

Jaroslav Otčenášek

Etnologický ústav AV ČR, v.v.i., Praha, CZ

jotcenasek@yahoo.com

Transformace současných analýz slovesného folkloru – pohádka versus fantasy¹

Hlavním problémem současných terénních výzkumů jednoho z nejtradičnějších druhů folkloru - pohádek, je silná kontaminace s filmy, s příběhy z televize a z knih. Zásadní vliv mají také tzv. „fantasy“ filmy a knihy. Recepce zmíněných žánrů jako fenoménů současné pop-kultury je více méně hlavně pasivní. Z tohoto důvodu je velmi zajímavé, jaké metody terénních výzkumů mohou být etnology využívány pro postižení např. vztahů mezi pohádkami a příběhy ve stylu „fantasy“.

Klíčová slova: interakce, ústní slovesnost, fantasy, sci-fi, městská pověst

Co je fantasy příběh?

Asi největším problémem se kterým se folklorista při pokusu o výzkum současných projevů slovesného folkloru setká, je vymezení některých žánrů, zvláště těch relativně nových. Anekdota, pranostika nebo přísloví svou formou ani funkcí nijak zvlášť nemění, ale delší útvary prošly poměrně zásadní proměnou. Příběhy, které označujeme jako *fantasy*, patří mezi ty nejkomplicovanější případy. Pro terénní výzkum fantasy je nejpodstatnější alespoň rámcové ohraničení této skupiny. Co sem tedy můžeme zahrnout z pohledu folkloristiky?

Fantasy příběh můžeme charakterizovat jako podání (v psané, hrané či ústní podobě), které obsahuje nereálné, tj. např. kouzelné, náboženské, mimozemské aj. složky – zápletky, prostředí, postavy, přičemž se příběh tváří velmi reálně. V tomto ohledu můžeme fantasy příběhy srovnávat s lidovými pověstmi.

Patrně nejstarší částí fantasy jsou psané příběhy inspirované lidovými pohádkami, pověstmi a klasickou mytologií.

¹ Text vznikl v rámci výzkumného záměru Etnologického ústavu AV ČR, v.v.i., *Kulturní identita a kulturní regionalismus v procesu formování etnického obrazu Evropy* č. AV0Z90580513.

Fantasy je vnímán spíše jako umělecký žánr, objevuje se v krásné literatuře, výtvarném umění, ve filmu i na divadle. Svět fantasy i sci-fi příběhů („jiný svět“, „druhotný svět“) je jakoby nezávislý na našem světě, tzn. odehrává se v jiném světě, který je našemu podobný. Někdy je svět fantasy příběhů paralelní a s naším světem spojený důmyslnými mosty, které mají původ většinou v klasickém folkloru (kouzelná skříň, kouzelný meč, tunel, studna apod.). Ve specifických případech se děj může odehrávat v našem, ale pozměněném, světě (alternativní historie, budoucnost apod.). Původ fantasy literatury i sci-fi literatury a hororů přímo vychází z mytologie, lidových pohádek a pověstí, ale i ze středověkých legend a krásné literatury (rytířské romány aj.). Vznik klasické fantasy literatury, jak ji vnímáme dnes, lze však spatřovat až v polovině 19. století u autorů jako **Hans Christian Andersen** (1805–1875 – Sněhová královna, Cínový voják aj.), **Lewis Carroll** (1832–1898 – Alenka v říši divů a v zemi za zrcadlem), **George MacDonald** (1824–1905 – Zlatý klíč, Princezna a zlý skřítek aj.) a **Edward Plunkett, Lord Dunsany** (1878–1957 – Welleranův meč a jiné příběhy, Kniha zázraků aj.). Nicméně jistě později vlivné romány, které lze označit za předchůdce fantasy jsou např. i Gulliverovy cesty **Jonathana Swifta** (1667–1745) a řadu oblíbených fantasy prvků bychom našli ještě dříve. Dramatičtější nárůst čtenářů však nastal až s díly **J. R. R. Tolkiena** (1892–1973 – *Hobit, Pán prstenů*) a **R. E. Howarda** (1906–1936 – *Muž z Cimérie, Šarlatová citadela* aj.) v 1. polovině 20. století.

Některé zdroje již rozeznávají několik druhů fantasy příběhů.² Pokusíme se je zhodnotit sami, ale je nutné si uvědomovat neustálenost termínů a jejich proměnlivost.

1. **alternativní historie** – příběhy, které spekulují s „co by, kdyby“ a dovádějí známé historické události do zcela jiných důsledků. Poměrně často se v nich užívá některých postav a předmětů z lidové slovesnosti (např. létající košťata a víly v **Pullmanově** *Zlatém kompasu* apod.). Řada příběhů z této oblasti je ale zcela realistická a s folklorem vlastně nesouvisí; často patří spíše do sci-fi (např. *Den trifidů* **Johna Wyndhama** či *Martánská kronika* **Raye Bradburyho**).

