

Univerzita Karlova
Filozofická fakulta
Ústav české literatury a komparatistiky

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Tereza Micková

Antihrdina ve fantasy literatuře

Antihero in fantasy literature

Praha 2020

Vedoucí práce: prof. PhDr. Petr Bílek, CSc.

Děkuji prof. PhDr. Petru Bílkovi, CSc. za cenné rady, ochotu a důvěru, s níž vedl mou diplomovou práci.

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 15. května 2020

.....
Tereza Micková

Abstrakt

Cílem diplomové práce je načrtnutí typologie antihrdiny v současné fantasy literatuře. Na základě vybraných děl z žánrové světové literatury jsou antihrdinské postavy reflektovány z hlediska svého zrodu, vývoje a rozpoznání implikovaným čtenářem. Pod typ antihrdiny je zahrnut i mytický trickster. První polovina práce představuje teoretickou základnu pro vlastní rozbor děl v části druhé.

Klíčová slova

antihrdina, fantasy, trickster, mytologie, hrdina, literární postava

Abstract

This paper aims to draft a typology of antiheroes in contemporary fantasy literature. Antiheroes are reflected upon concerning their origins, development, and recognition by the implied reader. Mythical trickster is also considered an antihero. The first half presents a theoretical base for the subsequent analysis.

Keywords

antihero, fantasy, trickster, mythology, hero, literary character

Obsah

Úvod	7
1. Literární postava jako naratologická kategorie	11
1.1. Literární postava ve fantasy	13
2. Ještě jednou k definici fantasy	14
2.1. <i>Neostré množiny</i> Briana Atteberyho	14
2.2. Narativní schéma „plné fantasy“ Johna Cluta	15
2.3. Kategorie fantasy Farah Mendlesohnové	16
3. Obraz a proměny hrdiny v literárním a mytologickém diskurzu	19
3.1. Mytický hrdina	19
3.2. Hrdina antické epiky	23
3.3. Hrdina rytířských románů	26
3.4. Moderní hrdina	29
4. Obraz a proměny antihrdiny a trickstera v literárním a mytologickém diskurzu ..	32
4.1. Mytický antihrdina – šibal	32
4.1.1. Loki (a Ódin)	35
4.1.2. Hermés	37
4.1.3. Iktómi	38
4.2. Antihrdina antické epiky	39
4.3. Antihrdina rytířských románů	40
4.4. Moderní antihrdina	42
5. Materiál	45
6. Rozpoznání	46
6.1. Paratextové	46
6.2. Vnětextové/intertextové	46
6.3. Vnitrotextové	49
6.3.1. Moment rozpoznání	50

7. Zrod antihrdiny.....	53
7.1. Aktivní činitel.....	54
7.2. Pasivní trpítel.....	55
8. Vývoj antihrdiny.....	58
8.1. Konstantní antihrdinství – detailizace	59
8.2. Antihrdina → hrdina.....	61
8.3. Hrdina → antihrdina.....	64
Závěr.....	66
Literatura	68
Příloha.....	72

Úvod

V současné literatuře se stále výrazněji projevuje popularita komplikovaných a morálně či eticky ne zcela kladných charakterů, z nichž některé můžeme označit pojmem *antihrdina*. K takovému konstatování nás nevede pouze čtenářská zkušenost – ačkoli ta hraje podstatnou roli – ale i odborná literatura: Andreas Schmidt a Daniela Hahn si v publikaci *Bad Boys and Wicked Women: Antagonists and Troublemakers in Old Norse Literature* všimají, že v soudobé (především populární) kultuře „bad“ has effectively become the new „good“ (Hahn & Schmidt 2016: 7). To je pochopitelně zjednodušené tvrzení, nicméně výstižně popisuje trend posledních desetiletí. Schmidt a Hahn ho dokládají kupříkladu na postavě Hannibala Lectera, proslulého kanibala z Harrisových románů, který ve své původní podobě představuje neoddiskutovatelně zápornou postavu, ale v moderní seriálové adaptaci Bryana Fullera z let 2013–2015, kde doktora Lectera ztvárnil Mads Mikkelsen, došlo k zásadní estetizaci jeho charakteru a místy se seriál nebránil ani odboček do filozofie. My můžeme doplnit ještě další, aktuálnější příklad: Joker je původně čistokrevným antagonistou z komiksu *Batman*, ve kterém se objevil už v roce 1940. Během své „kariéry“ se vždy prezentoval jako superpadouch a Batmanův úhlavní nepřítel, ale postupné prohlubování a pečlivější vykreslování jeho charakteru je obzvláště od 80. let dobře patrné. Jakýsi pomyslný zlom nastal v roce 2019, když vyšel film režiséra Todda Phillipse *Joker*, označovaný jako psychologický thriller, který připomíná ostatní filmy z batmanovského univerza jen velmi vzdáleně. Joker / Arthur Fleck, ztvárněný Joaquinem Phoenixem, je zobrazen jako psychicky labilní, neúspěšný bavič, který se k násilným činům uchýlí dílem vinou mentálního stavu, dílem vinou nepochopení okolím. Filmový narativ z antagonisty vytvořil antihrdinu.

Současná popularita antihrdinů skutečně prostupuje napříč všemi médii; nejen literaturou a filmem, ale i počítačovými hrami či televizními seriály. „Jedním z prvků společných mnoha komplexním televizním seriálům je výsadní postavení, kterého se ve vyprávění dostává nesympatickým, morálně problematickým nebo záporným figurám [...]“ (Mittell 2019: 195). Odpověď na otázku, co zapříčiňuje takovou oblibu, by byla mnohovrstevnatá a vyžadovala by ponoření se do problematiky recepce, což není mým primárním cílem. Proto jen stručně zmíním několik aspektů hodných pozornosti. Jedním z nich je pojem *relativní morálky*, který Mittell vysvětluje jako pozici eticky problematického protagonisty v juxtapozici k postavám ještě negativnějším, čímž dojde ke zdůraznění kvalit antihrdiny a tím k určitým sympatiím, které je tak možné v divákovi/čtenáři vyvolat. „Ve výsledku si daných hlavních postav ceníme za to, že jsou méně odporné než jiné postavy, které

nám daný seriál nabízí.“ (tamtéž: 196–197). V úvahu je třeba vzít také to, že o antihrdinovi jakožto protagonistovi máme zpravidla více informací a jsme tak schopni se na něj napojit. „[Č]ím více toho o postavě víme prostřednictvím odhalení její historie, vztahů a vnitřních myšlenek, tím spíše ji začneme vnímat jako spojence na své cestě příběhu. Mohli bychom to částečně přirovnat k fikcionalizovanému stockholmskému syndromu [...].“ (tamtéž: 197). Klíčovou roli hraje také charisma postavy, její schopnost manipulovat s okolím, mazanost a obratnost a vysoce rozvinutá sociální inteligence. Zdá se, že to jsou hlavní komponenty pro vyvolání čtenářské/divácké/hráčské fascinace. V neposlední řadě svou práci odvádí i fikčnost: „[F]ikční rámec nám umožňuje potlačit morální soudy a racionalizované chování, díky čemuž můžeme sympatizovat i s postavami, jejichž činy jsou odporné.“ (tamtéž: 202).

V souvislosti s tím je nutné mít na paměti rozdíl mezi antagonistou a antihrdinou. Zatímco antagonist je protivník hrdiny a samotná jeho existence hrdinu vyžaduje, antihrdina figuruje jako ústřední postava v díle a od hrdiny se odlišuje absencí kvalit, které jsou tradičně považovány za hrdinské. Jaké kvality to konkrétně jsou, nastíním v kapitole *Obraz a proměny hrdiny v literárním a mytologickém diskurzu*. V rozporu s definicí jsem se rozhodla do práce zahrnout i antihrdiny vystupující ve vedlejších rolích, nejen ústřední postavy. Podmínkou je však jejich dostatečná charakterizace a detailní vykreslení – pokud je čtenář schopen se s takovou postavou více či méně ztotožnit, nevidím vedlejší roli jako překážku.

Také je třeba zdůraznit literární povahu pojmů, se kterými budu pracovat. Hrdina je kulturní, v tomto případě specificky literární konstrukt a antihrdina, definován v opozici k hrdinovi, vlastně konstrukt vycházející z konstruktů. Literatura do jisté míry odráží skutečnost a skutečné hodnoty se do ní promítají, nicméně určit jak a jak intenzivně, je obzvlášť u nejstarších děl prakticky nemožné. Dochází také k nutnému zjednodušení a zeschematizování – koncept dobra a zla bude v obecně společenském kontextu mnohem komplikovanější než v literatuře. Proto budu v práci zohledňovat pouze literární hlediska s případnými drobnými přesahy do oblasti recepce. Pod typ antihrdiny také zahrnuji typ trickstera/šibala, což je koncept vycházející z mytologie, ale v moderní literatuře se podle mého názoru rozdíly částečně stírají.

Antihrdina ve fantasy je obzvlášť zajímavým úkazem – fantasy jako žánr bývá jednak spojován s tradičně heroickým étosem, zároveň se však výjimečně rychle vyvíjí a neuvěřitelně svižně a obratně reaguje na společenskou dynamiku. To se přirozeně projevuje spíše ve světové, především anglofonní fantasy; česká žánrová scéna zatím povětšinou neopustila zažitá klišé a tropy. Oproti tomu překladová fantastika hledá neustále nové podněty jak po obsahové, tak formální stránce. Stále častější jsou experimenty s jazykem a formou (vyprávění v druhé osobě Sally Greenové či N. K. Jemisinové, minimalisticky lyrický styl Patricka Rothfusse v *Hudbě*

ticha a další) a zapojení aktuálních témat: najdeme fantasy s prvkem feministické, rasové nebo enviromentální kritiky. V současné době se prosazuje (prozatím pracovně nazvaná) postkatastrofická ekologická fantasy reagující na drancování životního prostředí v aktuálním světě – za příklad poslouží trilogie *Zlomená země* N. K. Jemisinové, která splňuje prakticky všechna výše vyjmenovaná kritéria a je velice úspěšná jak u čtenářů, tak odborné poroty prestižních žánrových literárních cen. Ustanovování tropu antihrdiny a jeho vskutku výrazný nárůst ve fantasy posledních let tak může mít dle mého dvě hlavní příčiny, které se vzájemně doplňují a vlastně zacyklují samy do sebe: snahu o „rehabilitaci“ žánru, který býval a stále bývá kritizován pro svou černobílost a schematičnost, a zároveň reakci na obecný (pop)kulturní trend a vývoj.

Asi nejvýraznější nárůst antihrdinských postav je možné zaznamenat v žánru young adult, který se s fantasy částečně prolíná; někdy je i označován za její podžánr. Rozhodla jsem se však díla s nápadnými prvky tohoto žánru do práce nezahrnovat, protože je natolik specifický, že by si zasloužil vlastní rozsáhlou kapitolu. Nicméně alespoň zmíním několik vybraných děl, protože young adult disponuje poměrně úctyhodným počtem antihrdinek, což literární fantasy zatím jen s obtížemi dohání. Příkladem může být Adelina z *Mladých vyvolených* od Marie Lu, Rielle a Eliana z *Furyborn* Claire Legrandové nebo Mia ze série *Nikdynoc* Jaye Kristoffa. Z antihrdinů můžeme jmenovat Jorga, *Trnového prince* Marka Lawrence, Nathana z *HalfBad* Sally Greenové nebo Cardana – *Krutého prince* Holly Blackové.

Použití maskulinního tvaru v názvu práce nijak nepředjímá zájem o výlučně mužské postavy, a i když je pravdou, že antihrdinky / hrdinky jsou i v současné literatuře procentuálně méně zastoupeny než antihrdinové / hrdinové, zdá se, že jejich počet stoupá. Pro zjednodušení však v práci používám především maskulinní tvar hrdina, přičemž pod něj zahrnuji i ženské hrdinky.

Nakonec je třeba ještě zdůraznit klíčovou roli intertextovosti. Typ antihrdiny má (snad překvapivě) dlouhou tradici, která se vrací až k mytologickým tricksterům. Příběhy s tricksterem nebo antihrdinou v hlavní roli jsou dobře známé i v obecném povědomí, a proto je pro (modelového) čtenáře často snadné identifikovat takovou postavu i jen na základě stručné charakteristiky či jediného prvku. Autoři pracují s intertextovostí, které je dokonce prakticky nemožné se vyhnout. Z toho důvodu dělím práci na dvě hlavní části – první, „teoretická“, v hlavních bodech projde zásadní proměny archetypu literárního hrdiny a antihrdiny a druhá, „praktická“, se bude zabývat vlastní analýzou vybrané primární fantasy literatury.

Mým hlavním cílem je pokusit se o (více či méně hrubou) typologii postavy antihrdiny ve fantasy. Budu se soustředit na způsob, jakým je antihrdina v díle utvářena a charakterizována. Zajímá mě, jakými motivacemi antihrdina disponuje, jaké jsou okolnosti jeho zrodu, co konkrétně ho identifikuje jako antihrdinu a jakým prochází vývojem. Částečně se zaměřím i na problematiku recepce a vnímání antihrdiny čtenářem, respektive rozpoznání čtenářem.

Pro rozbor přirozeně vybírám ta žánrová díla, ve kterých antihrdina vystupuje (buď jako ústřední, nebo jako dostatečně charakterizovaná vedlejší postava). Nejde mi v první řadě o úplnost, ale vzhledem ke stále poměrně nízkému počtu výrazných antihrdinů v dílech přeložených do češtiny to ani nevylučuji (i když je třeba poznamenat, že v nejnověji překládané produkci počet antihrdinů neustále roste). Soustředění se na přeložené knihy je jedním ze způsobů omezení záběru a zároveň snahou o dostupnost. Na druhou stranu bude v některých vybraných případech obtížnější popsat vývoj, neboť některá pokračování děl nebyla dosud přeložena – případně ani napsána.

1. Literární postava jako naratologická kategorie

Jelikož se má práce zabývat literární *postavou* antihrdiny, je třeba nejprve stanovit nástroje, pomocí kterých budu rozbor provádět. V tomto ohledu mi přijde vhodné obrátit se na naratologickou tradici a její teorie, ačkoli, jak poukázal Seymour Chatman v roce 1978 ve své zásadní publikaci *Příběh a diskurs*, literární postava je pravděpodobně nejméně propracovanou kategorií (Chatman 2008: 112), což do jisté míry platí dodnes. I tak se tímto problémem zabývalo množství vlivných badatelů, jejichž teorie se zde pokusím ve stručnosti shrnout a vybrat z nich to podstatné pro svou práci.

V platnosti nadále zůstávají dva základní přístupy, které se vyprofilovaly během let, kdy byla postavě věnována pozornost. Na jedné straně stojí přístup sémiotický (zdůrazňován strukturalisty), v jehož rámci se postava chápe čistě jako textový fenomén a je redukována na funkci, znak nebo sumu propozic. Na straně druhé je přístup mimetický (podle Fořt 2008: 57), který uchopuje postavu jako antropomorfní entitu a zapojuje i psychologické teorie. Tento přístup nemá žádný jasný vývoj ani klíčovou teorii, jedná se spíše o soubor do jisté míry vágních konstatování, vždy však zdůrazňuje akt kreace a recepce. Jistého konsenzu dosáhla novější sémantika fikčních světů, když oba přístupy sdružila a ve výzkumu literární postavy začala využívat jak lingvistiku a sémantiku, tak i logiku a psychologii.

Naratologické studie se dodnes vrací k Aristotelovi a jeho mimesis, což platí i v případě, kdy se zabývají literární postavou.

Umělci zobrazují činné lidi, a ti jsou nutně buď dobří, anebo špatní. Vždyť povaha je takřka vždy dána tímto dvojím, tj. co do povahy se všichni od sebe liší špatností a ctností (Aristotelés 1996: 61).

A dále:

Konečně bez jednání by tragédie asi být nemohla, bez vyjádření povah však ano. [...] Děj je tedy základem a jakoby duší tragédie, povahy tu jsou až na druhém místě (tamtéž: 70–71).

Aristoteles se sice v druhé citaci vyjadřuje konkrétně k tragédii, ale z celého díla jasně vyplývá, že postavě (povaze) nadřazuje jednání. Už od *Poetiky* je tedy postava spojována s akcí, což je tradice, které se teoretici drží dodnes.

Teorie ruského formalismu a strukturalismu „degradovaly“ literární postavy na produkty osnov a jejich aspekty na funkce. Jinými slovy, postavy jsou prostředky, ne účely příběhu (Chatman 2008: 117) a psychologie zde nemá místo. Výmluvně to dokazuje například

Proppova vlivná *Morfologie pohádky* z roku 1928, ve které popisuje sedm abstraktních funkcí postav (v pohádkách) a argumentuje, že se mění pouze pojmenování a atributy jednajících osob, nikoli jejich funkce. Na Proppa navázal například A. J. Greimas, který dělí postavy na *aktanty* (vlastně funkce) a *aktéry* – konkrétní manifestace aktantů v daných diskurzích (podle Fořt 2008: 25). Toto pojetí ovšem nebylo bezesbytku přijato všemi teoretiky strukturalismu, například Tzvetan Todorov zaujímá poněkud umírněnější postoj a zdůrazňuje pojem *akce* (či *dění*). Rozlišuje *narativní postavy* jako množiny jednotlivých k ní se vztahujících *propozic* (jednoduchých vět) a *charaktery* jako psychologicky determinované postavy (Todorov 2000: 294). Dále dělí narativy na *dějové/apsychologické* (soustředí se na akce-dění) a *postavocentrické/psychologické* (soustředí se na postavu-charakter, tamtéž: 127).

Seymour Chatman tyto přístupy kritizuje a navrhuje otevřenou teorii postavy:

Životaschopná teorie postavy by si měla uchovat otevřenost a zacházet s postavami jako s autonomními bytostmi, nikoli jen jako s funkcemi děje (Chatman 2008: 125).

Postavu tvoří (navzájem se nevylučující) paradigma rysů, přičemž *rys* = způsob rozlišení jednoho jednotlivce od druhého. *Rys* by měl být relativně stálý, jedinečný (jedinečnost postavy díky rysu) a kulturně kódovaný. Existuje i možnost konfliktnosti *rysů* v rámci jedné postavy. *Risy* sice přesahují časové úseky vymezené událostmi a nemusí být v textu explicitně vyjádřeny, přesto může být (a bývá) zásadní, v jakém místě vyprávění se *rys* poprvé (nebo znovu) objeví.

Důležitou dichotomií je i vztah postava – vypravěč. Chatman se jí věnuje v knize *Dohodnuté termíny*, kde dělí hledisko vypravěče a hledisko postavy na *názor* a *filtr*. *Názor* představuje postoj vypravěče, jeho komentář nebo ideologie. *Filtr* naopak zprostředkovává vědomí postav: percepce, kognice, emoce, snění a podobně (Chatman 2000: 140–141).

Nakonec zmíním ještě Forsterovo jednoduché dělení na postavy *ploché* a *plastické*. Ploché postavy můžeme výstižně charakterizovat jedinou větou – jsou totiž obdařené jediným nebo velmi málo rysy (myšlenkou nebo vlastností) a podle těchto rysů se chovají předvídatelně. Takové postavy nejlépe fungují jako komické, plochá vážná nebo tragická postava ztrácí čtenářův zájem. Oproti tomu plastické postavy disponují velkým množstvím rysů, nelze předvídat jejich chování, mohou být konfliktní či protikladné a jsou (textově) neukončené, jinými slovy v sobě mají „nevypočítatelnost života“ (Forster 1971: 69–76).

Bohumil Fořt ve své shrnující publikaci o literární postavě přehledně pojednává o procesu charakterizace postavy. Jde buď o přímou definici (statické a explicitní pojmenování

určitého rysy), nebo o nepřímou prezentaci (vyjádření rysy jinak než pojmenováním, například konáním). Samotnou charakterizaci dělí podle Patricka O’Neilla na proces konstrukce autorem → pre-konstrukce kontextuálními omezeními a očekáváními → rekonstrukce čtenářem (podle Fořt 2008: 66). Nakonec přidává podskupiny charakterizace jako *vzhled* (identifikace postavy), *jednání* (implicitní odkaz k charakteru postavy, interpretace postavy), *promluva* (ve shodě s Austinovou teorií řečových aktů promluvou dochází k utváření fikčního světa) nebo *narativní vědomí* (způsob prezentace *já* v narativu) a *vlastní jména* (referenční význam a jedinečnost hrdiny, tamtéž: 66–74).

Při analýze literárních postav v práci využiji eklektický přístup sémantiky fikčních světů – postavu budu brát nejen jako textovou funkci, ale i psychologicky determinovanou antropomorfní entitu tvořenou rysy. Podle Chatmana zohledním jak hledisko vypravěče (*názor*), tak postavy (*filtr*) a věnovat se budu všem charakterizačním podskupinám podle Fořta.

1.1. Literární postava ve fantasy

Podle Dědinové bývá postavám ve fantasy „často vyčítána plochost a schematičnost, to, že jsou spíše zástupci druhu než svéprávnými individualitami“ (Dědinová 2015: 78). S odvoláním se na Proppa to nemusíme nutně brát jako kritiku, fantasy ostatně vychází z mýtu a pohádky, tudíž archetypálnost postav může být odkazem ke kořenům. Na druhou stranu to samozřejmě neplatí obecně a zvláště v „kvalitní“ moderní fantasy je důraz dáván právě na originální a pečlivé vykreslení charakterů – což může být jeden z důvodů současné obliby antihrdinů, jak jsem zmínila již v úvodu. I proto bych si dovolila s Dědinovou polemizovat, když říká, že „[f]antastická díla akcentující *postavu* se objevují zřídka“ (tamtéž: 79) a argumentovat například úspěšnou trilogií *Kronika Královraha* Patricka Rothfusse, která se zcela zjevně soustředí především na hlavní postavu.

Téma postavy jako funkce projednává Brian Attebery v knize *Strategies of Fantasy*:

Ale moderní fantasy není pouhým oživením pohádky a její postavy mohou kombinovat dvě formy diskurzu [...]. Frodo účinkuje v roli hrdiny, ale hodí se do té role pouze přibližně; v některých ohledech tuto roli jen ztěžka vyplňuje, v jiných ji přesahuje (Attebery 1992: 72, vlastní překlad).

Dále si půjčuje Greimasovo rozdělení na *aktant* a *aktér* a aplikuje tak dva základní naratologické přístupy k postavě (sémantický a mimetický) i na fantasy.

2. Ještě jednou k definici fantasy

V současné době se (především v anglofonní oblasti, kde se zároveň nachází těžiště teoretického bádání o fantastických žánrech) završuje období, kdy se literární vědci a akademici snažili dobrat uspokojivé definice fantasy a nastupuje období zájmu o konkrétní problémy v rámci žánru a textu. Během zhruba třech desetiletí se několik teorií ukázalo jako nosných a užitečných při definování i popisu žánru. Mezi tyto teorie patří *neostré množiny* Briana Atteberyho, Cluteovo narativní schéma „plné fantasy“ a kategorie Farah Mendlesohnové.

Zdá se, že pokoušet se o shrnutí definice v dnešní době, kdy se jednotlivá díla řadí k žánru fantasy zejména podle čtenářské intuice a marketingového plánu, je poněkud zbytečné, nicméně pro úplnost zde ve stručnosti uvedu tři zmíněné teorie. Nejedná se totiž jen o definování fantasy, ale i o způsob, jakým o problému přemýšlí přední teoretici a z jakých hledisek k němu přistupují.

2.1. Neostré množiny Briana Atteberyho

Americký profesor angličtiny Brian Attebery (*1951) je v současnosti jedním z nejznámějších autorů zabývajících se teorií sci-fi a fantasy na akademické úrovni. V této oblasti je činný od roku 1980, kdy vyšla jeho práce *The Fantasy Tradition in American Literature: From Irving to Le Guin*. Následovala *Strategies of Fantasy* (1992), *Decoding Gender in Science Fiction* (2002) a další. Věnuje se především americkým a anglickým autorům, jmenovitě J. R. R. Tolkienovi či Johnu Crowleyovi, ale jeho závěry na poli definice fantasy (a sci-fi) literatury jsou obecné a všeobecně přijímané.

Neostré množiny (*fuzzy sets*) je termín, který si Attebery půjčuje z matematiky a na základě prací George Lakoffa a Marka Johnsona ho úspěšně aplikuje na literární žánr. Daný žánr představuje množinu, která nemá ostré hranice a díla v ní se nějakým způsobem v různé míře podobnosti vztahují k dílu, které je v centru množiny – toto centrální dílo nejlépe odpovídá parametrům žánru (podle čtenářské intuice a zkušenosti).

Kategorie má jasné centrum, ale její hranice se nepostřehnutelně stírají, takže knihy na okraji mohou být vnímány buď jako součást kategorie, nebo ne, v závislosti na zájmu daného jedince (Attebery 1992: 12, vlastní překlad).

Attebery dodává, že nemusí existovat žádná jedna společná kvalita, která by spojovala celou množinu, tj. dvě díla patřící do jednoho žánru nemusí mít mezi sebou žádnou podobnost, ale do množiny patří, protože se nějak vztahují k prototypu.

