

OBSAH 52. ČÍSLA

Upoutávka

4 Vesmírní korzáři: 2441

Ján „Crowen“ Rosa

VESMÍRNÍ KORZÁŘI je připravovaný doplněk k české hře FATE ROZCESTÍ. Hranice obývaného vesmíru, v kterém lieta *HMSS Black Swan* je místo, kde absolutně platí jen dva zákony: Zákon odpovědi na volání o pomoc a Zákon silnějšího.

Comics

5 Bezejmenný hrdina

Redakce

XVIII. a XIX. díl

Literatura

6 Byl jsem mladistvým fantazákem

Argonantus

Po přehlídce všech možných žánrů, tedy historického románu, sci-fi, detektivky, fantasy a hororu, se asi nabízí otázka, kde k čertu zůstala fantasy? Kde jsou elfové, draci, kouzelníci a firebally?

13 Věda ve službách SF II: Nový svět bez Venušanů a Marťanů

Julie Nováková

Posádka ztroskotané lodi se prodírá vlhkou venušanskou džunglí, zatímco v patách se jí plíží místní šelmy s tesáky jako dýky... Cimbuří majestátních marťanských měst ozářená západem slunce se tyčí nad rudou pouští protkanou vodními kanály...

16 Gompachi a Komurasaki: střípek z japonského folklóru

Tereza Tomášková

Příběh o nesmrtelné lásce potulného ronina Gompachiho a čarokrásné kurtizány Komurasaki patří mezi tradiční japonská lidová vyprávění. Jak to s nimi ale bylo doopravdy a jakou podobu na sebe vzali v českém literárním zpracování?

Teorie RPG

21 Vyhodnocování v RPG II.

Filip „MarkyParky“ Dvořák

Povíme si něco o motivech, které hráče vedou k vyhodnocování. Také se podíváme, jak tyto motivy ovlivňují hru a jak předcházet neshodám, které kolem mohou vzniknout – a zkusíme najít odpověď na otázku, proč v RPG vyhodnocovat.

ÚVODNÍ HAIKU

**Z příkrovu mlhy
nechal vítr jen cáry.
Vyzradil loď dni.**

Drakkar je internetový sborník článků o RPG hrách, založený na jaře 2007. Každé dva měsíce vyzýváme vás, čtenáře, abyste nám posílali své články. K těm poté dostanete komentáře od dvou různých spolupracovníků časopisu a budete mít čas jejich návrhy zapracovat, pokud to uznáte za vhodné. Nakonec finální verze článků podrobíme korekturám, zasadíme do slušivého kabátku a vydáme jako PDF dokument.

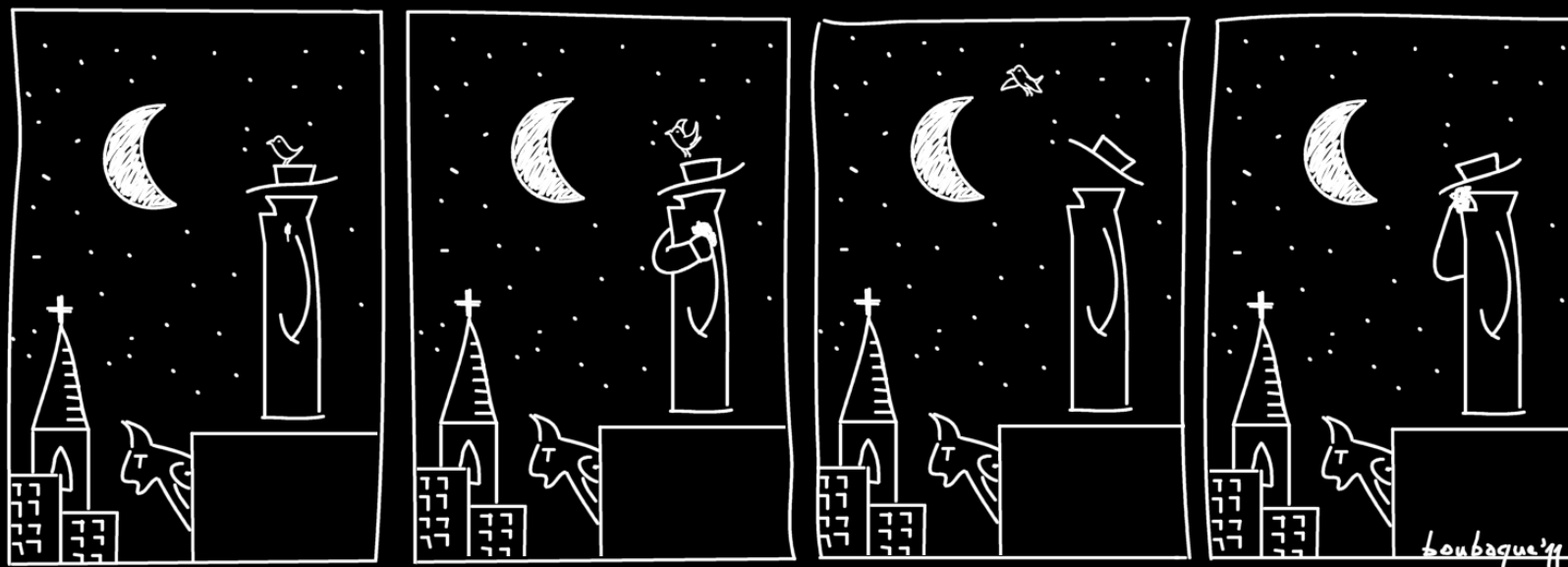
Na tomto místě bychom chtěli poděkovat všem z vás, kteří jste kdy přispěli vlastním článkem. Bez vás by se tento projekt nemohl nikdy uskutečnit.

Uvažujete-li o tom, že byste také začali v Drakkaru publikovat, srdečně vás zveme do našich organizačních diskusí.

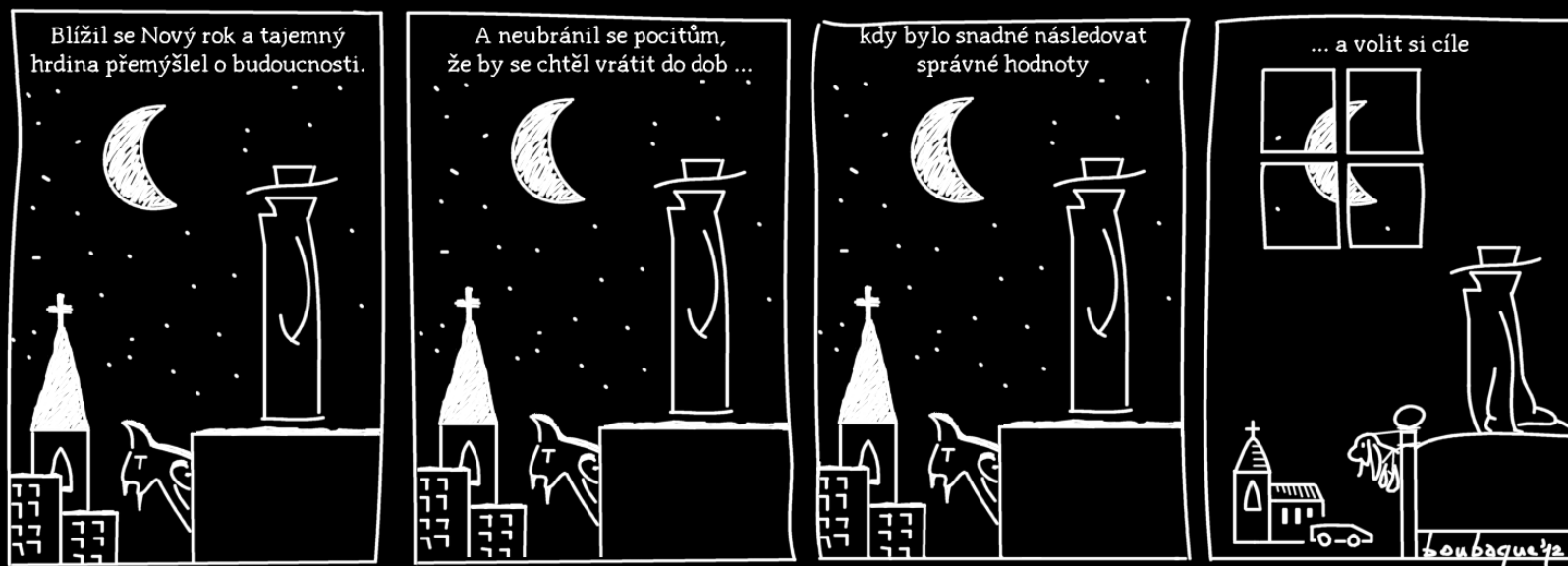
připravila redakce

Comics

BEZEJMENNÝ HRDINA



XVIII. Vrabec na střeše



XIX. Cíle

Napísal Ján "Crowen" Rosa

Upoutávka

VESMÍRNI KORZÁRI

2441

Natiahli sme sa po hviezdach. Potrebovali sme viac miesta. Potrebovali sme viac zdrojov. Potrebovali sme viac území, ktorým by sme mohli vládnuť. Čína začiatkom 21. storočia vtiahla ostatné veľmoci a megakorporácie do nových vesmírnych pretekov. Úsile eskalovalo, keď mladá vedkyňa slúžiaca v britskom kráľovskom námorníctve, Martina Dominique Wild, potomok slávneho Johna Paula Wilda, začiatkom 22. storočia skonštruovala prvý pohon rýchlejší ako svetlo – WildDrive. Tento objav de facto odštartoval Druhý Vek Objavov.

O tristo rokov a mnoho vojen o zdroje a nezávislosť neskôr sa ľudské obydli nachádzajú roztrúsené po celej Slnecnej Sústave. Vďaka WildDrive sa cesty medzi vnútornými planétami (Merkúr, Venuša, Zem, Mars) rátaajú na dni, cesty medzi Kolóniami (alebo Slobodnými Štátmi, záleží, koho sa opýtate) v Páse asteroidov a orbitou Neptúnu na týždne. Cesty na Hranicu v Kuiperovom Páse trvajú mesiace. Všetko za Kuiperovým Pásom je považované za hlboký vesmír, kde sa čas cestovania počíta na roky. Neexistuje oficiálny záznam o ľudskej výprave alebo osídlení za Oortovým mrakom, teda okrem rôz-

VESMÍRNI KORZÁRI je pripravovaný doplnok k českej hre FATE ROZCESTÍ (a zároveň je kompatibilný s FATE ACCELERATED, z ktorého ROZCESTÍ vychádza). Nájdete tu úpravy a rozšírenie základných pravidiel, ktoré si môžete stiahnuť alebo zakúpiť na FATERPG.CZ.

Pojednáva o príbehoch posádky HMSS *Black Swan*, licencovanej korzárskej vesmírnej lode Britského Impéria. Hranica obývaného

nych (zväčša strašidelných) legiend. Pred pár rokmi sa uskutočnil prvý úspešný skok cez WildGate, ktorý umožnil malej vesmírnej lodi skočiť medzi dvomi bodmi rýchlejšie ako svetlo bez toho, aby mala inštalovaný WildDrive.

Neobjavili sme (zatiaľ) žiadne vyššie mimozemské formy života, primitívne, či inteligentné, ale to nás nezastavilo pred početnými vojnami a šarvátkami o teritórium a zdroje z novoobjavených skál poletujúcich v čiernej ničote vesmíru. Aj naša spoločnosť sa zmenila. Z krvavého kúpeľa Druhého Veku Objavov sa vynorili nové mocnosti: Veľká Päťka (Nové Japonsko, Severská Liga, Americká Únia, Britské Impérium, Izrael), megakorporácie (Deep Space Industries, Masaki – Von Braun Corp, XenoTech, Tanaka-Ishikawa Logistics, Gaia Robotics, CostaLabs, Blackburne Explorations) a Malá Desiatka (Čína, India, Austrália, Brazília, Cárska Rus, Nová Germánia, Helvetica, Francúzsko-Belgické Kráľovstvo, Kanada, Slavonica) – tí všetci súperia o svoj podiel ničoty a hviezdneho prachu.

Vznikla tiež nová forma otroctva, takzvaná „práca na dlh“. Množstvo ľudí, ktorí už nedokázali

vesmíru, v ktorom lieta HMSS *Black Swan* je drsné a ponuré miesto, kde absolútne platia len dva zákony: Zákon odpovede na volanie o pomoc a Zákon silnejšieho.

Nájdete tu 8 vzorových postáv, 20 poskokov, viac, ako 60 trikov, pravidiel pre vesmírne lode, vybavenie, androidov ako herné postavy a psioniku – Nadanie.

ďalej splácať svoje dlhy, ich predalo firmám a korporáciám výmenou za čas, ktorý si u nich musia odpracovať. Väčšina z nich bola vyslaná do vzdialených ťažobných kolónií, náklady na transport sa pripočítali k dlhu, a z ľudí sa stali novodobí otroci bez šance na návrat.

Androidi, humanoidní roboti, od základných mechanických modelov až po ultramoderné biomechanické luxusné modely, významnou mierou prispeli ku kolonizácii mimozemských telies. Androidi si uvedomujú, že nie sú ľudské bytosti, a že nemajú rovnaké práva, ako ľudia. Zničenie androida nie je vražda, ale poškodenie majetku. Proti tejto filozofii sa snažia bojovať rôzne spolky na ochranu práv androidov, ktoré ilegálne modifikujú ich operačný systém a tvoria Rovnocenných – androidov s vlastnou vôľou.

