

ALENA ZACHOVÁ

TOPOS „JINÝCH DIMENZÍ“ V INICIAČNÍ A FANTASY LITERATUŘE

Zážitek existence „jiného světa“, „jiné dimenze“ patří tradičně k iniciační zkušenosti, hraje klíčovou roli ve všech iniciačních obřadech, setkáváme se s nimi i v dílech mystiků a je spjat s průchodem z jednoho světa do druhého, přechodem od známého k neznámému.¹ V iniciační literatuře má tento topos „jiných dimenzí“ sakrální povahu a většina autorů ho také velmi podobně popisuje, setkáme se s ním např. v díle **Gustava Meyrinka**, **Mircea Eliadeho**, **J.L.Borgese**, **Michaela Ende**ho nebo **Carlose Castenedy**. I když poetika uvedených autorů je značně odlišná, topos vstupu do „jiné dimenze“ používají v podobném smyslu, pokoušejí se do světa, který ztratil sakrální řád, začlenit posvátné. V románech **Meyrinka** má tento vstup povahu hierofanie, hrdinové ho prožívají jako existenci tady i tam a tento zážitek autor popisuje jako „trhlinu“ v prostoru, která se objevuje pouze za určitých podmínek, např. neviditelný dům ve Zlaté uličce se za zvláštních okolností stává viditelným.² V poslední době se s toposem „jiných dimenzí“ můžeme setkávat stále častěji v literatuře označované jako *fantasy*, kde už uvedený topos sakrální povahu ve většině případů nemá. „Jiné světy“ jsou zde chápány jako virtuální realita, která se podobá realitě fantaskního románu.

Meyrinkovi blízký je zvláště **Mircea Eliade**, který se podílem posvátna v životě člověka zabýval ve své odborné i umělecké tvorbě. V povídce **Tajemství doktora Honigbergera** (1940) představuje neviditelný svět základní téma. Vypravěč najde poznámky o bájně zemi Šambale, jež podle tradic leží v Indii a mohou do ní proniknout jen zasvěcení. Jde o prostor kvalitativně odlišný od prostoru světského a autor tuto zemi popisuje jako „...zelený zázrak mezi zasněženými horami, ty zvláštní domy, lidi zbavené břemene let, kteří jsou skoupi na slova, třebaže skvěle rozumí myšlenkám druhých.“³ Dostat se do ní však mohou jenom ti, kteří jsou ochotni svůj život podřídit morální čistotě a duchovnímu růstu.

Stabilitu tradičně vnímané reality zpochybňoval ve svém díle také **J.L.Borges**. I když jeho povídky vznikají ve 40. letech, stejně jako uvedené dílo Eliadeho, liší se od předcházejících autorů především reflexí, ironií a hrou se čtenářem. Za všechny povídky připomeňme **Tlön, Uqbar, Orbis tertius**⁴, příběh o smyšlené zemi Uqbar, existující pouze jako heslo v jednom z vydání **Encyclopaedia Britannica** a zemi Tlön, kterou se rozhodla stvořit skupina zasvěcenců („Podle jednoho z těch gnostiků je viditelný svět iluze či přesněji sofisma.“⁵). Vytvořili obrovskou encyklopedii vymyšlené země Tlön a náhle začaly předměty fantastického světa pronikat do svě-

1 Srov. D. Hodrová: Brána a škvíra. In: Místa s tajemstvím, Praha 1994, s.109–117. Vstup do jiné reality využívá i část dnešní filmové tvorby, např. David Lynche a jeho *Twin Peaks*.

