi, nýbrž směrem od země do nesmírného prostoru světového.*<sup>3</sup>

Co ale i přes literární rozdíly tyto žánry spojuje, je fandom<sup>4</sup>. I když spojování fantastických žánrů do společného celku je z literárního hlediska problematické, po stránce kulturní dnes těžko najdeme na poli literatury ucelenější komunitu, než je ta spojená právě s fantastikou. Pokud sem zařadíme i komiks (západního typu, fanoušci asijské produkce tvoří oddělenou komunitu), setkáme se zde s pronikáním literatury do (pop)kultury a společnosti jako takové výrazněji než jinde. Ačkoli se často nejedná o díla po literární stránce hodnotná, je jejich schopnost zaujmout a ovlivnit společnost často větší – s přihlédnutím k času, ve kterém vznikají než díla renomovaných autorů.

Vzniká tak nová lidovost. Motiv, jehož kořeny můžeme najít v pohádkách a mýtech prochází dlouhou cestu přes orální tradici, k zachycení sběrateli lidových pohádek, přepracováním a rozvinutím autorem, a nakonec návratem zpět k lidovosti jako fanart<sup>5</sup> nebo cosplay<sup>6</sup>. Od lidovosti k fantastice a zpět. Zmapování této cesty, se zaměřením na literaturu 19. století a literaturu po roce 1989, je cílem této práce. Z tohoto důvodu také omezují zkoumání pouze na fantasy, protože – jak již bylo zmíněno výše – ke sci-fi tato přímá cesta nevede, pomineme-li skutečnost, že všechny literární žánry mají svůj prapůvod v orální tradici a mýtu.

Ani tuto tradici není snadné ohraničit a zmapovat. V dnešní technické době je už prakticky bezpředmětné vycházet z terénního výzkumu, protože většina motivů nebo archetypálních příběhových struktur již byla zaznamenána. Segal odkazuje na text Northorpa Fryeho, který tvrdí, že *veškeré mýty, a potažmo tedy literatura jako taková, jsou odvozeny od jediného základního mýtu – a tedy od mýtu o životě hrdiny*<sup>7</sup>. S tím by se dalo do značné míry souhlasit, pokud budeme hovořit pouze o beletrii. Vztahovat ale tuto tezi k literatuře jako

---

3 ČECH, Svatopluk. *Pravý výlet pana Broučka do Měsíce* [online]. V MKP 1. vyd. Praha: Městská knihovna v Praze, 2011 [cit. 2019-07-10], str.13-14.

4 Fandom (z angl. – hnutí příznivců) je jev pro vývoj SF ve světě, zejména v anglicky mluvících zemích, zcela typický; někteří teoretici dokonce soudí, že při nevyjasnění hranic SF jako literární kategorie je fandom nejzřetelnější formou její existence. Fandom nelze ztotožňovat se čtenářskou obcí, tvoří jej úzká, avšak vysoce aktivní skupina lidí těsně spojená s většinou autorů SF. In: NEFF, Ondřej a OLŠA, Jaroslav. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995, str. 407.

5 Fanart – Art of any form, usually electronic or drawn free hand, that uses characters or settings from a popular television show, novel, cartoon, anime, or movie as the subject. Fanart. In: *urbandictionary.com* [online]. 28.8.2003 [cit. 28.7.2019].

6 Cosplay – Literally „Costume Play.“ Dressing up and pretending to be a fictional character (usually a sci-fi, comic book, or anime character) ROGIC, Mario. Cosplay. In: *urbandictionary.com* [online]. 15.1.2003 [cit. 28.7.2019].

7 SEGAL, Robert Alan. *Stručný úvod do teorie mýtu*. Přeložila Lucie VALENTINOVÁ. Praha: ExOriente, 2017. Religionistická knihovna, str. 84.

celku je nepřesné, protože existují texty, byť zahrnuté do krásné literatury, u kterých bychom něco jako hrdinu, potažmo postavy hledali jen marně. Je ale pravdou, že pokud budeme zkoumat beletrii, dříve či později dojdeme k několika základním archetypálním strukturám, které se objevují už v nejstarších literárních památkách. Mýtus o životě hrdiny, nejzákladnější vypravěčská struktura se tak stává vzorem, který na sebe může brát nejrůznější podobu, ve své základní struktuře ale vypráví stále totéž.

V této práci, ačkoli se věnuje zejména literatuře od 19. století do současnosti, proto nemohu nezmínit fakt, že mýtus jako takový formoval a dodnes formuje podobu literatury. Z mýtu pak vychází lidová slovesnost, se kterou se člověk setkává již v útlém věku, a utváří tak jeho pohled na svět. Žánry, které mají velkou návaznost na ústní lidovou slovesnost, často pracují s mytickými prvky tak, aby svět v těchto textech představený byl co nejkompexnější a zároveň pro čtenáře pravdivý. Takzvaný autorský mýtus se objevuje ve všech stěžejních dílech fantasy literatury a spolu s hrdinskou fantasy se stal nezastupitelnou součástí posttolkienovské literatury, která na rozdíl od předchozích textů byla cílena zejména na dospělé čtenáře, což se o autorských pohádkách a prvních dílech s prvky fantasy říct nedá.

Autorský mýtus má dvojí význam. Jednak jako převyprávění historie fantaskního světa tak, aby zasadil do kontextu autorem vyprávěné události po něm následující, jednak jako hra s archetypem, který je ve stěží uchopitelném fantasy světě často jednou z možností jeho pochopení a přiblížení se čtenáři.

## **1.1 Od lidové písně k fantasy románu – proměna fantastických prvků v polské literatuře od romantismu po současnost**

Fantastika se objevuje už v prvních nalezených literárních památkách, neboť z velké části se jednalo především o zaznamenání mýtů. Tyto prvotní mýty, jejichž analogické odrazy můžeme nalézt ve všech civilizacích, mají společnou funkci objasňování nepochopitelné skutečnosti. Právě to, že určitá událost je pro starověkého člověka nepochopitelná, vede k tomu, že její objasnění přichází společně s fantastickým prvkem, nadpřirozenem. A protože mýtus nebyl vymyšlen, ale zjeven v kosmickém *čase počátku*<sup>8</sup>, stává se tak nadpřirozené – dnes bychom použili fantastické – pojetí světa pro tehdejšího člověka pravdivým. Mýty člověka přitahovaly odjakživa a dodnes jsou součástí společnosti, protože nám poskytují nepřesné, ale alespoň nějaké odpovědi na otázky, na které současná věda nestačí, a dávají smysl složitému světu pomocí archetypů. Z tohoto důvodu mytologické téma a fantastické motivy zesilují všude tam, kde obyčejné vysvětlení nedokáže najít odpověď na situaci,

---

<sup>8</sup> ELIADE, Mircea. *Mýtus a skutečnost*. Praha: OIKOYMENH, 2011. Oikúmené (OIKOYMENH), str. 36.

ve které se daný člověk nachází. Proto je zřejmé, že v čase záborů Polska nachází fantastické motivy, hrůza i mesianismus, který je také důležitou součástí pozdějších fantastických děl, neobyčejně výživné podhoubí.

Situace v polské literatuře na počátku 19. století reflektuje společenský vývoj. Protože polský stát neexistuje, dostává se do popředí patriotické téma, které čerpá inspiraci mj. právě v lidovém prostředí. Dílem, ve kterém můžeme nalézt jak lidové, tak pro tuto práci stěžejní fantastické prvky, jsou Mickiewiczovy *Balady a romance* z roku 1822<sup>9</sup>, heslo fantastika ale zmiňuje už Kazimierz Brodziński ve své práci *O klasyczości i romantyczności tudzież o duchu poezji polskiej*,<sup>10</sup> která byla publikovaná roku 1818 v *Pamiętniku Warszawském*. V této práci se proti fantastice a dále také proti *nadměrné mystice, horroru a středověké rytířské tradici* vymezuje a nabádá autory, aby se drželi originálního polského žánru tzv. selanky.<sup>11</sup>

To, že se jeho doporučení někteří autoři nedrželi, dalo vzniknout dílům, která ovlivnila celou generaci polských autorů a posléze vedla k rozšíření tradice fantastických motivů i v literatuře dalších období. Mickiewiczovy *Balady a romance* nicméně tuto tradici zahajují, a proto je nelze opomenout. Někteří jazykovědci uvádějí, že jde o jakýsi úvod k pozdějšímu dramatu *Dziady*<sup>12</sup>, napsaný proto, aby čtenáře připravil na příchod složitějšího romantického textu. Nejedná se však o úvod v pravém slova smyslu, spíše o nástin jakéhosi literárního vývoje v rámci jednoho žánru. Motivy, které se zde objevují, se poté stávají součástí jeho dalších textů, důležitá je ale forma, která v souvislosti s dílem *Dziady* poté zažívá největší proměnu.

Zatímco v *Baladách a romancích* je použito jednoduchého veršovaného systému vycházejícího z lidové písně, *Dziady* jsou textem po kompoziční stránce složitým a pro čtenáře hůř uchopitelným, což je dáno zejména zvolením žánru básnického dramatu. Především v *Dziadech II.* se projevuje inspirace folklorem, kde autor zaměřuje svou pozornost na jednotu světa živých a mrtvých. Jako nejdůležitější se zde neukazuje existence duchů a jiných netělesných bytostí, ale obzvláště jejich neustálý kontakt s živými, které mrtví potřebují, aby jim zaopatřili potravu, modlili se za ně a případně jim odpouštěli, což může zkrátit dobu jejich trestu. Mrtví jsou stále „přítomni“ a jejich přítomnost ovlivňuje každodenní chod vesnice, takže živí se snaží chovat tak, aby byl jejich osud po smrti co nejlepší. Mrtví jim tedy slouží také jako zrcadlo vlastních činů.

---

9 MICKIEWICZ, Adam. *Balady a romance*. Přeložila Vlasta DVOŘÁČKOVÁ. Praha: Mladá fronta, 1998. Květy poezie (Mladá fronta)

10 KOSTKIEWICZOWA, Teresa. *Oświecenie*. Gdaňsk: Słowo/Obraz Terytoria, 2007, str. 125–126.

11 Tamtéž.

12 MICKIEWICZ, Adam. *Dziady II* [online]. In: *Wolnelektury.pl* [cit. 17.7.2019].

Není to ale pouze Mickiewicz, kdo v romantismu používá fantastické prvky. Ztráta racionální vize světa je v tomto období výrazná, neboť dochází k celkové proměně hodnot a životní filozofie, spolu s novou koncepcí existence spojenou s útekem od reality. Poměrně typickým projevem fantastiky tohoto období je tzv. fantastika hrůzy, kterou se blíže zabývá Jarosław Ławski v publikaci *Bo na tym świece Śmierć*. Tzv. černý romantismus definuje jako *proces zniszczenia kultury jako niepotrzebnej i obcej metafory natury. Metafory, której natura w swym absolutnie wolnym rozpasaniu nie potrzebuje*<sup>13</sup>. Tento druh fantastiky můžeme najít např. v Malczewského veršovaném románu *Maria*, kde autor už ve věnování Julianu Niemcowiczovi píše: *dzieło tworzą obrazy ciemną farbą nakreślone*<sup>14</sup>. Spíše než v nadpřirozených postavách typických v tomto období zejména pro balady a další, z lidové tvorby převzaté žánry, zde můžeme najít inspiraci gotickým románem, předchůdcem moderního hororu, který byl v této době populární četbou nejen v Anglii, ale i v dalších evropských zemích.

Fantastické motivy – například pohádkové postavy nebo magické artefakty najdeme i v dílech Juliusze Słowackého. Básnický charakter celého dramatu *Balladyna*<sup>15</sup> i výstupy postav, jako je víla Goplana, Skierka nebo Chochlik, jednoznačně odkazují k lidové tvorbě. A tyto motivy nemizí ani v digresivní poemě *Beniowski* nebo dramatu *Kordian*, které mají už relativně profánní ráz. Nicméně fantastika tohoto období je stále ještě fragmentární, objevuje se pouze jako jednotlivé postavy a motivy, neukazuje nám docela jiný svět se svou vlastní kosmologií, jako je tomu později. Ačkoli se v romantismu setkáváme s duchy, vílami či ďábly, vše se odehrává v běžném historickém čase a prostoru. Autoři zde nevytvářejí alternativní vesmír a je pro ně klíčové, aby se příběh, který čtenáři předkládají, mohl skutečně odehrát. Pro povzbuzení národního vědomí by v této době nic jiného ani nebylo možné, nehledě na to, že ve vyhrocené situaci okolo listopadového povstání by určité formy textu mohly být brány jako provokace.

Z pozdějšího období stojí za zmínku i román člena hnutí Mladé Polsko W. Reymonta z roku 1911 – *Wampir*<sup>16</sup>, který představuje v té době populární problematiku spiritismu, o kterou se autor osobně zajímal. Duchové a přízraky tu však nevystupují jako jednotlivé postavy, ale hlavní hrdina se s nimi setkává ve snech nebo na spirituálních seancích. Stejně tak není titulovaným upírem upír skutečný, ale jeho přítelkyně Daisy, která vede výše

---

<sup>13</sup> ŁAWSKI, Jarosław. *Bo na tym świece Śmierć: studia o czarnym romantyzmie*. Gdaňsk: Słowo/obraz terytoria, 2008. Wokół literatury (Gdaňsk, Poland), sv. 2, str. 31.

<sup>14</sup> MALCZEWSKI, Antoni. *Maria* [online]. In: *Wolnelektury.pl* [cit. 10.7.2019].

<sup>15</sup> SŁOWACKI, Juliusz. *Balladyna* [online]. In: *Wolnelektury.pl* [cit. 10.7.2019].

<sup>16</sup> REYMONT, Władysław Stanisław. *Wampir*. Varšava, 1986.

zmíněné seance a pomalu z hlavního hrdiny vysává všechnu životní energii. Kniha má tedy sloužit především jako varování před podobnými praktikami a má silný autobiografický základ.<sup>17</sup>

Spojení profánního světa a nadpřirozených postav, duchů apod. není nicméně vynálezem polského romantismu. Podobná témata můžeme nalézt u Byrona, Goetheho, Shakespeara a dalších. To, co tyto texty odlišuje od jejich starověkých předchůdců a postmoderních následovníků je kategorie času a prostoru, která je zde pečlivě ukotvena – odehrávají se v historickém čase – zatímco mýtus se odehrává v čase kosmickém. Tyto texty nebyly zjeveny a slouží pro pobavení a poučení čtenáře, případně mají agitační charakter poplatný době vzniku. Zatímco posluchač mýtu bezmezně věří jeho pravdivosti, čtenář romantického textu už je schopen na informace v něm hledět s odstupem a na pomoc ze světa mrtvých se raději nespoléhat. Kromě dobrých rad a případného trestu pro nepoučitelné, se totiž romantické nadpřirozené postavy oproti těm mytickým chovají značně pasivně a nepřebírají samy na sebe tolik lidských charakterových vad. Tato skutečnost je však bohužel tvoří méně uvěřitelnými a pohádkovými.

Jak se měnil pohled autorů na lidovost mající kořeny ve starověkých mýtech, sledují ve dvou obdobích – dlouhém 19. století, kterým rozumím období v rozmezí let 1789 až 1914, na počátku ohraničeném událostmi francouzské revoluce a na konci první světovou válkou a těsně po ní. Následně od druhé poloviny 80. let 20. století do současnosti, kdy se už v literatuře prosazují postmoderní tendence.

---

17 PIASECKA, Ewa. *"Dolina mroku": groza i niesamowitość w prozie polskiej lat 1890–1918*. Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, 2006. Studia i monografie (Uniwersytet Opolski), č. 371, str. 27–29.

## 2. Teoretická část

### 2. 1 Mýtus v literatuře

V Eliadeho práci *Mýtus a skutečnost*<sup>18</sup> nabízí autor dle vlastních slov *nejméně nedokonalou* definici mýtu: *Mýtus vypráví posvátné dějiny; popisuje událost, která nastala v prvotním čase, v bájném čase „počátku“*<sup>19</sup>. Tento mytologický čas – nebo přesněji časoprostor – se nachází mimo historii a je dějištěm všech základních typů mýtů, které v analogických podobách najdeme ve většině současných, ale i zaniklých kultur. Nicméně otázka, kterou je třeba si klást, nesměruje k počátku, k prvotnímu mýtu, ale k důvodu, ke kontextu, v jakém se mýtus objevuje a ve kterém se stává rámcem dané situace. Proto pro nás např. potopa světa – jeden z nejrozšířenějších mýtů – může být metaforou pro jiné, často již historicky zařaditelné události, stejně jako za stovky a tisíce let budou tyto události, zašlé a zamlžené nedokonalostí dnešního poznání, zkoumány jako mýty.

Mýtus ale s příchodem vědy a písma nemizí. Naopak, dostal se mezi širokou veřejnost a pomohl k rozšíření poznání, které je podmíněno porozuměním směřujícím od jednoduchého ke složitějšímu. A právě zjednodušování je jednou z jeho základních funkcí. Bez archetypů by se totiž kultura, a potažmo beletrie potýkala s nekonečným opakováním a vysvětlováním, což by vedlo ke ztrátě její funkce. Mýtus ze současné literatury nelze vyjmout. Jak říká René Wellek: *Kdysi dávno se literatura, filozofie a náboženství neodlišovaly: příkladem toho u Řeků byli patrně Aischylos a Hésiodos. Avšak Platón již může hovořit o sváru mezi básníky a filozofy jako o něčem, co je známo od pradávna. Má tedy na mysli cosi, čemu docela dobře rozumíme.*<sup>20</sup>

Stejně jako posluchač mýtu, je i čtenář fantasy literatury nucen opustit svůj vlastní časoprostor, aby se mohl ztotožnit s postavami a událostmi, které jsou v textu načrtnuty. Čas v knize má svá vlastní pravidla, může se zkracovat nebo prodlužovat podle významnosti, kterou autor dává jednotlivým událostem nebo postavám. I román na první pohled zcela profánní pracuje s hluboce zakořeněnou zkratkou, jejíž prapůvod bychom našli právě v mýtech. Potřeba překročení hranice našeho času je tedy člověku kulturně daná, ne-li vrozená, protože pouze mytologické považuje člověk za obecně platné. Právě proto byl *zmytologizován Ježíš, ačkoli se pravděpodobně jednalo o skutečnou osobu*<sup>21</sup>. Proto dosud, v době, která důrazněji než kdy předtím vyzdvihuje racionální poznání, stále hledáme původní

---

18 ELIADE, Mircea. *Mýtus a skutečnost*. Praha: OIKOYMENH, 2011. Oikúmené (OIKOYMENH).

19 Tamtéž, str. 11.

20 WELLEK, René. *Teorie literatury*. Přeložil Austin WARREN. Olomouc: Votobia, 1996. Velká řada (Votobia), str. 38.

21 ARMSTRONG, Karen. *Krátká historie mýtu*. Praha: Argo, 2006, str. 104–105.

a autentické kořeny věcí. Bez zjednodušení, které nám mýtus poskytuje, nejsme schopni porozumět světu.

Protože mýtus není historie, je od ní oproštěn. Jeho struktura je amorfní, přizpůsobivá situaci a formě. Vyjdeme-li z předpokladu, že mýtus *nutně musí být příběhem* či alespoň je *příběhem tlumočen*<sup>22</sup>, může se tento příběh značně odlišovat a proměňovat, aniž by bylo pozměněno jeho poselství. Pokaždé jde ale o něco velmi významného, co mění chod světa. Protože ani literatura není historií, stává se mýtus v ní zaznamenaný – ať už interpretovaný, nebo autorský – jakýmsi mýtem na druhou. Takový mýtus pak ještě více než mýtus lidový ovlivňuje běh fiktivního světa a osud hrdiny, který je mu bezprecedentně podřízen, neboť zatímco v současném světě může být mýtus použit pouze jako interpretace určité skutečnosti, ve světě literatury často plní roli věštby, která – podle principu Čechovovy pušky – musí být vyplněna.

Northop Frye hájí názor, že *všechny literární žánry jsou odvozeny od jediného mýtu, a to konkrétně od mýtu o životě hrdiny*.<sup>23</sup> Tato definice je ale podle mého názoru problematická, a to i v případě, že bychom se omezili pouze na epiku, případně drama. Zdaleka ne každý text disponuje něčím, co bychom mohli nazvat hrdinou. Spojení mýtu a literatury může vystupovat v různých konotacích, ne pouze jako obecný rámec nebo inspirační zdroj. V moderní a postmoderní literatuře se setkáváme s vědomým nabouráváním mytické kauzality, ale i zde je mýtus prvotním zdrojem, neboť musíme znát pravidlo, aby mohlo být porušeno. Mýtus může sloužit jako rámec příběhu, inspirační zdroj, nebo mít pouze epizodický charakter. Může přežívat bez literatury, pouze jako slovesnost. Pokud ale má mít literatura i jiný smysl než pouhý popis skutečnosti, ať už objektivní, nebo lyrický, nemůže fungovat bez archetypu, a tím pádem mýtu, který zjednodušuje skutečnost a dělá ji pro nás pochopitelnou. Stejně jako by orientace ve světě nebyla možná bez mytického časoprostoru, byla by literatura pouze bezobsažným slovem. Zde ovšem musím nesouhlasit s Fryem, protože i bezobsažné slovo je slovem, a tedy literaturou, ačkoli s „životem hrdiny“ nemá nic společného.

Na druhou stranu je faktem, že hrdina je pevně svázán s epikou, protože příběh se bez něho neobejde. I v mnou vybraných textech, které představuji níže, vždy hrdiny nalezneme, a to přímo v nejautentičtější duální podobě – jako zlé a dobré, trestající a trestané, mrtvé a zachráněné.

---

22 SEGAL, Robert Alan. *Stručný úvod do teorie mýtu*. Přeložila Lucie VALENTINOVÁ. Praha: ExOriente, 2017. Religionistická knihovna, str. 14.

23 Tamtéž, str. 84.

Jedním z univerzálních mytických motivů je již zmíněná potopa, která pracuje s hrdinou teprve ve druhém plánu. Hrdina je důležitý jako přeživší, nový zakladatel, není ale ústředním motivem. Je známo asi 250 verzí tohoto mýtu ve starověkých literaturách od Číny přes Evropu až k primitivním kulturám, jde o jeden z nejrozšířenějších světových mýtů. Nenajdeme ho pouze u primitivních afrických kultur, což může být dáno geografickými podmínkami nebo značnou izolovaností těchto kultur.<sup>24</sup> Jde o mýtus, který stojí na rozhraní času jako jeden z mnoha počátků historie, mezník posvátného a historického času. Bez ohledu na to, jakou verzi mýtu si vybereme, dává nám hned několik důležitých informací o světě, který přichází po potopě – je nový, často historický, lidský a zároveň má střed – axis mundi – umístěný tam, kam potopa nedosáhla. Ararat, na kterém přistála Noemova archa, Nisir, na kterém zakotvil Atrachasis, Parnas v Thessálii nebo jakékoli jiné místo, které se už před potopou vynořilo z okolního chaosu a stalo se posvátným, jako je Jeruzalém nebo Mekka.<sup>25</sup> Potopa ničí chaos a staví základ pro podobu světa, ve které dnes žijeme. Co ale především souvisí se současnou literaturou, je analogie: potopa – (světová) válka – obrození, přičemž tato kauzalita je univerzálně platná a objevuje se také ve fantasy dílech, které často popisují konflikt a obnovu imaginárního světa.

## 2. 2. Mýtus v postmoderně a autorský mýtus

Mýtus je sociokulturní jev, na který můžeme nahlížet z mnoha perspektiv, a proto je definice v celé jeho komplexnosti nemožná. Současná věda již překonala myšlenky prvních antropologů, kteří mu přisuzovali zejména funkci objasnění světa primitivním způsobem. S ohledem k postmoderní literatuře snad nejlépe odpovídá definice Lévi-Strausse, který tvrdí, že *mýtus je ve své podstatě jazykovým jevem, jenž má dvojí strukturu. Tato dvojítoť vysvětluje, proč mýtus může být interpretován z hlediska řeči, jazyka a také jako jednotný celek.*<sup>26</sup> Skládá se z jednotlivých obrazů, které na sebe mohou navazovat v nekonečném množství variant, takže tvoří stále nové mýty, které jsou ale ve své podstatě neměnné, a nemá tedy význam ptát se po jejich prvotních verzích.<sup>27</sup>

Podobně pracuje i postmoderní literatura, která už nenachází nová témata nebo archetypy, ale skládá ty staré do stále nových vzorců. Lévi-Strauss dále tvrdí, že *cílem mýtu je vyřešit určitý rozpor, který se v mýtu odehrává mimo čas, proto je jeho řešení univerzálně*

---

24 KRAMER, Samuel Noah. *Mytologie starověku*. Praha: Orbis, 1977. Stopy, fakta, svědectví (Orbis), str. 100–107.

25 ELIADE, Mircea. *Mýtus o věčném návratu: (archetypy a opakování)*. Praha: Institut pro středoevropskou kulturu a politiku, 1993. Oikúmené., str. 17–19.

26 LÉVI-STRAUSS, Claude. *Strukturální antropologie*. Praha: Argo, 2006. Capricorn (Argo), str. 186.

27 Tamtéž, str. 188–189.



*použitelné*<sup>28</sup>. Nicméně se domnívá, že v *současné společnosti už roli mýtu převzala historie, a stala se tak jeho pokračováním*<sup>29</sup>. To ale v autorském mýtu neplatí, protože dějiny zde často mají zástupnou funkci mýtu, a pokud se zaměříme na jejich časté užití v textu jako pozadí pro tzv. „malé dějiny“, případně jejich analogii, dostaneme se do fáze, ve které s mýtem splývají a jejich ukotvení v čase pouze přidává na věrohodnosti „nemytickému“ plánu textu.

Postmoderní literatura pracuje často s různými stupni deformace, a vytváří tak fikční svět, který se od reálného liší. Je to ale právě fenomén mýtu, co nám dává pocit, že právě tento deformovaný svět je skutečnější a pravdivější než ten obyčejný. Vrchol této dvojakosti nacházíme v magickém realismu, který často tuto dualitu potlačuje a zcela záměrně boří hranici mezi profánní zkušeností hrdiny a mytickou realitou tak, aby dal vyniknout jinak skrytým stránkám fantaskna. Autorský mýtus nemá na rozdíl od ideologického mýtu ambice ovlivnit čtenáře ve smyslu změny jejich politických názorů apod., ale pouze vytrhnout je z každodenní reality a umožnit jim kontakt s verzí světa, jakou jim předkládá autor.

Nově vznikající texty už nečerpají pouze ze starověké tradice, ale navazují na archetypální obrazy (případně je mezi sebou kombinují), které do literatury vnesli např. Shakespeare nebo Goethe. Zatímco jejich texty stále těží z původní struktury antických dramát, pracují současní autoři na jejich boření. Nejedná se tedy o zcela nový koncept nebo „druhou stranu mince“, protože výchozí bod je stále stejný. Není možné pochopit dílo, v němž je předloha deformována či rozbourávána, bez znalosti samotné předlohy. Autor je tudíž svým pánem ve volbě jednotlivých motivů, stále je ale otrokem původních, předliterárních schémat, která jsou zakotvena ve světové kultuře. Nemá smysl se ptát, odkud čerpal a kde je prapůvod kostry jeho textu, protože ta je stále stejná. Komentovat a interpretovat lze pouze nové konotace, ve kterých vystupuje, a odraz, kterým interpretuje současné sociokulturní podhoubí.

Procházet současné literární (beletristické) texty a hledat v nich zmínky, které odkazují k jednotlivým podobám starověkých mýtů, by mělo za následek pouhé vytvoření seznamu těchto zmínek, bez ohledu na kontext a smysl. Mýtus o katastrofické události na počátku historického času (ačkoli nemusí jít vždy přímo o potopu, válku nebo její analogii) obsahuje s nadsázkou každá kniha s fantasy tematikou. Namísto vytváření seznamu autorských mýtů se proto snažím najít paralely ve smyslu děje, časoprostoru, postav a vypravěče, od jehož vševědoucnosti postmoderna obvykle upouští, a do vnitřního světa postav nám dává nahlédnout spíše pomocí monologů postav nebo psychovyprávění.

---

28 LÉVI-STRAUSS, Claude. *Strukturální antropologie*. Praha: Argo, 2006. Capricorn (Argo), str. 192.

29 Tamtéž.

Přestože v konečném důsledku je mýtus pravdivější a skutečnější než historická realita<sup>30</sup>, nabízí se otázka, jak moc může čtenář vyprávěči důvěřovat. Tato hranice je v postmoderním mýtu rozostřenější než u mýtu klasického, v němž se automaticky předpokládá pravdivost všech informací. Čtenář moderního mýtu musí být ostražitější, protože už není vystaven lidovému příběhu modifikovanému na míru dané situaci, ale rafinované literární hře.

### 2. 3 Vymezení pojmu lidovost

Lidová slovesnost v sobě nese fantastické prvky, které sloužily k objasnění jevů dříve vědeckou cestou neobjasnitelných. Předávaná byla a stále je ústně, z generace na generaci. Jejím nejčastějším žánrem jsou pohádky, balady nebo písně, všechny ale mají společný původ ve starověkých mýtech, jež se v mnoha variacích vracejí k původním archetypům společným pro celé lidstvo bez ohledu na jazyk či kulturu. Jak již bylo demonstrováno na příkladu mýtu o potopě, událost, pro kterou dodnes nenacházíme uspokojivé vědecké vysvětlení – světová, nebo alespoň značně rozsáhlá potopa – se objevuje v mytologiích napříč euroasijským kontinentem.

Nejen motivy, ale i struktura mýtů a z nich vycházejících pohádek a posléze dalších textů zahrnujících jak romantickou, tak fantastickou literaturu je podobná, a vyvolává tedy otázku po prvním mýtu, za který např. J. Campbell<sup>31</sup> považuje mýtus o životě hrdiny. Stejně dobře bychom ale mohli za takový považovat mnohý z kosmologických, případně apokalyptických mýtů.