Vo vesmíre sa u niektorých ľudí vyvinulo Nadanie – rôzne psychické schopnosti, od telepatie až po manipulovanie s vlastnou DNA silou vôle.

— ÚVOD Z KNIHY HISTÓRIA DRUHÉHO VEKU OBJAVOV, NAPÍSAI SIR SOLOMON RYDER, BÝVALÝ RIADITEĽ KRÁLOVSKEJ HISTORICKEJ SPOLOČNOSTI

Napsal Argonantus

Literatura

BYL JSEM MLADISTVÝM FANTAZÁKEM

Po přehlídce všech možných žánrů, tedy historického románu, sci-fi, detektivky, fantasy a hororu, se asi nabízí otázka, kde k čertu zůstala fantasy? Kde jsou elfové, draci, kouzelníci a firebally?

I.

Ambiciózní plán vytvořit v Čapkových stopách nový MARSYAS našeho věku nemůže fungovat, když je v přihrádce fantasy stále prázdná. Přesněji, je tam jediný odstavec z druhého dílu PROMĚN HISTORICKÉ FIKCE. Přitom dnes fantasy zřejmě kvantitou zastiňuje všechny svoje starší sestry. Televizi ovládá HRA O TRŮNY, kina zase komiksáky od Marvelu a knihovny mutace Tolkiena.

Příčinou je moje neznalost. Nejsem moc dobrý průvodce po fantasy, protože ji moc nečtu. Nelze ode mne čekat ucelenější přehled všeho podstatného. Bude třeba se poohlédnout u konkurence. V našich krajích třeba do Sapkowského slavného traktátu V ŠEDÝCH HORÁCH ZLATO NENÍ. Laskavý čtenář musí jenom odpustit strašlivý překlad neznámého pachatele.

Zajímavý je i neméně zakladatelský a o dvacet let starší Lin Carter: ZÁKULISÍ PÁNA PRSTENŮ.

Aby to bylo z mojí strany poctivé, půjdu na to tentokrát jinak; osobní procházkou časem, jak jsem potkával a míjel fantasy, od prvních setkání až do úplného rozchodu.

II.

Kdyby se mne někdo zeptal na *fantasy literaturu* někdy v osmdesátých letech, asi bych si to po kratším váhání přeložil jako *fantastickou literaturu* coby opak od realistické literatury. A řekl bych – jasně, takovou literaturu čtu a miluji od prvního okamžiku, kdy jsem zjistil, že existuje. Bradburyho povídky, zejména. Veškerou sci-fi. Pohádky od Hauffa. Alenku v říši divů. Jedna Bradburyho postava kdysi zvolala, že *to zde a to nyní, k čertu s tím vším!* V šedivé mlze utahaně komunistických dob to pro mne bylo vpravdě osvobozující zvolání. A když jsem vzal poprvé propisku do ruky, záhy se ukázalo, že mne jiná literatura vlastně moc nezajímá.

Vidím, že se nespokojeně vrtíte; Alenka v říši divů, Bradbury, pohádky – to je divná fantasy. Každý pes jiná ves. A chybí tam to podstatné, jakási esence fantazáctví, ti kouzelníci s firebally, pseudostředověk, draci a šermující rytíři.

Toto zvláštní nedorozumění trvá vlastně dodnes. I ctihodná WIKIPEDIE trpí schizofrenií. Na jedné straně se pokouší vydefinovat fantasy žánr jakožto svébytnou větev fantastické literatury, odlišnou od sci-fi, hororu, pohádky, mýtu nebo historické fikce. Na druhé straně pak do-

dává, že v anglosaském světě se „fantasy“ rozumí fantastická literatura jako celek. Při čemž z nabízené definice tento docela zásadní rozdíl není patrný, sedí to na fantastickou literaturu jako celek i na fantasy v užším smyslu, a dokonce, aby byl zmatek dokonalý, se do toho pohodlně vejde i jasná sci-fi.

A když zkusíme anglickou wiki, problém zjevně trvá, protože definice je tam prakticky stejná.

Abych tuto definiční záhadu rychle opustil, nabízím pro účely badatelů definici této užší větve fantasy:

Fantasy je umělecký žánr, založený na fantastických, leč v rámci fikce uvěřitelných prvcích, jako jsou zejména magie, fantastické bytosti, nestvůry a artefakty.

Často tvoří fantastické prvky celé souvislé alternativní světy, odlišné od našeho, umožňující celkový únik čtenáře z vlastního reálného světa.

A teď se lze vrátit k původní otázce – co já a takováto fantasy literatura v letech osmdesátých?

Odpověď je možná překvapivá. Nic takového tehdy neexistovalo, a tudíž nebylo možné o tom hovořit. Neexistovalo slovo fantasy, neexistovaly příklady něčeho podobného. A pokud by se náhodou našly, byly bezpečně zavřené za železnou oponou sedmi zámky. Zatímco horory měly svých několik málo vydaných knížek, zatímco sci-fi už docela kvetla a vycházela prak-

tický každý rok, po fantasy ani pes neštěkl.

Pokud by někdo vykopal vzácné výjimky jako HOBITA, vydaného v roce 1979, nebo NEKO-NEČNÝ PŘÍBĚH Michaela Endeho, pak se tyto zajímavé hraniční exempláře daly docela snadno popsat jako pohádky. HVĚZDNÉ VÁLKY, které k nám už také nezadržitelně pronikaly skrze železnou oponu, zase byly vnímány jako hybrid sci-fi a pohádky. Zkrátka, slovo fantasy nikomu nechybělo.

Myslím, že částečně za to mohla prostá nevědomost tehdejších redaktorů; fantasy neznali a neměli se o ní jak dozvědět. Pokud by se ovšem přesto dozvěděli, pak by tu byl problém s komunistickou ideologií. Sci-fi měla v tehdejších poměrech již probojovanou legitimaci v tom, že i sovětští soudruzi létali do vesmíru a psali o tom. Pro fantasy podobná omluva neexistovala. Mladý socialistický člověk nemá co fantazírovat, další buržoazní únikové literatury mu netřeba. Připomínám svůj letitý boj proti tomuto slavnému HOAXU, který neustále a nevyhubitelně krouží netovým prostorem a ob několik let se stále vrací. Žádný takový článek v Rudém právu nikdy nevyšel. Komunistická kritika v Československu o fantasy prostě nepsala vůbec, ani slovo, což byla metoda daleko účinnější než nějaké pamflety.

Poznamenám, že soudruzi ze západu byli sice před námi, ale pouze asi dvacet let, ne více. Když Lin Carter v odkazované knížce klasifikoval

PÁNA PRSTENŮ coby fantastickou literaturu, byl to ještě novátorský počín (1969). Takový Ray Bradbury o sobě mluvil ještě v osmdesátých letech jako o sci-fi autorovi.

III.

Bylo to jasné; když chtěl někdo opustit to zde a to nyní, musel především opustit naši planetu. A tím získal jakési vědecké alibi k tomu, aby si mohl vytvořit vlastní svět, kde je k vidění magie, fantastické bytosti, nestvůry a artefakty... a tak dále, viz definice. Přesvědčení, že je ve vesmíru plno obyvatelných světů s úplně onačejšími poměry než u nás, bylo tehdy všeobecné. A proč by to někde nemohlo připomínat náš středověk z rytířských románů?

Tímto směrem se začala plížit pryč od sci-fi například Ursula Le Guinnová. Byla překládána do češtiny poměrně mírně, v rámci výborů řady jiných autorů, takže bylo ještě dost snadné ji považovat stále za sci-fi. Jiné dva slavné podobné exempláře jsou DUNA (1965) Franka Herberta a TAJEMNÝ AMBER Rogera Zelaznyho. DUNA ještě zůstává většinou objemu a rekvizit na půdě sci-fi a věřil bych, že by ji Herbert možná pojal blíže fantasy, kdyby takový model znal a napsal to o pár let později. Následuje ČARODĚJ ZEMĚMOŘÍ (1968), kde už je to hodně fantasy, a AMBER (1970), kde už je to úplně fantasy, zcela v duchu této trajektorie.

Postřehnout, že se děje něco podobného, ovšem nebylo jen tak. Pro běžné jedince jako já, tehdy neznalé angličtiny a neznalé toho, že by vůbec něco podobného hledat měli, to bylo zhola nemožné. A kde vlastně hledat, když se na západ nesmělo? Ze tří zmíněných raných vele děl nebylo přeloženo do revoluce ani jedno.

Zkušenosti a informovaní guruové jako Ondřej Neff ovšem na základě i toho mála přeloženého zaznamenali, že Ursula je čímsi jiná, a Neff konkrétně předvídal její velkou budoucnost. Rozhodně ale nešel tak daleko, že by uhadl vznik úplně nového žánru, odděleného od sci-fi.

Předpokládám, že Vilma Kadlečková na něco podobného také narazila. Rozhodně se vydala po podobné okouzující trase už někdy po polovině osmdesátých let. Okolnosti vzniku svého díla vám ostatně mnohem přesněji a zajímavěji POPÍŠE SAMA. Když jsem četl poprvé její knihu NA POMEZÍ ETERNALU a po té i povídky JEDNOU BUDE TMA, bylo to naprosté zjevení. Narazil jsem na to už v roce 1990, ještě dřív než na zmíněnou slavnou zakladatelskou trojici fantasy knih; ale jsem si jist, že i kdybych ty mistry znal, Kadlečková by se mezi nimi neztratila. Vlastně mne vůbec nenapadá žádný další český autor sci-fi nebo fantasy, který by na mne někdy udělal takový dojem. Vystihla přesně to, co mi na sci-fi po řadu let vadilo, anebo naopak chybělo. Rakety a technická udělátka se jí začala ztrácet pod nánosem daleko elegantnější magie, mechanické popisy jiných světů se proměnily v poetické písně. No, a k tomu takové perly jako

Růžová krychle, světem dodnes nepochopená. Měl jsem jasno; něco takového bych chtěl dělat.

IV.

A také jsem to už vlastně několik let dělal, když jsem psal *PÁNA S HRÁBĚMI* (1989) či *Souboj* (1991).

Už jsem to popsal podrobněji V HISTORICKÉ FIKCI. Šel jsem na to rovnou přes ty středověké šermující rytíře a draky. Byli jsme nepočtení zakladatelé české fantasy, aniž bychom měli tušení, že se to tak jmenuje a že něco zakládáme.

Moje cesta při tom nevedla přes sci-fi, ale přes tu historickou fikci. Samozřejmě, předešel mne zejména Tolkien. O jeho existenci jsem věděl úplně od dětství. Pohádku o HOBITOVÍ mi vyprávěla maminka na dobrou noc a také tu knihu okolo roku 1968 zkoušela překládat. Při tom se zmínila, že existuje kniha ještě daleko větší, nějaký PÁN PRSTENŮ. Když překlad nebyl povolen, na moc let jsem na to zapomněl. Pak to bylo oživeno vydáním *HOBITA* 1979 v Odeonu. Nic z toho stále ještě nevyvolávalo potřebu to řadit někam jinam než do pohádek.

V roce 1986 jsem se bez dalšího varování dostal k samizdatovému překladu *PÁNA PRSTENŮ*. Čtenářský zážitek z knihy asi těžko může být něčím překonán; přispěly tomu i dost bizarní okolnosti, kdy jsem měl na vrácení čtyři dny. Pokud byla Kadlecková bomba, pak toto byla

atomovka. Opět lze opakovat; bylo to přesně to, co jsem si přál číst, ale do té doby málokde nacházel. A pokud ano, pak v oblastech naprosto nesouvisejících s fantastickou literaturou jakéhokoli druhu. Protože pohádky byly pro mne většinou příliš jednoduché, s reáliemi lehce nahozenými; sci-fi příliš únavně technická, zvláště,

když ta „technika“ byla v jádru stejná kupa výmyslů jako pohádková magie; a horory měly zase další sobě vlastní omezení.

PÁN PRSTENŮ byl tehdy až neuvěřitelně jiný od všeho ostatního. Velkolepě kašlal na pravidla, která mi ve škole vtloukali do hlavy jako základy Velké Literatury. Kašlal i na vědecké vysvětlení ze sci-fi vesmírů. Těžko říci, zda je Arda vůbec jiná planeta a jak

se tam dostaneme. Pobíhaly tam entity zjevně nepozemské a nelidské, s ne příliš vysvětlenou biologií, a navzdory tomu působily náramně živě a věrohodně.

Trvalo mnoho a mnoho let dalšího zkoumání, než jsem pochopil, jak úplně odlišně je tento svět vytvořen. Že navazuje daleko více na historickou fikci než na nějaké sci-fi (kdo ví, zda existenci sci-fi Tolkien vůbec zaznamenal). Že vlastně ani ne tak na historickou fikci, ale přímo na rytířský román, středověkou kroniku a další dávno zapomenuté žánry. Vysvětlení Ardy není pozitivně vědecké, ale mytologické; stalo se to,

protože to tak někdo kdysi dávno vyprávěl.

