

Málková, Helena

## Sdílené světy ve středověku a dnes

In: *Na rozhraní světů : fantastická literatura v mezioborovém zkoumání.*  
Dědinová, Tereza (editor). Vydání první Brno: Filozofická fakulta, Masarykova univerzita, 2016, pp. 107-120

ISBN 978-80-210-8441-4

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/136781>

Access Date: 25. 02. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.



# SDÍLENÉ SVĚTY VE STŘEDOVĚKU A DNES

Více děr, více syslů, více hlav, více smyslů.

*(Přísloví)*

Skutečnost, že někteří autoři navazují na vlastní úspěch opětovným použitím postav a prostředí, které si již získaly oblibu publika, není nijak nová. Typickým příkladem může být například série detektivních příběhů o Sherlocku Holmsovi, jemuž sir Arthur Conan Doyle na přelomu devatenáctého a dvacátého století postupně věnoval čtyři romány a desítky povídek. Nový rozměr pak tento postup získává ve chvíli, kdy nezahrnuje pouze jednoho, ale více autorů. Ti přitom buď přebírají jen celkový kontext a postavy, ovšem vytváří k nim vlastní příběhy, nebo přebírají i již existující příběhy a pouze je nově převypráví. Tyto techniky, jimiž se budeme dále zabývat, jsou přitom používány napříč literárními žánry.

V literatuře fantasy, nebo lépe řečeno ve fantastice obecně, má však tato tendence jiný, dalo by se říci i mnohem větší význam než v ostatních žánrech. Fantastika totiž intenzivně pracuje s nepřírozenými fikčními světy. Její autoři tak příležitostně nepřebírají jen postavy a detaily prostředí, ale především svět jako celek s jeho vnější podobou i vnitřními zákonitostmi. Vytvořit fantastický fikční svět, který „funguje“, je totiž velmi náročné. Je třeba mít na paměti mnohé – mimo vlastní krajiny nebo fantastické fauny musí autor publiku předložit i přesvědčivě působící společnost včetně socioekonomických struktur, úrovně technologického rozvoje nebo kulturně-náboženské situace. Opomenutí či nelogičnost v jakémkoli aspektu totiž může narušit důvěryhodnost celého fikčního světa, i když se jedná o zdánlivý detail. Je tedy velmi výhodné, když může autor využít svět již existující



a jistým způsobem „ověřený“. Ve chvíli, kdy je jeden fikční svět takto vícenásobně využíván, bývá označován jako *sdílený svět* (případně anglicky *shared universe*).

K teorii fikce a fikčních světů existuje rozsáhlá literatura<sup>1</sup> a tato problematika je dnes vnímána a pojímána interdisciplinárně. Proto je jen přirozené, že ne všechny teorie jsou prakticky využitelné z pohledu literární vědy. I některé z literárněvědných teorií jsou pak významné z pohledu teoretika, jakmile je však aplikujeme na konkrétní literární díla, budou výsledky v rozporu s pohledem běžného publika. Sdílené světy jsou pak jedním z problémů, na nichž lze tento rozpor dobře pozorovat. Z pohledu teorie fikčních světů, jak ji pojímá například Lubomír Doležel, je fikční svět ve svých vlastnostech nutně konzistentní – veškeré jeho součásti musí být „spolumožné“ (DOLEŽEL 2003: 33). Ve chvíli, kdy se v jeho rámci objeví dva fakty, které si vzájemně odporují, nejedná se o jeden, nýbrž o dva fikční světy (DOLEŽEL 2003: 219).<sup>2</sup> K takovým situacím může docházet (a také dochází) i v případech, kdy je fikční svět vícenásobně používán jen jedním autorem. Ve chvíli, kdy se jedná o svět sdílený, je pravděpodobnost takových nekonzistencí (ať jsou již způsobeny prostou nepozorností, nebo jsou součástí uměleckého záměru) ještě vyšší. Ze strany publika však nutně nedochází k odmítnutí takového světa, respektive jeho jednoty. Taková situace může být předmětem kritiky, může však být přijata i veskrze pozitivně. Například komiksově univerzum Marvel Universe je předmětem mnoha vzájemně si odporujících zpodobnění, přesto je prezentováno (a publikem akceptováno) jako jeden fikční svět.<sup>3</sup> Jak tedy určit, kdy se jedná o jeden sdílený svět (S1), a kdy o několik samostatných, pouze vzájemně se podobajících fikčních světů (S1 – Sn)? Z pragmatického hlediska je v této otázce zásadním bodem porozumění mezi autorem a jeho publikem. Pokud budeme vnímat text jako výsledek autorské strategie, jako zprávu, kterou autor směřuje ke svému publiku (modelovému čtenáři),<sup>4</sup> můžeme říci, že pokud autor předpokládá a zamýšlí, aby jeho publikum považovalo jím znázorněný svět za svět S1, pak se o svět S1 skutečně jedná.

U současné tvorby je tento autorský záměr zpravidla jasný – mnohý sdílený svět se stal v podstatě obchodní značkou a příslušnost jednotlivých knih k němu je často očividná již z jejich přebalu. Taková zjevná příslušnost ke konkrétnímu sdílenému světu je typická pro již zmíněná komiksová univerza, jako jsou například DC Universe a Marvel Universe. Další významnou a rozšířenou skupinou jsou pak sdílené světy, které původně vznikají pro hry typu RPG. Typicky to mohou být světy, které vznikly pro potřeby hry *Dungeons & Dragons*, jako například Dragon-

1 Viz například edice *Možné světy* od nakladatelství Academia.

2 V principu by se mohlo jednat i o svět „logicky nemožný“, Doležel však (s odkazem na Eca) zdůrazňuje omezenost takových světů (srov. DOLEŽEL 2014: 21).

