

Kostky jsou vrženy - Bronec Michael, Kuglerová Ivana (eds.)

Ondřej Jireš - 10.10.2005

V nové antologii české fantasy najdeme devět zbrusu nových textů. Opět nová kombinace autorů, opět podařený projekt, za který se naši spisovatelé stydět nemusí. Vzhledem k tématu knihy přinesou „Kostky“ nejvíce potěšení hráčům fantasy her na hrdiny.



Ještě než se vhrnu na samotný sborník, dovolím si krátkou odbočku. Jako editor sborníků jsem dlouho rozvažoval, zda je vhodné recenzovat tento konkurenční projekt. Po dočtení knihy však opadly veškeré pochybnosti. Jen stěží mohu být podezříván z podjatosti, jakmile k práci svých kolegů **Ivany Kuglerové a Michaela Bronce** nemám připomínek. Patřím mezi příznivce každého zajímavého a povedeného projektu, ať už ho vytvořil kdokoliv, a kniha *Kostky jsou vrženy* mi umožňuje upřímně se k ní před veřejností vyjádřit, aniž bych mohl být na základě vyznění recenze podezříván z nekalých úmyslů hanět konkurenci.

Editoři vybrali originální téma, které dosud nikdo nezpracoval, oslovili zajímavé spisovatele a z vybraných povídek složili vyváženou antologii. Téma se může zdát jednoduché – povídky podle her na hrdiny – o to těžší je ho z autorského hlediska naplnit. Mnoho spisovatelů se ve svých prvotinách od her na hrdiny odpichuje marně, protože se nechtěně uzavrou ve struktuře herní zápletky, která neposkytuje mnoho volnosti, a zdůrazňování herních mechanismů je pak ještě rychlejší cesta do záhuby, jelikož jsou tyto postupy zcela neliterární a ve formátu povídky nefunkční. V recenzované knize opravdu jeden takový příklad nalezneme, ale každému čtenáři je hned jasné, že literární paskvil jménem *Elf hraničář Xaxy a jeho dobrodružství* je vědomou snahou vystihnout na třech stranách textu úskalí, která vedou na scestí mladé autory píšící podle her na hrdiny. Tento záměrně neobratný text byl součástí již před mnoha lety vydaného článku "Jak nepsat" (najdete i [zde](#)), proto ho někteří čtenáři budou znát. Taktéž dvacetistránková povídka literárního sdružení **Rigor Mortis** s názvem *Dobro vítězí* již několikrát vyšla (nejméně počtvrté). I ta je vynikající humornou kritikou všech klíšé her na hrdiny, příběhů podle nich psaných a špatné fantasy vůbec. Jde o naprostou klasiku mezi domácími parodiemi na žánry fantastiky a i deset let po napsání neztrácí nic ze svého kouzla. Vzhledem k tomu, že zbylých 380 stran (včetně pěkných ilustrací) tvoří původní tvorba, vycházející poprvé, není důvod editory podezřívát, že by si svou práci snažili nějak výrazně ulehčit.

Zmíněnými dvěma texty však není všem klasickým parodiím konec. Nalezneme tu ještě dvě – *Hrdinové v nesnázích* **Jitky Svobodové** a *A Mezky své tupohlavé bičem začasťe vískati budeš...* **Leonarda Medka**. Obě se strefují do stejného cíle sofistikovaneji než Rigor Mortis či autor Xaxyho, a hlavně obě jiným způsobem. Potěšila mě zvláště Medkova povídka, který na nemnoha stranách vystihl podstatu „hraní pro hraní“, nikoliv hraní podle logiky postav, herního světa či zápletek a motivací předhazovaných vůdcem hry. Humor celkově tvoří podstatnou část knihy. **Šindelářův Mrtvý les** začíná jako třeskutá komedie, ale jak se autor s přibývajícím stránkami začal více věnovat zápletky a dobrodružnému příběhu, postupně na udržování rychlého sledu vtípků rezignoval. Neříkám, že ke škodě věci, protože někdy mi jeho pubertální humor (nic proti němu) připadal vynucený. Také **Martin D. Antonín** v textu *Těžký život sférozpytce* kombinuje příběh s humornými momenty, ale tuto kombinaci zvládl mnohem lépe než Šindelář. „*Těžký život*“ patří mezi nejvýraznější povídky sborníku. Martin D. Antonín se postupně se svými démonologickými příběhy a pohodovým humorem profiluje **v jednoho z nejosobitějších spisovatelů** naší fantasy. Doufejme, že mu tento růst ještě dlouho vydrží a nezabředne na určité úrovni, jako se to stalo mnoha jeho kolegům.