Na základě jednoduchého čtenářsko-akademického dotazníku¹ Attebery zjistil – a není to zrovna překvapivý výsledek – že prototypickým dílem pro fantasy je Tolkienův *Pán prstenů*. Nejen, že trilogie *Pán prstenů* a popularita, která její vydání následovala, načrtly dělicí čáru mezi předchůdce fantastického žánru a moderní fantasy samotnou, také umožnily jistým způsobem ustanovit žánr.

Jedním způsobem, jak charakterizovat žánr fantasy, je označit ho za množinu textů, které v nějakém ohledu připomínají *Pána prstenů* (tamtéž: 14, vlastní překlad).

2.2. Narativní schéma „plné fantasy“ Johna Cluta

John Clute (*1940), kanadský spisovatel a kritik se zvláštním zájmem o sci-fi a fantasy, je jedním z autorů, kteří stojí za rozsáhlou (dnes především webovou) encyklopedií *The Encyclopedia of Science Fiction* a její obdobně propracovanou odnoží *The Encyclopedia of Fantasy*. Uvádí se, že v roce 2011, kdy publikace definitivně přešla do online prostoru, obsahovala kolem 3,2 milionu slov. V roce 2012 získala *Encyclopedia* cenu Hugo, BSFA Award a European SF Society Award.²

Na rozdíl od *neostrých množin* Briana Atteberyho se Clute zaměřuje hlavně na vnitrotextovou stránku a na jejím základě představuje vlastní obecné teorie fantasy. Inspiruje se esejistickými pracemi „tradičních“ spisovatelů žánru – George MacDonalda nebo J. R. R. Tolkiena. Ve shrnujícím článku *Fantasy* v rámci Encyklopedie přistupuje k definici z hlediska Textu (Text), Koherence (Self-coherent), Příběhu (Story), Nemožnosti (Perceive as impossible) a Jiného světa (Otherworld).

Těžištěm Clutovy definice je pokus o náčrtek struktury fantasy. Vypracovává narativní schéma fantasy příběhů, které – ač to Clute explicitně nepřiznává – těží z modelu dobrodružství mytického hrdiny (jak jej formuloval především Joseph Campbell v proslulé publikaci *Tisíc tváří hrdiny*).

Clutovo schéma má čtyři hlavní body: zajetí, rozpoznání, proměna a uzdravení. Výchozím bodem je **zajetí** (Bondage) – trvající počáteční status určitého místa, času, fyzického

¹ Kolegům věnujícím se fantastické literatuře zadal 40 knižních titulů, u kterých měli určit, zda se jedná o fantasy, přičemž měli k dispozici toto rozdělení: čistá, v podstatě, technicky vzato, v některých ohledech, jako, ani ne, v žádném případě. Viz Attebery 1992: 13–14.

² The Encyclopedia of Science Fiction. *Encyclopedia of Science Fiction* [online]. 2018 [cit. 2019-08-01]. Dostupné z: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/encyclopedia_of_science_fiction_the

nebo morálního stavu, většinou indikovaný *špatností* (Wrongness) – pocitem, že svět/prostředí je vychýleno z požadované rovnováhy. Příběh se pak odráží od změny, která jde právě proti tomuto stavu.³ Následuje *rozpoznání* (Recognition) toho, co bylo odhaleno a co bude následovat. Součástí *rozpoznání* může být *proměna* (Metamorphosis) postavy nebo světa (či obou). Termín *eukatastrofa* (Eucatastrophe) Clute převzal od Tolkiena, který ho použil v eseji *O pohádkách*:

Tragédie je pravou formou Dramatu, jeho nejvyšší funkcí – a opak je pravdou o pohádce. Protože se nezdá, že bychom měli výraz, který by tento opak vystihoval, nazvu jej *eukatastrofou*. *Eukatastrofický* příběh je pravou formou pohádky a její nejvyšší funkcí (Tolkien 2006: 171).

Jinými slovy: *eukatastrofa* je závěrečný obrat příběhu, kdy se „všechno v dobré obrátí“. Je to okamžik, při kterém v pohádkách nejčastěji dochází k svatbě (s princeznou). Clute s *eukatastrofou* ztotožňuje *uzdravení* (Healing, či *návrat*, Return, jak tuto fázi přejmenoval ve verzích po roce 1997), které následuje po porážce zla; je to obnovená plodnost pusté krajiny, nabytí ztracené paměti, únik ze *zajetí* a *proměny* ve vysněnou formu a naplnění, uzdravení těch, kdo byli zraněni či zajati.

2.3. Kategorie fantasy Farah Mendlesohnové

Farah Mendlesohnová (*1968), britská historička a teoretička sci-fi a fantasy, získala ocenění za ediční práci na sborníku *The Cambridge Companion to Science Fiction* (2005), po kterém následoval *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (2012). Oceněna byla i její samostatná kniha *Rhetorics of Fantasy*, který vyšla v roce 2008.

Právě s posledně jmenovanou publikací se již dostáváme do doby, kdy se v angloamerickém prostředí začalo upouštět od snah precizněji definovat fantasy literaturu – po Atteberym a Clutovi, kteří dokázali stanovit dostatečně obecnou definici, mají literární vědci pocit, že jakékoli další základní teorie by byly zbytečně omezující a není jich tedy třeba. Mendlesohnová se chce zabývat spíše jazykem a rétorikou a poskytnout tak užitečnou sadu nástrojů pro teoretické bádání.

Mendlesohnová představuje čtyři kategorie fantasy podle toho, jak fantastické vstupuje do narativního světa: *portálovou-úkolovou* (portal-quest), *imerzivní* (immersive), *narušující*

³ CLUTE, John. Bondage. *Encyclopedia of Science Fiction* [online]. [cit. 2019-08-01]. Dostupné z: <http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=bondage>.

(intrusive) a *hraniční* (liminal). Staví přitom na Cluteově čtyřčlenném modelu fantasy narativu a Atteberyho teorii o centrálním textu v rámci *neostré množiny* (oboje viz výše).

Portálová-úkolová fantasy představuje svět, do kterého čtenář společně s postavami buď vstupuje pomocí magického portálu, nebo skrze přechod z obyčejného života do přímého kontaktu s fantastickým (Frodo odchází z Kraje do „velkého“ světa). Klíčovými prvky této kategorie jsou *vstup, změna a prozkoumávání*. Čtenář sdílí s protagonistou/protagonisty statickou pozici naivního pozorovatele, který pasivně přijímá interpretaci vypravěče. Za rané příklady tohoto typu Mendlesohnová považuje MacDonaldovu *Lilith* (1895) nebo Carrollova *Alenčina dobrodružství v Říši divů* (1865). Typickým představitelem je *Lev, čarodějnice a skříň* (1950) C. S. Lewise, Tolkienův *Pán prstenů* (1954), *Kletba pána Zlora* (1977) Stephena Donaldsona nebo *Shannarův meč* (1977) Terryho Brookse.

Imerzivní typ předkládá fantastický prvek, aniž by to komentoval, jako zcela normální a žádá po čtenáři (a postavách), aby to akceptoval. Čtenář je v tomto případě součástí světa a očekává se od něj, že vědomosti o světě, které přijímá od protagonisty, bude sám interpretovat. *Imerzivní fantasy* nepředpokládá žádnou dělicí čáru mezi „skutečným“ a „nadpřirozeným“ (ostatní kategorie ano). Do této skupiny spadají díla Chiny Miévilleho nebo Steph Swainstonové. Zajímavým příkladem je *Titus Žal* (1946) Mervyna Peaka, kde fantastické spočívá hlavně v jazyce a interakci prostředí a postav.

Narušující fantasy se obvykle odehrává v přirozeném světě, kde fantastický prvek působí jako narušitel řádu a přináší chaos. S takovým narušitelem se musí buď vyjednávat, bojovat, či jinak vypořádat, vždy je však nějak přítomný okamžik návratu. Postavy (a čtenář) obvykle přechází od prvotního odmítnutí k přijetí (fantastického). Důležitým prvkem je latence a eskalace a jejich neustále se proměňující poměr. Příkladem *narušující fantasy* je Stokerův *Dracula* (1897), Lovecraftovy práce a z modernějších děl *Jonathan Strange & pan Norrell* (2004) Susanny Clarkové.

V *přechodové* nebo *liminální fantasy*, která je poměrně vzácná, prodlévá magie na okraji světa a nikdy se zcela nedostane do středu záběru. Takové dílo vytváří polysémantické čtení (v přímém rozporu s *portálovou-úkolovou fantasy*) a interpretaci nechává z velké části na čtenáři. Fantastické závisí na uchování vlastní hraničnosti a neustále si pohrává se čtenářským očekáváním. *Přechodová fantasy* také využívá ironie a rovnováhy. Často zmiňovaným zástupcem je román Johna Crowleyho *Malý, velký* (1981).

Pro účely diplomové práce se při výběru analyzovaných děl budu z největší části řídit čtenářskou intuicí podloženou teorií *neostrých množin* a pro konkrétnější zařazení v rámci žánru

kategoriemi Farah Mendlesohnové. Clutovo schéma jako celek platí především pro typ *portálové-úkolové fantasy*, nicméně jeho jednotlivé body představují užitečný nástroj pro tematický popis děl i z jiných kategorií.

3. Obraz a proměny hrdiny v literárním a mytologickém diskurzu

Chceme-li definovat antihrdinu, logickým krokem – už jen kvůli prefixu anti- – se zdá vztáhnout ho k jeho opaku, tedy k hrdinovi. Antihrdina by měl být, když už ne jeho přímým protějškem, určován právě tím, co ho od hrdiny odlišuje. Z toho důvodu mi připadá produktivní věnovat se nejprve hrdinovi a poté s přihlédnutím k řečenému obrátit pozornost k hlavnímu tématu práce. V této kapitole popíšu obecné rysy čtyř podob hrdiny tak, jak jsou konstituovány v dané literatuře (mýtu, antickém eposu, středověkém rytířském románu a moderním fantastickém diskurzu). Samozřejmě by se dalo mluvit i o dalších podobách hrdiny, kupříkladu romantické nebo renesanční, vybrala jsem však ta pojetí, která podle mého názoru inspirovala fantasy nejvíc.

Zdá se, že představa hrdiny jako ideálu – fyzického a morálního – je možná překvapivě moderní. V předkřesťanské literatuře se jedná o ambivalentní postavu, která jen stěží splňuje dnešní standardy prototypického hrdiny. Původ českého slova *hrdina* něco takového ostatně naznačuje: zatímco anglické *hero* zjevně vychází z řeckého *hērōs*, čeština vytvořila *hrdinu* od slova *hrdý*, které pochází ze staroslověnského *grъdbъ* s významem „hrdý, hrozný“. V dalších slovanských jazycích označují příbuzná slova jak „vybíravý, hrdý“, tak „hrozný“, „ošklivý“ nebo „obrovský“ (Rejzek 2012: 214). Až středověká rytířská literatura pomohla s rozšířením hrdiny jednajícího podle křesťanské morálky, kterýžto obraz pak v základních charakteristikách pře-trval až do moderní literatury. Což nás přivádí k domněnce, že moderní antihrdina je nejen reakcí na moderního hrdinu a snahou o zkomplikování jeho charakteru, ale v konkrétních případech může být i návratem ke starším, archaickým podobám hrdiny.

Na téma hrdiny už existuje vskutku úctyhodně rozsáhlá literatura, která pokrývá různé typy hrdiny z mnoha různých úhlů a východisek. „Velká“ jména z této oblasti zkoumání – Propp, Rank, Raglan, Campbell – se dosud citují, ačkoli s výhradami. Například Dean A. Miller v knize *The Epic Hero* k nim zaujímá poněkud rezervovaný postoj kvůli jejich zatíženosti na mýtus a symboliku a volí raději přístup založený na práci G. Dumézila (indoevropská *ideologie* a především trojfunkční systém).

3.1. Mytický hrdina

V mytologických příbězích různých kultur zpravidla vystupují bohové či (více či méně euhémerizovaní) héroové, kteří nějakým způsobem naplňují svou archetypální roli. Dnešní představy o archetypálním mytickém hrdinovi jsou založeny především na vlivných teoriích

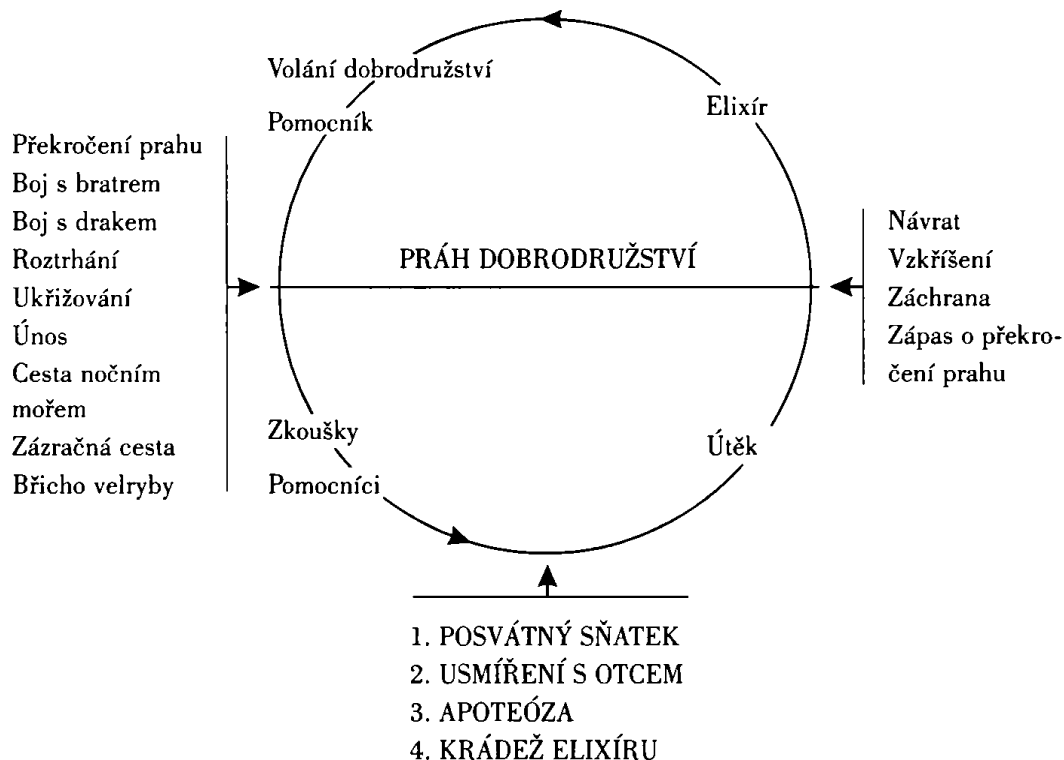
Otty Ranka a Lorda Raglana. Zatímco Rank představil koncept mytického hrdiny ve 12 bodech, Lord Raglan se v knize *The Hero, A Study in Tradition, Myth and Drama* dostal k bodům dvaadvaceti. Hlavní premisou jeho práce je tvrzení, že (téměř) všechny tradiční postavy folkloru (král Artuš, Robin Hood, Cú Chulainn a další) jsou původně mytickými hrdiny a nijak se nezakládají na historii. Mýtus neslouží jako vysvětlení přírodních fenoménů nebo jako platforma pro filozofické spekulace, ale cele vychází z rituálu. Rituál pak nejčastěji zpodobňuje smrt a znovuzrození krále, posvátný souboj či posvátný sňatek a podobně, vždy se však nějakým způsobem dotýká postavy (božského) krále. Dále Raglan tvrdí, že tradiční hrdinové byli původně bohy a vzor, který jasně vystupuje z jejich příběhů, je vzorem rituálním. Nakonec představuje svých dvaadvacet bodů hrdinského příběhu a na praktických příkladech ukazuje, že čím víc bodů daný příběh splňuje, tím více se blíží svému mytickému předobrazu. Vyjmenovávat všechny body by bylo poněkud nadbytečné, proto uvedu jen ty, které jsou dle mého zásadní a nejuniverzálnější:

- 4) okolnosti jeho početí jsou neobvyklé
 - 5) je považován za božího syna
 - 8) je vychováván pěstounskými rodiči v daleké zemi
 - 10) když dosáhne dospělosti, vrací se či odchází do svého budoucího království
 - 11) po vítězství nad králem a/nebo obrem, drakem či divokou šelmou
 - 12) se žení s princeznou, často dcerou svého předchůdce
 - 13) stává se králem
 - 17) je sesazen a vyhnán z města
 - 18) umírá záhadnou smrtí
 - 21) jeho tělo není pohřbeno
 - 22) přesto má jednu nebo více svatých hrobek
- (Raglan 1956: 174–175).

Na Lorda Raglana přímo navázal Joseph Campbell s publikací *Tisíc tváří hrdiny*, který příběhu archetypálního hrdiny dodal i název: monomýtus. Campbell se opírá hlavně o psychoanalýzu a komparaci mýtů a ve shodě s Raglanem popisuje monomýtus jako sice proměnlivý, ale v jádru neměnný příběh hrdinova dobrodružství. Hrdina je „člověk, kterému se podařilo probojovat přes svá osobní a místní historická omezení ve prospěch všeobecně platných lidských forem“ (Campbell 2017: 29). Protivníkem hrdiny bývá tyran-krutovládce,

který podřizuje vše vlastním zájmům a v jeho říši panuje nehybnost a zmar, což se s příchodem a vítězstvím hrdiny-muže, „který zvolil podřízenost“ (tamtéž: 26) mění v rozkvět a plodnost.

Základní jednotkou monomýtu je vzorec *odchod – iniciace – návrat*, který Campbell detailněji rozpracoval do následujícího grafu:



Převzato z CAMPBELL, Joseph (2000): Tisíc tváří hrdiny. Přel. Hana Antonínová. Praha: Portál.

Ještě před odchodem dochází k *volání dobrodružství*, které se demonstruje formou poselství přicházejícího k hrdinovi (buď fyzického, nebo snového, popřípadě čistě psychického).

[...] osud povolal hrdinu a přesunul jeho duchovní těžiště do neznámého území, mimo hranice vymezené jeho společností. [...] Hrdina se může vydat za dobrodružstvím z vlastní vůle [...]. Do cizích krajů ho může přenést nebo vyslat laskavý nebo zlovolný zprostředkovatel [...]. Na počátku dobrodružství může stát pouhá hloupá chyba, jako tomu bylo v pohádce o žabím králi (Campbell 2017: 59).

Jakmile hrdina uposlechne volání dobrodružství, po odchodu zpravidla potkává ochránce nebo pomocníka, který mu poskytne ochranu proti nepřátelským silám ve formě amuletu. Podle Campbella se tímto způsobem projevuje laskavá a ochranná moc osudu, pomoc matky přírody. Poté hrdina překračuje práh dobrodružství, který je hlídán strážcem či strážci.

Po porážce strážce následuje snová oblast neznáma, kde se projevuje nevědomí, představy o zásvětí a posvátnu; je to místo znovuzrození. Tím, že hrdina překračuje práh, vlastně umírá.

[...] překročení prahu je jistou formou sebezničení. [...] Vnitřek chrámu, břicho velryby a nebeská krajina za, nad a pod hranicemi tohoto světa jsou totožné. Právě proto hlídají a lemují přístupové cesty a brány chrámů obrovské obludy [...]. Jsou to strážci brány, jejichž úkolem je odradit od vstupu každého, kdo není schopen pojmout ušlechtilý klid panující uvnitř (tamtéž: 84–85).

Na tomto místě je patrné, že podstatou hrdiny je právě schopnost překračovat prahy:

Hrdina, jehož spojení s egem je již zničeno, překračuje tam a zpět horizont známého světa, vstupuje do dračích útrob a vystupuje z nich ven stejně snadno, jako král prochází všemi komnatami svého paláce. Právě v tom tkví jeho schopnost chránit a zachraňovat: jeho odchody a návraty dokazují, že nestvořené a nezničitelné zůstává navzdory všem jevovým rozporům a že se vlastně není čeho bát (tamtéž: 86–87).

Ve fázi iniciace – zkoušek, které čekají za prahem neznámého, dochází k vrcholnému bodu dobrodružství. Hrdina s pomocí darovaných amuletů překonává rozličné překážky, bojuje s nestvůrami a podobně. Po vítězství následuje setkání s bohyní (či bohem v případě hrdinky), což je nejvyšší zkouška. Nakonec triumfuje a dosahuje cíle své cesty – posvátného sňatku, usmíření s otcem (uznání bohem-stvořitelem), apoteózy či krádeže trofeje.

Návrat představuje neméně důležitou složku dobrodružství, při které dochází k završení uzavřeného cyklu monomytu. Hrdina se vrací do svého počátečního bodu (společnosti), prostým odchodem či kouzelným útekem (v případě, že ukradl elixír). Ve hře je opět práh – tentokrát ho překračuje v opačném směru a z krajiny neznáma se vrací do „civilizovaného“ světa lidského společenství. Vrací se do prostoru živých, dochází tedy k znovuzrození. V tomto okamžiku se může projevit hrdinovo zdráhání:

O obtížnosti tohoto prahu, jehož překročením se hrdina vrací zpět do života, svědčí mnoho nezdarů. Prvním problémem navracejícího se hrdiny je přijmout jako skutečnost pomíjivé radosti a smutky, banality a hlučné necudnosti života poté, kdy prožil hluboce uspokojující pocity naplnění (tamtéž: 189).

Po návratu se projeví hrdinovo „dobrodiní“ (trofej) v celospolečenském prospěchu a umožňuje završení, jakožto i nový začátek cyklu.

Na první pohled je evidentní, že popis mytického hrdiny (v pojetí Raglana a Campbella, ale i dalších) se jen těžko blíží naší moderní představě o charakterizaci fikční postavy – monomýtus pojednává především o *cestě* hrdiny, nikoli o tom, jaký hrdina jako takový *je*. To však představuje, domnívám se, jádro onoho „archetypu“: mytický hrdina je hrdinou právě proto, že vykonává pokaždé stejnou cestu (jen v odlišné podobě). Tato cesta ho definuje a určuje jeho podobu. Podle Campbella:

Jedinec se pomocí vytrvalých psychologických cvičení zbavuje všech vazeb na svá osobní omezení, na své specifické povahové rysy, své naděje a obavy, nebrání se již vlastnímu sebezničení, jež je nutným předpokladem znovuzrození v pravdě, a tak konečně dozrává k velkému smíření. Jeho osobní ctižádost se dokonale rozplynula, již se nesnaží žít, ale vědomě se podvoluje všemu, co se v něm může chtít odehrát. Stává se takřikajíc anonymním (Campbell 2017: 204).

Pokusíme-li se shrnout obraz (cestu) mytického hrdiny tak, jak se nám zjevuje z dodnes přijímaných teorií, dojdeme k několika klíčovým bodům: hrdina, původně pravděpodobně bůh (či polo/božského původu), překračuje práh (smrti), s pomocí magického amuletu překonává překážku (tyran, nestvůra) a touto zásadní *změnou* (iniciací) se stává božským králem, který zajišťuje plodnost země. Ačkoli je tedy hrdinou jedinec s výjimečnými schopnostmi nebo vlastnostmi, funguje jako do jisté míry anonymní kulturní hrdina v tom smyslu, že „pracuje“ pro lidstvo, nikoli pro sebe. Nakonec dodejme, že hrdinova cesta představuje jistou nevyhnutelnost nebo předurčenost – není-li cesty, není ani hrdiny.

3.2. Hrdina antické epiky

Obraz antického héraa je natolik mnohvrstevnatý, že obsáhnout ho na tomto místě přinejmenším v zásadních bodech je prakticky nemožné. Tématice už bylo věnováno nemalé množství monografií a studií; za všechny jmenujme například shrnující práci Sylvie Fischerové *Hérós jako literární postava* (Fischerová 2016). Aniž bych se tedy snažila o jakoukoli úplnost, pokusím se alespoň naznačit charakteristiky, které jsou podle mě pro moderní fantasy literaturu z hlediska intertextových odkazů a inspirace důležité. Pravděpodobně nejreflektovanějšími postavami zůstávají Homérovi hrdinové, proto na jejich příkladu, především na příkladu Achilleově, vybrané charakteristiky doložím – ačkoli i to může být z hlediska obecné otázky podoby hrdiny v antické literatuře zavádějící, jak konstatuje Fischerová:

Stran homérských básní je situace problematická, ne-li překerní, neboť instituce héraa se zde teprve ustavuje, resp. samotná eposej přispívá k jejímu konstituování, přitom podíl eposeje v tomto procesu zůstává stále otázkou [...]. Nepochybně však homérské básně představovaly pro Řeky fundující text při utváření jejich vztahu k vlastní minulosti (tamtéž: 154).

Podle Waltera Burkerta řečtina používala slovo *hērōs* v dvojím významu: v rané epice pro jedince, kteří si dokázali vydobýt slávu – Homér tak označuje prakticky všechny své postavy – a v pozdějším použití pro zemřelého, který si zasluhuje úctu pozůstalých (Burkert 1985: 203). V Řecku dokonce můžeme mluvit o kultu hrdinů – archeologie dokládá, že hroby nebo monumenty zasvěcené konkrétním proslulým hrdinům byly běžné.