3 Tak to funguje z pohledu běžného publika, ačkoli tvůrci ve skutečnosti nepracují na úrovni univerza, ale „multiverza“ – složitého komplexu různých variant daného fikčního světa.

4 Srovnej ECO 2010: 71.



lance nebo *Forgotten Realms*. Každý z těchto světů byl za zhruba čtvrtstoletí své existence použit pro herní moduly, mimoto ale také „hostí“ kolem dvou set románů od různých autorů.<sup>5</sup> Další sdílené světy pak vznikly i v rámci jiných her – jedná se například o válečné hry s miniaturami (*Warhammer*)<sup>6</sup> nebo počítačové hry (*Warcraft*).<sup>7</sup> Příklady ovšem nalézáme i v klasické fantasy literatuře – svět Barbara Conana je i více než půl století po smrti svého tvůrce<sup>8</sup> stále aktivně využíván. I na české scéně poměrně často vychází tituly z conanovského světa; významnou roli přitom hraje Klub Julese Vernea, který od devadesátých let minulého století vydal kolem třiceti knih od různých autorů, mimo jiné i od Vlada Říši (publikujícího i pod pseudonymem Richard D. Evans) nebo Leonarda Medka.

Zajímavé je, že tvorba a využívání sdílených světů není zdaleka jen novodobou záležitostí. Tuto tendenci můžeme sledovat i ve středověku; do značné míry lze totiž za sdílený svět považovat například fikční svět, do něhož středověcí autoři umísťovali rytířské romány tematizující dvůr krále Artuše. Kořeny tohoto toposu sahají hluboko do historie a příběhy s artušovskou tematikou jsou známé a oblíbené dodnes. Klasické rytířské romány z prostředí Artušova dvora pak vznikaly zhruba od dvanáctého do patnáctého století.<sup>9</sup> Navzdory tomuto značnému časovému rozpětí však při bližším pohledu zjistíme, že jejich prostředí má nápadně jednotný ráz. Na rozdíl od současné tvorby nemůžeme s jistotou říci, jaké byly v tomto směru autorské záměry, a pracujeme spíše s předpoklady. Ovšem opakované využívání některých „reálií“, míst a jmen rozhodně nelze považovat za náhodné. Zásadní vliv tu lze připsat situaci, v níž byly rytířské romány „konzumovány“. V první řadě je třeba mít na paměti, že v tuto dobu byly romány určeny (vzhledem k obecné úrovni gramotnosti) především k přednesu, nikoli k samostatnému čtení. Protože však prostředí středověkých dvorů nebylo stabilní, ale průběžně docházelo k přesunům jejich obyvatel, běžně se stávalo, že významná část publika zachytila pouze část příběhu. Z praktického hlediska tím pádem bylo velmi výhodné, když se příběhy odehrávaly v jednom, stále znovu využívaném, a tedy dobře známém fikčním světě.<sup>10</sup>

5 Ze světa *Dragonlance* jsou u nás známé knihy od *Margaret Weis* a *Tracyho Hickmana*, například *Draci podzimního soumraku*, z *Forgotten Realms* pak romány od *R. A. Salvatora* – *Planina ledového větru* a další.

6 Velkou oblibu si získala například série *Gotrek a Felix* od *Williama Kinga*.

7 Příkladem může být například autorka *Christie Golden* s knihou *Zrod hordy*. Zajímavostí je, že tato autorka se na využívání sdílených světů specializuje a své příběhy zasazuje do více z nich.

8 *Robert E. Howard* žil v letech 1906–1936.

9 Ve ztvárnění staršího materiálu do formy rytířského románu je přelomovým dílem *Erec a Enida* od *Chrétiena de Troyes* z roku 1169/70, za poslední velký rytířský román v tradičním slova smyslu pak lze považovat *Artušovu smrt* od *Thomase Maloryho*, vydanou 1485.

10 K tomuto aspektu dvorské společnosti a jeho vlivu na literaturu srovnej *BUMKE* 2008: 71 a 700.



## Retake, remake, restart

Autoři, kteří se světem artušovského dvora pracovali, při tvorbě používali v podstatě tytéž postupy jako současní autoři fantastiky a s oblibou daný svět různými způsoby rozšiřovali a obohacovali, ale také měnili a překrucovali. Jak již bylo řečeno, některé z těchto postupů nejsou vázány pouze na fantastiku, ale využívají se i v mnoha dalších žánrech beletrie.

Pokud se chceme zabývat otázkou, jak autoři mohou pracovat a pracují s existujícím materiálem, můžeme si pro přehlednost představit fikční svět jako deskovou hru – prostředí jako hrací plán, postavy jako figurky a jednotlivé fikční události jako tahy. Podle toho, nakolik autoři původní „hru“ respektují, lze jejich díla považovat za retake, remake nebo restart.

Největší respekt k dílům svých předchůdců projevují autoři retaků. Za retake jsou považována díla, která navazují na již existující příběh či příběhy a v podstatě odpovídají na věčnou otázku „a co bylo dál“. Autor tu přebírá od svých předchůdců<sup>11</sup> hrací plán i rozestavení figurek a sám se soustředí jen na to, jak budou probíhat další tahy. Ve většině případů ho v tvorbě konkrétních příběhů omezuje pouze snaha zachovat takové ladění, které odpovídá předchozím dílům.<sup>12</sup> Pouze tehdy, když autor svůj příběh neumístí až za veškeré existující příběhy z daného fikčního světa, ale včlení ho časově mezi ně, nastává složitější situace. Autor v takovém případě musí dbát na to, aby svými tahy dovedl hru do stavu, který ostatní příběhy (vzniklé dříve, ovšem na časové ose světa umístěné dále do budoucnosti) předpokládají. Specifické jsou z tohoto pohledu série příběhů, na nichž současně pracuje více autorů. Nezbytnost komunikace mezi jednotlivými tvůrci posouvá pojem sdílený svět na novou úroveň.<sup>13</sup>