Stejně jako si z mýtů berou inspiraci pohádky, ať už lidové, nebo autorské, nevyhýbají se jim ani autoři romantičtí a pozdější, až do současnosti. Právě o této kontinuitě se zmiňuje i I. Dorovský v kapitole O vztahu mezi lidovou slovesností a uměleckou literaturou: *V tzv. moderním a postmoderním českém, evropském a světovém literárním procesu můžeme v posledním půlstoletí sledovat dvě zcela protichůdné vývojové tendence“ ... „Druhá tendence směřuje zpět k domácímu nebo cizímu folkloru. V něm hledá inspiraci, formální, tvůrčí, rytmické a stylové postupy, motivy, neotřelou poetiku a kompozici i zapomenutou a nářeční lexiku, aktualizuje báje i starší mytologické a apokryfní struktury, vybírá a zařazuje do svého*

---

30 LÉVI-STRAUSS, Claude. *Strukturální antropologie*. Praha: Argo, 2006. Capricorn (Argo), str. 36.

31 CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000, str. 283–284.

*díla prozaické citáty i celé písně. Napájí se lidovou slovesností a dědictvím po předcích. Vychází z historie, z tradic, z biblických příběhů, legend, mýtů, snů, pověr a pověstí.*<sup>32</sup>

Burkeho teorie tvrdí, že *k největšímu rozmachu lidové kultury došlo ve středověku, kdy se umění v souvislosti s rozdělením společnosti na stavy vysoké a nízké vyvíjelo odděleně.*<sup>33</sup>

Vzhledem k relativně nízké gramotnosti ve střední Evropě tohoto období však máme jen malé množství literárních památek nízkého umění z tohoto období, šlechta tímto druhem umění pohrdala a nechávala vytvářet umění na zakázku. K prolínání dochází už na počátku novověku, ale teprve v 19. století se začíná upouštět od pojmenování vysoké a nízké umění a vznikají nové umělecké směry s různou mírou propojenosti.

Ani dnes není lidové umění mrtvým žánrem a schémata, z nichž vychází, jsou stále stejná, vystupuje ale v nových konotacích. Nejrůznější druhy frašek a karikatur jsou místo poznámek na okrajích sešitů dostupné na internetu, touhu člověka po tajemnu naplňují jak uměle vytvářené příběhy prezentované filmovými studii, tak zcela lidové a ústně předávané příběhy typu městských legend.

Lidovost v této práci tedy nezastupují pouze jednotlivé motivy – postavy, v jejichž rámci je souvislost s mýtem a posléze lidovou slovesností zřejmá na první pohled, ale i práce autorů s archetypálními schémata, časem a prostorem, lidskou fantazií formovanou střeoevropskou kulturou.

## 2. 4 Vymezení pojmu fantasy

Pojem fantasy<sup>34</sup> je jak v českém, tak v polském prostředí relativně nový, jako literární pojem se objevuje teprve po roce 1989 jako výpůjčka z angličtiny, jež – stejně jako v polštině – mimo označení specifického typu literatury označuje také fantazii jako takovou.<sup>35</sup>

V českém prostředí se používá pojem fantasy literatura – knihy tohoto žánru jsou takto označovány např. v knihovnách nebo knihkupectvích. Ondřej Neff v úvodní studii ke *Slovníku české literární fantastiky a science fiction* Pět etap české fantastiky<sup>36</sup> zahrnuje do pojmu fantastika literaturu vědeckofantastickou (anglicky science fiction nebo sci-fi) i literaturu žánru fantasy. Dle zvyklostí, jež dodržuje český fandom<sup>37</sup>, který mimo jiné vyhlašuje

---

32 DOROVSKÝ, Ivan. *Slovanské meziliterární shody a rozdíly*. Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2004, str. 58–69.

33 BURKE, Peter. *Lidová kultura v raně novověké Evropě*. Přeložila Markéta KŘÍŽOVÁ. Praha: Argo, 2005, str. 240–244.

34 Polsky: fantazja.

35 BURKE, Peter. *Lidová kultura v raně novověké Evropě*. Přeložila Markéta KŘÍŽOVÁ. Praha: Argo, 2005, str. 287.

36 ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1995, str. 11–23.

<sup>37</sup> VEIS, Jaroslav. Fandom. In: *fandom.cz* [online]. [cit. 29.7.2019].

každoroční literární Cenu Karla Čapka<sup>38</sup> (ekvivalent k polskému ocenění Nagroda Fandomu Polskiego Janusza A. Zajdla), se do žánru fantastické literatury zařazuje také horor s fantastickými prvky.

Ivan Adamovič<sup>39</sup> definuje fantastiku jako *příběh, kde je přítomen prvek nadpřirozena* – důležité je tedy vybočení z každodenní reality, a to ve směru vědy a techniky v případě sci-fi, mytologie a nadpřirozena ve fantasy a zkreslení reality a často také nadpřirozena v případě hororu.

Fantasy literaturu můžeme dále dělit na několik subžánrů, zjednodušené rozdělení nabízí Andrzej Sapkowski v článku *Subgatunki subgatunku*<sup>40</sup>, kde uvádí sedm variant fantasy literatury:

1. *Za zamkniętymi drzwiami, czyli "oj, Toto, to chyba już nie jest Kansas";*

Sem můžeme zařadit všechny knihy, v nichž se do fantastického světa prochází „portálem“, např. série *Letopisy Narnie* nebo *Fionavarská tapiserie*.

2. *Retelling, czyli "jak to było naprawdę";*

Do této kategorie patří díla, kde autor obecně přijímanou podobu známého příběhu nebo historie zamítá a nahrazuje ji alternativním příběhem, případně novou verzí tradičních pohádek. S touto formou se často setkáváme v kině nebo v televizi, např. seriál *Once upon a Time*<sup>41</sup> nebo film *Jeníček a Mařenka: Lovci čarodějnic*.<sup>42</sup>

3. *Nibylandie, czyli "gdzieś hen, hen, za polami, które znamy";*

Tato fantasy díla se od počátku do konce zcela odehrávají v alternativním fantasy světě, např. trilogie *Pán Prstenů* či série jako *Zaklínač* nebo *Úžasná Zeměplocha*.

4. *Historia magica, czyli "i stało się wczoraj";*

Zde jde o alternativní historii nebo i budoucnost lidstva – příběhy mohou, ale také nemusí obsahovat magické prvky, např. *Muž z vysokého zámku* od Philipa Kindreda Dicka o alternativní budoucnosti, kdy Německo vyhrálo 2. sv. válku.

5. *Jakiś potwór tu nadchodzi, czyli "jednorozce w ogrodzie";*

V této kategorii příběh popisuje magické události, které mají místo v běžném životě, např. série o Harry Potterovi.

6. *Między nami zwierzątkami, czyli "krewni i znajomi królika";*

---

38 RAMPAS, Zdeněk. O ceně. In: *fandom.cz* [online]. 1.1.2000 [cit. 29.7.2019].

39 ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1995, str. 6.

40 SAPKOWSKI, Andrzej. ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1995, str. 35–48.

41 Bylo, nebylo. In: *Csfd.cz* [online]. [cit. 10.7.2019].

42 Jeníček a Mařenka: Lovci čarodějnic In: *Csfd.cz* [online]. [cit. 10.7.2019].

Zde jde především o dětskou literaturu, ale patří sem např. i La Fontainovy *Bajky* a podobné texty.

#### 7. *Urban fantasy, czyli "elfy w Central Parku"*;

Příběhy těchto fantasy děl se odehrávají v běžném městském prostředí, do kterého vstupují fantasy prvky. Popularizátorem tohoto podžánru je např. Neil Gaiman s romány *Nikdykde* nebo *Američtí Bohové*.

Nicméně výše uvedené rozdělení je značně nepřesné a mnoho textů; např. dále zmiňovaný *Pán ledové zahrady*<sup>43</sup>, který stojí na pomezí žánrů, sem zařadit nelze stejně jako další knihy, v nichž magický prvek nehraje hlavní roli a jejich fantastičnost se projevuje zejména v rovině času a prostoru.

Teorie Tzvetana Todorova *Úvod do fantastické literatury*, vycházející ze strukturalismu<sup>44</sup>, byla odrazovým můstkem pro práci Rosemary Jacksonové *Fantasy: The literature of subversion*. Tato autorka za fantastickou literaturu považuje takové texty, které neupřednostňují realistické zpodobnění, např. mýty, legendy, lidové příběhy a pohádky, utopistické alegorie, snové představy, surrealistické texty, science-fiction, hororové povídky, tedy vše, co představuje jiné 'říše' než tu lidskou.<sup>45</sup>

Ve své práci navazuje na Todorovo schematické rozdělení fantastiky na tři žánry<sup>46</sup>: 1. zázračnou (*le merveilleux*; u Jacksonové jako *marvellous*), ve které převažuje víra v nadpřirozeno a magii, 2. čistě fantastickou (*le fantastique pur*; u Jacksonové *purely fantastic, fantasy*) a 3. tajemnou (*l'étrange*, u Jacksonové *uncanny*), ve které jsou tajemné jevy vysvětlitelné psychologicky. Jacksonová Todorovo rozdělení zachovává jen částečně, když jako třetí typ uvádí „mimésis“, neboť tajemno podle ní není literárním termínem, zatímco „zázračno“ ano.<sup>47</sup>

## 2. 5 Historie žánru fantasy v polské literatuře

### 2. 5. 1 Tvorba romantických autorů

Jak vyplývá z předchozího zkoumání, fantastické prvky se hojně objevovaly v romantické literatuře a později v tvorbě Bolesława Leśmiana v období Mladého Polska.

---

43GRZĘDOWICZ, Jarosław. *Pán ledové zahrady*. Praha: Triton, 2013. Trifid (Triton).

44 TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. Praha: Karolinum, 2010. Limes (Karolinum), str. 45.

45 JACKSON, Rosemary. *Fantasy, the literature of subversion*. New York: Methuen, 1981. New accents (Methuen & Co.), str. 13–14.

46TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. Praha: Karolinum, 2010. Limes (Karolinum), str. 46–62.

47 JACKSON, Rosemary. *Fantasy, the literature of subversion*. New York: Methuen, 1981. New accents (Methuen & Co.), str. 32.

První a druhá světová válka ale žánru nepřály, z pochopitelných důvodů se autoři obraceli spíše ke sci-fi a futurologii než k fantasy, která – inspirovaná staršími literárními žánry i historickým prostředím – svádí k nostalgii po něčem, co už do moderního světa nepatří. Fantasy nepřeje demokracii.

Romantická touha autorů, jako byl Mickiewicz nebo Słowacki, po návratu ke starému měla kořeny v nostalgii po zaniklém Polsku. Myšlenka nových, demokratických států v době, kdy šlechta měla stále ještě relativně silnou pozici, byla příliš revoluční a autoři měli zřejmě pocit, že spíše než hledět do budoucnosti je třeba vrátit se ke „starým pořádkům“. Návrat k mýtům, který se v literatuře cyklicky objevuje, se v tomto období znovu dere na povrch.

Autoři autentický mýtus hledají ve folkloru, pohádkách, baladách. Zapracování původních lidových motivů do jejich tvorby často nese více než pouze jeden význam. Pokud se Mickiewicz snaží vytvořit národní epos, který ve své původní podobě vychází z mýtu, přidáním nadpřirozených prvků mu dodá na autentičnosti a vzbudí ve čtenáři dojem, že nejde o autorovo dílo, ale pouze o autorem převyprávěnou realitu, která se odehrála v původní mytické době počátků, jež může, ale nemusí být značně historicky vzdálená, neboť pravdy v mýtu zjevené a v národním epose vyprávěné jsou věčné.

Dalším důvodem, proč do příběhu tyto prvky zakomponovat, je představa Poláků, že jsou „vyvoleným národem“. Ať už šlo o sarmatismus, nebo o pozdější připodobňování osudu Polska k osudu Kristovu, je tato představa v polském národě hluboko zakořeněná. Pokud se považujeme za vyvolený národ, očekáváme záchranu v rovině „nadpřirozena“, seslanou od samotného boha nebo alespoň od lesní čarodějnice, protože vše, co potřebujeme, je naklonit misky vah jen kousek na naši stranu. V opačném případě je totiž utrpení naším osudem, a nebylo by moudré mu vzdorovat. Tato predestinace samozřejmě úzce souvisí s prožitou historickou realitou, kdy se během četných polských povstání ukázalo jako přinejmenším nemoudré svému osudu vzdorovat. Dalším důvodem pro zapojení nadpřirozena je samozřejmě také zvýšení čtenářské atraktivnosti. Předávání ušlechtilých myšlenek je sice chvályhodné, ale autoři si vždy byli až příliš dobře vědomi, že pro čtenáře je primární zejména zajímavý příběh. Tento princip uplatnil ve zcela nové podobě Słowacki ve svém *Beniowském* z roku 1841, kde v novém žánru digresivní poemy střídá dějové úseky s pasážemi esejistického, a někdy až zcela naučného či poučného charakteru. Tento přístup později dovedl ještě dál norský spisovatel Jostein Gaarder v románu *Sofiin svět*<sup>48</sup> s podtitulem *Román o dějinách filozofie z roku 1990*, kde příběh přerušují dopisy, které hlavní hrdinka dostává a jejichž charakter je zcela otevřeně naučný.

---

48 GAARDER, Jostein. *Sofiin svět: román o dějinách filozofie*. 4. vyd., 1. v Albatrosu. Přeložila Jarka VRBOVÁ, ilustroval František SKÁLA. Praha: Albatros, 2002. Klub mladých čtenářů (Albatros).

Dalším prvkem, který podněcoval ve společnosti požadovanou náladu, bylo také použití samotných literárních forem. Návrat k žánrům antickým, jako je epos, případně lidovým, jako je balada, doléhá na čtenáře s daleko větší autentičností. Značnou roli zde hraje také veršovaný charakter textu. Zvukomalebnoť totiž ve čtenáři probouzí dojem jakéhosi rituálu a umožňuje mu vnímat text ve zcela nové rovině. Stejně jako dobrý vypravěč umí pracovat s barvou a tónem hlasu, aby své publikum zaujal a vtáhl do děje, může obdobně autor textu pracovat se škálou rýmů nebo básnickou stopou, která poté nahrazuje osobu vypravěče. *Mnozí z básníků hovoří také o hudebním či rytmickém vzoru, který nejprve slyší jako prázdnou formu, kterou je třeba naplnit slovy, jiní uvádějí jako spouštěč první verš, daný prý shůry...*<sup>49</sup>

## 2. 5. 2 Pozitivismus

Už ze samotné podstaty pozitivismu je jasné, že fantastickým motivům toto období příliš nepřálo. Hlavní zdroj rozmachu pozitivismu byla deziluze poloviny 19. století, která měla kořeny v potlačení polských povstání a neúspěchu romantických vizí. Fantastické myšlenky tak byly nahrazeny vědou, sociální reformou a především prací, která na sebe v literatuře brala podobu tzv. práce u základů a organické práce. Počátky pozitivního myšlení se vážou k lednovému povstání, které vypuklo v roce 1863 a po kterém se zhoršila situace jak na straně politické, tak ekonomické. V prvních polednových letech odešla značná část polských spisovatelů do emigrace – mimo jiné např. C. Norwid, nebo J. I. Kraszewski. Na výsluní literatury se dostává román, a to zejména podobě historického románu H. Sienkiewicze a společensko-sociálního E. Orzeszkové a B. Pruse.

Několik fantastických motivů můžeme najít v knize M. Konopnické *O krasnoludkach a sierotce Marysi*, nejde jí ale primárně o zobrazení fantaskních prvků v podobě trpaslíků, ale o mravoučný kontext pohádky pro děti. Konopnicka se navíc již během svého života od fantastických pohádek distancovala, neboť zastávala názor, že mají být nahrazeny historickými pověstmi, které jsou nejen mravoučné, ale navíc probouzející národnostní cítění.<sup>50</sup>

Pozitivistická literatura je tak o romány s fantastickými prvky ochuzena. Vysoká míra cenzury a špatná politická situace „donutily“ autory vrátit se zpět na zem. Mimo některé pozdější Mickiewiczovy práce zabývající se spiritismem se objevují zejména taková témata, jako je zrovnoprávnění žen, vztah společnosti k menšinám (zejména Židům), potřeba

---

49 FISCHEROVÁ, Sylva a STARÝ, Jiří, ed. *Původ poezie: proměny poetické inspirace v evropských a mimoevropských kulturách*. Praha: Argo, 2006, str. 272.

50 FISCHEROVÁ, Sylva a STARÝ, Jiří, ed. *Původ poezie: proměny poetické inspirace v evropských a mimoevropských kulturách*. Praha: Argo, 2006, str. 69.

modernizace polské vesnice apod. I v literatuře pro děti je kladen důraz především na morální a nacionální stránku textu než na jeho pohádkovost. Báseň i drama ustupují do pozadí a společnost je nucena vrátit se od planých romantických ideálů a snů zpět na zem.

### 2. 5. 3 Mladé Polsko

Ačkoli v období tzv. Mladého Polska do značné míry stále ještě přetrvávají tendence společenského románu, uvolnění poměrů přispělo k rozvoji kultury, a tím i literatury, která prožívá opětovný rozvoj. Vrací se popularita poezie i dramatu, které po vzoru Německa nebo Skandinávie přebírá nové umělecké i filozofické proudy, jako je modernismus, symbolismus, expresionismus a další. Mladí autoři se distancují od racionálního pozitivistického smýšlení a snaží se nastartovat novou kulturní éru.

Tento rozvoj měl vliv i na texty s fantastickými prvky. Nejprve vzniká první polský vědeckofantastický román *Na srebrnym globie. Rękopis z Księżyca*<sup>51</sup> vydaný roku 1903, na nějž potom autor Jerzy Żuławski navázal dvěma dalšími díly: *Zwycięzca* z roku 1910 a *Stara Ziemia* z roku 1911.<sup>52</sup> Úvodní román je psaný formou pamětí jednoho z účastníků první výpravy na měsíc, která si vzala za úkol potvrdit hypotézu, že jeho odvrácená strana je vhodná k osídlení. Po strastiplné cestě přes nehostinnou měsíční krajinu román končí smrtí poloviny výpravy a neschopností přeživších založit utopickou kolonii. Protože všichni přeživší jsou potomci stejné matky, dochází u nich k četným degeneracím, které postihují nejen fyzickou stránku, ale zejména jejich povahu, v níž začnou převládat špatné vlastnosti.<sup>53</sup>

Text má stále ještě silný pozitivistický náboj, klade důraz na „práci od základů“ a vědecké poznání. Nicméně objevují se už i myšlenky, že poznání a věda, a to jakkoli rozvinutá, nás neochrání před nezkrotnou mocí přírody a chaosem nepoznaného vesmíru. Dalším, byť už ne tolik akcentovaným plánem textu, je motiv budování nového náboženství od prvotního mýtu, nicméně po bližším prozkoumání díla s ohledem na teorii mýtu není tato stránka textu zpracována příliš dokonale.

Fantaskní prvky a inspirace lidovostí se výrazně projevuje už v první sbírce B. Leśmiana *Sad rozstajny*<sup>54</sup> z roku 1912. Autor sympatizoval s estetizujícím programem

---

51 ŻUŁAWSKI, Jerzy. *Na srebrnym globie: rękopis z Księżyca*. Krakov: Wydawnictwo Literackie, [1956].

52 NIEWIADOWSKI, Andrzej. *Literatura fantastycznonaukowa*. Vyd. 1. Varšava: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1992, str. 341.

53 NIEWIADOWSKI, Andrzej a SMUSZKIEWICZ, Antoni. *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*. Poznaň: Wydawnictwo Poznańskie, 1990, str. 237–241.

54 LEŚMIAN, Bolesław. *Dzieła wszystkie*. Varšava: PIW, 2010, str.5.



časopisu *Chimera* vydávaném Zenonem Przesmyckim zvaným Miriam, se kterým spolupracoval od roku 1901.<sup>55</sup>

Leśmian své básně nepublikoval periodicky ve stejných obdobích, jako je psal, nelze proto jednoznačně odhadnout, jak „staré“ jednotlivé texty ve sbírce jsou. Mezi nejucelenější z nich patří poema *Nieznana podróż Sindbada-Żeglarza*<sup>56</sup>, která má až pohádkový charakter. Inspirace orientem a exotickými kulturami je dalším ze znaků Mladého Polska, který můžeme vidět i u jiných autorů. Pro Leśmiana byly ovšem orientální a indické texty dobře dostupné, protože jeho strýc Antoni Lange působil jako překladatel a mimo evropské jazyky překládal také stěžejní díla východních kultur ze sanskrtu, perštiny a arabštiny.

Leśmianova poezie má silně nihilistický charakter a už v jeho první sbírce je vidět inspirace lidovou tvorbou, kterou používá nejen ve smyslu motivů, ale i kompozice, když za pomoci jednoduchého veršovaného systému dává lidovou podobu i poměrně jazykově složitým textům. Báseň *Topielec* pak otevírá dveře k jeho další sbírce *Łąka*<sup>57</sup>, kterou vydává po první světové válce v roce 1920.

## 2. 5. 4 Mezi válkami

Období mezi světovými válkami je v Polsku charakterizováno rozmachem moderní literatury, zejména polské avantgardy a skupiny básníků *Skamander*. Rozkvět prožívá celosvětově i žánrová literatura, z fantastiky zejména sci-fi, které z tria žánrů hraje v Polsku hlavní roli až do zpopularizování fantasy Andrzejem Sapkowským na začátku 90. let 20. století.<sup>58</sup> Tato skutečnost vychází zejména z popularity J. Verna, který mnohdy sloužil jako inspirační zdroj. Stále ale doznívají inspirace spiritualitou a ezoterikou, což můžeme vidět především v díle Stefana Grabińskiego, známého autora „fantastiky hrůzy“, který se mimo svou vlastní autorskou tvorbu věnoval také literární teorii. Z hlediska této práce je významná zejména jeho kniha *O twórczości fantastycznej. Jej geneza i źródła (wstęp do szkicu)*<sup>59</sup>, ve které se podrobně věnuje vývoji světové fantastiky.

Z jeho autorské tvorby je třeba zmínit román *Salamandra*<sup>60</sup>, který se podobá Reymontově knize *Wampir* jak poetikou, tak konstrukcí celé fabule, pouze okolnosti jsou

---

<sup>55</sup> STONE, Rochelle Heller. *Bolesław Leśmian: the poet and his poetry*. Berkeley: University of California Press, c1976, str. 37.

<sup>56</sup> LEŚMIAN, Bolesław. *Dziela wszystkie*. Varšava: PIW, 2010, str. 101.

<sup>57</sup> Tamtéž, str. 133-137.

<sup>58</sup> KACZOR, Katarzyna. *Z "getta" do mainstreamu: polskie pole literackie fantasy 1982–2012*. Krakov: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, 2017., str. 274–275.

<sup>59</sup> NIEWIADOWSKI, Andrzej a SMUSZKIEWICZ, Antoni. *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*. Poznaň: Wydawnictwo Poznańskie, 1990, str. 76–80.

<sup>60</sup> GRABIŃSKI, Stefan. *Salamandra* [online]. In: *Wolnelektury.pl* [cit. 10.7.2019].

jiné. Podobně jako Reymont rozvíjí filozoficko-okultistický text, ve kterém hlavním hrdina postupně proniká do tajemného světa, aby se zde později setkal s démonickou Kamou, která se stane jeho milenkou.

Tento tajemný svět je lidskému oku neviditelný, dává se ale poznat v drobných náznacích, jako jsou podivné postavy čekající pod mostem a další nepřirozené jevy. Vidíme zde značnou inspiraci Poem, Welsem, případně Lovecraftem. Stále se ale nejedná o čistou fantasy, neboť tajemný svět existuje v závislosti na našem běžném světě – oba tyto světy jsou navzájem permeabilní a mohou se ovlivňovat. I když i v současné fantasy tvorbě – zejména v produkci určené pro děti (např. *Letopisy Narnie*, *Koralína*) – fungují dva světy více či méně paralelně, různí se po časové a prostorové stránce a často mají různou kosmologii. Takový přístup k textu byl v polské meziválečné literatuře znám spíše ze starších utopických děl, která ale v tomto historickém období nebyla příliš populární.

### 2. 5. 5 Po válce

Období těsně po druhé světové válce a komunistickém převratu je v literatuře charakterizováno literárními návraty reflektujícími válku. I Stanisław Lem, později pravděpodobně nejocetovanější autor polské sci-fi, a možná i fantastiky jako takové, se ve svých raných dílech tomuto tématu nevyhýbá. Jeho *Szpital Przemienienia* s autobiografickými prvky odkrývá válečnou zkušenost jeho otce lékaře, který je nucen pracovat na nacistickém programu vývoje eutanazie.<sup>61</sup> Větší úspěch nicméně zaznamenává teprve novela *Astronauti* z roku 1951 a o deset let později jeho vrcholné dílo *Solaris*.<sup>62</sup>

Úspěch Stanisława Lema na poli sci-fi je ale pro polskou fantastiku dvousečným mečem. Na jednu stranu konečně přitahuje pozornost k polské žánrové tvorbě, díla jsou překládána do angličtiny i dalších světových jazyků a na jeho úspěch navazují i další kvalitní žánroví autoři, jako je např. Janusz A. Zajdel. Na druhou stranu ale utlumuje rozmach v té době již v západní literatuře populární fantasy literatury, která navazovala na Tolkienův úspěch. *Pán prstenů* byl do polštiny poprvé přeložen v letech 1961–1963, a dostává se tak k polským čtenářům o přibližně 9 let později než k zahraničním čtenářům.<sup>63</sup>

Přesto se Lem dlouho netajil svým pohrdáním fantasy literaturou, kterou označoval za povrchní a příliš archetypizovanou<sup>64</sup>, což mohlo mnohé žánrové tvůrce, pro které byl Lem

---

61 NIEWIADOWSKI, Andrzej a SMUSZKIEWICZ, Antoni. *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*. Poznaň: Wydawnictwo Poznańskie, 1990, str. 133–139.

62 Tamtéž.

63 Kaczor, Katarzyna. *Z "getta" do mainstreamu: polskie pole literackie fantasy 1982–2012*. Krakov: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, str. 269.

64 SZOSTAK, Wit. *Magia czy kapusta*. In: *tygodnikpowszechny.pl* [online]. 01.2.2011 [cit. 30.7.2019].

do značné míry národním hrdinou, od fantasy odradit. Zlom přišel teprve s polským překladem série *Earthsea*<sup>65</sup> od Ursuly K. Le Guin, se kterou si jako s autorku především sci-fi literatury Lem dopisoval, a jejíž zmíněné dílo ho zaujalo svým filozofickým kontextem a prolomením mnoha z oborových klišé.<sup>66</sup> První díl série, v Polsku vydaný v roce 1983, patnáct let po svém prvním publikování v USA, vzbudil zájem mnoha čtenářů a s Lemovým doslovem otevřel dveře do té doby v Polsku prakticky neexistujícímu žánru. Od roku 1982 je také vydáván časopis *Fantastyka* (později přejmenovaný na *Nowa Fantastyka*), který sdružuje autory fantastiky a věnuje se propagaci všech tří odvětví tohoto žánru. Pro žánr, jehož typickým znakem je rozvětvený fandom, jde o značně důležitý krok. Většina dnes populárních polských autorů fantastiky debutovala právě zde, mezi jinými např. Andrzej Sapkowski nebo Jacek Dukaj.<sup>67</sup> Bohužel je třeba přiznat, že teprve poté se žánr fantasy začíná více rozvíjet. Pokud tedy chceme hovořit pouze o polské fantasy, jde o záležitost posledních čtyřiceti let, přičemž první roky rozvíjení žánru byly zaměřeny zejména na literární druhy kratšího až středního rozsahu, jako je povídka nebo novela.

## 2. 5. 6 Situace dnes

Při porovnání české a polské fantasy scény objevíme řadu paralel, vývoj obou národních literatur byl v tomto směru podobný. Po generaci, která často z nutnosti tvořila pro dětské nebo mladší publikum (a do této tvorby vkládala větší či menší procento fantastických prvků), nastalo spolu s nástupem kapitalismu v důsledku změny politické situace v 90. letech minulého století, období rychlých překladů a často nepříliš zdařilých domácích napodobenin zahraničních textů. Z tohoto období se vymyká Andrzej Sapkowski se svojí sérií *Wiedźmin*<sup>68</sup>, na níž ale začal pracovat ještě před pádem železné opony.

Teprve v posledních 20 letech se situace začíná stabilizovat. Sapkowski, který je považován za „otce moderní polské fantasy literatury“, se několikrát negativně vyjádřil o domácí fantasy scéně, a to i přes to, že v Polsku – díky dědictví Stanisława Lema, který fantasy literaturu příliš neuznával – by tato žánrová literatura potřebovala spíše podporu od svého – minimálně v zahraničí – nejpopulárnějšího autora.

Přesto v posledních letech došlo ke značnému rozvoji polské fantasy scény, a to i v překladech do cizích jazyků, mj. do češtiny. Za tento rozmach může jak popularita série

---

65 Česky jako *Zeměmoří*: LE GUIN, Ursula K. *Čaroděj Zeměmoří*. Přeložil Petr KOTRLE, ilustroval Karel SOUKUP. Brno: AF 167, [1992]. Polsky jako: *Czarnoksiężnik z Archipelagu*. Přeložil Stanisław BARAŃCZAK. Varšava, Prószyński media: 2010.

66 SZOSTAK, Wit. *Magia czy kapusta*. In: *tygodnikpowszechny.pl* [online]. 01.2.2011 [cit. 30.7.2019].

67 *Nowa fantastyka*. In: *fantastyka.pl* [online]. [cit. 28.7.2019].