2 Srov. A. Zachová: Románová tvorba Gustava Meyrinka. Svět literatury, 1996, s.15–26.

3 M.Eliade: Tajemství doktora Honigbergera, Praha 1990, s.50.

4 J. L. Borges: Tlön, Uqbar, Orbis tertius. In: Zrcadlo a maska, Praha 1989, s.12–28.

5 J. L. Borges: c.d., s.13.

ta skutečného. Lidé se více než o vlastní realitu začali zajímat o tuto zemi, ze Země postupně mizí jednotlivé jazyky a svět se stává Tlön. U obou informací o neexistujících zemích je spojujícím článkem jméno rosekruciána J. V. Andreä. Borges a autoři navazující na jeho tvorbu již čtenářům neposkytují možnost spoluprožívat iniciaci s hrdiny tak, jak to umožňoval ještě např. Meyrink. Eco⁶ tuto změnu uměleckého vyjadřování zdůvodňuje postupnou ztrátou nevinnosti. Protože nic už nelze říci nevině, nastupuje metalingvistická hra a výrok na druhou. Autoři předpokládají znalost základní literatury (v našem případě iniciační) a jejich tvorba je reflexí na přecházející texty, nepopisují již průběh samotné iniciace hrdinů, spíše relativizují možnosti našeho vnímání a poznávání.

Ze současných autorů lze do této linie zařadit **Michaela Ende**, který Borgesovi vzdal poctu povídkou **Kolonáda Borromea Colmiho (Hommage, Jorge Luis Borges)**⁷. Jejím základem je opět relativizace reality, vypravěč navštíví chodbu Borromea Colmiho, zvláštní sloupovádi, které se zdá být bez konce, i když je součástí domu obklopeného jinými stavbami. Hrdina se rozhodl, že kolonádu projde, nevěděl však, dosáhne-li konce, dojde-li do mikrokosmu nebo vstoupí do jiné dimenze. Jednoduchý děj je zasazen do složitých intertextových souvislostí a topos přestupu do „jiné dimenze“ je znásobován odkazy na jiné autory a jiná období, čímž ztrácí jednoznačnost a stává se reflexí na reflexe. K Borgesově tvorbě neodkazuje Ende pouze v podtitulu, povídka začíná citátem španělského barokního básníka **Góngora** ze 17. století ze **Soledad del Minotauro**: „...realita je jen tam, kde právě tento pojem (conchetto) vytvořilo vědomí alespoň jediného člověka.“⁸ Z těchto úvah vypravěč vyvozuje, že na povaze toho kterého vědomí také závisí stav příslušné reality a „můžeme právem předpokládat, že na různých místech země existují různé reality, ba že na jednom a tom samém místě může být klidně několik druhů skutečností.“⁹ Ve **Fantastické zoologii** Borges Góngora cituje a předchází mu heslo **Mínótauros** o zbudování labyrintu. Labyrint vůbec a dům jako labyrint je častým Borgesovým tématem, objevuje se i v povídce **Aleenchákán Bochárí**, který byl zabit ve svém bludišti. Borromeo Colmi byl architektem a mágem, jeho kolonáda tvoří záhadný labyrint a dům, v němž se nachází, patří paní Bó. Souvislost podobného jména majitelky Bó s Borgesovou povídkou o Bochárím může být náhodná, je však ukázkou, jak složité konotace a dlouhé řady intertextových odkazů Ende svým spojením vytvořil. Žádná událost, v našem případě záhada, neexistuje sama o sobě, je součástí řady podobných událostí, je i součástí mnoha jiných uměleckých děl. Zkušenosti všech těchto zobrazení jsou obsaženy i v každé události následující. Tento postup, typický zvláště pro postmoderní literaturu, počítá s poučeným čtenářem schopným odhalit různé nárazky nebo situace, které odkazují k jiným textům a dodávají tak dílu další možné rozměry.

Druhá linie přechodů do „jiných dimenzí“ souvisí s fantasy literaturou, jež se dnes stává zájmovým literárním jevem. Nepřehlédnutelné je množství titulů vydávaných pod tímto označením, velký čtenářský zájem o uvedený typ produkce i nepřímý vliv na psychiku recipientů, zvláště tzv. hry na hrdiny, které z fantasy literatury vycházejí. **David Spangler**¹⁰ hodnotí virtuální svět jako počítačovou verzi astrálních oblastí, jejichž vzorce energie si člověk interpretuje např. jako bytosti nebo krajiny. Vědomí tvoří svůj vlastní svět analogický ke světu fyzickému, který je také vibrací