Tvůrce retaku může však daný svět obohatit,<sup>14</sup> případně postavit některé jeho části a události do jiného světla – co se původně zdálo být dílem náhody, může se najednou jevit jako úmysl a podobně. Zpravidla však nemá potřebu stavět se k fikčnímu světu kriticky nebo ho úmyslně pozměňovat (někdy už proto, že jeho využíváním si usnadňuje práci, případně využívá jeho obliby u publika). Že lze artušovské příběhy považovat za typický příklad retaku, zmiňuje už Umberto Eco

11 Pro přehlednost budeme mluvit o autorovi a jeho předchůdcích jako o rozdílných osobách, i když se přirozeně může jednat i o osobu jednu.

12 Je přirozeně možné napsat například lyricky laděný příběh o barbaru Conanovi, pro většinu publika však bude v rozporu s jejich očekáváním, a tedy těžko přijatelný. Výjimku v této přirozené tendenci pro udržování ladění tvoří parodie.

13 Nutnost „předávání“ linie mezi autory může vést k dosti kuriózním problémům. Na české literární scéně je možné tento fenomén sledovat například u série *J. F. K.* od nakladatelství Triton. Osmnáctý díl vyšel s velkým zpožděním, protože však nakladatelství nechtělo zdržet vydávání celé série, vyšly díly 19 až 25 ještě před ním. Autoři se přitom ve svých dílech museli vyrovnat s mezerou, která tím v příběhové linii vznikla.

14 Tomu, jakými způsoby autoři rozšiřují fikční světy, se věnuje příští podkapitola.



(ECO 2009: 102). Poměrně jasně rozpracovaný fikční svět i postavy, které jsou u posluchačů oblíbené, představují potenciál, který se k takovému využití přirozeně nabízí. Navíc mnozí autoři koncipovali své romány z Artušova dvora jako jednotlivá krátká dobrodružství, pouze více či méně volně provázaná ústředním motivem, jako je hledání Svatého grálu.<sup>15</sup> Taková forma rozšiřování o další příběhy značně usnadňuje. Ze stejných důvodů pak ve fantastice mohlo vzniknout tolik retaků ze světa Barbara Conana. Howard jako jeho tvůrce od počátku stavěl své dílo jako jednotlivé epizody, nikoli jako pevně sepjatý celek,<sup>16</sup> proto je pro jeho pokračovatele snadné podobným způsobem na něj navázat.<sup>17</sup>

Existují však i další série příběhů, které fungují v podstatě jako řada retaků. Na tomto principu fungují například televizní seriály<sup>18</sup> nebo příběhy umístované do komiksových univerz. Ve všech těchto případech si autoři mezi sebou předávají hrací plán a figurky na něm, přičemž postupně zaplňují fikční svět příběhy a tvoří jeho „kroniku“.

Tvůrci remaků se k existujícímu materiálu staví více kriticky a konfrontačně. Autor tu sice přebírá od svých předchůdců i příběhy, ovšem více či méně je pozměňuje. Může měnit třeba jen úhel pohledu, ale také zásadním způsobem zasahovat do celkového vyznění i do samotného příběhu. Navíc se může rozhodnout i pro odlišnou formu. Obrazně řečeno, autor remaku bere partii, která již byla odehrána, a přehrává ji znovu – ne tak, jak hrána byla, ale tak, jak by podle jeho mínění být hrána měla. Aby se dílo dalo považovat za remake, musí autor do určité míry zachovat původní figurky i základní tahy, zajímavé ovšem je, že může vcelku libovolně změnit hrací plán. Tak se často setkáváme například s převedením starých příběhů do fikčního světa, který více či méně odpovídá současné realitě.<sup>19</sup>

Některé z artušovských příběhů lze také považovat za remake, nikoli jen retake. Tak například mnoho různých autorů využívá příběh o svedení královny Guinevery. Zajímavé je, nakolik se autoři drží verzí svých předchůdců. Hrací plán je jasně daný, prostředí dvorské společnosti je zachováváno napříč různými verzemi. Stejně tak hlavní postavy a jejich základní charakteristiky jsou do značné míry dané. U jednotlivých autorů se mění například výklad jejich motivace nebo hodnocení jejich charakteru, jejich původ, vzhled, postavení a podobně však zůstávají

15 Typickým příkladem takového formátu je cyklus *Lancelot-Graal*, zvaný někdy také *Vulgata*, sepsaný neznámým autorem ve třináctém století.

16 Howard svá díla koncipoval pro vydávání v časopisech, proto byl formát povídky nejpraktičtější.

17 Velká popularita daného světa i postavy vedla k lehce komické situaci – Conanův život je tak zaplněn příběhy, že měl tento hrdina sotva čas všechny prožít (srov. PRINGLE 2003: 158). Přesto se autoři zpravidla snaží své příběhy stavět tak, aby v nich neporušovali kontinuitu daného fikčního světa.

18 Eco rozlišuje mezi retakem a seriálem (srov. ECO 2009: 95), ovšem z pohledu fikčních světů je tento rozdíl zanedbatelný.