68 Česky *Zaklínač*. SAPKOWSKI, Andrzej. *Čas opovržení: druhá část ságy o Geraltovi a Ciri*. Vyd. 2. Přeložil Stanislav KOMÁREK, ilustrovala Jana KOMÁRKOVÁ. Ostrava: Leonardo, 1998. Fantasy (Leonardo).

o zaklínači – k jehož literární podobě se ale zahraniční čtenáři dostávají obvykle zpětně přes počítačové hry nebo film, tak i relativně vysoká kvalita a originalnost polských autorů, kterým se podařilo vymanit z fáze posttolkienovského klišé a prezentovat kvalitní a originální literaturu. Třetím bodem je úspěch autorů, kteří sice nepíší primárně fantastickou literaturu, v jejich dílech ale fantastické prvky nebo archetypální mytologické struktury nacházíme. Mezi tyto autory patří např. Olga Tokarczuk, Wojciech Kuczok nebo Andrzej Stasiuk. Právě proto, že nejde o autory primárně žánrové, jsou jejich texty přístupné širšímu publiku a popularizují polskou literaturu v zahraničí jako celek.

Po Sapkowském se na poli fantasy můžeme setkat se jmény, jako je Jarosław Grzędowicz, autor science – fantasy série *Pán ledové zahrady*, která získala řadu prestižních ocenění, mj. cenu Janusze A. Zajdela – nejprestižnější ocenění polské fantastiky, Andrzej Pilipiuk, autor humorných povídek o exorcistovi, nebo Jacek Dukaj, který se spíše než fantasy věnuje žánru alternativní historie, přesto se v jeho dílech fantasy prvky objevují.

## 3. Praktická část

### 3. 1 Texty dlouhého 19. století

Zatímco období romantismu přálo textům, které se inspirovaly folklorem a mýtem, protože snahou autorů bylo vytvořit určitý národní kánon textů ospravedlňujících snahu o obnovení polského státu, období realismu, pozitivismu a později Mladého Polska podobnému stylu psaní příliš nakloněno nebylo. Společnost po neúspěšných povstáních vystřízlivěla a autoři spíše než volání po hrdinských činech museli zaměřit svou pozornost na tzv. práci od základů a život člověka jako jednotky určitého společenství.

Lidové motivy z literatury sice nemizí, objevují se ale v jiných konotacích než dříve. Zatímco romantičtí autoři obdivovali lidové zvyky a rituály jako relikty slavné a dlouhé historie, jako je tomu např. v Mickiewiczových *Dziadech*, ve druhé polovině 19. století už zmínky o podobných rituálech slouží spíše jako obraz vesnické zaostalosti, kterou je třeba vymýtit. Až s etnologickým zájmem je zkoumá Eliza Orzeszkowa v románu *Meir Ezofovič* v souvislosti s židovskou menšinou, kde upozorňuje na nesnadný úkol rekonstrukce tradičního společenství.

Mimo Leśmiana, který se ale vymyká soudobým literárním proudům, se tak s fantastickými motivy během druhé poloviny 19. a počátku 20. stol. příliš nesetkáme. Až do roku 1970, kdy Stanisław Lem formuluje v časopise *Fantastyka i futurologia*<sup>69</sup> první polskou definici fantasy, se s texty s fantastickými prvky setkáváme pouze v ojedinělých překladech zahraničních textů.

#### 3. 1. 1 Adam Mickiewicz – *Dziady*

Mickiewiczovy *Dziady* vycházely postupně ve 20. a na počátku 30. let 19. století, přičemž jejich chronologicky poslední část – *Dziady I* byla vydána teprve po autorově smrti v roce 1860. Pro tuto práci je stěžejní zejména chronologicky první část – *Dziady II* z roku 1823, jež mimo dramatickou část obsahuje též báseň *Upiór*, které se dále věnuji v kapitole věnované archetypálním postavám. Elementem, který všechny části spojuje, je obřad dziadů – svátků mrtvých – pocházejících z běloruské lidové kultury, jehož historie sahá ještě do předkřesťanských dob.<sup>70</sup> Tyto svátky, konající se obvykle čtyřikrát do roka, u katolických Slovanů zanikly, pravoslavná církev je ale povolovala.

---

69 KACZOR, Katarzyna. *Z "getta" do mainstreamu: polskie pole literackie fantasy 1982–2012*. Krakov: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, 2017, str. 269.

70 VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. Stopy, fakta, svědectví (Panorama), str. 199–229.

*Dziady II* se odehrávají 2. listopadu na den Památky zesnulých – polsky *Wspomnienie Wszystkich Wiernych Zmarłych, hovorově Zaduszki*.<sup>71</sup> Obřadem, který drama zpracovává, provází *guślarz – wołchw*, což nelze doslovně přeložit, jedná se o postavu připomínající pohanského duchovního vůdce, v mimoevropských kulturách by pravděpodobně nejmýstižnějším označením bylo šaman, případně druid z irské mytologie.<sup>72</sup> Účastníci obřadu vyvolávají tři stavy duchů – lehké, těžké a střední, kteří jsou do těchto skupin zařazeni podle závažnosti svých hříchů spáchaných za života. Když obřad končí, neočekávaně se objevuje ještě jeden duch, který ukazuje na jednu z vesničanek a na své zraněné srdce. Celý obraz nešťastné lásky se pak může vztahovat k titulní básni *Upiór* nebo k postavě Gustava, který vystupuje v dalších částech dramatu a jenž z nešťastné lásky spáchal sebevraždu.

Mimo duchy se objevuje již zmíněná postava upíra, drama je ale zajímavé především svou návazností na lidový obřad *dziadů*. I když i v dalších Mickiewiczových textech – *Konrad Wallenrod, Balady a romance* – vidíme výraznou inspiraci lidovým prostředím, ať už po textové, nebo symbolické stránce, v *Dziadech* se tato inspirace projevuje nejvýrazněji. Toto setkání s mrtvými umožňuje autorovi – mimo představení pohanského rituálu – vytvořit systém hodnot, díky kterému může člověk dojít k věčnému štěstí, a seznam vlastností, jaké dělají člověka člověkem. Ačkoli autor pracuje s pohanskou tematikou, je vidět silné ovlivnění křesťanskou kulturou, poukazuje na základní křesťanské hodnoty a dogmata, jako je posmrtný život a jeho souvislost s životem na zemi, potrestání hříchů, které často probíhá už za života, ale i pomoc živých mrtvým – v křesťanství prezentovaná přímluvnou modlitbou – a poučení, jak správně žít, aby na člověka po smrti čekal život věčný.

### 3. 1. 2 Bolesław Leśmian – *Łąka*

Leśmian vydal svou druhou básnickou sbírku *Łąka*<sup>73</sup> v roce 1920. Jak ale bylo řečeno výše, do svých sbírek často zařazoval básně, které napsal už dříve, a proto zde můžeme vidět značnou podobnost některých básní s básněmi z jeho první sbírky *Sad rozstajny*<sup>74</sup> z roku 1912. Z Leśmianových sbírek vybírám právě tuto hned z několika důvodů. Ačkoli na první pohled by se mohlo zdát logičtější zařazení sbírky *Napój cienisty*<sup>75</sup> z roku 1938, jejíž součástí je cyklus *Postacie*, který přímo ukazuje na jednotlivé – buď obecně známé, nebo autorem vymyšlené – pohádkové či fantaskní postavy. Celá sbírka je oproti sbírce *Łąka* lyričtější

71 OGRODOWSKA, Barbara. *Zwyczajne, obrzędy i tradycje w Polsce: mały słownik*. Vyd. 2. Varšava: Verbinum, 2001, str. 257–260.

72 VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. Stopy, fakta, svědectví (Panorama), str. 199–229.

73 LEŚMIAN, Bolesław. *Dziela wszystkie*. Varšava: PIW, 2010, str. 133.

74 Tamtéž, str. 5.

75 Tamtéž, str. 293.

a klade větší důraz na rovinu milostnou a erotickou. Oproti tomu v *Łqce* nalezneme větší baladičnost a mnohé z básní mají výrazný epický charakter, který je pro sledování vybraných fantaskních motivů důležitý. Básně jako *Wiśnia* nebo *Łqka*, která dala sbírce titul, mají dokonce charakter dialogu. Na rozdíl od sbírky *Napój cienisty*, která reflektuje spíše vztah lidí mezi sebou, zabývá se *Łqka* vztahem člověka k okolnímu světu. A právě tento vztah je klíčem k výběru této sbírky. Lyrický subjekt zde – odloučen od lidského světa – vrůstá do přírody, často pomocí smrti, která ale u Leśmiana nebývá fatální a konečná. Hrdinové procházejí její branou, aniž by tuto skutečnost vůbec zaznamenali. To jim umožňuje setkat se s nadpřírozenem zcela neformálně a beze strachu, případně se nadpřírozenem přímo stát.

Není to ale pouze smrt, co stojí na hranici fantastického a profánního. V básni *Gad* se onou hraniční událostí stane láska a chtíč, jinde – např. v básni *Dqb* jsme uvedeni do fantaskního světa bez vysvětlení.

I když zde hovoříme o poezii, podíváme-li se na Leśmianovo dílo s odstupem, uvidíme, že tvoří svůj vlastní vesmír, spojený s lidovostí, v touze po návratu k onomu prvotnímu, mytickému vesmíru, Eliadovu času počátků. Proto z těchto básní cítíme posvátné bezčasí, jako by se jednotlivé útržky tohoto světa odehrávaly kdesi mezi dvěma zrny písku přesýpacích hodin. Světy, které nejsou zcela srozumitelné pro jeho současníky a asi ani pro nikoho dalšího, nicméně jejich nepochopitelnost nám nebrání do nich nahlédnout. V jeho básních chybí civilizace jako taková, nahrazena je zelení a přírodou, občas se zjeví lidská individualita. Nenajdeme tu hromadné scény, politiku, neklid. Ačkoli je smrt jedním z častých Leśmianových témat, nepramení z ní strach a postavy přijímají svůj osud obvykle pasivně, bez odporu.

Četná symbolika, pro baladu a poezii jako takovou příznačná, je užívána i v současné fantasy literatuře. Na první pohled dva zcela odlišné žánry se tu tak zcela logicky setkávají – díky symbolu, zkratce, archetypu. Ať už to pojmenujeme jakkoli, jde o prvky, které mají sloužit snadnějšímu pochopení celku, a to je při vytváření nového světa nezbytné. Tento svět, magický, fantastický, a především prodchnutý determinismem, autora vábí a přitahuje, ale zároveň ničí, neboť je odsouzen k zániku. Z dnešního pohledu bychom mohli mluvit i o jakémsi ekologickém přístupu k celé věci, neboť to zaniklé a mrtvé je přírodou stráveno, aby zarostlo do Leśmianovské zeleně a dalo vzniknout něčemu novému, bujícímu životem.

### 3. 2 Texty po roce 1980

Na rozdíl od textů z 19. a počátku 20. století, které měly mimo jiné apelovat na čtenáře a probouzet v něm politicky či jinak angažovaného jedince, na poli fantasy literatury jsou

takové texty ojedinělé, přestože v Polsku i dnes existuje významný proud angažované literatury. Velmi často se ale zejména ve sci-fi setkáváme s literaturou, která má sloužit jako určité varování před budoucností, což je samozřejmé vzhledem ke struktuře celého žánru, jehož hlavním tématem bývá zneklidňující poselství, se kterým si hrdinové musí nějak poradit.

Oproti tomu fantasy a horor mají především estetickou funkci, a přestože fantasy často sklouzává k patosu a není prosto morálku budících myšlenek, tato rovina není jeho primárním úkolem. Lidovost a fantastika obvykle neútočí na čtenáře tak, aby se stal více angažovaným, ale prostřednictvím motivů, známých už z pohádek a mýtů, se obrací k jeho nitru. To, co přináší znepokojení, není svázáno primárně s politickou nebo společenskou situací, ale s postavením konkrétního člověka v labyrintu situací, které pro něj nejsou snadno uchopitelné. Na rozdíl od angažované literatury není ambicí těchto knih nastolit společenskou změnu, ale otevírat otázky po smyslu vlastní existence, původu a hodnotě života a vztahů.

Tyto odvěké otázky, které se objevují ve většině textů s fantasy tématikou, úzce souvisejí s provázaností s mýty, ať už s jejich univerzálními schémata, nebo s konkrétními autorskými mýty, které autor textu tvoří svým postavám „na míru“, aby mohly naplnit svůj osud, a celé dílo tak získalo atmosféru určité predestinace, která je pro mýtus typická, a zvyšuje tak čtenářskou atraktivitu.

Zajímavé je, že dnes na poli fantasy literatury vzniká prakticky pouze beletrie v současném slova smyslu, do značné míry pak dominuje fantasy román. Povídky a novely, které vznikají v posledních 15 letech, často slouží pouze jako prezentace pro autory, kteří ještě svou románovou dráhu nezačali a zviditelňují se takto prostřednictvím nejrůznějších forem literárních soutěží nebo prezentací v časopisech.

Poezie pak vzniká jen jako doplnění fantasy románů, když např. hrdina recituje nebo zpívá, a tento text, jehož primární účel je obvykle zvýšení autentičnosti příběhu, je zde zaznamenán. Jako typickou ukázkou použití poezie ve fantasy románu uvádím příklad ze Sapkowskiho povídky *Kraniec Świata*:

*Zanim Geralt zdążył zaprotestować, diabeł zabeczwał, potupał racicami, smagnął ziemięgonem i wyrecytował:*

*Różowe listeczki, pełniutki strączeczki,*

*Rośnie w miękkiej glinie nie opodal rzeczki,*

*Na długiej łodydze nakrapiany kwiat,*

*Nie pokazuj kotu, boby zaraz zjadł.*



- *No, co to jest? Zgadnij. - Pojęcia nie mam - przyznał obojętnie wiedźmin, nawet nie usiłując się zastanawiać. - Może pnący groszek?*<sup>76</sup>

Především jde ale o návrat k tolkienovskému schématu, protože Tolkienovy knihy, které pro současné autory slouží často jako jakási bible nebo univerzální příručka, s poezií hojně pracují. Nicméně u Tolkiena má práce s poezií zcela jiný účel. Pro něj, jako pro lingvistu a tvůrce umělých jazyků, bylo jedním z motivů pro psaní právě fantasy literatury vytvoření kontextu pro tyto jazyky.<sup>77</sup>

Poezie tak u něj nehraje jakousi druhotnou funkci zvýšení atraktivity textu, ale lze ji chápat zcela opačně, jako to prvotní a nejdůležitější, přičemž atraktivitu tohoto textu zvyšuje příběhová linie knihy. Bohužel, dnešní autoři nedokážou tyto dvě roviny dostat do větší rovnováhy, a tak často končí u prezentace pijanských písní, písní s romantickým tématem, kterými nahrazují rytířský epos, případně takto zjednodušenou formou prezentují varianty autorských mýtů, kterým básnická forma dodává větší autentičnost, než kdybychom ho zaslechli jako pouhé vyprávění nebo vnitřní monolog hrdiny. Stejně tak tvoření nových jazyků obvykle končí u pouhých „výkřiků“ jednotlivých postav, a nejedná se o ucelené celky nebo snahu vytvořit umělý jazyk s celou jeho gramatickou strukturou.

Fantasy drama prakticky nevzniká, a pokud už máme možnost nějaké fantasy drama zhlédnout, jedná se obvykle o adaptaci (většinou překladového) fantasy románu v provedení amatérského souboru.<sup>78</sup> Na rozdíl od adaptace filmové, drama prezentované v divadle nemá takové možnosti vizuálních efektů a zároveň znemožňuje divákovi práci s jeho vlastní představivostí. Do jisté míry tak přestává být smysluplné současnou fantasy tematiku dramatisovat. Téma dramatu se sice zřídka objevuje ve fantasy beletrii, obvykle ale jen jako kolorit dané situace, kde dokresluje atmosféru příběhu. V románových textech tedy vystupuje poezie, drama se však ve své čisté podobě prakticky vůbec neobjevuje.

### 3. 2. 1 Andrzej Sapkowski – *Ostatnie życzenie*

První kniha ze série o zaklínači Andrzeje Sapkowského byla vydána v roce 1993 a jde o sbírku povídek zasazených do rámcové kompozice, ve které se zaklínač<sup>79</sup> po náročném boji s bytostí zvanou *strzyga* ocitá v chrámu, kde se uzdravuje ze zranění. Jak již bylo nastíněno

<sup>76</sup> SAPKOWSKI, Andrzej. *Wiedźmin. Ostatnie życzenie*. Varšava: Supernowa, 2010, str. 224–225.

<sup>77</sup> BARTOSZ, Ewa aj. *Literatura popularna. Sv. 2. Fantastyczne kreacje światów*. Vyd. 1. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2014. Prace Naukowe Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Historia Literatury Polskiej; nr 3268. Historia Literatury Polskiej, str. 391–400.

<sup>78</sup> V letech 2017–2018 uvádělo pražské amatérské divadlo Radar hru na motivy románu Terryho Pratchetta – *Soudné sestry*. *Soudné sestry*. In: *divadloradar.cz* [online]. [cit. 29.07.2019].

<sup>79</sup> SAPKOWSKI, Andrzej. *Wiedźmin. Ostatnie życzenie*. Varšava: Supernowa, 2010

dříve, protože se jedná o sbírku povídek a tematicky o kontext k celé následující sáze, byly už před vydáním knihy povídky *Kwestia ceny*, *Ziarno prawdy*, *Mniejsze zło* a *Wiedźmin* publikovány v polském měsíčníku *Fantastyka*<sup>80</sup>, který se zabývá žánrovou literární scénou zejména na poli sci-fi a fantasy. Jeho struktura je podobná českému měsíčníku *XB-I*, který v roce 2010 nahradil zaniklý časopis *Ikarie*.<sup>81</sup> Tyto a podobné tituly často slouží jako prostor pro debutující autory – asi třetina obsahu se věnuje povídkové tvorbě domácích autorů – a tak tomu bylo i u Sapkowského, který se rychle prosadil v oblasti polské žánrové tvorby. Do širšího povědomí se ale dostal až po uvedení *Zaklínače* jako počítačové hry a později filmového zpracování.

Jak již bylo zmíněno, polská scéna fantastické literatury se fantasy před rokem 1989 věnovala pouze okrajově, rozmach tohoto žánru přichází právě se Sapkowským, který otevírá dveře i dalším autorům. To, čím byly povídky nové (motivy, symboly a postavy vycházející z polské a středoevropské tradice a folkloru), ale v jeho pozdější tvorbě zaniká a je zde vidět značná inspirace anglosaskou literaturou, zejména pak Tolkienem nebo Gemmellem.

Jak je pro fantasy příznačné, i v Sapkowského *Zaklínači* vstupujeme do světa, který je na hranici – starý svět končí, nový začíná. V první knize je tato hranice zatím pouze na dosah, k jejímu překročení a následně novému uspořádání světa se dostáváme teprve v druhé a zejména třetí knize ságy, které začínají dokumentovat společnou cestu hlavních postav. Hranice jako takové (jak geografické, tak časové, ale i další mezníky lidské existence) jsou jedním z hlavních témat knihy. Nejviditelněji je toto téma zpracováno v povídce příznačně pojmenované *Kraniec świata*<sup>82</sup>, která nejen že se odehrává na pomyslném geografickém konci světa, který zaklínač zná, ale představuje také konec světa v rovině časové a morální, jako místo všeobecného úpadku a zaostalosti.

Svět *Zaklínače* je zasazen na fiktivní kontinent ohraničený z východu horami a pustinou, ze západu mořem. Taková podoba fantasy světa, který je známý od západního moře do vnitrozemí, a jehož východní část je zatím neprobádaná, je velmi obvyklá. Podobně je zobrazena také Tolkienova Středozemě<sup>83</sup>, Kayův Fionavar<sup>84</sup> a do jisté míry i Martinův svět v sérii *Píseň ledu a ohně*<sup>85</sup>, kde sice existují dva kontinenty – Westeros a Essos, většina děje se však odehrává právě na západním kontinentu Westeros. Pro postavy je to jediný známý

---

<sup>80</sup> Dnes vychází pod názvem *Nowa Fantastyka*. *Nowa fantastyka*. In: *fantastyka.pl* [online]. [cit. 28.7.2019].

<sup>81</sup> ŠUST, Martin. O časopisu. In: *casopisxb1.cz* [online]. 25.11.2010 [cit. 30.7.2019].

<sup>82</sup> Česky jako Konec světa. SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač*. Vyd. (rozš. a upr.) 2. Přeložil Stanislav KOMÁREK, přeložil Jiří PILCH. Petřvald: Leonardo, 2011. Fantasy (Leonardo).

<sup>83</sup> TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů*. Vyd. 6., (v Argu 3.). Přeložila Stanislava POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ. Praha: Argo, 2012.

<sup>84</sup> KAY, Guy Gavriel. *Fionavarská tapiserie*. Praha: Argo, 2009. Fantastika (Argo).

<sup>85</sup> MARTIN, George R. R. *Hra o trůny*. Přeložila Michala MARKOVÁ. Praha: Argo, 2017.

a skutečný svět, nemohou ho opustit ani do něj přijít zvenčí. I pokud se pomocí magických portálů přemisťují, je to pokaždé pouze v rámci tohoto světa, který má vytyčené relativně přesné hranice.

V dalších Sapkowského knihách se ale především v souvislosti s objasněním původu lidí v tomto světě a úlohy zaklínačů v něm mluví o tzv. konjunkci sfér<sup>86</sup> – otevření brány mezi paralelními světy, kdy se různí tvorové mohli mezi těmito světy přesouvat a osidlovat je. Tím je do jisté míry objasněn původ nejrůznějších příšer v Sapkowského světě a naznačen je také původ lidí v něm – lidé tu nejsou jedinou rasou, v době, kdy se s hrdiny setkáváme jsou ale rasou dominantní. Z toho vyplývá také jazykové schéma knihy, kdy bytosti, které byly přítomny ještě před touto konjunkcí, hovoří tzv. starší mluvou<sup>87</sup>, zatímco lidé se dorozumívají tzv. mluvou obecnou. Samotná konjunkce je v knize datovaná 1500 let do minulosti. Autor se zmiňuje o bytostech – zřídlech, které jsou schopny cestovat mezi světy bez omezení.

Zajímavá je také myšlenka, že lidé přišli do tohoto světa v době konjunkce proto, že jejich svět postihla nějaká katastrofa. S tímto konceptem se často setkáváme ve sci-fi, ve fantasy není obvyklý. Mnohem častěji se totiž vyskytuje koncept, ve kterém přišla do fantasy světa pouze malá skupinka „vyvolených“, kteří mají naplnit určitý osud, aby následně fantastickou říši opět opustili, přičemž v paralelních světech často čas plyne odlišně,<sup>88</sup> a hrdinové tak prožívají v paralelním světě obvykle delší čas, než jaký uplyne ve světě reálném. Tyto postavy obvykle čelí, podle obvyklého schématu fantasy románu, katastrofě, kterou mohou zažehnat pouze ony, a nakonec se jim to podaří.

Čas v Sapkowského románu plyne lineárně, pouze některé postavy stárnou pomaleji než jiné, což jim umožňuje dívat se na současnou situaci v širším kontextu. K určitým časovým či prostorovým smyčkám dochází pouze při cestování skrze magické portály, nicméně autor s touto kategorií pracuje standardně, čas není závislý na prostoru a opačně. Do jakéhosi bezčasí se dostáváme pouze na území chrámu, do kterého se zaklínač periodicky vrací. Toto posvátné místo se zdá být od okolního světa odtržené a odpovídá definici posvátného místa podle Eliadeho<sup>89</sup>, nemění se a zůstává stále stejné, plní úlohu stabilizačního prvku. Nicméně tato posvátnost mizí v dalších knihách s tím, jak místo dále poznáváme, stejně jako ho poznávají postavy, a místo chrámu, který je na počátku ságy zahalen

---

86 Tuto událost Sapkowski několikrát zmiňuje v knize *Čas opovržení*. In: SAPKOWSKI, Andrzej. *Čas opovržení: druhá část ságy o Geraltovi a Ciri*. Vyd. 2. Přeložil Stanislav KOMÁREK, ilustrovala Jana KOMÁRKOVÁ. Ostrava: Leonardo, 1998. Fantasy (Leonardo).

87 Tamtéž.

88 To je případ knih, jako LEWIS, C. S. *Letopisy Narnie*. 2. vyd. Ilustroval Pauline BAYNES, přeložil Veronika VOLHEJNOVÁ. Praha: Fragment, 2009. nebo KAY, Guy Gavriel. *Fionavarská tapiserie*. Praha: Argo, 2009. Fantastika (Argo).

89 ELIADE, Mircea. *Posvátné a profánní*. Praha: OIKOYMENH, 2006. Oikúmené (OIKOYMENH), str. 28–31.

tajemstvím, plní funkci iniciačního centra pro mladé adepty/adeptky. Z jejich pohledu pak toto místo ztrácí svůj posvátný rozměr a stává se domovem, stejně jako se náboženské obřady dříve zahalené tajemstvím stávají pouhým rituálem.<sup>90</sup>

### 3. 2. 2 Jarosław Grzędowicz – *Pán ledové zahrady*

Tetralogii *Pán ledové zahrady* zařazuji do této práce z několika důvodů. Ačkoli téma knihy mi není příliš blízké, v Polsku i v Česku je celá série populární, a v roce 2006 získal první díl nejprestižnější ocenění na poli polské fantastické literatury: Cenu Janusze Zajdela. Poměrně netypický žánr science-fantasy<sup>91</sup> v sobě mísí dva zcela odlišné žánry způsobem, který je přinejmenším netypický.

Ve zkratce se děj odehrává v nedaleké budoucnosti lidstva, které je schopno cestovat vesmírem. Na nově objevenou planetu Midgaard<sup>92</sup> – už zde je patrná inspirace severskou mytologií – se dostává hlavní hrdina Vuko Drakkainen, aby rozluštil, co se stalo se skupinou vědců vyslanou na planetu před dvěma lety. Po přistání je kromě několika technologických vylepšení hlavní postavy žánr sci-fi odsunut do pozadí a čtenář se dostává do konfrontace se světem inspirovaným středověkými zeměmi severní Evropy.

Spojení těchto žánrů sebou ale nese značné problémy. Aby byl text, jehož reálie jsou poněkud komplikované, pro čtenáře srozumitelnější, jsou všechna prostředí silně schematizována. Situace se opakuje, když autor opouští Vuka a představuje nového hrdinu Tohimona, syna císaře, s tím rozdílem, že císařství není vikingská Skandinávie, ale feudální Japonsko. Svět, který autor tvoří, tak není autentický a nepůsobí kompaktním dojmem, naopak jednotlivé jeho části působí jako nesourodá mozaika. Tato skutečnost je sice na konci románu do jisté míry objasněna, nicméně celému textu chybí lehkost a nadhled. Už tak značně různorodou strukturu textu narušuje ještě střídání ich a er formy, které autor zřejmě používá proto, aby mohl čtenář komplikovaný svět navštívit i jinak než prostřednictvím pohledu hlavního hrdiny:

*Drakkainen vstal, kopl do zídky studny a vydal se pro sekeru. Když scházel z kopce, plameny už sahaly nad palisádu a vyvrhovaly jiskry vstříc nočnímu nebi.*

\*

---

90 Tamtéž, str. 48–52.

91 Spojení žánrů sci-fi a fantasy, kdy do sci-fi pronikají fantastické prvky nebo obráceně. Setkat se s tímto spojením žánrů můžeme ještě např. v sérii: BROOKS, Terry. *The sword of Shannara*. New York: Ballantine Books, 1991.

92 GRZĘDOWICZ, Jarosław. *Pán ledové zahrady*. Praha: Triton, 2013. Trifid (Triton), str. 15.

*Probudil mě déšť. Protivné, olověné ráno uprostřed mlhy a vlezlého mrholení. Všechno mě bolí. Už ani nevím, jestli kvůli včerejšímu boji nebo noci strávené na velké rozdvojené větvi. Je chladno.*<sup>93</sup>

Celá kniha působí poněkud schizofrenicky – což byl jistě i autorův záměr, nicméně toto umělecké pojetí zabraňuje čtenáři utvořit si k postavám nějaký vztah, a jejich nepříliš šťastný konec se ho bohužel nemá šanci hlouběji dotknout.

Svět, který Grzędowicz vytváří, je lokalizovaný na planetě Midgaard, kde čas plyne stejně jako na zemi, autor nezmiňuje, že by vědci vyslaní před dvěma lety prodělali nějakou netypickou proměnu v souvislosti s věkem. Na planetě se ale dějí pro Vuka Drakkainena nevysvětlitelné věci ve vztahu k prostoru. Jednou z nich je přítomnost tzv. chladné mlhy<sup>94</sup>, která se objevuje hned na začátku a lidem, jichž se dotkne, způsobuje šílenství nebo smrt. Z této mlhy vycházejí tzv. „probuzení“, a ačkoli na počátku knihy Vuko komentuje mlhu jen jako jakousi halucinaci, později sám sobě přiznává, že se jedná o magickou sílu, kterou není schopen pochopit. Podobně jako Grzędowicz pracuje se symbolem mlhy Kazuo Ishiguro ve svém románu *Pohřbený obr*<sup>95</sup>. V jeho knize má ale mlha mnohem hlubší kontext, ovlivňuje životy lidí na zcela nové úrovni. Výskyt mlhy souvisí se vztahy, které mezi sebou postavy mají, a autor ji klade mezi ně jako symbol zapomnění a rezignace.

Další blíže neobjasněnou rovinou je několikrát v knize zmiňovaná „válka bohů“, přičemž autor tuto událost nějak blíže nerozvádí. V „japonské“ části země sice dochází k náboženskému posunu od jednoho náboženství k druhému a zpět, podle toho, jak si místní obyvatelé vykládají znamení přírody, s válkou bohů to ale nemá přímou souvislost.