Domovskou půdou takto uctívaných hrdinů byla přirozeně především homérská literatura. Homér sice používá slovo *hērōs* v poměrně vágním lexikálním významu pro jakéhokoli svobodného muže, očividně se ale snaží publikum přesvědčit o výjimečnosti a „hrdinskosti“ Achillea, Patrokla a dalších postav význačných pro děj eposu – postav, které zosobňují obraz fyzicky dokonalého mladého hrdiny, který umírá pro slávu a uniká tak „špatné smrti“ stářím (Miller 2000: 4).

Hrdina-válečník se v Iliadě vyznačuje neustálou snahou vyniknout nad ostatní, jeho přední motivací je čest a sláva. Výstižně to označuje Aristotelův pojem *megalopsychos*, což je „ten, kdo se pokládá za hodna velkých věcí a skutečně jich také hoden jest“ (Aristotelés 2009: 96). Čest je hnací silou většiny, ne-li všech, udatných hérojských skutků („nejkrásnější činy“, tamtéž: 96), mimo jiné celého sporu Achillea s Agamemnonem. Až neuvěřitelně odvážné (válečné) činy, které hrdina vykonává, vykonává právě pro čest:

nevydává [se] v malé nebezpečí ani rád, aby došel třeba malé cti, nýbrž v nebezpečí velké, a kdykoli jest v nebezpečí, nešetří života, ježto mu nepřikládá takové hodnoty, že by za každou cenu měl být zachován (tamtéž: 98).

Jsou to právě válečné akty, díky nimž héros touží dosáhnout nehynoucí slávy, která se zachová i po jeho smrti a bude sloužit potomkům za vzor. „Hrdinové potvrzují svou velikost dovedností a účinností, s jakými zabíjejí“ (Schein 1984: 68, vlastní překlad). Válka nebo boj je hrdinovou nejvýraznější doménou. Tím je neodmyslitelně spojen taktéž se smrtí – podle Millera je smrt jednotícím prvkem jinak mnohovrstevnatého a širokého konceptu hrdiny: „[...] hrdina jednak uštěďuje násilnou smrt a jednak ji sám vyhledává [...]“ (Miller 2000: 5, vlastní překlad).

Hlavní hrdina eposu, Achilleus, je od počátku zcela jasně výjimečný: „[...] vyniká v kráse, rychlosti, síle a bojových schopnostech a vynikají i jeho koně a brnění“ (Schein 1984: 91, vlastní překlad). Přesto není oním idealizovaným hrdinou z pozdější literatury, neboť hlavním spouštěčem je pro něj pýcha a hněv a jeho činy bývají kruté a přes míru násilné – triumfální vlečení Hektorova těla po devět dní za vozem poslouží za výmluvný příklad. Za vyloženě „hrdinské“ nemůžeme označit ani Achilleovo skrývání se na Skyru, což je příběh objevující se v pozdější tradici, nejvýznačněji u římského básníka Statia. V nedokončené epické skladbě *Achilleid* se Achilleus na popud své matky skrývá v dívčím převlečení u krále Lykoméda, aby se vyhnul trójské válce. Nakonec je však odhalen jednou z Odysseových lstí. Podle Aristotela je nějaká vada charakteru předpokladem pro úspěšnou tragédii, tedy takovou, která v recipientech vyvolá strach a soucit:

Zbývá nám tedy člověk, který je uprostřed mezi těmito krajnostmi [dobrým a špatným]. Takovým je ten, kde ani nevyniká ctností a spravedlivostí, ani neupadá do neštěstí pro svou špatnost a zlou povahu, nýbrž pro nějaké pochybení, a patří k lidem žijícím ve velké slávě a štěstí, jako Oidipús a Thyestés a vůbec významní příslušníci takových rodů (Aristotelés 1996: 81).

Zvláštností řecké mytologie a epiky je kasta hrdinů, kteří stojí na rozhraní mezi bohem a člověkem (nejen svým polobožským původem, ale i v očích recipientů, o čemž svědčí právě i kult hrdinů). Kerényi tento rozdíl označuje slovem záře nebo božství – hrdina je sice člověk, ale zároveň má mytologický charakter, který ho od lidí odlišuje. „Nahradíme-li mytologický charakter charakteristikou ryze lidskou, změní se hérojské příběhy ve vyprávění o bojechtivých mužích [...]“ (Kerényi 1998: 21). Zároveň však:

Ve všech jeho projevech [božství] je vystupňována spíše jeho lidská stránka, nejvíce v tíži osudu a utrpení, které musejí héroové snášet. Tímto zdůrazňováním lidského prvku volí hérojská mytologie od samého počátku metodu, která nutně ústí v tragédii (tamtéž: 21).

Iliada pojednává o hrdinech-válečnících, tedy především právě lidech, ač někteří z nich mají polobožský původ. Bohové sice zasahují do děje prakticky neustále a nějakým způsobem podněcují lidské chování, ale to ještě nemusí znamenat, že lidští hrdinové nejednají jako samostatní, morálně zodpovědní agenti (Schein 1984: 58). Ačkoli se tedy jednotlivým hrdinům často přisuzuje polobožský původ, jejich oslavované skutky s ním nutně nemusí souviset.

Velkou roli v životě – respektive smrti – řeckého hrdiny hraje osud. Hrdina-člověk samozřejmě ví, že zemře, ale jak a kdy vědí pouze bohové. Bohové do osudu hrdiny většinou

vědomě nezasahují, jen ho nenásilně poupraví, je-li třeba, a i to jen zřídka (Schein 1984: 63). Časté zmínky o předpovězené smrti směřují spíše k recipientovi, básník tak udržuje napětí a buduje tragický patos. Achilleova smrt je předurčena a čtenáři (posluchači) oznámena hned v prvním zpěvu Iliady, v dialogu Thetis se synem:

„Proč jsem tě zrodila jen a chovala k neštěstí, synu? / Kež bys u lodí seděl, ach, bez všeho zármutku, bez slz, / když už ti určil osud tak kratičký život, ne dlouhý! / Takto však brzy máš zemřít a ze všech máš nejvíce strastí, / proto jsem k osudu zlému tě zrodila v paláci našem!“ (Homér 1980: 18).

Achilleus si je dobře vědom toho, co ho čeká:

Matka má stříbrnohá mi říkává, bohyně Thetis, / dvojí že přivede osud mě k cíli života, k smrti: / jestli prý zůstanu zde a budu kol Ília válčit, / konec je návratu mému, však získám si na věky slávu; / jestli se vrátím však domů, k nám do milé otcovské země, / konec je vznešené slávě, však život mi zůstane dlouho, / neboť souzená smrt mě nezchvátí nikterak rychle. (tamtéž: 166).

Musí tedy učinit volbu, ačkoli jen zdánlivou – jako hrdina na výběr ve skutečnosti nemá a nakonec, jak je patrné už v prvním zpěvu citovaném výše, v žalu a hněvu nad Patroklovou smrtí zůstává a umírá mladý a slavný.

Předpoklady antického (epického) hrdiny můžeme tedy zjednodušeně shrnout: polobožský (Achilleus, Perseus, Herkules) nebo aristokratický (Télemachos, Hektor, Théseus) původ⁴, výjimečnost (po fyzické i psychické stránce), neustálá snaha o dosažení cti a slávy (v boji), spojení se smrtí, zásadní vada, která mu brání dosáhnout dokonalosti (Achilleova pýcha a hněv) a osudem daná smrt, většinou za zvláštních okolností.

3.3. Hrdina rytířských románů

Rytíři středověké epiky v něčem navázali na klasické hrdiny, ale v mnoha ohledech se razantně odlišili. Předně musíme zohlednit dobu – postava rytíře figuruje v křesťanském světě a vychází z biblické tradice, v níž povaha a skutky antických héroů nemají místo. Ideály jsou zosobněny v rytířských románech o králi Artuši a jeho rytířích, především těch z pera Chrétiena de Troyes

⁴ Srovnejme ovšem: „[...] v duchu těchto slov se mění pojetí héra v době klasické: héroem se může stát skoro každý, pokud se o to zaslouží. Jako héroové jsou uctíváni básníci, filosofové, sportovci, kteří uspěli v panhelénských hrách, vůdcové obcí a pak zvláště mužové padlí za vlast, ať už v řecko-perských válkách nebo později ve střetech mezi jednotlivými obcemi [...]“ (Fischerová 2016: 154).

a jeho následovníků a napodobitelů. Modelovými hrdiny se stávají Parzival, Lancelot nebo Galád.

Obraz rytíře v literatuře se utvářel podle skupiny (evropských) elitních válečníků dominující v bitvách zhruba od 11. do 14. století, kteří kromě vojenského aspektu naplňovali také důležitou společenskou roli. Literatura však, a především v dané době velmi populární rytířské romány, vytvořila vlastní, idealizovanou verzi, která ovlivňuje obecnou představu o rytířském stavu dodnes. Le Goff a Schmitt mluví dokonce o ideologii:

V souvislosti s rytířstvem je vskutku nutné hovořit o ideologii, ne-li přímo o mytologii; natolik je ono slovo naplněno konotacemi cti, ideálů a morálky. Svou roli zde sehrála literatura, která se jej již v samých počátcích zmocnila a za pomoci symbolických hrdinů, jako byl Roland, Lancelot z Jezera, Alexandr Veliký nebo král Artuš, jej pomalu přetvořila; sen a skutečnost se spojily v jedno, aby v myslích vytvořily obraz rytířstva nikoli jako sdružení nebo bratrstva, ale jako instituce, způsobu života a myšlení – jako odrazu jakési zidealizované civilizace (Le Goff & Schmitt 2002: 588–589).

Přetrval kult fyzické síly a krásy, ideálem je boj muže proti muži a rytíř, tedy strůjce „hrdinských činů“, je jakýmsi idolem lidí všech stavů společnosti (Le Goff 2005: 434–436). „Celý život rytíře je oslavou tělesnosti: lov, válka, turnaje jsou jeho vášněmi“ (tamtéž: 475). Velkou roli dostává kůň, respektive hrdina na koni. Starofrancouzské *chevalier*, které dalo základ anglickému *chivalry* („rytířství“) a *cavalier* (jeden z výrazů pro rytíře) a českému *kavalír* vychází ze slova *cavallo*, „kůň“.

Stejná pozornost však byla věnována i morální stránce. Rytířův nepsaný mravní zákoník byl pevně daný, porušit ho by znamenalo porušit vlastní svaté přísahy. Rytířské ctnosti výstižně shrnuje Jindřich Pokorný v doslovu k překladu Wolframova *Parzivala*:

chrabré konání [...], pomoc slabým i utiskovaným, a dále štědrost [...], zdrženlivost [...], umírněnost [...], láska k bližnímu [...], tedy pomocnost, hlavně vdovám a sirotkům, i služba paním, a zejména věrnost [...], a to v mnoha podobách – od umění dodržet dané slovo až po závazky nejvznešenější. S ní rovněž úzce souvisela pokora [...], opak jednoho z největších hříchů, jménem pýcha (Pokorný 2000: 412).

Ideální podobu hrdiny-rytíře dokládá také rituál pasování:

odebral se na noční hlídku v hradní kapli. Čas stráže vyplnil modlitbami a teprve po mši, konané za prvního úsvitu, ulehl ke krátkému spánku na lůžko bíle povlečené. Před samotným obřadem si oblékl černé nohavice (aby mu připomínaly smrt) a pláštěnku rudé barvy (aby si uvědomil, že bude povinen prolévat krev) s bílým pásem (aby chránil čistotu těla) (tamtéž: 411).

Atributem hrdiny zůstává vazba na smrt – ať už udělovanou, či přijímanou; naopak nově do diskurzu vstupuje zdrženlivost a cudnost.

Důležitou složkou rytířova života je láska, a to několika druhů. Nejedná se pouze o lásku k dámě nebo druhovi ve zbrani, která podléhala mnoha pravidlům, ale také o lásku k Bohu. Poukazuje na to nejen ústřední motiv středověké artušovské látky – výpravy za svatým grálem – ale například i množství času, které rytíř stráví v modlitbách. *Putování za Svatým Grálem*, část cyklu zjednodušeně pojmenovaného *Vulgáta*, je až přeplněná křesťanskou symbolikou a alegorií. Řád lásky, *ordo amoris*, se vyznačuje hierarchičností a jeho hlavními třemi stupni jsou vášeň, uměřená náklonnost – dvornost a pravá láska, tedy ta k Bohu. Jedním z největších hříchů, kterého se rytíř mohl dopustit, byl nedostatek lásky (Pokorný 2000: 413, 415).

Nicméně i láska k dámě nabírá zcela nových rozměrů, především díky pojetí Chrétiena de Troyes. Ten zpracoval koncept dvorské lásky, v té době už pevně zakotvený ve francouzské literatuře. Jedná se o vazalský vztah rytíře k nedostupné (vdané) paní, bezvýhradnou službu ženě a vykonávání statečných a sebeobětavých skutků kvůli získání její přízně (Pelán 2006: 321).

Hlavní činností v životě rytíře je boj, respektive zažívání neobyčejných příhod (*âventiture*), ovšem mění se motivace: bojuje především za svého pána, dámu nebo Boha, za čest a slávu až druhotně. Vojenské skutky přímo souvisí s kultem těla a ideálem fyzické síly a krásy. Šlechtický a rytířský původ hrdiny hraje zásadní roli (kupříkladu Parzival je sice vychováván uprostřed lesů, ale v průběhu děje zjišťuje, že jeho otcem byl slavný rytíř a matkou královna). Mravní kodex je pevně daný a neporušitelný, morální zásady vycházejí z křesťanské tradice a mimo pěstění vlastního charakteru (čistota těla i ducha, prostota, pokora) se obrací i směrem ven (pomoc slabším, láska k bližním, štedrost). Hnací silou hrdiny je láska – k dámě, pánovi, kterému je povinován vazalskou službou, a především k Bohu.

3.4. Moderní hrdina

Nárůst žánrového rozlišení v moderní literatuře nedovoluje prohlásit jednu podobu hrdiny za dominantní – Sherlock Holmes bude naplňovat zcela jiné požadavky než Elizabeth Bennetová. Přesto můžeme předpokládat existenci jakéhosi společného kódu vycházejícího z dřívější literární tradice, kterému musí postava alespoň částečně dostát, aby byla recipienty přijata jako hrdina.

Na tomto místě můžeme odhlédnout od „vysoké“ literatury a přihlédnout k popkulturním a žánrovým specifikům. Prototypický hrdina fantasy (popřípadě sci-fi) díla vykonává cestu – quest s určitým cílem; což je princip silně ovlivněný mýtem, respektive Campbellovým monomýtem. Na cestě překonává překážky a zažívá dobrodružství (vydává se z domovského prostředí do divočiny, kde se odehrávají dobrodružné střety – podobně jako v rytířských románech), kterými prochází vítězně buď díky dovednostem v boji, nebo díky důvtipu; případně za asistence přátel a jiných pomocníků nebo magických amuletů. V průběhu putování morálně i fyzicky vyspívá a prochází změnou. Původní hrdinova motivace může být osobní nebo zjištěná, to se ovšem obvykle postupně změní a jeho závěrečný triumf přinese v rámci vyššího dobra užitek širšímu okruhu, typicky celému fikčnímu světu. Pravděpodobně nejčastější motivací však bývá nějaká krize, *wrongness* (viz schéma Johna Cluta v kapitole *Ještě jednou k definici fantasy*), kterou je třeba napravit a vrátit do světa řád a rovnováhu. Hrdina se často průběžně (nebo najednou) dozvídá víc o svém původu, který v jeho výjimečnosti a předurčenosti osudem hraje důležitou roli. Aby byl ve svém úkolu úspěšný, musí disponovat určitými kvalitami, případně takových kvalit na cestě dosáhnout – většinou jde o kombinaci obojího.

Tyto hrdinské kvality můžeme pro zjednodušení shrnout do několika bodů:

- je morálně nadřazený (striktně odlišuje dobro a zlo)
- disponuje řadou užitečných dovedností
- přátelí se se všemi členy družiny / týmu
- je (přiměřeně) silný, inteligentní a citlivý
- (téměř) vždy má pravdu
- bývá vůdcem
- v boji většinou používá meč či zbraň podobnou meči
- v boji vždy vyhraje (případně prohraje a pak vyhraje odvetný souboj)
- jeho činy jsou reaktivní a předurčené (reaguje na antagonistu)

- pracuje pro „vyšší dobro“
- často musí podstoupit cestu, aby vyspěl⁵

Prototypickým hrdinou splňujícím většinu, ne-li všechny tyto požadavky může být například Harry Potter (*Harry Potter*), Luke Skywalker (*Star Wars*), Eragon (*Odkaz dračích jezdců*), Paul Atreides (*Duna*), Katniss Everdeenová (*Hunger Games*), Rand al'Thor (v první třetině série *Kolo času*) nebo Jon Sníh (*Píseň ledu a ohně*) a další. V českém prostředí najdeme takový prototyp – ač ne vyloženě žánrový – například v Mirkovi Dušínovi, který se díky svým (snad až přehnaným) kvalitám dostal i do moderní lidové slovesnosti.

Jednou z postav, na které můžeme znaky moderního (fantasy) hrdiny názorně doložit, je i Petr Pevensie z *Letopisů Narnie*, konkrétně z prvního dílu *Lev, čarodějnice a skříň*. Narativ se drží schématu fantasy příběhu, jak jej popsal John Clute a Petr v něm hraje roli archetypálního hrdiny procházejícího iniciací, který zároveň splňuje většinu bodů vyjmenovaných výše. Ve filmové adaptaci z roku 2005 je to ještě zdůrazněno, ovšem i v literární verzi je linka jasně patrná. Petr je nejstarší ze čtyř sourozenců a figuruje mezi nimi jako vůdce; často přebírá zodpovědnost – zejména vůči nejmladší sestře Lucii – a rozhoduje o dalším postupu. Zpočátku v existenci jiného světa nevěří, i když se jej snaží Lucie přesvědčit (volání dobrodružství), ale nakonec s ostatními putuje skrze skříň do Narnie, kde potkává Bobrovi (pomocníci). Přijímá dar – meč a štít. Poté prochází zkouškou, „iniciací“, v kapitole příznačně nazvané *Petrův první boj*:

Petr si nepřipadal zrovna statečný, spíše měl pocit, že se každým okamžikem pozvrací. Neměnilo to ale nic na tom, co musel udělat. Vrhla se přímo k obludě a sekl mečem po jejím boku. [...] Stihl se jen trochu přikrčit a vrazit meč tak prudce, jak jen dokázal, mezi přední nohy té bestie – rovnou do jejího srdce. Pak přišel strašný, nejasný okamžik, podobný zlému snu. [...] Za okamžik si Petr uvědomil, že obluda leží a je mrtvá. Vytáhl z ní meč, narovnal se v zádech a setřel si pot z tváře i z očí. Cítil se unavený až do morku kostí (Lewis 2009: 148).

Vzápětí je pasován na rytíře. Určité váhání, strach a pocit vlastní nedostatečnosti bývají součástí tropu „prvního souboje“, zkoušky, kdy hrdina musí poprvé prokázat své dovednosti. Zároveň tato „skromnost“ poukazuje na jeho morální kvality. Petr v testu obstojí a v závěrečné

⁵ viz The Hero, in TV Tropes [online]. Dostupné z: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheHero> [cit. 2019-12-10].

bitvě (která však v jeho příběhu není nejvyšší zkouškou, tou je spíše právě první souboj) přebírá roli vůdce, a nakonec bojuje s hlavním antagonistou, Bílou čarodějnici, a jejich boj je zápasem o svět, centrem, od něhož se odvíjí vše okolo:

Jejím protivníkem byl Petr a oba se bili tak divoce, že Lucinka skoro neviděla, co se vlastně děje. [...] Ti dva byli uprostřed, od nich se táhla bojová linie na obě strany (tamtéž: 167).

Petr se po prožitých událostech mění a vyspívá:

Bylo to zvláštní, vidět Petra tak, jak vypadal teď – tvář měl strašně bledou a přísnou a připadal jí mnohem starší (tamtéž: 168).

Po porážce čarodějnice se do Narnie definitivně vrací jaro (eukatastrofa / healing), Pevensieovi jsou korunováni a Petr se stává nejvyšším králem.

4. Obraz a proměny antihrdiny a trickstera v literárním a mytologickém diskurzu

Následující kapitolu pojmám jako jakýsi převrácený odraz té předchozí, ve které jsem se pokusila shrnout charakteristiky konceptu hrdiny tak, jak se měnil v průběhu literárního vývoje, přičemž jsem se soustředila především na ty historicko-literární milníky, které podle mého ovlivnily současnou fantasy nejvýrazněji. V této se zaměřím na stejná období, ale tentokrát půjde o koncept antihrdiny. U antihrdiny ovšem nelze tak snadno určit univerzální rysy a pokusit se o typologii – na rozdíl od hrdinských jsou antihrdinské postavy (snad s výjimkou mytického šibala) jedinečné a neuniverzální. Půjde tedy o výklad zaměřený spíše historicky než typologicky. Úkolem této kapitoly je alespoň se přiblížit odpovědi na otázku „co dělá antihrdinu?“ – ať už jde o souhrn vlastností, původ, činy a jiné. Tuto kapitolu zahrnuji nejen kvůli lepšímu ukotvení obrazu antihrdiny, ale také kvůli intertextovým vazbám, které budu v druhé části práce zohledňovat.

4.1. Mytický antihrdina – šibal

V mytickém diskurzu zastává roli antihrdiny postava takzvaného trickstera, česky asi nejlépe překládaného jako šibal nebo šprýmař. „Trickster“ je technický termín pro typ postavy evropské literatury a pro mimoevropský etnologický fenomén, především z oblasti Severní Ameriky a Afriky (Hynes & Doty 1993: 14). Svého trickstera má však pravděpodobně každá dodnes dochovaná mytologie a ač nese pokaždé jiné jméno, charakteristika zůstává nápadně konstantní:

existuje dostatečné množství inherentních podobností mezi těmito různorodými postavami a jejich funkcemi, abychom mohli mluvit, přinejmenším neformálně, o obecné „postavě šibala“ (tamtéž: 2, vlastní překlad).

Můžeme proto vztáhnout termín trickster, potažmo šibal nebo šprýmař, na širší kategorii a zahrnout pod něj i ostatní mytologické postavy se shodnými rysy.

Trickster je velmi komplexní a složitá myticko-literární postava s neuvěřitelně dlouhou historií, proto musí být jakýkoli pokus o přísnou definici zákonitě diskutabilní. Toho si je vědom i William Hynes, jeden z editorů publikace *Mythical trickster figures*, přesto se pokusil shrnout nejdůležitější šibalské charakteristiky do šesti bodů (pro komplikovanost a nejasnost, kterou by způsobil překlad, uvádím v originálním jazyce):

1. the fundamentally ambiguous and anomalous personality
2. deceiver/trick-player
3. shape-shifter
4. situation-invertor
5. messenger/imitator of the gods
6. sacred/lewd bricoleur

(Hynes 1993: 34).

První bod, dvojnásobná a anomální povaha, je podle Hynese – ve shodě s Claude Lévi-Straussem – nejlépe vystižen binárními opozicemi, které se v šibalově postavě demonstrují. Posvátné × profánní, život × smrt, kultura × příroda, řád × chaos, plodnost × impotence, to vše můžeme v šibalovi vysledovat. Pohybuje se na hranici, aniž by plně patřil na tu či onu stranu, všude je pouhým návštěvníkem. Loki, trickster staroseverské mytologie, je napůl Ás (bohové, představují řád) a napůl Jotun (obři, představují chaos) a může se do jisté míry svobodně pohybovat v říších obou, ačkoli jde o nepřátelené strany.

To, že hlavní náplní šibalovy aktivity jsou nejrůznější podvody, lsti a triky, samozřejmě prozrazuje už jeho označení. Motivace těchto podvodů se často liší příběh od příběhu, někdy je za nimi promyšlený plán, jindy jde pouze o uspokojení základních potřeb, jako je kupříkladu hlad. Ve většině případů se však lest nakonec obrátí proti svému původci, což je význačné především pro indiánské mýty o Iktómim (viz Ullrich 2002). Může jít o komické hříčky se zdánlivě jednoduchou zápletkou, často ovšem skrývají etiologický nebo kosmogonický prvek – šibal svými podvody utváří svět a mění jeho charakter.

Schopnost měnit podobu je vlastní pravděpodobně každé derivaci trickstera. Je to jeden ze způsobů, které šibal využívá pro své lsti a zároveň tak podtrhuje svou nejednoznačnou podobu (bod jedna). Velmi často se jedná o proměnu ve zvíře, zahrnuje to ovšem i schopnost změnit pohlaví. Všeobecně známý je příběh o tom, jak se Loki, v tomto případě na straně Ásů, proměnil v klisnu a porodil osminohého koně Sleipniho. V *Písni o Trymovi* účinkuje v převleku Tórovy služebné, a zatímco Tór není schopen v oděvu nevěsty zastřít svou maskulinitu, Loki v ženské roli vystupuje naprosto přirozeně. Zdá se, že rozsah této schopnosti není ničím omezen: Hermés se například dokáže proměnit v mlhu (viz *Homérské hymny* 1959: 64).