Dodat lze, že to nebyla zkušenost v té době úplně ojedinělá, protože v podobné době (1987) jsem něco podobného viděl i ve filmu. Šlo o Boormanův *EXCALIBUR*, natočený 1981, stejně nepochopitelné zjevení. Hned na začátku filmu nastoupil Merlin a začal dělat těžkotonážní kouzla. Dnes asi těžko vysvětlím, jak moc to bylo neuvěřitelné. Historie, to měl být Jirásek, věda, školní učebnice; rozhodně ne nějakí draci a magie. To směřovalo jedině do pohádek; a ty zase neměly a nemohly mít nic společného s reálnou historií. A ono toho tam bylo k vidění víc; málokdy jsem měl tak silný dojem, že se příběh dotýká těch opravdu podstatných věcí, o které v životě jde. Scénu, kdy Galahad umírá a má přitom Grál skoro na dosah, považuji dodnes za jednu z nejgeniálnějších, co jsem kdy viděl. Něco podobně úžasného mi realismus nikdy nedokázal nabídnout.

V.

Potom přišla revoluce. Všechny zdi komunismu vyletěly do povětří.

Kromě spousty dalších věcí, které se změnily, dorazilo tohle všechno tak nějak najednou. Tolkien, Le Guinnová, Herbert a Zelazny vyšli normálně v knihkupectví a bylo možno si je koupit. Bylo možno číst i Kadleckovou nebo Vrbenskou. Bylo dokonce možno číst i Argonanta, byť pod jiným jménem. Bylo také možno jít do kina na *EXCALIBUR*. Další možnost byla podobné světy osobně navštívit v *DRAČÍM DOUPĚTI* (1990).

Ta hra naplnila plno tajných choutek, které jsme měli už dávno, ale styděli jsme se o ně požádat; totiž šermovat mečem, provádět hrdinské činy, procházet tajemná sklepení plná oživlých mrtvol a zachraňovat princezny, případně alespoň truhly, narvané zlatem a záhadnými artefakty.

Několik lidí později protestovalo, že RPG nemusí souviset s fantasy, mohou fungovat i jako sci-fi, nebo i dočista realisticky. Jenže **DRAČÍ DOUPE** bylo fantasy; a všechny non fantasy prvky v něm spíš překážely. Že by se dalo i bez draků, to byla informace, která se plížila do Československa hromadu dalších let.

Opět lze konstatovat, že se tu opisovala západní zkušenost o dvacet let později. Vliv Tolkiena nebo Howarda na Gygaxa a jeho prvotní D&D byl také zdokumentován mnohokrát a je asi zbytečné to nějak blíže rozebírat.

Poslední veledůležitá novinka té doby byla skutečná magie. Začaly vycházet knihy, kde se mluvilo o magii jakožto stovky let známé věci, kterou plno lidí reálně provozuje. Tohle byla nejmocnější představitelná podpora fantasy. Ukázalo se, že realismus není úplná pravda o našem světě. Ten je o kus fantastičtější, než se zdálo.

Samozřejmě, tohle všechno mělo vliv na moje další spisování. Tehdy jsem už pevně vězel ve spárech historické fikce, nicméně proud magie a nových fantastických věcí zanechal stopy. **SOUBOJ** byl určitě nejtolkienovštější příběh, co mi kdy vznikl. Ale dál jsem nešel. Nikdy jsem už nepřekročil tu hranici, že bych začal tvořit zcela vlastní svět. Lákalo mne to, pohrával

jsem si s tím, ale nenacházel jsem pro to dost silný důvod. Vždy mne zastavila ta klíčová otázka – *proč vynalézat Středozemi, když ve Středozemi žijeme?*

VI.

Pokud je tématem článku fantasy literatura, teprve v tomto místě – v první polovině devadesátých let, neumím říci přesněji, kdybyste mne zabili – se i u nás ukázalo, že něco takového existuje a dává smysl. Že to není ani zvláštní sci-fi, ani zvláštní historie, nýbrž zbrusu nový žánr, který má vlastní pravidla a souvislosti. I když je ve světě nejméně dvacet let starý. Od prvních pokusných vlaštovek k rostoucím proudům a uvědomění si žánru to trvá vždycky desítky let. U sci-fi nebo detektivky tomu nebylo jinak.

U následných nových žánrů, které vznikaly na západě až v osmdesátých letech, se již časové zpoždění zkrátilo. Ukázalo se, že k fantastickým světům lze dojít ještě jinak než přes historickou fikci a přes sci-fi. Šlo o cyberpunk coby poslední vzepětí sci-fi (**NEUROMANCER**, 1984), splatterpunk (**KNIHY KRVE**, 1986), Holdstocka (**LES MYTÁG**, 1992), Burtonovy filmy (**BATMAN**, 1989) nebo o Gaimanovo **NIKDYKDE** (1993). A také se zjevilo plno zapomenutých starožitností, které naopak na západě stačily už zapadat prachem, ale u nás je dějiny nějak záhadně vynechaly. Třeba Lovecraft a weird (pro mne první setkání s **VOLÁNÍ CTHULHU** v roce 1991). Tyto pro nás nové věci byly všeobecně daleko rychlejší, daleko agresivnější, s daleko větším tahem na branku. Co nějaký **PÁN PRSTENŮ**; ale **IMAGIKA**!

Na naší východní polovině Evropy se také objevil ten Sapkowski (1992). Navzdory jeho časné myšlence, že *V Šedých horách zlato není*, pochopil naprosto správně, že zrovna pro něho osobně tu je zlata hromada. Draci, rytíři, kouzelníci; příběh o strašidle v lehce středověké variantě; přesně tohle vyhladovělé publikum léta chtělo a léta se mu to odpíralo. Rané věci psal poctivě a zajímavě. Po dočtení jeho první knihy jsem byl zcela nadšen. A četl jsem nadšeně i druhou... a třetí... ale potom se mistr přerazil přesně o to, co sám vzorně popisuje v těch **ŠEDÝCH HORÁCH**; replikoval svůj model Zaklínače až do zemdlení. Tři sbírky povídek byl zřejmě ten moment, kdy se s tím mělo přestat. Možná by i ze své pozdější románové ságy dokázal vyrobít ještě jednu ucházející sérii povídek. Možná – snad – by mohl vzniknout i běžný román standardní délky, kdyby se podařilo najít dost potenciálu v nějaké povídce. Ovšem udělat z toho pentalogii, to byl nápad přímo sebevražedný.

A nedávný průzkum Howarda odhalil, že on ten **ZAKLÍNAČ** je vlastně jen další exemplář *sword and sorcery*. Rozdíly mezi Conanem a Zaklínačem je nutno hledat drobnohledem. Někde u té Sapkovského pentalogie, na přelomu tisíciletí, jsem se definitivně rozešel nejen se Sapkovským, ale s fantasy jako celkem.

Ale to předbímám.

VII.

Sapkowski měl podle mne pravdu už na začátku devadesátých let a *V Šedých horách zlato není*.

On sám tuto past dost přesně popsal, aby do ní následně spadl. Fantasy uvízla na místě stejně děsivě jako kdysi klasická sci-fi zlatého věku. Zasekla se do tolkienovských schémat, kde se recykluje stále stejný model fantasy ras s elfy, s hobity, trpaslíky a skřety. Stejně tak údajně neomezená magie je ve fantasy k vidění většinou v jediné energetické verzi metání fireballů, což daleko víc připomíná ty dávné sci-fi paprsky smrti než staré rytířské příběhy. Fantasy dra-ci musí mít kromě křídel bůhvíproč čtyři nohy, musí mluvit a musí mít barevné šupiny. A k tomu tam musí být archaicky vypadající říše a králové a také šermující rytíři. A tajemná postava v kápi. A všechny údajně neznámé a originální entity musí mít nějaká tolkienoidně seversky znějící jména (začínají na *A*, obsahují znělé *r* nebo *l*, dvojhlásku *ae* a také *th*). A konečně, musí tam nějaká družina putovat, aby dosáhla bájného artefaktu.

Zkrátka, je to samý HRANIČÁŘ XAXY.

No, nemusí to být až tak příšerně provedené; ale čím se v principu a zásadně liší Sapkowského pentalogie od HRANIČÁŘE XAXYHO? Čím se liší od tlustých románů ze série DRAGON-LANCE? Jak moc se liší důmyslné intriky dávného AMBERU od důmyslných intrik HRY O TRŮNY? V čem se liší Miévillov KRAKEN od Gaimanova NIKDYKDE? Je to všechno opravdu jen provedení?

Možná někoho zarazí, jak blízko má občas taková věrná nápodoba k plagiátu. Tento problém hrozí u všech citací a napodobenin vždycky. Odlišit, co je ještě nějakým způsobem originální – přestože už zjevná odvozenina – je

velké a oblíbené téma postmoderních debat o umění. Rovnou říkám, že fanouškové fantasy mají tuto hranici nastavenou úplně jinak než všichni ostatní.

Ještě temnější dojem jsem měl z občasněho setkání s českou fantasy. Někdo dospěl tam, kde byla Kadlečková v roce 1989, případně Tolkien v roce 1954, a neváhal nám to oznámit. Pokud ale vymyslel něco opravdu nového, potom ho fantasy publikum naopak dokonale ignorovalo (Miloš Urban, 1998).

A jakmile jsem sám jen na chvíli přestal dávat pozor, zjistil jsem, že mne samotného tento příšerný vír kolektivních kliše strhává a páchám kdovíkolikátou kopií něčeho podobného. Fantazácký chór všude okolo, tolerující opravdu hodně, mne málem také zhypnotizoval. Jsem nakonec rád, že jsem v těch nejasných a nejvíce fantasy obdobích moc nevydával. Povídky, které jsem mnohem později uveřejnil, v některých případech balancují na hraně této propasti. Ty, které tam nakonec očividně spadly, jsem vám úspěšně zatajil (ano, existovalo například pokračování draka Nigreona).

VIII.

Někde od prvních let začátku nového tisíciletí se i moje psaní bezradně zastavilo. Párkrát se mi podařilo oživit trochu starožitné modely historické fikce energií cyberpunku a dalších nových

směrů, zejména v OCHRÁNCI CESTY, ale byla to poměrně ojedinělá vzepětí. A hodně dlouho mi trvalo objevit, čím se tyto věci liší od běžných fantasy exemplářů.

Objevil jsem, že problém velké části žánru fantasy je právě v tom, že jí *chybí jakési přirozené lešení reality*.

Sci-fi se například pevně opírá o vědu a fyzikální zákony, ze kterých vychází. I když je zpochybňuje, deformuje, případně rovnou popírá, stále je tam jasný vztah k takové všeobecně uznané realitě.

Historická fikce má podobnou pevnou kostru v reálné historii. I když provedeme deformaci historických událostí – třeba, že Hus to nakonec přežil – stále respektujeme v takovém příběhu vnucené paradigma světa pozdního středověku, na který se dá navazovat.

Fantasy je údajně tvořena *zcela svobodně, na čistém listu papíru*. Lidská mysl ovšem takto pracovat neumí; vždy musí vyjít z něčeho známého. Jako se mořeplavec musí odrazit od nějakého břehu, aby mohla objevovat neznámé. Když si dáme záležet, vždy najdeme paradigma, od kterého autor vyšel a odkud dorazil do svého světa. U Tolkiena to byly jasné staré severoevropské mýty a eposy. U Le Guinnové a Kadlečkové to byla sci-fi; začaly nějakou planetou, tu něčím obydlely a začaly budovat nějaká další pravidla.

Potíž začíná u těch *dalších* fantasy autorů. Jejich výchozím bodem nebyla mnohdy realita,

Jak moc se liší důmyslné intriky dávného AMBERU od důmyslných intrik HRY O TRŮNY?

jakkoli deformovaná, ale již *hotové konstrukce předchůdců*; jiná fantasy. Nejčastěji právě trojice Tolkien, Le Guinová, Howard; později i Gaiman. Tímto procesem se dostali k Sapkowskiému elfové a hobiti, ač nemají v příběhu sebemenší smysl. Renčínovi se podobně zjevilo v trilogii pražské podzemí, které sice smysl dává, ale beznadějně připomíná Podlondýn z Gaimanova NIKDYKDE. A ti elfové jsou tam ještě navrch.

A takový *hraničář Xaxy*, to je už jen železo a konečný stav vesmíru; nekonečná odvozenina z odvozenin, původního tam není nic. Fantasy rekvizity jsou tímto procesem jaksi mrtvé; není jich k příběhu ani potřeba. Místo elfa hraničáře to klidně mohlo být o indiánském válečníkovi nebo o staroslovanském bohatýrovi, aniž by to příběhu jakkoli vadilo. Podobní autoři prostě mechanicky přebírají, aniž by zkusili přemýšlet, proč to měl v příběhu autor originálu a jak k tomu došel.

Úplně geniální shrnutí tohoto způsobu uvažování předvedl v jedné debatě neznámý autor G. tímto nádherným patetickým výkřikem:

Ne, lidi mi nestačili, protože mě baví FANTASY – od slova fantasie – proto mi lidi nestačí!

Shrňme si to. Takový Tolkien potřeboval do svého světa nový druh bytostí, který by symbolizoval určitý charakterový rys. Třeba vztah k absolutnu, lásku k umění, vztah ke smrti. A vytvořil elfy, protože mu lidé nestačili.

G., naproti tomu, musí vytvořit elfy, *aby to bylo fantasy*. Jiný účel to nemá. „Fantasy“ toho-

to druhu úplně obrací původní smysl slova. Není rozletem mysli, ale vyplňování „povinných“ kolonek v dotazníku. Příběh může být naprosto tuctový, možná v jádru i úplně realistický, ale pokud tam budou elfové, je příslušnost k žánru zachráněna. To je vlastně úplně popření důvodů, proč původní autoři fantasy vytvářeli.

