

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA ČESKÉHO JAZYKA

Postava čarodějnice ve světové fantasy
BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Magdaléna Havlínová

Český jazyk se zaměřením na vzdělávání

Vedoucí práce: Mgr. Vladimíra Brčáková

Plzeň 2018

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně
s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni 27. června 2018

.....
vlastnoruční podpis

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Vladimíře Brčákové za odborné vedení, ochotu, trpělivost a cenné rady při psaní této bakalářské práce.

OBSAH

1	Úvod.....	2
2	Fantasy	3
2.1	Zařazení fantasy.....	3
2.2	Vymezení pojmu fantasy	4
2.3	Žánry fantasy	9
2.4	Vznik a vývoj fantasy	12
2.5	Projev hororu ve fantasy	13
2.6	Projev dobrodružných žánrů ve fantasy.....	13
2.7	Projev mýtu ve fantasy	15
2.8	Projev pohádky ve fantasy	19
3	Archetypy v mýtu a v pohádce.....	24
4	POSTAVA ČARODĚJNICE VE FANTASY	26
4.1	Kdo je čarodějnice?	26
4.2	ČARODĚJNICE V LIDOVÉ POHÁDCE	27
4.3	Čarodějnice v autorské pohádce	28
4.4	Čarodějnice ve fantasy.....	30
5	Interpretační část	34
5.1	Čarodějky na cestách	34
5.2	Koralina	38
6	Závěr.....	42
7	Resumé.....	43
8	Zdroje	44
8.1	Primární literatura	44
8.2	Sekundární literatura.....	46
8.3	Elektronické zdroje	48

1 ÚVOD

Každý občas pocítíme touhu po hlubším a intenzivnějším prožitku, po něčem novém, po něčem dosud nepoznaném, po místu ve svém vlastním nitru, do kterého bychom se mohli schovat před mnohdy tíživou realitou, a zároveň v něm pocítit nádech absolutní svobody a nelimitovaných možností. Toho se nám může dostávat prostřednictvím četby fantasy literatury. Často jako bychom díky ní zcela zapomněli na bolestivé srážky se skutečností, obsahující zklamání, pocity méněcennosti či nedostatku sil. Fantasy literatura totiž odkrývá zázračné světy.

Z naprostých outsiderů vytváří hrdiny s neobyčejnými schopnostmi, čímž čtenáři, který v sebe nemá důvěru, vlévá naději do žil. Předkládá obraz silných emočních pout, který v dnešní době často lidem chybí. V neposlední řadě také podporuje schopnost fantazie. Díky fantasy literatuře dostáváme i náměty k hlubším úvahám.

Tato práce bude rozdělena na dvě stěžejní části, teoretickou a interpretační. V teoretické části se seznámíme s pojmem fantasy, vysvětlíme jeho zařazení, žánry a subžánry. Je zde objasněn i jeho vznik a stručně vývoj. Práce zmiňuje též projev mýtu, hororu, dobrodružné literatury a pohádky v kontextu fantasy literatury. Následně je nastíněna komparace postavy čarodějnice v pohádce lidové a autorské a fantasy literatuře. Nedílnou součástí této práce je kapitola o základním dělení archetypů podle Carla Gustava Junga, abychom postavě čarodějnice mohli lépe porozumět.

Interpretační část se zabývá dvěma díly, ve kterých se vyskytuje postava čarodějnice. Tato kapitola nejprve rozebírá humorné dílo *Čarodějky na cestách* anglického spisovatele fantasy literatury Terryho Prattcheta. Druhým interpretovaným dílem je hororové fantasy Neila Gaimana, *Koralina*.

2 FANTASY

2.1 ZAŘAZENÍ FANTASY

Pokud vyslovíme slovo fantasy, každému se ihned vybaví nadpřirozené bytosti a magie, někomu možná pocity napětí. Fantasy literatura je ale žánr, který čtenáři nabízí i mnoho námětů k úvaze. Jeho funkce není pouze zábavná. Fantasy nás může vzdělávat, může nám být oporou v těžkých chvílích a poskytnout nám emoční útočiště ve fantastickém světě, či formovat naše morální zásady. Tato kapitola vysvětluje, co je fantasy, jaké je její zařazení ve výčtu ostatních žánrů, jaké jsou její typy a jak vznikla.

Vyjďeme od fantastična, svébytného prvku fantasy literatury. Už jako malé děti se pohybuje ve všemožných (z aspektu reálného světa a jeho automatického vnímání dokonce v nemožných) imaginacích. Není ovšem možné zaměňovat pojem fantazie, fantastično a fantasy.

T. Todorov (2010, s. 26-27) vymezuje ono rozsáhlé fantastično takto: „Ve světě, který je opravdu naším světem, takovým, jaký jej známe, světem bez d'áblů, sylfid nebo upírů, se stane událost, která nemůže být vysvětlena zákony téhož důvěrně známého světa. Ten, kdo tuto událost vnímá, musí zvolit jedno ze dvou možných řešení: buďto jde o mámení smyslů, o dílo představitosti, a zákony světa pak zůstávají tím, čím jsou, anebo se ta událost doopravdy stala, je nedílnou součástí skutečnosti, ale tato skutečnost se pak řídí zákony, které nám nejsou známé. Buďto je d'ábel iluze, pomyslná bytost, anebo skutečně existuje, úplně stejně jako ostatní živé bytosti: s tou výhradou, že ho málokdy potkáme. Fantastično zabírá dobu trvání této nejistoty, jakmile zvolíme jednu či druhou odpověď, opouštíme fantastično a vcházíme do sousedního žánru, do podivuhodna nebo zázračna. Fantastično je váhání pocíťované bytostí, která zná pouze přírodní zákony, tváří v tvář zdánlivě nadpřirozené události.“ Říká také, že „fantastično je porušením uznaného řádu, průnikem čehosi nepřipustného do samého jádra neměnných každodenních zákonitostí.“

Zabýváme-li se touto tematikou, narazíme i na pojem fantastika, ten ale s fantasy jako žánrem nesmíme zaměňovat, jde totiž o nadřazený pojem, který současně zaštiťuje i science fiction a horor. Tyto žánry jsou si sice velice podobné, ale jejich významy, a tudíž i

jejich definice, se značně liší. Nejprve si tedy vysvětlíme pojem horor a science fiction, abychom v komparaci s těmito žánry mohli správně porozumět fantasy samotnému.

Horor je „žánr populární literatury zaměřený na vyvolávání pocitů hrůzy, strachu a napětí“. (Mocná, 2004, s. 253) Podle *Encyklopedie literárních žánrů* (Mocná, 2004, s. 253-257) se na horor obvykle nahlíží zejména z hlediska estetického jako na velmi silně emotivní příběh, jehož cílem je vyvolat pocity úzkosti, zděšení, strachu. Není tedy povětšinou na rozdíl od science fiction a fantasy definován strukturně. Archetypy vycházející z hlavních postav hororu se v literatuře a povědomí lidí objevují dodnes, jedná se například o upíry, vlkodlaky, šílené lékaře či některé nové postavy, typické pro moderní dobu, jako je například psychopat nebo zlé dítě. V hororu nalezneme i topos prostředí mimo moderní svět (ruiny, hřbitovy, opuštěná místa). Velmi často se zde setkáváme s nadpřirozenými bytostmi a magií jako ve fantasy literatuře, ale zároveň i s motivy jiných vesmírných ras či s invazí světů jako v science fiction. Vedle fantastického hororu se ale setkáváme i s realistickou formou hororu, která s fantasy nemá takřka nic společného.

Science fiction je „žánr fantastické literatury zobrazující hypotetický svět, zkonstruovaný s využitím vědecko-technických paradigmat“. (Mocná, 2004, s. 621) *Encyklopedie literárních žánrů* (Mocná, 2004, s. 621-629) uvádí, že science fiction vzniká jako reakce na prudký rozvoj technické civilizace. Není to pouze jakási oslava technického pokroku, ale setkáváme se i s obavami možných negativních dopadů na osobnost člověka. Její funkce je tedy nejen zábavná, nýbrž i moralizující. Často se ale jedná i o funkci kognitivní vzhledem k tomu, že v science fiction se zápletky řeší na základě zdánlivě racionálních, vědeckých hypotéz. Racionální uvažování je v science fiction stěžejním dějotvorným nástrojem. Oproti fantasy, ve které je kladen důraz především na emoce, přátelství, magii, staví tento žánr hlavně na používání rozumu. Rozum zde posouvá dopředu technický pokrok a řeší se skrze něj krizové situace. Příběhy jsou situovány převážně do budoucnosti, čímž se science fiction výrazně liší od fantasy, která je směřována do minulosti. Dějištěm bývá buď vesmír, dále například hlubiny oceánu nebo Země. Typickými hlavními hrdiny science fiction jsou vynálezci, osamělí géniové či cestovatelé, diktátoři, povstalci, nebo ireálné postavy (roboti, mimozemšťané, androidi).

2.2 VYMEZENÍ POJMU FANTASY

V dnešní uspěchané době velkého množství možností, kdy jen zřídka zažijeme pocit úplného klidu, není divu, že atraktivita fantasy stoupá. Svým způsobem odvracíme pohledy od zakoušené reality. Prcháme do fantaskních fikčních světů, kde mají hlavní

hrdinové nadpřirozené síly, po kterých prahne. Čarodějnice a mágové ožívají zemřelé, které postrádáme, princezny o sebe nechávají usilovat švarnými princí a prožívají s nimi lásku, o níž my sníme. Navíc mezi hrdiny vznikají silná přátelská pouta, která je velmi složité navázat a udržet v natolik intenzivní podobě, jaká je zobrazována zde. Fantasy je tedy jakousi berličkou pro šťastný život, únikem od reality a návratem do bezstarostných dětských let, kdy jsme ještě byli plni iluzí o vlastních schopnostech, o tom, že život je snadná hra a překážky lze vždy překonat, protože se nám staví do cesty jen proto, abychom se nenudili nebo abychom se přesvědčili o svých kvalitách.

Atraktivitu fantasy dokazují nejen knihkupectví plná fantasy literatury, ale i počítačové hry, často určené pro dospělé, ve kterých potkáme skřítky, druidy a monstra. Fantasy se dostává do popředí například při táborových hrách a firemních teambuildinzích. Nejednou si na internetu můžete všimnout reklamy na letní dětský tábor tematicky inspirovaný Harry Potterem nebo Gandalfem. Dokládá to i *Encyklopedie literárních žánrů*. (Mocná, 2004, s. 188) „Okruh působnosti fantasy se neomezuje pouze na literární text, ale na jejím základě jsou postaveny mnohé hry deskové, karetní, počítačové, knižní (game books) a tzv. hry na hrdiny (Dračí doupe, Dungeons and Dragons).“ Díky tomu, že světy, ve kterých se příběhy odehrávají, jsou většinou velmi komplexní, se setkáváme s rozličným prostředím, od hrůzostrašných páchnoucích bažin až po růžové komnaty s postelemi s nebesy, čímž fantasy budí zájem a nadšení u chlapců i dívek, u žen i mužů.

Fantasy je „žánr iracionální fantastiky s tematickými zdroji v mýtu a středověké romanci“. *Encyklopedie literárních žánrů* (Mocná, 2004, s. 187-188) říká, že fantasy je v rámci fantastiky koncipováno jako protipól science fiction. Obojí bývá řazeno pod termín speculative fiction, tj. spekulativní fantastickou literaturu, ale jejich motivy a východiska se značně liší. „Zatímco sci-fi čerpá z oblastí motivů vědeckých, zaměřuje se na techniku, budoucnost a racionální spekulaci, fantasy staví proti racionalismu citovost a pohádkovost, její kořeny jsou v minulosti (pseudohistorii), místo techniky se soustřeďuje na magii a mystiku.“

Význačným rysem fantasy je i archetypizace postav, které vytvářejí neměnnou sestavu. *Encyklopedie literárních žánrů* (Mocná, 2004, s. 188) uvádí, že „k dominantnímu hrdinovi (skupině hrdinů) se pojí postava jeho druha („rezonanční deska“ hrdinova jednání), mistra (učitel, zprostředkovatel magie), protivníka, sexuálního objektu (může být hrdinovou motivací) a fantastického stvoření (které je žánrotvornou postavou).“

Můžeme si zde uvést například notoricky známý příběh Harryho Pottera. Hlavním hrdinou je Harry, od něj se celý příběh odvíjí. Jeho druhy jsou Ron Weasley a Hermiona

Grangerová, ovšem kolem Harryho se postupem času utváří četná družina. Mistrem a učitelem (nejen kouzel, ale hlavně životní filosofie) je profesor Brumbál, který je pro Harryho obrovskou celoživotní autoritou. Určitým specifickým typem učitele je pro něj též Hagrid. Stává se totiž téměř jeho novou rodinou, učí ho svou dobrosrdečností a láskyplným přístupem mnohem více, než by se na první pohled mohlo zdát. Vštěpuje mu tím vzorce chování v situacích, které Harry životem se svou tetou a strýcem neměl šanci zažít. Jeho celoživotním protivníkem, provázejícím Harryho již od útlého dětství, je Voldemort. V každém díle se ale Harry utkává i s mnoha dalšími protivníky. Za dominantní sexuální objekt, za stěžejní mladíkovu motivaci, bychom nejspíše označili Ginny, Ronovu mladší sestru. Harryho láska ale bylo v díle zmíněno vícero, což souvisí s autorčinou snahou vylíčit protagonistovo dospívání co možná nejuvěrohodněji. Fantastických stvoření potká Harry Potter nespočet, důležitou roli v příběhu však sehrává jeho oddaný domácí skřítek Dobby. Družina ovšem může být obsáhlejší, tudíž nemusí sestávat pouze v zastoupení jedné postavy na jednu určitou roli.

Hlavní hrdina má také svou ustálenou podobu, většinou se jedná o nějaké specifikum, které ho odlišuje od ostatních. Ve vybraném případě by to byla jizva na čele. Nejedná se však pouze o jizvu, ale především o to, co jí předcházelo. Harry jako jediný přežil díky síle mateřské lásky smrtící kouzlo. Jeho matka se pro něj obětovala. To se děje i v realitě bez použití čar a kouzel. Autorka našla způsob, jak tyto lidské hodnoty ukázat ve světě fantaskní fikce.

„Pro fantasy je typický dominantní hrdina, který musí splňovat alespoň jednu z těchto vlastností: má výjimečné vlastnosti či dovednosti, ať již fyzické či psychické, nebo výjimečný původ (příp. jeho zrození doprovázely výjimečné jevy) nebo zažil významné historické události a disponuje významnými sociálními kontakty (zná hrdiny minulých dějů, padlé krále, mocné čaroděje apod.) nebo vlastní výjimečný (magický) předmět nebo získal osobní výhodu získanou magií (je neviditelný, nezranitelný, nesmrtelný apod.).“ , jak je uvedeno v internetovém článku *Povídání o fantasy*. Dokud hrdina nedojde ke svému poslání, plní spíše outsiderskou životní roli. Také Harry byl šikanované dítě, byl frustrován nedostatkem lásky, nedoceňován. Až v kouzelnickém světě získal pocit důležitosti, protože se mu poprvé dostávalo uznání a pozornosti. (Jung, 2012, s. 72)

Fantasy situuje své příběhy do jiných světů, než je ten náš reálný, využívá tedy vstupu do světa fantastického. *Encyklopedie literárních žánrů* (Mocná, 2004, s. 188) tento přechod vysvětluje jako vstup do jiné dimenze, který považuje za zcela typický pro tento žánr. „Topos fantasy spočívá ve vstupu do jiné dimenze, který má tři základní možnosti:

vytvoření imaginárního světa, vytvoření světa paralelního s naším a vstup do pseudohistorie našeho světa. Imaginární světy jsou obvykle založeny na magii, jejich společenské zřízení bývá feudální a předtechnické, klíčovou roli v nich hraje také náboženství.“. Tyto vykonstruované světy povětšinou obsahují „téměř všechny známé geologické útvary – pohoří, roviny, řeky, moře a nejrůznější fenotypy (lesy, mokřady, pouště) tak, aby byl tento svět pestrý a umožňoval vytvářet různé překážky a ztížené podmínky po něm se pohybujícím postavám. Pokud je imaginární svět zabydlen různými rasami, jsou vždy spojovány s nějakým typickým prostředím (elfové - les, trpaslíci - hory).“, což uvádí internetový článek *Povídání o fantasy*.