Čtvrtý bod se dotýká toho, co trickster podle Hynese činí prakticky neustále – převrací. Mezi ostatními božskými postavami, které zpodobňují řád, působí jako zástupce chaosu, nepředvídatelný a proměnlivý.

Dokáže změnit špatnou situaci v dobrou a zase zpět ve špatnou. Špatné je dobré, dobré je horší, horší je lepší a tak dál. Klid se může změnit v katastrofu a naopak (Hynes 1993: 37, vlastní překlad).

Jednou ze zásadních změn, které šibal přináší, je zesvětštění posvátného – čím posvátnější rituál, tím spíše ho „zkazí“. Pro příklad se opět můžeme obrátit na Iktómiho, který v několika příbězích kazí přípravy na lov, pro severoamerické kmeny velmi sakrální záležitost. Hynes sleduje tento výrazný rys mytického šibala až ke dvorním šaškům a povaze jejich humoru.

Jelikož se v postavě trickstera mísí božské i lidské vlastnosti, dokáže snadno překračovat hranici mezi posvátným a profánním. Působí tedy jako posel, případně imitátor bohů. Jsou to většinou šibalské charaktery, které lidem přinášejí oheň či jiné dary tím, že poruší božský zákaz (Prométheus). S tím se pojí role psychopompa – dokáže překročit i hranice mezi životem a smrtí a stát se tedy průvodcem do podsvětí (Hermés).

Poslední bod své charakteristiky vysvětluje Hynes jako schopnost „nalézt oplzlost v posvátném a posvátné v oplzlosti a dodat oběma nový život“ (Hynes 1993: 42, vlastní překlad). Šibal má neustálé puzení k překračování jakýchkoli tabu – ať už se jedná o tabu morální, nebo společenská. V příbězích o něm se nezdědka objevují sexuální úchylinky, exkrementy a nezřízený hlad. Trickster překročí jakékoli hranice v honbě za utišením svých pudových potřeb – nejvýmluvnější příklady opět nalezneme v mýtech severoamerických kmenů, ve kterých se Iktómi nezdráhá sexuálně uspokojovat se zvířaty či spáchat incest.

Jan Ullrich v překladové sbírce lakotských šibalských mýtů uvádí domněnku, že by se mohlo jednat o nejstarší mytickou postavu vůbec (Ullrich 2002: 23). S tím koresponduje i Campbell; podle něj je tato představa obsažená v každém mýtu. Nicméně vnímá ji spíš jako protivníka a zastávce zla:

Postava protivníka a představitele zla v roli šaška má také všeobecnou platnost. Ďáblové – chlípni tupohlavci i chytrí podvodníci – jsou vždy šašci. Ačkoli mohou triumfovat ve světě ohraničeném časem a prostorem, oni sami i jejich dílo se prostě rozplývají ve chvíli, kdy se perspektiva posouvá k transcendentnímu principu (Campbell 2017: 246).

Se svou představou dobra a zla se Campbell ovšem příliš neshoduje s obrazem šibala, který je sice ničitelem, ale zároveň i stvořitelem.

Důležitým prvkem v šibalských příbězích je humor. Mytologické narativy s šibalem v hlavní roli jsou ve své podstatě komické, jejich přední funkcí bylo bezpochyby bavit, to však

nemusí nutně vylučovat jejich důležitost. Doty a Hynes tvrdí, že navzdory přesvědčení západní civilizace, že humor nemůže nést závažné a důležité kulturní informace, u šibalských mýtů tomu právě tak je (Hynes & Doty 1993: 13). Šibal nebyl vnímán jako vyloženě „zlá“ postava, ostatně jeho hlavní dovednosti – podvádění, šalba a kreativita – byly v předkřesťanských společnostech vysoce ceněny (tamtéž: 28).

Pro větší názornost a konkretizaci neuškodí přiblížit si vybrané mytické šibaly: Lokiho a Herma jako zástupce západní kultury a Iktómiho pro srovnání a doklad celosvětového rozšíření.

4.1.1. Loki (a Ódin)

Dodnes velmi aktuální a oblíbenou šibalskou postavou je Loki, původně božstvo klamu staroseverské mytologie. Nejvýmluvněji ho popisuje jeden ze středověkých zdrojů, *Prozaická* nebo také *Snorriho Edda*, sbírka Snorriho Sturlusona ze 13. století, konkrétně část *Gylfiho oblouzení*, převyprávění severské kosmogonie.

K Ásům se ještě počítá ten, jehož někteří nazývají hanobitelem Ásů a původcem vší falše a potupou bohů i lidí. Jmenuje se Loki či také Lopt a je synem obra Fárbautiho. Jeho matka se jmenuje Laufey či Nál. Jeho bratry jsou Býleist a Helblindi. Loki je na pohled sličný a krásný, má však zlou povahu a je vrtkavý v jednání. Nad jiné se mu dostalo oné vlohy, které se říká obmyslnost, a lstivostí dosáhne, co si zamane. Ustavičně přiváděl Ásy do největších nesnází, ale mnohdy je svými úskoky zase vysvobodil. Jeho žena se jmenuje Sigyn, jejich syn Nari či Narfi (Sturluson 2003: 64–65).

Lokiho pravděpodobně nejlépe vystihuje ambivalentnost – nejen, že v dochovaných básních a příbězích často mění podobu, také rád střídá strany: jednou pomáhá bohům (a to i za cenu vážných osobních komplikací), jindy jim škodí. Během apokalyptického střetu při ragnaröku mu vědma prorokuje místo mezi nepřáteli bohů a následně smrt, kterou si s bohem Heimdalem přivodí navzájem.

Podobně jako Iktómi je Loki sice většinou tolerován, ale zpravidla na nejnižším společenském místě. V eddické básni *Lokiho pře* je Loki vyhnán z božské hostiny, protože zabije sluhu, a tak se před síní vylučuje kolemdoucích, co se na hostině děje. Když se pak přeci jen dostane dovnitř, Bragi ho přivítá těmito slovy:

Místo u stolu / ti sotva kdy určí / blažení bohové. / Neboť ásové věční / dobře vědí, / jaké hosty mohou k hostině pozvat (*Edda* 2004: 133).

Ódin nakonec Lokiho pozve ke stolu, ten však začne vcelku drsně urážet všechny přítomné bohy, což je hlavní náplní básně.

Mytologické šibalské příběhy mívají komický aspekt, což je v případě Lokiho patrné kupříkladu v již zmíněné *Písni o Trymovi*, kde se Loki převlékne za Tórovu služebnou. Humorně působí právě rozdíl mezi hřmotným maskulinním Tórem v ženských šatech a androgynním Lokim, který se přirozeně vžije do své role. Naopak až nezvykle tragicky vyznívá příběh o Lokiho lstivém zabití Baldra, nejkrásnějšího z bohů, a následný trest. Loki je připoután střevy svého syna v jeskyni, kde nad ním sedí jeho žena Sigyn a zachytává do misky jed hada, aby nekapal na Lokiho hlavu. V tomto okamžiku se projeví Lokiho stvořitelská či etiologická funkce:

Když je však miska plná, musí ji jít vylít a jemu mezitím kape jed na tvář.

Tehdy se Loki děsivě zmítá, až se zem chvěje. Vy tomu pak říkáte zemětřesení (*Sturluson* 2003: 92).

Podobně když se Loki pokouší uniknout před bohy, promění se v lososa a přeskakuje přes síť, kterou se ho snaží chytit:

Tór se však natáhl a chytil ho, ale ruka mu po něm sklouzla a zastavila se až pod ocasní ploutví. To je důvod, proč se losos k ocasu tak zužuje (tamtéž).

Loki mezi Ásy stvořitelskou činností jednoznačně vyniká.

Stvořitelský prvek se v jistém smyslu projevuje i skrz Lokiho potomky – jeho dcera Hel vládne podsvětí a přiděluje příbytek mrtvým, had Jörmungand leží v moři a zakousnutý do vlastního ocasu obklopuje celou zemi – během konce světa se kvůli němu moře vylije z břehů – a vlk Fenri o ragnaröku přetrhne svá pouta a zabije Ódina.

Jisté šibalské sklony můžeme v rámci staroseverské mytologie vysledovat i u Ódina. Naznačuje to množství jmen, pod kterými je znám a převleky, které v příbězích často využívá – mohli bychom vlastně mluvit o změně podoby, i když ne tak komplexní jako v případě proměny trickstera ve zvíře či jinou entitu. Trickster jako Loki či Iktómi mění nejen podobu, ale i podstatu; ostatně v samotné podstatě trickstera je ambivalentní povaha jeho formy přítomna. Jako by neměl žádnou „defaultní“, základní podobu. Ódin oproti tomu zůstává Ódinem se všemi svými charakteristickými rysy i v případě, že zrovna vystupuje v převleku za Hárbarda nebo Grímniho. Dean A. Miller v publikaci *The Epic Hero* rozlišuje dvě formy

šibalství: „ódinickou“ a „lokickou“. Ódinovo šibalství bývá poněkud hrubšího zrna, jeho triky jsou často smrtící a kruté, skrývají tajné vědění a nahání strach. Oproti tomu Loki se víc blíží charakteristikám jiných šibalských postav ze světových mytologií – příběhy, ve kterých mění podobu a překračuje tabu, k humoru buď inklinují, nebo jsou vyloženě humorné. Přesto je patrné, že disponuje jakousi prastarou silou a moudrostí (Miller 2000: 273).

4.1.2. Hermés

Za šibala antické mytologie se v první řadě považuje bůh Hermés. Pochází z rurální Arkadie a vyskytuje se již v předmykénské době. Jako jiným antickým bohům, i Hermovi je připisována celá řada charakteristik a rolí.⁶ Je patronem pastýřů a ochráncem stád, ale je znám i pro svou potměšilost a spojuje se tak se zloději a podvodníky. Jeho působnost se vztahuje na cesty a hranice – stráží přechody z jednoho místa na druhé – což ostatně prozrazuje i jeho jméno: *herma* podle Burkerta značí hromadu kamení, jinými slovy demarkační pomník (Burkert 1985: 156). Také je spojován s podsvětím, smrtí, spánkem a sny. Později, pod vlivem homérským, přejal roli posla a tlumočnicka (Hošek 2004: 60–62).

V *Hymnu na Herma* je charakterizován jako šibal již v okamžiku narození:

Tehdy zchytralého a lstivého zrodila syna, / jenž měl kořistit, odhánět skot a
sny také vodit, / po nocích slídit a číhat u dveří, zakrátko měl pak / mezi
věčnými bohy též slavné dokázat činy (*Homérské hymny* 1959: 59).

Krádež, ale i stvořitelská činnost provází jeho první den: vyrobí lyru, syringu, sandály a vynalezne křesadlo – a pomocí důmyslné lsti ukradne Apollónovo stádo. Nakonec je Apollónem, uchlácholeným darem, určen jako pán stád a jediný posel k Hádovi.

I v homérské epice charakterizuje Herma potměšilost, úskočnost a vychytralé zlodějství. V *Iliadě* například pomocí lsti provede Priama bezpečně achájským táborem. V *Odyseji* figuruje jako pomocník vyslaný bohy – pomůže Odysseovi u Kirké a Kalypsó. Jak je z homérských příběhů patrné, jeho podvody většinou slouží obecnému prospěchu a v tomto ohledu je Hermés mezi trickstery poněkud výjimkou. Také nebývá sám podveden svými úskoky – naopak trestá zloděje (Doty 1993: 57).

Tradičně je Hermés spojován s přechody a hranicemi; nejvýrazněji snad s hranicí mezi životem a smrtí. V posledním zpěvu *Odyseie* převádí se zlatým uspávacím prutem v ruce

⁶ Pro vyčerpávající výčet charakteristik, které Herma identifikují jako trickstera, viz Doty 1993.

zabité nápadníky na asfodelovou louku – sídlo duší zesnulých, kde potkávají zemřelé hrdiny z Iliady. V *Hymnu na Demétru* je povolán Diem, aby z podsvětí přivedl Persefonu.

Sféry jeho vlivu jsou změna a pohyb a charakterizuje ho rychlost, což naznačují křídla na hlavě, ramenou nebo nohou. Jeho doménou jsou hranice: mezi živými/mrtvými, mezi světem bohů/lidí, mezi spánkem/bděním. Díky své mezní existenci je schopen porušovat tabu a protiklady se demonstrují i v samotné jeho podstatě: objevuje se jako starý muž i jako mladík, je bohem zlodějů a zároveň ochranou proti nim, disponuje jak maskulinními, tak femininními kvalitami, je patronem jazyka a řeči, přesto je spojován s tichou přítomností a pauzami v řeči (Doty 1993: 48–49).

4.1.3. Iktómi

V šibalských příbězích, které jsou nejrozšířenějším typem vyprávění severoamerických kmenů (Ullrich 2002: 23), má postava šibala trojí charakter: a) je vychytralým, ale zároveň neobratným podvodníkem, b) koná dobré skutky a působí jako kulturní hrdina, c) hraje roli stvořitele. Často prochází vývojem – od stvořitelské funkce přechází k podvodům, aby nakonec pomáhal lidem. Výjimkou je Iktómi, šibal kmene Lakotů (Siouxů), který se nikdy neprojeví jako kulturní hrdina. Je nejstarší narozemnou bytostí a dal jména všem zvířatům, jeho motivace je však čistě osobní a vždy chce škodit. Pakliže jeho činy v konečném výsledku nějak pomohou lidem, jde o nechtěný důsledek.

Šibal v severoamerických příbězích má schopnost vzít na sebe jakoukoli podobu, většinou má však nějakou základní, pravou (u mnoha kmenů Kojot, Krkavec nebo Zajíc); Iktómiho pravou podobou je pavouk, což je i překlad samotného slova *iktómi*. Podle Lakotů mají pavouci tuhý kořínek, rychle se rozmnožují a jsou posvátní, protože se objevují ve všech čtyřech prostředích: v zemi, podzemí, ve vzduchu a vodě (tamtéž: 38).

Příběhy o Iktómim (a obecně o severoamerických šibalech) mívají podobnou strukturu: Iktómi se snaží o nějaký vychytralý kousek, nakonec je však sám podveden a dojde ke škodě. Projevuje se jako obscénní zbabělec, nemá žádné morální ani sociální hodnoty, porušuje tabu (nevyhýbá se ani incestu nebo kanibalismu), nad svými popudy nemá žádnou moc – do jisté míry působí jako dítě. Chová se podle svých instinktů a nezná princip řádu či etiky. Většinou mluví v holých větách, ačkoli dokáže použít i působivý jazyk a zpravidla se neustále přetvařuje – je vykreslen jako lhář, pokrytec a falešník. Společností bývá tolerován, vždy však na nečestném místě: u vchodu do stanu nebo na místě žebráků (tamtéž: 40).

V moderní kultuře se termín trickster poněkud posunul – stále sice vychází z mytologického základu a přebírá charakteristiky původních božstev, nicméně v současném diskurzu tento typ postavy nemusí nutně být božského původu a je k němu odkazováno jako k fenoménu „třetího“. Tento koncept poprvé představil sociolog Georg Simmel, který vypracoval teorii o postavě mediátora stojícího mezi řádem a chaosem (Hahn & Schmidt 2016: 94–95).

4.2. Antihrdina antické epiky

Hledáme-li antihrdinu v antické epice, jednoznačně nám vyvstane postava, která dodnes výrazně ovlivňuje (nejen) literární diskurz – Odysseus. V ithackém králi se jasně demonstrují šibalské charakteristiky, které jsem naznačila výše. Už jen příjmi, které ho provází jak v Iliadě, tak v Odysseji, ho identifikuje předně jako *důvtipného* či *chytrého*. Také rusé vlasy, přirovnávané k lišce, o tom svědčí. Sama Athéna k němu po návratu na Ithaku promlouvá takto:

Pálená liška a prohnaný chlap aby byl, kdo by tě předčit chtěl / v chytrostech tvých, i kdyby nějaký bůh s tebou se střetl! / Přetvařuješ se i doma a vymýšlíš bajky, / které jsi miloval již jako dítě! / Nechme však toho! Ve lsti se vyznáme oba: / ty z lidí jsi nad jiné bystrý v řeči a vtipu, / já z bohů v moudrosti, v radě (Homér 1946: 170).

Podstata Odysseovy chytrosti a lstivosti se však v Iliadě a Odysseji poněkud liší – zatímco před Trójou vystupuje jako manipulátor a jeho obratná slova pomáhají získat Řekům převahu, na cestě domů jsou důvtip a obratnost jeho jedinými prostředky k přežití.

Podstatnou roli hraje v Odysseji akt vyprávění a moc slova. Hynes to nezdůrazňuje, ale zacházení se slovy je pro trickstera pochopitelně zásadní.

Jeden z aspektů tohoto typu trickstera, se kterým se znovu a znovu setkáváme v literatuře, je manipulace se slovy, nejen v ‚běžné‘ mluvě (jako kdyby cokoli týkající se trickstera mohlo být běžné!), ale i v písních, zaříkadlech a oslavných básních; a kvůli tomu můžeme narazit na jistou obtíž při rozlišování subjektu či tvůrce od objektu či epického vyprávění (Miller 2000: 250, vlastní překlad).

V Iliadě se dozvídáme, že „kdykoli zase [Odysseus] hlas mohutný vyrazil z prsou, / a když vypouštěl slova jak záplavu sněhových vloček, / pak se nemohl měřit s tím rekem smrtelník žádný“ (Homér 1980: 57). Slova ho zachránila z mnoha svízelných situací: Nausikau přesvědčí lichotkami, Fajákům se tolik líbí jeho vypravování, že mu pomohou dostat se domů

a přidají skvostné dary, oslepeného Polyféma přelstí lží. Neovladatelná touha po řeči ovšem znamená i jeho zkázu – v okamžiku, kdy z lodi třikrát zakřičí nadávky na Polyféma, způsobí tím smrt posádky a své bloudění. Nejdůležitější vyprávění je ovšem to, díky kterému známe právě onu fantastickou část Odysseova putování. Fajákové jsou při jeho vyprávění „jati podivným kouzlem“ (Homér 1946: 142) a neexistuje žádný jiný zdroj, tedy ani způsob, jak pravdivost příběhu potvrdit nebo vyvrátit.

K jiné tricksterovské charakteristice může odkazovat i jedno z epitet přiřazovaných Odysseovi: *polytropos*, které je obvykle překládáno jako bystrý, obratný nebo zchytralý, ovšem Sylva Fischerová ve větší shodě s originálem preferuje význam „muž mnoha obrátů“. To by pak mohlo odkazovat k Hynesovu čtvrtému bodu, tedy schopnosti trickstera převracet. Odysseus ovšem není tak úplně vědomým činitelem těchto obrátů (nejedná-li se zrovna o jeho vlastní lest), spíše jejich pasivním příjemcem – v průběhu eposů se jeho charakter mění a stále víc si uvědomuje sám sebe.

Zdá se tedy, že v případě Odysseově jsme konfrontováni s příběhem o utrpení a zmoudření trickstera – a takový příběh jiné kultury většinou nenabízejí, protože jinde je trickster prostě tricksterem, figurkou v řetězu ad infinitum se recyklujících kaleidoskopických epizod, tím, kdo přelstí a zvítězí; někdy je sám přelstěn; anebo se vymkne mimo sebe a je potrestán, jako severský Loki (Fischerová 2016: 163).

Tento rozdíl – neměnný versus proměňující se trickster – může být způsoben zasazením: Loki je veskrze mytologická postava, která má svou funkci a kosmogonický charakter, kdežto Odysseus „pouhý“ člověk. Mohli bychom dokonce spekulovat o nějakém autorském záměru, který by směřoval právě touto cestou (například ve srovnání Athénina / Odysseova šibalství, viz citace výše). Ostatně Miller poznamenává:

jádrová charakteristika trickstera, nebo alespoň lidských odrazů trickstera, není pevná, průzračná a neproniknutelná jako charakteristika normativního hrdiny, ale proměnlivá, dokonce rozplývavá (Miller 2000: 274, vlastní překlad).

4.3. Antihrdina rytířských románů

I v rytířské epice celkem snadno vysledujeme několik příkladů, u kterých bychom mohli mluvit o antihrdinství. Můžeme k nim zařadit kupříkladu „zbabělé rytíře“, typ, který se vyskytuje ve španělské či francouzské středověké literatuře (carriónští infanti z *Písně o Cidovi*, zbabělý rytíř

ze starofrancouzské romance *Perlesvaus*). Poněkud zajímavějším případem je ovšem artušovská postava Keie/Kaye.

To, co je později nazváno Artušovský cyklus, má kořeny ve velšské literatuře, konkrétně v příběhu *Culhwch ac Olwen*. Madý Kulhwch zde přijíždí na dvůr krále Artuše, svého bratrance, a setkává se s jeho družinou. V dlouhém výčtu Artušových družiníků figuruje na předním místě Kei, mezi jehož zvláštní schopnosti patří mimo jiné velký žár: „A když jeho druhům bylo nejvíce zima, zapaloval jim oheň svým vlastním žářem“ (*Keltské pověsti* 1944: 139). Kam jde Kei, jde i Bedwyr a tito dva fungují jako doplňující se pár: Bedwyr na poli fyzické síly, Kei (mimo svou roli Artušova šampiona) v oblasti zručnosti, zvláštních vědomostí a magické manipulace (Miller 2000: 244).

Kei v tomto příběhu disponuje charakterem „odinické“ formy šibalství – nemilosrdné a kruté prohnání (tamtéž: 273). Ve scéně, kdy skupina s Kulhwchem dorazí k obydlí obra Gwrnacha, se Kei představí jako nejlepší cidič mečů na světě a je vpuštěn dovnitř. Poté pomocí lsti obrovi setne hlavu. Podobně krutý nádech má i příhoda, ve které Kei s Bedwyrovou pomocí vykope jámu pod Dillusem Vousatým: „dal mu ohromnou ránu a tiskl ho v jámě tak dlouho, dokud mu dřevěnými klíšťkami nevyškubali úplně vous; a potom ho dobili“ (*Keltské pověsti* 1944: 165). Kromě kruté prohnání je i horkokrevný (koneckonců má vlastní žár) a pomstychtivý:

A proto se Kei rozhněval tak, že bojovníci tohoto ostrova jen stěží sjednali mír mezi ním a Artušem; avšak od té doby, ani když byl Artuš v úzkých, ani když mu pobili jeho lidi, Kei se nevrhal do nebezpečnosti s ním (tamtéž).

Nicméně Keiova podstata se během jeho literární kariéry vyvíjela. V jiné velšské próze, romanci s názvem *Peredur fab Efwraig* (*Peredur, syn Efwraigův*), která příběhem víceméně odpovídá Chrétianovu *Percevalovi*, připomíná naopak „lokickou“ formu, i když jen částečně – je mnohmluvný, bláhový a spíše směšný než nemilosrdný; jeho zoufalé triky se obrací proti němu (Miller 2000: 273–274). Kontinentální podoba sira Kaye, ze které *Peredur* pravděpodobně vychází, připomíná právě spíš hrubého a zoufalého, a tudíž komického senešala než krutě vychytralého Keie.

Podobný osud měl v literatuře i Tristan, další středověký trickster. Ve *Velšských triádách* (*Trioedd Ynys Prydein*) je vedle Keie a Bedwyr jmenován jako jeden ze tří největších válečníků Británie. V jiné triádě je zmiňován jako jeden ze tří milenců, čímž se pochopitelně proslavil nejvíc. Nakonec si získal místo i mezi třemi tvrdohlavými muži Británie. V příběhu o Tristanovi a Isoldě, jak jej přepsal Gottfried von Strassburg, se plně projeví Tristanovo šibalství:

vystupuje pod falešným jménem, obratně lže, svými nepřáteli je tricksterem vyloženě nazýván a jeho jednání místy nese prvky komiky (Miller 2000: 257–258). I v jiných verzích, nejnověji té Bédierově, Tristan projevuje důvtip hodný šibala, když se snaží dostat k Isoldinu loži a když uniká před pronásledovateli. Mimoto používá luk – zbraň zbabělců. Zajímavé ovšem je, že některé šibalské rysy přebírá Isolda, která se stává aktivnějším z obou partnerů. Dovedně se vyhne křivé přísaze u Artušova dvora, když se nechá Tristanem převlečeným za malomocného přenést přes řeku, vymyslí, jak před králem Markem zatajit ztrátu panenství – obratně manipuluje se svým okolím včetně Tristana.

Ten Tristan, který, podobně jako Kei, býval šampion bitev, ztrácí tuto část své starší, hrdinsko-válečnické osoby, ačkoli v prospěch jiného druhu síly či vlivu (Miller 2000: 258, vlastní překlad).

Zdá se tedy, že v Isoldě nacházíme vzácný případ trickstera-ženy.