19 Tento postup je s oblibou používán například na příběh Romea a Julie, ale také na již výše zmiňované příběhy o Sherlocku Holmesovi.



zachovány. Středověcí autoři obecně nebyli hnáni potřebou odlišit se za každou cenu od starších verzí. Naopak, ochotně se hlásí ke svým předchůdcům a předobrazům, čímž dodávají svému dílu váhy.<sup>20</sup>

V současné fantastice se s remaky setkáváme především v kinematografii. Do značné míry tu hraje roli nesmírně rychlý rozvoj technologií, umožňujících zpracování triků a speciálních efektů. Touha tvůrců zpracovat znovu oblíbený příběh, aniž by při tom byli limitováni dříve nepřekonatelnými technickými problémy, je přirozená. Navíc možný finanční zisk je v této sféře mnohem větší než na knižním trhu. Ať se tedy jedná o převedení knihy do filmové podoby, nebo o nové natočení již dříve zfilmovaného materiálu, remaky jsou v současné době velmi oblíbené. Základním zlomem v tomto směru bylo pro fantasy literaturu zfilmování Tolkienova *Pána prstenů*. Animovaná verze z roku 1978 se širšího ohlasu nedočkala, ovšem zpracování Petera Jacksona z konce dvacátého století získalo nesmírnou popularitu a zvedlo vlnu zájmu o fantastiku obecně.<sup>21</sup> Dnes se pak velké oblibě filmových tvůrců i publika těší například adaptace komiksové předlohy.

Jak retake, tak remake jsou postupy, které bývají s oblibou využívány napříč literárními žánry. Ve fantastice, především pak v komiksových univerzech, se však objevuje ještě jeden postup, s nímž se jinde běžně nesetkáváme. Jedná se o případy, kdy je určitý fikční svět natolik „zaplněn“ příběhy, že by další autoři byli ve své tvorbě příliš omezováni. V takovém případě, kdy už není praktické či vůbec možné onu pomyslnou kroniku daného fikčního světa rozšiřovat, ovšem zároveň nechtějí přijít o výhody jeho oblíbenosti, zvolí autoři radikální řešení a provedou takzvaný restart. Rozehraná partie je přerušena, hrací plán je vyčištěn, figurky znovu rozestaveny do výchozích pozic a hraje se znovu od začátku. Tím tvůrci získají znovu prostor pro vytváření nových příběhů, ovšem nepřijdou o fikční svět a postavy, které mají potenciál (a jsou prokazatelně marketingově úspěšné).

Tento postup v minulosti úspěšně použili tvůrci Marvel Universe s řadou označovanou jako *Ultimate Marvel* vycházející od roku 2000.<sup>22</sup> Z určitého úhlu lze pak za restart považovat i některé z řad artušovských příběhů. Například Chrétien de Troyes ve svých románech z prostředí Artušova dvora do značné míry pomíjí starší pojetí těchto příběhů a událostí, jimiž se zabývaly,<sup>23</sup> z velké části je nahrazuje milostnými příběhy, na danou dobu nezvykle rozpracovanými. Rozdíl ve středově-

20 Tak již zmiňovaný Chrétien de Troyes v románu *Cligés* hned v úvodu tvrdí, že jen přepracovává látku ze starší knihy. Zajímavé je, že tento zdroj není doložen a předpokládá se, že ve skutečnosti nikdy neexistoval. Snaha opírat se o starší autory je v souladu s celkovou mentalitou středověkého člověka, pro něhož autorita minulosti uspokojovala potřebu jistoty. Srovnej LE GOFF 1991: 308.

21 I jen stručná analýza změn, kterými se tvůrci filmového zpracování odchýlili od knižního originálu, by sama vystačila na obsáhlý článek, proto se zde spokojíme s konstatováním, že byly předmětem mnoha diskusí.

22 V češtině vychází tato řada od roku 2012 v nakladatelství Crew.

23 To se týká především příběhů o mnoha bojích, které Artuš vedl během své vlády a které jsou významným tématem například v díle Geoffreya z Monmouthu.



kém a dnešním pojetí restartu sdíleného fikčního světa spočívá především v organizovanosti. Tam, kde středověcí autoři bezstarostně spoluvytvářeli svět artušovských legend a obrazně řečeno si vzájemně sahali pod ruce, dnes funguje velmi propracovaný a organizovaný průmysl.

Obecně sice ve fantastice stále může docházet a také dochází k zásadním změnám v existujících sdílených světech, možnosti jsou ovšem v tomto směru mnohem omezenější než ve středověku, a to v důsledku důrazu, který je dnes kladen na autorské právo. Tvůrci, respektive „vlastníci“ určitého světa si jej a jeho konzistenci zpravidla velmi pečlivě hlídají. Takový přístup byl ovšem středověku zcela cizí. Již dříve zmíněný příběh o svedení královny Guinevery se objevuje ve velkém množství variant, které se vzájemně liší, případně si přímo odporují. Například u Chrétiena de Troyes je Lancelot ve vztahu ke Guinevere jednoznačně aktivní, zatímco v cyklu *Lancelot-Graal* je zobrazován téměř jako nevinná oběť svedená hříšnou královnou.

Libovůle, s níž mohli artušovský svět využívat a formovat středověcí autoři, dnes už funguje jen tam, kde autorská práva nikdo nevládní, případně je nevyužívá. To se týká například již zmíněného světa Barbara Conana – třeba na české literární scéně každoročně probíhá literární soutěž „Ve stopách Conana“, v níž všechny příspěvky musí být vázány na daný fikční svět. Ostatně celá oblast fanfikce je v tomto ohledu šedou zónou a autorská práva ignoruje. Tak se i prostředí Tolkienovy Středozemě stává stále znovu cílem nejružnějších „neoficiálních“ autorů beletrie, ale i více či méně vážně pojatých vědeckých pojednání.<sup>24</sup> Navzdory úzkostlivě strženým autorským právům se tak i ona stává v podstatě sdíleným světem.