Pro fantasy je charakteristické využívání románových cyklů. Science fiction zde opět stojí v opozici, to využívá převážně povídky. Příběh ve fantasy se většinou odvíjí v dlouhém časovém úseku, dochází zde k individuaci lidského jedince (mohli bychom to nazvat motivem cesty k sobě samému, kdy se v průběhu změní nejen svět, ve kterém se hlavní hrdina pohybuje, ale i on sám), což uvádí Ivana Kuglerová ve svém internetovém článku *Fantasy a narativita*. „Stěžejní je motiv cesty (s propracovanou topografií), jenž představuje dobrodružství, ale i úkol, je symbolickým vyjádřením životní pouti a v neposlední řadě prostředníkem k utváření hrdinova postoje ke světu.“ (Mocná, 2004, s. 188) Cesta má většinou zcela jasně vytyčený cíl. Cílem bývají úkoly, možná spíše životní poslání vzhledem k vyvolenosti hlavních postav. Tyto úkoly jsou dějotvornými složkami příběhů. Motiv cesty je tedy nejen skutečným překonáváním kilometrů, nýbrž i symbolem pro naplnění osudu hrdiny.

V těchto iniciačních fantasy procházejí hlavní postavy charakterovými proměnami. Na počátku a na konci příběhu si můžeme povšimnout diametrálně odlišného jednání, například u Harryho Pottera. Nejprve se zde setkáváme s outsiderem. V podstatě neznal opravdový láskyplný vztah. Svou tetou a strýcem byl odmítán, nedostávalo se mu od nich žádného uznání, projevu lásky či podpory. Přátele neměl. Ani s jeho bratrancem Dudleym neměl vřelý vztah. Mathias Jung (2012, s. 140-151) popisuje ve své knize *Kouzlo sebeuskutečnění* malého Harryho Pottera jako „Popeláka“. Nebyl svou rodinou akceptován, ba naopak byl odstrkován a ponižován. Jung jeho psychické rozpoložení vysvětluje jako „zranění nemilovaných“. Vzhledem k nedostatku lásky si potom dokonce sám připadal lásky zcela nehoden. Až v Bradavicích poznává sílu přátelství, poprvé se setkává s tím, že o něj ostatní projevují zájem (Hagrid, Weasleyovi, Brumbál, Sirius a mnoho dalších postav). A ač měl tak komplikovaný počátek života, vyrazil své individuaci vstříc velmi odhodlaně. Na rozdíl od svého bratrance Dudleyho postupně získává svou

samostatnost a rozvíjí všechny stránky svého já. Harry je nejen stále šikovnější a fyzicky zdatnější ve famfrpálu, ale brzy zjistí, že je nutné se obohacovat také intelektuálně. Když v jednom knihkupectví spatří plakát tvrdící, že člověk je tím, co čte, začne navštěvovat bradavickou knihovnu a sám se vzdělává i mimo vyučování. Při překonávání překážek se Harry učí i vůdčím schopnostem, toleranci a odvaze. Postupně se stává mužem. Prožívá první lásky a s tím spojená milostná zklamání a nepochopení ženského světa. Učí se přebírat zodpovědnost za svá rozhodnutí a za své činy, s čímž se pojí i umění vyhodnotit nedostatečnost pravidel. Mnohdy se totiž musí chovat v naprostém nesouladu s pravidly, aby mohl splnit složité úkoly. Podle Junga u Harryho dochází i k určitému „oidipovskému vítězství“ nad vlastním otcem, které k individuaci muže patří. Ke zdravému odtržení od vazby s otcem přiměřenému věku totiž patří poměrování sil. „Harry vítězí nejen nad Voldemortem, nýbrž oidipovsky triumfuje také nad svým biologickým otcem Jamesem, protože otec Voldemortovi v boji podlehl a zemřel.“

Oproti tomu Svatava Urbanová (Urbanová, 2004, s. 251) sice považuje Lewisovy Letopisy Narnie, Tolkienova Hobita i Pána prstenů za iniciační fantasy, ale Harry Pottera ne. Jeho cestu vnímá pouze jako cestu za dobrodružstvím. Říká, že Harry přechází z dětství do dospělosti, ale „analýza postav, prostředí, děje i charakteristických motivů potvrzuje, že příběhy Harryho Pottera představují případ klasického dobrodružného textu bez dalších významových přesahů, zpodobňující jeho cestu za dobrodružstvím, nikoliv za poznáním.“

Dalším významným motivem ve fantasy literatuře je smrt. Ta je ve fantasy velmi frekventovaná, ač se jedná o žánr adresovaný převážně dětem a mládeži. Setkáváme se s úmrtím záporných hrdinů, jako tomu bývá v pohádce, ovšem smrt potkává též kladné hrdiny. Fantasy literatura je velmi úzce spjata s mýtem, v němž je smrt pojata nahodile, smrt přichází zcela bez ohledu na etiku. Umírají dobří i zlí. V Harry Potterovi je hned několik dokladů nahodilé smrti. Matka Lenky Láskorádové, jedné ze studentek Bradavic, zemřela při experimentování s kouzly, jednalo se tedy o nehodu. Skřítek Dobby byl zabit vrženou dýkou Belatrix Lestrangleové, ale jen náhoda rozhodla o jeho smrti, dýka mohla zabít kohokoliv jiného. Ani smrt Cedrica Diggoryho nebyla prvoplánová. Byl společně s Harrym přenesen na hřbitov ve vesnici Malý Visánek. Nebylo však cílem zabít Cedrica. Zemřít měl Harry. Mytické pojetí smrti v tomto díle můžeme vyvodit i ze situace, ve které Harry přinese Cedrikovu mrtvolu, aby jej mohli jeho blízcí důstojně pochovat. Mathias Jung (2012, s. 90) přirovnává velikost tohoto momentu k řecké tragédii Antigona. „Důstojenství mrtvého je ctihodným motivem od antiky po modernu.“

Často se setkáváme s názorem, že se fantasy řadí do brakové literatury nebo výlučně do literatury pro mládež, a to pro své využívání nadpřirozených prvků, jimiž se přibližuje pohádkám. V současné době je ale nabízena široká škála děl fantasy literatury, která jsou dokonale propracovaná, sofistikovaná a nepochybně by zasloužila titul vysoké literatury. Mezi takové autory se řadí především Lewis a Tolkien, kteří jsou také díky svým převratným dílům považováni za zakladatele světové fantasy. Mezi současnými autory bychom si měli připomenout například George Raymona Richarda Martina se sérií *Píseň ledu a ohně* (známou především pod názvem *Hra o trůny* díky své seriálové podobě), Terryho Pratcheta, známého hlavně díky své sérii děl *Úžasná zeměplocha*, či polského spisovatele Andrzej Sapkowského, proslaveného fantasy cyklem *Zaklínač*.

2.3 ŽÁNRY FANTASY

Fantasy je velice široký pojem. Setkáváme se s řadou žánrových variant. Hranici mezi jednotlivými subžánry ale není snadné vytyčit, jelikož jsou si velice podobné.

Tradiční rozdělení podává *Encyklopedie literárních žánrů* (Mocná, 2004, s. 188), ta dělí fantasy na tři hlavní žánrové varianty. „Epická fantasy, založená na propracovaném syžetu s několika dějovými liniemi, má své předobrazy především ve středověkých legendách a mezi její specifika patří družina hrdinů (dle krále Artuše a rytířů kulatého stolu). Hrdinská fantasy (heroic fantasy, sword and sorcery= meč a magie) vychází z heroického mýtu. Science fantasy (fantasy s vědeckými prvky) stojí na rozhraní fantasy a sci-fi.“ Kromě těchto tří základních žánrů fantasy se objevují ještě žánrové varianty okrajové, takové, které se vyskytují pouze u jednotlivých autorů či skupin autorů. Jedná se například o fantasy satirickou a dark fantasy, jež využívá prvky hororu.

Svatava Urbanová (2004, s. 243-248) rozděluje fantasy literaturu pouze do dvou velkých celků, na fantasy „tolkienovského“ a „lewisovského“ typu. Zásadním rozdílem je to, kde se děj odehrává. Tolkienův svět je naprosto odlišný od našeho světa, je imaginární a reálným světem vůbec neprostupuje. Lewisovský imaginární svět je ale propojen se světem reálným, je možné jej prostoupit. Lewisovský typ fantasy se od „tolkienovského“ vymezuje prostupností imaginárního a reálného světa. Je zde využíváno portálů, kterými se hrdinové přemisťují z jednoho světa do druhého. Jelikož jsou ale světy oddělené, i čas probíhá odlišně. Dostává se tedy zde do střetu čas reálný s časem psychickým. Tím, že není opomíjen reálný svět, sehrává zde důležitou roli také paralela a symbolika. Děti, které původně utíkají před druhou světovou válkou ve svém vlastním světě, pomáhají lvovi Aslanovi a jeho věrným v boji proti nepřítelům v Narnii. „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 (např. jednorožců, bílých jelenů) 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 trvají v porovnání s pozemským časem pouze několik minut.“

„Tolkienovský“ typ fantasy vytváří natolik komplexní představu o světě nově vzniklém, jako by snad ten dosud známý, reálný svět už ani nebyl potřeba. Tolkien stvořil celistvou síť existence, od umělého mýtu o stvoření vesmíru, v němž později vznikají i světy obsahující strhující osudy jeho hrdinů, až po nejdetailejší mapy, jazyk i jeho pravidla pravopisu. (Urbanová, 2004, s. 244) „Autor zkonstruoval svět nejen s vlastním jazykem, ale i s historií, národopisem, zeměpisem, přírodovědou, umístil jej mezi nebe a podsvětí, se smrtelnými i nesmrtelnými obyvateli s vlastní mytologií. Knihy jsou doplněny mapami a množstvím dodatků, tvořených např. rodokmeny postav, kronikami rodů a národů, podrobně vypracovanými kalendáři a abecedami, pokyny k výslovnosti i s pravidly pravopisu.“ Velkolepost „tolkienovského“ typu fantasy ale nelpí pouze ve vnějším popisu světa a jeho fungování, ale i v preciznosti vyobrazení charakteru postav, jejich emocí a s tím spojeným prožíváním jejich osudů, jež se na okolní svět váží. „Tolkienovy příběhy jsou iniciační, vyprávějí o putování, o vnější i vnitřní cestě hrdiny a proměně jeho postoje ke světu, proto i *Hobit* nese podtitul *Cesta tam a zase zpátky*. Tolkienův mytický svět je osudový, každá událost je vnitřními souvislostmi propojena s ostatními a každá věc existuje pouze se zřetelem k celku, celý jeho svět je tak propojen smysluplnými vztahy.“ (Urbanová, 2004, s. 245)

Je ale „tolkienovský“ svět opravdu zcela odlišen od našeho? Nabízí se úvaha, že i v tomto typu fantasy se ony dva světy střetávají. Příkladem může být alegoricky koncipovaný hobit připomínající člověka. Hobiti jsou svým vzhledem o poznání podobnější lidem než trpaslíkům, skřetům či elfům. Dokonce společně s lidmi sdílejí i jedno město. Rádi zůstávají doma, nelibují si tedy v cestování a ve změnách, mají v oblíbě své životní jistoty. Kouřením dýmky, pitím a dobrým jídlem také nepohrdnou. Jsou společenšší, dobrosrdeční, milí a mají v oblíbě bujarou zábavu, vyhýbají se všemu nebezpečnému a dobrodružnému, všemu, co ohrožuje jejich dobrou pověst. Mohli bychom se domnívat, že jsou obrazem anglického „maloměšťáka“. David Day (2003, s. 16) ve své publikaci *Svět hobitů* sleduje i jazykové hříčky, kterými Tolkien tuto myšlenku pravděpodobně potvrzuje. Zabývá se například otázkou, proč si Gandalf vybral zrovna Bilba Pytlíka jako lupiče dračího pokladu. Říká, že „Bilbo Pytlík byl měšťan- anglicky *burgher*-, který se stal lupičem- anglicky *burglar*. *Burgher* býval svobodný obyvatel

burghu, opevněného města (v případě hobitů bezpečné nory), a to Bilbo Pytlík zajisté byl. Odvozenina tohoto slova je *buržoa*, čili osoba s všedními, měšťáckými názory.“ Přes onu podobnost hobita a člověka ale v Tolkienově fikci neexistují dva světy, jeden nekouzelný připomínající lidský (Kraj hobitů) a druhý kouzelný, pseudohistorický (Středozemě). Pouze se do Kraje hobitů promítají prvky světa reálného.

Můžeme se setkat i s některými dalšími (okrajovými) subžánry fantasy. Jedním z nich je například křesťanská fantasy, zobrazující převážně motivy sebeobětování. V Lewisových *Letopisech Narnie* se setkáváme s biblickými motivy, někteří křesťané je dokonce považují za určitou formu „evangelizačního nástroje“. Symbolické prvky můžeme nalézt například v dílu *Lev, čarodějnice a skříň* či v závěrečném dílu *Poslední bitva* (biblické motivy jsou však roztrženy v každém díle). Příběh Edmunda, chlapce, který zběhl na stranu Bílé čarodějnice, a musel být vykoupen lvem Aslanem, symbolizuje sebeobětování Pána Ježíše Krista za hříšné potomky Adamovy. Bílou čarodějnici je možné vnímat jako odkaz na Satana, ovšem tato interpretace má své odpůrce v řadách církve. Oběť Pána Ježíše Krista totiž nebyla adresována Satanovi, ale přijal ji sám Bůh Otec, zatímco Aslanovu smrt si vyžádala přímo Bílá čarodějnice na základě dávného kouzla, nebo chceme-li práva, na kterém Velký zámořský Císař (Bůh Otec) postavil Narnii. Ono zmíněné právo zvané Světovládná magie je dalším odkazem Letopisů Narnie na Písmo svaté, značí totiž Božskou moc, jak uvádí internetový článek *Letopisy Narnie a evangelium*.

I v sáze *Pán prstenů* lze vysledovat některé paralely postav s biblickými příběhy. Nabízí se například hobit Frodo jako obdoba příběhu Pána Ježíše Krista. I on se totiž rozhodl, že svou náročnou cestou projde zcela sám. Svobodně si tuto možnost vybírá, protože v málokoho uchovává důvěru, a o ty, kterým věří, má obavy. Nezasloužil se o to, aby přišlo zlo, ale dobrovolně se snaží, aby bylo eliminováno, ač se tento úkol jeví téměř předem nespílitelný. I přes takové nebezpečí přijímá svůj úděl a dobrou tím věnuje alespoň nepatrnou šanci na vítězství. Tuto situaci je možno interpretovat jako paralelu k Ježíšově volbě v Getsemane, což konstatuje web *Getsemany*.

Feministická fantasy, jež u nás zůstává oproti západním zemím poměrně v pozadí, se snaží ukázat ženu jako hlavní hrdinku, dokazující vlastní možnost volby a soběstačnost. Příkladem může být sága George R. R. Martina *Píseň ledu a ohně*. Ač se ženské postavy mohou jevit v daném kulturním a historickém prostředí plošně utlačované a upozadované, nelze si nepovšimnout odhodlání, vnitřní síly a soběstačnosti několika z nich. Hlavní hrdinky tohoto příběhu jsou popsány jako komplexní obraz ženství se světlými i stinnými

stránkami. Arya v sobě žíví nenávist, je personifikací pomsty. Nemá slitování, což tvoří jakýsi kontrast se čtenářovým očekáváním ženy jako odpouštějící bytosti. Arya je krutá a nemilosrdná. Záměrně nevyhledává na cestě ke svému cíli (pomstě) pomoc, spoléhá se na své vlastní schopnosti. Její sestra Sansa vyznívá o poznání jemněji, ovšem i ona si stojí za svým záměrem a pro návrat na Zimohrad prožívá trýznivé překážky, které však díky sebezapření překonává. Daenerys z rodu Targaryenů, matku draků, dokonce následují milující davy. Vyhrává bitvy, osvobozuje zotročené národy, zcela sama se snaží získat trůn, který jí právem náleží.

Satirická fantasy parodizuje známá literární díla nebo soudobou kulturní a politickou situaci. Typickým příkladem autora je Terry Pratchett se svým cyklem o *Zeměploše*. Pohádková fantasy je postavena na bajkách a pohádkách, ale na rozdíl od nich využívá logiku a zkušenosti současné doby. Pro řešení problémů využívá tematiku reálného světa, přičemž i překážky, které pohádkové bytosti musejí překonávat, se vymykají od typických potíží pohádkových postav. Někdy je též nazývána adult fantasy, což uvádí internetový článek *Povídání o žánru fantasy*. Příkladem adult fantasy je *Čaroděj ze země Oz* Lymana Franka Bauma.

