

Fantastika a realizmus

Po mnoho tisícročí sa v ústnom podaní aj v písanej literatúre, podobne ako takmer v celých dejinách myslenia, na nerozoznanie prepletali vymysly so skutočnosťou, fantastické predstavy s deskripciou reality. Až po 18. storočí literatúra oslovovala takmer výlučne čitateľa, ktorému aj vo faktograficky či didakticky orientovaných spisoch málo záležalo na rozlíšení fantázie od skutočnosti alebo literatúry faktu od beletrie. V Rabelaisových historicko-folklorických dobrodružstvách i vo Swiftovej encyklopedickej sociálno-politickej satire splyvali poznávacie, analytické aj didaktické funkcie so zábavou a odporúčankou čitateľa. To platilo takisto o folklórnej slovesnej tvorbe, cestopisných správach, historických spisoch, filozofických traktátoch, sociálno-politických utópiách a neraz aj o prírodovedných diskurzoch fyzikálneho, astronómického či iného charakteru.

Od fantastiky k realizmu

"Figuratívna reč sa zrodila ako prvá, vlastný zmysel reči sa objavil ako posledný... Najprv sa hovorilo iba v poézii; k uvažovaniu sa dospelo až dlho potom," postrehol s jasnozrivou prostoreklosťou Jean Jacques Rousseau v druhej polovici 18. storočia vzťah umeleckej fantázie a vývinu racionálneho poznania.¹

Sociálno-politický otrys Francúzskej revolúcie poskytol konečný podnet na uplatnenie racionalistických ideí a empirickej vedy v literatúre. Osvietený vek zrodil literatúru zdaniho číreho poznania, usilujúcu sa opísať skutočnosť z hľadiska rozumu a očistiť literárne podanie od povier a tmárstva, no zároveň aj od "živých" a "nesprávnych" fantastických predstáv. Patriarcha francúzskeho osvietenstva Voltaire vo *Filozofických listoch*² ironizuje "génia bláznivca", "opitého divocha" Shakespeara a "filozofujúceho opica" Rabelaisa za fantazijnú uvoľnenosť renesančnej a barokovej obrazotvornosti, umožňujúcu podľa Bachtina "spájať rôznorodé javy a zblížovať vzdialené... oslobodiť sa od... banálnych právd... vidieť svet novo, spoznať relatívnosť všetkého, čo existuje a... možnosť celkom iného usporiadania sveta."³

Fantastické ozvláštnenie sa po prvý raz v dejinách prestalo chápať ako samozrejímá vlastnosť literárneho diela. Začali ho považovať za pochybné skreslenie skutočnosti, existujúcej nezávisle od sveta umeleckej imaginácie ako svet objektívnej reality. Všetko, čo je skutočné, je rozumné a všetko rozumné sa musí stať skutočnosťou, v ktorej niet miesta pre vymysly.⁴ Sponchybnilo sa právo na romantickú fantáziu, prekračujúcu hranice každodenného

Fantastika a realizmus

Základné učebné texty pre začínajúcich literárnych tvorcov

Metodický materiál

Autor: PhDr. Ondrej Herec

Lektori: Juraj Toman, prof. Viliam Marčok

© Ondrej Herec

Národné osvetové centrum v Bratislave, 1999

nosti, zobrazujúcu iné možnosti a neznáme tváre skutočnosti. Predstavitelia kritického realizmu sa snažili pravdivo zobrazit' postavenie a možnosti správania jednotlivca v spoločnosti. Realitu poézcie zamenila poézia reality.

Ešte pred realizmom sa formoval mocný prúd romantizmu, ktorý mal dve možnosti: autor sa mohol buď obrátiť do minulosti, k neriešiteľným záhadám prírody, mystiky a transcendentna, alebo do budúcnosti človeka ako biologického druhu. Ak si zvolil druhú možnosť, mohol zobrazovať alternatívy budúceho vývoja ľudstva na základe osvietenскеj filozofie pokroku a dejinne optimistickej idey lineárneho pokroku pomocou neslýchaných objavov a vynálezov i odvážnych utópií.