## Rozšiřování fikčních světů

V některých případech autoři pracují s existujícím fikčním světem, aniž by přitom zásadně zasahovali do příběhů, které byly do tohoto světa zasazeny jejich předchůdci. Fikční světy jsou ve své podstatě nutně neúplné (DOLEŽEL 2003: 171). Mezery, které obsahují, mohou mít podobu prázdných stránek v kronikách daného světa nebo třeba bílých míst na jeho pomyslné (nebo i existující) mapě. Tak či onak, je to právě ona neúplnost, díky níž mohou takový svět další autoři obohacovat, aniž by přitom museli zasahovat do původního materiálu. Čím je proto fikční svět propracovanější do šířky i hloubky, tím menší prostor skýtá případným dalším autorům, kteří by chtěli v jeho rámci pracovat. Typicky Tolkienova Středozemě skýtá prostoru velmi málo, zatímco například svět Barbara Conana

<sup>24</sup> U některých textů se přitom nabízí otázka, zda se jedná o fanfikci, nebo o odbornou studii. Typickým příkladem jsou články o historii, botanice nebo třeba umění ve Středozemi, které vycházely v časopise *Thorin*, vydávaném Společností přátel díla pana Johna Ronalda Reuela Tolkiena.





zůstavit Howard svým pokračovatelům ve stavu vysloveně vybízejícím k doplnění.<sup>25</sup> Zajímavým příkladem ze středověké literatury je již zmiňovaný román Chrétiena de Troyes *Cligés*. První část příběhu je umístěna na Artušův dvůr a autor pracuje s místy i postavami, které přebírá ze starších pramenů. Později však autor toto prostředí opouští a většina příběhu se odehrává v Alexandrii; zde se mnohem silněji projevuje vlastní autorova invence, sice ovlivněná staršími vzory, ovšem nikoli na nich přímo závislá.

V jiných případech si autor v rámci existujícího fikčního světa vytvoří prostor pro nové příběhy tím, že původní materiál obohatí o nové postavy. Jednotlivé postavy, které dnes považujeme za samozřejmou součást artušovského světa, do něj ve skutečnosti byly takto postupně včleňovány během let. Například bez postavy Lancelota je dnes Artušovské téma v podstatě nemyslitelné, ve skutečnosti ho však přidal teprve již zmiňovaný Chrétien de Troyes ve dvanáctém století, když obohatil celý artušovský cyklus o téma dvorské lásky. Stejně tak komiksová univerza byla svými hrdiny „osídlována“ postupně během své existence. V některých případech pak takto přidaná postava získala takovou oblibu, že se stala hlavní postavou samostatných příběhů a v podstatě se v rámci daného světa do určité míry osamostatnila. Hezkým příkladem takového postupu je postava rytíře Gawaina v románu *Sir Gawain a Zelený rytíř*<sup>26</sup> ze čtrnáctého století. Ačkoli i tento příběh začíná na Artušově dvoře, jsou všechny obvykle se objevující postavy (včetně Artuše) zcela odsunuty do pozadí a autor se soustředí pouze na dobrodružství rytíře Gawaina. V současné fantastice pak byla podobně přidána například postava Lucifera v DC komiksu – napřed ji Neil Gaiman vytvořil (respektive upravil) jako vedlejší postavu pro sérii *Sandman*,<sup>27</sup> později se ovšem stala hlavní postavou vlastní série z pera Mikea Careyho.<sup>28</sup>

Mimo přidávání vysloveně vlastního materiálu někdy autoři do určitého světa včlení jiné, již existující postavy, případně i jejich příběhy a obecný kontext. Tak byl například příběh o Tristanovi a Isoldě původně zcela nezávislý (LACY 1996: 161), později byl ale často umísťován právě do artušovského světa.<sup>29</sup> I v současné době autoři s oblibou využívají včleňování existujících postav do vlastního fikčního světa. Výmluvným příkladem je série *Sandman*, která do DC

25 Že si je autor tohoto prostoru vědom a používá jej pro dokreslení atmosféry, se ukazuje v příkladě jedné z postav povídky *Za Černou řekou*, kdy vkládá do úst slova: „Máme útržkovité zprávy – spíš pověsti – o obrovských močálech a řekách, o pralese, který se táhne přes nekonečné pláně a kopce a končí až na pobřeží západního oceánu. Ale co vlastně leží mezi touhle řekou a oceánem si ani netroufáme hádat“ (HOWARD 2001: 171).

26 Z pohledu fantastiky je toto dílo zajímavé také proto, že se jím intenzivně zabýval J. R. R. Tolkien a přeložil je do moderní angličtiny.

27 Konkrétně v knize *Preludia a Nokturna*.

28 V češtině tato série vychází od roku 2007, počínaje titulem *Ďábel vchází do dveří*.

29 Například Thomas Malory ve svém románu *Artušova smrt* věnuje příběhu Tristana a Isoldy několik knih.



univerza „přivedla“ pestrý zástup postav, především z nejrůznějších oblastí mytologie. V daném fikčním světě se tak můžeme setkat například se severskými bohy a jejich osudy, převzatými z Eddy,<sup>30</sup> stejně jako s Orfeem. Skutečnost, že jsou při využití tohoto postupu často preferovány postavy z mytologie, můžeme přičítat tomu, že mytické motivy a témata jsou stále populární i samy o sobě. Svou roli však může hrát také důraz, který je v současné době kladen na dodržování autorského práva; u materiálu převzatého z mytologie nebo folkloru se autoři touto problematikou nemusí zabývat. V komiksových univerzech často dochází k tomu, že se sice prolíná více příběhů, ovšem jedná se spíše o propojování jednotlivých částí jednoho fikčního světa, ne několika fikčních světů samostatných. Komiksová univerza se často skládají v podstatě ze samostatných „sub-světů“, z nichž každý obývá určitý hrdina. Ačkoli pak většinu doby funguje tento sub-svět samostatně, v určitých momentech se jich prolne několik a dojde k setkání protagonistů (tzv. *crossover*). Tak se například v komiksu *Tajná válka* setkává velká část hrdinů ze světa Marvel Universe, ačkoli obvykle je každému z nich věnována samostatná série.