2.4 VZNIK A VÝVOJ FANTASY

O tom, kam až sahají kořeny fantasy, lze polemizovat. Její původ můžeme spatřovat už v prapočátcích lidové slovesnosti a domnívat se, že již starověké eposy a mýty (*Epos o Gilgamešovi*, *Edda*) lze považovat za žánr fantasy. Též legendy či gotický román je v jistém úhlu pohledu možné nazývat počátkem fantasy legendy. (Jako skutečné prvotní fantasy jsou ale považována díla utopistů 2. poloviny 19. století. Například W. Morris, anglického autora, jehož epické cykly a prozaické romány jsou inspirovány středověkem a severskými ságami, či lorda Dunsanyho, H. R. Haggarda a E. R. Eddisona. Čtenářský zájem o fantasy nebyl na počátku dvacátého století valný, protože se vzhledem k rychlé akceleraci vývoje technické civilizace středobodem stal především žánr science fiction. V roce 1939 ale J. W. Campbell založil časopis *Unknown*, později *Unknown Worlds*, ve kterém vycházely povídky odpovídající žánru fantasy. Převratným rokem pro fantasy byl rok 1937. V tomto roce vyšlo stěžejní dílo J. R. R. Tolkiena, *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*, později, mezi lety 1950 až 1956 pak vycházely Lewisovy *Letopisy Narnie*. Tato dvě díla se stala základem a vzorem pro žánr fantasy literatury po celém světě. Do Čech, kde daný žánr nebyl politicky žádoucí, přišla fantasy literatura hlavně po roce 1989 a stala se velmi rychle populárním a čteným žánrem. Jednak se jí naplnila knihkupectví, jednak

našla své místo i v hrách všech typů. Objevily se i internetové časopisy specializované právě na fantasy literaturu (*Ikarie, Dech Draka, Nemesis*), dokonce i celá specializovaná nakladatelství (*Leonardo, Polaris, AF 167, Talpress, Laser*). Velmi atraktivní je i vznik takzvaných conů, diskuzních a přednáškových setkání. (Mocná, 2004, s. 188-189)

2.5 PROJEV HORORU VE FANTASY

Jak je již vysvětleno výše, horor se řadí do triády fantastické literatury, tedy mezi fantasy a science fiction. Stejně jako fantasy i horor vychází ze starých mýtů, ale jako typický strašidelný příběh se objevil až v osmnáctém století. Za předchůdce moderního hororu ve formě, jakou známe dnes, ale bývá považován hlavně gotický román a knížky lidového čtení. Můžeme nalézt jisté společné motivy s fantasy literaturou, jako je například výskyt nadpřirozených bytostí, práce s neznámem či magie a okultismus, ale je nutné na ně nahlížet z jiného úhlu pohledu. Ve fantasy literatuře se nadpřirozené bytosti jeví jako běžná součást příběhu, nebývají překvapením, nebo alespoň jejich výskyt není stěžejní zápletkou. V hororové literatuře je už jen pouhá existence nadpřirozené bytosti brána jako ústřední motiv děje (například zjevení ducha hrdinu hororu vystraší, když je ale hrdina fantasy literatury osloven na své dobrodružné cestě plechovým panáčkem, jeho existence ho nezaskočí, naopak ho přijme za člena své družiny). Stejně je vnímána i práce s magií a okultismem, ve fantasy literatuře je magie tím, co bereme jako doprovodný nástroj utváření děje, v hororové literatuře může být i dějotvornou zápletkou. Hororový příběh se odehrává v reálném světě, o to větší strach budí výskyt tajemství a neznáma, protože ve čtenáři evokuje reálnější představy, děj je mu bližší. Prolínání fantasy a hororu je ovšem velmi úzké. Typickým příkladem je takzvaná dark fantasy (vysvětleno v typech fantasy). (Mocná, 2004, s. 253-255)

2.6 PROJEV DOBRODRUŽNÝCH ŽÁNŘŮ VE FANTASY

V dobrodružné literatuře i ve fantasy hraje čtenářova fantazie důležitou roli, neboť zaplňuje to nepoznané, nezažité. Setkáváme se s tím například v *Koralině*, fantasy díle Neila Gaimana o dívce, která se prostřednictvím nepoužívaných dveří dostala do fantaskního světa. Čtenář společně s Koralinou prožívá značně intenzivnější dobrodružství, než jaká by mohl zažít v reálném světě. Koralina cíleně vyhledává dobrodružné chvíle, často ji totiž nenaplnuje její život. Ve fantaskním světě, kde vládne druhá matka, jsou všechny tyto dobrodružné zážitky posíleny magií. Ve chvíli, kdy Koralina hledá své rodiče, které zaklela a skryla druhá matka, je dobrodružství velmi patrné. Koralina své

rodiče často postrádá i v reálném světě. S motivem osamělosti a obrazným hledáním rodičů, v přeneseném významu hledáním jejich pozornosti, se nepochybně může ztotožnit ne jeden dětský čtenář. Koralina je ovšem najde díky pomoci hlasu uvězněného dítěte, čímž působí tento příběh exoticky a pro čtenáře se stává atraktivnější. Koralina rodiče nalétá a stává se hrdinou a vítězem situace. Překonává nástrahy a získává vděk a obdiv zachráněných zakletých duší.

Chaloupka (1976, s. 82-83) říká, že „z aspektu čtenářského zaměření můžeme tedy vymezit dobrodružnou literaturu co nejdříve jako takovou tvorbu (potenciálně velmi různých hodnot), která svým dějovým napětím umožňuje dětskému čtenáři sebeprojekci do významové struktury textu, a to sebeprojekci emocionálně spjatou především s postavou úspěšného hrdiny a s takovým dějovým prostředím, které dítě ze své vlastní zkušenosti nezná a které na ně působí exoticky, ať již v čase, či prostoru. Jde tedy o literaturu, v níž dítě hledá vlastní identifikaci na úrovni zajímavých, poutavých a převážně také emocionálně prestižních rolí. Identifikace čtenáře tu znamená subjektivní psychický proces, jímž dítě vstupuje do rolí a situací nikoliv takových, jaké jsou jemu skutečně vlastní, nýbrž takových, v jakých by sám před sebou a případně i před jinými vystupovat chtěl. Tato identifikace může být za určitých podmínek společensky a individuálně velmi žádoucí cestou k vytvoření vlastní identity, tj. k vytvoření toho, čím člověk skutečně je ve svých společenských vztazích, v tomto smyslu může fungovat jako vzorová akce, jako modelové situace umožňující dítěti orientačně zvládnout složité požadavky a možnosti životních rolí.“

Většina velkých děl fantastické literatury jsou současně i literaturou dobrodružnou. Hrdina se svou družinou putuje světem, někdy světy, aby zdolal cestu, na jejímž konci dosáhne splnění svého poslání. Od začátku do konce jsou tak na výpravě za dobrodružstvím. Setkáváme se s tím u Lewisových *Letopisů Narnie*, u Tolkienova *Pána prstenů*, u legendárního příběhu Harryho Pottera též například u Terryho Pratcheta a jeho *Čarodějek na cestách*. Fantasy v dobrodružných příbězích, nebo chceme-li dobrodružno ve fantastických příbězích, se tedy prolíná a vznikají tak zcela atraktivní díla nejen pro děti, nýbrž také pro dospělé čtenáře.

„Převážná většina fantasy literatury náleží k dobrodružnému typu literatury, i se všemi jejími průvodními znaky. Dominuje v ní dějovost, práce se strukturními prefabrikáty i s jakýmsi imaginativním vzorníkem, do něhož můžeme zahrnout využívání literárního odkazu (viz např. navazování na artušovské legendy), převažují texty s vysokou mírou

redundance a zacílenou autorů na efekt, v konečné podobě především na komerční úspěšnost.“ (Urbanová, 2004, s. 254)

2.7 PROJEV MÝTU VE FANTASY

Mýtus je základním prvkem fantasy literatury. Největší světová díla žánru fantasy vznikla právě po jeho vzoru, tedy jako umělé mýty. „Specifický svět založený na umělé mytologii vytvořili ve svém literárním díle John Ronald Reuel Tolkien a Clive Staples Lewis. Jejich mytologie nebyla konstruována na základě konkrétních mýtů, ale na základě obecné struktury mýtů a mytologie vůbec.“ (Urbanová, 2004, s. 242) Důležitost mýtu ve fantasy literatuře a vývoji literatury obecně je všudypřítomná. Právě mýtus prostupuje ve své podstatě každý příběh. Bývá dokonce označován jako nejstarší forma epiky čili narativní slovesnosti. Definice tohoto žánru se rozcházejí, v jeho velikosti se ale shodnou všichni, kdo se jím zabývají. F. Nietzsche jej nazývá zdrojem literárních druhů, N. Frye prazákladním literárním druhem, E. Cassirer dokonce formou myšlení a nazírání na život. (Mocná, 2004, s. 401) Sami autoři pak tuto svou činnost nazývají mýtotvorbou. Podle nich má čtenář touto formou nahlédnutí do fiktivního mytického světa možnost doopravdy poznat a pochopit svět vlastní, svůj život. (Urbanová, 2004, s. 242) Mýtus je ale především vyjádřením určité komplexnosti lidského bytí vůbec. Téměř každý mýtus vyjadřuje velkolepost života, někdy vypráví o stvoření celého světa, jindy o hrdinných činech jednotlivce, vždy se ale všechno odehrává v rámci jednoho celku. Jako by šlo o univerzální vlastnost, tj. o snahu zdůraznit, že jsme pouze (nebo především) malými součástmi jednoho obrovského, neomylného, ve všech směrech, perfektně fungujícího živého těla. Mýtus je vyjádřením určité pokory člověka k vyššímu řádu, do něhož sám zapadá. Možná proto je tak neodmyslitelnou součástí každého velkého náboženství a každého etnika, je totiž i oslavou člověka člověkem samotným. Také jeho definice v odborné literatuře disponují určitým obdivem autorů vůči němu. Jednu z takových definic podává například *Encyklopedie literárních žánrů*: „Mýtus je „symbolické vyprávění vyjadřující víru v plnost a celistvost nadčasového řádu“. Mocná (2004, s. 400), autorka definice, dokonce uvádí, že mýtus znázorňuje vesmír a přírodu „v jednotě mikrokosmu a makrokosmu, v duchu antropomorfismu a zoomorfismu jako živý organismus, přes své obří dimenze blízký a příbuzný člověku“. Svatava Urbanová (2004, s. 240) popisuje mýtus takto: „Mýtus je definován více filozoficky než literárně, představuje univerzální způsob bytí, vyprávění událostí s hlubším smyslem, zaznamenává lidské zkušenosti do modelových, archetypálních příběhů. Vytváří svět sám pro sebe, existující paralelně se skutečností, skrze

něž lidé hledali a nacházeli jednotu s řádem vesmíru.“. Mýtus je založen především na narativitě, samo slovo „mythos“ znamená v překladu z řečtiny slovo, vyprávění či rozhovor. (Čeňková, 2006, s. 87) Tyto příběhy byly vždy předávány při nejrůznějších příležitostech, ať už kvůli vysvětlování koloběhu života, přírodních jevů apod., nebo jako součást rituálů či slavností. Typickým příkladem byly například řecké divadelní hry v průběhu Dionýsií, ve kterých byly každý rok jiným způsobem znázorňovány epizody ze života mytických hrdinů. (Čeňková, 2006, s. 88) Základní funkcí mýtu je totiž nejen pochopení řádu světa a jeho fungování, čímž se lidem dostávalo odpovědi na základní životní otázky (Odkud pocházím? Co je smyslem mého života?), ale i funkce pedagogická. Skrze mýtus se totiž lidé po generace učí vzorcům chování a poznávají možná východiska z podobných (ač často v přeneseném významu) situací, které prožívají i hrdinové mýtu. (Čeňková, 2006, s. 88). Vykazuje i jistou mystickou funkci, „probouzí a udržuje pocit vděčnosti a úcty k tajemné stránce vesmíru, čímž harmonizuje člověka s transcendentem). (Mocná, 2004, s. 400) Mýtus se stává mýtem mimo jiné i tím, že je svými současníky (archaickým člověkem) přijímán nekriticky jako absolutní pravda. Neslouží pro pobavení, ale je důležitým sdělením velkých pravd daných období, nehledě na to, jak nevědecké nám to dnes může připadat. „Mýtus je ztělesněním stálých a neměnných pravd. Nezná rozdíl mezi pravdou a fikcí. Ačkoli je z moderního hlediska fantastickou projekcí, současníkům ztělesňuje vědění, je považován za pravdivý a posvátný zároveň.“ Mýtus je dokonce „pojímán jako zvláštní soběstačný svět řízený jen vnitřními zákony, mající vlastní kritérium pravosti-hloubku: je původní, totiž nemůže být z ničeho jiného odvozen, je zjevením, a nesmí tedy být racionalizován ani vykládán alegoricky, je objektivní, je závazný, předchází dějinám a je nesmrtelný: jedině mýtus podává plně skutečnost, aniž ji tříští: jedině mýtus je náznakem pojmově neuchopitelného, nevyslovitelného“ (Mocná, 2004, s. 400-404)

Podobností mezi mýtem a fantasy je například práce s tajemnem, v mýtu i ve fantasy je podpořena používáním symboliky. Symbolická rovina nedovoluje zobrazené příběhy vnímat doslovně, ale naopak umožňuje, aby se na pozadí nově vznikajících historických situací aktualizovaly.

Rozkol mezi mýtem a fantasy nastává v pojetí hrdiny. Ve fantasy se povětšinou setkáváme s outsiderem, který až v nadpřirozeném světě dokáže ostatním i sobě, že se v něm skrývá mnohem víc, než by kdokoli čekal. V mýtu je hrdina většinou výjimečný od počátku, je vyvolený, je nadřazený přírodním zákonům (Buddha, Prométheus, Kristus). (Mocná, 2004, s. 401) Fantasy literatura je adresována převážně dětským a dospívajícím

čtenářům, kteří se s hlavním hrdinou mohou identifikovat. V tomto věku si jedinci často procházejí obdobím nejistoty, nemají zdravé sebevědomí. Fakt, že hrdina od počátku není vyvolený, jim může dávat pocit naděje, že se i jejich sebepojetí zlepší.

Stejně jako ve fantasy se ale vydává na určitou iniciační cestu, provází ho dobrodružství, ve kterém se projevují jeho pozitivní vlastnosti, převážně odvaha a důvtip. Často i v mýtu dochází k určité cestě k sobě samému, stává se tak mnohdy po vstupu do podsvětí (bývá to motivem symbolické smrti a znovuvzkříšení). Hrdina po této duševní proměně přechází z jedné životní etapy do druhé, z psychického dětství do zralosti apod. (Urbanová, 2004, s. 240)

Spojovacím prvkem těchto dvou žánrů je využití kontrastů. Ve fantasy se ke slovu dostává v první řadě až schematizovaný protiklad dobra a zla, ale v pozadí žánru se kontrastů objevuje mnohem více, například život proti smrti, východ proti západu apod. Stejně tak je tomu v mýtu. Setkáme se zde s motivem slunce stojícímu proti měsíci, dne proti noci, ženy proti muži, dokonce i kosmu proti chaosu atd. (Mocná, 2004, s. 401) Zajímavé je ale pojetí protikladu dobra a zla, tedy stěžejního prvku fantasy. V mýtu není vždy tak ostře vymezeno, dobro a zlo je spíše škálou, než dvěma póly. Dokladem toho je například východní mytologie. Nadpřirozené bytosti zde nejsou jako v západní mytologii buď dobré či zlovolné, jsou buď ambivalentní, nebo zcela nevyhraněné. (Mocná, 2004, s. 403)

Mýtus je tedy více odrazem života, než fantasy literatura, ve které je zřejmá určitá schematičnost, pro níž je daný žánr často zatracován. Hrdinové jsou buď kladní, nebo záporní, a mají jasně dané cíle snažení. Touto schematičností se fantasy přibližuje spíše pohádce. Příkladem mytické postavy může být řecká bohyně Afrodité. Ač byla vnímána jako symbol nesmírné krásy a lásky, sama nebyla pouze božsky a nekriticky milující bytostí. Dokázala věnovat svým oblíbencům obrovskou přízeň, ale bývala i plna zlosti a tu i projevovala. Sochaři Pygmaliónovi, který vzplanul láskou ke své soše, pomohla tím, že sochu oživila. Když se jí ale znelíbil Narkiss, obrátila jeho zamilovanost do něj samého, čímž ho v podstatě dovedla k sebevraždě. Nemůžeme proto jasně určit, zda je Afrodité kladná či záporná postava. Záleží na konkrétní situaci.