Dielami M. W. Shelleyovej, E. A. Poea, J. Verna a H. G. Wellsa sa vedecká fantastika nevyčlenila z akéhosi odvekého, hlavného realistického prúdu, ale naopak (pre tých, ktorým sa páčia presné definície), so značnou dávkou poetickej licencie a nepresnosti možno povedať, že realistickú orientáciu v tvorbe mnohých autorov historicky formuloval až program francúzskej realistickéj školy v polovici 19. storočia, konkrétne Jules F. Champfleury názvom a obsahom antológie *Le Réalisme* (1857).

Vtedy sa po prvý raz v dejinách oddelila realistická literatúra od fantastickéj a na toto rozčlenenie nadväzovali nasledujúce žánrové diferenciácie. Stojí za povšimnutie, že pri zrode zdaniivo racionálnej vedeckej extrapolácie, obrátenej do budúcnosti, pri vzniku vedeckej fantastiky, ktorej centrálnou metaforou je prevažne empirická veda a pragmatická technika, stála matka hororu, záhrbná romantika, do minulosti obrátená čierna literatúra, petrifikujúca bezmocnosť človeka proti prírodným silám, záhadám nadprirodzena aj proti silám temnoty v jeho vlastnom vnútri. Konzervatívna avantgarda romantizmu sa obracala do stredoveku. Moderná veda vstúpila do umenia ako Popoluška na kráľovský ples, zvodná a vábivá, tajomne zahalená maskarnou škraboškou hrôzostrašného románu.

Na začiatku bol Frankenstein

V úvode k prvému dielu SF *Frankenstein, čiže moderný Prometheus*, k vydaniu z roku 1831, Mary Shelleyová napísala, že chcela vymyslieť príbeh, "ktorý by rozprával o desivých záhadách našej povahy". V úvode ku skoršiemu vydaniu Percy Bysshe Shelley pod jej menom vyhlásil: "Udalosť, na ktorej je založené toto literárne dielo, Dr. Darwin aj niektorí lekárski autori z Nemecka nepokladajú za nemožnú."⁶

Román, ktorý sa stal klasickým dielom viacerých žánrov, spája prvky vedeckej fantastiky, hororu aj fantasy a nepochybne je zakotvený v romantike. Prvky čiernej romantiky (strašidelný zámok, mladý šľachtic, rúhavo prenikajúci do "zakázaných" oblastí poznania, znetvorený sluha) v hororovej atmosfére (cintorinske desy a nechutnosti, vykopávanie mŕtvol, týranie rozumnej bytosti, motív obsesívneho prenasledovania) a metaforizáciu modernej vedy (electric-

ká iskra ako iskra života, dôvera v záranky medicíny) autorka spojila do jedného diela. V umelej bytosti, výtvore ľudského rozumu, búriacom sa proti svojmu tvorcovi, sa objavujú netušené vlastnosti a stránky. Je symbolom pokroku, čo sa vymkol kontrole rozumu a civilizácie, vďaka ktorým vznikol. Osemnástočná dievčina pomenovala strach z pokroku. Vytvorila prvý veľký mýtus strojovej civilizácie, legendu nešťastného stvorenia umelej mysle od Frankensteinovho netvora cez Wellsových človekozverov a Čapkových robotov až po súčasné príbehy o hrozbách umelej inteligencie; načrtla dvanásť z viacerých základných problémových okruhov modernej fantastiky:

Prometeus naruby – Frankenstein vytvorí umelý život, a teda napodobní činnosť, vyhradenú náboženstvom len Bohu. Sám tento čin nesie v sebe zárodk trestu.

Možnosť vedecky vytvorit' umelý život a rozumnú bytosť – Frankenstein vytvoril umelú inteligenciu len technickými prostriedkami, využitím objavov a vynálezov modernej medicíny a prírodných vied, bez pomoci mágie a nadprirodzených síl, potrebných na výrobu golema a homunkula.

Ambivalentnosť vedy a techniky – umelá bytosť je spočiatku dobrá, netvor sa z nej stane len pričinením ľudí. Veda a technika majú inštrumentálnu povahu, samy nie sú dobré ani zlé, všetko závisí od toho, akým spôsobom ich ľudia použijú.