4.4. Moderní antihrdina

Podobně jako u hrdiny, moderní literatura nám v souvislosti s antihrdinou nabízí množství příkladů, o kterých můžeme uvažovat. V devatenáctém století se do obecného podvědomí dostává díky Goethovu zpracování středověké legenda o Faustovi, který se odvrátí od křesťanské morálky a v honu za naplněním vlastních tužeb podlehne svodům ďábla. Na počátku takového rozhodnutí stojí zklamání z toho, že přes celoživotní snahu a studium nedosáhl životního smyslu. Vědecky založený je i Viktor Frankenstein Mary Shelleyové, ačkoli jeho antihrdinství se poněkud liší – s Faustem ho sice spojuje bezohledná honba za vlastními cíli, aniž by jakkoli dbal na své okolí, jeho hlavní provinění ovšem spočívá v odmítnutí převzít odpovědnost za monstrum, což v důsledku vede k tragickému vyústění. Vlastní, čistě materialistické cíle sleduje také Raskolnikov v Dostojevského románu *Zločin a trest*. Ač na konci přizná svou vinu a vrátí se tak alespoň částečně na „správnou cestu“, většinu předchozího děje stráví horečnatým obhajováním vražd, které spáchal. Příkladem z české literatury dvacátého století pak může být Dykův *Krysař*, podobně jako Faust zpracování středověké německé legendy. Krysaře k masové vraždě „donutí“ okolnosti, respektive zkaženost občanů města, na kterých vykonává pomstu – sice snad přehnaných rozměrů, ale zčásti zcela pochopitelnou.

Abychom však odvrátili pozornost od děl v odborné literatuře již dostatečně rozebraných, ráda bych se nyní stručně zaměřila na popkulturní antihrdiny. Jelikož se literární

fantasy budu zabývat v další části práce a jelikož se komplexní narativ dávno netýká pouze literatury, považuji za užitečné krátce vykročit do oblasti jiných médií, která mohou poskytnout zajímavé typy a charaktery.

Mytické antihrdiny-trickstery ožívují díla, která nějakým způsobem z mytologie čerpají. V rámci soudobého boomu severské mytologie jsou v moderním diskurzu obzvláště oblíbené reinkarnace Lokiho, vikinského boha klamu. Nejzjevněji asi v úspěšných filmových adaptacích komiksu *Thor* studia Marvel, kde ho ztvárnil Tom Hiddleston. Poprvé se Loki v komiksu objevil již v roce 1949 a od té doby shodně se svým mytickým předobrazem několikrát změnil strany, jednou působil jako Thorův antagonist, jindy jako jeho pomocník. Poněkud originálněji s postavou Lokiho zachází videohry. Hra *God of War* z roku 2018 je zasazena do snově mytického severského prostředí, které rafinovaně převrací hráčova očekávání vycházející z jeho kulturní encyklopedie: například bůh Ódin, přítomný zde pouze ve vyprávěných příbězích, je vykreslen jako jednoznačně záporná postava – oproti tomu Midgardsorm, v mýtech protivník Ásů, jako postava kladná. Na konci herní narativní linky dojde k odhalení, že Atreus, syn hráčovy postavy Kratose, je ve skutečnosti Loki, který měl dosud příležitost projevit svou lstivou povahu jen skrze chlapecké činy. I Kratos, hlavní postava příběhu, má antihrdinské rysy – původem spartský válečník byl v přechozích dílech série donucen zavraždit svou rodinu, což ho vyslalo na cestu pomsty na olympských bozích.

Na formě šibalství, které v mytologii představuje Loki a Ódin, je založena i postava Solase z počítačové hry *Dragon Age: Inquisition*, která byla oceněna mimo jiné pro skvělý scénář. Solas, pomocník hráčovy postavy, se v závěru hry vyjeví jako elfský vlčí bůh Fen'Harel, jehož hlavním cílem je vyhubit populaci daného fikčního světa, aby mohl znovu nastolit slavnou elfí říši z dávných časů. Solas stejně jako Ódin vystupuje pod několika jmény a převleky, charakterizuje ho nemilosrdná cílevědomost a nebezpečné charisma. S Lokim ho spojuje schopnost překračovat hranice mezi světy, ambivalentnost (stojí na straně „dobra“ i „zla“) a využívání triků a podvodů.

Rovnou několik mytických tricksterů zobrazuje seriál *American Gods* vycházející ze stejnojmenného románu Neila Gaimana. Jako šibal zde figuruje především pan Wednesday – Ódin, ale i Mad Sweeney (založený na irskokeltské mytologii a mísící v sobě rysy boha Luga s lepríkónskou potměšilostí), pan Nancy – africko-americký pavoučí bůh Anansi a další. Pozoruhodné je zasazení do moderních Spojených států, které vytváří zajímavé napětí mezi skutečnou povahou bohů z dávných dob a jejich strategiemi, jak přežít v současném světě, který uctívá spíše novodobé bohy jako je Media, Technical Boy nebo pan World – vlastně svérázné trickstery moderní doby.

Avšak nejen díla, která nějakým způsobem využívají mytické prvky, pracují s postavou typu trickstera. Charakteristikou se mu blíží komediální postavy, jako je třeba Jack Sparrow z filmové série *Piráti z Karibiku*, Harley Quinn a Joker z batmanovského univerza, Deadpool ze stejnojmenného komiksu nebo (ač jen v menší míře) Han Solo ze *Star Wars*. Tyto postavy spojuje obliba v tricích a podvodech – které se jim mohou vymstít, a které slouží jako zdroj humoru, ač někdy poněkud drsného (v případě Harley Quinn, Jokera nebo Deadpola).

V množině moderních popkulturních antihrdinů, kteří se nezakládají na mytologii, je častým typem postava, která má posunuté hranice „morálního“ zabíjení. Taková postava zpravidla mívá relativně pochopitelnou motivaci a ospravedlnitelný cíl, který však naplňuje nekonvenčními postupy neshodujícími se s běžným morálně-etickým cítěním. Roli zde alespoň částečně hraje pojem *relativní morálky*, který jsem stručně zmínila v úvodu práce. Můžeme jmenovat například Franka Castlea známého pod přezdívkou Punisher, který se poprvé objevil v komiksu studia Marvel v roce 1974 a nejnověji v seriálu S. Lightfoota z roku 2017. Ačkoli je hlavní náplní Frankova života nemilosrdné zabíjení, čtenář/divák je stále schopen se s ním do jisté míry ztotožnit, protože dokáže pochopit jeho motivaci, a protože i přes brutální metody se Punisher striktně zaměřuje pouze na „padouchy“. Celou řadu komplikovaných hrdinů a antihrdinů nabízí seriál *The Walking Dead* F. Darabonta a A. Kangové založený na komiksové sérii Kirkmana, Moora a Adlarda. Zajímavým vývojem prochází jeho protagonista, Rick Grimes, který se do zombie apokalypsy probouzí jako policista a (zdánlivě) přímočarý civilní hrdina, jenž v každé situaci udělá správné rozhodnutí. V průběhu devíti sérií, ve kterých vystupuje, se však musí přizpůsobit postapokalyptickému světu a sáhnout k bezohlednému jednání, aby přežil a ochránil své blízké. Na začátku svého příběhu se Rick důsledně vyhýbá zabíjení lidí, k jeho konci už je to pro něj téměř samozřejmostí.

5. Materiál

V následující části se za pomoci příkladů vybraných literárních postav pokusím postihnout obecnější zákonitosti toho, jak je antihrdina ve fantasy zobrazen a jakým způsobem funguje. Pro důkladnější analýzu jsem si určila devět antihrdinských postav z šesti knih (resp. knižních sérií); jsou to konkrétně Anasûrimbor Kellhus a Cnaiür urs Skiötha z trilogie *Princ ničeho*, Gerald Tarrant z *Trilogie ledového ohně*, Thomas Covenant z *Kronik Thomase Covenanta*, Locke Lamora ze série *Páni parchanti*, Kvothe z *Kroniky Královraha* a Sand dan Glokta, Logen Devítiprsták a Ferro Maldžinn z trilogie *První zákon*. Na několika místech odkazuji i k jiným dílům, která však stojí spíše na okraji mého zájmu a zároveň jsou ve čtenářském povědomí aktuálnější (například *Píseň ledu a ohně* nebo *Kolo času* a další). Jelikož nepředpokládám detailní čtenářskou znalost analyzovaných děl, ale zároveň ji považuji pro kontext této práce za důležitou, připojuji přílohu, která v rámci možností (s ohledem na stránkový rozsah zmiňovaných děl) co nejstručněji shrne obsah vybraných knih. Lze ji tedy dle potřeby nalistovat, případně se k ní během čtení dalších kapitol vracet.

6. Rozpoznání

Damien si s úlekem uvědomil, že mužova kůže je jen o málo tmavší než chlapcova: pokožka bez melaninu. Tak mu seděla, že si toho předtím nevšiml, ale teď, v kontrastu s chlapcovou churavou pobledlostí, působila barva dosti podezřele. Nedávno tady skončilo léto. Damien zvažoval všechny důvody, proč nebyl na první pohled zdravý muž opálený. Jen málo takových, skutečně velmi málo, bylo nevinných. Většina nebyla.

(Friedman 2001: 149)

Nejprve se zaměřím na to, kdy a jak dojde k rozpoznání (implikovaného) čtenáře, že literární postava je antihrdinou, případně kdy a proč začne čtenář o takové možnosti uvažovat. Domnívám se, že způsoby jsou v zásadě tři – skrz paratext, což je okrajový způsob, který pouze zmíním a detailněji se jím nebudu zabývat, a především díky vněttextovým (respektive intertextovým) nebo vnitrotextovým indiciím. Tyto způsoby jsou vzájemně prostupné a kombinovatelné, ale v konkrétních případech bude jeden z nich patrně převládat.

6.1. Paratextové

Paratext může čtenáře informovat o přítomnosti antihrdiny v literárním díle přímým konstatováním v rámci peritextu například na obalu knihy: v doporučujících citátech nebo anotacích a podobně. Pakliže si čtenář před samotným čtením vyhledá epitexty, kupříkladu recenze, rozhovory s autorem či upoutávky vytvořené nakladatelstvím, může se s takovou informací setkat i tam. Horizont očekávání takového čtenáře pak pravděpodobně bude odlišný od čtenáře, který přistupuje k textu bez předchozí průpravy.

6.2. Vněttextové/intertextové

O vněttextovém či intertextovém rozpoznání lze mluvit především u antihrdinů s tricksterskými rysy. Takové postavy se mnohdy chovají vesměs jako hrdinové, ale disponují určitými charakteristikami, které si s hrdiny obyčejně nespojíme a které naopak připomínají právě šibaly z mytologie či starší literatury. Implikovaný čtenář rozpozná antihrdinu-trickstera na základě (někdy zjevných, jindy pouze důmyslně naznačených) určitých indicií a následně přistupuje k postavě a celému dílu z poněkud jiného úhlu a s jiným očekáváním.

Za příklad vněttextového/intertextového antihrdiny nám poslouží Kvothe z *Kroniky Královraha* a Locke Lamora z *Pánů bastardů*.

Kvothe má nejvíce shodných charakteristik s Odysseem, tricksterem klasické literatury. Na první indicii narazíme hned v prologu úvodního dílu, kde je ve statické scéně popsán muž s rusými vlasy, který je později identifikován jako hlavní hrdina. Samotná tato charakteristika – rusé vlasy – samozřejmě nestačí, ale přirozeně zapadá do celkového obrazu. Kompozice celé *Kroniky* je totiž nápadně podobná *Odysseji*: Kvothe vypráví vlastní příběh, který nikdo (z přítomných) nemůže spolehlivě dosvědčit. Na jednom místě, které může potvrdit Bast, Kvothův pomocník, se dokonce výpovědi rozcházejí (ačkoli ohledně výsostně subjektivního tématu):

„Bylo na ní cosi nepostižitelného. Cosi podmanivého, jako teplo ohně. Měla v sobě půvab, jiskru—“

„Měla zahnutý nos, Reshi,“ ozval se Bast a přerušil jeho vzpomínání.

Kvothe na něj pohlédl, čelo mu svráštla podrážděná vráska. „Cože?“

Bast na obranu zvedl ruce. „Jen něco, čeho jsem si náhodou všiml, Reshi. Všechny ženy ve tvém příběhu jsou krásné. Nemůžu to popřít jako celek, jelikož jsem žádnou z nich nikdy neviděl. Ale tuhle jsem viděl. Měla maličko zahnutý nos. A kdybychom měli být úplně poctiví, na můj vkus měla trochu úzký obličej. Rozhodně nebyla dokonale krásná, Reshi“

(Rothfuss 2008a: 52).

Moc slova je jedním z hlavních témat a motivů *Kroniky* – najdeme ji hned v několika vrstvách příběhu. V celkové kompozici: Kvothe vypráví vlastní příběh Kronikáři a Bastovi a zcela je vtáhne do děje. Samotné jeho jméno je vlastně mluvící – v českém překladu sice úvodní věta anotace zní: „Jmenuji se Kvothe, což se vyslovuje téměř stejně jako ‚kvóta‘, ale ne docela“ (Rothfuss 2008: přebal), v originále ovšem vyzní poněkud jinak: „My name is Kvothe, pronounced nearly the same as ‚quothe‘“⁷, přičemž ono *quothe* silně připomíná anglické *quote* = citovat, sdělit. Na úrovni fikčního světa se moc slova projevuje mimo jiné ve *jmenování*: sympatie – magie nevyžaduje řeč, ale za její nejvyšší formu se pokládá jmenování, které naopak na moci slova závisí. Kvothe se postupně učí jmenovat; jako první ovládne jméno větru a následně mu mistr jmenovač vysvětluje povahu moci jmen a slov, což je pro celé dílo zásadní a určující:

⁷ ROTHFUSS, Patrick. *The Books* [online]. In: Patrick Rothfuss. [cit. 2020-04-08]. Dostupné z: <https://www.patrickrothfuss.com/content/books.asp>

„Jména znamenají tvar světa, a člověk, který je umí vyslovit, je na cestě k moci.“ [...] „Jako mají moc jména, mají moc i slova. Slova dokážou zažehnout ohně v myslích lidí. Slova můžou vynutit slzy i z těch nejtvrděších srdcí. Existuje sedm slov, která mohou způsobit, že tě bude druhý milovat. Existuje deset slov, která zlomí vůli silného muže. Ale slovo není nic víc než obraz ohně. Jméno je oheň sám“

(Rothfuss 2008a: 276–279).

Na tomto místě je myslím příhodné připomenout si citaci z Illiady: „kdykoli zase [Odysseus] hlas mohutný vyrazil z prsou, / a když vypouštěl slova jak záplavu sněhových vloček, / pak se nemohl měřit s tím rekem smrtelník žádný“ (Homér 1980: 57).

S Odysseem a mytickými šibaly sdílí Kvothe také vychytralost a používání lstí. Pochází z Edemských Ruhů, pocestných divadelníků, kteří využívají kulis a různých divadelních triků. Během studia a dalších etap života nemá Kvothe k podvodu nikdy daleko; kupříkladu v epizodě, ve které je Kvothovi vyměřen trest bičováním, požije před samotným aktem bylinu, díky níž nekrvácí a alespoň částečně si tak zachová tvář. Následně dostane přízvisko Kvothe Bezkrvný. Právě i přezdívky a přídomek jsou pro Kvotheho zásadní a spojují ho s trickstery a jejich mnohotvárností.

Měl jsem více jmen, než si kdo zaslouží mít.

Ademové mi říkali Maedre. Což, podle výslovnosti, může znamenat ‚Plamen‘, ‚Hrom‘ nebo ‚Zlomený strom‘. [...] Můj první učitel mi říkal E’lir, protože jsem byl chytrý a věděl jsem to. Má první opravdová milenka mi říkala Dulator, protože se jí líbilo, jak to zní. Také mě nazývali Stínovec, Dlouhoprsták, Šestistrunka. A potom Kvothe Bezkrvný, Kvothe Tajemný a Kvothe Královrah

(Rothfuss 2008: přebal).

Podobně i Locke Lamora se může chlubit mluvícím jménem, a to hned ve dvou významech: připomíná jednak jméno severského trickstera Lokiho, jednak anglické slovo *lock* = zámek, zamknout. Oba významy vystihují Lockeho povahu a činnost: v prvních dvou dílech série je charakterizován především používáním rafinovaných lstí a komplikovaných několikanásobných podvodů. Jeho nejvíce určujícím rysem je vychytralost; je schopný využívat převleků a zcela splynout s danou rolí. Propracovanost jeho převleků je tak dokonalá, že až připomíná komplexní změnu podoby jako u mytického trickstera.

„Mé jméno,“ představil se Locke Lamora, „zní *Lukas Fehrwight*.“ Hlas měl uhlazený a precizní, zbavený Lockeho přirozené modulace – jako barman míchající nápoje přilil špetku hrubého vadranského přízvuku do mírné zkomoleniny rodného camorrského nářečí. „Na sobě mám oblečení, které bude za několik minut plavat v potu. Jsem dost hloupý na to, abych se procházel po Camorru bez jakékoli zbraně. Krom toho,“ prohlásil s náznakem zadumané lítosti, „jsem naprosto *smyšlený*“ (Lynch 2009: 47).

S mytickým šibalem sdílí některé Kvotheho i Lockeho eskapády nepříznivé vyústění jak pro jejich původce, tak pro okolí. Locke je kupříkladu nucen jako důsledek svého podvodu v prvním díle přetřpět zbití, uzavření do sudu a pokus o utopení. Jiná základní charakteristika trickstera (podle Hynese, viz kapitola *Obraz a proměny antihrdiny a trickstera v literárním a mytologickém diskurzu*) – schopnost překračovat hranice mezi posvátným a profánním – se projeví u Kvotheho: v epizodě ze *Strachu moudrého muže*, ve které stráví neurčitě dlouhý čas ve světě fae a pak se dokáže vrátit zpět do „obyčejného“ světa.

Kvotheho i Lockeho lze do jisté míry jako antihrdiny-šibaly určit zkombinováním paratextu a intertextu: o Kvothovi nám mnoho řekne anotace na přebalu knihy (mluvící jméno – ač pouze v anglické verzi – a přídomky), o Lockem kromě mluvčího jména i název prvního dílu série (*Lži Lockeho Lamory*). Četnost intertextových vazeb je pak pro obě postavy, které s mytickým tricksterem sdílí mnoho charakteristik, určující a přesvědčivá.

6.3. Vnitrotextové

Vnitrotextový způsob rozpoznání je takový, který definuje postavu jako antihrdinu pouze skrz samotný konkrétní text. Postava vstoupí do děje bez jakéhokoli „stigmatu“ a její antihrdinská povaha se vyjeví dříve či později díky vypravěčským technikám. K identifikaci může teoreticky dojít v podstatě kdykoli – hned při prvním vstupu postavy, v průběhu děje nebo na konci příběhu. S tím těsně souvisí vývoj antihrdiny, kterému se věnuji v následující kapitole. Vnitrotextových metod, jak přisoudit postavě antihrdinské rysy, je celá řada a vzájemně se kombinují a doplňují: vypravěčský komentář, citově zabarvený popis, vnitřní monolog dané postavy či postav jiných, postoje a chování ostatních postav a podobně. Patrně převládajícím postupem je ovšem prosté vyličení činů antihrdiny, které se pro (implikovaného) čtenáře neshodují s všeobecně platnou morálkou.

Na tomto místě k vnitrotextovému kontextu přistupuje částečně i intertext, konkrétně k otázce, zda je pro rozpoznání antihrdiny potřeba hrdina. Odpověď bude pravděpodobně znít ano, pokud tedy přijmeme koncept utváření obrazu hrdiny na základě dlouhé literární tradice a vezmeme v potaz, že čtenář si takový obraz nese v mysli, když přistupuje k jakémukoli (relevantnímu) literárnímu textu.

6.3.1. Moment rozpoznání

V rámci vnitrotextových antihrdinských postav většinou dokážeme v textu přesně vysledovat „moment“ – určitý bod, kdy by u implikovaného čtenáře mělo dojít k rozpoznání. Do té doby předpokládáme cosi jako presumpci nevinu, k jejímuž porušení dojde právě až vlivem jistých okolností. Definitivní identifikace antihrdiny může být samozřejmě komplexní proces, kdy se postupně nabalují další a další charakteristiky, dokud nedojde k metaforickému orázkování postavy, ale domnívám se, že první *náznak* je zásadní pro hlubší čtenářské porozumění textu a dané postavě. Takový moment může co do podoby a umístění široce variovat: některé antihrdiny „usvědčí“ jediná věta, jiné celé kapitoly.

Kupříkladu Kellhus z trilogie *Princ ničeho* se jako antihrdina projeví hned v prologu prvního dílu, kde Bakker pro jeho představení použije krátký, v podstatě uzavřený příběh: Anasûrimbor Kellhus se v něm vydává na cestu a krátce po opuštění skryté pevnosti Dûnyainû potkává v sněžné pustině lovce Lewetha. Stráví s ním nějaký čas, a zatímco se od něj dozvídá o světě, dovedně ho manipuluje a přiměje ho k náklonnosti. „*Zemřel bych pro tebe*“ (Bakker 2009: 28) myslí si zraněný Leweth po střetu s nelidskými Sranky. Kellhus ho však nechá napospas smrti a bez jakéhokoli váhání odchází. Čtenář snadno dospěje k závěru, že Kellhus vlivem dûnyainského výcviku disponuje absolutní absencí empatie či emocí vůbec. Kapitoly v celé trilogii střídají fokalizátory, přičemž v prologu je čtenáři představen Kellhusův úhel pohledu. S postupem děje ještě několikrát sledujeme dění skrz Kellhusovu perspektivu, ale takové kapitoly jsou čím dál vzácnější. V prologu se nicméně ocitáme v Kellhusově mysli:

Před sebou měl pouť světem lidí svázaných libovolnými zvyky, nekonečným opakováním kmenových lží. Přijde k nim jako *probuzený*. Najde útočiště v mezerách jejich nevědomosti a pomocí pravdy je promění ve své nástroje. Byl Dûnyain, jeden z Přípravených, a jako takový opanuje všechny národy, všechny okolnosti“
(tamtéž: 25–26).

Kellhus v prologu vykazuje antihrdinské rysy nejen svými činy, ale i myšlenkami.

I Celia Friedmanová využívá víceméně uzavřenou epizodu pro úvodní vykreslení antihrdinského charakteru Geralda Tarranta. Odehraje se krátce po vstupu jeho postavy (pod tímto jménem) na scénu. Hlavním úkolem této epizody je právě ustanovení a demonstrace Tarrantovy pokřivené povahy. Děje se tak prostřednictvím prvního (z mnoha) konfliktu mezi Damienem, který slouží jako jakési měřítko morálky, a Tarrantem, který bez zaváhání usmrtí chlapce, jenž podlehl drogové závislosti. Epizoda se uzavírá jejich slovní výměnou, v níž je patrná nejen Damienova určitá naivita, ale hlavně Tarrantův cynismus, který v opozici k Damienově světonázoru o to víc vyniká.

„Já nevinné nezabím,“ řekl chladně.

Smrtný proces se zastavil. Gerald Tarrant k němu vzhlédl.

„Nevinní neexistují,“ řekl tiše

(Friedman 2001: 155).

O něco později uvažuje Damien o Tarrantovi již jako o zlu:

Zlo je takové, jaké si ho uděláme, napsal Prorok. Svažme ho s vyšším Cílem a změňme tak jeho povahu. A: Používáme nástroje, které musíme. Damien přemýšlel, jestli, a když ano, tak jak, může být svázán Gerald Tarrant“ (tamtéž: 171),

což je poněkud paradoxní, vzhledem k tomu, že, jak se později dozvíme, cituje samotného Tarranta.

V Tarrantově případě můžeme zároveň snadno sledovat ono postupné nabalování charakteristik a skutečností, které nakonec poskládají komplexní obraz antihrdiny. Gerald Tarrant je v daném fikčním světě totiž znám pod více jmény a k odhalení, že se jedná o tutéž postavu, dochází postupně. V prologu, který se odehrává stovky let před hlavním dějem, je líčeno Obětování – hrůzný čin, kterým si Prorok zajistil dlouhý život. Následně se setkáváme s Lovcem, mužem, který přebývá v zakázaném Lese a loví mladé ženy. Samotný Gerald Tarrant vstupuje na scénu až na straně 141 a k odhalení, že Prorok, Lovec a Tarrant jsou tatáž osoba, dojde až téměř v třetině knihy, na straně 250 (z 600).

V okamžiku, kdy se čtenář spolu s Damienem dozvídá o spojení Tarrant = Lovec = Prorok, již vnímá Tarranta jako antihrdinu, nicméně až teď je schopen reflektovat skutečnou míru jeho antihrdinství. V jednu chvíli je dokonce možné uvažovat o Tarrantovi jako antagonistovi – v epizodě, kdy se odhalí jeho pravá totožnost, vyloženě pracuje proti skupině hrdinů, a dokonce unese Ciani. Motivace k tomuto činu se však rychle vysvětlí (ač poněkud

nejasně) a Tarrant se vrací po bok Damiena a ostatních, kde působí jako antihrdina. K prvnímu rozpoznání dochází u Tarranta tedy už v průběhu scény s usmrcením závislého chlapce, ve chvíli ztotožnění postav můžeme mluvit spíše o zintenzivnění.

Inkvizitor Glokta z *Prvního zákona* je podobně přesvědčivě vykreslen jako antihrdina z kraje prvního dílu trilogie, kdy ve své úvodní scéně nejprve kombinací ich- a er-formy popisuje bolest celého svého zmrzačeného těla, když schází ze schodů, a následně bez jakýchkoli výčitek způsobuje bolest vyslýchaného při mučení – navíc muže, kterého kdysi považoval za přítele.