Jako důkaz toho, že se autoři fantasy literatury inspirují mýty si uvedeme i několik konkrétních příkladů. V Tolkienově díle *Pán prstenů* můžeme nalézt nespočet biblických motivů. Například paralelou pro Ježíše je Aragorn. Jedná se o krále bez poddanstva, bez trůnu. Neočekává odměnu za ochranu, netouží se proslavit. Podobně jako Ježíš je i Aragorn určitým zklamáním pro své okolí. Jejich očekávání se mívá s tím, jaký je. I Ježíš

byl Židy své doby nepochopen a nepřijímán. Dalším pojítkem mezi nimi je i proroctví Aragorna o uzdravování. Jediným a pravým králem má být ten, s kým přichází uzdravení. Uzdravení je totiž charakteristickým motivem Ježíšova pozemského života. Galadriel, okouzující elfská královna, lze vysvětlit dvojím způsobem. Ve chvíli, kdy jí hobit Frodo sám dobrovolně nabízí Jeden prsten, a ona tím dostává možnost ovládnout nesmírnou moc, uvědoměle odmítá. To lze připodobnit Ježíšovu pokušení na poušti. Ďábel Ježíšovi ukázal všechna království světa a nabídl mu nad nimi moc, pokud se mu skloní. Ani Ježíš tuto nabídku nepřijal a zůstal věrný svému Pánu Bohu. Jako postavu Ježíše můžeme interpretovat i Gandalfa. V jeho příběhu nastává podobná chvíle, jakou prožila Galadriel. Pokušení. V momentě, kdy mu Saruman nabízí část moci, v případě, že mu pomůže zmocnit se Jednoho prstenu, nesejde z cesty dobra a odmítá. Jeho život je alegorií života Ježíšova. Ani jeden se nezalekl zdánlivě předem prohraného boje. Gandalf ve jménu dobra vedl svou družinu až k dolu Moria, kde jeho život skončil. I on je ale po čase vzkříšen, aby dokončil svůj úkol, jak konstatuje web *Getsemany*.

Projev mýtu nalezneme i v knihách o Harry Potterovi. Mýtus se projevuje už v samotném pojetí dobra a zla. Mathias Jung (2012, s. 115-118) tvrdí, že zde obdobně jako v klasických mýtech „zlo nemá vlastní existenci, živí se dobrem, takříkajíc parazituje na dobru jako hostitelském organismu“. Dle něj je toho důkazem sám Voldemort. Voldemort se dokonce živí krví jednorozce, aby se udržel při životě. Ten byl po staletí vnímán jako symbol Spasitele. Jung Voldemorta považuje za paralelu Lucifera. Oba jsou pro svůj chtíč po zbožňování ostatními temnými anděly, kteří zběhli ze strany světla. Prostřednictvím postavy Voldemorta tedy můžeme zlo chápat jako určitý projev nedostatku dobra. Harry odráží samotné Božské dítě. „Má auru nezranitelnosti. Toto dítě je neseno dobrotou metafyzického světa. Je zachráněno magickým obrem Hagridem z trosk rodičovského domu, a poté je nejmoudřejší z kouzelníků Brumbál po nočním letu pod hvězdami pokládá chudé, jen s plenkou na drobném těle, před dům lidského páru-tady se naplňuje svatá noc.“ Harryho vyvolenost podtrhuje dění malých zázraků. Těmi je protkán celý jeho život. Nastávají většinou ve zcela běžných situacích. Uvedeme si jen několik příkladů. Následující noc poté, co mu jeho teta Petunie ostříhá vlasy kuchyňskými nůžkami, mu vlasy zázračně dorostou. Při návštěvě zoo Harry začne rozmlouvat hadím jazykem s hroznějším královským. (Jung, 2012, s. 42-43)

V tomto díle můžeme nalézt i křesťanský mýtus o sebeobětování. Lily Potterová, Harryho matka, zemře pro své dítě, obětuje se. Ježíš zemřel pro celé lidstvo. Záchrana Harryho znamená naději pro kouzelnický svět. Oběť Lily Potterové tedy kromě ukázky

toho, co všechno dokáže síla mateřské lásky, značí „záchranu kouzelnického světa.“ Obr Hagrid se svým činem záchrany bezbranného Harryho podobá sv. Kryštofovi. Ten totiž „božské dítě přenáší přes nebezpečný proud.“ (Jung, 2012, s. 160)

Draco Malfoy, syn Luciuse Malfoye, který je přívržencem Voldemorta, je v celém příběhu Harryho nepřítelem. Svádějí spolu neustálé bitvy už od nástupu do Bradavic. Draco je z velmi bohaté kouzelnické rodiny, ctící zásadu čisté kouzelnické krve. Jeho jméno, *Draco*, je odvozeno od anglického slova *dragon*, tj. drak. Mathias Jung (2012, s. 92) chápe jeho jméno jako symbol pekelného draka. „Pokaždé, když Harry porazí satanského Draca Malfoye, probleskne v tom současně vítězství archanděla Michaela nad pekelným drakem, jak je představeno v tisících obrazech křesťanské mytologie.“

Archanděly můžeme spatřovat i v ptáku Fénixovi. Jeho pera jsou obsažena v kouzelnických hůlkách dvou zcela stěžejních postav příběhu. V hůlce Voldemorta i Harryho. Opět se tím dostáváme k prostupnosti dobra a zla. Oba dva by takto měli společný „výchozí bod- padlého Lucifera a dobrého anděla, který zůstal u boha.“ (Jung, 2012, s. 148)

2.8 PROJEV POHÁDKY VE FANTASY

Pohádka je žánrem, ke kterému se v určitém období svého života uchýlí každý. Odmalička se díky nenásilně vštěpovaným morálním kodexům z pohádek učíme zásadám chování, v dospělosti mají pohádky hlavně relaxační funkci. Čím jsme starší, tím nám pohádkové příběhy dávají větší smysl. Je v nich totiž obsažen život sám a teprve s věkem přicházejí zkušenosti důležité pro pochopení fikčních situací. Pohádky nás nepřestávají ani v dospělosti učit. V dospělém věku je toho možná potřeba více než v dětství.

Pohádka je definována jako „zábavný, zpravidla prozaický žánr folklorního původu s fantastickým příběhem“. Pohádky můžeme dělit na lidové a autorské. (Mocná, 2004, s. 472-473) Fantasy literatura je ovlivněna pohádkou autorskou i lidovou, proto si nyní vysvětlíme jejich rozdílné znaky.

Lidové pohádky můžeme též popsat jako „literární texty, které vznikly na základě rozmanité palety starodávných vyprávění, vstřebávajících při své pouti světem rozličné bájně představy lidstva, nadčasové životní pravdy, zejména věčnou touhu po naplnění dobra, a víru v kouzelnou moc dobra.“ (Čeňková, 2006, s. 107)

Pohádkový čarovný svět funguje dle svého autonomního řádu. Velmi silnou úlohu zde má spravedlnost, na které pohádkový svět stojí. Neustále zde probíhá boj dobra a zla, přičemž dobro zpravidla vítězí. V pohádkovém světě získává čtenář automaticky pocit

bezstarostnosti. Možná je to způsobováno i tím, že není geograficky ani časově ukotven. Čtenář se tak pohybuje „kdysi, kdesi“ a necítí se být svázán se svým vlastním světem. Oproti mýtu pohádka bezelstně přiznává svou vymyšlenost. Běžně se v pohádce setkáváme s čarovnými, či chceme-li fantastickými, motivy. Magie je zde, stejně jako ve fantasy literatuře, nedílnou součástí života. Například v pohádkové sbírce *Baba Jaga, Kostlivá noha* Aleny Ježkové se žáby přeměňují v překrásné carevny, kačeři, medvědi, zajáci a štiky rozmlouvají s lidmi, víno se mění v jezera a pečeně v živé spanilé labutě. Práci s magií nalezneme i ve využívání takzvaných magických čísel. Jedná se především o číslo tři, sedm a devět a jejich násobky. (Mocná, 2004, s. 472)

Pohádky provázejí lidstvo od nepaměti, obsahují v sobě mnoho moudrosti. Pomáhají, stejně jako mýtus a fantasy, pochopit každodenní život. „Pohádkové motivy prostupují rovněž žánry středověké literatury (nalezneme je např. v legendách, hrdinské epice, v cyklu pověsti o králi Artušovi, v rytířské epice a dvorském románu) a zrcadlí pro středověkého člověka typické míšení reality a fantastična.“ (Mocná, 2004, s. 475) Podle jedné z mnoha teorií vzniku pohádek, mytologické teorie, jsou pohádky pozůstatkem starodávného indoevropského mýtu. Jejich podstata by tak spočívala na pravdivém základu, protože mýtus svou vymyšlenost popírá. Tyto teorie vznikají kvůli podobnosti motivů v různých variacích pohádek ze vzdálených koutů světa. Teorie antropologická si tyto spojitosti vysvětluje tím, že tyto příběhy vycházejí z lidského nitra, z přirozenosti člověka, a proto se shodují. Dokladem velké podobnosti jednotlivých variant pohádek je například Popelka, nejznámější postava všech evropských pohádkových sbírek. (Čeňková, 2006, s. 110) Jednotlivé varianty jsou si natolik podobné, že bychom je mohli považovat za „ekvivalent mýtu, v němž je zahrnut význam ohniště a popela rituálních obřadů pro přežití kmene“. V Erbenově podání, které vychází z její bulharské varianty, je popsána takto: „To děvče se jmenovalo Mára, ale poněvadž musila všechny práce ve stavení a při ohništi dělati, a proto bývala umazána i upopelena, nazvala ji macecha Popelkou.“. Grimmové, vycházející z křesťanské tradice, Popelku popisují takto: „...a když se za celý den upracovala do únavy, nemohla si lehnout ani do pořádné postele, musela spát v popelu u krbu. Byla proto stále zaprášená a špinavá a začalo se jí říkat Popelka.“. Podobných variant vycházejících z rozličných kulturních tradic je velké množství, proto není pravděpodobné, že by spojovací motivy byly pouhými náhodami.

Specifikem pohádek je využívání magických formulí. Jsou to povětšinou úvodní věty (*Bylo nebylo. Byl jednou jeden král.*) nebo věty závěrečné (*A zazvonil zvonec a pohádka byl konec.*) (Mocná, 2004, s. 472)

Lidová pohádka nebyla prvotně určena dětem, ale dospělým. Je spjata s rodovými archaickými mýty, objevují se zde motivy symbolické smrti a znovuzrození, zkoušky odolnosti spojené s úkolem i kontakt smrtelníků s nadpřirozenými bytostmi (např. duchy), podobné prvky nacházíme, jak již bylo zmíněno, v předešlých kapitolách též u fantasy literatury.

Motivy lidové pohádky se do fantasy literatury projevují velmi často. V obou případech nalezneme motiv lesa, motiv cesty, neohlédni se, či motiv hádanky. Motiv lesa plní většinou negativní úlohu. Je zdrojem záhad, tajemství a nebezpečí. V sáze o *Harry Potterovi* je motiv lesa přítomen ve všech dílech. Například ve druhém díle šel Harry do lesa zjistit pravdu o Tajemné komnatě, v sedmém díle šel do lesa dokonce pro svou smrt. Ve fantasy literatuře je ovšem motiv zapovězeného lesa aktualizován. Nemusí vždy plnit negativní úlohu. Setkáváme se s díly, ve kterých je motiv lesa vyobrazen pozitivně. Například v díle *Pán prstenů* poskytne Lothlórien Společenstvu útočiště. Zde žijící elfové se jich ujímají a pomáhají jim. V *Letopisech Narnie* je potom Les mezi světy místem, kam čarodějnice nedosáhne svou mocí.

Motiv cesty plné překážek a úskalí se projevuje do většiny děl fantasy literatury. Hrdinové putují světem za účelem splnění úkolu za účelem porážení zla, nebo aby dosáhli určitého ušlechtilého cíle. V *Letopisech Narnie* děti podnikají cestu, aby našly Aslana a dokázaly tak porazit čarodějnici. V *Pánovi prstenů* putuje společenstvo, aby zničilo Prsten moci.

Většinou se na cestu vydává více hrdinů, tvoří družinu. Všechny svádí pokušení, čímž se manifestuje pohádkový motiv nesejdi z cesty. Někteří pokušení podlehnou (zradí, nechají se svést). Jsou to buď postavy záporné, nebo kladné, které se zápornou postavou nebo temnou silou nechávají ovlivnit (například Edmund v *Letopisech Narnie*). Někteří ale svodům temna odolávají. V *Pánovi prstenů* je volání prstenu stále silnější s tím, jak se Frodo přibližuje cíli.

Motiv hádanky je princip, který umocňuje tajemnou atmosféru ve fantasy literatuře. Mají-li hrdinové omezený čas na nějaký úkol, zdržuje je, čímž činí cestu napínavější a dobrodružnější. Příkladem může být *Pán prstenů*, ve kterém při vstupu do brány Morie musí Společenstvo vyluštit hádanku napsanou na dveřích, aby se brána otevřela. Harry Potter musí v bludišti odpovědět na otázku, kterou mu dává Sfinga, aby se dostal k poháru.

Rozdíl mezi fantasy a pohádkou nastává u vnímání hrdiny. V iniciačním, velmi frekventovaném, typu fantasy hrdina, ač odpovídá určitému stálému schématu, prochází

vnitřním přerodem, takže naprosto vystupuje z předem uvedené role a svým způsobem boří předchozí očekávání, v lidové pohádce „postavy zůstávají neměnné, mají své dané role, které vycházejí z dávných archetypů“. (Čeňková, 2006, s. 108) Uvedme si opět příklad ze sbírky *Baba Jaga, Kostlivá noha*. V pohádce nesoucí název *Mrazík* je nevlastní dcera babky od počátku pohádky psychicky týrána. Neustále je upozadována za svou nevlastní sestrou Marfušou, je na ni nakládáno znatelně víc práce než na Marfu. Nemá zastání ani ve svém vlastním otci. Přesto je stále poslušná, skromná a bez námitek plní úkoly babkou zadané. Ve chvíli, kdy se babka rozhodne, že bude Nastěnka odvezena do hlubokého lesa, Nastěnka nic nenamítá. Jen mlčky pláče. Svou slušnost a poddajnost neztrácí ani tehdy, když trpí zimou, a Mrazík se jí ptá, zda jí není chladno. V průběhu děje neprochází žádným vývojem, i v závěru se chová přesně tak, jak bychom očekávali hned v počátku příběhu. Oproti tomu stojí hrdina fantasy literatury. Příkladem zde může být Daenerys Targaryen ze ságy *Píseň ledu a ohně*). Na počátku příběhu spatřujeme nasmělou, ustrašenou dívku, která téměř na slovo poslouchá svého bratra. Zanedlouho poté se z ní ale stává odvážná silná žena, vládnuocí tisícům lidí, neohrožená, ba dokonce obávaná.

Ač jsme uvedli, že nacházíme rozdíl v procesu individuace v lidové pohádce a iniciační fantasy, setkáváme se s některými pohádkovými archetypy zabývajícími se hrdinovým nitrem, které se do fantasy velmi silně promítají.