2. **klasická fantasy** – příběhy v podstatě zcela vycházející z folklorní a mytologické tradice. Hlavní hrdinové plní těžké úkoly, podstata příběhu stojí, stejně jako pohádka, na nějaké formě souboje hlavního hrdiny a škůdce (Barbar Conan, *Pán prstenů* apod.). Řadu těchto příběhů lze rámcově rozřazovat i podle katalogu syžetů ATU (Aarne-Thompson-Uther 2004, nejčastěji 300 *Přemožitel draka/The Dragon Slayer*, 300A *Souboj na mostě/The Fight on the Bridge*, 301 *Tři unesené princezny/The Three Stolen Princesses* aj.). Některé prameny vyčleňují ještě speciální „mýtickou fantasy“ nebo „hrdinskou fantasy“, setkáme se i s termínem „vysoká fantasy“, „temná fantasy“ (negativně naladěná – upíři,

² souhrnně viz např. česká mutace internetových stránek věnovaných druhům fantasy: - http://cs.wikipedia.org/wiki/Pod%C5%BE%C3%A1nry_fantasy (accessed 10. 8. 2009)

zombie) či „meč a magie“.³ Příběhy jsou však vesměs stejného charakteru, proto jejich další členění se jeví jako zbytečné.

3. **parodie fantasy či humorná fantasy** – svět fantasy tu slouží spíše jen jako kulisa. Příběhy jsou někdy variacemi na známá literární díla (např. Fantom opery v Maškarádě **Terryho Pratchetta**). Hlavními nástroji, které autoři těchto příběhů používají jsou hyperbola, satira a parodie. Objevují se tu zhusta i postavy a předměty z lidové slovesnosti (kouzla, proměny postav), často však právě v posunuté zesměšňující poloze.

4. **městská fantasy** – v podstatě se jedná o příběhy, které spadají do skupiny lidové slovesnosti nazývané *městská pověst* (urban legend). Jedná většinou o kratší historky, v nichž někdy vystupují bytosti blízké folklorním postavám (upíři apod.). Dále se překrývají i s horrory.

5. **komiksy** – specifickou skupinou jsou fantasy příběhy publikované ve formě komiksu. Hlavní důraz je kladen na výtvarnou stránku a samotné příběhy jsou poměrně šablonovité a zase se blíží klasickým lidovým podáním – těžké úkoly, poražení škůdce, magické předměty a schopnosti apod. (Batman, Superman, Spiderman aj.). Charakterem se nejvíce blíží pohádkám a legendám (prototyp spasitele).

Sci-fi, horror

Sci-fi (z angl. Science fiction – vědecká fikce) se od fantasy liší především zásadním důrazem na vědeckou či rádobyvědeckou stránku příběhu, včetně techniky, vynálezů a aplikací poznanych či zatím nepoznaných přírodních zákonů. Na rozdíl od fantasy pronikly sci-fi náměty ve větší míře jen do psané literatury.

Horror, nebo-li napínavé čtení, je námětově často blízké lidovému podání a přebírá z něj řadu prvků (upíři - Drákula, duchové, bytosti nejasného původu), zvláště z oblasti numinózní. Hlavním cílem horroru je na rozdíl od lidového podání jen vyděsit či vystrašit čtenáře. V horroru zpravidla nenacházíme žádné ponaučení či radu do života. Jistý průnik horroru a lidové slovesnosti je v rámci městské pověsti (urban legend). Nicméně řada fantasy příběhů se částečně s některými horrory či sci-fi překrývá, jak je nicméně v postmoderní kultuře normální.

Reflexe fantasy příběhů v hrách a společenských akcích

Fantasy příběhy se poměrně intenzivně promítly i v produkci výrobců hraček a společenských her. Kromě tradičních her pro děti a dospělé, jejichž základem byly hlavně klasické pohádky a jejich variace, se od 70. let 20. století setkáváme s novým typem her, které jsou přímo inspirovány konkrétními fan-

³ např. viz <http://cs.wikipedia.org/wiki/Fantasy> (accessed 10. 8. 2009) a též viz ¹

tasy příběhy. Asi největší proslulosti dosáhl z roku 1974, v ČR známé pod jménem ***Dračí doupe***.⁴ Hra je do jisté míry interaktivní. Kromě her stolních se zájemci a fanoušci fantasy sdružují na internetu (specializované weby, diskusní fóra apod.) a také ve volném čase při setkáních v terénu (dramatizace některých úseků či postav z fantasy knih apod.).

Jak analyzovat fantasy a s tím související sci-fi a horror ?