## „Znamé“ a „neznámé“ ve sdílených světech

Důvodů, které vedou k oblíbě sdílených světů, je více. Na první pohled je zjevná výhoda z hlediska marketingu – využití světů, které publikum zná a které si již oblíbilo, autorům i nakladatelům do určité míry zaručuje úspěch i pro další díla. Vedle tohoto očividného a čistě praktického hlediska jsou i důvody poněkud složitější, odvíjející se z velké části od míšení aspektů „známého“ a „neznámého“ v rámci fikčních světů.

Otázka, jaký je v umění vztah mezi fikcí a skutečností, je v odborné literatuře zmiňována a řešena již od dob Aristotelovy *Poetiky*. Toto téma je stále relevantní a kontrast mezi prvky fantazijními a prvky převzatými z reality má svůj nezpochybnitelný význam pro působení literárního díla. Na druhou stranu pro estetické působení fikčních světů je přinejmenším stejně relevantní ještě jiný kontrast, a to kontrast mezi prvky „známého“ na jedné a „neznámého“ na druhé straně. Do určité míry spolu tyto dva principy korespondují – prvky převzaté z reality bývají pro publikum zpravidla současně i prvky známými. Ovšem stejně tak může být pro publikum známý materiál čerpán z dalších zdrojů, jako je historie (byť často zkrácená), případně starší příběhy různých žánrů.

Aby bylo publikum schopno jakýkoli fikční svět přijmout a pracovat s ním, musí v prvé řadě získat představu o tom, jak tento svět funguje. Slovy Lubomíra

30 Kniha *Údobí mlh* je ideálním příkladem tohoto postupu – objevuje se v ní nesmírně rozmanitý, přesto však logicky propojený zástup postav, které jsou zčásti vytvořené samotným autorem, zčásti zapůjčené z mytologie různých národů.



Doležela, musí si vytvořit, respektive osvojit encyklopedii tohoto světa (DOLEŽEL 2003: 178).<sup>31</sup> Jako „odrazový můstek“ přitom přirozeně využívá encyklopedie světů, které již zná – ať se jedná o svět aktuální, nebo o světy fikční, u nichž předpokládá podobnost (například proto, že spadají do stejného žánru). V obou případech je to prvek „známého“, o co se čtenář opírá. Tento prvek je významný především ve chvílích prvního kontaktu se světem, protože umožňuje základní orientaci v něm, svoje působení však neztrácí ani později. Obecně se dá říci, že čím větší je podíl „známého“ ve fikčním světě, tím snáze se s daným světem publikum identifikuje. Navíc když autor využívá ve fikčním světě známých prvků, v podstatě tak usnadňuje práci sobě i publiku. Když středověký autor zmíní krále Artuše, může, ale také nemusí popisovat jeho moudrost, odvalu a tak dále – publikum je s jeho kvalitami dostatečně obeznámeno již z předchozích děl. Stejně tak když současný autor fantastiky zmíní, že se hrdina setkává dejme tomu s trpaslíkem, publikum si udělá odpovídající představu i bez dalšího popisu.<sup>32</sup>

Stejně jako význam „známého“ je pro fikční světy stejně neoddiskutovatelný také význam „neznámého“. Je to právě „neznámé“, co umožňuje vznik „sense of wonder“, onoho „pocitu údivu“ nebo také „pocitu zázraku“, který je nedílnou součástí působivosti literatury fantasy a fantastiky obecně. Současně tak umožňuje publiku vybědnout z „automatizace“, které většina lidí propadá ve vztahu k věcem, které příliš dobře zná.<sup>33</sup> Na druhou stranu však platí, že čím větší je podíl „neznámého“ ve fikčním světě, tím větší nároky tento svět klade na své publikum, tím obtížnější je ho uchopit. Čím více se totiž fikční svět odlišuje od toho aktuálního, tím více se také příslušná encyklopedie bude lišit od té, kterou publikum již disponuje; „napsat“ ji bude vyžadovat značnou dávku čtenářovy energie.

Specifické je pak využívání takových prvků, které nejsou známé obecně, ale pouze určité skupině. Autor tímto způsobem může svému publiku vnuknout dojem sounáležitosti s ostatními „zasvěcenými“ a zároveň vylučnosti vůči „nezasvěceným“.<sup>34</sup> Může se jednat o prvky, jejichž pochopení předpokládá předchozí znalost konkrétního díla, nebo obecně určitou úroveň vzdělání. Tak je pro čtení knih od Terryho Pratchetta vhodné (ačkoli ne nezbytně nutné) znát například

31 S pojmem encyklopedie se v tomto významu setkáváme už u Eca v knize *Lector in fabula*, Doležel však toto pojetí obohatil, a především zdůraznil, že encyklopedie aktuálního světa je pro světy fikční využitelná jen zčásti a často může její využití (respektive neschopnost čtenáře akceptovat rozdíly mezi encyklopedií aktuálního a fikčního světa) v takovém případě vést k nepochopení fikčního světa (DOLEŽEL 2003: 181).

32 Tato představa se může lehce lišit v závislosti na čtenářských zkušenostech a preferencích, s největší pravděpodobností však bude do značné míry odpovídat tomu, jak trpaslíky zpodobňuje Tolkien, neboť jeho pojetí se stalo součástí kánonu.