6 U. Eco: Poznámky ke „Jménu růže“. Světová literatura 1986, č. 2, s. 238.

7 M. Ende: Kolonáda Borromea Colminiho. In: Vězení svobody, Praha 1994.

8 M. Ende: c. d., s. 50.

9 M. Ende: c. d., s. 50.

10 D. Spangler: Iniciace chaosu. Mana, 1996, s. 20–21. Autor v souvislosti s virtuální realitou uvádí nový literární žánr, tzv. kyberpunk, tvořený realitou hyperprostoru a udržovaný počítači kolem planety, jakýsi globální elektronický mozek, v jehož rámci se rozvíjí vlastní prostor – virtuální realita. Podle autora mají knihy kyberpunkových autorů především gnostické poslání.

energie. Naše představivost ji interpretuje tak, jak jsme se ji naučili vidět. Virtuální realita upozorňuje na fakt, že pracujeme vždy s představami.

Ve fantasy literatuře jde o vytváření alternativních světů, z pracovních důvodů si je můžeme rozdělit na světy „tolkienovské“ a „lewisovské“. Rozdíl je v tom, že **Tolkien** zkonstruoval imaginární svět se vším všudy, zatímco **Lewis** využívá prostupnosti světů. Vznikl tak originální typ literatury, jenž je však obtížně žánrově zařaditelný, existují názory, že jde o pohádky nebo o fantastickou epiku. Tolkien i Lewis vytvořili typ umělé mytologie, která nevznikla na základě konkrétních mýtů, ale na půdorysu obecné struktury mýtů a mytologie vůbec (oba autoři jako filologové byli dokonale obeznámeni zejména s mytologií keltskou a severskou). Vytvořili nový žánr, který sami označili jako mýtotvorbu¹¹. Čtenářům zprostředkovali vstup do mýtického světa, který umožňuje pozorovat a pochopit i povahu světa našeho. Zvláštností je i to, že jejich texty jsou určeny čtenářům téměř všech věkových kategorií. Převážná část dnešní fantasy literatury je vybudována na stejných principech jako díla uvedených autorů, avšak kvalitou se většinou přibližuje pokleslé literatuře.

Množství literatury vycházející v edicích označovaných jako fantasy, na rozdíl od edic sci-fi, naznačuje odlišnost těchto žánrů, i když přesné hranice lze stanovit obtížně. Autoři píšící tuto literaturu jsou často známí i jako autoři textů sci-fi. Příkladem může být C. S. Lewis, ale k sci-fi autorům bývá řazen i J. R. R. Tolkien. Rozdíl zatím nezaznamenávají ani naše literárněteoretické slovníky¹². Vycházejí však časopisy, které tuto literaturu také monitorují, např. **Dech draka**, časopis pro čitele fantasy a her na hrdiny. Pro sci-fi literaturu je typické čerpání námětů z poznatků vědy a techniky, exponování děje do budoucnosti a často i mimo naši planetu. Fantasy literatura naši planetu obvykle neopouští, vytváří buď nové, většinou mýtické světy, nebo zná prostředky, jak překročit realitu a proniknout do „jiných dimenzí“. Časté je i cestování mezi dimenzemi, hrdinové se tak mohou ocitnout v mýtické říši krále Artuše a zároveň si přejít do naší dimenze zatelefonovat přáteli. „Jiné světy“ jsou v této literatuře označovány jako alternativní, paralelní nebo virtuální.