Další skupinu textů mohu vytvořit z příběhů, které doslova vybízejí Pány jeskyně a Mistry hry, aby podle nich vytvořili dobrodružství. Tato metoda je celkem běžná, záleží zde pouze na schopnosti Pána jeskyně, jak se mu podaří odfiltrout linearitu hlavního příběhu a vytvořit pro hráče prostředí s absolutní volností. Tím se však teď nebudeme zabývat podrobněji a raději se zaměříme na povídky samotné. Vedle výše uvedené Šindelářovy povídky se mi jako vynikající materiál pro dobrodružství jednoznačně jeví novela **Miroslava Žambocha** *Dole v dole*. Výprava skupinky různorodých charakterů, jaké běžně vidáme třeba v Dračím doupěti, se postupně zvrhává v boj o život ve smrti událostí v dolech na manu, magickou substancí. Žambochovi se podařilo vytvořit sice přímočarý, ale funkční a nápaditý příběh, který záměrně okořenil některými typickými stereotypy fantasy, místo aby na nich svůj příběh postavil. Tím se vyhnul všem úskalím, aby jeho text nepůsobil směšně, a obávám se, že tím nechtěně uvede začátečníky na ono scestí s psaním podle her. Nepředpokládám, že si všichni z nich uvědomí, že v tomto případě se zkušený vypravěč pustil do své **tradiční práce**, kterou jenom fikaně obohatil o herní rysy. Avšak něco za něco. Popasoval se se svým úkolem výborně, ale jeho nejsilnějším prózám nemůže *Dole v dole* konkurovat. Pro nezasevěného čtenáře totiž zůstane užití klíšé nepochopeno a stane se neduhem.

Druhým takovým inspiračním textem se může stát *Pás démonů* **Vlada Ríši**. Narozdíl od Žambocha zvládá Ríša lépe humorné koření, hůře těsto. Některé pasáže svým slohem evokují literárního dřevorubce, někdy mám z Ríšových textů pocit, že spíše popisuje, co v povídce chce mít, než aby povídku opravdu psal. Volím tvrdá slova, ale autor je již dostatečně renomovaný a otrkaný, aby je unesl, a abych dal najevo, že v dnešní konkurenci už to nemá tak snadné jako v době, kdy byl jeden z mála, kdo psal publikovatelnou a zábavnou fantasy. I tato povídka si uveřejnění zaslouží, ale zkušený čtenář bude spíše zklamaný. (Pln naděje však vzhlížím k jeho ambicióznějšímu dílu – nové knize o Brunclíkovi – kterou snad brzy někdo vydá.)

Naopak **Lady Candar** autorsky roste. Ne tak výrazně jako Antonín, ale jistě. Její *Dva psi* je poetický a romantizující příběh, který naštěstí upadá do patosu jen zřídka a je příliš dramatický a svižný na to, aby nudil. Je to spíše dívčí čtení, ale snad nepohrdnou ani pánové. Povídka stojí na dobrém nápadu, ale zároveň je to jediný text, u něhož jsem nenašel žádný konkrétní důvod, proč je zařazený zrovna v této tematické antologii. **Pavel Renčín** se opět ukázal v dobrém světle. V *Na křídlech zlatých draků* prolíná fantasy svět s naší realitou, kde sleduje hráče Dračího doupěte, zažívající své poslední společné dobrodružství. Máme tak možnost sledovat nejen to, co hráči při hře dělají, ale také co se díky jejich představivosti honí v jejich hlavách. Renčín umí výborně napsat emotivní, laskavý, lidský příběh. Škoda jen, že k tomu někdy využívá poněkud samoučelných či šablonovitých prostředků. Jeho povídka má však hlubší rozměr, který naprosté většině ostatních povídek chybí, a působí tak jako o třídu lepší literatura než většina parodií či jednoduchá „dobrodružka“. Ve vlastním zájmu by se však měl do budoucna patosu spíše vyhýbat. Emocionalita nemusí vycházet jen ze sentimentu.

A konečně **Lucie Lukačovičová** ve stěžejní scéně své povídky *Pán Osudu* nechala hrát hru fantasy hrdiny, čímž obohatila sborník o téma, které v ostatních textech nenajdeme. Na jednu stranu je tak sborník dostatečně pestrý, na druhou stranu ho tmelí silné herní motivy i převládající humor. *Pána Osudu* řadím do lepší poloviny antologie, dále bych z nových povídek vyzdvihl ty od Antonína, Medka, Renčina a Žambocha (iao). „Kostky“ logicky doporučuji těm, pro které je kniha primárně určena – hráčům. Ostatní čtenáře tato tematika tolik nezaujme, některé narážky a zápletky pravděpodobně zůstanou nepochopeny a kouzlo antologie se vytratí. Mezi čtenáři Fantasy Planet je však velké procento aktivních hráčů her na hrdiny, pro které bude sborník vítaným zpestřením.

Tento článek byl převzat dne 30.3.2007 13:44:35 z Internetového magazínu Fantasy Planet