I Ferro Maldžinn ze stejné trilogie je charakterizována jako antihrdinka ve scéně, ve které se poprvé objeví. Kope sice hroby pro lidi, se kterými cestovala, ale pro umírajícího vojáka nepřítele nemá žádné slitování, i když je zcela bezbranný. Následně se několika způsoby pokusí prakticky bez důvodu zabít muže, který jí slibuje pomoc. Od začátku ji vystihuje vztek a touha po pomstě:

„Co chceš, Ferro Maldžinn?“

„Cože?“

„Proč jsi to udělala?“ Ukázal na mrtvého. „Co chceš?“

„Pomstu,“ procedila mezi zuby.

„Na všech? Na celém Gurchulu? Na všech mužích, ženách a dětech?“

„Na všech!“

(Abercrombie 2008: 183).

7. Zrod antihrdiny

Kdy přesně se ze mě stalo... tohle? Řekl bych, že k tomu došlo postupně. Jeden čin byl těsně následován dalším, na cestě, po které nám nezbývá než kráčet dál, a pokaždé je pro to nějaký důvod. Děláme to, co udělat musíme, to, co se nám řekne, to, co je nejjednodušší. Co nám zbývá než ty špinavé záležitosti nějak vyřešit? Pak se jednoho dne podíváme a zjistíme, že se z nás stalo... tohle.

(Abercrombie 2009a: 92)

Pakliže předpokládáme, že výchozím stavem postav je *ne-antihrdinství* (což vyplývá i z vybraných děl), můžeme mluvit o okamžiku „přerodu“ v antihrdinu, jakémsi definitivním bodu zlomu. Nejedná se tak úplně o vývoj, protože postava většinou nezačíná jako hrdina – z toho důvodu také přidávám slovo *definitivní*: už před zlomem je jejich povaha přinejmenším diskutabilní. Kupříkladu Cnaiür vstupuje do příběhu jako válečník s otroky a několika manželkami:

Byl náčelník Utemotů, zakalený krví, ostřílený skylvendský bojovník, který měl za sebou více než pětadvacet let. Vlastnil osm manželek, třidvacet otroků a více než tři sta kusů dobytka. [...] Jeho paže byly zbrázděné swazondy, rituálními jizvami na znamení vítězství, po více než dvou stovkách mrtvých nepřátel (Bakker 2009: 136),

Thomas Covenant zase jako muž zlomený leprou, plný vzteku a hořkosti:

Hluboko v jeho nitru rostlo pevné jádro nesmiřitelného vzteku (Donaldson 1997: 25).

Lpěl na svém hořkém hněvu jako na kotvě duševního zdraví; potřeboval svou zuřivost, aby přežil, aby udržel život v sevření svého škrtivého chvatu (Donaldson 1997: 30–31).

U obou uvedených případů můžeme vysledovat příčiny jejich povahy: u Covenanta je to lékařská diagnóza a postoj okolí, u Cnaiüra zlomené srdce a determinace rasou. Známe minulost obou postav a dokážeme tedy načrtnout hierarchii změn.

Existují totiž dvě možnosti: buď se bod zlomu odehrál před hlavními událostmi daného textu (a čtenář se o nich z textu dozví, nebo nedozví), nebo k němu dojde v textové současnosti. V prvním případě často neznáme bližší okolnosti a nemůžeme tedy přesně určit, jakou povahu měla postava před bodem zlomu. V druhém případě se přerod v antihrdinu shoduje s rozpoznání

čtenářem – čtenář takřkajíc sleduje zlom z první ruky. V obou případech se většinou jedná o nějakou událost, čin, ve kterém daná postava figuruje buď jako aktivní činitel, nebo pasivní trpitel. Bývá to (celkem pochopitelně) událost morálně závažná, násilná či přímo brutální.

Pro větší názornost lze možnosti demonstrovat v jednoduché tabulce:

DEFINITIVNÍ BOD ZLOMU		
	minulost	současnost
aktivní	Tarrant	Cnaiür, Covenant
pasivní	Glokta, Ferro, Logen (?), Kellhus (?), (Kvothe), (Locke)	Rand

7.1. Aktivní činitel

Aktivní činitel má možnost volby a plnou zodpovědnost za své činy. Ty lze sice mnohdy „omlouvat“ okolnostmi, to v tuto chvíli ovšem nehraje roli. Postava si sama zvolí cestu antihrdiny a bývá to právě ve vypjatých scénách, kdy musí volit mezi hypotetickým dobrem a zlem. Mezi našimi vybranými zástupci najdeme v současnosti textu příklady povraždění rodiny a znásilnění.

Prvně jmenovaný čin má na svědomí Cnaiür urs Skiötha, který pomyslnou hranici antihrdinství překročí po katastrofální porážce, kterou utrpí skylvendské kmene s trojmořskou Nansúrskou říší. Za porážku dává vinu zvolenému králi klanů a jeho poradci Jursalkovi, který po bitvě v domnění, že Cnaiür zahynul, převezme náčelnictví Utemotů. Cnaiür se však vrátí a Jursalkovi se pomstí: zabije Jursalkova malého syna, kterému useká prsty a hlavu. Následně podobně brutálním způsobem zavraždí i samotného Jursalku a ostatní členy jeho rodiny.

Znásilnění je oproti tomu osudovým činem pro Thomase Covenanta. Když se poprvé ocitá v Končině, je z něj vinou lepry cynický, nepřístupný, neohleduplný a sebestředný člověk – jinými slovy vyloženě nepříjemný jak pro vlastní fikční svět, tak pro čtenáře (jakkoli ten s ním může soucítit). Definitivní bod zlomu nastane v sedmé kapitole, když je Covenant zahlcen znovunalezenou pomocí svého těla – Končina ho totiž dokázala (byť dočasně) vyléčit

z malomocenství. V návalu emocí ve vypjatém okamžiku znásilní Lenu, přičemž to v dané chvíli i později omlouvá svou nevírou v existenci jiného světa.

Gerald Tarrant se stane antihrdinou v okamžiku, kdy se rozhodne povraždit vlastní rodinu (manželku a děti), aby si zajistil nesmrtelnost a mohl dál studovat fae na Erně. U něj se však bod obratu odehraje v textové minulosti a o jeho povaze před touto událostí dostane čtenář pouze útržkovité informace, které mají navíc ráz legendárních pověstí.

7.2. Pasivní trpitel

Pasivní roli při zrodu antihrdiny lze doložit kupříkladu na inkvizitoru Gloktovi. Čtenář je s jeho povahou seznámen už dříve v ději, ale až později se dozvídá, co k jeho cynickému chování vedlo:

„Máme v inkvizici jen pár mužů jako ty, Glokto. Šlechtic z významné rodiny. Mistr šermíř, skvělý důstojník kavalerie. Muž kdysi připravovaný pro nejvyšší funkce.“ Prohlédl si Gloktu od hlavy k patě, jako by nevěřil vlastním očím.

„To bylo před válkou, arcilektore. [...] Jestli jsem promluvil? Mluvil jsem, až mě bolelo v krku. Řekl jsem jim všechno, co mě jen napadlo. Vykřičel jsem všechna tajemství, jaká jsem se kdy doslechl. Blábolil jsem jako blázen. Když mi došly věci, které bych jim mohl prozradit, vymýšlel jsem si. Pomočil jsem se a brečel jako holka. [...]“

„Řekli mi, že tě zmrzčili, že tě zlomili, že už se nikdy nedáš dohromady, že ti nelze věřit“

(Abercrombie 2008: 26).

Z promluvy jiné postavy se dozvídáme jak o Gloktově stavu před zajetím, tak po něm. Zároveň ale nemůžeme s jistotou říci nic bližšího o jeho *minulé* povaze, protože je vykreslena velmi zběžně (šlechtic, mistr šermíř, skvělý důstojník) a navíc z úst postavy, která ho patrně neznala nijak dobře. Dále v ději trilogie je roztroušeno víc zmínek o Gloktovi-šermíři, mimo jiné i z perspektivy samotného Glokty, ale stále jsou to pouze jednotliviny, ze kterých si čtenář učiní toliko nejasný a nepřesný obraz o Sandu dan Gloktovi jako o namyšleném floutkovi. O Gloktovi po zajetí naopak víme mnoho – Abercrombie plynule střídá er- a ich-formu, přičemž Gloktovy úseky jsou plné cynismu a toho nejčernějšího humoru.

Taktéž u Ferro Maldžinn je snadné vysledovat příčiny její povahy:

„Jejda,“ mlaskl stařík znechuceně. „Ty bys nejspíš pobila celý svět, kdybys mohla. Máš v sobě i něco jiného než zabíjení, Ferro?“

„Kdysi jsem měla,“ opáčila, „ale bič to z tebe vymlátí. Bičují tě, dokud nemají jistotu, že v tobě nic nezůstalo“

(Abercrombie 2008: 236).

U Logena a Kellhuse není možné s jistotou říct, co vedlo k jejich antihrdinské povaze, můžeme se pouze domnívat, protože daný text neposkytuje žádnou spolehlivou odpověď. U Kellhuse lze uvažovat o důnyainském výcviku a u Logena – respektive Krvavé devítky (viz kapitolu *Vývoj antihrdiny*) – o vyvraždění rodiny šanky. Nicméně Logen během cesty na Kraj světa ostatním vypráví, že poprvé se u něj vraždící osobnost projevila již v mládí, s traumatickou zkušeností to tedy patrně nesouvisí.

Kvothe a Locke jsou v tabulce uvedeni v závorce, protože jim tak úplně nemůžeme přisoudit ryzí antihrdinské rysy. Zároveň je ale možné spekulovat o tom, že jejich současná povaha má kořeny ve zlomové minulé události: pro Kvotheho je to zmasakrování rodiny Čandríny, pro Lockeho osíření a následný zlodějský výcvik u otce Okova. Na druhou stranu lze z obou textů usoudit, že šibalské rysy a neobyčejné schopnosti mají Kvothe i Locke od narození. Kvothe disponuje přirozeným hereckým talentem a nadprůměrným intelektem, Lockeho zase už od dětství provází pověst mimořádně schopného podvodníka, lháře a kapsáře:

Malý Lamora byl z celé té sběře nejmladší a nejmenší, bylo mu pět nebo šest let a netvořilo ho nic jiného než propadliny a kosti vystupující pod kůží bohatou na špínu. Tvůrce zlodějů si ho dokonce ani nevybral; Lamora se prostě proplížil mezi ostatní, jako by k nim patřil

(Lynch 2009: 12).

Namísto odpovědi chlapec hmátl pod své hadry a cosi Tvůrci zlodějů podal. Do otevřené starcovy dlaně dopadly dva malé kožené měšce – levné kusy, tuhé a umazané, s roztřepenými provázky kolem hrdel.

„Kde jsi k nim přišel, co?“

„U strážce,“ špitl Locke. „Někteří strážníci nás zvedali a odnášeli.“

Tvůrce zlodějů sebou trhl, jako kdyby mu do ruky právě zaťala zuby kobra, a nevěřicně na měšce civěl

(Lynch 2009: 17).

Zdá se tedy, že zatímco antihrdina postupně *vzniká* (a jeho vznik se dá vysledovat, pokud to daný text dovolí), šibal se *rodí*. Odpovídalo by to mytické předloze tricksterských postav, jejichž jádrová povaha je daná a vnější okolnosti ji nijak zásadně neovlivňují.

Za pasivního příjemce zlomu v současnosti textu bychom pak mohli považovat Randa al'Thora z *Kola času*, který se postupně propadá do šílenství způsobeného ovládnutím jediné síly a dojde tak daleko, že během ozbrojených střetů – bez zlého záměru – vraždí své vlastní muže. Do jisté míry činí svobodná rozhodnutí, v naprosté většině případů ale s dobrými záměry, které až následně vedou ke katastrofě. Je ovlivněn pošpiněnou jedinou silou, které se ale nemůže vyhnout, pokud chce jako vyvolený zachránit svět.

8. Vývoj antihrdiny

Napadlo ho, že hodí mince po šilhavci a bodne ho, když nebude dávat pozor. Tohle by udělal v mládí, ale dnes se rozhodl jinak.

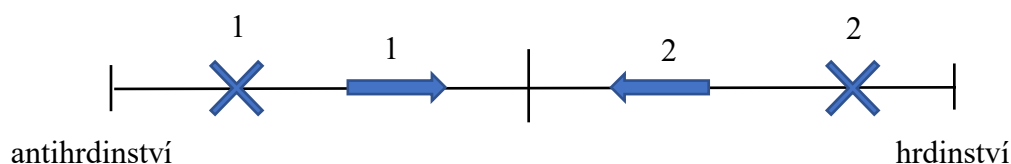
(Abercrombie 2008: 297)

Možná to znamená, že můj život nebyl jen promarněný čas. Sand dan Glokta, ochránce bezmocných. Je už opravdu příliš pozdě na to být... dobrý muž?

(Abercrombie 2009: 86)

Dalším aspektem, na který se zaměřím, je vývoj antihrdiny v rámci daného literárního textu.

Postavy ve fantasy z hlediska vývoje vykazují v obecných rysech čtyři hlavní tendence, které si můžeme názorně představit na ose:



Oba křížky značí postavy, u kterých nejde o vývoj ve vlastním slova smyslu: křížek jedna představuje antihrdinu, který si zachovává konstantní charakteristiku od začátku do konce díla, přičemž se na ose může pohybovat jedním, nebo druhým směrem, nikdy ale nepřekročí dělicí čáru a nestane se hrdinou. Křížek dva značí totéž, akorát na straně hrdiny – takovou postavou se v práci nezabývám. Šipka jedna představuje pravděpodobně nejčastější trend: antihrdina se postupně stává hrdinou, ačkoli nemusí nutně dojít až na opačný konec osy a splňovat všechny rysy typického hrdiny (viz podkapitolu *Moderní hrdina*). Šipka dva pak znázorňuje méně častý případ, kdy se naopak hrdina v rámci svého vývoje posunuje až za hranici antihrdinství. V těsném okolí dělicí čáry by se nacházela ne-antihrdinská postava bez jasného určení před definitivním bodem zlomu (viz kapitolu *Zrod antihrdiny*).

Jedná se samozřejmě o čistě teoretický koncept, který neplatí univerzálně – pozice dělicí čáry se může měnit v jednom každém fikčním díle, stejně jako je prakticky nereálné pevně stanovit anti/hrdinské rysy. V teoretické části práce jsem se pokusila načrtnout obecnější rysy, kterými se budu nadále řídit, nelze však vytyčit – ani to není mým cílem – neprostupné hranice

mezi dvěma typy. Jde tedy pouze o pokus vyjasnit celkové schéma, které ze zobrazení antihrdinů ve fantasy vyplývá.

8.1. Konstantní antihrdinství – detailizace

Než přikročím k výkladu o samotných vývojových tendencích, zastavím se u problému detailizace. Jason Mittell v publikaci *Komplexní televize* v kapitole o seriálových postavách poznamenává, že „televizní postavy [jsou] většinou stabilními figurami, které narativní zkušenosti akumulují, spíše než že by se pod tíhou těchto událostí měnily“ (Mittell 2019: 183). Půjčuje si termín Roberty Pearsonové a souhlasí s tím, že většina seriálových postav prochází spíše *detailizací* než vývojem. Domnívám se, že je možné využít termín detailizace i pro literární postavy, rozšíříme-li jeho význam. Pearsonová a Mittell jím rozumějí akumulaci narativních zkušeností, která postavu prohlubuje, aniž by způsobila její vývoj. Přidáme-li aspekt čtenářské recepce, můžeme detailizaci vztáhnout i na postupné odkrývání rysů postavy rozložené do celého narativu. V takovém případě by postava zůstávala na své počáteční polovině osy (zaznačené křížkem jedna, resp. dva) a jen by na sebe nabalovala další a další charakteristiky.

Může se zdát, že jde o triviální záležitost, nicméně v některých případech je rozdíl mezi vývojem a detailizací diskutabilní, ba i sporný. To, co se na první pohled jeví jako vývoj, může být „pouhá“ detailizace a naopak.

Případ detailizace je dobře patrný a zároveň vcelku rafinovaný u Kellhuse z trilogie *Princ ničeho*. Od prologu v prvním díle víme, že Kellhus jakožto Důnyain používá vysoce sofistikované umění manipulace, díky kterému dokáže přimět své okolí, aby (neuvědoměle) jednalo podle jeho záměru. Není nám však znám rozsah jeho schopností. Podíváme-li se na trilogii jako na celek, zjistíme, že zatímco v prologu Kellhus ovládal jediného člověka, v závěru je schopný zmanipulovat statisíce členů svaté války – od nejnižších pěšáků po šlechtice a velitele. Jelikož Bakker střídá fokalizátory a Kellhusova perspektiva je postupně stále vzácnější, místy vlastně dochází i k manipulaci čtenáře, který vidí Kellhuse očima jiné postavy, která je jím pravděpodobně ovlivněna, a tudíž ho vnímá více či méně idylicky.⁸ V působivé scéně, ve které je Kellhus svými odpůrci ukřižován v kole pověšeném na stromě a přivázan ke své mrtvé milence, může čtenář dojít k závěru, že je u trpícího a umírajícího proroka svědkem bodu

⁸ Když během druhého dílu začne být Kellhus vnímán jako boží válečný prorok, jím ovlivněné postavy najednou vidí kolem jeho rukou záři, kterou ale ostatní (neovlivněné) postavy nevidí nebo se o ní nezmiňují. Kellhusův vliv se nakonec rozšíří natolik, že záři uvidí i on sám.

obratu. Do jisté míry tomu skutečně tak je (což rozvedu v následujícím oddíle), ale zároveň nikoli – jelikož vidíme událost z úhlu pohledu jiných postav, až později se vyjeví, že celé ukřižování i zabití milenky Serwě, které zdánlivě v náhlém afektu provedli šlechtici nevěřící v autentičnost božího proroka, bylo ve skutečnosti celou dobu Kellhusovým plánem, jak si získat oddanost i těch, kteří prozatím váhali.

Ani Gerald Tarrant se ve *Východu černého slunce* prakticky nijak nevyvíjí a čtenář pouze postupně hlouběji poznává jeho povahu. To se děje ve shodě s perspektivou Damiena Vryce – dynamika vztahu mezi Vrycem a Tarrantem je jedním z hlavních témat celé knihy; domnívám se, že dokonce nejhlavnějším. Damien, morálně neotřesitelný kněz Církve, se v průběhu celého děje potýká s Geraldovým charakterem: neustále váhá mezi odporem a možnými sympatiemi k padlému Prorokovi vlastní víry, jehož role, jak si Damien velmi dobře uvědomuje, je pro úspěch skupiny klíčová. Vryce se snaží s Tarrantem nějakým způsobem vyrovnat a čtenář je tomu přítomen. Na jedné straně Damien Tarrantem pohrdá:

Chápala ve skutečnosti Ciani, jak nebezpečný Lovec je, jak naprosto zkorumpovaná duše to musí být, když mohl klesnout z výšin Proroka k tak vražedné a parazitující existenci? (Friedman 2001: 335),

na straně druhé k němu cítí zdráhavý obdiv a soucit:

Damien vzhlédl k obloze, díval se na velkého bílého dravce, který se vznášel vysoko nad nimi, a pocítil zvláštní obdiv. [...] Ale nebyla to samotná přeměna, ze které Damienovi tuhla krev v žilách, ani vzpomínka na lidské tělo, jež se mu rozpustilo přímo před očima. Byl to výraz v Tarrantově tváři, který měl v poslední fázi, než svěřil svůj život zemské fae. Naprostá poslušnost, totální podřízení a odraz bolesti a strachu takových rozměrů, že se z toho Damien stále ještě celý třásl (tamtéž: 356).

Čtenář se postupně propracovává hlouběji do Tarrantova příběhu, zjišťuje víc o jeho povaze, motivaci a činech, které vykonal jak v minulosti, tak současnosti hlavního děje. Na konci však nečeká žádné „rozřešení“, Gerald Tarrant vychází z příběhu tak, jak do něj vešel – jakékoli známky empatie, lítosti nebo sebezpytování jsou vzápětí vysvětleny jako striktní kodex cti, který však s antihrdinskou povahou nekoliduje ani ji nijak neomlouvá. Celkem výstižně to dokazuje závěr knihy, kde Tarrant zdánlivě ušetří rákskou komunitu tím, že ji dopředu varuje, ale okamžitě se ukáže jeho skutečná pohnutka:

Damien počkal, až byl Ztracený z dohledu i doslechu, a řekl Tarrantovi: „To se vám moc nepodobalo.“

„Ne,“ řekl Lovec tiše. „V posledních dnech dělám spoustu věcí, jež normálně nedělám.“

„Nikdy bych si nepomyslela, že vám bude záležet na jejich životech,“ vyzvala ho Hesseseth.

Upřel na ni své stříbrné oči, naplněné zakrývanou nenávisí. „Nezáleží mi na nich. Ale uznávám své závazky“

(tamtéž: 549).

8.2. Antihrdina → hrdina

Patrně nejčastějším případem je vývoj směrem k hrdinství. Ze známějších příkladů můžeme jmenovat příběh (ač zatím knižně neukončený) Jaimeho Lannistera nebo Sandora Clegana z *Písně ledu a ohně*, Edmunda Pevensieho z *Letopisů Narnie* či Artemise Fowla ze stejnojmenné série od Eoina Colfera.

Od antihrdinství k závěrečnému hrdinskému triumfu se vypracuje Thomas Covenant. V průběhu prvního dílu je rozhodnut Končinu nepřijmout a chovat se k ní jako k vlastní halucinaci, která má pro něj navíc destruktční potenciál. Přijímá svou „špatnost“ jako daný fakt zapříčiněný leprou: „Ovšemže [jsem] špatný, jsem malomocný“ (Donaldson 1997: 107). Malomocenství je skrz celé dílo symbolem zla, toho špatného v člověku. Přesto má už od počátku Covenant v sobě i určité latentní dobro. Při zkoušce holí ze dřeva, která má prokázat charakter a důvěryhodnost, Covenant hůl nedokáže uchopit rukou zasaženou leprou, ale tou zdravou se mu to podaří. Obyvateli Končiny je přirovnáván jak k Berekovi, legendárnímu hrdinovi starých věků, tak někdy i ke Zlorovi, antagonistovi celé trilogie. Covenant si postupně začne připouštět výčitky a lítost nad svými činy, na konci prvního dílu si uvědomí, jaký zločin provedl (znásilnění) a kaje se. Prakticky až do konce posledního dílu je skeptický, nikdy zcela neuvěří v autentičnost jiného světa, ale postupně si stále víc uvědomuje, že zvolil špatný přístup a že pro porážku Zlora = lepry v sobě musí nalézt ono latentní dobro. Asi nejpřesvědčivější argument pro vývoj postavy jsou situace, které se opakují, ale postava se v nich pokaždé zachová jinak. Ve druhém díle se Covenantovi sama nabízí dcera jím kdysi znásilněné Leny (navíc jeho vlastní dcera), ale on po krátkém váhání razantně odmítne.

Viděl v ní její matku a při tom pohledu náhle pochopil, že to nebyl hněv, co ho přimělo být k ní surový, ne hněv, co komplikovalo jeho lásku, ale spíš smutek

a opovrzení sebou samým. Bolest, kterou způsobil její matce, byl jen složitý způsob, jak způsobit bolest sobě – projev jeho malomocenství. Nemusel ten čin opakovat

(Donaldson 1999: 185).

Své pochybení připouští postupně od konce prvního dílu, pomyslný vrchol přijde však až zhruba v polovině dílu posledního, kdy si sám uvědomí svou podobnost se Zlorem:

Jak jen mohl napáchat tolik zlého? Nechtěl nic jiného než přežít. Chtěl jen vyrvat své vlastní přežití ze syrové matérie sebevraždy a šílenství. Obrově! Mrtvi jako Elena. A teď byli hnáni stejnou krvavou cestou i Ranyhynové. Pěnosledníku? Udělal jsem ti to já? Věděl, že je bezbranný. Nemohl udělat nic, aby odvrátil úder oštěpu. Upíral však oči do propasti svých vlastních činů a nedokázal je odtrhnout.

„Jsme stejní,“ vydechl, aniž tušil, co vlastně říká. „Zlor a já jsme stejní“

(Donaldson 2000: 232).

Závěrečný triumf je umožněn jen díky tomu, že Covenant se zcela změní – vnímá teď svou lepru jako silnou, nikoli slabou stránku („Jsem malomocný, Zlore. Vydržím všechno.“ Donaldson 2000: 468) a skrz vidiny, ve kterých k němu přicházejí jeho přátelé a lidé, kterým ublížil, postižení leprou, si uvědomí, že celou dobu bojoval s nemocí symbolizovanou Zlorem. Zlor zároveň ztělesňuje zlobu a vztek (Donaldson 2000: 473), čímž se vracíme na úvod příběhu, kdy Covenanta nejsignifikantněji vystihovaly právě vztek a hořkost. Zatímco v době Covenanta-antihrdiny vedly k bezohledným činům (především znásilnění), Covenant-hrdina je dokáže překonat a využít k vítězství.