Tolkienův mýtický svět Arda zahrnuje i Středozem, celý mytologický cyklus vypovídá o stvoření vesmíru a zbudování světa, nejde však o jinou planetu, autor uvádí, že „*Středozem je náš svět. Umístil jsem (samozřejmě) děj do ryze imaginárního světa (ač ne úplně nemožného) starobylého období, v němž byl tvar světadílů odlišný.*“¹³ Tolkienovy příběhy jsou iniciační, píše v nich o putování, o cestě, proto i **Hobit** nese podtitul **Cesta tam a zase zpátky**. A iniciace souvisí se změnou postoje hrdiny ke světu. **Zdeněk Neubauer**¹⁴ uvádí, že Tolkienovy texty je možné chápat jako mysterijní, protože dávají zakusit proniknutí ke smyslu existence, podobně jako zasvěcovací obřady. Nabízejí zasvěcení četbou, neobracejí se však k člověku náboženskému, ale ke čtenáři, jehož duchovní výchova spočívá v knižní vzdělanosti. Tolkien proto zkonstruoval svět s vlastním jazykem, národopisem, historií, zeměpisem, přírodovědou, umístil ho mezi nebe a podsvětí se smrtelnými i nesmrtelnými obyvateli, s vlastními mýty. Typická fantasy literatura takové světy také vymýšlí, méně však dbá – na rozdíl od Tolkiena – na to, co takový mýtický svět vlastně znamená. Především je osudový, každá událost je vnitřními souvislostmi propojena s ostatními, nejde o determinismus, ale o fakt, že každá věc existuje pouze se zřetelem k celku, že je

11 Z. Neubauer: Nebe a země – věda a mýtus. Souvislosti 1994, č. 21, s.48–57.

12 V zahraničních slovnících se fantasy literatura jako samostatné heslo již objevuje. Srov. G. von Wilpert: Sachwörterbuch der Literatur, Stuttgart, 1986, s.289. Slovník uvádí, že fantasy literatura není fantastická literatura, ale nová forma fantastického básnictví ve 20.století, která pomocí fantazie evokuje imaginární světy, pseudomytologie atd.

13 H. Carpenter: J. R. R. Tolkien – životopis, Praha 1993, s.86.

14 Z. Neubauer: Do světa na zkušenou čili O cestě tam a zase zpátky, Praha 1992, s.21–23.

propojena smysluplnými vztahy a tyto souvislosti jsou považovány za zázračné a čarovné. Každá událost je součástí paměti světa i paměti příběhů. Iniciačními příběhy jsou i Lewisovy **Letopisy Narnie**. Vstup do Narnie, jež je také mýtickým světem, je umožněn dětem, sourozencům, kteří se však po vyřešení jednotlivých příběhů vracejí zpět. Průchodem se stává zadní stěna skříně nebo obraz, který si děti prohlížejí a který je vtáhne do svého děje. Narnie je zemí skřítků, faunů, víl a zázračných zvířat a děti se účastní na jejich boji dobra proti zlu. Také čas běží v Narnii jinak než na Zemi, léta prožitá v zemi za stěnou trvala v pozemském čase pouze několik minut. Přes pohádkovost příběhu obsahují tyto texty tradiční iniciační symboliku i iniciační rituály.

Jako příklad „tolkienovského“ příběhu můžeme uvést titul **Wetemaa od Adama Adrese**, autora naší domácí provenience, který měl mezi přívrženci fantasy literatury příznivé recenze a vyšel v desetititícovém nákladu. Rytířský dobrodružný příběh artušovského typu vypráví kronikář, který zachycuje život krále Gudleifa a jeho družiníků. Králi, jenž se narodil chromý, bylo knihou osudu předpovězeno, že se uzdraví, když shromáždí jedenáct vybraných rytířů (každého chránil jeden bůh – podobně jako hrdiny trójské války) a sjednotí svou zemi Élladu. Základem knihy jsou osudy jednotlivých rytířů, majících všechny rytířské ctnosti, a jejich společná dobrodružství. Vyprávění končí smrtí krále a nástupem jeho syna. Éllada má svoji historii, mytologii, staré a nové jazyky, staré a nové bohy, vlastní písmo, kniha je doplněna mapkou země, ukázkou písma i poznámkami k výslovnosti.