Ještě jinak. Fantasy žánr funguje jako břízy, které rostou jediné na holé louce, kde je dost světla. Z původní starověké nebo středověké – nebo kdovíjaké reálné – mytologie lze odvodit efektní variantu fantasy světa. Můžete vytvořit svět z *urban legends*, jako Gaiman. Můžete vytvořit fantasy pravěk, jako Holdstock.

Ale pod již vyrostlou břízou pak už žádná další bříza nevyroste. Odvozovací proces funguje jenom jednou, sekundární a terciární fikce jsou stále absurdnější a neudrživější.

Pokud tedy chcete napsat dobrou fantasy, především zapomeňte, že jste někdy nějakou jinou fantasy četli. Určitě zahodte Tolkiena, který je nejvlivnější a nejničivější. Musíte vytvořit svůj svět úplně nově, odvozením z nějaké jiné funkční reality. Za takových okolností je mizivá pravděpodobnost, že se vám tam objeví elfové a trpaslíci, a zcela nulová, že hobiti. Kouzelníci u vás nebudou metat firebally, draci nebudou hlídat tajemné artefakty a otrhané zjevy se nebudou ploužit městskou kanalizací.

IX.

Druhá kletba fantasy jsou paradoxně ti její již zmínění sourozenci ze světa RPG. A počítačových her. Jsem přesvědčen, že úspěšná invaze těchto her do světové kultury vedle fantasy je dána časovou shodou; prostě bylo oboje vynalezeno v tomtéž okamžiku. Kdyby hry vznikly o dvacet let dříve, třeba v roce 1950, zaručeně to bude zase samý robot a mimozemšťan; a o dalších dvacet let dříve by to byli kovbojové a indiáni, případně detektivové a gangsteři. A vládlo by automatické přesvědčení, že RPG hra je druhem westernu nebo gangsterky.

Fantasy literatuře tohle sepjetí také pomohlo do světa a v rozšíření, protože orky, elfy a draky znají díky hrám i ti, co nějakým zázračným způsobem nikdy neslyšeli o Tolkienovi nebo o Howardovi.

Odvrácená stránka téhož efektu je, že herní světy si vyžadují schematizaci ještě víc než literatura. Pro hru musíme vědět, jak je elf vysoký, jak daleko dostřelí, kolik má hitpointů a tak dále. *Hraničář Xaxy* ukazuje drasticky, kam lze tímto myšlením dojít. To vyplňování dotazníku je tu stále zřetelnější. Charakterizace hrdiny je něco jako přehledka technicko-taktických dat zbraně; hrdina je dán tím, jak daleko uběhne a jak daleko dostřelí, že má povolání hraničáře a speciální skill na šípové zbraně. Xaxy je extrém; ale sám se rovnou přiznám, že

mne v jistém období zcela automaticky napadalo informovat čtenáře o tom, kolik přesně metrů má místnost, kam hrdinové přišli, kolik ušli hrdinové za den, kolik měl král vojáků a kolik jich padlo nebo kolik let přesně je hlavní hrdince a kolik měří centimetrů na výšku (a přes prsa, samozřejmě).

Je třeba si uvědomit, že drtivá většina těchto údajů je pro účely mého příběhu – a mám podezření, že i vašeho – zcela zbytečná. Zoufalý balast, stejně absurdní, jako ty TECHNOBOLY, které vykřikují hrdinové v některých sci-fi. Pokud si z toho vysloveně neděláte legraci jako ukázka, nevypadá to hezky, jen o tom lze říci, že je to *žánrové*.

Jiný projev vlivu her je v *posílení vizualizace*. Ve hře má smysl – podobně jako ve filmu – především to, co je vidět, co se dá nějak spočítat, co se dá hrát. Což vede k posílení boje a akce, k prokreslení kulis a scény, ale naopak ke zpoštění psychologie, vnitřních úvah hrdiny, dvojsmyslů, emocí a jiných vymyšleností.

Stejně tak jsou neviditelným způsobem vymezeny dějové linky. Je třeba odejít od waypointu X k místu Y; je třeba získat artefakt; je třeba zabít nestvůru; je třeba osvobodit princeznu. V jiných dimenzích se málokdy uvažuje. Zmizely fantastické příběhy, které se odehrávají z velké části ve snech nebo v mysli; příběhy o velkých duchovních cestách a zápasech; příběhy, kde nevystupuje vůbec žádný jasně definovaný hrdina; příběhy, kde lidé *pocítí jednoho dne cosi nevýslovného*. Už se o tom moc nepíše. A pokud ano, nemá to místa ve fantasy litera-

tuře. Je to vykázáno s patřičným odporem do *mainstreamu*.

Záhadu vztahu her a literatury nemám dodnes úplně vyřešenou. Varující je pro mne, že *převod herního záznamu do literatury nebo do filmu se nikdy nikomu nezdařil*. Výsledky jsou většinou přímo špatné, jako film *DRAČÍ DOUPĚ*, v některých případech pak alespoň ucházející či obstojné, jako *SILENT HILL*, ale nikdy opravdu dobré a už vůbec ne skvělé. Můj ojedinělý pokus o podobnou věc, vzniklý z okouzlení nad velmi zdařilou a komplexní hrou, dopadl tak katastrofálně, že mne to samotného překvapilo a nic vám o tom raději neřeknu.

X.

Začal jsem deníkovým vyprávěním, skončil polemikou. Od přelomu tisíciletí jsem prakticky tam, kde byl Sapkowski teoreticky už na počátku devadesátých let. Nečetl jsem od tohoto data už ani jednu novější fantasy, která by mne bezpodmínečně nadchla. Pokud se něco blížilo takovému pocitu, obvykle to zároveň vyvolávalo obzvláště silné pochyby, zda se to dá ještě vůbec jako fantasy označit. Je dost možné, že by to jiný badatel zařadil úplně jinam, například k historické fikci nebo k pohádce. Mám na mysli například *JONATHANA STRANGE A PANA NORRELA* od Susan Clarkové nebo *SEZNAM SEDMI* od Marka Frosta nebo dětskou knihu *ABARAT* od Cliva Barkera.

Já a fantasy jsme se zkrátka rozešli, stejně jako se mi to stalo dříve se sci-fi, s detektivkou

nebo s klasickou historickou fikcí jiráskovského typu. Jsme dávní známí, občas se potkáme a pokecáme spolu. A bez lítosti se rozcházíme.

Tak zas někdy.

Napsala Julie Nováková

Literatura

VĚDA VE SLUŽBÁCH SF II: NOVÝ SVĚT BEZ VENUŠANŮ A MARŤANŮ

Posádka ztroskotané lodi se prodírá vlhkou venušanskou džunglí, zatímco v patách se jí plíží místní šelmy s tesáky jako dýky... Cimbuří majestátních marťanských měst ozářená západem slunce se hrdě tyčí nad rudou pouští protkanou vodními kanály...

Konec venušských pralesů a marsovských paláců

...a zatím v našem světě, prosinec 1962: Americká sonda Mariner 2 podniká historicky první úspěšný průlet kolem Venuše. Naměří teploty v její atmosféře překračující 300 stupňů Celsia. Dohady o obyvatelnosti Venuše dostávají těžkou ránu. Po několika dalších průletech jim už ránu z milosti udělí sovětská Veněra 4, která v říjnu 1967 přistála na povrchu Venuše a během 93 minut sestupu odesílala data o hustotě, teplotě a složení venušské atmosféry. Ta se ukázala nejen ještě teplejší, než pravila dřívější

data, a složená zejména z oxidu uhličitýho, ale i daleko hustší, než se dříve odborníci domnívali. Venušským džunglím a oceánům z pulpových příběhů meziválečné doby byl konec; realita ukázala neobyvatelné peklo, kde ani sondy dlouho nepřežijí.

Poslední naděje týkající se Marsu však ještě nezvadla. Fantazie Percivala Lowella a jeho příznivců o marťanských civilizacích budujících složité systémy zavlažovacích kanálů, založené na chybném překladu a dezinterpretaci dřívějších Schiaparelliho pozorování Marsu, sice už od počátku století nebyly v módě, ale co kdyby se tam vyskytoval alespoň jednoduchý život? Koncem 50. let těmito dohadům vlila energii do žil pozorování astronoma Williama Sintona, který v prestižních žurnálech včetně Science publikoval zachycení marsovské spektroskopické stopy odpovídající lišejníkům. To, že by na povrchu mohly růst lišejníky, se tehdy zdálo jako docela rozumná domněnka. A někteří alespoň v duchu dodávali: Když lišejníky, tak proč ne pozůstatky dávných civilizací...

Obraz Marsu, dlouho tak populárního jako lidem přívětivý svět z příběhů E. R. Burroughse a dalších, se však v 60. letech proměnil v mrazivou poušť s atmosférou příliš řídkou na to, aby se tam dalo dýchat, nemluvě o jejím složení – dýchat oxid uhličitý zkrátka neumíme. První úspěšný průlet Marineru 4 kolem Marsu v létě 1965 ukázal pustou krajinu i neveselá atmosférická data. Mise Viking v 70. letech poznatky výrazně rozšířily, ale snům o marťanské civilizaci neprospěly, ba naopak. Pokud na

Marsu přece jenom někdy něco žilo a mohlo do naší současnosti přežít, tak leda odolné mikroorganismy pod povrchem, ale princezna Dejah Thoris těžko. Dokonce ani ty lišejníky – ukázalo se, že šlo o metodologickou chybu a zachycená stopa pocházela z atmosféry Země.

A tak vědecký pokrok rozbil romantické představy pulpové science fiction o Venuši a Marsu. Konec příběhu? Kdepak. To nejzajímavější teprve začíná...

Větší dobrodružství, než jsme mohli doufat?

Příběhům zasazeným na Venuši a Marsu mohl nastat konec – ale to by nebyli autoři science fiction, aby si brzy neuvědomili, že zdánlivou nevýhodu reálných dat mohou obrátit ve svůj prospěch! Jsou libo pokusy o terraformaci nebo extrémní habitaty?

James E. Gunn trefil obraz Venuše překvapivě správně už v polovině 50. let ve své novele „The Naked Sky“, nepodařilo se mi však dohledat nic o tom, zda šlo o cílenou úvahu nad možnou realitou Venuše, či náhodu. Ve svých OBCHODNÍCÍCH VENUŠE z roku 1972 se slavný autor Frederick Pohl víceméně držel tehdejších poznatků o Venuši, ale v napsání dobrodružného příběhu mu to nezabránilo – právě naopak. Přestože většina zajímavých událostí se odehrává v podzemí Venuše, protkaném tunely po zmizelé civilizaci Heechee, nehostinný povrch a většina atmosféry posloužily pro rozvíjení zápletky a přidání napětí a komplikací.

Geoffrey A. Landis je nejen SF autor píšící mj. o osídlení teplotně i tlakově příznivých vrstev atmosféry Venuše za pomoci vzducholodí, ale i vědec NASA, pracující na vývoji technologií pro vesmírné mise, a propagátor reálného průzkumu a kolonizace Venuše pomocí letounů a vzducholodí. Jeho povídka „Sultan of The Clouds“ se odehrává právě v prostředí vznášejících se měst a lehce představuje i jeden zajímavý, šílený, byť podle mého nefunkční koncept úprav podmínek na Venuši. A ruku na srdce, jak krásná je představa oblak osídlených obřími balony a vzducholoděmi? Steampunk potkává hard SF...

Kim Stanley Robinson se s terraformací nepáral. Na Venuši zasadil část děje svého monumentálního románu *2312* a v jeho pojetí je Venuše v titulním roce už delší dobu zastíněna, aby zkolabovala její atmosféra a oxid uhličitý mohl být v pevném skupenství odstraněn, zatímco na povrch jsou směřována ledová tělesa, která tam při dopadu mají dopravit vodu. I tady je změna ukázána jako jednodušší, než by ve skutečnosti byla, ale představivost i slušná práce se zdroji se rozhodně Robinsonovi upřít nedají a jeho Venuše je z příběhového hlediska také velmi zajímavá.

Realisticky pojatý Mars se dočkal mnohem většího množství zpracování, především co se týče prvních misí a počátků kolonizace, ale i terraformace. Vyčerpávající seznam by tu byl prakticky nemožný (ostatně i o Venuši vzniklo daleko více prací než výše zmíněné), ale zmíníme alespoň letos vydaného *Martana* Andyho Weira, jehož filmové zpracování nedávno přišlo do kin. Není boj osamělého astronauta o přežití na svým způsobem blízkém a zároveň nelehko dosažitelném světě ještě napínavější než „planetární romance“, které by se vlastně mohly odehrávat kdekoli? *Martan* překrásně ukazuje, že nepotřebujeme dávné vzletné představy k vytvoření velmi silného příběhu a popsání úžasného prostředí. Kdo z nás by se na Mars nakonec nechtěl podívat osobně?