Grzędowicz tedy spíše než na předchozí polskou tradici, kterou můžeme najít u Sapkowského, navazuje na mýty ještě starší, zejména na poetickou Eddu. Dále se inspiruje japonskou kulturou, objevují se ale motivy navazující na tvorbu Edgara Alana Poea – Krkavec, kterého Vuko pojmenuje Nevermore, v samém závěru knihy pak na tvorbu Hieronyma Bosche, zejména na obraz *Zahrada pozemských rozkoší*. *Spojení sci-fi a fantasy působí poněkud nekoherentně a v souvislosti s literárním prostorem, který se mění od vzpomínek hlavního hrdiny na dětství na Jadranu, přes let kosmickou lodí až po pozdější pobyt na planetě Midgaard, vyžaduje od čtenáře vysokou míru koncentrace.*

---

93 GRZĘDOWICZ, Jarosław. *Pán ledové zahrady*. Praha: Triton, 2013. Trifid (Triton), str. 30–31.

94 Tamtéž, str. 53.

95 ISHIGURO, Kazuo. *Pohřbený obr*. Přeložila Lenka URBANOVÁ. Praha: Argo, 2017. AAA (Argo).

### 3. 2. 3 Olga Tokarczuk – *Pravěk a jiné časy*

Ačkoli Olga Tokarczuk nepatří mezi představitele fantasy literatury, zařazují její dílo do této práce záměrně, a to zejména kvůli rovině časoprostoru, neboť vesnice Pravěk odpovídá mytickému času počátků, který se postupně profanuje, a pracuje tak s poetikou mýtu v jeho základní podobě. Autorské mýty, mezi něž můžeme toto dílo do jisté míry zařadit, na sebe často berou podobu ságy. Reflektují „velké dějiny“ na osudu rodiny nebo člověka obecně a vybírají z nich jednotlivé události, které slouží jako styčné body kompozice. Dvě světové války 20. století tomuto ještě více nahrávají. Kromě toho, že se jako potopa přelily světem, nabízejí tyto historické události mnoho dalších reflexí o hrdinech, mesiáších, věštbách či d'áblech. Nic už nezůstalo jako předtím, minulost je ztracena v kosmickém čase. A právě tento přerod se stává tématem v knize *Pravěk a jiné časy*<sup>96</sup>. Přerod, který je ještě umocněn třemi generacemi žen, protože zatímco muž – archetypální hrdina – zůstává stejný, žena se neustále proměňuje.

Uprostřed lesa – vesnice Pravěk a jedna pěšina, která do ní vede. Axis mundi. Lidé žijící v bezčasi, bez styků s okolním světem, prostí, ale „čistí“. A kolem jen les – chaos, neobdělaná půda, ze které se občas vynoří podivné postavy z míst na pomezí, ani vesničané, ani cizí. A kolem plynou dějiny, nejprve jen jako střípky inovací, později, jako velká voda, když po válce přijíždí do vsi auta a mytické bezčasi mizí. Roky najednou mají čísla a chaos okolního lesa je zmapován.

Autorka se mýtu nevyhýbá, naopak – označit dílo jako román by bylo neúplné a zkreslující – vědomě z jeho struktury čerpá. Již od prvních stránek je patrný důraz na časoprostor a kosmologii. Pravěk je středem světa, hlídaný anděly, mezi Černou a Bílou řekou, které se poté slévají v jednu. Použitá symbolika je jednoduchá, čtenář nemusí být znalcem mýtů, aby pochopil, jakou úlohu zde Pravěk hraje. Je to svět v malém, ztracený ráj, který – jak tvrdí autorka – *se rodí, vyvíjí a umírá*<sup>97</sup>. Příběh pokusů o utváření řádu z chaosu, aby se v momentě, kdy je pořádek na dosah, vše zhroutilo do sebe a úsilí mohlo být znovu vynaloženo.

Místo kapitol se zde setkáváme s časy hrdinů, které někdy více a někdy méně korespondují s určitou fází vývoje lidské společnosti. Autorka pozoruje své hrdiny zvenčí a staví je před základní otázky lidského bytí, aby každý nakonec dospěl ke smrti, která je definitivní, ale jistá.

---

96 TOKARCZUK, Olga. *Anna In v hrobech světa*. Zlín: Kniha Zlín, 2008. Fleet.

97 ŻMIJEWSKI, Tytus. O nowej książce, niezgodzie na cierpienie i porządku astrologicznym. In: *polityka.pl* [online]. 5.11.2009 [cit. 30.7.2019].

V jednotlivých epizodách se setkáváme s různým pojetím času a prostoru, jako je kabalistická hra pro jednoho nebo obraz stavěného domu, vše je zde ale ohraničeno prostorem, vše může být středem světa. Ve srovnání s Márquezovým dílem *Sto roků samoty* je zde mytologická struktura viditelnější, možná prvoplánovější, ale o to více mýtu podobná, protože mýtus nemá být komplikovaný, a přestože samotný stojí mimo čas, sám o sobě je obvykle lineární a kompozičně ucelený, bez výraznějších digresí, které, pokud už jsou do mýtu zahrnuty, mohou tvořit samostatné celky.

Sama Tokarczuk charakterizuje mýtus takto: *Mýtus nám ukazuje vzor, podle kterého se dějí věci. Celé generace si předávají stejné báje. A proto také všechny romány stále a znova vyprávějí totéž, jenže různými způsoby.*<sup>98</sup> To víceméně odpovídá koncepcím Levi-Strausse i Eliadeho, zároveň ale vyvrací názor německého literárního kritika Marcela Reich-Ranického<sup>99</sup>, který tvrdí, že kniha je příliš „polská,“ a proto obtížně přístupná zahraničním čtenářům. Zde již do značné míry záleží na interpretaci, nicméně zastávám názor, že polské dějiny jsou dějinami evropskými. V historickém plánu se kniha drží na povrchu, a není proto důvod, aby ji průměrně vzdělaný člověk nepochopil.

Mimo pravěk zde ale fungují i jiné časy. Text nemá působit jako nostalgická vzpomínka na minulost, ačkoli toto úsloví v polské i české frazeologii tyto konotace vyvolává. Jiné časy, jak už bylo zmíněno výše, odkazují k jednotlivým postavám nebo věcem, zároveň ale mohou být aluzí na biblickou knihu Kazatel (Kaz 3, 1-8) a přinést koncept jejím veršům, že vše má svůj čas, ohraničený a přesto nekonečný, uložený mimo historii.

Další mytologickou strukturou je zde rozlišení chaosu a řádu, jemuž se autorka podrobněji věnuje v epizodách, ve kterých se hrdinové ukrývají před válkou v lesích ohraničujících vesnici. Chaos zde neslouží pouze jako nebezpečné bludiště, ale také obráceně, jako relativně bezpečné útočiště nebo bariéra proti těm zvenčí. „Povodeň,“ v podobě konce války, přináší řád, ale zbavuje posvátna. Svět je najednou přehledný, profánní, ale obyčejný a beze smyslu. Celé dílo svou strukturou navazuje na předchozí polskou tradici romantismu a pozdějšího magického realismu, kde čerpání z ústní lidové slovesnosti bylo důležitým prvkem udržujícím národní povědomí. Autorka se k prvotnímu, chaotickému světu vrací i v dalších dílech, jako je variace na *silva rerum Denní dům, noční dům*<sup>100</sup>, kde se zapadlá polská vesnice stává jakýmsi posvátným návrším, na které světová povodeň nedosáhla, nebo *Anna In v hrobech světa*<sup>101</sup>, kde autorka parafrázuje starý sumerský mýtus do kulis

---

98 DÜRR, Jakub. Neotřelé a vtahující časy. In: *aluze.cz* [online]. [cit. 30.7.2019].

99 Tamtéž.

100 TOKARCZUK, Olga. *Denní dům, noční dům*. Přeložil Petr VIDLÁK. Brno: Host, 2002.

101 TOKARCZUK, Olga. *Anna In v hrobech světa*. Zlín: Kniha Zlín, 2008. Fleet

futuristického bezčasí, ve kterém lze do podsvětí sjet výtahem a kde bohové kopírují otisky duší na CD. Stejně jako v Pravěku i zde funguje časoprostor, a dostáváme se tak do míst, ve kterých jsou tyto dvě roviny jedním, což umožňuje přechod do jiných sfér světa, transcendentních setkání, ale zároveň ustrnutí a nemožnost vývoje.

### **3. 3 Témata fantasy literatury ve vývojové perspektivě**

#### **3. 3. 1 Návrat do minulosti**

Jaká je vlastně motivace fantasy hrdinů vydat se za dobrodružstvím a riskovat svůj život? Schémata, která mají své počátky ve starověkých mýtech, se znovu opakují ve středověkých rytířských eposech, romantických poemách, a nakonec i ve fantasy literatuře. Např. nenaplněná nebo alespoň osudem stíhaná láska je jedním z hlavních témat současné fantasy literatury. Stejně tak symboly v romantismu hojně užívané se v současných dílech vrací na několika rovinách. Nejen nešťastná láska, ale i další typicky romantické prostředky, jako jsou popisy přírody, individualita duševního prožitku, inspirace středověkem a exotickými zeměmi. Fantasy literatura a literatura období romantismu má zcela určitě shodné inspirační zdroje.

Návrat polských autorů ke středověké tematice je zcela pochopitelný. V době neexistujícího státu zcela logicky vyvstala potřeba návratu ke kořenům, k době, která byla pro svou časovou vzdálenost již značně idealizována, a bylo tak možné ji nahlédnout zkreslující optikou. Probuzení národního vědomí bylo možné právě přes idealizované činy hrdinů, kteří byli buď zcela fiktivní, případně silně idealizovaní.

Mickiewiczovy i Słowackého texty<sup>102</sup> čerpají inspiraci právě ve středověkých rytířských eposech, ve kterých kromě udatnosti a politického uvědomění hrdiny hraje značnou roli jeho morálka a duchovní život. Obdobné momenty můžeme nalézt i ve fantasy románech, které často v inspiraci středověkem zacházejí ještě dál ve smyslu témat, ale nikoli v rovině formy. Zatímco v romantismu bylo běžné a žádané psát rozsáhlejší texty poezie, dnes čtenář není na tuto formu textu zvyklý a patos, se kterým zejména v poetických textech romantičtí autoři pracují, ho spíše odradí.

Co ale zůstává stejné, je fascinace středověkým vedením války, morálkou hrdinů ochotných bojovat na život a na smrt ve válkách, které se jich dotýkají pouze vzdáleně, i pochopení pro oběť jedince, která je vyzdvihována, jakkoli se může zdát na první pohled marná.

---

<sup>102</sup> Především Konrad Wallenrod A. Mickiewicze nebo Beniowski J. Słowackého.



Rozvoji romantismu napomohl mimo jiné i tzv. gotický román<sup>103</sup>, který se zejména v Anglii těšil značné oblibě a rozpoutal vášně pro tajemno a středověk – dobu, ve které se většina těchto románů odehrává. V německém prostředí šlo pak zejména o preromantické hnutí *Sturm und Drang*, které se mimo jiné zaměřovalo na citový prožitek postav. Rozvoj romantismu byl značně podmíněn také tzv. revolučními válkami a následně válkami napoleonskými, které změnilly strukturu společnosti. Podobně tomu bylo i u nástupu fantasy. Ačkoli se Tolkien distancoval od interpretace jeho *Pána prstenů* jako reakce na druhou světovou válku, můžeme právě poválečné období označit jako počátek moderní fantasy literatury, alespoň v západní Evropě. Pro země východního bloku pak tento rozvoj žánru nastává po jeho rozpadu na konci 80. let 20. století.

Pro všechna zmíněná období je typická výrazná polarita mezi jedincem a společností, ideálem a skutečností, uměním a realitou. Zachycují melancholii, stesk a boj jednotlivce proti společnosti.

### 3. 3. 2 Duchovní prožitek

Značné rozdíly však můžeme vidět v přístupu člověka k náboženství, případně religiozitě jako takové. Zatímco pro středověkého hrdinu bylo typické časté odvolávání k bohu<sup>104</sup> a v romantické literatuře toto do značné míry přetrvává, ve fantasy je tento prvek často opomíjen. Tolkien ho ve svém arcidíle *Pán prstenů* neakcentuje, a i pozdější autoři, kteří ve svých imaginárních světech tvoří nový náboženský systém obvykle inspirovaný jednou z variant pohanství, nechávají své hrdiny „bez náboženské příslušnosti“. Ačkoli se tedy hrdina nepohybuje v ateistickém světě, není obvyklé, aby byl nábožensky příliš aktivní. Obvykle se nemodlí, nenavštěvuje chrámy a bohoslužby, přítomnost bohů bere na vědomí, na jejich pomoc ale nespolečá.

*Milwa pohlédla na Zoltana, Zoltan na zaklínače, zaklínač na nebe – a potom opět na Milwu.*

„Věříš v bohy?“ zeptal se polohlasně.

„Věřím,“ odvětila stejně tiše lučištnice, upřeně hledíc na řevavé uhlíky v ohništi. „Ale nečekám, že by si dělali hlavu s horkými podkovami.“<sup>105</sup>

---

103 NIEWIADOWSKI, Andrzej a SMUSZKIEWICZ, Antoni. *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*. Poznaň: Wydawnictwo Poznańskie, 1990, str. 330–331.

104 PEŠEK, Antonín. *Tristan a Isolda: úvahy o jednom kulturním námětu*. 2. opr. a dopl. vyd. Praha: Kamil Mařík – Professional Publishing, 2015, str. 126.

105 SAPKOWSKI, Andrzej. *Křest ohněm: třetí část ságy o Geraltovi a Ciri*. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Ostrava: Leonardo, 1997. Fantasy (Leonardo), str. 155–156.

Tento fenomén souvisí s celkovou ateizací společnosti, která si ale uvědomuje své křesťanské a pohanské kořeny, takže v textech inspirovaných středověkou Evropou mají autoři potřebu nějaký náboženský systém zmínit. To souvisí s dále uvedeným problémem, že většina autorů netvoří nové komplexní světy se svou vlastní kosmologií, ale pouhé analogické kopie středověké Evropy, případně Asie, obohacené o prvky mystiky a nadpřirozena. Čtenář je tedy často o náboženskou stránku ochuzen, přičemž příčinu vidím v ateismu autora, který nemůže psát o něčem, co sám neprožívá.

Odhlédneme-li od náboženství, mívají jak romantičtí, tak fantastičtí hrdinové bohatý vnitřní život, zaměřený na individuální prožitek. Zde je základní rozdíl oproti sci-fi, které častěji klade důraz na společnost.<sup>106</sup> To je ve fantasy netypické, a i když v posledních letech čím dál častěji vznikají díla, která nahlízejí na příběh z perspektivy několika postav<sup>107</sup>. Individualita každé z nich převládá nad jakýmsi kolektivním hrdinou, čehož příčinou je v zemích bývalého sovětského bloku odklon od schematické socialistické literatury, ve které byl kolektivní hrdina režimem propagován. Nicméně zaměření na individualitu jedince není znakem pouze fantasy literatury, ale postmoderní literatury jako takové, kdy individualita a prožitek jedince hraje stěžejní roli.

### 3. 3. 3 Idealizovaná příroda

Je nezbytně nutné, aby autor, který vytváří nový fantastický svět, poskytl čtenáři jeho – pokud možno co nejpřesnější – obraz. Romantický autor popisuje idealizovanou variantu světa, který zná, často spojuje obraz přírody s obrazem ženy nebo milostného vztahu. Typické je to např. pro delší romantické texty, jako je *Konrad Wallenrod*, nebo pro ty kratší, čerpající z lidového prostředí, jako je např. balada *Świtezianka*:

*Sam został, dziką powraca drogą,  
Ziemia uchyla się grząska.  
Cisza wokół, tylko pod nogą  
Zwiędła szeleszcze gałązka.*

*Idzie nad wodą, błędny krok niesie,*

---

<sup>106</sup> Typické např. pro knihy LE GUIN, Ursula K. *Levá ruka tmy*. Praha: Argo-Panda, 1995. a LE GUIN, Ursula K. *Vyděděnec*. Přeložil Robert SPOUSTA a Erna VESELÁ. Plzeň: Laser, 1995. Edice SF.

<sup>107</sup> Např. MARTIN, George R. R. *Hra o trůny*. Přeložila Michala MARKOVÁ. Praha: Argo, 2017; PAOLINI, Christopher. *Odkaz Dračích jezdců*. Přeložila Olga STANÍČKOVÁ. Praha: Fragment, 2015; HÖNIG, Květoslav a HRABAL, Ondřej L. *Odkaz tasterů*. Ilustrovala Ludmila SLIŽOVÁ. Česko: Nugis Finem, 2017.

*Błędniemi strzela oczyma:  
Wtem wiatr zaszumiał po gęstym lesie,  
Woda się burzy i wzdyma.*<sup>108</sup>

Autor fantasy, ačkoli tvoří svět nový, musí zákonitě vycházet ze znalostí světa skutečného, a tak, ačkoli tvoří nové druhy živočichů či zvířat, je nucen přizpůsobovat svou představu tak, aby ji bylo možno popsat slovy, aby si čtenář mohl tento nový svět alespoň přibližně představit.

Většina autorů nemůže předpokládat vizuální adaptaci knihy, a je proto odkázána na jazyk jako na jedinou formu komunikace se čtenářem, kterému se snaží vytvořit co nejpřesnější představu popisované skutečnosti.

*Do rozlehlé kotliny před nimi již padla večerní mlha. Kam až oko dohlédlo, čněly z oparu jako z moře pradávné mohyly a omšelé balvany. Nebyla to však beztvará skaliska, před věky byly rukama obyvatel těchto míst nahrubo přitesány a na Fen Carn vztyčeny mohutné menhiry. Megality, které stály blíže středu tohoto kamenného lesa, tvořily dolmeny a kromlechy seskupené do kruhů, vylučujících možnost náhodného dila přírody.*<sup>109</sup>

Popisné pasáže imaginárních krajin se tedy v romantismu a v současném fantasy románu liší zejména svou formou – zatímco romantický autor krajinu spojuje s dalšími obrazy a pomocí metafor a přirovnání budí ve čtenáři požadované emoce, autor fantasy románu používá krajinu k dokreslení celkové atmosféry a pomocí jejího popisu nechává čtenáře poznat imaginární svět. V obou případech je důraz kladen zejména na idealizaci přírody, popis hlubokých lesů, jiskřivých potoků atp. Výrazné jsou také popisy míst, která dříve sloužila člověku, dnes už ale jejich ruiny pohlcuje příroda. Sem můžeme zařadit rozpadající se hrady v romantismu, ve fantasy románu bývají takto zobrazena města dávných civilizací, která zanikla i přes svou architektonickou dokonalost.

Krajina jako taková představuje zrcadlo duše hrdiny, často se mění podle toho, v jakém je hrdina právě rozpoložení. Obě zmíněná období tedy můžeme zařadit k proudu literatury přírodní, která nechává své hrdiny opouštět město a dovoluje jim těsnější kontakt s přírodou. Město často vystupuje jako symbol něčeho nového a neautentického.

---

<sup>108</sup> MICKIEWICZ, Adam. *Świtezianka* [online]. In: *Wolnelektury.pl* [cit. 17.7.2019].

<sup>109</sup> SAPKOWSKI, Andrzej. *Křest ohněm: třetí část ságy o Geraltovi a Ciri*. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Ostrava: Leonardo, 1997. Fantasy (Leonardo), str. 110.

*Wiedzieli, że już tu nie wrócą. To było po drugim starciu między nimi a ludźmi, ponad dwieście lat temu. Przedtem wycofując się zostawiali miasta nietknięte. Ludzie budowali na elfích fundamentach. Tak powstały Novigrad, Oxenfurt, Wyzima, Tretogor, Maribor, Cidaris. I Cintra.*<sup>110</sup>

Výjimkou z tohoto pravidla je pak podžánr urban fantasy, ve kterém je město akcentováno jako jedno z hlavních témat. Příkladem mohou být už výše zmíněné romány Neila Gaimana *Nikdykde* nebo *Američtí bohové*. Město zde budí zneklidňující dojem vycházející z archetypu labyrintu, jehož spletnost není běžný člověk schopen pojmout, hrdinovi knihy je ale možné do něj alespoň nahlédnout.

### 3. 3. 4 (Ne)šťastná láska

Stejně jako v středověkém rytířském eposu je jak romantický, tak fantastický hrdina často sužován láskou, která nemůže být naplněna. Motiv, ke kterému se obrací Goethe jako představitel hnutí *Sturm und Drang*, sice ve fantasy literatuře nekončí sebevraždou hrdiny, ale věčné opouštění, případně cyklický návrat ke své milované, který nikdy není definitivní, se objevuje velmi často. Jen málokterý hrdina současné fantasy literatury je za své heroické činy odměněn časově neohraničenou láskou, případně zplozením potomka.

S tímto motivem se setkáváme už v nejstarších mýtech o životě hrdiny a někteří autoři jej považují za počáteční mýtus vůbec<sup>111</sup>. Hrdina svou lásku obvykle buď ztrácí, nebo se jedná z nějakého důvodu o lásku zakázanou – v romantických textech o lásku nemožnou z politických důvodů, případně nenaplněnou kvůli morálnímu chování hrdiny, pro něhož je obecný prospěch důležitější než jeho osobní štěstí. Ve fantasy románu je láska obvykle nemožná, případně naplnitelná jen s velkými ústupky z rasových či společenských důvodů, typicky jde o vztah muže a elfky,<sup>112</sup> v Sapkowskiho *Zaklínači* pak zaklínače a čarodějky. V lidové kultuře se často setkáváme s interakcí muže a víly či jiné éterické bytosti<sup>113</sup>, na rozdíl od fantasy literatury je ale takový vztah značně nerovný, mužova láska k víle není hlubokým citem, ale magickým poblouzněním, které často končí jeho smrtí.

Ani vztahy mezi rasově a společensky rovnými jedinci často nemají dobrý konec. Vzhledem k tomu, že naprostá většina fantasy románů se odehrává během krvavého konfliktu

---

110 SAPKOWSKI, Andrzej. *Krew Elfów*. Varšava: Supernowa, 2014, str. 68.

111 CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000, str. 120–127.

112 S tím pracuje Tolkien v Pánovi prstenů nebo Paolini v Odkazu dračích jezdců.

113 VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. Stopy, fakta, svědectví (Panorama), str. 106–117.

připomínajícího světovou válku – alespoň v daném světě se o světovou válku obvykle jedná – dochází ke ztrátám, které autor pečlivě vybírá tak, aby zasáhl čtenářovy emoce.

Poslední variantou zakázané – ačkoli často v nevědomosti naplněné – lásky je vztah mezi příbuznými, který má také mytické kořeny. Incestní vztahy, kdy hrdinové o svém příbuzenském poutu nevěděli, jsou součástí všech evropských mytologií, objevují se v řecké i římské mytologii, v Eddě i dalších světových mytologiích. V rytířských středověkých eposech dochází k odhalení příbuzenského vztahu ještě před jeho naplněním, romantická literatura s tímto tématem nepracuje, současná fantasy se k němu opatrně vrací,<sup>114</sup> klade ale důraz na případnou deformitu potomstva. Vztahy na úrovni bratranců a sestřenic, případně vzdálenějšího příbuzenstva byly v Evropě časté až do začátku 20. století, nejen na úrovni šlechty, kde byly takové svazky ekonomicky či politicky výhodné, ale i na území venkovského obyvatelstva, kde genetická zásoba v rámci okruhu několika vesnic z logických důvodů nebyla příliš pestrá.

### 3. 3. 5 Vlk samotář

Jednou ze základních charakteristik fantasy románů bývá silný protagonista. Nemusí jít nutně o postavu, která má nějakou nadpřirozenou moc (alespoň na začátku románu obvykle ne), ale o hlavního hrdinu, který stojí v centru celého děje. Jeho zobrazení často vychází z archetypu vlka samotáře, a to obzvláště v případě, že se s ním autor setkává už v pokročilejším věku.

Zatímco mladí hrdinové, typičtí pro žánr *young adult*<sup>115</sup>, jsou obvykle poloviční nebo úplní sirotci, kteří v průběhu románu procházejí mimo strasti dospívání i strastmi iniciačních rituálů v nově objeveném paralelním světě. Dospělý hrdina je na tom obvykle jinak. Jeho dětství a potažmo mládí bylo stíhané katastrofami, což vedlo k jeho zatvrzení se vůči ostatním lidem. Tuto skořápku odkládá jen občas, často ve společnosti milované ženy – jejich láska ale pro nejrůznější důvody nemůže být naplněna. Tomuto odpovídá Sapkowského zaklánač, Vuko Drakkainen z Grzędowiczowa *Pána ledové zahrady* i Pilipiukův Jakub Vandrovec. Naopak v románu Olgy Tokarczuk *Pravěk a jiné časy* se hlavní postavy několikrát mění s tím, jak se mění generace ve vsi Pravěk, nicméně i tady se hlavní hrdinky střetávají s různými formami osamělosti, příznačnými pro dobu, ve které vystupují.

---

114 MARTIN, George R. R. *Hra o trůny*. Přeložila Michala MARKOVÁ. Praha: Argo, 2017.

115 Americká knihovnická organizace definuje čtenáře literatury *young adult* jako náctileté a mladé mezi 12–18 lety. Z výzkumů pořádaných mezi čtenáři však vyplynulo, že knihy vycházející pod tímto štítkem čtou mladí lidé až do věku 30 let. Je zde totiž z čeho vybírat – „mladá literatura“ zahrnuje různé žánry. Od sci-fi a fantasy přes drama, romantické povídky a romány, deníky, dopisy, memoáry až po vzdělávací romány. MEC, Tereza. Fenomén *Young Adult*: literatura mladá a neklidná. In: *magazin.dobre-knihy.cz* [online]. 23.6.2015 [cit. 29.7.2019].

Podobně tomu je i u hrdinů ze starších literárních období. Stejně tak se v textech navazujících na gotický román, jako je *Wampir* nebo *Salamandra*, setkáváme s hrdiny, kteří jsou od společnosti značně odtrženi. U textů z oblasti sci-fi je hrdina, jelikož není zcela sám, od okolní společnosti odtržen zcela, protože se nachází v malém kolektivu „vesmírných cestovatelů“, a to zejména ve starších sci-fi románech, např. *Na srebrnym globie*, *Rękopis z Księżyca*, *Solaris* apod., ve kterém skupina opouští zemi a pohybuje se v nepoznaných hlubinách kosmu. V tvorbě po roce 2000, se více než schéma opuštění země objevuje téma alternativní historie, případně budoucnosti země za desítky či stovky let, např. v románu *Lód* Jacka Dukaje<sup>116</sup> nebo *Struktura* Michała Protasiuka<sup>117</sup>, na hrdinově osamocení to ale nic nemění.

Ve fantasy je osamělost hlavního hrdiny dána často také schopnostmi, které získává a jež ostatní lidé nemohou pochopit. To následně vede k tomu, že společnost nachází u lidí podobně osamělých, byť jejich schopnosti mohou být značně odlišné. Tento fenomén zmiňuje Grzędowicz hned na počátku svého románu *Pán ledové zahrady*:

*Měla letět skupina – vy byste zůstal na Zemi. Ale musíme vyslat jen jednoho. Jediného člověka. Myslím, že přežijete. Alespoň máte šanci.*<sup>118</sup>

Tato osamělost hlavního hrdiny nám dává nahlédnout do jeho nitra a vidět svět jeho očima. Zatímco *Pán ledové zahrady* je psán střídavě v ich a er formě, Sapkowski používá pouze er formu, což dává románu určitý nadhled. V minulosti byly v textech s fantastickými prvky používány také obě formy, zatímco Reymontův *Wampir* je psán er formou, Grabińského *Salamandra* je psána ich formou. Přestože er forma tolik neakcentuje hlavního hrdinu knihy, často se zdá být pro vyjádření osamělosti hlavního hrdiny lepší, neboť zatímco postava vyprávějící v ich formě často sklouzává k vnitřním monologům a s velkou pečlivostí popisuje detaily nově objeveného světa, er forma umožňuje nahlédnout tento svět z perspektivy, která sice neakcentuje prožitky jednotlivých postav, ale lépe zobrazuje jejich postavení ve společnosti, které postava-vypravěč nedokáže tak snadno rozklíčovat.

Jako příklad může posloužit porovnání dvou textů Olgy Tokarczuk, ve kterých se sice fantastické prvky neobjevují do té míry, že by bylo možné pokládat je za fantasy román, nicméně netypicky pracují s kategoriemi prostoru a času. Román *Pravěk a jiné časy* je vyprávěn v er formě a hlavní ženské hrdinky Jenovéfa a poté Míša jsou sice součástí vesnice,

---

116 DUKAJ, Jacek. *Lód*. Kraków: Wyd. Literackie, 2008.

117 PROTASIUK, Michał. *Struktura*. Vratislav: Wydawnictwo Dolnośląskie, 2009.

118 GRZĘDOWICZ, Jarosław. *Pán ledové zahrady*. Praha: Triton, 2013. Trifid (Triton), str. 35.

avšak jejich osamělost v rámci ní je příznačná, nebyla jejich osobní volbou, ale pouze důsledkem událostí. Oproti tomu hrdinka knihy *Denní dům, noční dům*, která vypráví v ich formě, si svou osamělost vybrala a setkání s ostatními členy komunity je pro ni něco nečekaného a uklidňujícího, nikoli ale nezbytného pro spokojený život. Archetyp vlka samotáře, který si zakládá na své samotě a do jisté míry si ji dokonce hýčká, odpovídá výrazněji hrdince z druhého zmiňovaného textu, nicméně je zřejmé, že samota, kterou si člověk sám nevybral, je pro něj daleko horší.

Ze zkoumaných textů odpovídá této definici nejlépe postava zaklínače, který je pro své odlišnosti ze společnosti vyloučen, vzdává se jí ale také dobrovolně, protože často nestojí ani o společnost sobě rovných.