33 Pro širší objasnění tématu automatizace a fantastického ozvláštnění srovnej ŠKLOVSKIJ 1933: 34.

34 Šířeji se o takovém působení zmiňuje Umberto Eco, když pojednává o intertextovosti (ECO 2009: 104).



dílo Williama Shakespeara.<sup>35</sup> Stejně tak se může jednat o informace lokálního charakteru. Když například Miroslav Žamboch do svého románu *Líheň* zahrnul množství více či méně skrytých odkazů na postavy českého fandomu, které nejsou nijak nutné pro pochopení celého díla, propůjčil tím knize další, velmi hravý rozměr. Pro publikum středověkého rytířského románu je pak existence společného „kódu“, který spojuje určitou „exkluzivní“ skupinu, jedním ze základů autorské strategie.<sup>36</sup> Využívání sdílených světů dává v tomto směru značné možnosti. Tím, jak si čtenář vytváří a rozšiřuje encyklopedii daného fikčního světa, dostává se mezi „zasvěcené“ a při jeho příští návštěvě si tento status může vychutnávat již od počátku.

Rozhodnutí, zda bude ve fikčním světě převládat prvek „známého“ či „neznámého“, je zjevně zásadní pro vyznění celého díla. Situaci přitom značně komplikuje fakt, že tyto prvky nejsou stabilní, naopak mezi nimi přirozeně funguje průběžná dynamika. Má svůj význam i v rámci vzájemných odkazů mezi více fikčními světy – skutečnost, že čtenářský prožitek bývá obecně ovlivněn tím, nakolik je čtenář obeznámen s daným žánrem a jeho kánonem, se netýká pouze fantastiky. V rámci jednoho sdíleného světa je však tato dynamika obzvláště zásadní a má významný podíl na výsledném estetickém působení. Už v polovině devatenáctého století Bernard Bolzano ve svém pojednání o pojmu krásna zmiňuje, že podmínkou skutečného požitku z krásna je pozorování a postupné chápání něčeho, co jsme dosud nepoznali. Čím komplexnější je přitom předmět našeho pozorování, tím déle je schopný nám tento požitek poskytnout (BOLZANO 1843: 35). Zde pak můžeme hledat zásadní důvody, proč jsou sdílené světy tak oblíbené. Když svět sdílí více autorů, usnadňuje to jeho rozpracování do hloubky i do šířky. Tím daný svět jednak získává onu komplexnost nutnou pro prožitek krásna, a jednak skýtá dost prostoru pro to, aby publikum mělo co poznávat a objevovat i při opakovaných návratech do něj.

Na jedné straně je tedy radost z poznávání neznámého, pocit obohacení, dobrodružství... Cestování po fikčních světech může přinášet pocity, které se podobají tomu, co člověk zažívá při cestování po cizích zemích. Na druhé straně, pokud se s nějakým fikčním světem seznámíme do dostatečné hloubky, naplňují návraty do něj naši potřebu bezpečí. Eco mluví o útěše, kterou publiku poskytují „návraty

35 Právě dílo Terryho Pratcheta je známé tím, že obsahuje velké množství nejrůznějších odkazů pro „zasvěcené“. Protože mnohé z nich jsou vázány na britskou kulturu, nahrazuje je Jan Kantárek (překladatel Pratchetových románů na české scéně) při překladu ekvivalenty pochopitelnými pro české publikum. Díky těmto zásahům, jen zdánlivě narušujícím integritu původního díla, zůstává estetické působení originálu zachováno i v překladu.

36 Středověká literatura měla obecně k vytváření a používání takových „kódů“ velmi blízko. Nejvýrazněji lze tuto tendenci pozorovat v milostné lyrice, pro jejíž četbu je nezbytné znát příslušné obrazy a symboly. Ovšem i v epických dílech, obzvláště v rytířských románech, bývá obsah určitým způsobem „šifrován“. Důležitá je také role rytířského románu jako nástroje pro zobrazení a předávání vzorů a ideálů konkrétní společenské vrstvy.



Stejného“ (ECO 2009: 96). Ať však u čtenáře převažuje ten či onen pocit, opětovně setkávání s určitým fikčním světem může být, zvláště u těch komplexnějších, zdrojem silných čtenářských prožitků.

### Vnitřní struktura sdílených světů

Jak bylo právě řečeno, pro estetické působení fikčního světa je důležité, aby čtenář pociťoval kontrast mezi „známým“ a „neznámým“ a aby prožil posun od „neznámého“ ke „známému“ vznikající vytvářením encyklopedie daného světa. Toto působení může být – a také bývá – umocněno tím, že autor nechá podobný posun prožít i hrdinu. Fikční světy fantastiky jsou typické tím, že v nich existují více či méně odděleně dvě sféry – sféra familiární a sféra dobrodružná. Familiární sféra je místem, kde je hrdina takřkajíc doma. Nemusí se přitom nutně jednat o místo, kde se narodil či kde trvale žije, ačkoli to je nejběžnější. Zásadní je, že se jedná o místo, respektive prostředí, které dobře zná a chápe, kde z jeho pohledu jednoznačně převažují prvky „známého“. Dobrodružnou sférou jsou pak ty části fikčního světa, ve kterých hrdina své znalosti nemůže zcela aplikovat, jeví se jako nedostatečné, nebo přímo nesprávné: významnou roli hraje prvek „neznámého“. Při konfrontaci s touto sférou je hrdina zpravidla (mimo jiné) nucen naučit se chápat nové principy a pravidla – tedy příslušným způsobem si rozšířit a upravit svou encyklopedii.<sup>37</sup>

Pro hrdiny rytířských románů je jejich familiární sférou prostředí dvorů. Nejen jejich „domovského“, ale i ostatních dvorů, které fungují na stejných principech. Jakmile opustí jejich hradby, dostávají se do sféry dobrodružné – ta je z podstatné části tvořena lesy obydlenými nejrůznějšími nebezpečnými tvory a oplývajícími nezdědkatá tajemnými jevy a událostmi.<sup>38</sup> Ve fantasy je typickým příkladem Tolkienova Středozemě – Kraj jednoznačně funguje jako familiární sféra hobitů, cokoli mimo něj je pro ně sférou dobrodružství, nebezpečnou a zpočátku jen těžko pochopitelnou.