...a ještě mnohem dál

Díky dalším vesmírným misím jsme se nejen dozvěděli daleko více o Marsu a Venuši (na letošní Evropské planetologické konferenci, odkud píšu, se objevila spousta vzrušujících novinek), ale také dalších planetách naší soustavy. Voyagery odstartovaly vlnu zájmu o plynné a ledové obry a jejich měsíce. Díky nim a následujícím misím jako Galileo a Cassini se Jupiterova Europa či Saturnův Enceladus staly hlavními nadějemi co do obyvatelnosti, když byly objeveny známky existence jejich podpovrchových oceánů. Stali jsme se svědky bouřlivých vulkanických erupcí Io, spatřili dvojí tvář

Ilustrace: Úsvit na Marsu. NASA Goddard Space Flight Center/Creative Commons



lapetu i záhadný Triton... Letos jsme díky sondě New Horizons poprvé zblízka viděli Pluto, jehož krajina se ukázala ještě úžasnější a rozmanitější, než se kdo odvažoval doufat. Sonda Rosetta a její přistávací modul Philae nám přinesly další historický milník – dlouhodobé blízké zkoumání komety! Řada teleskopů nám také přináší stále další objevy exoplanet, byť k nim se zblízka ještě delší dobu nepodíváme. Ostatně i jakákoli mise cílená na náš vlastní Oortův oblak je zatím mimo naše technické možnosti, ale to se snad v nejbližších desetiletích změní...

Detaily historie Marsu jsou stále ještě poměrně velkou neznámou. Způsobil dramatické rozdíly mezi severní a jižní polokoulí dávný dopad velkého tělesa? Měl Mars magnetické pole, a pokud ano, jak silné? Kolik vody měl na počátku, kolik jí ztratil a jak rychle? Jaký význam by pro možnosti života měla tekoucí voda, která se tam přinejmenším sezonně, v malém množství a za přítomnosti solí vyskytuje? Kdy tam ustala sopečná aktivita? Jakých překvapení se ještě dočkáme? Co se týče Venuše, jaké příčiny vedly k její retrográdní a velmi pomalé rotaci? Mohlo by tam něco přežít v supratekutém oxidu uhličitém, jak nedávno nadhodil Dirk Schulze-Makuch, generující spoustu provokativních hypotéz o teoretických limitech života? Vědecké objevy možná rozbily tradiční pulpovou představu Marsu a Venuše, ale rozhodně nesebraly práci naší fantazii. Právě naopak: otázky zatím zdaleka nekončí!

Co na to RPG?

Pokud chcete hrát příběh odehrávající se v realistickém – současném či budoucím, ovlivněném zásahy člověka – prostředí Marsu, Venuše či jiného tělesa naší soustavy, směle do toho! Přibližná realističnost sice není žádnou podmínkou a řada sci-fi se bez ní vesele a často ke svému prospěchu obejde, ale využití skutečných podmínek má tu výhodu, že poskytuje přirozené hranice, v rámci kterých se může vyvíjet příběh, a samo o sobě vytváří řadu možných napínavých situací. Jak si kolonisté po havárii zásobovací lodi poradí s přežitím? Máte nějaký důvod se schovat v dočasné základně na Venuši a není to pro vás sebevražda? Láká vás nějaká záhada na povrchu Europy, ale bojíte se, že když se tam zdržíte jen o chvíli déle, dostanete smrtelnou dávku záření? Chcete se s dalšími spoluhráči vydat trhlinou v ledové krustě do nitra Enceladu? Nebo zkusit osídlit Saturnovy prstence? Případně, pokud se vydáte nějaké ty světelné roky daleko, co najdete třeba na dně veliké oceánské planety – vysokotlaký led, kterým nic nepronikne, kde dochází k čilé výměně materiálu nebo pod nímž se skrývá další vrstva kapalné vody kypící exotickým životem? Reálná pozorování i fyzikální modely vytvářejí celou řadu podmínek, jaké by si člověk často ani s tou nejbohatší fantazií tak podrobně a zajímavě nevymyslel. Byla by škoda je čas od času vzrušujícím způsobem nevyužít!

Julie Nováková a Tomáš Petrásek o reálných poznatcích z letošní Evropské planetologické konference chystají sérii článků včetně přehledového článku o Marsu pro časopis Vesmír. Sledujte weby WWW.VZDALENESVETY.CZ a WWW.JULIENOVAKOVA.COM pro aktuální informace.

NAPSALA Tereza Tomášková

Literatura

GOMPACHI A KOMURASAKI: STRÍPEK Z JAPONSKÉHO FOLKLÓRU

Příběh o nesmrtelné lásce potulného ronina Gompachiho a čarokrásné kurtizány Komurasaki patří mezi tradiční japonská lidová vyprávění. Jak to s nimi ale bylo doopravdy a jakou podobu na sebe vzali v českém literárním zpracování?

Kdysi dávno v Zemi vycházejícího slunce...

...žil ronin Gompachi, který vynikal nevídanou statečností a obratností. Při jedné ze svých cest do Eda se zastavil v hostinci, aby zde přenočoval. Strašný úklad mu však byl připraven, brzy po usnutí měl být zavražděn a připraven o svůj meč a majetek. Krásná dívka však ronina potají pod příkrovem tmy varovala, že hostinec je sídlem chladnokrevných lapků a vrahů. Poté, co Gompachi svedl boj na život a na smrt s deseti muži, doprovodil Komurasaki až do domu jejího otce, odkud byla kdysi unesena.

Gompachi pak pokračoval ve své cestě do Eda, slíbil však spanilé dívce, že se znovu shledají a do té doby je bude spojovat slib věrné lásky. Jejich cesty se rozešly.

Znovu se setkali až v Yoshiwaře, kam se ronin vydal, aby spatřil kurtizánu pověstnou svou nezemskou krásou – jeho překvapení nemohlo být větší, když jí byla Komurasaki, která se vzdala své svobody, aby zachránila rodinu od bídy. Od toho okamžiku ronin činil vše pro to, aby mohl Komurasaki z Yoshiwary vykoupit – postupně začal páchat stále strašlivější a strašlivější zločiny, protože nedokázal dál snášet pomýšlení na strašlivý osud své milenky. Brzy však přišel den, kdy byl Gompachi chycen přímo při činu, uvězněn a poté bez milosti popraven jako dlouho hledaný zločinec.

Když se Komurasaki doslechla strašlivou zprávu o smrti ronina, její žal neznal hranic – tajně uprchla z Yoshiwary a nad hrobem svého mrtvého milence si proklála dýkou srdce. Její tělo pak bylo uloženo vedle Gompachiho, aby svou lásku mohli sdílet i po smrti. Na jejich náhrobek byli vytesáni ptáci symbolizující věrnost.

Příběh o životě, lásce a smrti ronina a kurtizány byl zpočátku šířen v ústním podání, nicméně později překročil nejen hranice „folklórního prostoru“, ale i hranice Japonska – podnikl cestu napříč řadou uměleckých médií a objevil se dokonce i v českém literárním zpracování z 80. let 19. století. V tomto článku se vydáme do Japonska sedmnáctého století po stopách reálných předobrazů Gompachiho a Komura-

saki a stejně tak budeme sledovat i jejich fikční podobu a způsob, jakým byl pojat jejich příběh, když byl zpracován o dvě stě let později Juliem Zeyerem.

Kořeny japonského příběhu o Gompachim a Komurasaki

Domovem reálné Komurasaki byla Yoshiwara – čtvrť v Edu obehnaná zdí, v níž byla od roku 1618 až do reforem Meidži provozována legální prostituce. Tuto čtvrť obývalo velké množství kurtizán, přičemž každá z nich přináležela ke specifické skupině (tayu, koshi, hashijoro, tsubone, hashi...), s níž byl spjat i její sociální status. Ten se odvíjel nejen od jejich uměleckých schopností, ale také od povahových rysů, její osobnosti a pochopitelně také krásy.

Komurasaki patřila mezi úzkou skupinu vysoce postavených kurtizán (tzv. *tayu*), které představovaly to nejlepší, co mohla Yoshiwara nabídnout. Byly to v podstatě předchůdkyně gejš – byly neobyčejně vzdělané v oblasti umění (hrály na hudební nástroje, recitovaly klasickou poezii, bavily tancem a zpěvem), oblékaly se do honosných rób a oplývaly velkou krásou. Byly elitou, mezi jejíž zákazníky patřili nejvýše postavení muži (daimyové, lidé ze dvora...).

Ani Gompachi není pouze fiktivní postavou stvořenou fantazií, ale skutečně existoval a slavný příběh o lásce Gompachiho a Komurasaki se jeho životem nepochybně inspiroval – jeho předobrazem byl ronin Hirai Gompachi, který se v provincii, kde žil, dopustil vraždy a následné

uprchl do Eda. Zde ovšem během několika let spáchal takové množství zločinů (především krádeží a vražd), že na sebe upoutal pozornost šógunátu a v roce 1679 byl popraven.

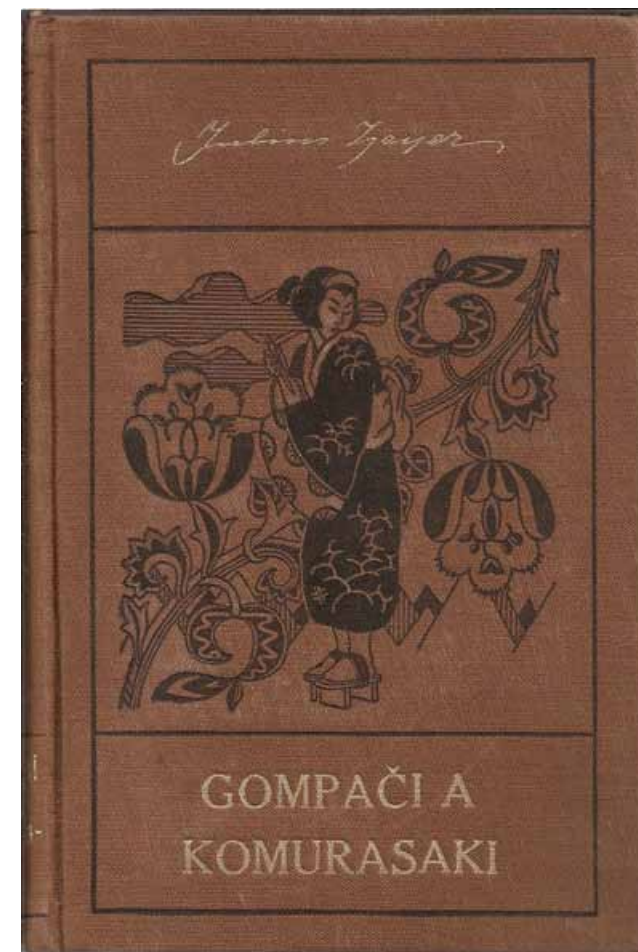
Navzdory tomu, že Gompachi i Komurasaki měli své předobrazy ve skutečných osobách, příběh jejich osudové lásky je nepochybně dílem pouhé fikce. Ačkoli Gompachi našel v Yoshiwaře útočiště, potulný ronin, živící se loupežemi, se rozhodně nemohl vídat s Komurasaki, která patřila mezi kastu kurtizán, jež přijímaly pouze muže z těch nejvyšších kruhů, především proto, že nikdo jiný si jejich společnost nemohl dovolit. Přestože Komurasaki, porušujíc pravidla, jimiž byla coby tayu vázána, prokazatelně měla jednoho stálého milence, nebyl jím Gompachi, protože v roce 1681 (tedy dva roky po Gompachiho popravě) byla Komurasaki z tohoto přestupku opětovně obviněna. C. S. Seigle o Gompachim napsala, že „*kdyby nebylo legendy, která ho spojila s Komurasaki, byl by jen bezvýznamným zločincem*“, čímž vystihla, že reálné události a osudy žijících lidí našly nepochybně svůj odraz ve fikčním světě, ovšem příběh osudové lásky potulného ronina a kurtizány se jen stěží zakládal na pravdě. Pouze představoval neobyčejně atraktivní látku pro umělecké zpracování a stal se tak velmi oblíbeným tématem jak v japonské literatuře, tak ve výtvarném umění, kdy vznikla řada povídek, románů, her kabuki a dřevořezů, zobrazujících osudy těchto dvou milenců.

Julius Zeyer a Japonsko

V druhé polovině 19. století panovala v západní Evropě „japonská horečka“, kdy byli intelektuálové a umělci fascinováni vším japonským. Tato horečka dospěla i k nám, ovšem Zeyer svá díla z japonského prostředí nepsal pod jejím vlivem – ta jsou spíše výsledkem jeho „kosmopolitní“ orientace a celoživotního zájmu o tvorbu takzvaných „obnovených obrazů“, v nichž zpracovával náměty vycházející ze starších literatur jiných zemí, především Francie a zemí Orientu (Egypt, Persie, Japonsko, Indie, Čína...).

V průběhu svého života podnikl Zeyer řadu cest do nejrozličnějších zemí světa, a ačkoli Japonsko nikdy nenavštívil, japonské prostředí a japonská kultura byly silným inspiračním zdrojem pro jeho tvorbu. Setkával se s nimi zprostředkovaně díky knihám, které si půjčoval od Vojtěcha Náprstka – z nich pak čerpal reálie, mytologii, filosofii, japonské pohádky, pověsti atp. (v záznamech Vojtěcha Náprstka o výpůjčkách je dokonce možné dohledat i seznam knih vypůjčených přímo Zeyerem, včetně přesné datace).

Ačkoli Zeyer věnoval mnoho času studiu japonských tradic a reálií, nelíčí Japonsko příliš realisticky a silně ho stylizuje. V dobové kritice se hovoří o „ohnivé, až výstřední romantičnosti“. Sám Zeyer pak v úvodu ke svému románu GOMPAČI A KOMURASAKI píše:



„Žaponsko, jež mi na mysli tanulo, nebylo tak docela ono, jež poznal jsem hltaje všechny ty zajímavé knihy [...], bylo to Žaponsko jiné totiž snivé a nyjící [...], Žaponsko ono

podivné a fantastické [...], Žaponsko tetických fialových a růžových horizontů.“

Kromě „žaponského románu“ GOMPAČI A KOMURASAKI (1884) Zeyer zasadil do japonského prostředí ještě prozaická díla O VELKÉM BOLU BOHA IZANAGIHO (1891) a PÍSEŇ ZA VLAHÉ NOCI (1885) a drama LÁSKY DIV (1889).