Ivana Kuglerová je vysvětluje ve svém článku *Fantasy a narativita*. Hrdina hledá sám sebe. Postupně se odkrývá jeho životní úděl a jednotlivé prvky jeho života začínají dávat smysl. Protagonista prochází dlouhým procesem hledání pravdy. To se odráží v tom, že světem kráčí zdánlivě náhodně, beze smyslu. I jeho družina nejprve působí jako nahodile seskupená. Až po určitém čase se odkrývá smysluplnost a nenahraditelnost poskládání této skupiny a toho, kam vlastně putují. Hrdina je sužován pocitem životní neukotvenosti. Má stále pocit, že něco důležitého ve světě schází, že svět je něčím neurčitým narušen. Když hrdina dochází k prozření, zjišťuje, že právě on je tím, co chybělo, to on byl ztracen. Rozhoduje se proto jít do středu světa, aby sebe (a tím i svět) znovu ukotvil, aby nebyla vytržena jakási osa světa, který se kvůli tomu potácí. Chce například zpátky svůj hrad, něco, co mu patří. Na jeho cestě ho potkávají zdánlivě neřešitelné situace, stále se potýká s velmi nebezpečnými komplikacemi. Překonává překážky tak náročné, že se chce vzdát. Dochází ovšem k určité kompletaci hlavního hrdiny. Znovu se stává sebou samotným, přestává pochybovat o své cestě a o jejím cíli. Následně se setkává s postavou představující archetyp stínu, či s „uzurpátorem v centru světa“. V tomto momentě vítězí Zlo a Chaos, kterým je Dobro a Řád na čas vypuzeno.

Svět se poté cyklicky navrácí k Dobru a Řádu, avšak Zlo není zcela vymýceno, stále zůstává jeho zárodek někde skryt, čímž má Chaos otevřenou cestu.

Vedle pohádky lidové existuje ještě pohádka autorská, tedy uměle vytvořená. Je oproti lidové pohádce značně mladší. Ani ona neopouští žánrový princip neskutečna. Nerespektuje sice lidovou tradici, ale vychází z ní. Zcela vědomě ji překračuje. Pro pochopení čtenářem tak potřebuje jeho předešlou znalost principů pohádky lidové. Více se svou tematikou zaměřuje na reálné a aktualizací prvky, věnuje se sociálním a etickým problémům, nebo například civilizačním změnám. (Mocná, 2004, s. 473)

Postavy již nejsou natolik archetypálního charakteru. Mnohdy se dokonce chovají zcela protichůdně našemu očekávání, vycházejícímu ze znalosti pohádek lidových.

Příkladem může být autorská pohádka *Čarodějnice* Roalda Dahla. Každý nepochybně bez rozmyslu pojímá jako fakt, že čarodějnice jsou nehezké, děsivé a nevlídné. Tento názor stavíme na základě znalosti lidových pohádek. V této autorské pohádce se ovšem seznámíme s čarodějnicemi, které vypadají jako milé, inteligentní, kultivované ženy. Dahlova postava čarodějnice má svou běžnou profesi a společenskou roli. Svou pravou podstatu skrývá. Jejím cílem je likvidace dětí, avšak nedává okolí svou nenávist vůči nim znát.

3 ARCHETYPY V MÝTU A V POHÁDCE

Jak již bylo zmíněno, v pohádce a v mýtu se objevují postavy archetypálního charakteru. Jsou neměnné. Carl Gustav Jung (1997, s. 74) sestavil jakýsi popis struktury psychiky, který se promítá i do literatury. Tyto postavy popisují svými nápadnými rysy lidskou psychiku a její projevy v určitých situacích.

Pro představu si uvedeme základní archetypy, manifestující jednotlivé obsahy nejhlubší vrstvy naší psychiky, tedy kolektivního nevědomí. Jedná se o uložené zkušenosti a vědění celého lidstva, projevující se chováním jednotlivců. (Jung, 1997, s. 72-73) Jung rovinu nevědomí vnímá jako vrozenou entitu, která „nemá individuální, ale všeobecný charakter, to znamená, že má na rozdíl od osobní psyché obsahy a způsoby chování, které jsou všude a ve všech individuích cum grano salis (s jistým omezením) stejné.“

Ve fantasy literatuře se tyto archetypy projevují po vzoru mýtů a pohádek také. Jung (1997, s. 129) říká, že „jako se archetypy coby mýty vyskytují v dějinách národů, tak se také nacházejí v každém individu a tam působí vždy nejsilněji, to znamená antropomorfizují skutečnost nejvíce tam, kde je vědomí nejužší nebo nejslabší a kde proto může fantazie zaplavit danosti vnějšího světa“, čímž částečně vysvětluje velký zájem dětských a dospívajících čtenářů, protože právě v raném období života člověka je jeho schopnost fantazie na samém vrcholu.

Jedním ze základních archetypů je Persona. Jung ji popisuje jako představu ostatních o člověku, kterou ovšem daná osobnost nenaplnuje. Je to maska, kterou nasazuje při jakékoli konfrontaci s okolním světem. Mohli bychom ji definovat jako sociální roli, kterou ve svém životě zaujímáme. Zde se tedy pohybujeme ve vědomé rovině, chceme-li se dostat do nevědomé roviny, střetneme se s archetypem nesoucím název Bytostné já (též Selbst). Je to ústřední cíl každého jedince. Dochází-li u jedince ke ztotožnění s Bytostným já, přirozeně nalezne duševní vyrovnanost. Bytostné já totiž značí průnik skutečné individuality hrdiny s tím, jaký se snaží být. Je to splynutí, nalezení komplexnosti sebe i světa. Archetyp stínu je nevědomou stránkou jedincovy psychiky. U kladné postavy je to záporná složka, u záporné postavy kladná složka. Stín je to, co bylo výchovou vytlačeno z vědomí. Je to ta část, kterou považujeme za neslučitelnou s naší identitou. Je tedy sice skryta ve tmě nevědomí, rozhodně je ale stále součástí psychiky. Stínem archetypu matky je archetyp čarodějnice. Pro tuto práci bude matka také stěžejním archetypem, protože se v mýtech a pohádkách nejčastěji promítá do postavy čarodějnice.

V literatuře i v běžném životě má „archetyp matky téměř nedožité množství aspektů. Zmíním se jen o několika typičtějším formách: vlastní matka a babička; nevlastní

matka a tchýně, nějaká žena, k níž má člověk vztah, také kojná nebo chůva, pramáti a Bílá paní, ve vyšším, přeneseném smyslu bohyně, zvláště Matka Boží, panna (jako omlazená matka, například Démétér a Koré), Sofia (jako mateřská milenka, případně jako typ Kybelé- Attis nebo jako dcera [omlazená matka] milenka); cíl touhy po spáse (ráj, království Boží, nebeský Jeruzalém); v širším smyslu církev, univerzita, město, půda, nebe, země, les, moře a stojaté vody; hmota, podsvětí a měsíc, v užším smyslu jako místo porodu a plození, pole, zahrada, skála, jeskyně, strom, pramen, hluboká studna, křtitelnice, květina jako nádoba (růže a lotos); jako čarovný kruh (mandala jako padma) nebo jako roh hojnosti; v nejužším smyslu děloha, každá dutá forma (například šroubová matice); jóni; pec, hrnec; jako zvíře kráva, zajíc a vůbec zvíře, které člověku pomáhá. Všechny tyto symboly mohou mít pozitivní, příznivý nebo negativní, neblahý smysl. Ambivalentním aspektem je bohyně osudu (Parky, Graie, Norny), neblahým čarodějnice, drak (každé pohlcující a svírající zvíře jako velká ryba nebo had); hrob, sarkofág, vodní hlubina, smrt, noční můra a strašidlo (typ Empúsa, Lilith atd.).“ Tento výčet není zdaleka úplný, je to pouze nástin toho, co může archetyp matky reprezentovat. (Jung, 1997, s. 138-139)

Jeho určujícími vlastnostmi jsou „magická autorita ženství; moudrost a výšiny ducha mimo rozum; to, co je dobrotivé, pečující, snášenlivé, poskytující růst, plodnost a potravu; místo magické proměny, znovuzrození; pomáhající instinkt nebo impuls; to, co je tajné, skryté, temné, propast, říše mrtvých, to, co je pohlcující, svádějící a otravující, vzbuzující strach, neodvratné.“ (Jung, 1997, s. 139)

4 POSTAVA ČARODĚJNICE VE FANTASY

4.1 KDO JE ČARODĚJNICE?

V dnešní době, kdy je čtenáři nabízena velmi široká škála titulů různých žánrů a žánrových variant, nemá postava čarodějnice jasné vymezení. Pro její popsání je nutné nejprve stanovit daný žánr, ve kterém je tato postava vyobrazena. Postava čarodějnice (její archetyp) totiž od folklórní tradice prodělala velký vývoj.

Z adaptací lidové pohádky ji známe jako zlověstnou bytost ohrožující děti. V pohádce *Jeník a Hanička* ze souboru *Vybrané báje a pověsti národní jiných větví slovanských* Karla Jaromíra Erbena je čarodějnice Věra popsána velmi stroze. Autor nám zde sděluje pouze to, že je stará, žije v Perníkové chaloupce a pojídá děti. Lidové pohádky jsou znakově jednoduché, schematizované. Postava čarodějnice je proto podaná jako jednoznačně záporná, nebezpečná. Je obsahově prázdná, nemá ani náznakem popsané emoce.

Pohádky autorské či jiné práce, které vznikají na pozadí folklóru, s ním záměrně polemizují, parafrázují ho. Aktualizují, problematizují a psychologizují tím archetypy. Příkladem jsou apokryfy Přemysla Ruta *V mámově postýlce*. Autor se v pohádce *O perníkové chaloupce* o pojetí čarodějnice v pohádce lidové opírá, cíleně jej však překračuje. Postava čarodějnice je v tomto příběhu zastoupena ženou sužovanou zoufalstvím. Její nevlídnost a agrese pramení z nenaplněného emočního života. Touží vychovávat a milovat dítě, kterého jí ovšem nebylo dopřáno. Žije v perníkové chaloupce, je stará a nevrhá, vzbuzuje strach. V dětech evokuje hrozbu, ačkoli je chtěla zachránit starat se o ně. Děti naleznou cestu domů, kde je upeče jejich macecha. Právě macecha je tedy naplněním archetypu čarodějnice folklórního typu. Postava čarodějnice zde získává další rozměr. Jsou popsány její emoce. Autor nás dokonce seznamuje se způsobem, jakým se se svými problémy vyrovnává. Kompenzací toho, že nemá děti, o které by mohla s láskou pečovat, jí je pečení sladkostí, především perníku.

Zabýváme-li se postavou čarodějnice v jednotlivých žánrech a žánrových variantách podrobněji, nepochybně přijdeme na to, že prochází četnými proměnami. Jakási přehnanost reakcí a jejich specifických znaků je však znatelná ve všech případech. Ať už se v daném díle setkáváme s čarodějnici Terryho Pratchetta, která je satirovanou postavou vzbuzující posměch, s jednoznačně zápornou a nebezpečnou folklórní ježibabou či s okouzující dámou, která svou pravou čarodějnickou podstatu skrývá, jak je tomu například v díle *Čarodějnice* Roalda Dahla, vždy jsou její charakteristické rysy vyobrazeny

velmi silně, přesto na čtenáře působí opravdověji, než kdyby byly zcela úměrné a přirozené.

Kristina Hlaváčková (2016, s. 58) toto příliš výrazné vylíčení postav vysvětluje snahou o důvěryhodnost. Tvrdí, že „v knihách jde o stejný princip jako například na divadle. Výrazně nalíčený herec na jevišti působí realističtěji než nenalíčený, a to i přesto, že ve skutečném životě by tak výrazné líčení člověk nepoužil. Z toho vyplývá, že pokud nebude postava vykreslena alespoň trochu přehnaně, ať už z jakéhokoliv pohledu: vzhled, vlastnosti, myšlenky, schopnosti, bude těžko působit důvěryhodně.“

Jedním z nejdůležitějších kritérií hodnocení libosti či nelibosti postavy je její chování v nastolených krizových mezních situacích. Působení postavy na čtenáře tedy závisí nejen na její charakteristice, ale i na tom, co ji v příběhu provází, jaké těžkosti musí řešit a jak to ovlivňuje její chování. (Hlaváčková, 2016, s. 60) Ve fantasy literatuře a v autorské pohádce, kde dochází k vývoji postavy čarodějnice, budeme pohlížet na „zápletku jako na hlavní formovač postav“ a v lidové pohádce, ve které zůstává čarodějnice neměnná, si vysvětlíme její jednání a postoje na archetypálních vzorcích.

4.2 ČARODĚJNICE V LIDOVÉ POHÁDCE

Pojetí postavy čarodějnice v lidové pohádce je striktně archetypálního charakteru. V tomto žánru se nebudeme zaměřovat na to, čím si pravděpodobně čarodějnice prošla před začátkem příběhu, ani na to, jak na ni působí její životní situace. Tato postava zde neprochází vývojem, je od počátku příběhu do jeho konce zcela stejná. Neučí se novým sociálním návykům, neposune se na škále dobra a zla, nenalézá jiné stránky své osobnosti, než měla předtím.

V lidových pohádkách je čarodějnice postavou bez vykresleného nitra. Nejevíme zde zájem o její emoce, ani o její motivy jednání. Je velmi úzce spjata s přírodou. Představuje především stinnou stránku archetypu matky. Je zosobněním nebezpečí a tajemna. Její přítomnost předestírá možnost smrti.

Čarodějnice si zde nezískává sympatie. Je hrůzostrašná, ošklivá a z hlediska psychologie zdánlivě plochá. U čarodějnice v lidové pohádce není řešeno, zda nevyrostala v rodině, kde jí bylo ubližováno, ani to, jestli netrpěla vážnou chorobou a celý život nebyla sužována svým hendikepem. Její zloba zkrátka jen existuje, bez důvodu, bez snahy ji vysvětlit. Na druhou stranu zde ale díky tomu čtenář nezaujímá natolik silnou negaci, jako k záporné, rafinovaně zákeřné čarodějnici v autorské pohádce či ve fantasy. Je ve vztahu k ní spíše neutrální. Ve folklórní pohádce čarodějnice postrádá citovou rovinu, čímž je

čtenáři vzdálená, nedokáže se s ní ztotožnit. Hlaváčková (Hlaváčková, 2016, s. 58) tento aspekt vysvětluje tím, že „čtenář je nezávisle na svém věku a naturelu emocionální bytost, která zná smích, pláč, strach, lásku i nenávist a očekává, že stejné emoce budou samozřejmě prožívat i postavy v knihách“.

Postava čarodějnice v lidové pohádce reprezentuje pudovost. Vezměme si jako příklad Babu Jagu z knihy *Kráska nesmírná* (z pohádky *O překrásné Vasilise*). Její jednání je zkratkovité, reflexy rychlé a okamžité.

Důvodem návštěvy jejího obydlí je pro Vasilisu snaha sehnat oheň. Oheň symbolizuje teplo a životaschopnost, zároveň i konečnou fázi pozemského bytí. Má schopnost život zachraňovat, i ničit. Komplexní archetyp matky představuje totéž. Matka život dává a pečuje o něj, její stinná stránka (čarodějnice) život bere. Zde setkáváme s motivem cykličnosti života. Oheň je i symbolem žhnoucí energie, vášně a moci. Baba Jaga reprezentuje svou duševní sílu a moc svou panovačností a rozkazy, které vydává.

Baba Jaga je lstivá a zákeřná. Díky pravidlům fikčního fantaskního světa, ve kterém se postavy chovají dle archetypálních vzorců a jejich charaktery jsou apriorně dány, se čtenář necítí zákeřností Baby Jagy ohrožen, nepřekvapuje ho, očekává ji. Zde nastává rozkol s pohádkou autorskou a s fantasy. Neil Gaiman ve svém díle *Koralina* zapojuje prvek neočekávaného nebezpečí. Druhá matka svou zákeřnost a lstivost skrývá, snaží se Koralinu obelstít. Čtenář tím ztrácí jistotu, neví, čemu může skutečně věřit, čímž je pocit napětí umocněn.

4.3 ČARODĚJNICE V AUTORSKÉ POHÁDCE

Čarodějnici v autorské pohádce už není snadné přesně definovat. Autorská pohádka se totiž o lidovou pohádku opírá, může ji ale významově překračovat, nebo dokonce s jejími syžetovými schémata polemizovat. Každá čarodějnice proto může vykazovat jiné znaky. V autorských pohádkách se setkáváme s čarodějnicemi kladnými, s čarodějnicemi, které žijí v rodinách, mají své radosti i starosti. Zároveň ale i zde můžeme nalézt čarodějnice, které pojídají děti a nahánějí hrůzu, nebo čarodějnice, které vědomě páchají zlo. V některých případech je onen zmíněný archetyp z lidové pohádky dokonce skryt a čarodějnice působí jako elegantní milé ženy.