Obě sféry od sebe bývají poměrně jasně odděleny a publikum může zpravidla bez problémů intuitivně odhadnout, ve které z nich se hrdina nachází. Ve středověkém románu i velké části fantasy knih je toto oddělení naznačeno už krajinou. Často se jedná o již zmiňované lesy, které tvoří významnou součást dobrodružné sféry, nebo alespoň její hranici. Oblíbené jsou také řeky, případně moře, jako výrazná hranice, jejímž překročením hrdina vstupuje do sféry dobrodružství. Velmi návodně pak v tomto směru přirozeně bývají člověkem vytvo-

37 Podle Farah Mendlesohnové je tato struktura základním rysem jednoho z podtypů fantasy, kterou nazývá Portal-Quest (MENDLESOHN 2008: xix).

38 Blíže se významem lesa i dalších prostředí typických pro iniciační cestu zabývá Daniela Hodrová (viz HODROVÁ 1994).



řené hranice – hradby měst i hradů. Tak velká část Conanových dobrodružství začíná tím, že vstoupí na ostrov,<sup>39</sup> do opuštěného města<sup>40</sup> nebo neprobádaného pralesa.<sup>41</sup> Ne vždy je ovšem oddělení dobrodružné a familiární scény vysloveně prostorové. V některých případech může dobrodružství zasahovat do familiárního světa hrdiny, případně dochází k vzájemnému prolínání; zde pak autoři svému publiku mohou v rozlišení pomáhat jinými náznaky, pokud je to zapotřebí. V komiksových univerzech k tomuto účelu může typicky sloužit dvojitá identita hrdiny – kdy se jedná o Bruce Wayne (fungujícího ve familiární sféře) a kdy o Batmana (přizpůsobeného sféře dobrodružné), je jasné a očividné i při zběžném pohledu.

Rozlišení obou sfér je pro publikum přínosné, protože mu usnadňuje orientaci v daném fikčním světě, přirozeně však není neměnné. Pokud se hrdina s nějakou částí dobrodružné sféry dostatečně sžije, může se stát součástí jeho sféry familiární. Pro barbara Conana je vysloveně typické, že si takto „osvojuje“ různé části svého fikčního světa. Ačkoli začíná jako severan a jeho familiární sférou jsou chladné hory Cimmerie, v jiné povídce se objevuje například jako pirát a moře je pak pojímáno jako součást jeho familiární sféry – nejen v dané povídce,<sup>42</sup> ale i v dalších.<sup>43</sup> Obecně řečeno – hrdina, stejně jako čtenář, si postupně buduje příslušnou encyklopedii a pro oba se tak postupně mění poměr prvků ve prospěch „známého“. Pro to, čemu zde říkáme „dobrodružná sféra“, používá Zdeněk Neubauer výraz „zásvětí“. Ve své „rukověti“ k Tolkienovu dílu, jejíž principy je ovšem možno z velké části vztáhnout na žánr fantasy obecně, přitom zdůrazňuje souvislost mezi cestou do tohoto „zásvětí“ a „zasvěcením“, iniciací, která proměňuje hrdinův pohled na svět (NEUBAUER 2010: 27). Tím, že čtenář tuto cestu sleduje, je v určitém smyslu slova také „zasvěcován“. Nejen tím, že si formuje encyklopedii daného světa; zásadnější je to, že se může formovat i jeho pohled na svět jako takový. Pokud má čtenář štěstí, vstupuje do fikčního světa a vrací se proměněn (NEUBAUER 2010: 8).

V průběhu se tedy zlepšuje schopnost hrdiny i publika orientovat se v daném fikčním světě, respektive jeho části, tím se ovšem zároveň vytrácí napětí. Autoři jsou tak nuceni obohacovat svět o nové prvky „neznámého“. Může se jednat o zaplňování „bílých míst na mapě“, jako se to děje v Conanovi, nebo jen o přivedení nových, neznámých postav či bytostí do již vytvořených míst. Ve sdílených světech lze tento princip sledovat jako obzvláště silný. Průběžné rozšiřování encyklopedie hrdinů i čtenářů vede zpravidla k neustálému obohacování celého

39 Například povídka *Jezírko toho černého*.

40 Například povídka *Pláživý stín*.

41 Například povídka *Rudé hřeby*.

42 Jedná se o povídku *Královna Černého pobřeží*.

43 Například v povídce *Ďábel v železo vtělený*.



## Sdílení příběhu, světa a jazyka

světa o nové prvky, v důsledku čehož sdílené světy nad ostatní fikční světy vynikají svou diverzitou.<sup>44</sup> Proto se publikum z řad dvorské společnosti stále mělo proč vracet na Kamelot, stejně jako se mnoho dnešních fanů opakovaně vydává zkoumat všechna zákoutí Středozeemě.

---

44 Obzvláště rozmanité jsou pak ty sdílené světy, které jsou od počátku budovány pro potřeby her – nejčastěji typu stolní RPG, ale také počítačových her nebo her s miniaturovými figurkami. Protože autoři takových světů potřebují vyjít vstříc přáním a potřebám různých hráčů, objevuje se zde typicky více odlišných kultur nebo národů, mezi nimiž si hráči mohou volit ty, jež jsou jim blízké.