Zeyerovo zpracování

V úvodu ke svému románu Zeyer napsal, že námet pro své dílo čerpal z knihy A. B. Mitforda TALES OF OLD JAPAN, „z nichž [...] se o legendě o lásce Gompachiho a jeho milenky Komurasaki dozvěděl.... dále nešel [...] s Mitfordem a varoval [...] se především jeho vypravování napodobiti“.

Mitfordova kniha byla pro Zeyera přímým zdrojem inspirace. Hlavním jeho pramenem byla povídka THE LOVES OF GOMPACHI AND KOMURASAKI, ovšem nečerpal pouze z ní, ale i z dalších: například z povídky THE GHOST OF SAKURA a popisu Yoshiwary či výkladů japonské svatební ceremonie nebo rituálních sebevražd samurajů v dodatcích. Z těchto a ještě dalších střípků jednotlivých příběhů a informací pak vystavěl kostru svého „žaponského“ románu. Tento „obnovený obraz“ nicméně nepředstavuje prosté rozšíření původního příběhu, ale jeho svébytnou interpretaci.

Zatímco v předloze, zachycující tradiční lidovou podobu japonského příběhu, je tragika lásky Gompachiho a Komurasaki jaksi „osudová“, Zeyer vše zasazuje do jiného rámce: Gompachiho život nevyhnutelně směřuje k tragickému konci proto, že nad ním byla vyslovena kletba, která je zcela dílem Zeyerovy invence.

Vychází sice z Mitfordova popisu japonského rituálu *Ushi no toki mairi*, jenž byl provozován „žárlivými ženami, které si přejí, aby byla vykonána pomsta na jejich nevěrných milencích“ (Zeyer v jedné z úvodních pasáží románu velmi důsledně zahrne všechny atributy rituálu, zmiňované Mitfordem, jako bílé roucho, vysoké sandály, zrcadlo, figurku...), ovšem knežna Nadesiko tento rituál nedokončí, protože se v háji střetne s Gompachim, a tato konfrontace ji vyprovokuje k vyslovení kletby:

„Ode dneška bude jedinou mojí myšlenkou tvá zkáza! Slyš též kletbu mou: Nadejde-li kdy

chvilu kde chladné tvé srdce ucítí potřebu lásky, nechť stane se ti trýzní...“

Láska se pak pro Gompachiho stává nebezpečím, či je přímo předzvěstí smrti.

Ani hlavní hrdina v Zeyerově románu GOMPAČI A KOMURASAKI není tedy tak docela stejný – zatímco v původní verzi je roninem, jehož putování začíná, když spáchá vraždu a je nucen prchnout před spravedlností, u Zeyera je samurajem, který se dopustí „zločinu ctižádosti“, když zneužije náklonnosti knežny Nadesiko ve svůj prospěch, a dostane se mu za to nepřiměřeného trestu v podobě kletby, již nad ním Nadesiko vyřkne – a on se proto vydává do Eda. Je zde tedy v kontrastu jak společenský status hrdiny, tak i to, že na počátku své „cesty“ nemá stigma spáchaného hrdelního zločinu, ale naopak je stíhán kletbou za svou ctižádost.

Pravděpodobně proto je pak Gompachiho jednání determinováno právě jeho ctižádostí po slávě a postavení, která ho s vývojem příběhu ovládá stále víc, a pouhá myšlenka na Nadesiko způsobuje, že se stává doslova posedlým. Takže když se zamiluje do Komurasaki a přivede ji zpět do domu jejích rodičů a spatří na horizontu zámek Sakura, probudí se v něm opět jeho ctižádostivost a zapomíná na lásku ke Komurasaki:

„...viděl knežnu před sebou, slyšel její kletbu. Zasmušil se. Pak vystupovaly ctižádostivé jeho sny z propasti jeho duše jako by knežně navzdor.“

Hned na několika místech je také zdůrazňována Gompachiho neobyčejná pohlednost, jež rovněž sehraje svou nezanedbatelnou roli:

„Všude (ho) vítali nadšeně, kamkoli přišel, statného a líbezného samuraje...“

Kromě bezohledné ctižádosti jsou však Gompachimu přisuzovány ještě další nepřilíš lichotivé

vlastnosti, jako jsou pýcha a vypočítavost, které ovlivňují jeho chování – takže když mu pak Okada, který má vysoké postavení na dvoře, nabídne v Edu ruku své dcery, Gompachi s vidinou postavení a bohatství začne opovrhovat Komurasaki:

„Od toho okamžiku cítil cosi jako nevělu k své zasnoubené nevěstě tam za horami,

zdálo se mu, jako by mu byla jaksí rušivě v cestu k pyšným jeho cílům vedoucí, vkročila.“

A když se domnívá, že k němu chová náklonnost samotná princezna Hotaru, spřízněná s šógunem, chce se osvobodit od slibu věrnosti, který dal Komurasaki, a tak jí posílá truhlu s penězi a perlovým náhrdelníkem se vzkazem, že se za ní už nevrátí.

Ve srovnání s japonskou legendou, kde je popraven za řadu loupeží a vražd, u Zeyera žádný z těchto zločinů nespáchá a všechny jeho skutky jsou dány jeho ctižádostí a vemlouvavými radami lstivého Mubary, který svádí Gompachiho ze správné cesty. Na jeho popud se Gompachi také vydává do zábavní čtvrti Yoshiwara.

Dalo by se tedy říci, že Gompachi je líčen mnohem charakterněji než v původním znění příběhu a představuje spíše hrdinu, který sešel ze správné cesty, než antihrdinu z japonské předlohy.

Kromě toho také v románu dojde k jeho „prozření“ poté, co na něj princezna Hotaru připraví léčku a vyláká ho do polorozpadlého paláce, kde je pobodán a nakonec uvrhnut do vězení. Je příznačné, že Hotaru Gompachiho řízne dýkou do tváře, čímž jej připraví o jeho krásu.

„Byl zohyžděn dlouhou rudou jizvou, vrytou do tváře krutým nožem [...]. Byl bled jako mrtvola a podobal se starci. Zhrozil se sám sebe...“

Spolu se svou „líbezností“ ztratí Gompachi i svou pýchu a ctižádost a vzdá se honby za postavením. Vězení se pro něj stane „očistcem“, kde strádá jak fyzicky, tak i duševně, zatímco je mnoho dní sám ve tmě se svými zraněními. Tato událost zcela proměňuje Gompachiho osobnost – jeho proměna je absolutní a je hnána až do krajnosti: začne litovat toho, co spáchal, dokonce se mu jeho činy jeví tak strašné, že v jednom okamžiku přestává toužit po dalším životě. Jeho „světlem ve tmě“, ke kterému se upíná, je mu Komurasaki, kterou předtím zavrhl.

Postava Komurasaki je v přímém kontrastu ke Gompachimu, protože na rozdíl od něj už od počátku ztělesňuje výhradně kladné vlastnosti. Je přirovnávána k „bílému, porosenému, zářícímu květu“, „paprsku luny“, či třešňovému květu. Hned na několika místech je jejím atributem bílá barva, která jí přisuzuje čistotu a nevinnost. V nevěstinci je pak zachován charakter jejího jména obsahujícího barvu („Malý purpur“), ale je pozměněn na „Hvězdnou bělost“. Dokonce i v Yoshiwaře je zdůrazňován kontrast mezi ostatními kurtizánami a Komurasaki, která je „holubici mezi havrany“.

Komurasakina postava je silně idealizována a popisována téměř chiméricky. Příznačné je pro ni sebeobětování ve prospěch jiných (když varuje Gompachiho před lupiči, ohrožujíc tím svůj vlastní život, když odchází do Yoshiwary, aby zachránila rodiče; její konečnou obětí je pak sebevražda u hrobu milence). Oba hlavní hrdinové představují velmi dobrý příklad k tomu, že Zeyer ve své tvorbě zveličoval ctnosti a

přednosti ženských hrdinek a činil je „psychologicky silnější“, zatímco u jeho mužských hrdinů tomu bylo právě naopak, jak upozorňuje R. B. Pynsent.

Po mnoha zvratech se Gompachi s Komurasaki znovu setkává v Yoshiwaře. Podaří se mu ji vykoupit z nevěstince penězi od jeho dobrodince z Eda, což opět nemá svůj původ v japonském příběhu, ale Zeyer tento motiv přidal, aby uchoval Komurasakinu čistotu.

Zatímco v Mitfordově THE LOVES OF GOMPACHI AND KOMURASAKI je příčina Komurasakina odchodu do Yoshiwary víceméně vágní (neštěstí a finanční ztráta zapříčiní bídu její rodiny), zde je nahrazena krutostí daimya, který nepřiměřeně zvýší daň a tím uvrhne vesničany do velké bídy. K tomu pak připojuje detailně rozpracovaný příběh o Komurasakině otci Sogorovi, který se postaví za celou vesnici v boji proti tomuto daimyovi. Sogoro se vydává se svou stížností až k samotnému šógunovi a nakonec dosáhne svého cíle, ovšem je vydán na milost daimyovi a ten jej pak jako velitele vzpoury nechává popraviti i s jeho ženou a dětmi. Zeyer zde velmi přesně převypráví Mitfordovu povídku GHOST OF SAKURA, a to až do nejmenších detailů (např. doručení stížnosti šógunovi vržením listu do šógunových nosítek, když se vydává mimo palác, aby uctil hroby svých předků, či to, že nejmladšímu Sogorovu synovi byla štata hlava, zatímco jedl cukroví, které lidé z davu házeli spolu s květinami atp.).

Převezme také jména hrdinů, ovšem velmi zásadním rozdílem je, že přisoudí vý-

znamnou roli daimyově manželce Nadesiko), jež zde představuje skutečného původce veškerého zla, které se přihodilo Komurasakině rodině, protože ponouká daimya Kôtsukého ke krutostem a manipuluje s ním:

„...slaboch ten byl hříčkou v rukou zuřící své ženy.“

Nadesiko patří mezi řadu postav, které Zeyer oproti původní povídce THE LOVES OF GOMPACHI AND KOMURASAKI do příběhu přidal. Je zajímavé, že se jedná především o ženské postavy (celkem jsou čtyři), přičemž většina z nich hraje v románu klíčovou úlohu. Podle Pynsenta je možné rozdělit ženy v Zeyerově díle do dvou skupin – do první kategorie spadají ženy „kruté, vášnivé a mocné“ (tedy Nadesiko a Hotaru), do druhé ženy „inteligentní, ušlechtilé a krásné“ (Komurasaki). Nadesiko skutečně představuje pravou polaritu Komurasaki – zatímco Komurasaki je v Zeyerově podání ztělesněním dobra, nevinnosti a čistoty, Nadesiko představuje téměř „metafyzické zlo“. Gompachi se pro ni stává posedlostí, která hraničí až se šílenstvím, a ona se ve své pomstychtivosti nezastaví ani před vražděním. Gompachiho zúčtování s touto femme fatale představuje vrcholnou scénu knihy a je v něm možné spatřovat ozvěnu samotného začátku románu, kdy Nadesiko vykonávala rituál a probodávala hřeby slaměnou figurku, představující Gompachiho. Gompachi pak tuto ženu zabíjí (bez ohledu na to, že je motivován pomstou) neobyčejně krutě: šípy (představují-

cími paralelu k hřebům), jimiž ji postupně střelí do dlaně, boku, hrdla a srdce, čímž však kletbu, co nad ním byla vyslovena, nezruší, ale naopak tím nadobro zpečetí svůj osud a nevědomky i osud Komurasaki.

Zeyerův román tedy také končí smrtí obou milenců – ta je ale daleko velkolepější a vznešenější než v původním příběhu. Gompachi jakožto samuraj spáchá rituální sebevraždu, což představuje jeho trest za zavraždění kněžny, které však bylo veskrze ušlechtilým skutkem, kdy se pomstil za Komurasakinu rodinu i Komurasaki samotnou.

Komurasaki se brzy nato setkává s honosným pohřebním průvodem, a když zjistí, že mrtvý není nikdo jiný než její milenec, vy-

táhne z kimona dýku a před zraky všech se probodne a padne na mrtvolu Gompachiho. I její smrt je oproti původní verzi (kdy se vydává ke Gompachiho hrobu a spáchá tam sebevraždu, později ji pak najdou mniši) až téměř melodramatická.

Tato velkolepá smrt milenců zapadá dokonale do příběhu vystavěného na polaritách dobra a zla, věrnosti a zrady, lásky a nenávisti a představuje tak završení celého románu, v němž je zachyceno Japonsko „snivé a nyjící“, Japonsko z dřevorytů, neexistující v žádném konkrétním čase, idealizované, barvitě a exotické, líčené se snovým nádechem nereálna – snad proto, že *„celé dílo Zeyerovo je protestem a bojem proti všednostem reality“*.



napsal Filip „MarkyParky“ Dvořák

Teorie

VYHODNOCOVÁNÍ KONFLIKTŮ II.