Takové čarodějnice si popíšeme na následujícím příkladu. Jedná se o autorskou pohádku Roalda Dahla, *Čarodějnice*. Celý příběh je provázen značnou dávkou ironie a humoru, s čímž souvisí i popis samotné postavy čarodějnice. Komické prvky tlumí děsivost, kterou zmíněné čarodějnice oplývají. Jejich činy a smýšlení jsou tedy veskrze

hrůzostrašné, použitá ironie však působí jako ochrana čtenáře před strachem, který by v opačném případě naháněly.

Napětí ve čtenáři ovšem vzbuzuje fakt, že v tomto příběhu dochází k prolínání světa reálného se světem ireálným. Dahlovy čarodějnice totiž žijí mezi obyčejnými smrtelníky. Navenek jsou to příjemné, distingované dámy. Čarodějnicí může být zcela kdokoli, sousedka, obvodní lékařka či cukrářka. Svou pravou tvář totiž dokáží výborně maskovat lidskostí. Jejich skrývaná zlovolnost je výrazně odlišuje od postavy čarodějnice v lidové pohádce, ve které je čarodějnice automaticky vnímána jako postava záporná. Tato maska je dvojího typu. Vnější – vizuální, ale též vnitřní – charakterová. A poněvadž jsou čarodějnice integrovány do světa reálného, představují větší nebezpečí, protože zlo jimi představované už nevnímáme jako zlo. Vnímáme je jako normální, hodné, laskavé paní. Půjdeme-li nad děj a budeme-li sledovat znakovost díla, dospějeme ke zjištění, že pohádka je o zlu (které se děje tajně, když není ostatními vidět), kterému jsou vystaveny především děti, a toto zlo proměňuje. Doslovně proměňuje v hlodavce, vnímáme-li ale tento prvek znakově, je možné tuto proměnu chápat jako otisk každé negativní zkušenosti, slova či situace, která v našem vědomí a nevědomí trvale vězí.

Ačkoli jsou čarodějnice natolik odlišné od čarodějnic v lidových pohádkách, stále jsou zde bezemoční. Jediný pocit, kterého jsou plny, je nenávist. Ta ale není způsobena křivdou či jinou frustrací, je v nich zakořeněná, je nevysvětlitelná, je bezdůvodná, přesto velmi intenzivní. Jejich nenávist je (stejně jako u čarodějnice v lidové pohádce) zaměřena zejména vůči dětem.

Rozkol nastává i v určitém pojetí morálních zásad. Čarodějnice nesmlouvají, nezadávají úkoly, které jejich potenciální oběť musí splnit, aby přežila, nemají slitování. Dokonce se uchylují ke zradě. Jejich jednání je sice v jistém smyslu též předvídatelné jako například u Baby Jagy, víme, že bude jejich snahou dítě sežrat, ale jejich způsoby jsou o poznání rafinovanější a o něco méně čisté. Čtenáři se tím dostává určité lekce, že nelze věřit každému milému úsměvu a že život přináší nejedno zklamání a nebezpečí.

Čarodějnice v této autorské pohádce jsou bytosti, které se sdružují s dalšími jedinci svého druhu. Baba Jaga žije sama, společnost jí dělá pouze kocour, pes a služka, zatímco Dahlovy čarodějnice se shlukují, dokonce žijí v hierarchickém uspořádání. Pořádají sjezdy, společně kují pikle proti dětem, podporují se, ovšem pozitivní emoce mezi nimi nevznikají. Mají Hlavní nejvyšší čarodějnicí, která je vede, snaží se, aby společně dodržely plán na likvidaci dětí. I samy děsivé čarodějnice ale mají z Hlavní nejvyšší čarodějnice strach, bojí

se trestů za svá malá či velká provinění proti řádu. Být čarodějnicí už tedy není pouze životní styl, už se jedná o funkci, o poslání.

Postava čarodějnice se zcivilňuje, aktualizuje, čímž se čtenáři přibližuje, a působí nebezpečněji a zákeřněji, než schematizovaná folklórní čarodějnice. Navíc je ve zmíněném hierarchickém uspořádání čarodějnic s jejich vůdcem prvek organizovaného zla. Děj zasahuje reálný svět, podvědomě ve čtenáři evokuje pocit strachu, protože apeluje na mimoliterární historické skutečnosti. Dahlovy čarodějnice na sjezdu skandují, tleskají a nekriticky přijímají názory Hlavní nejvyšší čarodějnice za své. Tento fanatismus ve čtenáři posiluje napětí a strach.

Čarodějnice v pohádce autorské je čarodějnicí v pohádce lidové velmi podobná, možnosti jejího vyobrazení jsou však o mnoho širší. Dahlovy čarodějnice nejsou zástupci lidského druhu a jsou v díle popisovány jako zcela odlišný živočišný druh, který se lidem jen snaží připodobnit, na čtenáře však mohou působit značně lidštěji než tradiční čarodějnice právě díky aktualizaci prostředí, doby děje a způsobu jejich vyjadřování.

Můžeme se ale setkat též s příkladem dobré čarodějnice. V autorské pohádce Otfrieda Preusslera *Malá čarodějnice* se postava čarodějnice rozchází s archetypem stinné strany matky. Malá čarodějnice se v příběhu teprve učí kouzlům. Pro svůj nízký věk a nevelké čarodějnické zkušenosti je ostatními čarodějnicemi odmítána. V tomto díle se čarodějnice opět shlukují, děsivost ovšem nevzbuzují. Malá čarodějnice nepůsobí jako hrozba pro děti. Je rozverná, pozitivní, činí dobré skutky. Ona sama v příběhu vyznívá jako dítě, stojí zcela proti tradičnímu pojetí postavy čarodějnice folklórního typu.

4.4 ČARODĚJNICE VE FANTASY

Fantasy je schematický žánr, ve kterém postavy stojí na straně dobra nebo zla a nejsou psychologizovány do hloubky, ovšem podobně jako v Dahlově autorské pohádce *Čarodějnice* může být čarodějnice ve fantasy vykreslena se značnou dávkou humoru, ironie a satiry.

Setkáváme se zde s čarodějnicemi zlými i dobrými. Čarodějnice už nemusí vykazovat prvky ošklivosti. Můžeme ji vnímat jako lidsky vyhlížející bytost. V některých případech bychom dokonce nemuseli čarodějnicí pojímat jako jiný druh bytosti, ale spíše na ni nahlížet jako na velmi specifický typ člověka. Současně se ale stále vyskytují i čarodějnice, které jsou přímo protilidsky nastavené a vykazují typické znaky schematizované postavy lidové pohádky. Čarodějnice ve fantasy literatuře je široký a obsáhlý pojem bez striktních pravidel. Fantasy (a současně pohádka autorská) totiž vychází

z pohádky lidové, tudíž přejímá její archetypy, které umocňuje, aktualizuje a originálně přetváří.

Baumův fantasy román *Čaroděj ze země Oz* nabízí hned několik typů čarodějnice. Hlavní hrdinkou je dívka, vyrůstající bez rodičů, která působí velmi křehce a zranitelně, avšak dokáže zvítězit nad mocnými nepřáteli, tudíž se jedná o postavu vycházející z archetypu Božského dítěte, stojícího v lidové i autorské pohádce proti čarodějnici. Setkává se zde se čtyřmi čarodějnicemi. Tím se zrcadlí rozličnost charakteru postavy čarodějnice. Země Oz, do které se Dorotka přenesla náhodou při tornádu i s celým domem, je pod nadvládou čtyř čarodějnic. Objevuje se zde rozkol s tradičním pojetím folklórní čarodějnice, která je vždy na straně zla, dvě z nich jsou totiž zlé, ale dvě stojí na straně dobra. Jedna z dobrých čarodějnic dokonce pomáhá Dorotce dostat se zpátky domů.

Jiný pohled na postavu čarodějnice zastává Lewis ve svém fantasy díle *Letopisy Narnie*, konkrétně v dílu *Lev, čarodějnice a skříň*. Postava Bílé čarodějnice vykazuje některé archetypální rysy, dalece je však přesahuje. Je to zlá, nebezpečná čarodějnice. Bojují s ní zdánlivě bezvýznamní protivníci, děti, které jsou ovšem vyvoleny k tomu, aby ji porazily, čímž je naplněn archetyp Božského dítěte stojící proti archetypu čarodějnice.

Velmi silný je u ní motiv věčného chladu a smrti. Svě odpůrce mění v kámen. Její krutovláda s sebou nese věčnou zimu. Podobně jako Baba Jaga je i Bílá čarodějnice spjata s přírodou, mohli bychom říci, že jí velí, ovšem například u Baby Jagy převládaly motivy žáru, který symbolizuje určitou vášeň. Naplnění archetypu čarodějnice je tím aktualizované. Bílá čarodějnice není afektovaná. Zima ji dokonale vystihuje. Její jednání je vypočítavé, předem promyšlené a přesné. U Bílé čarodějnice nejsme svědky primitivních výlevů vzteku. Její přítomnost je mrazivá, a proto nebezpečnější. Pro své okolí je nejen děsivou hrozbou, ale definují ji i zrádné činy a přetvářka. Bílá čarodějnice neplní své sliby. Chová-li se pečovatelsky, je to jen nástrojem manipulace. Říká-li Edmundovi, že se stane princem Narnie, pouze ho využívá. Když mu daruje horký nápoj a turecký med, je to jen snaha o získání jeho přízně.

Je nemilosrdná a krutá. Její motivy však nejsou vysvětleny životní zkušeností, která by v ní měla způsobovat hořkost. Její zevnějšek je okouzlující. Vypadá jako krásná žena, čímž autor ještě podporuje děsivost, kterou čarodějnice ve čtenáři vzbuzuje. I tento motiv totiž působí jako zrada. Právě faleš ji tolik polidšťuje a ve čtenáři evokuje zklamání, a tím probouzí velmi negativně postoj vůči její postavě. Současně i její atribut bílá působí mystifikačně. Spočívá v něm její rafinovanost, vzbuzuje totiž představu dobra, která se ovšem nenaplní.

Podíváme-li se na čarodějnice v sáze o *Harrym Potterovi*, zjistíme, že v rámci jednoho příběhu potkáváme diametrálně odlišné postavy. Tyto čarodějnice již odrážejí lidské charaktery. Jsou ovlivněné rodinou, nešťastnou i šťastnou láskou, prostředím, ve kterém žily. Některé jsou slabé osobnosti, jiné jsou až výjimečně silné. Každá je jinak zaměřená- setkáváme se zde s čarodějnicemi zmítanými svými emocemi, jednajícími v afektu, zároveň však i s čarodějnicemi, které jsou nejvíce řízeny racionální stránkou své osobnosti.

Vezmeme-li v úvahu například Belatrix Lestrangleovou, sestřenicí Siriuse Blacka, spatříme před sebou výjimečně silnou osobnost. Belatrix stojí na straně zla, je nejspíše vůbec nejoddanějším přívržencem Pána zla. Její věrnost je natolik silná, že ani v mezní situaci své názory neopouští. Když byla uvězněna v Azkabanu kvůli mučení manželů Longbottomových, hrdě se hlásila ke svému spojení s Voldemortem, přestože mnoho jiných vězňů spojení s ním raději popíralo. Tento projev nekritického obdivu a lásky je důkazem fanatismu, kterým byly velmi silně motivovány i její hrůzné a násilné činy. Ke svému muži nikdy doopravdy nepřilnula, Pán zla pro ni byl středobodem světa. Belatrix možná působí šíleně a psychopaticky, je ale velmi inteligentní, bystrá a pohotová. Mohli bychom se domnívat, že právě pro její kouzelnický talent by její agresivní snaha očistit kouzelnický svět od mudlů mohla být motivována touhou po moci a ovládnání druhých. Belatrix pochází z velmi přísné tradiční kouzelnické rodiny, odmalička je zřejmě její povaha formována výchovou se striktními pravidly, ve které pro projevy lásky nebylo prostoru. V manželství lásku neprožívá a muž, který je téměř její modlou, její city neopětuje. Její snaha po pozornosti Pána zla je kompenzací nedostatků. Mohli bychom to považovat za snahu o naplnění pocitu vlastní důležitosti v rámci nadosobního řádu. Belatrixin fanatismus odkazuje do mimoliterární skutečnosti. Ve Voldemortově touze očistit kouzelnický svět od mudlů, kterou velké množství kouzelníků slepě, fanaticky následovalo, můžeme nalézt analogii s historickým údobím snahy o to, aby svět patřil vyvolené árijské rase.

Bradavická profesorka Minerva McGonagallová má v některých složkách osobnosti s Belatrix mnoho společného, v některých působí jako její pravý opak. Minerva hájí stranu dobra. Belatrix zastává odvrácenou stranu archetypu matky, Minerva je onou pečující a starostlivou částí archetypu matky, reprezentující jistotu. Je si ve svých názorech natolik neochvějně jistá, že je stejně jako Belatrix jakousi personifikovanou odhodlaností. Brání studenty a stranu dobra. Pochází ze smíšené rodiny, proto se jí snaha o kouzelnickou rasovou čistotu osobně dotýká, v čemž se opět promítá odkaz na rasovou otázku

nacistického Německa, Je výjimečně zdatná v kouzlení, hlavně v přeměňování, nemá však ambice na ovládnutí druhých. Ve vypjatých situacích se nevyhýbá sarkasmu a ironii, to ovšem nebrání tomu, aby byla i přes svou prvotní masku přisnosti láskyplnou osobou. Mathias Jung (2012, s. 102) říká, že „se pro Harryho stane svého druhu matkou, sice distancovanější a přísnější, ale neomylně motivující a podporující“. Vždy totiž jedná spravedlivě. Nikomu nestrání a žádnému studentovi neublíží emoce, natož fyzicky, čímž přináší Harrymu do života zcela nové poznání, že i on může být přijímán stejnou měrou jako druzí. Profesorka McGonagallová oplývá přirozeným, a také zaslouženým, respektem. Je to opravdová dáma, která je i ve svých výrocích velmi opatrná a zdrženlivá. Kontrastně s její povahou vyznívá postava její bradavické kolegyně Sibyll Trelawneyové.

Sibyll v Bradavicích vyučuje věštění. Skutečný dar jasnovidectví nemá, proto je spíše šarlatánkou. Často předpovídá studentům tragické události, které je potkají. Dokáže též v lidech výborně číst a tím působit na jejich důvěřivost. Sibyll je satirou moderní esoteriky a obelhávání lidí. I její kabinet působí spíše jako místnost, ve které praktikuje svou činnost kartářka. Harrymu předpovídá brzkou smrt, z čehož je znepokojen. V tuto chvíli se projevuje taktnost a diplomatické jednání profesorky McGonagallové. Nepovažuje totiž věštění své kolegyně Sibyll za důvěryhodné, přesto před Harrym nepodřívá její autoritu. Sibyll si je vědoma svých nedostatků, které kompenzuje infantilním způsobem. Snaží se zapůsobit alespoň svou odlišností zevnějšku. Nosí výrazné prsteny, náramky, perly a třpytivý závoj. (Jung, 2012, s. 104) Aspekt snahy o zaujetí pozornosti odlišnostmi je příkladem současných esotericky zaměřených žen.

Každá čarodějnice, se kterou se ve fantasy literatuře setkáváme, je naprosto výjimečná. Archetyp čarodějnice folklórního typu ovšem buď následují, nebo vědomě překračují a aktualizují.

5 INTERPRETAČNÍ ČÁST

5.1 ČARODĚJKY NA CESTÁCH

Humorné fantasy Terryho Pratcheta z knižní série *Úžasná Zeměplocha* je především přehlídkou ironie, satiry a parodie. Při četbě se ovšem často setkáváme s myšlenkami směřujícími do mimoliterární skutečnosti. Autor zároveň parodizuje mýty, pohádky a legendy. Děj jako by se odehrával pouze mimochodem, pozornost čtenáře je soustředěna na situační humor a podprahově podávaná poselství. Velmi četnými poznámkami, které do detailu vysvětlují informace obsažené v ději, získáváme pocit, že se jedná o literaturu faktu. V kontrastu s tím působí autentičnost výpovědí hlavních postav, tedy dialogy plné vulgarismů, hovorových výrazů a pokřivených, ironicky podaných, básnických prostředků. Pratchett vytvořil zcela komplexní vesmír, který pluje na hřbetě čtyř slonů, stojících na krunýři želvy, má své vlastní fyzikální zákonitosti a svá specifická nadpřirozená stvoření, jako jsou trpaslíci, čarodějnice nebo zombie. V magickém poli Zeměplochy je například pomalejší cestování světla a současně plynutí času. Tento vesmír je dějištěm pro všech čtyřicet jedna románů ze série o Zeměploše, do kterých spadá i tento příběh.