*„Tvoje osobní záležitost,“ zopakoval pomalu Marigold. „Nikoho nepotřebuješ. Nestojíš o ničí pomoc. Společníci ti překážejí a zdržují tě. Sám se nehodláš na nikoho ohlížet. A nadevše miluješ samotu. Zapomněl jsem na něco?“<sup>119</sup>*

Zaklínač nic nepožaduje, společnosti přispívá pouze málo a za úplatu. Naplňuje své poslání mechanicky, bez radosti, zároveň ale beze strachu. Zakládá si na samostatnosti, která je v jádru věcí a již je relativně snadné dosáhnout. Každá interakce, byť i s milovanými osobami, je pro něj časově ohraničená. Nicméně právě tyto vztahy posilují jeho archetypální podobu mytického hrdiny. Pokud není za co bojovat, boj ztrácí smysl, a i proto je příběh zaklínače emotivnější než příběh Vuko Drakkainena, který žádné blízké osoby nemá – jejich ztráta se tedy ani hrdiny, ani čtenáře příliš nedotkne.

### 3. 3. 6 Pro vyšší dobro

Častým tématem, které úzce souvisí právě s jedním z obvyklých problémů fantasy literatury, je motivace jedinců jednat pro tzv. vyšší dobro. Do jisté míry je to na bázi příběhu pochopitelné, ve skutečném životě je ale z psychologického hlediska tato motivace velmi slabá, protože člověk je schopen takových činů pro osobní prospěch, který je snadno uchopitelný, ne pro prospěch obecný, který se ale jeho samotného příliš nedotkne. I v pohádkách se spíše než s tím, že hrdina musí zachránit celý svět nebo alespoň svou říši, setkáváme s jednáním, jež vede k osobnímu prospěchu – získání království, princezny, kouzelných artefaktů nebo alespoň svého života.

---

119 SAPKOWSKI, Andrzej. *Křest ohněm: třetí část ságy o Geraltovi a Ciri*. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Ostrava: Leonardo, 1997. Fantasy (Leonardo), str. 266.

Proto se hrdina, pro něhož nemá záchrana říše už od začátku žádný osobní rozměr, dostává do patové situace, kterou pak autoři řeší více či méně násilnými a nepříliš logickými zvraty v příběhu – např. v Paoliniho *Odkazu dračích jezdců* jsou postavy nesmyslně uvězněny, jen aby pak mohly uprchnout; tato epizoda však příběh nikam neposouvá.

V Sapkowského povídkách je zaklínač postavou, která zabíjí obludy za úplatu, jeho motivace k hrdinským činům je tedy převážně finanční, a tím pádem snadno pochopitelná. Jinak se k tomu ale staví v navazujících románech, které už mají souvislou dějovou linku a v nichž je úkol změnit svět značně akcentován. Zaklínač se staví na stranu dobra z osobních důvodů – chce ochránit svou svěřenkyni princeznu Cirillu, a potažmo také další své blízké. Autor ale s jeho motivací pracuje velmi obratně a prostřednictvím dialogů či monologů ukazuje, že hrdinovi se do jeho poslání příliš nechce, několikrát schází z cesty apod. Tato rovina je tudíž v knize zpracována velmi precizně, autor se snaží motivaci zaklínače, který musí přehodnotit své životní priority, zachytit s psychologickou přesností.

Naopak Grzędowicz s tímto tématem tak poctivě nepracuje. Vuko Drakkainen totiž žádnou motivaci, proč se vydává na – s velkou pravděpodobností sebevražednou – misi nemá. Autor pouze vysvětluje, proč byl vybrán právě on z nevelké skupiny lidí, která měla být na planetu Midgaard vyslána, už ale nezmiňuje motivaci samotného hrdiny, proč se do této skupiny vůbec přihlásil. Postava Vuka není v žádném slova smyslu „politicky uvědomělá“ naopak, jedná do značné míry sobecky. Zároveň není ani příliš zvědavá, vše, co Vuko podniká, dělá pouze jako součást své mise, život dalších postav či poznání okolního světa ho nezajímá víc, než je nutné pro přežití. Jeho nedostatek motivace má za následek někdy až mechanické jednání, které ale zabraňuje čtenáři utvořit si k postavě bližší vztah.

I v dalších textech fantasy literatury obvykle autoři hledají motivaci svých hrdinů postavit se tváří v tvář těm největším zloduchům. Obvykle pak sahají po některém ze schémat, z nichž první bylo již uvedeno v souvislosti se Sapkowského *Zaklínačem* – volba strany dobra, protože osoby nám blízké stojí na této straně. Tato motivace je snadno uvěřitelná, často zesílená ještě tím, že některé postavy, pro hrdinu důležité, zemrou v boji, a tak se k motivaci, která je značně morální, přidává ještě motiv pomsty. I tohoto tématu Sapkowski značně využívá, zejména u postav, které stojí na hranici a nedají se primárně považovat za dobré, či zlé.<sup>120</sup>

Jiným příkladem je stále rostoucí síla kladného hrdiny, která donutí jeho záporného protivníka jednat, neboť se cítí ohrožen. To je případ zejména velkých fantasy celků, jako je

---

120 SAPKOWSKI, Andrzej. *Wiedźmin. Krew Elfów*. Varšava: Supernowa, 2014.



Paoliniho *Odkaz dračích jezdců*<sup>121</sup>, kde kladná postava adepta, vybraná obvykle i přesto, že na první pohled nesplňuje obecná kritéria, prochází komplikovanou iniciací, seznamuje se s pravidly a filozofií skupiny. Hrdinové tohoto typu se často ve světě objevují po katastrofě, kterou nová vláda, stojící na straně zla, zavinila svou pýchou a mocichtivostí.

Téma motivace bývá bohužel často upozaděno, a zejména v nepříliš umělecky hodnotných textech nahrazeno obecnými tvrzeními, aby autor mohl dát dostatek prostoru čtenářsky atraktivnějším tématům, jako jsou souboje nebo milostné vztahy postav, a útočit na nejnižší lidské emoce, sklouzávaje tím ovšem k brakové literatuře.

Hrdina fantasy románu už není pouhým archetypem, ale měl by představovat komplexní postavu s fyzickou, ale zejména duševní stránkou. Autoři ale v tomto případě nemohou čerpat z mýtů nebo pohádek, protože tyto texty s motivací nepracují. Mytická postava se prostě vydává za dobrodružství nebo do světa, protože tak se to dělá, je to její osud. Romantičtí autoři jako např. Mickiewicz pak využívají jednoduché motivace postav k odchodu, často kvůli pátrání po svém vlastním já, jako to dělá např. Alf v *Konradu Wallenrodovi* stejně jako hrdinové starověkých písní.

### **3.3.7 Problémy současné fantasy literatury a posttolkienovské klišé na příkladu současné polské literatury**

Autoři, kteří dnes vstupují nejen na pole polské fantasy literatury, se často vracejí k tématům, která už jsou značně vyčerpaná. Protože fantasy stojí stejně jako sci-fi nebo detektivka na silné žánrové vyhraněnosti, trpí tato literatura stále se opakujícími symboly a archetypy, které z ní, ačkoli se snaží o co největší originalitu ve smyslu tvoření nových světů, paradoxně dělají literaturu nenápaditou až kýčovitou. Na druhou stranu se někteří (např. Grzędowicz nebo Pilipiuk) se tomu snaží záměrně vyhnout netypickou kombinací fantasy žánru se sci-fi, případně groteskou, ale ani to obvykle nevede k příliš umělecky hodnotným textům. Donekonečna se opakující návrat k dílům Tolkiena, Lovecrafta a Howarda vede k tomu, že vzniká jen poměrně malé procento děl, která je možno označit jak za umělecky hodnotnou, tak čistě fantasy literaturu. Stále se opakující motivy nejsou samy o sobě problémem – s nadsázkou by se dalo říct, že motivem každého detektivního románu je vražda –, ale neschopnost části autorů přistoupit k tématu s novým pohledem je možná důvod, proč dodnes stojí fantastika na okraji literárního pole. Definování těchto klišé pomůže rozlišit hodnotná díla od těch, která se příliš nevymykají průměru a nenabízejí v oblasti žánru nic nového.

---

121 PAOLINI, Christopher. *Odkaz Dračích jezdců*. Přeložila Olga STANIČKOVÁ. Praha: Fragment, 2015.

Prvním z problémů, kterému je třeba věnovat pozornost, je bezesporu samotné zobrazení fantaskního světa. Touto problematikou se zabýval mj. Umberto Eco. Ve své knize *Dějiny legendárních zemí a míst*<sup>122</sup> dopodrobna ukazuje celou historii chápání a zobrazování světa od nejstarších představ o světě jako takovém, přes Moreovu utopii z počátku 16. století až po fantastické mapy zemí zobrazených v současné fantasy literatuře. Jakkoli nedokonalé tyto světy byly, autoři na nich ukazovali svou vizi, často nikoliv pouze jako imaginární mapu, ale jako obraz celé společnosti.

Současná nejen polská fantasy scéna ale často zůstává právě a jen u imaginární mapy, která více či méně kopíruje mapu středověké Evropy. Autoři jako Sapkowski, Ziemiański nebo Hałas nevytvářejí světy, které by byly zcela nové, se svou kosmologií, propracovaným náboženským systémem, obyvateli.

Vytvoření nového světa neznamena pouze nakreslení imaginární mapy. Tento problém se týká i autorů anglosaské literatury, jako je např. Sullivanovo *Královské spiknutí* či do jisté míry i v současné době populární Martinova *Píseň ledu a ohně*, která po geografické stránce značně kopíruje mapu Britských ostrovů, nicméně autor zde tvoří zcela nový a propracovaný systém náboženství a společnosti jako takové, včetně mýtů o stvoření světa.

Fantasy světy se v technologickém vývoji obvykle zastaví před vynálezem palných zbraní, přičemž další pokrok je kompenzován magií nebo jinou nadpřirozenou silou. Středověká technologie představuje pomyslný strop, přes který se fantasy světy nemohou dostat často po stovky, nebo i tisíce let. Strop to není často pouze technologický, ale i sociologický, kdy se společnost nerozvíjí dál než k absolutistické monarchii evropského typu, poradní sbor panovníka pak obvykle tvoří několik osob, často zastupujících jednotlivé stavy společnosti, jako jsou mágové, duchovenstvo, armáda apod.<sup>123</sup>

Podobně jako ustrnul vývoj společnosti, ustrnul i vývoj jednotlivých ras, kde se obvykle setkáváme se třemi základními rasami, které v neměnné konstelaci vystupují už v Tolkienově Středozemi. Lidé, elfové a trpaslíci jsou obvykle doplněni o nevelkou skupinu mágů, přičemž jednotlivým rasám jsou stereotypně přisuzovány tytéž vlastnosti napříč imaginárními světy. S tímto rozdělením pracuje Sapkowski, Grzędowicz zaujímá druhou, méně typickou, ale stále používanou pózu – dělení na většinové obyvatelstvo, neschopné provozovat magii, a na menšinu, která tuto schopnost má.

S odkazem na středověkou Evropu většina autorů vůbec neřeší barvu pleti, s automatickým předpokladem, že postavy všech ras jsou europoidní. Pokud se náhodou

---

122 ECO, Umberto. *Dějiny legendárních zemí a míst*. Přeložil Jindřich VACEK, Helena LERGETPORER a Pavel ŠTICHAUER. Praha: Argo, 2013.

123 Takto funguje svět zaklínače i planeta Midgaard v knize Pán ledové zahrady.

objeví jedinec jiné barvy kůže, jedná se obvykle o cizince – obchodníka či otroka, který se na toto místo dostal souhrou zcela neobvyklých událostí.<sup>124</sup> Výjimku z tohoto pravidla představuje americká spisovatelka Ursula Kroeber Le Guin, která se v obou svých čtenářsky nejúspěšnějších cyklech od tohoto klišé distancuje. V cyklu *Zeměmoří* je převážná většina obyvatel „*hnědá nebo černá*“<sup>125</sup>, bílá rasa tvoří minoritu žijící na východě a praktikující netypické náboženské praktiky. V cyklu *Hain (Ekumen)* naopak otevírá otázku proměny společnosti, která se vyvíjí jinak než ta na zemi, přesto nelze určit, zda pomaleji, nebo rychleji, lépe, či hůře, a to v souvislosti s neurčitým pohlavím postav.<sup>126</sup>

Na druhou stranu klišé, které Sapkowski i Grzędowicz úspěšně boří, je schizma jediného úhlavního nepřítele, jehož porážkou končí veškeré utrpení a nastává období rozkvětu. Toto pohádkové a mytické schéma se však dodnes hojně objevuje zejména ve fantastické literatuře pro mládež, příkladem za všechny může být komerčně úspěšná Paoliniho série *Odkaz dračích jezdců*, z polské literatury jinak poměrně novátorské dílo Maji Lidii Kossakowské *Rozsévač větru*.

Současní autoři tedy mají problém především s přehnanou inspirací anglosaskou literaturou a následováním velkých autorů fantasy, aniž by se zamýšleli nad tím, jak nově k celému žánru přistoupit. Fantasy literatura, která do značné míry stojí na archetypech jednotlivých postav, vždy bude sklouzávat ke stereotypům a zkratkám v ději, který se může posouvat dle autorova přání libovolně pomocí nadpřirozených sil. Aby schematizace celého díla byla co nejmenší, je proto třeba podrobně promýšlet motivace jednotlivých postav, nesnažit se o originalitu vymyšlením co nejexotičtějších imaginárních světů, ale umožnit postavám autentický vývoj jak jednotlivě, tak v rámci celého společenství a světa.

### 3. 4 Vývoj žánru jako vývoj archetypálních postav

Nadpřirozené postavy a zjevení byly jedním z prvních náznaků fantastiky v literatuře. Jejich původ je obvykle lidový, v současné polské literatuře pak často odvozený z raných děl anglosaské fantasy. Pro postmoderní literaturu je typické spojovat motivy z různých oblastí a žánrů, v jednotlivých dílech se tedy nacházejí postavy z nejrůznějších národních literatur.

V romantismu populární postavy ze záhrobí, duchové a víly mají jednoznačný původ v ústní lidové slovesnosti. Mickiewiczovo drama *Dziady*, které se inspiruje běloruskými

---

124 Např. postava Nasuady z Paoliniho Odkazu dračích jezdců je tmavé pleti, v celé sáze má ale tmavou pleť jen ona a její otec.

125 LE GUIN, Ursula K. *Čaroděj Zeměmoří*. Přeložil Petr KOTRLE, ilustroval Karel SOUKUP. Brno: AF 167, [1992], str. 12.

126 V knize *Levá ruka tmy* funguje pouze jednoduchá elektronika, nikoli počítače, svět se ale vyvíjí kontinuálně a nedochází v něm k velkým rozvojovým skokům, jako byla např. průmyslová revoluce.

svátky mrtvých, jejichž původ sahá až do předkřesťanské kultury, je toho jednoznačným důkazem. Svátky mrtvých, jejichž nejrůznější podoba je známá po celém světě,<sup>127</sup> nabízí jedinečnou ukázkou pronikání nadpřirozených prvků do literatury. Na několika příkladech v této kapitole uvedu proměnu jednotlivých fantastických postav, které se jak v literatuře, tak v ústní lidové slovesnosti objevují již stovky let.

### 3. 4. 1 Upír

Podle Giuseppeho Maiella je vědecky nejlépe podložena teorie, že slovo *vampir* – etnografický název slova *upír* – má srbský původ, a to jako varianta staroslovanského „*opirь*“, doloženého poprvé ve tvaru *Upirь* v Zápisu knih prorockých z roku 1047.<sup>128</sup> Toto slovo bylo nejprve používáno jako „ten, co vstává z hrobu“ nebo „mrtvý, co opouští hrob“, sání krve bylo k tomuto výrazu přiřazeno teprve později.<sup>129</sup> V kontextu této práce je zajímavý článek, který byl uveřejněn roku 1693 ve francouzském časopise *Le Mercure Galant*.<sup>130</sup> Upíři jsou zde nazýváni pojmem *stryges*<sup>131</sup> a k tomuto názvu je připojen polský výraz *upierz*.<sup>132</sup>

Představy o nadpřirozených postavách se v čase značně proměnily. Upír je jednou z entit, jejíž původ můžeme vysledovat relativně přesně, a to k lidové víře z oblasti Balkánu a východní Evropy. Tato bytost se ale značně lišila od představy noblesního a vzdělaného jedince s aristokratickými rysy, se kterým se setkáváme dnes. Upír jako sofistikovaná postava, s duší rozštěpenou na dvě poloviny – lidskou a zvířecí, kterou dokáže ovládat jen z části, se zrodil teprve v západoevropské literatuře 19. století<sup>133</sup> díky povídce *The Vampyre* Johna Polidoriho z roku 1819 a románu *Drákula* Brama Stokera z roku 1897. Zatímco ve 20. století byla tato postava oblíbená zejména v hororovém žánru, po roce 2000 se opět zpopularizovala především díky knihám ze žánru young-adult a jejich pozdějším, filmovým či televizním adaptacím, které se i přes značnou schematičnost a povrchnost staly výraznou součástí dnešní popkultury.

---

127 Mimo běloruské svátky *dziady* se můžeme setkat také s křesťanskými dušičkami nebo mexickým svátkem mrtvých, historickou tradicí měl také keltský *Samhain* nebo římská *Parentalia*.

128 MAIELLO, Giuseppe. *Vampyrismus v kulturních dějinách Evropy*. Praha: Lidové noviny, 2005, *Mythologie* (Lidové noviny), str. 15–22.

129 Tamtéž.

130 Tamtéž.

131 Sapkowski používá slovo „*stryga*“ jako název obludy, se kterou zaklínač bojuje v povídce *Wiedzmin*, která slouží jako úvod k celé séze. Tato nestvůra se dle vysvětlení uvedeného v knize rodí z nenarozeného dítěte, nad kterým byla pronesena kletba. Mimo Sapkovského knihy spadá historie strygy až do starověku, kde byl na území Albánie tímto slovem označován upír vypadající jako čarodějnice, která se živila tzv. *spira vitae*, což můžeme přeložit jako dech života nebo síla života.

132 Dnes se v polštině používá slovo „*wampir*“, slovo „*upierz*“ je už archaismus.

133 MAIELLO, Giuseppe. *Vampyrismus v kulturních dějinách Evropy*. Praha: Lidové noviny, 2005, *Mythologie* (Lidové noviny), str. 22.

Upír je v lidové kultuře 17. a 18. století zobrazován jako postava oteklá, zarudlá často s tmavou kůží.<sup>134</sup>

Ačkoli dnes v češtině zcela převážilo označování této postavy jako upír, existovalo také starší pojmenování „morous“<sup>135</sup>, které odkazuje na příbuznost upíra s noční můrou a akcentuje jeho noční aktivitu, během které odnáší spícím životní sílu.

V původní slovanské a germánské mytologii se upírem mohl stát člověk, který zemřel nečistou smrtí, např. sebevrah, zločinec apod., případně osoba, která se během svého života věnovala magii nebo komunikaci s mrtvými. Po přijetí křesťanství, ačkoli samotné křesťanství s představou upíra samozřejmě nepracuje, zůstala tato postava stále živá v lidové kultuře, i když představa jejího vzniku byla poněkud upravena novému náboženství. Upírem se tak mohl stát např. člověk, který zemřel nepokřtěný, případně byl pochován bez řádných obřadů. Fakt, že se i přes stovky let křesťanské tradice obraz upíra dodnes dochoval, ukazuje, jak silné bylo jeho postavení nejen v lidové kultuře. Křesťanská tradice ukládání mrtvých do hrobů místo pohřbu žehem mohla tuto víru paradoxně ještě posílit.

Vlastnosti upírů se v různých pramenech značně liší, od dech beroucí krásy po postavy bez nosu a uší. Zajímavý je pohled na ženu – upírku, který se objevuje právě v polské literatuře z počátku 20. století. Obraz osudové ženy jako upíra, jenž z muže vysává – často ne přímo fyzicky – duševní sílu, byl populární především v textech s tematikou spiritualismu. Upír mohl žít mezi běžnou populací, jeho přítomnost ale přinášela hladomor, mor, špatné počasí, neúrodu atp. Víra v upíry je dochovaná i v četných archeologických nálezech, které měly mrtvému znemožnit opuštění hrobu, jako je např. probodnutí těla kůlem, zavalení těla kameny, pohřbení těla a hlavy do dvou různých hrobů apod. Poměrně pozdní případ domnělého řádění upíra v oblasti jihovýchodní Evropy je zdokumentován z roku 1725, kdy zemřel v srbské vesnici jakýsi Peter Plogojowitz, po jehož smrti následovalo několik náhlých úmrtí. Hysterii, která se začala šířit po celé zemi, ukončila teprve Marie Terezie, která prý tělo nechala prohlédnout svým osobním lékařem a poté zakázala exhumování mrtvých a hanobení těl.<sup>136</sup>

Ze zkoumaného období se postava upíra objevuje poprvé v Mickiewiczových *Dziadech II*, které jsou chronologicky nejstarší, napsané v letech 1920–1921. V závěru obřadu se objevuje tajemný duch, který neodpovídá dříve předložené klasifikaci duchů, rozdělovaných podle jejich chování za života na „lehké, těžké a střední“. Zjevení tajemného

---

134 MAIELLO, Giuseppe. *Vampyrismus v kulturních dějinách Evropy*. Praha: Lidové noviny, 2005, Mythologie (Lidové noviny), str. 133.

135 Tamtéž, str. 135.

136 Tamtéž, str. 22–41.

ducha popisuje báseň *Upiór*, která je do veršovaného dramatu vložena. Postava má neohraničenou existenci, není ani živá, ani mrtvá, uvězněná v tomto stavu za sebevraždu, kterou spáchala kvůli nešťastné lásce. Postava upíra zde neodpovídá jeho lidové podobě z hrobu vylézajícího zabijáka, který saje krev spícím pannám. Mickiewiczův upír se budí pouze jednou za rok, právě na svátek mrtvých, a nemá snahu jakkoli lidem ubližovat nebo se mstít, je pouze obrazem člověka, jehož zoufalství přetrvává i po smrti. Upír zde není nestvůrou, pouze nešťastným milencem, kterému nenaplněná láska nedovoluje zůstat mezi živými, ale ani zemřít. Podobně na stav neživého/nemrtvého narážíme i v Leśmianových textech, jako je např. *Ballada o dumnym rycerzu*, kde autor pracuje také s tematikou nešťastné lásky.

Popisu jeho vzhledu není věnována přílišná pozornost. Mickiewicz zmiňuje pouze chladné ruce, oči a ústa jako temné jámy, zkrvavenou hrud'. V *Dziadach IV*, chronologicky vydaných jako druhá část v letech 1921–1922, se setkáváme s mladým nešťastným milencem Gustavem, který by mohl být právě oním upírem z první části, protože je značně ovlivněn Goethovým *Utrpením mladého Werthera* a Rousseauovou *Novou Heloisou*. Nicméně i když může jít o tuto postavu, není to autorem v celém díle explicitně vyjádřeno.

O tom, že *Dziady* mají dodnes v polské kultuře značnou popularitu, svědčí i fakt, že jejich fragment se dostal i do populární počítačové hry *Wiedźmin 3: Dziki gon* firmy CD Projekt RED,<sup>137</sup> ve které hráč plní úkoly v jedné z vedlejších úloh nazvané právě *Dziady*. Ačkoli tato hra vychází ze Sapkowskiho série o zaklánači, v samotných knihách se *dziady* jako slavnost mrtvých nevyskytují a také upíři tu vystupují v docela jiných konotacích, než je entita na pomezí života a smrti, která se do této situace dostala důsledkem nešťastné lásky.

Jak již bylo zmíněno výše, v dílech Reymonta a Grabińského se setkáváme s upírem v podobě *femme fatale* neboli ženou vamp – krásnou pastí na muže, která přichází ze svého světa, paralelního s tím naším, aby z mužů vysávala životní energii, obvykle ne přímo sáním krve, ale prostřednictvím okultistických a sexuálních praktik. Oba tyto texty, do značné míry inspirované gotickým románem a v té době populárním spiritismem, stály už ve své době na okraji literatury, zejména Reymontův *Upír* byl knihou napsanou z důvodů spíše finančních než uměleckých, a nejinak je tomu s upířskou tematikou i dnes. Poetika hrůzy, spojená s více či méně romantickým tématem nebyla, a ani dnes není součástí vysoké literatury, ale cílí především na čtenáře, kteří hledají kompozičně nepřiliš náročné texty s poutavým příběhem.

---

137 *Dziady*. In: [wiedzmin.fandom.com](http://wiedzmin.fandom.com) [online]. [cit. 15.7.2019].

Jinak je tomu u Leśmiana, který postavu upíra zmiňuje např. v básni *Dąb*:

*Zaszumiało, zawrzało, a to właśnie z dąbrowy  
Wbiegł na chóry kościelne krzepki upiór dębowy  
I poburzył organy rąk swych zmorą nie zmorą,  
Jakby naraz go było wespół z gęźbą kilkoro.*<sup>138</sup>

Nicméně se zde jedná o entitu, která má s obrazem upíra, jak byl představen v této kapitole, jen málo společného. Leśmain ve svých básních často zobrazuje bytosti na pomezí, což odpovídá charakteristice upíra, jeho nepříliš poetická násilná lidová podoba je mu ale cizí. Bytosti z časoprostoru na pomezí života a smrti u něj nabývají nejrůznějších podob, některé z nich nemusí být ani fyzické, např. v básni *Dziewczyna* jde pouze o hlas. Oproti tomu dvě postavy z cyklu *Postaci* ze sbírky *Napój cienisty* mají rysy, které se s upírem do značné míry shodují – je to *Dusiołek*<sup>139</sup> a *Zmierzchun*<sup>140</sup>. Postava *Dusiołka* se do jisté míry shoduje s postavou noční můry, která člověka dusí při spánku. Oproti noční můře, která odejde s procitnutím a zanechá člověka takového, jaký byl, *Dusiołek* člověka o jeho tělo „okrádá“. V momentě probuzení si *Bajdała*<sup>141</sup> stěžuje, že je znetvořený a chybí mu téměř polovina těla. Samotná postava je tu popsána jako šeredný strašák, který leze z hrobu, což dobře odpovídá představě upíra. V poslední sloce se nachází zvolání, typické pro Leśmianovu poezii –

*Rzekł Bajdała do Boga:  
O, rety — olaboga!  
Nie dość ci, żeś potworzył mnie, szkapę i wołka,  
Jeszcześ musiał takiego zmajstrować Dusiołka?*<sup>142</sup>

Z něho vyplývá odpovědnost Boha i za ohavná stvoření, což do jisté míry odpovídá tvrzení *Olgy Tokarczuk*, když říká že: *Věci Boha je tvořit, věci lidí je pojmenovávat.*<sup>143</sup>

Druhou podobu upíra můžeme najít v básni *Zmierzchun*, kde se do popředí dostává právě erotická stránka upíra. Postava *Zmierzchuna* – etymologicky odvozená od soumraku,

<sup>138</sup> LEŚMIAN, Bolesław. *Dziela wszystkie*. Varšava: PIW, 2010, str. 190.

<sup>139</sup> Česky: Dusílek. In: LEŚMIAN, Bolesław. *Zelená hodina*. Přeložil Jan PILAŘ. Praha: Mladá fronta, 1972. Květy poezie (Mladá fronta), str. 107.

<sup>140</sup> Česky: Smrákal. In: LEŚMIAN, Bolesław. *Rostla višně na královském sadě*. Přeložila Vlasta DVOŘÁČKOVÁ. Jinočany: H & H, 2005. Poesis, str. 87.

<sup>141</sup> Jméno postavy, která v básni vystupuje. Z polského: człowiek opowiadający bajki.

<sup>142</sup> LEŚMIAN, Bolesław. *Dziela wszystkie*. Varšava: PIW, 2010, str. 171.

<sup>143</sup> DÜRR, Jakub. Neotřelé a vtahující časy. In: *aluze.cz* [online]. [cit. 30.7.2019].

což se objevuje i v českém překladu – vylézá z lesa a dává vybrat snící dívce: smrt, nebo lásku? Leśmian tak rozvíjí myšlenku, kterou naznačovali už dříve zmínění autoři, že upír se může živit nejen krví, ale také erotickou láskou, neboť je to jen další způsob, jak člověk může někomu nenávratně odevzdat kus sebe. Na rozdíl od Dusiołka tu Zmierzechun není explicitně popsán, jeho podoba je zcela závislá na přírodě, která je v jeho blízkosti. Není ohavným strašákem, ale pohybuje se mimo čas a prostor, což je jedním ze znaků upíra.

Leśmianovo zpodobnění fantaskních postav, které mají s upírem několik rysů společných, ale s vizí upíra se přesto zcela neshodují, je ukázkovou inspirací lidovou kulturou, která zůstává na poli inspirace. Tím, že autor neodhaluje příliš a nepopisuje strašlivý vzhled a chování upíra, pracuje s lehkostí a nadsázkou, se kterou se v textech ze žánru fantastiky hrůzy obvykle nesetkáme. Podobně jako Mickiewicz se tak vyhýbá kýči, který prostupuje zejména současnou literaturu zaměřenou na upírské téma.

Po druhé světové válce a v období komunismu se s upířským tématem v literatuře příliš nesetkáváme, do literatury se vrací teprve s nástupem fantasy. Sapkowski ve své knize *Poslední přání* sice přímo upíra nezmiňuje – později se ale ukazuje, že upír je pojmenování pro několik různých tvorů – představuje stvoření, která se upírům podobají. V povídce *Ziarno prawdy* vystupuje tzv. Bruxa – stvoření mající podobu ženy, sající krev a pomalu zabíjející svou obětí, která je do ní zamilovaná.

*Na zboczu wzniesienia, z którego przed chwilą zjechał, stała nieruchomo dziewczyna wsparta jedną ręką o pień olchy. Jej biała powłóczysta suknia kontrastowała z połyskliwą czernią długich rozczochranych włosów spadających na ramiona. ... Twarz miała bladą, oczy czarne i ogromne. Uśmiech – o ile to był uśmiech – znikł z jej twarzy jak starty ścierką.<sup>144</sup>*

Autor ji popisuje jako „vyššího upíra“, který krev saje nikoli proto, aby přežil, pouze „pro chuť“. Protože zaklínačovou prací je podobné tvory zabíjet, učiní to i tentokrát, během boje se původně krásná a éterická bytost mění na netvora s dlouhými smrtícími drápy. Smrtí Bruxy končí kletba její oběti. Sapkowski s transformací krásného v ošklivé a obráceně pracuje i ve svých dalších textech, v knize *Poslední přání* se obdobná kletba objevuje ještě v povídce *Kwestia ceny*, ve které se prokletý netvor změní zpět v mladého muže. Další obdobné proměny jsou pak představeny v románu *Krew elfów*.