Textu nelze upřít jistou čtivost, napětí a dobrodružství pohádkového typu – souboje s draky a vlkodlaky, pomocníky jsou mluvící havrani atd. Čtenář má však pocit, že všechno už odněkud zná. Bohové se podobají řeckému Olympu, svět elementárů známe z keltské mytologie, některá dobrodružství připomínají vikingské a germánské mýty, v žádné iniciační literatuře se také nesetkáme s náhodami. Překračování do „jiných světů“ má mýtickou podobu, oba světy se bezproblémově prolínají, např. vstup hrdiny do paláce víly ve stromě, průchody branami do světa duchů, matka jednoho z hrdinů byla ve dne žena, v noci rys.

K fantasy literatuře „lewisovského“ typu náleží např. desetidílná sága **Tajemství Amberu** od Američana **Rogera Zelazneho**. Autor patří ke známým spisovatelům sci-fi a fantasy literatury a získal i několik prestižních cen Hugo a Nebula, udělovaných od roku 1958 především za vědecko-fantastickou literaturu. I ve sci-fi textech se zajímal zvláště o parapsychologii a mimosmyslové vnímání, telepatii, devastované světy a nové civilizace.¹⁵ **Tajemství Amberu** představuje typickou fantasy literaturu. Amber je pokládán za jedinou skutečnou zemi, ostatní jsou pouze stíny, také náš svět je jedním ze stínů. Vládce Amberu Oberon zmizí a mezi jeho dětmi vypukne dlouhodobý boj o moc. Prvních pět dílů ságy vypráví jeden z královských synů Corwin a odehrávající se děj je viděn jeho očima. Druhá polovina ságy vypovídá o osudech Corwinova syna Merlina a o jeho protivnících. Bojové praktiky vládců Amberu jsou velmi kruté, jeden z bratrů např. Corwina oslepí a uvězní ho na léta do vězení. Členové královské rodiny však mají neobyčejné schopnosti, jež získávají především prostřednictvím jakéhosi rodinného rituálu – musejí absolvovat cestu Vzorem, což je labyrint, jehož projitím nabývají právě ony mimořádné schopnosti – jasnozřivost, schopnost regenerace organismu, velkou sílu, ale i možnost procházet stínovými zeměmi. Vedle Vzoru vlastní královská rodina i další rituální předměty, především karty, tzv. Trumfy, na nichž jsou vypodobeni jednotliví členové rodiny. Položí-li některý z nich na kartu ruku a koncentruje se na zobrazeného sourozence, může navázat spojení a komunikovat s ním. Dalším magickým předmětem je Kámen

15 O autorovi O. Neff v knize Všechno je jinak, Praha 1986, s.176-206. Protože Zelazny (1937 - 1995) zemřel, nalezneme jeho medailon i v Dechu draka, 1995, s.27-28. Vystudoval psychologii, zajímal se o asijská bojová umění, od r.1969 se živil jako spisovatel.

rozhodnutí, který dokáže ovlivňovat počasí, chránit majitele a upozorňovat na nebezpečí. Do osudů země zasahuje ve vážných situacích tajemný Jednorožec, blíže specifikovaná však jeho funkce v textu není.

Z iniciační literatury podobný typ rituálů a rituálních předmětů známe. V tomto případě však předměty propůjčují především mimořádnou vnější moc, je o ně také sváděn nelítostný boj, jsou získávány lstivostí a silou, nikoliv kvalitativní vnitřní proměnou jedince. Podmínkou není ani morální čistota, nezbytná pro hrdiny iniciační literatury.¹⁶ Popis záhadných jevů a předmětů v *Tajemství Amberu*, např. vzoru, zůstává převážně v technické rovině bez dalšího hlubšího významu, proto působí jako prostředek ozvlášťující děj, nikoli však ve smyslu iniciačním. „*v místnosti velikosti tanečního sálu, na černé podlaze, hladké jako sklo, ležel Vzor. Třpytil se a chvěl jako chladný oheň a dodával celé místnosti zdání jakési nehmotnosti. Byl to složitý ornament, plný zářivé síly a byl sestaven převážně z křivek, i když poblíž středu bylo i několik přímk, připomínalo mi to fantasticky spleť, do životní velikosti zvětšenou verzi tištěného bludiště, v němž bloudíte tužkou, abyste se dostali někam dovnitř nebo naopak z něčeho ven.*“¹⁷ Porovnáme-li tento popis např. s popisem iniciačního sestupu Pernatha v meyrinkově Golemovi do labyrintu domu, který byl plný symbolů a odkazoval k hlubším kulturním významům, jeví se postup Zelazného vzhledem k použitým prostředkům jako samoúčelný.