Kniha vypráví o třech čarodějkách, které se vydaly na nebezpečnou cestu za splněním nelehkého úkolu. Velmi stará čarodějka a zároveň víla sudička Desideráta předem ví o své brzké smrti, proto odkáže svou kouzelnou hůlku čarodějce, která jí dělala společnost v jejích posledních dnech. Na tuto čarodějkou – romantickou, idealistickou, dobrosrdečnou a možná přespříliš něžnou – Magrátu Česnekovou tím ovšem přechází i povinnost stát se sudičkou. Je pro ni přichystán úkol, který jako sudička musí splnit. Na splnění úkolu není sama, připojují se k ní ještě dvě starší čarodějky, které ji provázejí celým příběhem. V daleké Genově žije druhá sudička Lilith, jež je temnou protiváhou dobré sudičky Magráty. Lilith chce, aby si Popelka, služebná děvče ze Genovy, vzala za muže prince. Na své cestě se naše čarodějky setkávají s četnými dobrodružstvími a překážkami. Ty mnohdy překonávají jen souhrou náhod. Už začátek cesty je provázen těžkostmi. Čím více jsou čarodějky blíže Genově, tím intenzivněji je skrze zrcadlo sleduje zlá sudička Lilith a snaží se jim putování ztížit a znepríjemnit. Jejich cesta je ale i bez jejího přičinění provázena četnými skandály. Opíjí se absinthem, Stařenka Oggová prohrává peníze v kartách, Bábí Zlopočasná podvádí, aby je získala zpátky. Jak už to tak v pohádkových příbězích bývá, vše dobře dopadne. Pratchetův dobrý konec příběhu je však oproti lidové tradici aktualizovaný. V pohádce *O Popelce* znamená šťastný konec

svatba Popelky a prince, který bude vládnout království. Naše Popelka si ale prince nevezme. Navíc bude sama vládnout Genově, protože je dcerou bývalého vévody. Emancipace princezny je dokladem Prattchetova humoru, založeného na satíře společnosti.

Charakteristika postavy čarodějnice v tomto příběhu není jednoznačná. Každá z čarodějek se chová jiným způsobem. Prattchet na archetypálním chování čarodějnice lidové pohádky nepochybně staví, v mnohém ho ovšem překračuje. Čarodějky zde nejsou vyobrazeny jako dobré či zlé. Jejich postavení v příběhu je jasně dané (strana dobra či strana zla), není však neměnné. Obdobně, jako tomu bývá v životě lidí, se čarodějnice v určitém okamžiku přibližuje straně dobra, v jinou chvíli straně zla. Příkladem je postava temné sudičky Lilith, která v průběhu svého života sešla z cesty dobra.

Různorodost čarodějnic ovšem lze sledovat též na základě nepřímé charakteristiky postav. Prattchetovy čarodějnice působí díky svým výrazným povahovým rysům jako obyčejné ženy. Vyznívají svou neuspořádaností komicky. Jejich čarodějnická síla je oproti síle čarodějnice v lidové tradici velmi omezena. Jejich kouzla nemají neomezenou moc, často se také mívají účinkem. Vzniká tím nejedna humorná situace, aktualizující obraz čarodějnice lidové pohádky.

Společně však tvoří velmi schopnou, ačkoli také nesmírně chaotickou, družinu. Magráta je pečující bytost, chová se láskyplně a mateřsky přistupuje ke všemu živému. Je okouzující a krásná. Je vzletná, křehká a něžná. Typ ženy, vzbuzující v mužích obdiv, péči a lásku. Bábi Zlopočasná a Stařenka Oggová jsou nevrlé, tajemné a rády samy sebe považují za strašidelné. Ač je i v jejich nitru soucit a láska, působí na čtenáře zcela odlišně než Magráta. Vypadají jako opravdové čarodějnice z lidové tradice. Jsou staré, nehezke a obklopují se tradičními čarodějnickými atributy.

Magráta byla čarodějnicou vychovávána dobrosrdečnou a moudrou čarodějkou Dobráčkou Sejkonopnou, jež jí naučila mnoho nad rámec obyčejného kouzlení, hlavně prostřednictvím knih, které jí zanechala. Zajímá se o byliny. Ke všemu přistupuje s dávkou pochopení, slitování a s nadhledem. Je zastánkyní moderních pokrokových přístupů (například nošení kalhot, což obě starší čarodějky považují za nepřístojné), upřednostňuje zdravou stravu a zastává se slabších. Vyznává feministické názory, vede dokonce kurzy sebeobrany. Prattchet na svých postavách zesměšňuje lidské charaktery. Magráta je obrazem moderních alternativních žen. Bábi Zlopočasná je jakýmsi tlumicím prvem Magrátina alternativního přístupu k životu. Bábi je staromódní a přísná. Vždy si dokáže přes komplikace poradit a vyřešit všechny nástrahy. Zastává v této trojici čarodějné výpravy úlohu jistoty, základny a bezpečí. Současně ale vyznívá panovačně. Stěžejním

povahovým rysem Stařenky Oggové je netaktnost jednání, je přímá, ovšem někdy až příliš. Nebrání se bujarému veselí, chová se často lehkovážně a vystupuje v některých situacích neempaticky, například když připraví Bábí a Magrátu o veškeré finanční prostředky vyhrazené na cestu.

U všech tří čarodějek můžeme vysledovat emoční vývoj. Bábí Zlopočasná se na začátku příběhu jeví jako neúprosný kritik, který neodpouští ani sebemenší chyby. Na konci příběhu dokáže odpustit nepříteli (své sestře Lilith) a projevit mu náklonnost. Stařenka Oggová působí nepřístupně a netečně. V konfrontaci s nešťastným vlkem však projevuje pochopení pro jeho utrpení. Magráta nejprve nedokáže odolávat neustálým příkazům dvou starších čarodějek, postupně s nimi otevřeně nesouhlasí.

Celé dílo je protkáno situačním humorem, který je pro Terryho Prattcheta typický. Projevuje se například při nocování čarodějek u trpaslíků, kdy je jedna z podzemních trpasličích šachet zasypána sutí. Čarodějky s pomocí kouzelné hůlky, zděděné po Desiderátě, proměňují veškerou suť v dýně. Tím ovšem zjišťují, že to je jediná schopnost, kterou jejich hůlka má, zatímco v lidové pohádce, kde mají nadpřirozené bytosti absolutní moc, má i hůlka neomezené množství funkcí.

Stejně jako čarodějky, i ostatní bytosti, které potkávají, jsou vyobrazeny ironicky. Trpaslíci jsou nevrlá, vzteklá stvoření, která nemají dostatečně propracovaný systém výrazových prostředků, jenž by dokázal rozlišovat mužský a ženský rod. Některé jejich kmeny dokonce neužívají zájmena *ona* a *její*, neboť jim otázka sexu a pohlaví nepřipadá natolik důležitá jako například hydraulika a metalurgie. Prattchet tím parodizuje soudobou otázku genderu a feministických zásahů do jazyka.

V tomto díle je velmi znatelný vztah s folklórní tradicí. S každým přiblížením Genově stoupá důležitost pohádek a příběhů. Jako by se děly znova a znova. Každý z příběhů je ale poněkud pozměněn, pokažen.

Když čarodějky vstupují až do spícího zámku, okamžitě cítí vliv silné mocné magie. Jejich prvním tipem je Alissa Černá, čarodějka, která byla velmi mocná a dokázala využívat sílu příběhu natolik, že je ovládala. Čarodějky začínají vzpomínat na její život. Mohli bychom to připodobnit k pohádce *O perníkové chaloupce*. Alissa také žila v chaloupce z perníku a vyprávělo se o ní, že požívá děti. Dostanou se až k zajímavé úvaze o tom, že příběhy jsou velmi často zrádné. Dokáží člověka pohltit a vláčí ho s sebou někam, kam původně vůbec nesměřoval. Je tomu tak i v životě. Snažíme se hrát určité role, abychom co možná nejlépe vyhověli situaci, ale někdy jsou tyto masky natolik silné, že ztrácíme přehled o tom, kdo jsme, když masku sejmete.

Ve chvíli, kdy se naše čarodějky pohybují ve spícím království, podobném jako v pohádce *O šípkové Růžence*, je čtenáři objasněna rodinná vazba mezi zlou sudičkou Lilith a Bábi Zlopočasnou. Lilith je sestra Bábi Zlopočasné, která dříve nesla jméno Líza.

V této knize také nalezneme odkaz na pohádku *O červené Karkulce*. Její příběh se ale odehrává zcela odlišně, než jak je představován ve folklórní tradici. Vlk není děsivým netvorem, naopak (inverzně ke své předloze) velmi trpí. Někdo mu prostřednictvím magie vsugeroval, že je člověk. Slovo o realitě (vlk je člověk) je zaměněno za realitu, je na ni povýšeno. Vlk místo v přirozeném světě žije v jeho virtuální podobě, přizpůsobuje jí svou identitu, která se mu zcizuje. Tak velkou moc (magii) má slovo.

Bábi Zlopočasná jako by intuitivně předvíдалa, že červené boty, jež si před cestou obula Stařenka Oggová, přinesou smůlu. Když čarodějky krácejí ke Genově, spadne na Stařenku Oggovou, stejně jako na čarodějku v příběhu o *Čaroději ze země Oz*, dřevěný dům. Pro naši čarodějku však tato rána není smrtelná. Následné setkání s trpaslíky potvrdí, že moc příběhů a pohádek je stále silnější. Mají obrovskou radost, když spatřují, jak na čarodějku padá dům. Doufají, že ji to zabije, ale vůbec netuší, proč. Příběhy jsou v nich zakořeněny, jsou jimi ovládáni a ztrácejí autonomní myšlení.

Nepřehlédnutelná je v tomto příběhu symbolika jmen. Použitá jména jsou dokladem autorova využívání starých mýtů a pohádek, které aktualizuje. Popelka v našem příběhu symbolizuje podřízenost osudu. Je naprosto smířena se vším, co má dle pravidel fantaskního fikčního světa následovat, ačkoli se jí to protiví. Popelka nechce, aby se princ Aga, ropucha proměněná v člověka, stal jejím mužem. S Lilithiným rozhodnutím je však obeznámena a přijímá jej. Lilith je jejím protikladem. Výběr jejího jména není náhodný. V Ottově slovníku naučném (1900, s. 22) je konstatováno, že byla první ženou Adamovou. Sešla z cesty dobra na cestu zla kvůli své svéhlavosti. Naše Lilith, dříve Líza, také nebyla vždy zápornou postavou. Je sestrou jedné z čarodějek, které putují po boku dobré sudičky Magráty. Lilith se v našem příběhu považuje za stoupenkyni dobra, ačkoli její činy vypovídají o opaku. Mytická Lilith jednala z pomsty kvůli křivdám, které jí byly způsobeny, a považovala to za správné.

Vztah s lidovou pohádkou dokazuje také přítomnost tradičních čarodějnických atributů (létající koště, kocour, kouzelná hůlka). Tyto předměty jsou ovšem většinou poníženy určitou nefunkčností. Létající koště špatně startuje, pomocí hůlky mohou vykouzlit pouze dýně. Současně je v příběhu přítomno velké množství pohádkových bytostí, které se liší od těch tradičních. Trolové žijí civilizovaným životem, trpaslíci se stěhují za prací do města.

Uvažujeme-li nad příběhem z hlediska Zeměplochy, lze v textu nalézt pranostiky a přísloví. Nikdy by se nemělo vstupovat mezi dvě zrcadla. Z hlediska vyprávění příběhu by se tato kniha mohla považovat za (autorskou) lokální pohádku či legendu.

Projev pohádky je v tomto díle všudypřítomný. Setkáváme se s typickým motivem cesty (jejich putování do Genovy). Nechybí motiv lesa, který je ovšem aktualizován. Čarodějky jím nejsou ohrožovány. Vstupují do něj a napravují nešťastné osudy. Také zde proti sobě stojí dobro a zlo, svádějí boj. Motivem smrti se tento příběh od lidové pohádky vzdaluje. V lidové pohádce umírají ti, kdo stojí na straně zla. V našem příběhu umírá dobrá sudička Desideráta. Popis jejího uvažování nad smrtí je provázen ostrovtipem, lze v něm však vycítit i strach z neznáma a smutek z vědomí vlastní konečnosti.

Toto dílo je komplexním odrazem společnosti. Lidské vlastnosti jsou autorem zveličeny, ale dnešní čtenář se může s postavami identifikovat. Po celou dobu je kniha protkána náznaky humoru se sexuální podtextem tak, že je nedospělý čtenář nemůže nalézt.

Chceme-li číst Čarodějky na cestách pro zábavu, nepochybně nám dobře poslouží díky své nadsázce a ironii. Čteme-li ale mezi řádky, je zde možné objevit mnoho úvah o životě, vztazích a smrti.

5.2 KORALINA

Tato dětská fantasy novela je dílem Neila Gaimana. Přestože se jedná o literaturu adresovanou dětem a mládeži, velmi intenzivně se zde projevuje hororovost.

Příběh malého děvčete, které se specifickým portálem (dveřmi, které nevedou nikam, je za nimi pouhá zeď) dostává do fikčního světa, je ale především sondou do komplikovaného vztahu mezi dcerou a matkou.

Koralina se stále marně snaží získat pozornost svých rodičů, kteří jsou neustále zaneprázdnění. Oba jsou příliš vytíženi prací. Zabavuje se tedy většinou sama, prozkoumává dům, ve kterém s rodinou žije.

V domě nebydlí pouze rodina Jonesových. V jednom z bytů žijí bývalé herečky, slečny Spinková a Forciblová. Obě dvě jsou robustní, štěbetavé postarší dámy bez zájmů. Společnost jim dělají jen jejich skotští teriéři. Neustále utíkají z jejich aktuálního neuspokojivého osamělého života do vzpomínek na své mládí zalité slávou. Jako by byly reprezentací vyhořelé ženskosti. Dříve představovaly krásu, živelnost, mládí a divokost, dnes jsou nepřitažlivé, neopěvované, zapomenuté, staré. Představují zdůraznění cykličnosti ženského života.

V jednom z bytů žije též starý pán s plnovousem. Koralinu svým způsobem fascinuje, nedokáže totiž nalézt interpretační klíč k jeho osobnosti. Stařík působí poněkud zmateně, mohli bychom říci děsivě, obzvláště ve chvílích svého nadšeného vyprávění o svém myším cirkusu. I on žije kromě svých myších přítelkyň naprosto sám. Samota je jedním z hlavních motivů tohoto díla. Svým způsobem je osamělá i Koralina. Žije sice v bytě s rodiči, ale ač ji nepochybně milují, nedostává se jí dostatečné pozornosti. Jako by snad zapomínali na to, že Koralina je dítě s touhou po projevech pozitivních emocí.

U čtenáře však pravděpodobně nebude dominantním pocitem lítost a soucit, nýbrž napětí a vzrušení z intenzivních hororových motivů. Ty jsou v této novele přítomny již od úplného začátku příběhu. Koralina spatřuje tajemné stíny. Je různým způsobem varována před hrozícím nebezpečím. Prostředí, ve kterém se děj odehrává, nabývá hororovou atmosféru, když se kolem doma začne rozprostírat hustá mlha. Klíč od dveří, kterými lze projít do fantastického světa, je chladnější než ostatní. Zde můžeme opět vycítit náznak zla, temnoty, prázdnoty, nebezpečí a chladu.

Ve chvíli, kdy Koralina prochází dveřmi v salonku, neocitá se ve zcela odlišném světě, než je ten její. Vchází do bytu, který je téměř totožný s bytem, ze kterého zrovna odešla. Je možné si povšimnout jen několika drobných rozdílů. Například chlapec na obrázku na stěně má na rozdíl od chlapce v jejich skutečném domově zlověstný výraz. Stěna jejího pokoje je navíc vymalována jedovatě zelenou barvou. Napětí tím stoupá. Autor zde totiž rozbíjí jistotu bezpečí domova, kam se obvykle člověk ubírá v ohrožujících situacích.