V Sapkovského knihách se dále objevují stvoření upírům podobná, převzatá ale z mimoevropských kultur, jako je např. ghúl, pocházející z arabského folkloru, nebo

---

144 SAPKOWSKI, Andrzej. *Wiedźmin. Ostatnie życzenie*. Varšava: Supernowa, 2010.



bazilišek, pocházející z řecké mytologie.<sup>145</sup> Tyto bestie se ve světě zaklínače neobjevují zcela náhodně, obvykle mají souvislost s určitým místem, případně se objevují jen v některou denní dobu apod. U mnoha z nich autor překresluje jejich obraz známý z folkloru a dává jim podobu a vlastnosti, kterými lépe zapadnou do představovaného světa.

Přímo s upírem se setkáváme v knize přeložené do češtiny jako *Křest Ohněm*<sup>146</sup>, kde autor s touto postavou pracuje značně netypicky. Nejprve ji představuje pomocí úryvků z fiktivních encyklopedií v její lidové podobě:

*Upír: čili vampýr, jest člověk nemrtvý, Chaosem zplozený. Prvé své žití pozbyvše, druhé toliko v nočních temnotách prožívá. Pouze bledé světlo měsíce snáší, vstává tedy za svitu luny z rovu, napadá spící lidi, s největší oblibou mladé ženy, a aniž by je ze sna probudil, saje jejich sladkou krev.*

*Physiologus.*<sup>147</sup>

V této představě upíra nechává čtenáře několik desítek stránek, aby pak jeho podobu uvedl ve zcela novém světle jako bylináře/lékárníka, který hrdinům několikrát zachrání život, a vytvořil tak moment překvapení:

*„Má pravdu,“ řekl lékárník pomalu. „Nevíte, kdo jsem. Je na čase, abyste se to dověděli. Jmenuji se Emiel Regis Rohellec Terzieff-Godefroy. Žiji na tomto světě čtyři sta dvacet osm let podle vašeho měření času anebo šest set čtyřicet dva let dle počítání elfů. Jsem potomkem trosečníků, ztracených bytostí, uvězněných ve vašem světě po katastrofě, kterou vy nazýváte Konjunkce Sfér. Vaše rasa mne považuje za netvora, za krvežíznivé monstrum.“*<sup>148</sup>

S postavou tzv. *probuzeného*<sup>149</sup> se setkáváme i v knize *Pán ledové zahrady*. Ani tady nejde o upíra v pravém slova smyslu, ale o nelidsky rychlé a krvelačné stvoření, které na planetě Midgaard potkává protagonista románu Vuko Drakkainen. Vuko ho jen s obtížemi zabije, rozsekané části stvoření se ale stále hýbou. Tato událost, která jeho pobyt na planetě otevírá, není v prvním románu uspokojivě objasněna. Později přicházejí další podobné bytosti

---

145 Ghoul. In: *britannica.com* [online]. [cit. 30.7.2019]; Cockatrice. In: *britannica.com* [online]. [cit. 30.7.2019].

146 SAPKOWSKI, Andrzej. *Křest ohněm: třetí část ságy o Geraltovi a Ciri*. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Ostrava: Leonardo, 1997. Fantasy (Leonardo).

147 Tamtéž, str. 136.

148 Tamtéž, str. 203–204.

149 V polském originále autor používá slovo „*Grendel*“, což je bestie, která se objevuje v staroanglickém eposu Beowulf. In: *Beowulf*. Přeložil E. Talbot DONALDSON. Praha: Fragment, 2007. Legendy & mýty.

a Vuko zjistí, že jsou inspirovány obrazem *Zahrada pozemských rozkoší* od Hieronyma Bosche. Jejich podobnost s upíry je tedy jen částečná, přesto hrají v tomto světě podobnou úlohu. Na rozdíl od upírů známých z folkloru a poetiky hrůzy, případně ze Sapkowského *Zaklínače*, nejsou schopni žít v běžné populaci, protože jejich touha po krvi je zcela ovládá. Autor se také nezmiňuje o jejich intelektu, který se, dle informací v první knize, zdá být zcela pudový a zvířecí. Na rozdíl od Sapkowského, který upíra zobrazuje jako pomáhajícího dobráka, který bez problému ošetří i krvavou ránu, jde o posun opačným směrem, kdy lidská podoba upíra zaniká a tvor se stává bestii, stvořenou pouze pro zabíjení.

### 3. 4. 2 Víla

Upír je bytostí, která téměř vždy stojí na pomezí života a smrti, přičemž v polarizovaném pohádkovém světě stojí na straně zla. Postava víly stojí na pomezí, může se projevit jako dobrá tak i jako zlá.

S vílami se setkáváme ve slovanské mytologii, kde představují nadpřirozenou bytost výlučně ženského pohlaví – což je další z rozdílů mezi pojetím víly a upíra, který zejména v pozdější literatuře může mít podobu jak mužskou, tak ženskou.<sup>150</sup> Víla vystupuje v několika podobách, které se od sebe mohou, ale nemusí lišit – rusalka, divoženka, obvyklá pojmenování souvisejí s přepokládaným místem pobytu bytostí: rusalky jsou svázány s vodou, divoženky s neprostupným lesem apod. Někteří autoři k archetypu víly řadí i bytosti, jako jsou čarodějnice nebo bosorky<sup>151</sup>, které ale zaujímají v literatuře jinou polohu, a i v lidovém pojetí se objevují v odlišných konotacích. Samotný původ slova „víla“ je slovanský, ale podobné bytosti najdeme i v jiných evropských panteonech – např. nymfy u Řeků, sidhe u Germánů<sup>152</sup>. Podobnou roli hrají také mořské víly či panny, které mají paradoxně tradici i ve střední Evropě, tzv. Varšavská mořská panna je doložena už z roku 1400<sup>153</sup>. Etymologicky je samotné slovo víla odvozené pravděpodobně od slovanského „viliti“ – být posedlý, bláznivý. Je pravděpodobné, že jak rusalky, tak víly byly původně jedinou bytostí a až s přijetím druhého pojmenování vznikl též nový vodní duch. Jméno „rusalka“ je mladší, protože o něm před 16. stoletím nejsou zmínky, zatímco o vílách se mluví

---

150 Např. v již zmíněných románech *Salamandra* a *Wampir*.

151 VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. Stopy, fakta, svědectví (Panorama), str. 104–110.

152 Tamtéž.

153 KONIECZEK, Martyna a CHRIST Rafał. Syrenka Warszawska, Warszawa 2019. Co każdy warszawiak powinien o niej wiedzieć? Legenda, wygląd, pomniki syrenki w Warszawie In: *warszawa.naszemiasto.pl* [online]. 2.7.2019 [cit. 20.7.2019].

už na počátku 14. století v *Dalimilově kronice*.<sup>154</sup> Představa víly jako duše předčasně zemřelé dívky vznikla pravděpodobně teprve vlivem křesťanství. Protože již starší texty zmiňují uctívání víl nebo nymf<sup>155</sup>, šlo pravděpodobně o relikty starších pohanských panteonů, které se pod vlivem křesťanství proměnily do současné podoby.

Folklorní představa víly je krásná dívka s lehkým, průsvitným tělem a dlouhými vlasy, ve kterých je ukryta její síla i život. Neméně důležitý je její podmanivý hlas, kterým každého okouzlí, společně se zpěvem a tancem. Víly obvykle vystupují ve skupinách a mohou tvořit tzv. vílí kola – místa na loukách nebo mýtinách, kde víly v noci tančily a kde byla potom tráva vyšší a zelenější. To je další rozdíl oproti postavě upíra, který vystupuje jako samotář.

Pojetí víly v polských romantických textech se od toho folklorního liší především ve společenském aspektu. Jak ve Słowackého textu *Beniowski*, tak v Mickiewiczově *Konradu Wallenrodovi* vystupují víly osamoceně jako postavy, které hrdinům příběhu dávají dobré rady, pomáhají se schovávat před nepřáteli a případně trestají jejich zlé činy. V dramatu *Balladyna* má víla Goplana poněkud groteskní povahu, když se zamiluje do Grabce, věčně opilého „milence“ Balladyny, kterému zachránila život, když ho vytáhla z jezera.

Další pohled na vílu/rusalku představuje Mickiewicz v baladě *Rybka*<sup>156</sup>, kde se do podoby „jezerní víly“ mění žena, která chtěla zabít své nemanželské dítě. Víly zmiňuje Mickiewicz také v *Dziadech III* ve scéně IX v promluvě Guślarze:

*Ukryj się ze mną w dąb suchy,  
W ten dąb suchy i wygnily,  
Tu się nigdyś wróżki kryły.*<sup>157</sup>

Protože Guślarz o vílách mluví v minulém čase, dává najevo, že postavy, které v dramatu vystupují, je pokládají za něco, co dříve bylo, ale už není, jakýsi vyhynulý druh. Nostalgie po folklorním vidění světa je ale jedním z hlavních motivů celého dramatu, nemůžeme tedy přikládat tomuto zvolání příliš velkou váhu.

---

154 VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. Stopy, fakta, svědectví (Panorama), str. 104–110.

155 Už v 6. století psal Prokopius o uctívání „nymf“, jejich slovanské označení ale nezaznamenal. In: VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. Stopy, fakta, svědectví (Panorama), str. 104–110.

156 MICKIEWICZ, Adam. *Balady a romance*. Přeložila Vlasta DVOŘÁČKOVÁ. Praha: Mladá fronta, 1998. Květy poezie (Mladá fronta).

157 MICKIEWICZ, Adam. *Dziady III* [online]. In: *Wolnelektury.pl* [cit. 17.7.2019].

S rusalkami se setkáváme také v tvorbě Józefa Bohdana Zaleského v poemě *Rusalki*<sup>158</sup>, ve které zamilovaný mládenec vidí svou milovanou ve společnosti rusalek. Více než o poemu s fantastickými prvky tu jde o symbol romantické lásky mezi milenci.

V období realismu a pozitivismu se postava víly, stejně jako další nadpřirozené bytosti, v polské literatuře neobjevuje. Tam, kde se objevovala postava upíra jako symbolu poetiky hrůzy, víla nenachází uplatnění, pro autory je příliš lidová. Určitý návrat této postavy do literatury přináší teprve Leśmian, u kterého je ale velmi obtížné určit, kde jde o vílu, a kde o poetické zobrazení ženy. Víla, polsky „wróżka“, je zmíněna konkrétně v básni *Kopciuszek*:

*W balu niedostępnego wdumał się przepychy,  
Wróżka, lecąca jutra niepewnym śródniebiem,*<sup>159</sup>

a *Słowa do pieśni bez słów*:

*Nie było dolin – a jednak smutek stał w dolinie...  
I choć wróżek nie było – w mgłach mówiono o wróżce...*<sup>160</sup>

Víla má u něj pohádkový charakter vycházející ze slovanského a germánského původu.

Ani v současné literatuře se víla netěší takové oblibě, jako jiné bytosti původem ze slovanského folkloru. Sapkowski zmiňuje vodní vílu (polsky „nymfu“) v povídce *Trochę poświęcenia*.<sup>161</sup> Dále pak zmiňuje víly a dryády v knize *Chrzest ognia*<sup>162</sup>, kde dryády líčí jako bytosti, které zaklínači pomohou svou léčivou mocí, většinu obyvatel ale do svého lesa nepustí. Vílu, s níž se zaklínač setkává v jiné části knihy, pak líčí jako zlou bytost, která se ho snaží svést z cesty, nevztahuje ale vady charakteru této konkrétní postavy na celou rasu. Současná polská, ani další světová fantasy literatura se tématice víl nevěnuje. V kontextu této situace se tedy mimo pohádky pro děti můžeme setkat s touto entitou pouze v brakové literatuře pro teenagery, případně v textech spojených s ezoterikou.

### 3. 4. 3 Čaroděj

Nejrůznější nadpřirozené děje, které lidstvo po dlouhá tisíciletí nedokázalo rozumem objasnit, byly přisuzovány bohům a dalším bytostem schopným tyto děje do určité míry

---

158 ZALESKI, Józef Bohdan. *Rusalki*. [online] In: *pl.wikisource.org* [cit. 20.7.2019].

159 LEŚMIAN, Bolesław. *Dziela wszystkie*. Varšava: PIW, 2010, str. 348.

160 Tamtéž, str. 444.

161 SAPKOWSKI, Andrzej. *Wiedźmin. Miecz przeznaczenia*. Varšava: Supernowa, 2014.

162 SAPKOWSKI, Andrzej. *Wiedźmin. Chrzest ognia*. Varšava: Supernowa, 2014.

ovládat. Čarodějnictví nebo praktikování magie se jen velmi obtížně definuje, někteří autoři považují tato dvě slova za synonyma<sup>163</sup>, jiní berou čarodějnictví jako nižší stupeň magie apod.<sup>164</sup> Společná jim je ale snaha ovládnout přírodní síly, které překračují chápání zkoumané společnosti, používat nevysvětlitelnou tvořivou sílu tak, jak je výhodné pro jejího usměrňovatele – čaroděje, mága apod. Dnes už se studiu magie jako takové věnují pouze minoritní okultistická společenství a sekty, obvykle spjaté s nějakou formou ezoteriky nebo satanismu.

Zatímco např. ve vikingské kultuře bylo na čarodějnictví pohlíženo jako na jev pozitivní, na území zbytku Evropy – zejména římského impéria – šlo o zločin, který se trestal smrtí, obvykle upálením. Tyto kruté tresty vyvrcholily vznikem svaté inkvizice, která se do střední Evropy rozšířila ve 13. století přes Německo a Skandinávii, nebyla ale ani zdaleka tak silná jako v Evropě jižní.<sup>165</sup>

Mickiewicz se k postavám čarodějů odvolává v první části *Dziadů*, kde vystupují tzv. niewinni młodzi czarodzieje<sup>166</sup> – koho tím přesně myslí, není doslova řečeno, předpokládám ale, že jde o postavy Guślarze a Gustava, případně jen jednoho z nich. Slovo „guślarz“ je hovorový výraz pro věštce nebo mága, v souvislosti s dziady kněze, který vede obřad svátku mrtvých. S postavou kněze, který dokáže nadpřirozené věci, se setkáváme i v Słowackého *Beniowském*<sup>167</sup>, ve kterém kněz pomůže přežít hrdinovi knihy těžkou bitvu a po smrti se promění do podoby holoubka.

Čarodějnice jsou také jedním z hlavních motivů Leśmianowy básně v próze *Wiedźma* ze sbírky *Klechdy polskie*.<sup>168</sup> Text napsal Leśmian pravděpodobně ještě před vypuknutím 1. sv. války a měl vycházet z posbíraných fragmentů polského folkloru. Obraz čarodějnic tady má pohádkový ráz, jsou zobrazeny jako staré ženy žijící v osamocení, částečně jako „babky kořenářky“.

Obraz čarodějnic, čarodějů a mágů je ale ve fantasy literatuře značně odlišný. Náznak nadpřirozené moci se objevuje i v takových románech, které jsou jinak poměrně profánní a kromě skutečnosti, že se odehrávají v imaginárním světě, jsou inspirovány především historickým románem.<sup>169</sup> S čarodějnictvím se setkáváme i v science-fantasy románu *Pán*

---

163 STREERER, Michael, *Čarodějnictví: Tajné dějiny*. Praha: Mladá fronta, 2008, str. 7.

164 Tamtéž.

165 STREERER, Michael, *Čarodějnictví: Tajné dějiny*. Praha: Mladá fronta, 2008, str. 67–71.

166 MICKIEWICZ, Adam. Dziady. Widowisko, część I, Verš 30 [online]. In: *Wolnelektury.pl* [cit. 25.7.2019].

167 SŁOWACKI, Juliusz. Beniowski, Verš 1485–1520 [online]. In: *Wolnelektury.pl* [cit. 2019-07-15].

168 LEŚMIAN, Bolesław. Klechdy polskie, Wiedźma [online]. In: *Wolnelektury.pl* [cit. 10.7.2019].

169 NIEWIADOWSKI, Andrzej a SMUSZKIEWICZ, Antoni. *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 1990.

*ledové zahrady*<sup>170</sup>, kde se na planetě Midgaard vylodivší Vuko Drakkainen setkává se silami, které mohu nechat člověka zkamenět nebo proměnit ve strom. Celý román balancuje na hranici, zda to, co vidí hlavní hrdina, je skutečně čarodějnictví, nebo pouze věda, kterou zatím nedokáže vysvětlit.

V *Zaklínači* je celý svět čarodějů podrobně rozpracován, čarodějové zde mají svou školu, kde adepti procházejí náročným výcvikem, ženy – čarodějky jsou tedy nejen vzdělané, ale díky svým nadpřirozeným schopnostem také velmi krásné, a tím pádem pro muže nebezpečné. Magie tu sice není obvyklým uměním, běžný člověk ze zaklínačova světa s ní ale během svého života do styku přichází. Zde není pochyb, že jde o nevysvětlitelnou vědu, ale o magii, ačkoli autor se snaží dát čarodějnictví základní koncept a strukturu, která úzce souvisí s přírodními vědami.

Jednou z rozšířených teorií moderního fantasy je jakýsi zákon o zachování energie, kterého se víceméně drží většina fantasy textů. Osoba ovládající magii musí energii, kterou vloží do kouzla, někde čerpat, získávat z přírody nebo z jiného člověka, případně z magických artefaktů.<sup>171</sup> Magie tedy usnadňuje život, nicméně člověk s její pomocí není schopen vytvořit např. jídlo, které by ho skutečně nasýtilo. Používání magie pak může vést k trvalým fyzickým následkům, jako je neplodnost nebo dlouhověkost.

Ve starším pojetí stáli čarodějové na okraji společnosti, svou moc používali jen při určitých příležitostech nebo jen v některých částech roku. Odpovídalo to tedy lidovému pojetí čarodějnice jako osoby, která sice může např. komunikovat s mrtvými, většinu času se ale zabývá činnostmi, jako je sběr bylin, pomoc při porodech apod. Přitom většina znalostí, které ostatní považují za magické, jsou pouhé vědomosti získané studiem, jehož se ostatním nedostalo. V tomto smyslu funguje magie ještě v Tolkienově *Pánovi Prstenů*, kde je čaroděj velice ojedinelou bytostí, která většinu své moci čerpá ze znalostí přírody a kontaktu s dalšími magickými tvory, není ale schopna např. levitace nebo prostorových skoků. V postmoderní literatuře jsou však mágové a čarodějové schopni prakticky jakýchkoli triků, s přihlédnutím k již výše zmíněnému zákonu o zachování energie, který většina autorů dodržuje.

V moderní fantasy literatuře už čarodějové nejsou bytosti z „bylinkami naplněných chaloupek“, ale stávají se vysoce postavenými a respekt budícími členy společnosti, často s místem u dvora nebo alespoň u šlechtického sídla. V *Zaklínači* se vnitřní struktura jejich řádu do značné míry podobá struktuře církve. Tato podobnost vychází pravděpodobně ze skutečnosti, že čarodějové, ačkoli nežijí v celibátu, obvykle nemají (nebo nemohou mít)

---

170 GRZEŃDOWICZ, Jarosław. *Pán ledové zahrady*. Praha: Triton, 2013. Trifid (Triton).

171 S tímto konceptem se setkáváme nejen v Sapkowského sérii o zaklínači, ale i v anglosaské literatuře, jako je série G. G. Kays *Fionavarská tapiserie* nebo série *Odkaz dračích jezdců* Ch. Paoliniho a další.

děti, noví adepti přicházejí do společenství zvenčí. Mimo to také církev, která obvykle ve fantasy románech nehraje velkou úlohu, supluje.

### 3. 5 Vývoj žánru jako vývoj hrdiny a jeho osudu

O kořenech fantasy literatury ve starověké mytologii byla již zmínka výše. Do jisté míry můžeme z tohoto tvrzení vycházet, ale pouze v případě, díváme-li se na jednotlivé motivy, archetypy nebo stereotypy díla. Značně odlišná je totiž funkce, kterou literatura nese. Podle Davida Pringla<sup>172</sup> jde o jistou náhradu mýtů a touhu po neznámém, kterou si uvědomovala většinová společnost už v prehistorických dobách. Dnes už je ale zapomenuta pod chaosem moderního světa. To odpovídá i tvrzení z Tolkienových poznámek<sup>173</sup>, ve kterých píše, že se snažil vytvořit „novou mytologii pro Anglii“. Od pohádky pro děti *Hobita* se dostává přes *Pána prstenů* až k *Silmarilionu*, v němž se snaží odhalit kosmologii Středozemě a dějinné zvraty, které nakonec vyústily až v situaci popisovanou v *Pánu prstenů*. Kopíruje tak starověké mytologické systémy, patrná je inspirace Eddou, Beowulfem. Většina jeho hrdinů odpovídá archetypu, který představuje Joseph Campbell ve své studii *Tisíc tváří hrdiny*.<sup>174</sup> Plastičnost světa, který Tolkien stvořil, mnohé dokonce znepokojila, což je pochopitelné, pokud vezmeme v potaz širokou fanouškovskou základnu, která organizuje akce typu LARP<sup>175</sup> nebo Cosplay setkání.

Dalším z problémů, se kterým se musí fantasy literatura vyrovnávat, je náboženská a někdy i politická kritika. Ačkoli to může působit směšně, i v posledních letech jsou slyšet hlasy, které tvrdí, že J. K. Rowlingová svádí děti k čarodějnictví a okultním vědám,<sup>176</sup> na internetu lze také nalézt tzv. recenzi *Pána prstenů* z Rudého práva 1977<sup>177</sup>, jde ale o falzum napsané Polákem Grzegorzem Żakem teprve v roce 2001 pro polský magazín *Science Fiction*,<sup>178</sup> a které bylo fanoušky magazínu přeloženo do češtiny. Rychlost, s jakou se článek rozšířil, dokazuje, že ani dnes není toto téma mrtvé.

---

172 PRINGLE, David: Úvod: Jak naplnit touhy srdce. In: *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003, str. 9–17.

173 KOCHER, Paul H.: A Mythology for England. In: BLOOM, Harold. *J. R. R. Tolkien*. Philadelphia: Chelsea House Publishers, 2000, str. 103–112.

174 CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000.

175 LARP: Live Action Role Play - a type of game where a group of people wear costumes representing a character they create to participate in an agreed fantasy world. Uses foam sticks as swords, foam balls as magic and other props to create the games world In: LaRPS. In: *urbandictionary.com* [online]. 19.6.2011 [cit. 25.7.2019].

176 ZBÍRAL, David. Žánr fantasy a religionistika [online]. In: *David-zbiral.cz* [cit. 2019-07-15].

177 Prsten socialismus nezničí! Pravda nebo fikce? [online].

In: *facebook.com/DigitalniKnihovnaNKCR*. 19.6.2019 [cit. 28.7.2019].

178 Tamtéž.

Fyzická a duševní stránka postavy tvoří její základní charakteristiku, a tak i v případě, že se autor rozhodne původ postavy neobjasnit, čtenář obvykle rychle zjistí, s kým „má tu čest“. V brakové literatuře, případně v literatuře young-adult, se obvykle setkáváme s charaktery, které jsou duševně ploché, ale na první pohled dokonalé, a až později se dozvídáme, že tato skořápka skrývá traumata z minulosti a postava si přeje být – zpravidla hlavní hrdinkou – zachráněna.<sup>179</sup>

Se stoupající propracovaností obou těchto charakteristik se zvyšuje i realističnost postav. Fantasy jako žánru je často vytýkané lpění na archetypech a přílišná schematizace. Původ tohoto problému má ale hluboké kořeny, protože rytířské eposy, z nichž fantasy často vychází, se spokojují s jednoduchou, často i jednoslovnou vnitřní charakteristikou postavy (moudrý, dobrotivý atp.), a přiřkládají tak větší roli jejím činům. Vzhled a chování hrdiny mohou, ale nemusí být v souladu. Postmoderní literatura pracuje často s nesouladem, tím spíše, pokud jde o literaturu, která má i jiné ambice než jen pouhé pobavení čtenáře. Zatímco Howardův Barbar Conan je archetypem bojovníka jak po fyzické, tak po psychické stránce, Sapkowskiho Geralt je sice postavou bojovníka, po duševní stránce jde ale o věčně pochybujícího, filozofujícího a na své řemeslo vzdělaného člověka. Právě v postavě hrdiny můžeme vidět značnou proměnu žánru od 50. – 70. let, kdy ještě převládal středověký až romantický typ hrdiny do současnosti, kdy se v postmoderních dílech kvalitních autorů můžeme setkat s charaktery už značně propracovanými.

Situace na poli psychologické propracovanosti postav se sice pomalu zlepšuje, stále v začátcích je ale feminizace fantasy literatury. Ženské hrdinky už sice neplní pouze středověkou či romantickou úlohu žen, jejichž jediným úkolem je čekat na záchranu<sup>180</sup>, stále se ale objevují v několika základních polohách: (Uvedené příklady jsou ze série *Zaklínač*.)

Věrná a čekající milénka – oproti romantismu v postmoderním fantasy už k naplnění lásky dochází, žena je ale obvykle věrná, a pokud ne po stránce fyzické, tak alespoň po stránce duševní – Yennefer z Vengerbergu.

Stará žena, případně vědma nebo čarodějnice – u ní hrdina může najít pomoc s léčením ran po těžkých soubojích, obvykle také pronáší více či méně hluboké životní pravdy – Nenneke.

Mladá dívka, často ještě dítě – tu má hrdina potřebu opatrovat, často s nadpřirozenou nebo věšteckou mocí – princezna Cirilla.

---

179 Např. MEYER, Stephenie. *Stmívání*. 3. vyd. Přeložila Markéta DEMLOVÁ. Praha: Egmont, 2009.

180 Mezi tyto hrdinky můžeme směle zařadit Mickiewiczovu Adonu, Słowackého Wiolettu apod.



Nevyvolená milenka – ta je sice často objektivně lepší osobou ke společnému životu, bohužel ale nemá hrdinovy sympatie – Triss Ranuncul.

Po bližším prozkoumání lze tvrdit, že silnější a propracovanější ženské hrdinky se objevují častěji v dílech ženských autorek, např. Tenar Ursuly K. Le. Guin ze ságy *Zeměmoří*, nebo Kaměle ze ságy *Mycelium* české autorky Vilmy Kadlečkové. Sapkowského *Zaklínač* tvoří jistou výjimku, ani zde se však autor některým klišé – jako např. nepřehlédnutelná krása apod. – nevyhýbá. Hrdinky už ale mají realistickou povahu včetně špatných vlastností a v knize hrají nezastupitelnou úlohu, aktivně se podílejí na tvorbě děje. Naopak, ačkoli se Grzędowicz v *Pánu ledové zahrady* snaží nabourávat stereotypy žánru, s ženskými postavami zde prakticky nepracuje.

### 3. 5. 1 Zrození a původ

Hrdina starověkých eposů obvykle bývá, stejně jako hrdina středověkých rytířských eposů, ke svému osudu předurčen ještě před svým narozením. Predestinace je jedním ze základních kamenů všech mytologických textů<sup>181</sup>, objevuje se v artušovských legendách, romantických textech, bibli. Bez ohledu na místo a čas vzniku jde o základní „vlastnost“ hrdiny. Herverar<sup>182</sup> ze ságy ze 13. století je pro svou životní cestu předurčena stejně jako Ciri<sup>183</sup> ze ságy o zaklínači ještě před tím, než byla počata. Samotné slovo sága, které s oblibou používají moderní autoři fantastické literatury, pochází z islandského „saga“<sup>184</sup>, které označovalo epický příběh v próze, obvykle s vikingskou tematikou o výpravách, osidlování Islandu a krevní mstě mezi rodinami. Z tohoto hlediska je označení sága pro fantasy romány na pokračování, kde se nastíněná témata často opakují, příležitým označením.

Ačkoli se stále častěji setkáváme v moderní literatuře s hrdinou, jehož původ je zcela obyčejný (v křesťanské tradici je kladen důraz zejména na skutky konkrétní osoby, ne na její původ) a který je často hlavní postavou příběhu, respektive tím, který je čtenáři nejbližší (ať už jako hrdina = vypravěč nebo jako hrdina = průvodce), časem se dozvídáme, že jeho úkolem je mimo jiné pomoci „skutečnému hrdinovi“, tedy osobě se vznešeným původem, jejíž osud je předurčen. V Tolkienově *Pánovi prstenů* je hlavním hrdinou hobit Frodo, nicméně pro celý fikční svět Středozemě je nejdůležitější postavou Aragorn, který se na konci knihy ujímá vlády nad královstvím Gondor. Obdobně je tomu i v *Zeměmoří* Ursuly K. Le. Guin, kdy sice

---

181 CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000.

182 KOZÁK, Jan A., ed. *Sága o Hervaře*. Praha: Herrmann, 2008.

183 SAPKOWSKI, Andrzej. *Wiedźmin. Ostatnie życzenie*. Varšava: Supernowa, 2010.

184 PÁLSSON, Hermann. Saga. In. *britannica.com* [online]. [cit. 30.7.2019].

většinu příběhu vypráví čaroděj Ged, jeho úkolem je ale dosadit na trůn právoplatného krále Lebanena. Stejně tak zaklínač – bezesporu hlavní postava Sapkowského ságy – má za úkol hlídat a pomáhat Ciri – princezně, o níž věštba mluví jako o „dítěti, které bylo přislíbeno“:

*-Tak, nie mylisz się królowo Duny! Dasz mi to, co już posiadasz, a o czym nie wiesz. Wróć do Cintry za sześć lat, by sprawdzić, czy przeznaczenie było dla mnie łaskawe*<sup>185</sup>.