Stejně jako v každém typickém seriálovém čtení je podstatný především děj.¹⁸ Popis osob a psychika postav se objevuje minimálně, důraz je kladen na dějové zvraty, detektivní zápletky a boje. Ani v tomto případě autor nepřekročil rámec zábavného dobrodružného příběhu. Topos vstupu do „jiných dimenzí“ zůstává na stejné povrchní úrovni jako ostatní roviny textu. Putování stínovými světy hrdiny neobohacuje, hledají tam únik nebo pomoc, není to však cesta za poznáním jako v případě Narnie nebo Středozeří. Uvedený topos se stává pouze dějovým atraktivním prostředkem.

Podobné závěry bychom mohli konstatovat téměř o všech titulech tohoto typu literatury, přetvářejí především mytické náměty do dobrodružných příběhů a pracují se stále stejnými schémata. Také sága o mnoha dílech *Svět čarodějnic* od **Andre Nortona** má v jednom ze svých názvů jednorožce¹⁹ a prapočátky děje sahají k artušovským legendám. Přestup do „jiných dimenzí“ obstarává menhir ze Stonehenge, tzv. Nesmířitelný Stolec, jenž má schopnost posoudit člověka, určit jeho cenu a odevzdat osudu, to znamená, že ho dopraví do takového světa, v němž si jeho duch, jeho mysl přeje být. Hrdinovi, který se s touto možností seznamuje, říkají: „*Slyšel jste někdy o alternativních světech, které mohou vzniknout na základě momentálního rozhodnutí?*“²⁰ V zemi čarodějek, v níž se nakonec ocitne, vládnu ženy mimořádnými schopnostmi, podobně jako královská rodina v Amberu. I zde mají amulety – krystal a kovový náramek a jejich zbraněmi jsou především psychické síly.

Obměnou tohoto typu fantasy literatury jsou parodie. Takovým antimýtem je např. **Zrození mýtu aneb Další pěkná šlamastyka** od **Roberta Asprina**. Démon Aahz, jeho žák čaroděj Skeeve, bílý jednorožec a drak uvízli v dimenzi Tulp, protože démon ztratil Sílu. Pohyb mezi dimenzemi jim umožňoval tzv. D-hoplák. V Tulpu se o sebe museli postarat, proto vstoupili do služeb

16 Tyto schopnosti popisuje např. E. Haichová v románu *Zasvěcení*. Telepatie je označována za zvláštní formu neverbální komunikace, kterou popisuje i psychologie.

17 R. Zelazny: *I. Vládci stínů*, Praha 1995, s.77.

18 U. Eco: *Skeptikové a těšitelé*, Praha 1995, s.62.

19 Jednorožec v alchymistických spisech symbolizuje ducha a objevuje se v sousedství jelena, jenž symbolizuje duši.

20 V podobném kontextu se objevují i v Lewisově *Narnii*.

20 A. Norton: *Svět čarodějnic*, Plzeň 1993, s.14.

krále a pomáhali mu bojovat proti nepříteli. Jejich strategií byla především demoralizace nepřátelského vojska a tato strategie byla také úspěšná. Nehrdinští hrdinové se snaží dostat z problémů, jejich cílem je osobní pohodlí a do všech dobrodružství jsou dostrkáni shodou okolností. V případě tohoto textu jsou přestupy do „jiných dimenzí“ především prostředkem k parodii podobného typu příběhů a pomáhají i ke kritice různých současných jevů jako je byrokracie, vojenská mašinérie nebo konzumní způsob života.

Jinou variantu představuje fantasy černého humoru, např. **Přines mi hlavu Čarovného prince** autorů **Rogera Zelazneho a Roberta Sheckleyho**,²¹ v níž proti sobě bojují mocnosti dobra a zla a zlý démon Azzie prohraje jenom kvůli pekelné byrokracii.