Stejně děsivá situace nastává i při setkání s druhou matkou, čarodějnici. Chová se vřele, vypadá obdobně jako skutečná Koralinina matka, ale oči, okno do duše, jsou jen našité temně černé knoflíky. Právě oči člověka obvykle prozradí to, jaké jsou jeho skutečné myšlenky, jaký je jeho charakter a aktuální emoční rozpoložení. Fakt, že u matky vidíme místo očí jen knoflíky, signalizuje pokřivenost, možná dokonce to, že duši nemá. Zpochybnění jistoty, kterou pro dítě znamená matka, by mohla vést až k úplné ztrátě důvěry v život. Matka je totiž jeho zdrojem.

Fikční druhý svět (ten za stěnou), jako by představoval stinnou stránku každého, kdo se objevoval ve světě reálném. Nejsou v něm odsuzovány morální nedostatky. Člověk se může projevat otevřeně, takový, jaký je. Přirozenost, osobitost každého člověka není v lidské společnosti plně rozvinuta, protože každý má určité temné já, které je normami a výchovou potlačováno.

Objevuje se zde totiž každá z postav ze světa prvního, ovšem jejich náznaky neblahých rysů jsou v tomto druhém světě intenzivně posíleny. Starší pán s myšmi z horního bytu je o poznání děsivější a zvláštnější. Z myší už jsou hrůzostrašné krysy s červenýma očima, zpívající kakofonické popěvky. Slečny Spinková a Forciblová zde bez skrupulí projevují svou touhu po rolové hře a obdivu od druhých, pořádají vlastní divadelní představení.

Koralinina druhá matka se od ostatních postav liší. Druhý svět sama stvořila s jasným cílem. Snaží se zmocnit Koralininy duše. Chce Koralinu pozitivně ohromit. Jen kočka zůstává stále neměnná. Odlišuje se pouze tím, že ve druhém světě dokáže hovořit lidskou řečí. Dokáže snadno procházet mezi oběma světy. Je to svérázná kočičí osobnost, panovačná, ve fikčním světě, dokonce ironická a lehce pohrdává. V tradiční pohádce by byla společníkem čarodějnice, zde však zůstává neutrální. V průběhu děje se však letmou pomocí postaví na Koralininu stranu. Kočka v sobě zde skrývá jakousi moudrost.

Při prvním setkání s Koralinou kočka říká, že ony nepotřebují na rozdíl od lidí jména, protože jsou si vědomé toho, kým a čím vlastně jsou. My lidé tak často tápeme v tom, kdo jsme, jací jsme, celý život poznáváme svou vlastní osobnost. Máme na sebe tolik možných úhlů pohledu, protože s každou novou situací odkrýváme další kousek sebe sama. Často nám vzniká více rolí, které jsou od sebe diametrálně odlišné, neslučitelné, ale pořád jsme to my. Vznikají tak naše soukromé druhé osobnosti, jak je tomu i v tomto díle.

Když Koralina při své první návštěvě fantastického světa poznává celý dům a všechny osoby a zvířata v něm žijící, vrací se do svého skutečného domova. Bohužel zjišťuje, že její rodiče zmizeli. Vrací se proto do druhého světa, kde se jí druhá matka opět snaží vnutit do přízně, lže jí o odjezdu Koralininych pravých rodičů k moři. Tvrdí jí, že už je nudilo být rodiči a chtěli volnost a klid. Ačkoli jí Koralina nevěří, informace v ní zanechává nepříjemné pochybnosti o tom, zda o ni její rodiče skutečně i nadále chtějí pečovat.

Koralina se rozhoduje požádat o pomoc moudrou kočku, která jí radí, aby druhou matku vyzvala na souboj, aby jí nabídla jí hru. Pokud vyhraje ve hře na průzkumníka a najde duše tří uvězněných dětí a své rodiče, budou všichni včetně Koraliny volní, jestli neuspěje, zůstane u druhé matky navěky. Druhá matka výzvu přijímá.

S pomocí zeleného amuletu nalézá Koralina tři uvězněné duše dětí i své rodiče. Druhá matka však nedorozumí své slovo a Koralinu zrazuje. Koralina je ovšem předem varována dětmi, že čarodějnice svůj slib pravděpodobně nedodrží, proto Koralina vymýšlí lest a utíká do svého pravého světa.

Zde je silný prvek nejistoty. Učí děti, že nekritická důvěra není na místě a člověk se musí mít neustále na pozoru. Rodiče i duše odchodem sice Koralina vysvobozuje, stále však zůstává hrozba onoho obrovského zla a nebezpečí za zavřenými dveřmi. Druhá matka se nedokáže smířit s porážkou a opakovaně se snaží získat černý chladný klíč, jenž vlastní Koralina, aby se mohla dostat do skutečného světa. Koralina nad čarodějnici opět vítězí lstí a navždy se jí tak zbavuje.

Druhá matka tvoří paralelu k čarodějnícím z lidových pohádek, svým vzhledem a současně svým chováním, které je zpočátku nápadně vlídné. Koralinu obklopuje vším, na co si jen vzpomene. Přitom ji ale neustále vykrmuje, a dívá se na ni hladovým pohledem. Čtenář může pojmout podezření, zda se nejedná o moderní verzi *Perníkové chaloupky*.

Velmi zajímavé je pojetí motivu smrti. Smrt zde není vnímána jako protiklad života, je brána jako jeho součást, ačkoli je tato literatura určena pro dětské čtenáře. Duše uvězněných dětí touží po klidném odchodu, po smrti, po klidu. Smrt je zde částečně vnímána jako vysvobození. Není řečeno, zda existuje posmrtný život, přesto značí pozitivitu. Dnes je přijímání smrti jako přirozeného procesu pro děti velmi složité. Od malička jsou od ní oddělovány. Pohřbů se dnes mnohé děti neúčastní, o smrti se s nimi nemluví. Je to cosi strašidelného a vzdáleného. Současně je mnohem větší množství ateistů, než bývalo v dřívějších dobách. Lidé se méně spoléhají na posmrtný život a myšlenka na smrt může být stresující a předznamenávat absolutní konec.

Tato kniha dětem smrt přibližuje. Uvězněné děti v temnotě, které neprožívají skutečný život, čekají na smrt jako na smilování. Toto odkazuje do mimoliterární skutečnosti. Lidé trpí, život je mnohdy natolik nelehký a bolestivý, že už ho nezvládají prožít s radostí. Nejen po psychické stránce, ale i fyzické. Metaforickým seznámením poté mohou děti vstřebat náročné situace tohoto typu, jsou-li s nimi v reálném životě konfrontovány.

Kniha *Koralina* je sice určena dětem kolem deseti let, ale čte ji i starší mládež a dospělí. Sám Gaiman ji považuje za svou nejzvláštnější knihu, protože na každou věkovou skupinu působí jiným dojmem. Děti ji považují za dobrodružný příběh, v dospělých vzbuzuje strach.

6 ZÁVĚR

Cílem této bakalářské práce bylo představení jednotlivých typů postavy čarodějnice v žánru fantasy v konfrontaci s autorskou a lidovou pohádkou. Jak již bylo řečeno, literatura díky své znakové povaze nejen odráží, ale specificky reflektuje lidské činy, chování a pocity. Postava čarodějnice je odvrácenou stranou archetypu matky, vycházejícího z teorie Carla Gustava Junga.

V lidové pohádce se tento archetyp naplňuje vždy. Čarodějnice jsou emočně ploché, stojí na straně zla, jsou hrozbou pro děti. Jejich jednání je předvídatelné.

V pohádce autorské prochází postava čarodějnice velkým vývojem. Čarodějnice jsou na folklórních vzorcích založené, dochází zde ovšem k aktualizaci. Jejich autoři vědomě překračují archetyp čarodějnice. V některých případech může stát postava čarodějnice naprosto proti němu. Autorská pohádka však po čtenáři vyžaduje znalost pojetí čarodějnice v pohádce lidové, aby byla aktualizace smysluplná. Originální pojetí, které autorská pohádka přináší, nemusí souviset pouze se samotnou postavou čarodějnice, ale i s prostředím a dobou, ve které čarodějnice žije.

Ve fantasy literatuře se podobně jako v autorské pohádce pojetí čarodějnice liší. U čarodějnice ve fantasy nacházíme jistou schematičnost. Její postava není do hloubky psychologizována, stojí na straně dobra či zla, většinou není ambivalentní. Oproti lidové pohádce působí postava čarodějnice ve fantasy a pohádce autorské rafinovaněji a nebezpečněji. Je-li zlovolná, často svou pravou povahu skrývá. Nástroje a metody, jak manifestovat zlo, jsou u čarodějnic ve fantasy a v pohádce autorské důmyslnější a organizovanější, než jaké využívá čarodějnice folklórního typu. Čarodějnice ve fantasy mohou naplňovat archetyp jiným způsobem než folklórní čarodějnice. Jejich jednání bývá promyšlené. Manipulují, lžou, klamou. Autor touto mystifikací zneklidňuje čtenáře, nedopřává mu pocit bezpečí, protože porušuje čtenářem očekávaná pravidla fikčního fantaskního světa.

Fantasy literatura nemá striktně daná pravidla, podle kterých by byla čarodějnice vykreslena.

7 RESUMÉ

The aim of this thesis is to familiarize the readers with the term of fantasy, clarify its definitiv in terms of other genres, describe its origin and development and briefly provide the information about present feature sof myths, authorial and folk tales, adventure literature and horror story. In the theoretical part deals this thesis with individual interpretation of the charakter of witch in world fantasy in comparison with authorial and folk tales. It revers their differences as well as similarities. It continually revers to Jung's interpretation of archetype of Mother. In the practical part readers encounter satirici work by Terry Pratchett *Witches Abroad* and nearly horror-like fantasy book by Neil Gaiman toled *Coralina*. Both works are focused on an emphasis to the charakter of witch. However, its interpretation is set in the whole kontext of the books.

8 ZDROJE

8.1 PRIMÁRNÍ LITERATURA

BAUM, L. Frank. *Čaroděj ze země Oz*. Ilustroval Jiří BĚHOUNEK, přeložil Monika VOSKOVÁ. Praha: Aventinum, 2004. ISBN 80-903284-7-4.

Bible: překlad 21. století. Praha: Biblion, 2009. ISBN isbn978-80-87282-02-1.

DAHL, Roald. *Čarodějnice*. Ilustroval Quentin BLAKE, přeložil Hana WHITTON. Praha: Euromedia, 2017. Pikola (Euromedia). ISBN 978-80-7549-377-4.

ERBEN, Karel Jaromír, HORÁK, Jiří, ed. *Vybrané báje a pověsti národní jiných větví slovanských*. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury, 1953. Národní knihovna (SNKLHU).

GAIMAN, Neil. *Koralina*. Vyd. 3. Ilustroval Dave MCKEAN, přeložil Ladislava VOJTKOVÁ. Frenštát p.R. [i.e. pod Radhoštěm]: Polaris, 2009. ISBN 978-80-7332-138-3.

JEŽKOVÁ, Alena. *Baba Jaga, kostlivá noha: [na motivy ruských lidových zkazek.]*. Ilustroval František SKÁLA. Praha: Albatros, 2011. ISBN isbn978-80-00-02695-4.

KARNAUCHOVA, Irina Valer'janovna. *Kráska nesmírná*. 6. vyd. (v LN 4. vyd.). Přeložil Zdeňka PSŮTKOVÁ, ilustroval Václav FIALA. Praha: Lidové nakladatelství, 1977.

LEWIS, C. S. *Letopisy Narnie*. 3. vyd. Ilustroval Pauline BAYNES, přeložil Veronika VOLHEJNOVÁ. Praha: Fragment, 2012. ISBN isbn978-80-253-1614-6.

MARTIN, George R. R. *Hra o trůny*. Přeložil Michala MARKOVÁ. Praha: Argo, 2017. ISBN isbn978-80-257-2282-4.

NĚMCOVÁ, Božena a Karel Jaromír ERBEN. *Klasické české pohádky*. Praha: Supraphon, 2016.

PETIŠKA, Eduard. *Staré řecké báje a pověsti*. Ilustroval Zdeněk SKLENÁŘ. Praha: Argo, 2017. ISBN 978-80-257-2091-2.

PRATCHETT, Terry. *Čarodějky na cestách*. Přeložil Jan KANTŮREK. Praha: Talpress, 1996. Úžasná Zeměplocha. ISBN 80-7197-006-9.

PREUSSLER, Otfried. *Malá čarodějnice*. 6. vydání. Ilustroval Zdeněk SMETANA, přeložil Jitka BODLÁKOVÁ. V Praze: Albatros, 2015. ISBN 978-80-00-03933-6.

ROWLING, J. K. *Harry Potter a kámen mudrců*. 3. vydání tohoto souboru. Přeložil Vladimír MEDEK. V Praze: Albatros, 2016. ISBN 978-80-00-04509-2.

ROWLING, J. K. *Harry Potter a Tajemná komnata*. Ilustroval Jim KAY, přeložil Vladimír MEDEK. V Praze: Albatros, 2016. ISBN 978-80-00-04459-0.

ROWLING, J. K. *Harry Potter a věžeň z Azkabanu*. Přeložil Pavel MEDEK. V Praze: Albatros, 2016. ISBN 978-80-00-04509-2.

ROWLING, J. K. *Harry Potter a ohnivý pohár*. 3. vydání tohoto souboru. Přeložil Vladimír MEDEK. V Praze: Albatros, 2016. ISBN 978-80-00-04509-2.

ROWLING, J. K. *Harry Potter a Fénixův řád*. 3. vydání tohoto souboru. Přeložil Pavel MEDEK. V Praze: Albatros, 2016. ISBN 978-80-00-04509-2.

ROWLING, J. K. *Harry Potter a princ dvojí krve*. 3. vydání tohoto souboru. Přeložil Pavel MEDEK. V Praze: Albatros, 2016. ISBN 978-80-00-04509-2.

ROWLING, J. K. *Harry Potter a relikvie smrti*. 3. vydání tohoto souboru. Přeložil Pavel MEDEK. V Praze: Albatros, 2016. ISBN 978-80-00-04509-2.

RUT, Přemysl. *V mámově postýlce: (stolní kniha rodinná)*. Brno: Petrov, 2000. ISBN 80-7227-083-4.

TOLKIEN, J. R. R. *Hobit, aneb, Cesta tam a zase zpátky*. Ilustroval Jemima CATLIN, přeložil František VRBA. Praha: Argo, 2013. ISBN 978-80-257-0884-2.

TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů: trilogie*. Praha: Mladá fronta, 1990. Edice 13.

8.2 SEKUNDÁRNÍ LITERATURA

ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1995. ISBN 80-85364-57-3.

ČEŇKOVÁ, Jana. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-095-X.

CHALOUPKA, Otakar a Vladimír NEZKUSIL. *Vybrané kapitoly z teorie dětské literatury*. Praha: Albatros, 1976.

DAY, David. *Svět hobitů*. Praha: Volvox Globator, 2003. ISBN 80-7207-503-9.

JUNG, Carl Gustav a Helmut BARZ. *Výbor z díla*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997. ISBN isbn80-85880-16-4.

JUNG, Mathias. *Kouzlo sebeuskutečnění: Harry Potter v nás*. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0164-9.

MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X.

Ottův slovník naučný: ilustrovaná encyklopedie obecných vědomostí. Praha: J. Otto, 1900.

Současnost literatury pro děti a mládež: Liberec .. Liberec: Technická univerzita v Liberci, 2016. ISBN isbn978-80-85874-81-5.

TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. Praha: Karolinum, 2010. Limes (Karolinum). ISBN 978-80-246-1676-6.

URBANOVÁ, Svatava. *Sedm klíčů k otevření literatury pro děti a mládež 90. let XX. století: (reflexe české tvorby a recepce)*. V Olomouci: Votobia, 2004. ISBN 80-7220-185-9.

8.3 ELEKTRONICKÉ ZDROJE

Fantasy a narativita [online]. [cit. 2018-06-22]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/1999/19990972.htm>

Getsemany [online]. [cit. 2018-06-22]. Dostupné z: <https://www.getsemany.cz/node/388>

Letopisy Narnie a evangelium [online]. [cit. 2018-06-22]. Dostupné z: <http://www.izachar.cz/letopisy-narnie-a-evangelium/>

Povídání o žánru fantasy [online]. [cit. 2018-06-22]. Dostupné z: Hloušková [online]. [cit. 2018-06-22]. Dostupné z: https://www.svkhk.cz/SVKHK/u-nas-pdf_archiv/20120117.pdf