V jiných případech je vývoj tímto směrem pouze naznačen a nerozvinut. U Kellhuse jde o jediný okamžik, ve kterém bychom mohli vysledovat potenciál k vývoji charakteru. Ve chvíli, kdy visí ukřižován v kole a prochází fyzickým i psychickým utrpením, poprvé *autenticky* pláče – do té doby slzy vždy jen předstíral:

Válečný prorok se probudil. Kůže ho páčila tam, kde se dotýkala tváře mrtvé ženy...

Další křeče.

Otče! Co se to se mnou děje?

Jedno bodnutí za druhým, rvou mu obličej, dělají z něj obličej někoho cizího.

Pláčeš

(Bakker 2011: 508).

Jelikož je tato část beze svědků a čtenáři je zprostředkována Kellhusovou perspektivou (poprvé za dlouhou dobu a na dlouhou dobu také naposledy), o autentičnosti nemusíme pochybovat. Je to však slepá ulička – následující děj a závěr trilogie potvrzují, že Kellhus zůstává negativní postavou až do konce. Bakker později částečně navázal další sérii (*The Aspect-Emperor*), která se odehrává 20 let po událostech *Prince ničeho* a ve které vystupuje Kellhus jako císař Trojmoří, nicméně nebyla přeložena do češtiny, proto ji do práce nezahrnuji.

Podobné náznaky vývoje vykazují i Glokta a Ferro z *Prvního zákona*. Glokta je hluboce pohnut domnělou smrtí svého přítele z mládí a Ferro postupně upouští od své pomstychtivé povahy – především vlivem vztahu s Logenem. V obou případech však k proměně nedojde a postavy u antihrdinství zůstanou: Glokta na konci trilogie zavraždí dva své přátele, které by i přes jejich zradu mohl ušetřit, a souhlasí s kontrolou krále ovládaného mágem. Ferro v závěru opouští hlavní město s vidinou další pomsty, i když právě zničila nejsilnější pomocníky svého úhlavního nepřítele a spolu s nimi polovinu města.

Výsostně zajímavým a ojedinělým příkladem je Logen Devítiprsták z trilogie *První zákon*. V okamžiku, kdy se s ním čtenář setkává, ho zcela zjevně nelze označit za antihrdinu. Přesto má mezi nimi své místo – jeho vývoj v hrdinu totiž proběhl v minulosti textu.

„Už jsem se párkrát pomstil, ale to vedlo jen k dalším bojům. Pomsta je možná sladká, ale je to přepych. Nenaplní ti břicho ani nezadrží déšť. Abych mohl bojovat s nepřáteli, potřebuju mít za zády přátele, a mně už přátelé došli. Musím být realista. Už je to nějakou dobu, co jsem naposledy chtěl víc než dožít se dalšího dne“

(Abercrombie 2008: 168).

Ve všech ohledech se Logen v současnosti příběhu chová jako dobrý a soucitný přítel. Není to ovšem tak jednoduché – v jeho případě lze v podstatě mluvit o rozdvojené osobnosti, protože ačkoli nechal antihrdinskou minulost za sebou, čas od času se přeci jen projeví:

Logen ucítil v žaludku cosi studeného, ten pocit neměl už hodně dlouho. „Ne,“ zašeptal. „Už jsem se tě přece zbavil.“ Pozdě. Příliš pozdě...

...byl celý od krve, ale to bylo dobře. Vždycky tu byla krev. Jenže klečel, a to bylo špatně. Krvavá devítka nekleká před nikým. [...] Usmál se. Bolest byla palivem pro oheň. Něco se před ním hýbalo. Maskovaní muži. Nepřátelé.

Takže mrtvolý.

[...] Muž pod maskou křičel a křičel a Krvavá devítka se smál a kroutil čepelí. Logen by ho možná litoval, jenomže Logen byl daleko a Krvavá devítka v sobě neměl víc slitování než zima. Spíš míň.

[...] „Víc,“ zašeptal Krvavá devítka a místnost se kolem něho otáčela, jak hledal dalšího adepta na zabítí. „Víc!“ zařval a smál se a stěny se smály a mrtvoly se smály s ním

(Abercrombie 2008: 415–416).

Logen Devítiprst'ák je tedy napravený antihrdina, Krvavá devítka ovšem antihrdina se vším všudy. Ve chvíli, kdy se Krvavá devítka objeví, dostane se Logen do jakéhosi berserkrovského transu a zabíjí kohokoli, kdo se k němu přiblíží. Během války na severu takto zabije jednoho ze svých nejbližších přátel a nevinného chlapce. Získává si tak respekt, ale zároveň se od něj všichni odvrací, i lidé, které považoval za přátele. V závěrečném střetu s Bethodem se dozvídá, že u zrodu celého konfliktu vlastně stál Krvavá devítka. A i když se Logen neustále snaží o nápravu:

Psí čumák se na něho dlouze zadíval. Díval se mu přímo do očí. „Proč?“

„Protože jsem dal slovo.“

„No a? Nikdy předtím ti nevadilo ho porušit. Nebo jo?“

„To nepopírám, a v tom je právě problém.“ Logen polkl a v ústech měl hnusnou pachut'. „Co jiného může člověk dělat než se snažit být lepší?“

(Abercrombie 2009a: 353–354),

přesto je kvůli odmítavému postoji přátel, jejich strachu a znechucení sebou samým postupně stále zahořklejší. Částečně bychom mohli uvažovat o vývojovém oblouku, na jehož počátku by stál Logen-antihrdina, na jeho vrcholu Logen-hrdina, na převráceném vrcholu Krvavá devítka, a na konci by se Logen vrátil do počátečního antihrdinského stavu. V textu ovšem oblouk není dokončený a čtenář si ho může představit pouze jako jednu z možností hypotetického budoucího vývoje.

8.3. Hrdina → antihrdina

Méně častým případem je pohyb na ose od hrdinství směrem k antihrdinství. Takový vývoj můžeme vzít v potaz například u Randa al'Thora ze série *Kolo času*. Rand začíná jako prototypický fantasy hrdina: obyčejný ovčák ze skromných poměrů, jehož morální kompas je neomylný. V průběhu bohatě rozvětveného děje (*Kolo času* čítá 14 dílů s průměrnou délkou

500 stran každý) se však zcela proměňuje, zvláště poté, co přijme roli Draka Znovuzrozeného, zachránce světa, a postupně stále víc propadá šílenství způsobenému používáním znečištěné jediné síly a hlasem původního Draka. Zhruba v polovině série se dostává do bodu, kdy bychom ve světle jeho činů již mohli mluvit o antihrdinství.

Gerald Tarrant prošel ještě razantnější proměnou, kdy se z Proroka, ikony Církve, stal nemrtvým, bytostí, která je zcela závislá na síle fae a nesnese denní světlo. To jsou však události, které o stovky let předchází hlavní děj a pojednává o nich pouze prolog *Východu černého slunce*. Máme jen sporé náznaky o tom, jaký byl Tarrantův charakter před Obětováním, jádrem příběhu je jeho zobrazení v rámci hlavních událostí trilogie. Obdobný příklad poskytuje i Sand dan Glokta, o jehož slavné minulosti nabízí trilogie *První zákon* pouze zmínky v přímé řeči jiných postav či Gloktově vnitřním monologu.

Závěr

Z předchozích kapitol vcelku jasně vyplynulo, že antihrdinské postavy ve fantasy jsou tak různé, jak jen mohou být. Jsou úzce spjaté s daným fikčním světem, stylem vyprávění a typem příběhu – to všechno jsou faktory, které postavy ovlivňují. Přesto je možné načrtnout, alespoň v hrubých obrysech, základní typologii. Jako produktivní se ukázala především tři hlediska: (čtenářské) rozpoznání, zrod a vývoj.

S ohledem na recepci pracuje hledisko rozpoznání, které zohledňuje implikovaného čtenáře. Jde o způsob, jakým čtenář *rozpozná*, že daná postava je antihrdinou. Takové rozpoznání může být paratextové (spíše výjimečně), vnětextové/intertextové (u antihrdinů-tricksterů) a vnitrotextové (u samotných antihrdinů). V rámci vnitrotextového můžeme mluvit o momentu rozpoznání, určitém okamžiku v ději, který se dá přesně vysledovat a určit. Moment rozpoznání široce variuje – jedná se o jedinou scénu, epizodu či celou kapitolu, vyskytuje se kdekoli v ději, má podobu popisu, přímé řeči, vnitřního monologu apod., je v ich- nebo er-formě a tak dál. V zásadě se ovšem pojí s prvním výstupem dané postavy – tedy v případě, že je postava antihrdinou už od počátku textu a nestává se jí až v průběhu.

Zrod antihrdiny určuje *definitivní bod zlomu*, během kterého postava přejde ze stavu ne-antihrdinství do stavu antihrdinství. Zlom se odehraje buď v minulosti, nebo současnosti textu a postava v něm figuruje buď jako aktivní činitel, nebo pasivní trpitel. Šibalské typy můžeme z tohoto dělení částečně vyloučit, protože sice prošly podobně traumatickou událostí, ale nenesou ryzi antihrdinské rysy, tak jako ostatní postavy. Kromě toho na základě daných textů dokážeme vyvodit, že jejich tricksterská povaha je záležitostí samotné podstaty, se kterou se postava *rodí*, nikoli že ji získává v průběhu života.

Z hlediska vývoje lze pojmenovat tři hlavní tendence: konstantní antihrdinství (detailizace), antihrdinství → hrdinství a hrdinství → antihrdinství. Posledně zmíněná varianta je poměrně vzácná, mnohem častější jsou případy, kdy antihrdina postupně prochází proměnou v hrdinu, případně kdy se jeho charakter nemění a je pouze prohlubován. Typ postavy založený na tricksterovi opět stojí stranou, respektive spíše na hrdinské polovině osy se sporými přesahy do antihrdinské oblasti.

Vyšlo najevo, že by patrně bylo bývalo užitečnější pojednat o postavě trickstera ve fantasy odděleně, případně ji nechat do zcela jiné práce. S „opravdovým“ antihrdinou totiž sdílí pouze určité rysy a v jádru se blíží spíše hrdinovi. Výmluvná je v tomto ohledu postava Lockeho Lamory, který je sice proslulým zlodějem a podvodníkem, zároveň si ovšem už od začátku příběhu vysoce cení svých přátel a zjevně má takřikajíc dobré srdce. Povahu šibalských

postav bychom mohli označit za *komickou*, zatímco antihrdina disponuje naopak povahou *tragickou*.

Nakonec se můžeme pokusit zodpovědět si otázku *co* tedy vlastně dělá antihrdinu antihrdinou. Nebyla to sice ústřední otázka práce, ale domnívám se, že i tak zasáhla do všech kapitol. Ukázalo se, že u vybraných antihrdinů převažují vlastnosti jako nedostatek empatie, cynismus, zahořklost, sklony k násilí, manipulace okolím, nadřazenost vlastních zájmů, zbabělost a absence svědomí. Tedy vlastnosti, které jsou skutečně v přímém rozporu s ideální podobou hrdiny. Přesto se antihrdinové těší čtenářské oblíbenosti.⁹ Příčin je bezpochyby více, ale domnívám se, že jednou z nich je právě možnost sledovat vývoj postavy: zatímco hrdina většinou zůstává (až předvídatelně) neměnný, antihrdina v tomto ohledu nabízí zajímavější potenciál.

⁹ Pro ilustraci hodnocení děl použitých v práci z českého serveru Databáze knih: *Princ ničeho* v průměru 78 % ze 128 hodnocení, *Východ černého slunce* 78 % z 8 hodnocení, *Kroniky Thomase Covenanta* průměrně 71 % z 27 hodnocení, *Kronika Královraha* v průměru 90 % z 1280 hodnocení, *První zákon* průměrně 90 % z 862 hodnocení a *Páni parchanti* průměrně 89 % z 242 hodnocení. Viz *Databáze knih* [online]. [cit. 2020-04-15]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/>

Literatura

Primární

- ABERCROMBIE, Joe (2008): *Sama čepel. První zákon: kniha první*. Přel. D. Krejčová. Frenštát p. R.: Polaris.
- ABERCROMBIE, Joe (2009): *Až budou viset. První zákon: kniha druhá*. Přel. O. Macháčová. Frenštát p. R.: Polaris.
- ABERCROMBIE, Joe (2009a): *Poslední argument králů. První zákon: kniha třetí*. Přel. O. Macháčová. Frenštát p. R.: Polaris.
- BAKKER, R. Scott (2009): *První přichází tma. Princ ničeho – kniha první*. Přel. P. Kotrle. Praha: Triton.
- BAKKER, R. Scott (2011): *Válečný prorok. Princ ničeho – kniha druhá*. Přel. P. Kotrle. Praha: Triton.
- BAKKER, R. Scott (2011a): *Tisícera myšlenka. Princ ničeho – kniha třetí*. Přel. P. Kotrle. Praha: Triton.
- DONALDSON, Stephen R. (1997): *Kletba Pána Zlora*. Přel. J. Engliš. Praha: Classic.
- DONALDSON, Stephen R. (1998): *Válka o kámen Zlozemě I*. [v českém vydání chybně jako II.]. *Skryté tajemství*. Přel. V. Pohoriljaková. Praha: Classic.
- DONALDSON, Stephen R. (1999): *Válka o kámen Zlozemě II*. [v českém vydání chybně jako I.]. *Nová naděje*. Přel. V. Pohoriljaková. Praha: Classic.
- DONALDSON, Stephen R. (2000): *Moc, která chrání*. Přel. S. Teichmanová. Praha: Classic.
- FRIEDMAN, C. S. (2001): *Východ černého slunce. Trilogie ledového ohně – kniha první*. Přel. K. Antošová. Praha: Classic.
- LEWIS, C. S. (2009): *Letopisy Narnie*. Přel. V. Volhejnová. Praha: Fragment.
- LYNCH, Scott (2009): *Lži Lockeho Lamory*. Přel. R. Tilcer. Plzeň: Laser.
- LYNCH, Scott (2011): *Rudá moře pod rudými nebesy*. Přel. R. Tilcer. Plzeň: Laser.
- ROTHFUSS, Patrick (2008): *Jméno větru, kniha první. Kronika Královraha, den první*. Přel. J. Rečková. Praha: Argo.
- ROTHFUSS, Patrick (2008a): *Jméno větru, kniha druhá. Kronika Královraha, den první*. Přel. J. Rečková. Praha: Argo.
- ROTHFUSS, Patrick (2012): *Strach moudrého muže. Kronika Královraha, den druhý*. Přel. J. Rečková. Praha: Argo.

Sekundární

- ARISTOTELÉS (2009): *Etika Nikomachova*. Přel. A. Kříž. Příbram: PBtisk.
- ARISTOTELÉS (1996): *Poetika*. Přel. M. Mráz. Praha: Svoboda.
- ATTEBERY, Brian (1992): *Strategies of Fantasy*. Bloomington: Indiana University Press.
- BARTHES, Roland (2007): *S/Z*. Přel. J. Fulka. Praha: Garamond.
- BURKERT, Walter (1985): *Greek religion*. Přel. J. Raffan. Cambridge: Harvard University Press.
- CAMPBELL, Joseph (2017): *Tisíc tváří hrdiny*. Přel. H. Antonínová. Praha: Argo.
- CLUTE, John. Bondage. *Encyclopedia of Science Fiction* [online]. [cit. 2019-08-01]. Dostupné z: <http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=bondage>.
- CLUTE, John. Fantasy. *Encyclopedia of Science Fiction* [online]. [cit. 2019-08-01]. Dostupné z: <http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=fantasy>
- *Databáze knih* [online]. [cit. 2020-04-15]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/>
- DĚDINOVÁ, Tereza (2015): *Po divné krajině. Charakteristika a vnitřní členění fantastické literatury*. Brno: Masarykova univerzita.
- DOTY, William G. (1993): A lifetime of trouble-making: Hermes as trickster, in HYNES, William J. – DOTY, William G. (eds.): *Mythical trickster figures: contours, context, and criticisms*. Tuscaloosa: The University of Alabama Press.
- *Edda* (2004). Přel. L. Heger. Red. H. Kadečková. Praha: Argo.
- FISCHEROVÁ, Sylva: Hérós jako literární postava, in BÍLEK, Petr A. – PROCHÁZKA, Martin – WIENDL, Jan (eds., 2016): *Vektory kulturního vývoje: Identity, utopie, hrdinové*. Praha: Univerzita Karlova, s. 147–168.
- FORSTER, E. M. (1971): *Aspekty románu*. Přel. E. Šimečková. Bratislava: Tatran.
- FOŘT, Bohumil (2008): *Literární postava. Vývoj a aspekty naratologických zkoumání*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR.
- HAHN, Daniela – SCHMIDT, Andreas (ed., 2016): *Bad Boys and Wicked Women. Antagonists and Troublemakers in Old Norse Literature*. München: Herbert Utz Verlag.
- HOMÉR (1980): *Ílias*. Přel. R. Mertlík. Praha: Odeon.
- HOMÉR (1946): *Odyseia*. Přel. V. Šrámek. Praha: Plzákovo nakladatelství.
- *Homérské hymny* (1959). Přel. O. Smrčka. Předmluva R. Dostálová-Jeništová. Praha: SNKLHU.
- HOŠEK, Radislav (2004): *Náboženství antického Řecka*. Praha: Vyšehrad.

- HYNES, William J. – DOTY, William G. (eds., 1993): *Mythical trickster figures: contours, context, and criticisms*. Tuscaloosa: The University of Alabama Press.
- HYNES, William J. (1993): Mapping the Characteristics of Mythic Tricksters: A Heuristic Guide, in HYNES, William J. – DOTY, William G. (eds.): *Mythical trickster figures: contours, context, and criticisms*. Tuscaloosa: The University of Alabama Press.
- CHATMAN, Seymour (2000): *Dohodnuté termíny. Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Přel. B. Ptáčková a L. Ptáček. Olomouc: Univerzita Palackého.
- CHATMAN, Seymour (2008): *Příběh a diskurs*. Přel. M. Orálek. Brno: Host.
- *Keltské pověsti. Mabinogi* (1944). Přel. J. Vilikovský. Brno: Jan V. Pojer.
- KERÉNYI, Karl (1998): *Mytologie Řeků II. Příběhy héraů*. Přel. J. Binder. Praha: Oikoymenh.
- LE GOFF, Jacques (2005): *Kultura středověké Evropy*. Přel. J. Čermák. Praha: Vyšehrad.
- LE GOFF, Jacques – SCHMITT, Jean-Claude (2002): *Encyklopedie středověku*. Přel. L. Bosáková ad. Praha: Vyšehrad.
- MENDLESOHN, Farah (2008): *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press.
- MILLER, Dean A. (2000): *The Epic Hero*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- MITTELL, Jason (2019): Dlouhodobé vztahy s odpornými muži: Seriálová poetika televizních antihrdinů, in TÝŽ: *Komplexní televize. Poetika současného televizního vyprávění*. Přel. J. Korda. Praha: Akropolis.
- PELÁN, Jiří (2006): Putování za příběhem o Svatém Grálu, in *Putování za Svatým Grálem*. Přel. J. Pelán. Praha: Triáda.
- POKORNÝ, Jindřich (2000): Doslov, in ESCHENBACH, Wolfram von: *Parzival*, přel. J. Pokorný. Praha: Aula.
- PROPP, Vladimir Jakovlevič (1999): *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H&H.
- The Encyclopedia of Science Fiction. *Encyclopedia of Science Fiction* [online]. 2018 [cit. 2019-08-01]. Dostupné z: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/encyclopedia_of_science_fiction_the
- RADIN, Paul – KERÉNYI, Karl – JUNG, Carl Gustav (2005): *Mýtus o Šibalovi. Indiánský mýtus v kontextu světových mytologií*. Přel. Gato. Praha: Dobra.
- RAGLAN, Lord (1956): *The Hero. A Study in Tradition, Myth, and Drama*. New York: Vintage Books.
- REJZEK, Jiří (2012): *Český etymologický slovník*. Voznice: Leda.

- ROTHFUSS, Patrick. *The Books* [online]. In: Patrick Rothfuss. [cit. 2020-04-08]. Dostupné z: <https://www.patrickrothfuss.com/content/books.asp>
- SCHEIN, Seth L. (1984): *The Mortal Hero. An Introduction to Homer's Iliad*. University of California Press.
- STURLUSON, Snorri (2003): *Edda a Sága o Ynglinzích*. Přel. H. Kadečková. Praha: Argo.
- The Hero, in *TV Tropes* [online]. Dostupné z: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheHero> [cit. 2019-12-10].
- TODOROV, Tzvetan (2000): *Poetika prózy*. Přel. J. Pelán, L. Valentová. Praha: Triáda.
- TOLKIEN, J. R. R.: O pohádkách, in TÝŽ (2006): *Netvoři a kritické a jiné eseje*. Přel. Jan Čermák. Praha: Argo.
- ULLRICH, Jan F. (2002): *Mýty Lakotů aneb Když ještě po zemi chodil Iktómi*. Praha: Argo.

Příloha

Obsahy vybraných děl

1) Joe Abercrombie: *První zákon (Sama čepel, Až budou viset, Poslední argument králů)*

Série *První zákon* obsahuje jak ústřední trilogii, tak řadu povídek a tři další samostatné knihy, které spojuje totožný fikční svět. Nás zajímá knižní trilogie, jejíž první díl vyšel v roce 2006 a poslední o dva roky později.

Imerzivní fantasy trilogie sleduje osud několika hlavních a řady vedlejších postav. Odehrává se v Kruhu světa: na několika kontinentech a ostrovech, které mezi sebou vedou neustálé války. Legendární bojovník Logen Devítiprsták pochází ze Severu – země připomínající vikinský středověk – kde se tyranskému Bethodovi konečně podařilo sjednotit znepřátelené kmeny a nyní hodlá začít válku proti Sjednocenému království. Logen se spolu s několika dalšími proslulými bojovníky Bethodovi vzepře a odmítá jeho nárok na trůn. Skupinka cestuje k jihu, ale je přepadena šanky, polodivokými stvořeními nepřátelské magie, a rozdělena – ostatní považují Logena za mrtvého a pokračují bez něj. Logen ovšem pád z útesu do řeky přežije a je vyhledán učedníkem Bayaze, prvního z mágů. Putuje tedy za mágem a následně s ním do Adovy, hlavního města Sjednoceného království. Království figuruje jako centrum civilizace a vyspělé společnosti. Zde působí inkvizitor Glokta, dříve věhlasný šermíř a miláček národa, po dvouletém zajetí a mučení během války s Gurchy cynický mrzák. Glokta na rozkaz arcilektora inkvizice vyslýchá a mučí určené „zrádce“ a zároveň se v tajnosti snaží odkrýt spiknutí, které tuší v uzavřené radě, nejdůležitějším orgánu vlády. V Adově žije i Jezal dan Luthar, zhýčkaný šlechtic připravující se na šermířskou soutěž, a Collem West, armádní plukovník rolnického původu.

V Guršské říši, kromě Severu největším nepříteli Království, od svých dvanácti let sloužila jako otrok Ferro Maldžinn, nyní nelítostná vražedkyně na útěku. Setkává se s mágem Julweiem, který jí pomůže z říše uprchnout a dostat se až do Adovy, kam ji dovede s příslibem dlouho vytoužené pomsty na guršském císaři.

Na konci prvního dílu je Glokta arcilektorem poslán do Dagosky, přístavu v Guršské říši, který ovládá Království, ale říše se chystá vzít si ho zpět. Mág Bayaz shromáždí skupinku tvořenou Logenem, Ferro a Jezalem, aby společně cestovali na západ, na bájný Kraj světa, kde se má skrývat magická zbraň, která Bayazovi pomůže ve válce proti guršskému císaři a jeho prorokovi Chalulovi. Chalul byl totiž, stejně jako Bayaz, před stovkami let učedníkem velkého

Juvense, mistra magie. Chalul se ovšem přiklonil k temným praktikám a vytvořil Požírače, mocná, původně lidská stvoření, která se naučila jíst lidské maso a získala tak jisté nadpřirozené schopnosti.

West odjíždí na Sever, aby společně s vojskem Království vzdoroval Bethodovi, který se rozhodl ovládnout Angland, území momentálně patřící Sjednocenému království.

Druhý díl stráví Glokta v Dagosce, kde odhaluje politické spiknutí a zradu, a zároveň se snaží ubránit město před guršskou armádou. Okolnostmi je přinucen od banky, která je v centru jeho podezření, přijmout velkou půjčku, díky čemuž dokáže přístav zabezpečit na mnohem déle, než kdokoli předpokládal. Nakonec je však arcilektorem povolán zpět do Adovy a Dagoska je ztracena. Zpět v hlavním městě Glokta řeší vraždu korunního prince a je nucen za viníka označit nevinného vyslance guršské říše, který je následně popraven.

Na Severu probíhá válka s Bethodem. Ke královským silám se přidá bývalá Logenova družina a spřátelí se s Westem. Později ke Království přeběhne několik dalších Severanů, kterým se nelíbí, že Bethod využívá služeb čarodějnice, a navíc uzavřel dohodu i s šanky, odjakživa nejhoršími nepřáteli v severních horách. Království prozatím dokáže i přes nečekanou Bethodovu strategii a magické triky jeho čarodějnice držet pozice, ale pouze za vysokou cenu.