Charakteristické pro tento typ literatury jsou četné odkazy na jiné texty. Především jde o intertextualitu žánrovou, autoři využívají prvky mýtu a pohádky, dále žánr dobrodružné povídky a povídky s tajemstvím. Bohaté jsou však odkazy a narážky také na literární a kulturní kontext. Objevují se převážně v textech „lewisovského“ typu a otázkou zůstává, do jaké míry mohou být srozumitelné pro čtenáře, jimž je tato literární produkce určena. V *Tajemství Amberu* jde o odkazy na jiné literární texty a jména postav, např. přirovnání bílý jako Moby Dick, hrál si na hraběte Monte Christa, z jmen se vedle Oberona a Merlina objevuje Lancelot z Jezera, Jago nebo Artuš jako bývalý důstojník RAF, narážky typu „*zajímalo by mě, co by na to řekl Freud. Sigmunde, kde jsi?*“, na večírku v Paříži potkal Corwin jistého pana Foucaulta, prochází skrze druhé jako zrcadlem Lewise Carrolla, přirovnává se k panu Bloomovi z *Odyseea*, hrdinové se zajímají o tarot, kabal a Zlatý úsvit. Dalším prvkem typickým pro současnou literaturu je autoreflexe, strážce vězení se jmenuje stejně jako autor Roger a uvádí o sobě, že píše filosofický veršovaný román s prvky horroru a morbidnosti. V *Čarovném princ* jel démon Azzie dostavníkem z Troyes, majitel hostince byl jistý Herr Gluck, toužil po zámku v Transylvánii, seznámil se s panem Messerem ap. Originálnější typ narážek lze nalézt v parodii *Zrození mýtu*. Každá kapitola je uvedena motem, které kapitolu charakterizuje, ale zároveň je parafrází na autory uvedených citátů. Kapitola pojednávající o tom, jak démon Aahz a jeho pomocník strašili v hospodě především proto, aby je tam nikdo neobtěžoval, je uvedena motem: „*Devadesát procent úspěšného obchodního jednání spočívá v umění prezentovat se zákazníkovi.*“ B.Holandan. Z dalších např. „*To je zábava!*“ Vlad Napichovač, „*Diplomacie je vybroušenou zbraní civilizovaného válečníka.*“ Hun, A.T.L., atd.

Převážná většina odkazů je využívána k parodii, jejímž principem je destrukce původního textu. Nezbytnou podmínkou k pochopení parodie je však znalost předlohy, což je v mnoha případech problematické. Srozumitelným příkladem může být motiv meče Excalibur z *Čarovného prince*. Meč tak toužil po krvi, že svého majitele neustále provokoval a vhněl do nesmyslných střetů, až ho Čarovný princ raději zahodil. Odhlédneme-li od pochybného využití motivu, lze předpokládat, že čtenář tento typ černého humoru pochopí. Obtížnější je odkaz na pana Blooma z *Odyseea* v souvislosti se vzpomínkami na zemřelého přítele. Protože narážka je použita v nepřiměřeném kontextu, lze ji charakterizovat jako parodii, čtenář však Joyceovo dílo bude těžší znát.

Uvedené příklady se nevztahují bezpodmínečně k jiným textům, v mnoha případech přejímají emblematickou funkci, především jména typu Artuš, Oberon, Jago. Využití literárních a kulturních odkazů však celkově zůstává na povrchové rovině textu.