Na druhou stranu hrdinové ze série *Pán ledové zahrady* jsou obyčejní lidé, kteří se na hrdinskou cestu vydávají pouze svým vlastním přičiněním a více méně souhrou náhod.

S obyčejným hrdinou pracují také texty, které nejsou fantastickými romány v pravém slova smyslu, ale s fantastickými prvky pracují – např. texty Olgy Tokarczuk<sup>186</sup>. Na poli magického realismu je dokonce onen obyčejný hrdina jedním z klíčových prvků žánru, protože právě díky jeho obyčejnosti jsme schopni poznat a rozlišit magické prvky textu<sup>187</sup>.

Archetypální hrdina ustupuje do pozadí, neznamená to ale, že by z tohoto typu literatury vymizel. Typická trojice postav, jejíž analýze se dále věnuji v podkapitole Společník a osudová žena, se tak posouvá o úroveň níž, základní schéma ale zůstává stejné. „Obyčejný“ hrdina není vyvolený osudem, hrdinské činy koná jen díky své odvaze a houževnatosti, oproti hrdinovi vyvolenému, jehož osud, kterému nelze vzdorovat, je předem daný. Campbellova teorie pracuje především s druhým typem, a to i přes to, že v moderní literatuře je „obyčejný“ hrdina akcentován.

Oproti hrdinům prostého původu jsou „vyvolení“ hrdinové ke svým činům předurčení často ještě před svým narozením. V povídce *Kwestia ceny*<sup>188</sup> pracuje Sapkowski právě s tímto typem hrdiny, který je zaklínači přislíben v momentě, kdy jeho rodiče ještě nevědí, že byl počat. Tento typ hrdiny má mytologický základ a byl hojně používán i v romantismu. Cestu „předurčeného“ hrdiny popisuje právě Campbell<sup>189</sup>. Jeho původ je obvykle vznešený, i když sám hrdina o tom dlouhou dobu nemusí vědět, neboť vlivem okolností při jeho narození bývá vychováván náhradními rodiči/vychovateli. Tento způsob zrození hrdiny, obvykle doprovázený věštbami či proroctvími, byl v polské romantické literatuře populární, obzvláště po vydání Mickiewiczova *Konrada Wallenroda*, kde je osud stejnojmenného hrdiny

---

185 SAPKOWSKI, Andrzej. *Wiedźmin. Ostatnie życzenie*. Varšava: Supernowa, 2010, str. 189.

186 TOKARCZUK, Olga. *Pravěk a jiné časy*. Vyd. 2. Přeložil Petr VIDLÁK. Brno: Host, 2007; TOKARCZUK, Olga *Denní dům, noční dům*. Přeložil Petr VIDLÁK. Brno: Host, 2002.

187 S tímto konceptem pracuje např. Haruki Murakami v textech *1Q84* nebo *Kafka na pobřeží*, z českých autorů můžeme zmínit Michala Ajvaze a jeho básnickou sbírku *Vražda v hotelu Intercontinental*, z polských autorů již zmiňovanou Olgu Tokarczuk.

188 SAPKOWSKI, Andrzej. *Wiedźmin. Ostatnie życzenie*. Varšava: Supernowa, 2010, str. 143-189.

189 CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000.

předurčen do té míry, že se hrdina kvůli jeho naplnění dopouští klamu a zrady, přesto ale zůstává jakýmsi morálním vítězem. I tento vzorec odpovídá mytickým textům, neboť s variantou, že hrdinova vůle je podřízena jeho osudu, případně přáním bohů, pracují mýty řecké, skandinávské a do značné míry i biblické, zejména pokud jde o vedlejší postavy Starého zákona, kde se nejednou setkáváme s tvrzeními, že: „Srdce faraónovo se však zatvrdilo a neposlechl je ...“ (Ex. 7:13) což vedlo k dějinným zvrátům, které byly pro tehdejšího člověka jen obtížně vyložitelné.

### 3. 5. 2 Iniciale

Důležitým okamžikem v životě hrdiny je iniciace, která často začíná pouhým náznakem toho, že hrdina má vlastnosti, které ostatním lidem chybí. Zatímco např. v *Konradu Wallenrodovi* jsou to akcentované rysy povahy mladého Alfa, který prokazuje trpělivost, zvědavost a touhu po vzdělání návštěvami otroka-tlumočnicka, ve fantasy románech se častěji jedná o první prokázání nadpřirozených vlastností, které hrdinovi pomohu v případě ohrožení.

Mimo Mickiewicze, v jehož *Konradu Wallenrodovi* téma iniciace představuje pouhý zlomek celého děje, se tímto motivem v 18. století zabýval také Jan Potocki v knize *Rukopis nalezený v Zaragoze*<sup>190</sup>, do které vkládá fantastické prvky, v kontextu doby s nimi ale pracuje netradičně. Zatímco Mickiewicz se v tomto směru uchyluje především k postavám, typickým pro středoevropský region, Potocki pracuje s motivy exotickými a spíše než tendenční text, jehož úkolem je probouzet národní sebevědomí, tvoří předobraz pozdějšího magického realismu, který doplňuje exotickými, orientálními a africkými motivy. Bohužel, román je zakončen banálním vysvětlením nadpřirozených jevů tím, že hlavní postava románu – Alfons van Worden – vypila omamný nápoj, čímž kouzlo, které román po celou dobu buduje, zaniká.

S postupným seznamováním se s fantastickým světem pracují obvykle autoři vícesvazkových románů, kdy je první z dílů věnován právě hrdinově dětství a dospívání. V sérii o zaklínači jde o třetí knihu<sup>191</sup>, zároveň ale o první román ze série, protože předchozí dvě knihy mají povídkový charakter a popisují okolnosti, do nichž je poté příběh zasazen, mimo jiné i početí princezny Cirilly, která se stává hrdinkou následujících románů. Iniciační procházejí jak obyčejní, tak předurčení hrdinové. Mimo vrozené schopnosti jedince – hrdiny, jenž se posléze stává adeptem kouzelnických nebo čarodějných umění – se počátek iniciace může projevit také při setkání s neobvyklým předmětem<sup>192</sup> nebo osobou<sup>193</sup>, které následně

<sup>190</sup> POTOCKI, Jan. *Rukopis nalezený v Zaragoze*. Praha: Odeon, 1973.

<sup>191</sup> SAPKOWSKI, Andrzej. *Wiedźmin. Krew Elfów*. Varšava: Supernowa, 2014.

<sup>192</sup> Např. Eragon v Paoliniho *Odkazu dračích jezdců*.

<sup>193</sup> Např. *Nikdykde* N. Gaimana.

vede k neobvyklým událostem, případně jsou hrdinové osudem voláni a do fantaskního světa pronikají pomocí zdánlivé náhody<sup>194</sup>.

Po prvotním momentu setkání následuje období iniciace, během kterého se hrdina seznamuje s fungováním fantastické říše a objevuje její pravidla. Ať už jde o čarodějnickou školu, do níž vstupuje Harry Potter<sup>195</sup>, nebo o „soukromé vyučování“, kterého se dostává Ciri<sup>196</sup>, případně krátké zasvěcení „svépomocí“ při náhlé změně reálného světa na svět fantastický, role adepta se netýká pouze postavy, ale také čtenáře, protože on, stejně jako hrdina, bude na základě informací získaných v této fázi textu interpretovat události následující.

Mimo informace o světě, ve kterém se postavy nacházejí, je právě v těchto pasážích textu čtenář zavalen – obzvláště pokud jde o díla určená pro mladší publikum – „životním moudrem“, které do sebe hrdina nasává proto, aby byl jeho pozdější boj ospravedlnitelný. Alf naslouchá litevskému bardovi, který v něm vyvolává národnostní cítění, Beniowski si na své cestě začíná uvědomovat nesmyslnost svého dřívějšího chování. I s touto fází románu ale dokážou někteří autoři pracovat s odstupem, takže zatímco Paoliniho Eragon je postaven před plytké myšlenky o základních životních pravdách vztahujících se především k východní filozofii a ekologii, Sapkowského Ciri někdy stojí dokonce před otázkami osobní hygieny.

Ursula K. Le Guin se čtenářem tuto hru nehraje – v době dospívání svého hrdiny přechází k roli vševědoucího vypravěče a hrdinovo chování komentuje z nezúčastněné pozice, což nakonec ve čtenáři vyvolá větší emoční odezvu a nepůsobí tolik jako prvoplánové poučování.

### 3. 5. 3 Společník a osudová žena

Po prvotním momentu, ve kterém hrdina poznává svou výjimečnost, a poté, co se mu dostane odpovídajícího zasvěcení, musí se hrdina vydat za svým osudem. V tom mu obvykle pomáhají dvě základní archetypální postavy – společník a osudová žena.

Častým motivem jsou např. milostné trojúhelníky. Právě za pomoci těchto trojúhelníků jsme schopni jednoduše určit archetypy jednotlivých postav a jejich účel v příběhu, aniž by nás autor musel dlouze seznamovat s jejich minulostí.

Mimo osudovou ženu je pro hlavního hrdinu nezbytná také postava společníka. V moderním fantasy románu ovšem dochází k určitému posunu, kdy se ústřední postavy důležité pro čtenáře liší od postav důležitých pro obyvatele fantaskního světa, přičemž tyto

---

194 To se děje např. v knihách ze série *Letopisy Narnie* C. S. Lewise nebo *Fionavarská tapiserie* G. G. Kaye.

195 ROWLING, J. K. *Harry Potter a Kámen mudrců*. 7. vyd., (2. v této úpravě). Praha: Albatros, 2003.

196 SAPKOWSKI, Andrzej. *Wiedźmin. Krew Elfów*. Varšava: Supernowa, 2014.

postavy jsou propojeny. Ústřední hrdina románu – cestovatel, mág, zaklínač – hraje ve fantaskním světě, v němž se nachází, roli společníka krále nebo jiného vládce, kterému pomůže na trůn – hrdinovi důležitému pro imaginární svět.

Tento posun, jehož schéma dále uvádím, vystupují napříč moderní fantasy tvorbou a souvisí s přechodem od vznešeného hrdiny k hrdinovi prostého původu, od hrdiny předurčeného k hrdinovi obyčejnému. Ve starších textech takový posun nenajdeme, pro moderní literaturu je ale typický. Jako příklady uvádím ze světové literatury Tolkienova *Pána prstenů* a cyklus *Zeměmoří* Ursuly K. Le Guin, z polské literatury pak Sapkowskiho *Zaklínače*.

Obecné schéma

HRDINA (CESTOVATEL) + SPOLEČNÍK → SPOLEČNÍK + HRDINA (KRÁL)

Schéma z *Pána prstenů*

Frodo Pytlík + Samvěd Křepelka → Frodo Pytlík + Aragorn

Schéma ze *Zeměmoří*

Čaroděj Ged + Tenar → Čaroděj Ged + Lebannen z Éa

Schéma ze *Zaklínače*

Zaklínač Geralt z Rivie + Jaskier → Zaklínač Geralt z Rivie + princezna Cirilla

Jak ukazují výše uvedená schémata, role hrdiny – hlavního hrdiny knihy – je z pohledu fantasy světa, v němž se pohybuje, rolí společníka, který pomáhá dostat se k moci/trůnu/ spravedlnosti skutečnému hrdinovi – hrdinovi podle Campbellova schématu. Tato tendence souvisí se změnou archetypu hrdiny v moderní a postmoderní literatuře, kdy se typickým hrdinou stává „antihrdina“, osoba, která na první pohled nemá dostatečné předpoklady pro to stát se hrdinou a má vlastnosti obvyklé spíše u hrdinova společníka, čímž také do značné míry je. To, že si postmoderní autoři vybírají právě takové postavy za hlavní hrdiny svých knih, souvisí s celkovou proměnou ke společnosti moderní, a následně postmoderní. Fascinace odlišností a do značné míry i jistou patologií hrdinů je typickým znakem postmoderny a setkáváme se s ní v literatuře napříč žánry. Ve fantasy, která využívá mytologická schémata a archetypické postavy výrazněji než ostatní žánry, je tato proměna výrazná.

Díky tomu, že hrdina (cestovatel) nemá na první pohled vlastnosti pro hrdinu typické, dostává se kvůli tomu častěji do problémů a jeho cesta není tak přímá jako cesta archetypálního hrdiny. Problémy nastávají hned na počátku, kdy „volání osudu“ přichází nenápadně, případně ho hrdina záměrně nevyslyší, protože se mu do dobrodružství nechce (Frodo), nebo se nepokládá za dostatečně vhodného pro daný úkol (zaklínač), případně odchází pouze z důvodu, aby síly, které ho hledají, neohrozily osoby, které má rád (Ged). Tento pozdní odchod mu ale způsobuje komplikace – hrdina dal protistraně možnost se na jeho příchod připravit, čímž se jeho cesta stává paradoxně ještě nebezpečnější. Nakonec hrdina své poslání přijímá a vydává se naplnit svůj osud.

Jak v případě, že hrdina prochází z našeho světa do světa fantaskního, tak v případě, že se ve fantaskním světě pohybuje celý svůj život, objevuje se postava společníka, který zastává buď roli pomocníka, nebo průvodce, případně kombinaci obou rolí v závislosti na situaci hrdiny.

Prostřednictvím průvodce nebo společníka je do fantaskního světa uváděn nejen hrdina, ale především čtenář. S postavou tohoto typu se setkáváme nejen ve fantasy nebo v iniciačním románu, je přítomna i v Mickiewiczově *Konradu Wallenrodovi* v podobě litevského barda, který uvádí Alfa do světa nikoli fantaskního, nicméně pro něj nového, do jisté míry tak funguje i postava Gušlarza v *Dziadecch*.

Samostatnou kategorií pak tvoří postavy žen v románech napsaných ve stylu poetiky hrůzy – z již zmíněných textů jde o romány *Wampir* Władysława Reymonta a *Salamandra* Stefana Grabińskiego. Zde dochází ke stírání rozdílů mezi postavou osudové ženy a společníka hrdiny (cestovatele), protože v obou textech se objevuje ženská postava, která uvádí hlavního hrdinu nejen do nového světa – v tomto případě světa spiritismu –, ale zasvěcuje ho také po sexuální stránce.

Obecně lze tvrdit, že v momentě, kdy se hrdina (cestovatel) sám stává společníkem, mu předchozí role umožňuje předávat rady a pomáhat hrdinovi (králi) s mnohem větší efektivitou, než dokázal jeho společník pomáhat jemu. Dokáže se do role hrdiny lépe vcítit, ví, jaké to je nést celou tíhu světa. Proto také působí uvěřitelněji a autentičtěji než hrdina romantický, který rady přijímá často bez větší konfrontace nebo pochopení souvislostí.

#### **3. 5. 4 Za dobrodružstvím**

Po setkání společníka a hrdiny a po získání výcviku, kouzelné moci nebo magického předmětu se konečně hrdina může vydat na svou pout'. Přípravná fáze je u konce a hrdina stojí

na prahu svého dobrodružství. Jeho překročením vstupuje do nového světa jako plnoprávná bytost, čeká ho období zkoušek. Ztrácí své staré já a nachází nové, přijímá „tělo hrdiny“.

Často je tento úkon spjat s novým jménem. Zejména v takových fantasy světech, ve kterých hraje důležitou roli magie, je motiv druhého „pravého“ jména obvyklý, protože teprve pomocí pravého jména má hrdina plnohodnotný přístup ke všem nadpřirozeným schopnostem, zároveň ale, pokud své pravé jméno použije špatně, může být jeho pomocí ovládán. S tímto konceptem pracuje Ursula K. Le Guin v *Zeměmoří*, Christopher Paolini v *Odkazu dračích jezdců* a částečně i Jarosław Grzędowicz v *Pánu ledové zahrady*, kdy Vuko Drakkainen vystupuje na planetě Midgaard pod jménem Ulf Nit'sjefin, což znemožňuje místním obyvatelům ovládat ho právě pomocí jména. Dokud vystupuje pod svým novým jménem, je prakticky neporazitelný, ale poté, co se setká s protivníkem ze své minulosti, který jeho pravé jméno zná, je zaklet do podoby stromu<sup>197</sup>.

Brána, kterou adept prochází, obvykle není přístupna každému, případně jen málokdo je schopen jí projít bez zranění nebo ztráty života. Brána není pouze jedna, hrdinové jich na své cestě obvykle potkávají několik. Ciri<sup>198</sup> se jako jediná žena/adeptka dostala branou do hradiště zaklínačů<sup>199</sup>, později prochází ještě důležitější branou, portálem v Tor Zireael – Věži vlašťovky, což se předtím nikomu nepodařilo. Věž vlašťovky je přechodem mezi dvěma imaginárními světy, cestu zpět lze ale, byť s obtížemi, překonat i pěšky. Obdobně se na hranici, tentokrát mezi světem živých a mrtvých, dostává Ged v knize *Nejvzdálenější pobřeží*<sup>200</sup>, kdy cestu tam lze překonat běžným způsobem pomocí loďky, zpět se ale musí dostat mimosmyslovou cestou.

Častěji se objevuje motiv přechodu mezi světem naším a světem imaginárním. Vuko Drakkainen se do jiného světa dostává pomocí vesmírné lodě, což je specifikum žánru science-fantasy, podobně funguje i *Argenitový Vesmír* Vilmy Kadlečkové<sup>201</sup>, který se z prvotního sci-fi obrací také k science-fantasy podžánru. Ve fantasy jsou ovšem častější kouzelné předměty nebo místa, pomocí nichž lze tuto cestu vykonat – kouzelná skříň vedoucí do Narnie, portál na nádraží Kings Cross v knihách o Harry Potterovi, kouzelná zeď v románu *Hvězdný prach*. Teprve po překonání této brány se dobrodružství v imaginárním světě skutečně rozbíhá.

---

197 GRZĘDOWICZ, Jarosław. *Pán ledové zahrady*. Praha: Triton, 2013. Trifid (Triton).

198 SAPKOWSKI, Andrzej. *Wiedźmin. Krew Elfów*. Varšava: Supernowa, 2014

199 Později tam přicházejí i čarodějky, ale pouze na pozvání, nestávají se součástí komunity, jde pouze o krátkou návštěvu.

200 LE GUIN, Ursula K. *Nejvzdálenější pobřeží*. Vyd. 2., (v Tritonu 1.). Praha: Triton, 2003. Trifid (Triton).

201 KADLEČKOVÁ, Vilma. *Mycelium*. Praha: Argo, 2013.

Brána přechodu mezi světy ale není motivem, který by se začal objevovat teprve s nástupem fantasy literatury. Jeden z nejnámějších mytologických přechodů – duhový most *Bifröst* – se objevuje ve skandinávské mytologii a umožňuje přechod mezi zemí lidí Midgardem – zemí bohů Ásgardem<sup>202</sup>. Analogie najdeme i v dalších mytologiích – např. překročením řeky Styx je možné dostat se do podsvětí v mytologii řecké apod. V lidové kultuře a folkloru se pak nejčastěji setkáváme s variantou otevření hranice mezi světy pomocí určitého rituálu, který je možné provést jen v určitém období roku, protože je svázán s přírodním cyklem. Hranice, která se otevírá nejčastěji, funguje jako komunikační portál se světem mrtvých, méně často pak se světem fantaskním až pohádkovým.

Prvnímu případu, tedy nalezení, otevření a případně překročení hranice mezi světem živých a mrtvých, se věnuje Mickiewicz v *Dziadech*, kdy je běloruský svátek mrtvých ústředním tématem dramatu a spojujícím prvkem jeho čtyř částí. „Oslavy“ se konaly obvykle čtyřikrát do roka a byly spojeny s celou řadou rituálů, z nichž některým se Mickiewicz ve svém dramatu věnuje. Jedním z hlavních rozdílů přechodu je skutečnost, že zatímco ve fantasy románu přechází do jiného světa sám hrdina, v *Dziadech* přicházejí bytosti – obvykle duchové mrtvých – do našeho světa, a to jen na krátkou chvíli, aby s námi sdíleli informace apod. Cíl je ale podobný. Zatímco hrdina přichází do fantaskního světa, aby ho zachránil, duchové přicházejí k nám, aby nás varovali před nebezpečím, které našemu světu hrozí.

Problematikou přechodu mezi světy se zabývá i Leśmian – patří k jednomu z jeho ústředních témat a úzce souvisí s problematikou tzv. druhé smrti, kterou jsem se podrobněji zabývala ve své bakalářské práci. Než svět za hranicí ho ale zajímá právě onen časoprostor hranice a jejího bezprostředního okolí. Přechodu mezi světy živých a mrtvých se věnuje např. v básních *Dziewczyna*<sup>203</sup>, *Ballada o dumnym rycerzu*<sup>204</sup> nebo *Wiśnia*<sup>205</sup>, přičemž v každé z těchto básní k tématice přistupuje jinak. V díle *Dziewczyna* pracuje se symbolem zdi, kterou se dvanáct bratrů snaží rozbít, aby poznali dívku, jejíž hlas slyší na druhé straně. Poté, až zeď padne, už ale nikdo z bratrů není mezi živými a ani dívka není skutečná, jde jen o hlas, bez těla, bez ničeho dalšího. Prostor hranice tedy existuje, za ním už ale není nic.

Časoprostorem hranice se zabývá i v básni *Ballada o dumnym rycerzu*, kde dívka přichází k hrobu svého milého a rozmlouvá s ním. Nejde zde v pravém slova smyslu o ducha zemřelého, protože mrtvý rytíř několikrát zmiňuje své tělo hnijící a rozkládající se v zemi,

---

202 KADEČKOVÁ, Helena, ed. *Edda*. Přeložil Ladislav HEGER. Praha: Argo, 2004, str. 474.

203 LEŚMIAN, Bolesław. *Dziela wszystkie*. Varšava: PIW, 2010. str. 327.

204 Tamtéž, str. 90.

205 Tamtéž, str. 178.



jeho duše je ale plně funkční, uvězněná kdesi mezi světem mrtvých a živých. Nedochozí tu k překonání hranice, pouze k pohybu v jejím okolí, mrtvý a jeho milá se navzájem nedotýkají, pouze mluví. Jejich situace je odlišná od situace, kterou popisuje Mickiewicz v *Dziadech II*. Zatímco v *Dziadech* jsou mrtví voláni živými, zde živou dívku přitahují k hrobu intimní důvody, činy, kterých se dopouštěla ona a její milý, když byl ještě mezi živými. Spíše, než k folklorní tradici se tu Leśmian pouští do filozofického problému o smyslu lidské existence, přičemž lidový motiv dívky a jejího mrtvého milence textu dodává atmosféru a emoční vypjatost.

Ani v poslední zmíněné básni *Wiśnia* nedochází k přechodu mezi světy v pravém slova smyslu. Král se zde zamiluje do personifikované višně. Ačkoli jeho tělo se rozpadá v prach, ústa přežívají, věčně uvězněná v zahradě se stávají součástí višně, symbolu lásky. Člověk tedy definitivně neumírá, ale nachází se kdesi v meziprostoru mezi světem živých a mrtvých. Co ale především spojuje Leśmianovu báseň s mytologií a následně fantastickou literaturou, je motiv stromu, který je personifikován, má vědomí.

Mimo Pána ledové zahrady, kde se motiv člověka zakletého do stromu objevuje hned dvakrát<sup>206</sup>, se s podobným motivem setkáváme i v *Beniowském*, kde strom slouží jako útočiště před hrůzou války a ukrývá nápomocnou nadpřirozenou bytost. Tentýž motiv se objevuje v sérii *Fionavarská tapiserie*, kde posvátný Letní strom slouží jako ústřední motiv první knihy a zastupuje zde roli trestajícího božstva. Strom Ygdrasil jako axis mundi severské mytologie drží všechny světy v rovnováze. V každém z výše zmíněných příkladů plní strom funkci spojenou s přechodem mezi světy, s bránou do světa nového.

Období zkoušek tvoří obvykle nejrozsáhlejší část fantasy díla, jde o nejdynamičtější část textu, která posouvá děj dopředu. Podoba zkoušek se různí, od fyzických úkolů – bojů – k intelektuálním úkolům apod. Na rozdíl od pohádek, kde zkoušky bývají maximálně 3, ve fantasy románu cesta hrdiny přes překážky tvoří absolutní většinu děje. Obzvláště patrné je to u románových sérií, kdy jsou jednotlivé díly zasazeny do určité rámcové kompozice. V každém dílu hrdinové plní dílčí úkoly, které je postupně posouvají až k velkému finále celé série, jemuž věnují následující část textu.

V sérii o zaklínači se setkáváme s mnoha nástrahami, proti kterým musí postavy bojovat. Nejprve jsou to úkoly pro zaklínače typické – zabíjení nestvůr nebo pomoc lidem v nesnázích. Postupně se dozvídáme, že hlavním úkolem hrdiny je chránit princeznu Cirillu, což nejprve odmítá, potom ale zjišťuje, že před svým osudem nemůže uniknout. Následně překonává nesnáze spolu s Ciri, případně každý odděleně. V této fázi příběhu už nejde

---

206 Nejprve Vuko objevuje svého bývalého kolegu zakletého do stromu, kam je posléze zaklet sám. In: GRZĘDOWICZ, Jarosław. *Pán ledové zahrady*. Praha: Triton, 2013. Trifid (Triton).

o pouhé zabíjení nestvůr, ale o úkoly, často spojené s nějakým morálním nebo filozofickým poselstvím, jež ovlivňují chod dějin celého fantaskního světa. Tato koncepce vychází z dobrodružného románu, je ale doplněna o fantastickou stránku. Obtížnost úkolů se stále stupňuje, hrdinové musí častokrát volit mezi menším a větším zlem. Ukazuje se, že původní úkol je jen jakýmsi katalyzátorem vedoucím k souhře okolností, která hrdinu dovede k jeho finálnímu poslání.

Typickým příkladem je cesta Froda Pytlíka, který má *jeden prsten* nejprve odnést jen na hranice Kraje. Poté se ukáže, že ho musí odnést až do elfské Roklinky, nakonec ho nese až do Mordoru. Čtenář obvykle vytuší, co bude hrdinovým úkolem, ještě před tím, než to ví hrdina sám, protože ten tuto skutečnost obvykle popírá a snaží se svou pout' co nejrychleji ukončit, což se mu ale nedaří. Mimo fyzické protivníky, přírodní podmínky nebo intelektuální zkoušky musí tedy hrdina bojovat hlavně sám se sebou, což se v mýtech prakticky neobjevuje, v romantické literatuře už ale ano, ačkoli tento druh boje zde není příliš akcentován.

Jako příklad znovu uvádím *Konrada Wallenroda*, kde je postava Alfa součástí analogického syžetu. Bojuje nejprve v bitvě proti fyzickému protivníkovi, následně změní strany, což je důsledek určitého vnitřního boje, zda má zradit ty, kteří ho vychovali, nicméně jde o romantického hrdinu, takže jeho morálka mu zcela očividně radí přidat se na stranu utiskovaných Litevců. Po mnoha útrapách – další boje, ale i intelektuální zkoušky, kdy se převléká za Konrada Wallenroda – se vrací za svou milou, jejich láska už ale nedochází naplnění. Na rozdíl od hrdiny fantasy románu, kde obvykle hrdina svůj úkol splní, byť na pokraji sil a občas i za cenu své moci nebo života, romantický hrdina Alf ve finální bitvě prohrává.

Syžet fantasy románu se tedy od poemy *Konrad Wallenrod* do určité míry odlišuje, přesto je možné nalézt společné rysy. Ačkoli účel textů je různý, Mickiewicz přidává do své poemy dobrodružné a fantastické prvky proto, aby byla lépe čtenářsky přístupná a zaujala širší publikum. Hlavní funkcí fantasy románu je čtenáře pobavit, proto obvykle není na tak vysoké literární úrovni, ale hrdinové jsou uvěřitelnější, neboť překonáváním zkoušek se konfrontují s vlastním vnitřním bojem a emocemi. Proto se mohou dostat ke čtenáři blíže, neboť jejich osud mu není lhostejný.

S překonáváním překážek pracuje také Olga Tokarczuk, ačkoli její text *Pravěk a jiné časy* má k běžnému dobrodružnému románu daleko. Jednou z dějových linií, kde se touto tematikou zabývá, je kabalistická hra, kterou dostane statkář Popielski od rabína a jež se táhne přes osm světů tak, že nakonec končí statkářovou smrtí. Druhým prvkem je archetypální cesta

hrdiny, kdy vesnice Pravěk, reprezentující starý svět, zaniká a postavy ji opouštějí, protože svět prošel již takovými změnami, že je třeba začít jinde, v pomyslném nulovém bodu. Tento motiv je zde umocněn právě názvem vesnice Pravěk a mytickým časoprostorem, se kterým autorka pracuje. Dostáváme se tak opět ke zlomovému bodu, přerodu mytického času na čas historický, který je typický pro všechny hrdinské cesty.

### 3. 5. 5 Velké finále

Po dlouhé cestě hrdinova cesta končí finálním střetem, který se především u rozsáhlých fantasy ság může odehrávat na více místech, případně v textových rovinách zároveň. Obvykle se jedná o porážení nějaké formy personifikovaného zla, ale v textech, které mají vyšší literární úroveň, nemusí jít jen o tento relativně banální motiv. Ursula K. Le Guin proměňuje motiv finálního střetu v každé knize série, v souvislosti s tím, jak se mění věk a vyzrálость postav. Zatímco ještě mladý čaroděj Ged na konci prvního svazku „porazí“ zlo, které sám vyvolal, na konci poslední knihy se už dobrodružné výpravy neúčastní, stává se starcem, a jeho postava tak zcela mění původní archetyp, v němž vystupovala. Ani kniha jako taková nekončí heroickým střetem, ale spojením dvou částí rozpuštěného prstenu/náramku, které Ged po celý život hledal. Teprve po jeho spojení může nastat v království mír. Tento koncept je poměrně netypický, protože v knize se prakticky nebojuje, střet obyvatelů Zeměmoří byl ukončen už před začátkem celé ságy, a hrdinové tedy skládají své zkoušky jinak než účastí v boji.