V minulém díle seriálu článků o vyhodnocování v RPG jsme si ukázali, že častou příčinou neshod mezi hráči je odlišné chápání toho, co vyhodnocujeme – zda činnosti nebo záměry. Také jsme se úzce dotkli problematiky zoomu. Ukázali jsme si, kdy je neshoda způsobena odlišnou představou hráčů o tom, jaký zoom se použil v odehrávané scéně, a jak mohou hráči takovým neshodám předcházet.

V první části druhého dílu našeho seriálu si povíme něco o motivech, které hráče vedou k vyhodnocování. V druhé části se pak podíváme, jak tyto motivy ovlivňují hru a jak předcházet neshodám, které kolem mohou vzniknout – a zkusíme najít odpověď na otázku, proč v RPG vyhodnocovat.

Rozhodování v RPG

Při hraní RPG se všichni hráči, včetně vypravěče, téměř neustále rozhodují. Až už jde o rozhodnutí, jak bude jednat postava, jaká překážka čeká za rohem, zda danou situaci odehrát s použitím herní mechaniky či jen odvyprávět nebo jakým způsobem se zachovat v situaci, na kterou pravidla hry nepamatovala. Za každým

rozhodováním při hraní RPG můžeme hledat nějaký motiv, důvod, kvůli kterému se hráč či vypravěč rozhodl ve hře pokračovat právě takovýmto způsobem, či cíl který tím sledoval. Předtím, než se na tyto motivy podíváme zblízka v souvislosti s vyhodnocováním, povíme si tedy několik slov o rozhodování v RPG obecně. Začneme příkladem rozhodnutí vypravěče o překážce ve hře:

Agent Mrkvič, nám známý z minulého dílu seriálu, se opět snaží někam propílit. Tentokrát se skrývá ve křoví u zdi venkovského statku, ve kterém by měli mít schůzku zločinci. Marek, Mrkvičův hráč, přemýšlí o tom, jak statek co nejjednodušeji infiltrovat. Vypravěč Petr v tu chvíli Markovi oznámí, že k jeho skrýši se kolem zdi pomalu blíží muž se psem, pravděpodobně mafiánský hlídač. Pokud Mrkvič hodně rychle něco neudělá, pes by jej mohl ucítit a prozradit.

Proč vypravěč do scény vložil překážku v podobě hlídače se psem? Co tím sledoval a jaké jsou jeho úmysly? Při hledání odpovědi na tuto otázku si pomůžeme tzv. Threifold modelem (někdy také GDS modelem), který popsal John Kim. Vypravěče totiž mohly vést k tomuto rozhodnutí různé cíle, kterých se během hry snaží dosáhnout. Většinu rozhodnutí podle Johna Kima můžeme zařadit do jedné z následujících tří, resp. čtyř skupin.

Přístup první: gamistický

Vypravěč mohl do scény vložit psa, protože komplikace v podobě tvora s velmi dobrým čichem je pro zkušeného hráče, jakým je Marek, výzvou. Nebo mohl vypravěč do scény vložit psa, protože stráž se psem je odpovídající protivník pro postavu Mrkvičovy úrovně a schopností. Případně vypravěč mohl do scény vložit psa jen proto, že mu herní mechanika určila, že pro udržení obtížnosti hry si má z balíčku náhodných komplikací vytáhnout kartu „stráž se psem“.

Jestliže vypravěčovo rozhodnutí je primárně motivováno snahou stavět před hráče či postavy spravedlivé výzvy, které mají překonávat, potom o takovém rozhodnutí říkáme, že bylo motivované **gamisticky** (game).

Přístup druhý: dramatický

Vypravěč mohl do scény vložit psa, protože mu přišlo, že Marek přemýšlí příliš dlouho a scéna začíná váznout. Mohl se také rozhodnout, že překvapivé setkání se zvířecím protivníkem bude zajímavým zpestřením hry doposud jednostranně zaměřené na interakci s lidmi. Anebo je pes ve skutečnosti důležitým prvkem v příběhu – Mrkvič by např. mohl poznat, komu pes patří – a tak se jej vypravěč rozhodl zapojit do příběhu právě teď.

Jestliže je vypravěčovo rozhodnutí primárně motivováno snahou pracovat s příběhem, měnit tempo, podnitit vyprávění, atmosféru u stolu budovat nebo naopak odlehčit, pobavit spoluhráče a podobně, potom o takovém rozhodnutí říkáme, že bylo motivované **dramaticky** (drama).

Přístup třetí: simulacionistický

Třetím motivem pro vložení psa může být logika herního světa. Vypravěč mohl psa do odehrávané scény zařadit, protože mu přijde naprosto logické, aby statek, na kterém probíhá schůzka mafiánů, byl hlídán se psy. A okamžik, ve kterém se pes na scéně zjevil, nemusel být zcela libovolný – vypravěč například mohl odhadnout, jak dlouho trvá hlídce, než statek obejde kolem dokola, a dal Mrkvičovi přesně tolik času na rozmyšlenou, než se pes na scéně objevil.

Jestliže je vypravěčovo rozhodování primárně motivováno snahou o odehrání co nejvěrnějšího ztvárnění herního světa, prostředí či okolních postav, potom o takovém rozhodnutí říkáme, že bylo motivované **simulacionisticky** (simulation)....

Je důležité uvést, že jde o logiku či uvěřitelnost v rámci herního světa – tzn. nejde o napodobování reality – stále může být ve hře přítomna magie, nadpřirozeno či svět, může mít podivná pravidla a (ne)fyzikální zákony.

Při hře jen výjimečně dochází k tomu, že rozhodnutí vypravěče spadají jen do jedné z výše uvedených skupin – velmi často se stává, že se zmiňované motivy vzájemně kombinují. Např. zmiňovaná hlídka se psem může být do situace vložena **simulacionisticky** (Petrovi přišlo logické, aby na statku byla hlídka se psem, a tak si ji dopředu připravil), ale její samotný vstup na scénu už byl motivován **dramaticky** (Marek se příliš dlouho věnoval přípravným akcím a Petr pocítil potřebu scénu trochu rozhybat – připravená hlídka se psem se k tomu dobře hodila).

Přístup čtvrtý

Pro úplnost uvedme, že kromě tří výše uvedených motivů může být ještě další důvod, proč vypravěč či hráč může při hře provádět nějaká rozhodnutí (ten však nemá tak silnou vazbu na bezprostřední hraní, a proto většinou nebývá v rámci Threefold modelu zmiňován vůbec a i sám John Kim jej zmiňuje okrajově). Je jím zohlednění roviny **sociální**. Vypravěč se může např. rozhodnout vložit do scény narážku, která pobaví jednoho ze spoluhráčů. Může se rozhodnout, že akce protivníků nebudou smrtící, protože má s hráči dohodu o tom, že jejich

postavy neumírají (tzv. plot immunity). Anebo může naopak změnit směřování scény, protože cítí, že jednomu z hráčů je odehrávané téma nepříjemné. Náš článek se má věnovat primárně vyhodnocování, a proto se v něm sociálním motivům u rozhodování nebudeme vůbec věnovat.

Při přemýšlení nad tím, zda je rozhodování motivováno spíše **gamisticky**, **dramaticky** nebo **simulacionisticky** se není třeba omezovat pouze na rozhodnutí probíhající bezprostředně při hře. Např. jestliže bychom sledovali našeho vypravěče Petra, zatímco připravuje hru, tak bychom mohli vidět přibližně následující:



Ilustrace: tomitapio, <https://flic.kr/p/7h2ygz>

Gamistická příprava – Petr si celý statek i s mafiány připraví jako soubor „překážek“, který je nutné překonat. Obtížnost překážek bude volit tak, aby byly pro Marka a jeho postavu výzvou – buďto jednotlivě, nebo jako celek. Pokud by agent Mrkvič např. měl při své tajné akci na statku objevit nějaké stopy, které mu usnadní jeho další pátrání, budou tyto stopy odměnou za překonání překážek – přičemž ani Petr nemusí dopředu znát jejich přesné umístění, spíše je bude do hry vkládat jako odměny za jejich překonávání.

Dramatická příprava – Petr si pro hru na statku připraví několik silných příběhových momentů, které se mohou odehrát. Hru pak povede tak, aby se připravené události dostaly do hry, až to bude vhodné z hlediska budovaného příběhu. Obtížnost překonávaných překážek bude mnohem spíše vycházet z toho, jak velký dopad má mít jejich překonání na příběh či jak je to vhodné s ohledem na momentální tempo či zábavu ze hry, než ze samotné podoby překážek. Pokud agent Mrkvič ve své akci hledá nějaké stopy, Petr mu je bude odhalovat tak, aby podpořil budovanou atmosféru ve hře či pomáhal zajímavě rozvíjet příběh hry.

Simulacionistická příprava – Petr si celý statek i s mafiány připraví jako skutečnou lokalitu, kterou budou společně s Markem při hře prozkoumávat. Při umísťování překážek se Petr zamyslí nad tím, jaké věci by se na opuštěném statku mohly nacházet, jak by se mafiáni, kteří tam mají tajnou schůzku, chovali. Podle toho také zvolí obtížnost v případě konfrontace.

Pokud by agent Mrkvič měl při akci objevit nějaké stopy, pak se Petr dopředu zamyslí, kde by bylo logické tu či onu stopu nalézt, a podle toho je také umístí.

Stejně tak se nemusíme při posuzování rozhodování omezovat jen na vypravěče. I hráči se při hře rozhodují **gamisticky**, **dramaticky** nebo **simulacionisticky**.

Příklad a varianty rozhodnutí

V průběhu své akce se agent Mrkvič dostane až do kouta stodoly, kde sleduje mafiány, jak si vyměňují nějaké horké zboží. Zadáním jeho mise bylo zjistit, co se chystá, a nepozorovaně zmizet. Marek se ale rozhodne, že Mrkvič z ničeho nic začne ze svého kouta po mafiánech střílet.

Rozhodnutí gamistické

Marek mohl na základě předchozích zkušeností se hrou odhadnout, že v útoku ze zálohy má jeho postava mnohem větší šance, než při pokračování ve skrývačce. Možná už mu docházejí zdroje a potřebuje nějaké rychlé řešení. Možná má tak velký bonus na střelbu ze stínů, že se prostě vyplácí to zkusit.

Jeho rozhodnutí bylo motivováno snahou překonat překážku co nejoptimálnějším použitím herní mechaniky, a proto se rozhodl **gamisticky**.

Rozhodnutí dramatické

Marek si možná řekl, že je čas na pořádný zvrat a že rychlá přestřelka by byla fajn zpestřením hry. Možná si také řekl, že ho zajímá, jak se bude celý příběh odvíjet poté, co mafie přijde o horké zboží a několik důležitých lidí. Nebo má připravenou pro pobavení ostatních skvělou hlášku, kterou chce při útoku vmést kápovi mafiánů do tváře.

Jeho rozhodnutí bylo motivováno snahou překonat překážku co nejzábavněji, nejzajímavěji či rozvinout příběh, proto se rozhodl **dramaticky**.

Rozhodnutí simulacionistické

Marek si promyslel, jak přesně by v dané situaci reagovala jeho postava. A rozhodl, že protože ji celou dobu hraje jako vznětlivou a prudkou, je na čase, aby i tuhle situaci vyřešil silou. Nebo Marek zjistil, o jaké horké zboží se celou dobu jedná, a vyhodnotil, že Mrkvič by v takovou chvíli reagoval agresivně, i kdyby to pro něho bylo nevýhodné.

Jeho rozhodnutí bylo motivováno snahou co nejvěrněji znázornit reakci postavy na události ve světě, proto se rozhodl **simulacionisticky**.

Kdy jaké rozhodnutí?

Obdobně jako u vypravěče i u hráčů platí, že při běžné hře se jednotlivé motivy prolínají a téměř

žádný hráč nehraje čistě **gamistickou**, **dramatickou** či **simulacionistickou** hru.

Rozdílný přístup hráčů nebo v různých situacích však může být zdrojem nepříjemností a třenic ve skupině. Váš spoluhráč se může divit: „Tohle by přece ta postava nikdy neudělala?!“ Reaguje podrážděně, neboť jste nezvolili zřejmě výhodné mechanické řešení? Nebo je otrávený a nechápe, proč opět natahujete ruku po kostkách, i když se na scéně nic zajímavého nechystá? Pravděpodobně se právě ve hře projevil rozpor v chápání výše uvedených motivů. Někdy postačí motivy, které k takovému rozhodnutí vedly, objasnit, jindy je lepší se domluvit, jakým směrem chtějí hráči svou hru vést a jaký způsob rozhodování by měl převažovat. Zároveň je důležité mít na paměti, že pokud používáme GDS dělení, není to proto, abychom říkali, že nějaký styl je horší nebo lepší. Různí hráči mají různé preference a dobrá hra je taková, která každému účastníkovi přinese to, co od ní očekává.

Dílek druhý – Proč vyhodnocujeme?

Po úspěšně vyhrané bitce s mafiány Mrkvič balí ze stolu horké zboží a snaží se zmizet. Od silnice je slyšet houkání policejních sirén, střelba zřejmě nezůstala bez povšimnutí. Marek oznámí úmysl nenápadně se vzdálit do nedalekého lesíka a s rukou nataženou ke kostkám tázvavě pohlédne na Petra: „Budem si na můj útěk házet?“

Poté, co jsme si vysvětlili, jak je to s rozhodováním obecně, vrátíme se k základní otázce tohoto článku. Rozhodnutí spustit vyhodnocení nějaké herní situace či konfliktu je totiž možné posoudit úplně stejným způsobem, jakým jsme výše posuzovali ostatní rozhodování vypravěče nebo hráče. Proto při otázce, proč chceme sáhnout po vyhodnocení, můžeme dostat tři různé odpovědi.