Bayazova skupina mezitím putuje na západ, a i přes zcela rozdílné povahy se sblíží. Jezal je konfrontován s drsnou realitou „opravdového“ světa, Logen se snaží zapomenout na svou brutální minulost a najít si nové přátele a Ferro velmi pomalu upouští od své nesmlouvavě tvrdé povahy, zvláště díky prohlubujícímu se vztahu s Logenem. Postupně zjišťují, že Bayaz si je vybral z dobrého důvodu – údajnou zbraň střeží duch, se kterým dokáže díky vzácnému nadání promluvit Logen, a nést ji může pouze Ferro se špetkou démonské krve v genech. Když skupina dorazí na Kraj světa, zjistí však, že zbraň na ostrově není a celá strastiplná výprava tak byla zdánlivě zbytečná.

V závěrečném díle trilogie se Jezal nečekaně stává novým králem Sjednoceného království, dozvídá se však, že je plně ovládán Bayazem a nemůže s tím nic dělat. Snaží se najít svou roli v náhlé válce s guršskou armádou, která v odpověď na popravu vyslance napadla Adovu. Spolu s armádou přichází i uředník Chalula a sto požíračů, z nichž každý vládne nadpřirozenou silou. Jejich hlavním cílem je Bayaz a ovládnutí Adovy.

Logen se vrací na Sever, kde se přidává k armádě Království ve válce proti Bethodovi. Setkává se se svými domněle mrtvými přáteli a společně zorganizují několik strategicky

rafinovaných střetů. Válka se nakonec rozhodne soubojem Logena s Fenrisem Obávaným, prastarým bojovníkem s polovinou těla nezranitelnou díky magii. Devítiprst'ák zvítězí, zabije Bethoda a je prohlášen novým králem Severu. Během bitev ho však někdy popadá berserkrovský amok, při kterém vraždí jak nepřátele, tak přátele. Seveřané mu proto příliš nevěří a mají se před ním na pozoru. Logen se rozhodne s částí severské armády pomoci Království a cestuje zpět do Adovy, aby bojoval proti Gurchům.

V Adově se inkvizitor Glokta ocitá mezi dvěma pány a neví, kudy ven. Arcilektor mu přikazuje prověřit Bayaze a zdiskreditovat nového krále Jezala, banka, u které má velký dluh, zase nechat krále a Bayaze být a sledovat místo toho arcilektora. Glokta se proto rozhodne najmout žoldáky na svou ochranu a vydat se úplně jiným směrem. Nakonec se dozvídá, že za bankou nestojí nikdo jiný než Bayaz, který díky penězům staletí ovládal běh dějin v Království a stál ve stínu za všemi vládci. Dal zabít korunního prince, aby mohl na trůn dosadit Jezala, o kterém rozšířil historku o královském původu. Glokta slíbí svou naprostou podřízenost Bayazovi a je jmenován novým arcilektorem a nejbližším rádcem krále.

Adova je i přes rozsáhlou destrukci nakonec od Gurchů osvobozena díky navrátilivší se armádě a šikům Seveřanů. I požirači jsou poraženi, jelikož Ferro najde Sémě, onu magickou zbraň, která nebyla ukrytá na Kraji světa, ale přímo v hlavním městě. Ferro ji jako jediná dokáže použít, ale rozpoutá přitom ničivou sílu, která srovná půlku Adovy se zemí. I poté, co Sémě bezpečně uloží do úkrytu, slyší hlasy a síla druhé – démonské strany světa ji pronásleduje. Setká se s Logenem, ale nevnímá ho, a nakonec odjíždí z Adovy rozhodnutá pokračovat ve své pomstě.

Jezal se snaží vzepřít Bayazovi, který odchází z Adovy, ale naprosto selže. Mág ho ovládá stejně, jako všechny vládce před ním.

Logen se po zklamání ze setkání s Ferro opět vrací na Sever, kde zjišťuje, že jeden z jeho bývalých přátel obsadil trůn a spolu s Bethodovými syny na něj nastražil léčku. Logen se ocitá v bezvýchodné situaci, proto vyskočí oknem do řeky pod hradem – trilogie tedy končí stejně, jako začala: Logenovým pádem do propasti.

2) R. Scott Bakker: *Princ ničeho (První přichází tma, Válečný prorok, Tisícera myšlenka)*

Trilogie *Princ ničeho* je imerzivní fantasy odehrávající se ve světě Eärwa, který obývá několik ras a desítky národů. Za centrum civilizace se pokládá Trojmoří, kde vedle sebe na hranici ozbrojených konfliktů existuje císařství a několik království spolu s magickými školami, které mají každá své odlišné učení. Sousední Kian má vlastní magickou školu a především jiné,

monoteistické náboženství – fanejství. Příběh začíná v době, kdy nový šriáh Tisíce chrámů – církve inritismu, převládajícího náboženství v Trojmoří, vyhlásí svatou válku s cílem dobýt Šimeh, svaté město inriťanů, které však leží na území Kianu. Díky své podmaňující osobnosti je šriáh schopný nejen zmobilizovat prakticky celé Trojmoří, ale také obhájit spojenectví se Šarlatovými věžemi, čaroději, kteří pro církve vždy představovali kacíře.

Na severu Eärwy se rozkládá vylidněné území zničené Apokalypsou, válkou vedenou proti Nebohovi dva tisíce let před událostmi trilogie. Od té doby se zde také skrývají Dûnyainové, „přísná mnišská sekta, která se zřekla historie a živočišných choutek, aby prostřednictvím ovládnutí veškerých tužeb a všech okolností dosáhla osvícení“ (Bakker 2011a: 410). V době začátku svaté války dostává pomocí snů jeden z Dûnyainů, Anasûrimbor Kellhus, zprávu od svého otce Moënghuse, který před třiceti lety odešel do vyhnanství. Mniši vyšlou Kellhuse do Šimehu, kde se teď jeho otec ukrývá, aby ho zabil, protože nemohou dopustit, aby byla jejich sekta prozrazena.

Kellhus prochází přes Jiünatskou step, která patří barbarským kmenům Skylvend'anů, jejichž kodex cti je velmi striktní – uctívají válku, a změkčilost, projevující se například homosexuálními sklony, považují za největší hanbu a důvod k zatracení. Kellhus se zde setkává s Cnaiürem urs Skiöthou, proslulým náčelníkem Utemotů, který v něm okamžitě poznává syna Moënghuse. Když Kellhusův otec před třiceti lety putoval přes step, strávil nějaký čas u Utemotů, kde svedl tehdy dospívajícího Cnaiüra a pomocí manipulace ho donutil zabít svého otce, tehdejšího náčelníka. Cnaiür je dosud poznamenán svým komplikovaným vztahem k nepřítomnému Moënghusovi, ke kterému si vypěstoval spalující nenávisť soupeřící ovšem s přetrvávající láskou. Když se dozví o Kellhusově cíli, přidá se k němu, ačkoli se jeho kolísající pocity v přítomnosti Moënghusova syna stupňují až k šílenství.

Drúsas Achamian je čaroděj Mandátové školy, která se přes působivou moc svého učení v Trojmoří setkává s posměchem. Stále totiž věří v přítomnost Konzultu, agentů Neboha, a její snahou je Konzult vypátrat a zabránit tak Druhé apokalypse. Achamian je svou školou vyslán, aby se přidal ke svaté válce a působil zde jako zvěd. S pochodem putuje i Esmenet, prostitutka, která následuje Achamiana.

Kellhus s Cnaiürem se přidávají ke svaté válce a postupně si budují pověst – Cnaiür jako (na Skylvend'ana) překvapivě brilantní válečný stratég a Kellhus jako válečný prorok: v průběhu druhého a třetího dílu dokáže pomocí dûnyainských metod zmanipulovat prakticky celou svatou válku a prohlásit se za nástupce Inriho Sedženuse, proroka inritismu. Velká jména i řadoví vojáci ho uctívají a modlí se k němu, vytvoří mu vlastní standartu a válčí v jeho jménu. Kellhus však stále sleduje pouze své vlastní cíle – dostat se k otci do Šimehu a zabít ho. Během

cesty se připravuje na to, že otec, se stejnými schopnostmi, jaké má Kellhus, měl třicet let na to, aby pozměnil okolnosti ve svůj prospěch. Kellhus si tedy po pečlivé manipulaci zajistí Achamianovu náklonnost a služby – ačkoli je učení Mandátové školy jejím nejstřeženějším tajemstvím, čaroděj ho přesto začne učit a poskytne mu tak ještě větší moc. Věří totiž, že podle proroctví vysloveného Anasûrimborem Celmomasem, Kellhusovým dva tisíce let mrtvým předkem, je příchod dalšího Anasûrimbora předzvěstí Druhé apokalypsy. Podobným způsobem získá Kellhus Esmenetinu lásku, protože ji považuje za vhodnou matku svých případných potomků.

Svatá válka, zatímco za sebou nechává krajinu plnou statisíců mrtvých, dobude Šimeh a dokáže odvrátit hrozbu zvěďů v cizí kůži – agentů Konzultu, jehož existenci se Achamianovi nakonec podařilo dokázat. Cnaiür zabíjí Moënghuse a sám při tom umírá. Achamian, zdrcený ze ztracené lásky Esmenet, nakonec prohlédne Kellhusovu manipulaci a odchází od něj, zatímco ten je prohlášen za císaře Trojmoří.

Celá trilogie je zjevně inspirována křížovými výpravami do Jeruzaléma a náboženskými válkami. Soustředí se však hlavně na postavu Anasûrimbora Kellhuse a síť jeho manipulací, díky nimž si přizpůsobí veškeré okolnosti, aby hrály v jeho prospěch. Bakker do trilogie dovedně vmísil prvky filozofie a vytvořil tak kladně přijímanou „vyšší“ fantasy.

3) Stephen R. Donaldson: *Kroniky Thomase Covenanta (Kletba Pána Zlora, Válka o kámen Zlozemě, Moc, která chrání)*

První trilogie ze série *Kroniky Thomase Covenanta*, která ve Spojených státech vycházela v letech 1977–79, se dnes počítá mezi klasická díla fantasy. Je typickou ukázkou portálovo-úkolové fantasy¹⁰, která v sobě poněkud netradičně spojuje prvky brakových kliše (které ještě výrazněji vynikají v české verzi s nepříliš povedeným překladem, vyloženě odbytou redakční úpravou a prakticky neexistujícími korekturami) s přesahy téměř až do psychologického románu.

Určující charakteristikou eponymního protagonisty je fakt, že trpí leprou – což je víceméně i hlavní téma celé trilogie. Rámec příběhu tvoří události ze „skutečného“ světa, které popisují Covenantovu zahořklost a odpor okolí k jeho postižení. Zrovna když se Covenant rozhodne vzepřít a vydat se do města i přes nevoli občanů, přenese ho neznámá moc do cizího světa. Zde je konfrontován s proroctvím Pána Zlora, který hrozí onen svět celý zničit. Následně

¹⁰ Ačkoli Mendlesohnová k tomu nabízí i alternativní, vcelku komplexní analýzu, viz Mendlesohn 2008: 38–43.

se Covenant ocitá v Končině, krajině, která je svým zvláštním způsobem živá a kde je lidská mysl nadaných jedinců schopna tvarovat dřevo a kámen podle svých představ. Setkává se s Lenou, která ho zavede do vesnice a na krátký čas figuruje jako jeho průvodce. Covenant je díky Končině a jejím zázračným vlastnostem vyléčen z malomocenství a v náhlém návalu zdraví Lenu znásilní. Sám si dá přízvisko Nevěrec, protože odmítá uvěřit v autentičnost světa, který vnímá jako halucinaci. Nepřijímá heroickou představu, kterou mu obyvatelé Končiny přisuzují a chová se vůči nim nepřístupně a odmítavě. Rozhodne se ale předat Zlorovo proroctví Pánům, kastě vzdělců a svým způsobem vládců Končiny, protože v tom vidí jediný způsob, jak se z halucinace probrat. Na konci prvního dílu je díky smrti tvora, který ho do Končiny povolal, přenesen zpět do svého světa. Lepra se mu vrátí a on je tudíž utvrzen ve svém názoru.

V druhém díle je Covenant přenesen zpět do Končiny, kde mezitím uběhlo čtyřicet let. Zde se sbírá vojsko a chystá se střetnout s šiky Pána Zlora. Armádu vede Hile Troy, další přenesenec z Covenantova aktuálního světa, jenž byl podobně jako hlavní hrdina v Končině vyléčen z nenávratného postižení (slepoty), ovšem v ostrém kontrastu s Covenantem v existenci jiného světa bezmezně věří a je ochoten pro jeho záchranu učinit cokoliv. Covenant se setkává s Elenou, Nejvyšší Paní, a poznává v ní vlastní dceru zplozenou při znásilnění Leny. Na výpravě za tajnými vědomostmi, které by jim mohly pomoci ve válce, Elena umírá a Covenant se opět vrací do vlastního světa. Hile Troy zaplatí za průchod vojska původním hvozdem tím, že je proměněn v strom, čímž nakonec definitivně srůstá s Končinou.

V závěrečné části trilogie Covenant bojuje s přivoláním do Končiny, aby byl schopen zachránit dívku uštknutou chřestýšem. Prakticky za cenu vlastního života jí nejprve sežene pomoc a teprve poté se nechá přenést do Končiny. Zde opět vyráží na výpravu, do sídla samotného Zlora, rozhodnut, že tentokrát ho definitivně porazí. To se mu nakonec podaří, protože nyní dokáže přijmout svůj stav a využít ho k dobrému. Na konci rozmlouvá s žebrákem, který ho zastavil i před první návštěvou Končiny, a dozvídá se, že je to Stvořitel, bájný tvůrce Končiny. Dává Covenantovi na výběr: může žít zdravý v Končině, nebo zemřít ve vlastním světě. Covenant ani teď není schopen přijmout bezvýhradnou existenci jiného světa a vybírá svět vlastní, i za cenu smrti. Stvořitel ho přesto přenesl zpět do jeho světa živého. Covenant je stále malomocný, ale nyní s tím dokáže žít.

4) C. S. Friedman: *Východ černého slunce (Trilogie ledového ohně 1)*

Trilogie americké autorky vyšla poprvé v devadesátých letech (1991 až 1995), do češtiny byl přeložen pouze první díl. Jedná se o netradiční spojení imerzivní fantasy zasazené do sci-fi rámce: odehrává se vlastně v budoucnosti, ve které kolonisté ze Země osídlili cizí planetu

nazvanou Erna. Kvůli zdejšími nestabilním proudům magické síly geologického původu známé jako „fae“, kterou je lidská mysl schopna využívat vědomě, ale i nevědomě – a v tom případě se v reálném světě zpřítomní nebezpečné demonstrace lidských obav a hrůz, však byli nuceni zničit svou techniku a dosavadní vědění a „vrátit se“ tak do časů připomínajících středověk s renesančními prvky. Teprve poté byli schopni vzdorovat nepřátelskému prostředí a alespoň částečně planetu osídlit.

Děj trilogie se odehrává 1200 let po přistání, v době nejistého vztahu lidí k fae: někteří ji využívají, jiní se jí snaží zkrotit prosazováním božského principu – mezi nimi především Církev, která následuje učení Proroka, muže, který však před lety záhadně zmizel. Hlavní postava, Damien Vryce, je kněz Církvě schopný ovládat fae. Na začátku příběhu Damien přijíždí do města Jaggonath, aby zde sloužil Patriarchovi Církvě. Zároveň je představen Lovec, tajemný muž ze zakázaného Lesa, který pro vlastní pobavení loví mladé ženy. Damien se ve městě seznamuje s Ciani, mistryní v zacházení s fae, a začíná s ní milostný vztah. Po několika dnech je Cianin obchůdek s magickými předměty zničen a samotná Ciani napadena neznámým útočníkem, který ji nějakým způsobem zbaví schopnosti fae ovládat a okrade ji tak o podstatnou část její identity. Damien a Senzei, Cianin pomocník, se dozvídají, že aby mistryni navrátili schopnosti, musí najít a zabít jejího útočníka.

Putují tedy do země Ráků, kam, jak zjistí, útočník utekl. Rákové jsou původní druh na Erně, který se nevědomým ovlivňováním fae společným lidským vědomím vyvinul ze zvířete v rasu konkurující lidem. Kolonisté proti nim proto uspořádali vyhlazovací válku, z níž se zachránily jen jednotlivé skupinky Ráků, kteří následně vytvořili Klenbu – magickou bariéru, která je pro lidi jen s obtížemi překonatelná. Damien, Ciani a Senzei se na cestě setkávají s Geraldem Tarrantem, mistrem, který se k nim přidá, a nakonec jsou jen díky němu schopni úkol dokončit. Později se dozvídají, že Tarrant, Lovec a Prorok, jsou jedna a tatáž osoba, což především Damiena zdrtí. Nicméně je nakonec schopen se přenést přes svoje antipatie a s Tarrantovou pomocí splnit cíl: zabít ženu, která byla odpovědná za vytvoření démonů požírajících schopnosti a vzpomínky fae mistrů, a samotného démona, čímž se Ciani navrátí paměť i dovednosti.

Gerald Tarrant je v průběhu závěrečného zápolení uvězněn nepřitelem a málem zemře při osmidenním mučení v ohnivě jámě; později je opět na pokraji smrti, když (zdánlivě) hrdinským činem zachrání ostatní, ale nakonec přežije a v závěru se s Damienem vydává na další pouť, jejímž cílem je sledovat stopu démonů a zničit jejich líheň.

5) Scott Lynch: *Páni parchanti (Lži Lockeho Lamory, Rudá moře pod rudými nebesy)*

Série amerického autora sledující osudy mladého zloděje a podvodníka Lockeho Lamory prozatím čítá tři z plánovaných sedmi dílů, přičemž první vyšel v roce 2006 a třetí v roce 2013. Do češtiny byly k dnešnímu datu přeloženy pouze první dva.

První díl imerzivní fantasy se odehrává ve městě Camorr, které připomíná pozdně středověké Benátky. Střídají se v něm dvě časové roviny: v retrospektivě se malý sirotek Locke učí zlodějskému řemeslu, v chronologické současnosti se Locke a jeho přátelé snaží uskutečnit složitý podvod a zároveň přemoci tajemného Šedého krále, který tyranizuje camorrské podsvětí. Locke, drobný, nepřilíš zručný šermíř a nešťastně zamilovaný mladík, je ve skutečnosti Trn z Camorru, proslulý mistr krádeží, podfuků a převleků. Spolu s přáteli vymyslí složitý plán, při kterém jde o uloupení jmění bohaté rodiny. Mezitím musí bojovat proti Šedému králi a jeho pomocníkům, nebezpečným Nájemágům. V závěru knihy se Lockemu podaří porazit krále, uskutečnit krádež a zachránit camorrskou šlechtu před takřikající teroristickým útokem Šedého krále. Nicméně jeho přátelé jsou až na jednoho zavražděni a Locke je nucen z Camorru prchnout.

Druhý díl popisuje události odehrávající se po dvou letech od útěku Lockeho a Jeana z Camorru. Dvojice opět naplánuje rafinovanou lest, při které jde tentokrát o uloupení největšího hráčského doupěte na ostrově Tal Verrar. Přes hrozbu odhalení a smrti Locke podvádí a neustále zvyšuje úroveň lsti. Ta jeho a Jeana nakonec zavede až do společnosti archona, vládce města. Ten jim tajně podstrčí jed, aby si zajistil jejich služby. Jed je má usmrtit za dva měsíce, pokud nebudou pravidelně brát protijed. Locke a Jean nemají na výběr a na rozkaz archona se vydávají na moře, kde se plaví s neblaze proslulou kapitánkou pirátské lodi. Zároveň se snaží přežít pomstu, kterou jim slíbili Nájemágové za to, že zmrzčili jednoho z jejich bratrů. Přes svůj původní záměr se Locke s piráty a jejich kapitánkou spřátelí a zachrání jim život. Následně se vrací do Tal Verraru, kde úspěšně dokončí krádež. Kniha končí ve chvíli, kdy Locke Jeanovi vpašuje do pití poslední protijed, který Jeana vyléčí, ale na Lockeho už nezbylo a je tedy odsouzen k pomalé smrti během několika týdnů.

6) Patrick Rothfuss: *Kronika Královraha (Jméno větru, Strach moudrého muže)*

Plánovaná trilogie *Kronika Královraha* prozatím čítá dva díly, první vyšel v roce 2007, druhý 2011. Jedná se o imerzivní fantasy, která se odehrává ve světě nazvaném Temerant, z něhož však známe pouze část jménem Čtyři kouty civilizace rozdělené do několika národů.

Rámcový příběh vyprávěný v er-formě sleduje hostinského Koteho v zapadlé vesnici. Kote se svým pomocníkem Bastem na první pohled vypadá jako obyčejný, ač nezvykle rudovlasý hostinský, ale skrývá mnoho tajemství. Jednoho dne přicestuje do vesnice Kronikář a odhalí, že Kote je vlastně Kvothe, proslulý a prakticky legendární šermíř, mág a muzikant, kterému je přisuzováno mnoho více či méně uvěřitelných činů, mimo jiné vražda krále a způsobení války, která momentálně probíhá. Kvothe slíbí, že bude po tři dny Kronikáři vyprávět svůj příběh od dětství až po současnost, pokud nevyjeví jeho pravou identitu. Vyprávěný příběh je v ich-formě, čas od času je přerušen *Mezihrou*, která se přesouvá zpět do rámce, aby posunula „současné“ dění či dovolila postavám komentovat vlastní vyprávění.

První díl popisuje Kvotheho dětství: putuje se svou rodinou, Edemskými Ruhy, divadelníky, komedianty a muzikanty. Sám se učí hudbě, zpěvu a herectví, pro což má přirozený talent. Po čase se k nim přidá čaroděj Abernathy, který Kvotheho vezme do učení a odhalí jeho neuvěřitelný intelekt a nadání pro sympatii – magii. Idylické dětství však brzy skončí, protože v době, kdy je Kvotheovi jedenáct, jsou jeho rodiče a přátelé zmasakrováni domněle neexistujícími Čandríny, bytostmi, jejichž přítomnost značí modrý oheň. Kvotheův otec sbíral materiál o Čandrínech pro svou novou skladbu, netušil však, že jsou skuteční a ničí každou zmínku a důkaz o své existenci. Kvotheovi se povede uniknout a během následujícího několikadenního truchlení přísahá, že jednoho dne na Čandrínech za každou cenu vykoná pomstu.

Dalších několik let stráví jako žebrák ve městě Tarbean. Poté však vyslechne příběh cestujícího vypravěče o Čandrínech a rozhodne se dostat na Univerzitu, a především do její knihovny, kde se chce dozvědět o Čandrínech víc. Pomocí podvodů a lstí získá peníze na cestu a doputuje do Imre na Univerzitu. Zde je přijat jako nejmladší student v historii a začne se učit sympatická (magická) umění. Mimoto si přivydělává jako hudebník v hostincích. Potkává Denu, svou osudovou lásku, nezvykle rychle postupuje ve studiu a prakticky ve všem vyniká. Začne se učit jmenování – poněkud *okultní* a nevyzpytatelnou formu magie. Začíná být znám pod různými přezdívkami, které označují jeho výjimečné činy – mimo jiné usmrcení na droze závislého draka nebo nekrvácení během bičování.

První den končí Kote vyprávění v okamžiku, kdy se začne učit u mistra jmenovače. V „současném“ příběhu dojde k útoku v hospodě, při kterém je zabit žoldněř posedlý jakousi zlou entitou. Kote selže, když se pokusí použít magii a propadá se hlouběji do deprese.

V druhém dílu Kote pokračuje ve vyprávění o studiu na Univerzitě. Kvothe se rozhodne dočasně přerušit studium a místo toho se na doporučení hraběte, jehož náklonnost si získal, vydává do města Severen, kde působí jako rádce a pomocník při námluvách vlivného šlechtice.

Odhaluje spiknutí a pokus o vraždu a stále víc se zaplétá do dvorské politiky. Nakonec odcestuje se skupinkou žoldnéřů do divočiny, aby vypátral bandity, kteří přepadávají cestující na Králově cestě. Poté se setkává s bájnou Felurian, stvoření Fae. Stráví s ní neurčitě dlouhý čas v její říši, kde se učí umění lásky. Zpět ve světě smrtelníků se Kvothe seznámí s Tempim, bojovníkem z proslulých Ademů, a pod jeho vedením trénuje bojové umění. Cestuje s ním do Ademre, odlehlé země za horami, kde žije oddělená společnost bojovníků. Zde pokračuje ve výcviku a získá meč Cézuru. Vrací se na Univerzitu, kde konečně díky svým dobrodružstvím získává finanční stabilitu. Během svých cest sbírá střípky informací o Čandrínech a pokračuje ve snaze poskládat kompletní příběh.

Na konci druhého dne se vyprávění opět vrací do rámcového příběhu, ve kterém se Bast snaží pozvednout náladu a sebevědomí svého přítele, ale ve všech ohledech selže.