Syžet *Pána z ledové zahrady* je oproti cyklu *Zeměmoří* Ursuly K. Le Guin typický. Po mnoha překonaných zkouškách se Vuko Drakkainen ocitá ve finální bitvě, kterou na první pohled nemůže vyhrát. Bitvu ale ovlivní nadpřirozené okolnosti, a nakonec se v paralelním světě ocitá on s několika věrnými proti několika nepřátelům, kteří jsou nakonec sami sobě příčinou porážky. Ani jeho láska nemůže dojít naplnění, neboť se po dalších událostech ocitá zpět na Zemi, kam ale jeho milá z planety Midgaard nemůže. Tento motiv odpovídá romantickému motivu *Konrada Wallenroda*, nedosahuje však romantické tragičnosti, kdy Alf raději páchá sebevraždu, než aby padl do rukou nepřátel, a Aldona z tohoto důvodu umírá žalem.

Značná schematičnost fantasy žánru vede k tomu, že čtenář už o své hrdiny přestává mít strach, neboť ví, že ti hlavní obvykle přežijí, aby se mohli podílet na budování nového světa. Bez hrdinského triumfu nemá cesta hrdiny smysl. I Ged, ačkoli se většiny děje posledního románu ze série *Zeměmoří* vůbec neúčastní, triumfuje, protože nastolení míru – symbolicky zobrazeného spojením rozlomeného prstenu – je vyvrcholení jeho životní cesty.

Ačkoli dílčí knihy jednotlivých sérií mohou končit porážkou hrdinů, konec je obvykle vítězný – málokteré dílo se zabývá ztrátami na životech nebo prací, která hrdiny čeká pro obnovení míru. Toto schéma kopíruje i Sapkowskiho série *Zaklínač*, v jejímž posledním díle vrcholí konflikt mezi královstvími severu a říší jihu a i neutrální postavy jsou donuceny přidat se na jednu ze stran.

Po ukončení ozbrojeného konfliktu následuje návrat hrdiny domů, případně nová organizace fantaskního světa, v němž se hrdina nachází. Tato část bývá obvykle pouze naznačena – dozvídáme se, kdo bude vládnout a co plánuje dělat hrdina dál –, autoři už jí nevěnují tolik prostoru. Důležitý je ale návrat k počátečnímu bodu, z něhož hrdina na počátku svého dobrodružství vyšel. Tento bod nemusí být nutně fyzickým bodem, hrdinové i jejich svět se často změnil natolik, že už takový návrat ani není možný. Může však jít i o návrat k určitému duševnímu stavu, k pomyslné nule, za kterou se může, ale nemusí skrývat počátek nového dobrodružství. Hrdina má většinou dvě možnosti. Odchází nadobro, anebo „žije šťastně až do smrti“.

Právě návrat je jedním z prvků, kterým se fantasy román značně odlišuje od textů z romantického období i od starověkých mýtů. Mytický hrdina, stejně jako hrdina středověkého eposu a hrdina romantický, obvykle na konci textu umírá, zavražděn nepřáteli, zrádci nebo vlastní rukou – sebevražda ale není projevem slabosti, nýbrž ctižádostí nepadnout do rukou nepřátel.

V souvislosti s mytologií tvoří příběh hrdiny pouhý zlomek obsahu celého mýtu, je jakýmsi středem mezi kosmologickými mýty o původu a zániku světa. Role hrdiny v mýtech je představení vzorců správného a nevhodného chování tak, aby příslušník společnosti pochopil zásady, podle kterých dané společenství funguje.

Obdobná je i role hrdiny romantického, který ovšem představuje vzorce vhodné pro danou dobu a má – přinejmenším v otázkách národního cítění – sloužit jako vzor. Protože romantické texty vznikají pro čtenáře spíše než pro posluchače, jimž byly primárně určeny mýty, umožňuje to autorovi komentovat hrdinovo chování. Čtenář je však okamžitě informován o tom, že se hrdina např. nezachoval podle obecně přijímaných morálních zásad a co ho k takovému chování vedlo. Spíše než vítězem boje je tedy romantický hrdina vítězem morálním, což často vede k jeho smrti, neboť v souladu s jeho morálkou pro něj není – ve zkaženém světě, z něhož pochází – další život možný.

Co ale obě epochy – romantickou a postmoderní – spojuje, je míra odhodlanosti k sebeobětování. Všichni hrdinové jsou bez ohledu na dobu, ve které vznikli, ochotni obětovat se za své blízké, za svět, ve kterém žijí, za vyšší dobro. I hrdinové, kteří postrádají klasické

hrdinské vlastnosti, jako je Vuko Drakkainen nebo zaklínač, jsou v zásadních okamžicích ochotni položit život. Rozdíl je v tom, že ve fantasy románu k tomu obvykle nedochází, zatímco v romantickém textu ano.

## 4. Závěr

Postmoderní fantasy literatura je ve středoevropském prostoru fenoménem posledních 30 let, avšak její kořeny sahají mnohem hlouběji. Vychází ze starověkých mýtů, díky inspiraci Tolkienovým *Pánem prstenů*, nejčastěji skandinávských a germánských. Pro její vývoj na poli polské literatury bylo ale důležité období romantismu, kdy se autoři toužící po pozvednutí národního sebevědomí Poláků vracejí k lidové tvorbě a přinášejí do literatury folklorní motivy v novém kontextu. Autoři fantasy literatury se mytologií inspiroují především u jednotlivých motivů a postav, syžet obvykle odpovídá dobrodružnému románu. Typickou rovinnou časoprostoru pro mýtus – čas počátků podle Eliadeho teorie – ale můžeme najít v dílech i jiných současných autorů, ve kterých hrají fantastické prvky pouze okrajovou roli, případně nejsou přítomny vůbec.

Romantické a později i fantastické texty stojí na archetypálních vzorcích a mají ustálenou zásobu motivů, z níž vybírají ty, které jsou v daném období populární nebo odpovídají autorskému záměru. Na takových motivech, jako je upír nebo čaroděj, které se objevují v evropském literárním prostoru již stovky let, lze dobře rekonstruovat vývoj přístupu autorů k fantastickým prvkům v literatuře ve zkoumaných obdobích. Po jejich analýze lze indikovat, že i texty, které vycházejí ze starověkých vzorců, především reflektují svou dobu.

Přestože má současná fantasy literatura tendenci sklouzávat ke stereotypům a klišé, snaží se autoři s archetypy pracovat originálně, obvykle syntézou žánrů nebo užíváním původních mytologických prvků v neobvyklých kontextech, které ne vždy musí mít přímou souvislost s fantastikou, ale mohou spadat i do magického realismu nebo do dalších typů textů pohybujících se na pomezí. Hranice fantasy jsou neostré, až na výjimky, je ale možné tuto literaturu odlišit od dalších dvou žánrů fantastiky – sci-fi a hororu. Spíše než pohádce, z níž často čerpá inspiraci, se ale postmoderní fantastická literatura blíží literatuře dobrodružné nebo historické.

Při komparaci romantické literatury a současné fantasy literatury se nepotvrdilo, že by fantasy literatura vycházela z romantické tradice, nicméně oba typy čerpají inspiraci v mýtech. Fantasy čerpá především ze skandinávských a germánských mýtů, kterými se inspiroval i pomyslný „otec“ moderní fantasy literatury J. R. R. Tolkien. Romantická díla se pak inspiroují především středověkými rytířskými eposy. Společný je také vliv folkloru, který do romantické literatury prostupuje prostřednictvím motivů a symbolů, ale také v rovině žánrové, kde se autoři vracejí k lidovosti, např. v baladě nebo lidové písni, a pracují s jednoduchým rýmem, případně pohádkovou strukturou.

V romantismu tradiční použití poezie – vznikaly poemy, balady, veršovaná dramata apod. – ve fantasy románu ustupuje, přesto je tento typ literatury jedním z mála žánrů, kde se můžeme setkat se spojením prozaického a poetického textu, a to v symbióze, bez explicitní touhy po novátorství. I tento rys vychází pravděpodobně z tolkienovské tradice, v níž byla poezie použita pro dokreslení folkloru Středozemě a pro prezentaci nového jazyka, který Tolkien vytvořil. Autoři píšící po roce 1989 sice také nové jazyky vytvářejí, nejde už ale zpravidla o propracované jazykové systémy, jak to vidíme u Tolkiena, případně místo nových jazyků nechávají některé z postav mluvit dialektem, což představuje nelehkou práci pro překladatele.

Jak polská, tak česká fantasy literatura stojí na okraji literárního pole a mimo několik zvučných jmen má poměrně úzkou čtenářskou základnu. Proto se běžný čtenář častěji, než s literaturou fantasy může setkat s texty, jež obsahují pouze fantastické prvky nebo mytický časoprostor. V současné době se také setkáváme s vizuálním zpracováním fantasy témat, zejména počítačových her, ale i filmů nebo seriálů, jež zpětně popularizují i samotné knihy. To souvisí i se silným postavením hrdiny v tomto typu literatury, který je jak ve fantasy, tak v literatuře romantické schematizován, a teprve v souvislosti s rozvojem postmoderní literatury a feminizací literatury jako takové se stává osobou z masa a kostí, spíše než archetypem bojovníka.

## 5. Seznam použité literatury a pramenů

### Sekundární literatura

- ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1995. ISBN 80-85364-57-3.
- ARMSTRONG, Karen. *Krátká historie mýtu*. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-750-1.
- BARTOSZ, Ewa aj. *Literatura popularna. Sv. 2. Fantastyczne kreacje światów*. Vyd. 1. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2014. Prace Naukowe Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Historia Literatury Polskiej; nr 3268. Historia Literatury Polskiej. ISBN 978-83-8012-298-7.
- BURKE, Peter. *Lidová kultura v raně novověké Evropě*. Přeložila Markéta KŘÍŽOVÁ. Praha: Argo, 2005. ISBN 80-7203-638-6
- CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000. ISBN 8071783544.
- DOROVSKÝ, Ivan. *Slovanské meziliterární shody a rozdíly*. Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2004. ISBN 80-210-3530-7.
- ECO, Umberto. *Dějiny legendárních zemí a míst*. Přeložil Jindřich VACEK, Helena LERGETPORER a Pavel ŠTICHAUER. Praha: Argo, 2013. ISBN 978-80-257-0908-5.
- ELIADE, Mircea. *Mýtus a skutečnost*. Praha: OIKOYMENH, 2011. Oikúmené (OIKOYMENH). ISBN 978-80-7298-462-6.
- ELIADE, Mircea. *Mýtus o věčném návratu: (archetypy a opakování)*. Praha: Institut pro středoevropskou kulturu a politiku, 1993. Oikúmené. ISBN 80-7298-037-8.
- ELIADE, Mircea. *Posvátné a profánní*. Praha: OIKOYMENH, 2006. Oikúmené (OIKOYMENH). ISBN 80-7298-175-7.
- Bible: Písmo svaté Starého a Nového zákona: (včetně deuterokanonických knih)*. 7. přeprac. vyd., (5. vyd. v České biblické společnosti). Praha: Česká biblická společnost, 1985. ISBN 80-85810-11-5.
- FISCHEROVÁ, Sylva a STARÝ, Jiří, ed. *Původ poezie: proměny poetické inspirace v evropských a mimoevropských kulturách*. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-852-4.
- JACKSON, Rosemary. *Fantasy, the literature of subversion*. New York: Methuen, 1981. New accents (Methuen & Co.). ISBN 0416711707.
- KACZOR, Katarzyna. *Z "getta" do mainstreamu: polskie pole literackie fantasy 1982–2012*. Krakov: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, 2017. ISBN 97883-242-3069-3.



- KOCHER, Paul H.: *A Mythology for England*. In: BLOOM, Harold. *J. R. R. Tolkien*. Philadelphia: Chelsea House Publishers, 2000. ISBN 9780791056608.
- KOSTKIEWICZOWA, Teresa. *Oświecenie*. Gdańsk: Słowo/Obraz Terytoria, 2007. ISBN 978-83-7420-092-9.
- KRAMER, Samuel Noah. *Mytologie starověku*. Praha: Orbis, 1977. Stopy, fakta, svědectví (Orbis).
- KULICZKOWSKA, Krystyna. *Literatura dla dzieci i młodzieży w latach 1864–1918: zarys monograficzny: materiały*. Varšava: Wydawnictwo szkolne i pedagogiczne, 1975.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *Strukturální antropologie*. Praha: Argo, 2006. Capricorn (Argo). ISBN 80-7203-713-7.
- ŁAWSKI, Jarosław. *Bo na tym świecie Śmierć: studia o czarnym romantyzmie*. Gdańsk: Słowo/obraz terytoria, 2008. Wokół literatury (Gdańsk, Poland), sv. 2. ISBN 9788374538732.
- MAIELLO, Giuseppe. *Vampyrismus v kulturních dějinách Evropy*. Praha: Lidové noviny, 2005, Mythologie (Lidové noviny). ISBN 80-710-6724-5.
- NEFF, Ondřej a OLŠA, Jaroslav. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995. ISBN 80-85390-33-7.
- NIEWIADOWSKI, Andrzej. *Literatura fantastycznaukowa*. Vyd. 1. Varšava: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1992. ISBN 83-0110-123-9.
- NIEWIADOWSKI, Andrzej a SMUSZKIEWICZ, Antoni. *Leksykon polskiej literatury fantastycznaukowej*. Poznaň: Wydawnictwo Poznańskie, 1990. ISBN 83-2100-892-5.
- OGRODOWSKA, Barbara. *Zwyczajy, obrzędy i tradycje w Polsce: mały słownik*. Vyd. 2. Varšava: Verbinum, 2001. ISBN 83-7192-128-4.
- PEŠEK, Antonín. *Tristan a Isolda: úvahy o jednom kulturním námětu*. 2. opr. a dopl. vyd. Praha: Kamil Mařík – Professional Publishing, 2015. ISBN 978-80-7431-147-5.
- PIASECKA, Ewa. *"Dolina mroku": groza i niesamowitość w prozie polskiej lat 1890–1918*. Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, 2006. Studia i monografie (Uniwersytet Opolski), č. 371. ISBN 978-83-7395-179-2.
- PRINGLE, David: Úvod: Jak naplnit touhy srdce. In: *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003. ISBN 80-00-01126-3.
- SEGAL, Robert Alan. *Stručný úvod do teorie mýtu*. Přeložila Lucie VALENTINOVÁ. Praha: ExOriente, 2017. Religionistická knihovna. ISBN 978-80-905211-3-1.
- STONE, Rochelle Heller. *Bolesław Leśmian: the poet and his poetry*. Berkeley: University of California Press, c1976. ISBN 0520025490.

- STREERER, Michael, *Čarodějnictví: Tajné dějiny*. Praha: Mladá fronta, 2008.  
ISBN 978-80-204-1650-6.
- TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. Praha: Karolinum, 2010. Limes  
(Karolinum). ISBN 978-80-246-1676-6.
- VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. Stopy, fakta,  
svědectví (Panorama). ISBN 80-7038-187-6.
- WELLEK, René. *Teorie literatury*. Přeložil Austin WARREN. Olomouc: Votobia, 1996.  
Velká řada (Votobia). ISBN 80-7198-150-8.

### **Primární literatura**

- Beowulf*. Přeložil E. Talbot DONALDSON. Praha: Fragment, 2007. Legendy & mýty.  
ISBN 978-80-253-0536-2.
- BROOKS, Terry. *The sword of Shannara*. New York: Ballantine Books, 1991.  
ISBN 0345371437.
- DUKAJ, Jacek. *Lód*. Kraków: Wyd. Literackie, 2008. ISBN 8308039855.
- GAARDER, Jostein. *Sofiin svět: román o dějinách filosofie*. 4. vyd., 1. v Albatrosu. Přeložila  
Jarka VRBOVÁ, ilustroval František SKÁLA. Praha: Albatros, 2002. Klub mladých  
čtenářů (Albatros). ISBN 80-00-01036-4.
- GRZĘDOWICZ, Jarosław. *Pán ledové zahrady*. Praha: Triton, 2013. Trifid (Triton).  
ISBN 978-80-7387-031-7.
- HÖNIG, Květoslav a HRABAL, Ondřej L. *Odkaz tasterů*. Ilustrovala Ludmila SLIŽOVÁ.  
Česko: Nugis Finem, 2017. ISBN 978-80-906685-1-5.
- ISHIGURO, Kazuo. *Pohřbený obr*. Přeložila Lenka URBANOVÁ. Praha: Argo, 2017. AAA  
(Argo). ISBN 978-80-257-2320-3.
- KADEČKOVÁ, Helena, ed. *Edda*. Přeložil Ladislav HEGER. Praha: Argo, 2004.  
ISBN 8072035339.
- KADLEČKOVÁ, Vilma. *Mycelium*. Praha: Argo, 2013. ISBN 978-80-257-0873-6.
- KAY, Guy Gavriel. *Fionavarská tapiserie*. Praha: Argo, 2009. Fantastika (Argo).  
ISBN 978-80-257-0147-8.
- KOZÁK, Jan A., ed. *Sága o Hervaře*. Praha: Herrmann, 2008. ISBN 978-80-87054-14-7.
- LE GUIN, Ursula K. *Čaroděj Zeměmoří*. Přeložil Petr KOTRLE, ilustroval Karel SOUKUP.  
Brno: AF 167, [1992].
- LE GUIN, Ursula K. *Czarnoksiężnik z Archipelagu*. Přeložil Stanisław BARAŃCZAK.  
Varšava, Prószyński media: 2010. ISBN 978-83-764-8565-2.

- LE GUIN, Ursula K. *Čaroděj Zeměmoří*. Vyd. 2., (v Tritonu 1.). Přeložil Petr KOTRLE, ilustroval Karel SOUKUP. Praha: Triton, 2002. Trifid (Triton). ISBN 80-7254-272-9.
- LE GUIN, Ursula K. *Levá ruka tmy*. Praha: Argo-Panda, 1995. ISBN 80-901829-3-3.
- LE GUIN, Ursula K. *Nejvzdálenější pobřeží*. Vyd. 2., (v Tritonu 1.). Praha: Triton, 2003. Trifid (Triton). ISBN 80-7254-340-7.
- LE GUIN, Ursula K. *Vyděděnec*. Přeložil Robert SPOUSTA a Erna VESELÁ. Plzeň: Laser, 1995. Edice SF. ISBN 80-7193-002-4.
- LEŚMIAN, Bolesław. *Dzieła wszystkie*. Varšava: PIW, 2010. ISBN 9788306032277.
- LEŚMIAN, Bolesław. *Rostla višeň na královském sadě*. Přeložila Vlasta DVOŘÁČKOVÁ. Jinočany: H & H, 2005. Poesis. ISBN 80-7319-035-4.
- LEŚMIAN, Bolesław. *Zelená hodina*. Přeložil Jan PILAŘ. Praha: Mladá fronta, 1972. Květy poezie (Mladá fronta).
- LEWIS, C. S. *Letopisy Narnie*. 2. vyd. Ilustroval Pauline BAYNES, přeložil Veronika VOLHEJNOVÁ. Praha: Fragment, 2009. ISBN 978-80-253-0952-0.
- MARTIN, George R. R. *Hra o trůny*. Přeložila Michala MARKOVÁ. Praha: Argo, 2017. ISBN 978-80-257-2282-4.
- MEYER, Stephenie. *Stmívání*. 3. vyd. Přeložila Markéta DEMLOVÁ. Praha: Egmont, 2009. ISBN 978-80-252-1286-8.
- MICKIEWICZ, Adam. *Balady a romance*. Přeložila Vlasta DVOŘÁČKOVÁ. Praha: Mladá fronta, 1998. Květy poezie (Mladá fronta). ISBN 80-204-0733-2.
- PAOLINI, Christopher. *Odkaz Dračích jezdců*. Přeložila Olga STANIČKOVÁ. Praha: Fragment, 2015. ISBN 978-80-253-2375-5.
- POTOCKI, Jan. *Rukopis nalezený v Zaragoze*. Praha: Odeon, 1973.
- PROTASIUK, Michał. *Struktura*. Vratislav: Wydawnictwo Dolnośląskie, 2009. ISBN 978-83-2458-753-7.
- REYMONT, Władysław Stanisław. *Wampir*. Varšava, 1986.
- ROWLING, J. K. *Harry Potter a Kámen mudrců*. 7. vyd., (2. v této úpravě). Praha: Albatros, 2003. ISBN 80-00-01281-2.
- SAPKOWSKI, Andrzej. *Čas opovržení: druhá část ságy o Geraltovi a Ciri*. Vyd. 2. Přeložil Stanislav KOMÁREK, ilustrovala Jana KOMÁRKOVÁ. Ostrava: Leonardo, 1998. Fantasy (Leonardo). ISBN 80-85951-08-8.
- SAPKOWSKI, Andrzej. *Wiedźmin. Krew Elfów*. Varšava: Supernowa, 2014. ISBN 978-83-7578-065-9.

- SAPKOWSKI, Andrzej. *Křest ohněm: třetí část ságy o Geraltovi a Ciri*. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Ostrava: Leonardo, 1997. Fantasy (Leonardo). ISBN 80-85951-03-7.
- SAPKOWSKI, Andrzej. *Rękopis znaleziony w smoczej jaskyni: kompendium wiedzy o literaturze fantasy*. Varšava: Supernowa, c2001. Polityka poleca. ISBN 978-83-7578-008-6.
- SAPKOWSKI, Andrzej. *Wiedźmin. Chrzest ognia*. Varšava: Supernowa, 2014. ISBN 83-7578-067-7.
- SAPKOWSKI, Andrzej. *Wiedźmin. Miecz przeznaczenia*. Varšava: Supernowa, 2014. ISBN 978-83-7578-064-2.
- SAPKOWSKI, Andrzej. *Wiedźmin. Ostatnie życzenie*. Varšava: Supernowa, 2010. ISBN 978-83-7578-028-4.
- SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač*. Vyd. (rozš. a upr.) 2. Přeložil Stanislav KOMÁREK, přeložil Jiří PILCH. Petřvald: Leonardo, 2011. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-85951-65-3.
- TOKARCZUK, Olga. *Anna In v hrobech světa*. Zlín: Kniha Zlín, 2008. Fleet. ISBN 978-80-87162-06-4.
- TOKARCZUK, Olga. *Denní dům, noční dům*. Přeložil Petr VIDLÁK. Brno: Host, 2002. ISBN 80-7294-044-9.
- TOKARCZUK, Olga. *Pravěk a jiné časy*. Vyd. 2. Přeložil Petr VIDLÁK. Brno: Host, 2007. ISBN 978-80-7294-225-1.
- TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů*. Vyd. 6., (v Argu 3.). Přeložila Stanislava POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ. Praha: Argo, 2012. ISBN 978-80-257-0746-3.
- ŻUŁAWSKI, Jerzy. *Na srebrnym globie: rękopis z Księżyca*. Krakov: Wydawnictwo Literackie, [1956].

## Online zdroje

- Bylo, nebylo. In: *Csfd.cz* [online]. [cit. 10.7.2019]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/297535-bylo-nebylo/prehled/>.
- Cockatrice. In: *britannica.com* [online]. [cit. 30.7.2019]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/cockatrice>.
- ČECH, Svatopluk. *Pravý výlet pana Broučka do Měsíce* [online]. V MKP 1. vyd. Praha: Městská knihovna v Praze, 2011 [cit. 10.7.2019]. Dostupné z: [http://web2.mlp.cz/koweb/00/03/65/76/08/vylet\\_do\\_mesice.pdf](http://web2.mlp.cz/koweb/00/03/65/76/08/vylet_do_mesice.pdf)

- DÜRR, Jakub. Neotřelé a vtahující časy. In: *aluze.cz* [online]. [cit. 30.7.2019]. Dostupné z:  
[https://aluze.cz/2000\\_03/tokarczukova.php](https://aluze.cz/2000_03/tokarczukova.php)
- Dziady. In: *wiedzmin.fandom.com* [online]. [cit. 15.7.2019]. Dostupné z:  
<https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Dziady>
- Fanart. In: *urbandictionary.com* [online]. 28.8.2003 [cit. 28.7.2019]. Dostupné z:  
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=fanart>
- Ghoul. In: *britannica.com* [online]. [cit. 30.7.2019]. Dostupné z:  
<https://www.britannica.com/topic/ghoul>
- GRABIŃSKI, Stefan. Salamandra [online]. In: *Wolnelektury.pl* [cit. 10.7.2019]. Dostupné z:  
<https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/salamandra.html>.
- Jeníček a Mařenka: Lovci čarodějnic. In: *Csfd.cz* [online]. [cit. 10.7.2019]. Dostupné z:  
<https://www.csfd.cz/film/269437-jenicek-a-marenka-lovci-carodejnic/prehled/>.
- KONIECZEK, Martyna a CHRIST Rafał. Syrenka Warszawska, Warszawa 2019. Co každý warszawiak powinien o niej wiedzieć? Legenda, wygląd, pomniki syrenki w Warszawie  
In: *warszawa.naszemiasto.pl* [online]. 2.7.2019 [cit. 20.7.2019]. Dostupné z:  
<https://warszawa.naszemiasto.pl/syrenka-warszawska-warszawa-2019-co-kazdy-warszawiak/ar/c1-4702385>
- LaRPS. In: *urbandictionary.com* [online]. 19.6.2011 [cit. 25.7.2019]. Dostupné z:  
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=LaRPS>
- LEŚMIAN, Bolesław. Klechdy polskie, Wiedźma [online]. In: *Wolnelektury.pl*  
[cit. 10.7.2019]. Dostupné z: <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/klechdy-polskie-wiedzma.html>
- MALCZEWSKI, Antoni. Maria [online]. In: *Wolnelektury.pl* [cit. 10.7.2019]. Dostupné z:  
<https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/maria-powieśc-ukrainska.pdf>.
- MEC, Tereza. Fenomén Young Adult: literatura mladá a neklidná. In: *magazin.dobre-knihy.cz*  
[online]. 23.6.2015 [cit. 29.7.2019]. Dostupné z: <https://magazin.dobre-knihy.cz/literarni-zajimavosti/fenomen-young-adult/>
- MICKIEWICZ, Adam. Dziady II [online]. In: *Wolnelektury.pl* [cit. 17.7.2019]. Dostupné z:  
<https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/dziady-dziady-poema-dziady-czesc-ii.html>
- MICKIEWICZ, Adam. Dziady III [online]. In: *Wolnelektury.pl* [cit. 17.7.2019]. Dostupné z:  
<https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/dziady-dziady-poema-dziady-czesc-iii.html>
- MICKIEWICZ, Adam. Dziady. Widowisko, część I Verš 30 [online]. In: *Wolnelektury.pl*  
[cit. 25.7.2019]. Dostupné z: <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/dziady-dziady-widowisko-czesc-i.html>

MICKIEWICZ, Adam. Świtezianka [online]. In: *Wolnelektury.pl* [cit. 17.7.2019].  
Dostupné z: <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/ballady-i-romanse-switezianka.html>

Nowa fantastyka. In: *fantastyka.pl* [online]. [cit. 28.7.2019]. Dostupné z:  
<https://www.fantastyka.pl/nowafantastyka>

PÁLSSON, Hermann. Saga. In: *britannica.com* [online]. [cit. 30.7.2019]. Dostupné z:  
<https://www.britannica.com/art/saga>

Prsten socialismus nezničí! Pravda nebo fikce? [online].  
In: *facebook.com/DigitalniKnihovnaNKCR/* 19.6.2019 [cit. 28.7.2019]. Dostupné z:  
<https://www.facebook.com/DigitalniKnihovnaNKCR/posts/855939581455847>

RAMPAS, Zdeněk. O ceně. In: *fandom.cz* [online]. 1.1.2000 [cit. 29.7.2019]. Dostupné z:  
<http://www.fandom.cz/index.php/ck/56-o-cen>

ROGIC, Mario. Cosplay. In: *urbandictionary.com* [online]. 15.1.2003 [cit. 28.7.2019].  
Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=cosplay>

SŁOWACKI, Juliusz. Balladyna [online]. In: *Wolnelektury.pl* [cit. 10.7.2019]. Dostupné z:  
<https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/balladyna.pdf>.

SŁOWACKI, Juliusz. Beniowski, Verš 1485–1520 [online]. In: *wolnelektury.pl*  
[cit. 15.7.2019]. Dostupné z: <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/beniowski-piec-pierwszych-piesni.html>

Soudné sestry. In: *divadloradar.cz* [online]. [cit. 29.07.2019]. Dostupné z:  
<http://divadloradar.cz/predstaveni/%202017/soudne-sestry>

ŠUST, Martin. O časopisu. In: *casopisxb1.cz* [online]. 25.11.2010 [cit. 30.7.2019].  
Dostupné z: <http://www.casopisxb1.cz/%20ocasopisu/>

SZOSTAK, Wit. Magia czy kapusta. In: *tygodnikpowszechny.pl* [online]. 1.2.2011  
[cit. 30.7.2019]. Dostupné z: <https://www.tygodnikpowszechny.pl/magia-czy-kapusta-141363>

VEIS, Jaroslav. Fandom. In: *fandom.cz* [online]. [cit. 29.7.2019]. Dostupné z:  
<http://www.fandom.cz/index.php/component/content/article/54-uvod>

ZALESKI, Józef Bohdan. Rusałki. [online] In: *pl.wikisource.org* [cit. 20.7.2019]. Dostupné z:  
[https://pl.wikisource.org/wiki/Rusa%C5%82ki\\_\(Zaleski\)](https://pl.wikisource.org/wiki/Rusa%C5%82ki_(Zaleski))

ZBÍRAL, David. Žánr fantasy a religionistika [online]. In: *David-zbiral.cz* [cit. 15.7.2019].  
Dostupné z: <http://www.david-zbiral.cz/fantrel.htm>.

ŻMIJEWSKI, Tytus. O nowej książce, niezgodzie na cierpienie i porządku astrologicznym.

In: *polityka.pl* [online]. 5.11.2009 [cit. 30.7.2019]. Dostępne z:

<https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/1500413,1,rozmowa-z-olga-tokarczuk.read>