Odpověď první: gamistické vyhodnocení

Pokud nás zajímá zejména to, zda hráče dané řešení posunulo blíže k cíli, případně také jak efektivně, naše vyhodnocení bylo spuštěno **gamisticky**. Při tom jde zejména o zkoušku hráčských dovedností a umu provést postavu skrze hru.

V našem příkladu by si Marek házel, pokud by Petr usoudil, že jde o překážku, kterou má agent Mrkvič překonat na své cestě za úspěchem.

Odpověď druhá: dramatické vyhodnocení

Jestliže nás zajímá zejména to, zda a jakým způsobem předmět vyhodnocení ovlivní či změní směřování příběhu nebo pomocí vyhodnocování chceme budovat napětí či atmosféru, naše vyhodnocení bylo spuštěno **dramaticky**.

V našem příkladu by Petr vyzval Marka k hodu, pokud by usoudil, že Mrkvičův neúspěch by mohl zajímavě rozvinout příběh.

Také to, že hrozba pronásledování policií po okolních polích a mezích vyvolá u stolu napětí a atmosféra „zhoustne“, by mohl být důvod k vyhodnocení.

Odpověď první: simulacionistické vyhodnocení

A pokud nás zajímá zejména to, jakým způsobem se vyhodnocovaná událost projeví v herním světě bez ohledu na její význam v herní mechanice či příběhu, potom bylo její vyhodnocování spuštěno **simulacionisticky**.

V našem příkladu by Petr vyzval k hodu, neboť usoudil, že Mrkvičova vzdálenost od policejních vozů je taková, že by si ho mohli, ale také nemuseli všimnout.

Je důležité zde zmínit, že přestože v příkladech vždy o tom, zda vyhodnocovat, rozhoduje pro jednoduchost vypravěč Petr, nemusí to tak být v každé hře. Jsou i jiné možnosti, jak určit, kdy vyhodnocovat – např. to mohou stanovovat přímo pravidla hry nebo to může záležet na rozhodnutí všech hráčů. Na posuzování motivů k vyhodnocení z pohledu GDS to ale nic nemění.

Zdanlivé nevýhody jednotlivých vyhodnocení

Z výše uvedeného by se na první pohled mohlo zdát, že s pomocí **simulacionisticky** spuštěného vyhodnocení např. není možné vy-

budovat dobrý zvrát v příběhu či adekvátně silnou překážku. Nebo že **dramaticky** spouštěná vítězství musí vždy v hráčích vyvolat pocit nespravedlnosti. Nic není vzdálenější pravdě. Proč?

Stejně jako ve všech předchozích případech i při rozhodování, zda vyhodnocovat, jen málokdy působí pouze jedna z GDS motivací osamoceně. A i když jste se rozhodli vyhodnocovat s konkrétním cílem, většinou se ostatní dva cíle ve hře projeví vzápětí, nepřímo.

- I když vyhodnocení není přímo spuštěno **gamisticky**, jeho výsledek závisí na schopnosti hráče zvolit správné řešení.
- I když vyhodnocení není přímo spuštěno **dramaticky**, nutnost nějak ve hře zohlednit případný úspěch, resp. neúspěch, často posune příběh kupředu, resp. vytvoří zvrát.
- I když vyhodnocení není přímo spuštěno **simulacionisticky**, interpretace herní situace do herní mechaniky a interpretace výsledku podléhá logice herního světa.

Neshody při hře

Kdy tedy mohou při hře vznikat neshody? Zejména tehdy, pokud hráči nerozumí poskytnutému odůvodnění nebo s ním nesouhlasí, protože od hry požadují jiný zážitek.

Gamisticky spuštěná vyhodnocení tedy hráči dodají zejména pocit spravedlnosti či zaslouženého úspěchu v případě vítězství. Pro hráče je také snadné předvídat důsledky

svých rozhodnutí, protože vyhodnocení jsou spouštěna na základě předvídatelné vnitřní logiky hrané hry.

Jinak orientovaní hráči mohou mít pocit, že úspěchů bylo dosaženo čisť skrze herní mechaniku, na úkor zajímavosti či uvěřitelnosti odehraného příběhu.

Dramaticky spuštěné vyhodnocení umožňuje hráčům soustředit se na zajímavý příběh či atmosféru u stolu. Je spouštěné logikou příběhu či subjektivně – emocemi, citem pro drama či zábavu. Jeho výhodou také je, že umožňuje úplně vynechat případná vyhodnocení, která by pro příběh byla nezajímavá.

Jinak orientovaní hráči mohou mít pocit, že hra k nim není spravedlivá. Mohou mít problémy se orientovat v tom, kdy se vyhodnocovat bude a kdy ne. Bude pro ně také obtížné bez dalších vodítek odhadnout důsledky, jaké jejich volby při hře či jednotlivá vyhodnocení budou mít.

Simulacionisticky spuštěné vyhodnocení umožňuje hráčům zejména prozkoumávat či prožívat situace, ve kterých se jejich postava ve světě nachází. Je spouštěné vnitřní logikou herního světa, zejména principem příčin a následků. Konzistence mezi vyhodnocováním a událostmi v herním světě taktéž umožňuje hráčům dobře předvídat důsledky jejich rozhodnutí.

Odlišně orientovaní hráči mohou mít pocit, že je hra nutí vyhodnocovat i tam, kde to vlastně nepotřebují. Mohou si stě-

žovat na zbytečné hody kostkou či na absenci výsledků, které sice nejsou v daném herním světě uvěřitelné, ale je to právě jejich neuvěřitelnost, která přináší k hernímu stolu zábavu.

Obdobným způsobem, jakým charakterizujeme jednotlivá vyhodnocení, bychom mohli charakterizovat i jednotlivé hry nebo herní systémy – podle toho, zda se jejich pravidla zaměřují na vytvoření výzvy pro hráče, tvorbu zajímavého příběhu či scén nebo na události a dění v herním světě.

První a druhý dílek pohromadě?

V minulém dílu našeho seriálu, jsme si představili termíny **činnost** a **záměr** a pověděli jsme si, jaký vztah mají k **zoomu** vyhodnocování. Na závěr tohoto dílu si ukážeme, jak se tyto dva způsoby vyhodnocování doplňují s našimi třemi motivy pro vyhodnocování.

Očekávání gamistických hráčů

Od vyhodnocení motivovaných **gamisticky** hráči očekávají zejména spravedlnost a výzvu. Pokud se rozhoduje čistě o vítězství hráče v rovině herní mechaniky, pak příliš nezáleží na tom, zda jsou vyhodnocovány **záměry** nebo **činnosti**. Stejně tak příliš nezáleží na použitém **zoomu** ani na tom, zda případné záměry patří hráči nebo postavě. Jestliže však vnitřní logika hry alespoň částečně vyžaduje od hráče práci

s příběhem či herním světem, je potřeba vědět, „o co se vlastně hraje“, jinak není možné garantovat požadovanou spravedlnost a rozdíly mezi záměry a činnostmi, včetně jejich vztahu k zoomu se projeví přesně tak, jak jsme si to popsali v předchozím článku.

Očekávání dramatických hráčů

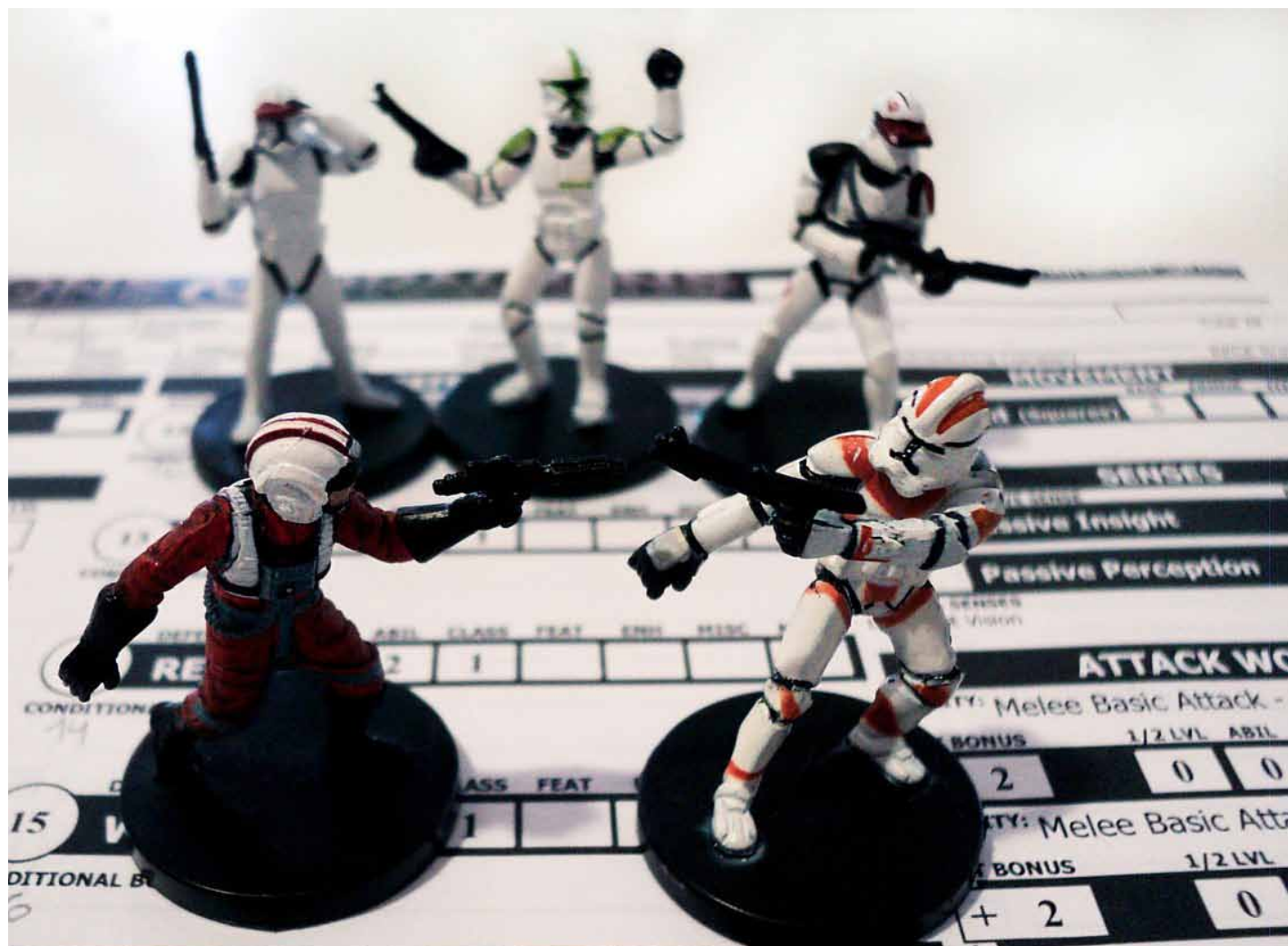
Dramaticky motivovaná vyhodnocení jsou podřízena příběhu či atmosféře. Je žádoucí, aby ve hře existovala možnost vyhodnocování odehrávat velmi nepravidelně a jejich zoom se mohl často měnit. Jednou může být pro agenta Mrkviče výsledek řadového mafiána na okraji příběhu řešený jedním vyhodnocením. Jindy se může ta samá situace v herním světě stát vyvrcholením celého sezení, které si zaslouží velkolepou scénu, plnou dílčích konfliktů. Velmi silným a používaným dramatickým momentem zároveň je, když hráč záměrně konfrontuje svou postavu s neúspěchy či chybnými rozhodnutími. Proto je vhodné, aby dramaticky motivovaná vyhodnocení umožňovala vyhodnocovat záměr hráče i ve chvíli, kdy je velmi vzdálen záměru postavy. Z těchto důvodů je pro **dramaticky** orientované hry velmi vhodné používat vyhodnocování **záměrů**.

Očekávání simulacionistických hráčů

Od **simulacionisticky** spouštěných vyhodnocení hráči očekávají zejména konzistenci s událostmi v herním světě. Díky této úzké vazbě je zprav-

idla jasné, jak se výsledek do herního světa otiskne, a proto hra velmi dobře funguje s vyhodnocováním **činností**. Vyhodnocování **záměrů** také funguje, dokud jsou si záměry hráčů velmi blízké nebo totožné se záměry postav. Problematické může být, pokud se záměr hráče od záměru postav vzdálí. Kvůli nutnosti udržovat u stolu společnou představu toho, jak se které

vyhodnocení projeví v herním světě, jsou také **simulacionisticky** motivovaná vyhodnocení citlivá na změny **zoomu**. Neznamená to, že by zoom musel být nutně konstantní, ale při manipulaci s ním je potřeba opatrně zohledňovat, jak se jeho změna odrazí ve způsobu, kterým se výsledek vyhodnocení projeví v herním světě.



DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz
Zapojte se do přípravy dalšího čísla v našich diskuzích.

REDAKCE

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora
Redaktoři: „Ecthelion²“, Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková
Korektury: Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková
Design a sazba: x₀, Jakub „boubaque“ Maruš II Obálka: „Ecthelion²“

Není-li uvedeno jinak, jsou použité obrázky v public domain
nebo jsou uživateli jejich práv autoři článků či členové redakce.