Převážná většina vycházející fantasy literatury náleží k literatuře konzumní se všemi jejími typickými znaky. Dominuje v ní primárnost děje, práce se strukturními prefabrikáty a s jakýmsi ima-

21 O Robertu Sheckleyovi Ondřej Neff (c. d., s.185) uvádí, že na sebe upozornil jako autor sci-fi literatury využívající satiru a sarkasmus, což bylo netypické. Klasická sci-fi byla apolitická, asexuální a nehumorná.

ginativním vzorníkem toho, co tu už bylo, využívání literárního odkazu, dále poselství s vysokou mírou redundance a zacílenost úsilí autorů na efekt. Přesto nelze tuto literaturu jednoznačně odmítnout, množství titulů a čtenářská přitažlivost fantasy literatury je totiž jevem, který je součástí širších souvislostí. Vytváření alternativních světů, paralelních společností a pluralitních názorů dnes patří k okruhu základních diskutovaných témat. Řešení obecných problémů se stále více přesouvá od modelů sociálního inženýrství k modelu osobní odpovědnosti a participace, zájem od vnějšího světa se obrací více ke světu vnitřnímu. Odvrat nemalé části světové populace od orientace na vnější hodnoty k řešení vnitřních potřeb v posledních desetiletích je patrný nejen ve zvýšeném zájmu o různé náboženské nauky, filosofické směry, ekologii ap., ale zvyšuje se i počet lidí toužících po mimořádných zážitcích (od změn stavů vědomí, které lze vyvolat např. floatací nebo holotropním dýcháním využívaným i v lékařství až po závislost na drogách). Všechny tyto aktivity směřují mimo společenské systémy, struktury a instituce a dochází k postupnému rozvolňování stávajících společenských vazeb.²² Samozřejmě, že toto směřování má dva póly, na jedné straně vede k empatii, altruismu a touze po transcendentnu, na opačný konec patří fundamentalismus a všechny formy závislosti a násilí. Důležitou roli v těchto proměnách současného paradigmatu sehrály i počítače a počítačové hry, které umožňují intenzivní komunikaci s imaginárními světy a zprostředkovávají silné emoční zážitky (opět v kladném i záporném smyslu). Počítačová grafika, např. geometrické znázornění výpočtů, zviditelňuje krásu matematických vzorců a obohacuje vnímání, hry zase uvádějí do fantastických světů a umělých krajín.²³ Z fantasy literatury vycházejí hry na hrdiny, z nichž nejznámější je Dračí doupě. Tyto hry nemají předem daná pravidla, obsahují však mnoho úrovní a herní plán je tvořen i na několik let. Během hry se hráči s rolemi sžívají a jsou známy případy, kdy hráči nerozlišují svět hry a svět reality, žijí „tady i tam“.²⁴

Důležitou úlohu v našem životě tedy přejímá hra, která je vnímána jako životní impuls. Hra zvláštním způsobem zobrazuje souvislost člověka a světa. **Eugen Fink**²⁵ upozorňuje na vážnost tohoto tématu, lidská hra má nesmírný význam, protože právě hrou vnika do celkové skutečnosti reálných věcí a dějů „ireálná“ sféra smyslu. Hrou se vyvazujeme z dějin našich skutků a můžeme se dotýkat hloubky bytí světa v nás. Všechny tyto nově se objevující fenomény mění a posunují dosavadní vnímání reality a iniciační a fantasy literatura s toposem „jiných dimenzí“ v tomto kontextu získává nový význam a nabývá na závažnosti.

22 J. Poláková: Perspektiva naděje (Hledání transcendence v postmoderní době), Praha 1995, s.14–16.

23 V. Marek: Na okraji (Zamyšlení nad uměním a jeho rolí v současné společnosti). Prostor 1992, č. 22, s.83-102. K pozn. s.92–93.

24 I. Vágner ve Světě postmoderních her, Jinočany 1995, rozlišuje hry komunikační a akceptační, které mohou mít podobu totální komunikace (počítačové hry) a totální akceptace (např. Klíče od pevnosti Boyard nebo Dračí doupě). Upozorňuje na proměnu her v postmoderní době vůbec, vedle množství televizních her (od soutěží až po Co dokáže ulice) dochází k invazi nových sportů, často nebezpečných, např. výpravy do velehor bez řádného vybavení, „přátelské“ boje, které připomínají vojenská cvičení, paintball, tj. střelbu želatinovými barevnými kuličkami atd.

25 Srov. E. Fink: Hra jako symbol světa, Praha 1993, s.34.