Terénní sběr, který se dotýká fantasy a souvisejících sci-fi příběhů a hororů, je tedy také náročný na pečlivou a dlouhodobou přípravu odborníka před samotným výzkumem. Při osobních rozhovorech lze překvapivě do jisté míry používat stejné postupy jako při fixaci anekdot či vzpomínkového vyprávění. Je nutné se připravit na útržkovité podání, na nejasnosti v příběhu, se kterými se sám vyprávěčem snaží vypořádat až při samotném vyprávění. Také je zcela evidentní, že vyprávění delšího příběhu působí zvláště mladším respondentům stále větší potíže. Kromě individuálních rozhovorů se vyplatí také navštěvovat setkání příznivců sci-fi, která se podobně jako u fantasy konají poměrně často, a také sledovat internetové stránky takovýchto skupin či jejich tiskoviny, kterých nicméně na úkor webu rychle ubývá. Ideální je pro terénní výzkum použití digitální kamery nebo alespoň fotoaparátu, obzvláště dramatizace fantasy příběhů se ve své podstatě značně blíží lidovému divadlu.

Literatura:

- Aarne, Antti., Thompson, Stith, Uther, and Hans Jörg. 2004. *The types of International Folktales I, II, III*. Helsinki: Academia Scientiarum Fenice.
- Andersen, Hans Christian. 2005–2009. *Pohádky I, II, III*. Praha: Brio.
- Bradbury, Ray. 1978. *Martanská kronika; 451° Fahrenheita*. Praha: Odeon.
- Carrol, Lewis. 2004. *Alenčina dobrodružství v říši divů a za zrcadlem*. Praha: Aurora.
- Howard, Robert Erwin. 1991. *Barbar Conan a jiné povídky*. Praha: Klub Julese Vernea.
- MacDonald, George. 2001. *Princezna a skřítki*. Praha: Albatros.
- Plunkett, Edward. 2008. *The Sword of Welleran and Other Stories*. Gloucester: Dodo Press.
- Pratchett, Terry. 1998. *Maškaráda*. Praha: Talpress.
- Propp, Vladimir Jakovlevič. 1999. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Hynek & Hynek, Praha–Jinočany.
- Pullman, Philip. 2007. *Zlatý kompas*. Praha: Argo.
- Stocker, Bram. 1991. *Dracula*. Praha: Práce.
- Swift, Jonathan. 2004. *Gulliverovy cesty*. Praha: Alabtros.

⁴ hlavní web české odnože příznivců Dračího doupete lze navštívit na: - <http://www.dracidoupe.cz/> (accessed 10. 8. 2009)

- Tolkien, John Ronald Reuel. 2006. *Hobit, aneb, Cesta tam a zase zpátky*. Praha: Argo.
- Tolkien, John Ronald Reuel. 2006. *Pán prstenů. Společenstvo prstenu*. Praha: Argo.
- Tolkien, John Ronald Reuel. 2006. *Pán prstenů. Dvě věže*. Praha: Argo.
- Tolkien, John Ronald Reuel. 2007. *Pán prstenů. Návrat krále*. Praha: Argo.
- Wyndham, John. 2008. *Den trifidů*. Praha: BB/art.

Jaroslav Otčenášek

The Transformation of Contemporary Analyses of Oral Folklore - Fairy Tale Versus Fantasy

Key words: Interaction, Oral Folklore, Fantasy, Sci-fi, Urban Legend

The study focuses on contemporary forms of folklore and their relationship to literary forms like Fantasy, Sci-fi, Horror and Fantasy Game. The first problem is the specification of the terms and the classification of the internal structure of these terms. A typical structure of contemporary oral folklore, such as urban legends, is a combination of classical forms of folklore (subject matter from fairy tales, anecdotes etc.) and the influence of films, television and books. This contamination is really typical for postmodern culture. Fantasy stories can be divided into five categories – 1. alternative history (variants of past history or future evolution); 2. classical fantasy (variants of mythology or classical fairy tales or legends); 3. parody of fantasy or humour fantasy (the fantasy world is mostly only background); 4. urban fantasy (more or less a part of urban legend); 5. comics (the importance of graphic form – Superman, Batman etc.). Sci-fi and horror stories are mostly literary products influenced by classical legends or urban legends. Party games, especially “Dungeons & Dragons”, and their enactments by fans are a special part of the fantasy world. Ethnologists are faced with the questions of which method to use to carry out field research and what is actually relevant. Based on the first experiences we can see that for the research into this “new” field we can use the standard methods without problems. But for a better understanding we need to read fantasy, sci-fi and horror books, watch fantasy, sci-fi and horror movies, and get acquainted with the websites related to fantasy or sci-fi content. For a good analysis of fantasy party games one needs to become a member of a gamers’ group. The use of modern recording equipment like digital video cameras and cameras etc. is also very important.