Nepredvídateľnosť následkov vedecko-technického pokroku – Frankenstein pochopí, že sa dopustil zločinu, až keď je neskoro.

Individuálna zodpovednosť vedca a neoddeliteľnosť etiky od vedeckého bádania – Frankenstein, zaslepený túžbou po poznání, nezváži vopred následky svojho činu. Jednostranná orientácia na prirodzený výskum bez morálneho kompasu etických princípov ho priviedla k osobnej a rodinnej tragédii.

Výsledok odmietavého postoja človeka k vlastnej technike – v prvých dňoch života je umelý človek láskavý a túži zblížiť sa s ľuďmi. Neovládateľný netvor sa z neho stane, až keď ho ľudia začnú týrať a jeho tvorca ho zavrhnú a opustí.

Nemožnosť zrieknuť sa ľudskosti a napriek tomu ostať človekom – Frankenstein je muž, ktorý bez účasti ženy stvorí iného muža, a výsledkom je netvor. Fantastické netvory bývajú bytosť, ktoré vznikli bez prirodzených ľudských vzťahov alebo ich porušením. Umelý človek sa stal netvorom pre nedostatok lásky.

Pohľad na človeka zvonka – z hľadiska inej rozumnej bytosti, umelej inteligencie s vlastnými cieľmi, motiváciou a vôľou, ktoré nemusia byť totožné s ľudskými, ba môžu byť s nimi v konflikte (dramatický konflikt nového typu v umení).

Zámena rol sluhu a pána, tvorcu a výtvoru – na začiatku je Frankenstein tvorcom a pánom, ale usilie zničit' vlastný výtvor ho zotročí, môže len prenasledovať netvora tam, kam ho netvor sám zavedie.

Chápanie ľudstva ako jednotného celku – Frankenstein v plnom rozsahu pochopí následky svojho činu, až keď si predstaví celú rasu netvorov ohrozujúcich ľudstvo.

Hrozba premeny individuálnej tragédie na katastrofu celého ľudstva – netvor nalieha na svojho tvorca, aby mu stvoril družku, a tak mu umožnil založit' rasu netvorov.

Autoreprodukčná schopnosť zla, splodeného technikou – autorka nevyučuje možnosť obnovenia Frankensteinovho svätokrádežného experimentu iným bádateľom v intenciiach opakovateľnosti, jedného zo základných princípov empirickej vedy, ani hrozbu, že nový netvor by bol schopný osvojiť si technológiu, ktorou ho vyrobili, a sám vyrobiť ďalších netvorov.

Pri počiatkoch SF nestáli iba veľkorysý prognostické fresky a odvážne vízie vedecky extrapolovanej budúcnosti, hviezdne vojny, invázie mimozemšťanov a planetárne sprisahania, osudový boj dobra so zlom v poslednom zápase o budúcnosť vesmíru. Shelleyová rozpráva príbeh introvertného, vo svojom zámku utiahnutého bezvýznamného šľachtica, prvého z mnohých faustovských vedcov modernej fantastiky. Základnou témou knihy je pochybnosť jeho vedeckého poznania. SF sa nezačala oslavou modernej vedy, ale jej kritikou. Nedozieme sa presne, podľa akých hypotéz Frankenstein skonštruoval umelého človeka, lebo Shelleyová málo zaujímajú vedecké teórie. Prvé dielo SF nie je popularizáciou ani extrapoláciou vedy, ale predovšetkým charakterovou štúdiou, dielom, označovaným v nemeckej teórii literatúry názvom *Bildungsroman*. Postavou, ktorej vývoj román zobrazuje, je však menej konštruktívnej dvojníka človeka ako sám umelý človek. Hrdinom románu o netvorovi je netvor. Na začiatku príbehu ho Frankenstein vyženie z domu a netvor si sám osvojiť základný vzdelania. Prísny morálny kódex pozoruje u horských sedliakov. Vychováva sa sám, a v príbehu deja sa ukáže, že sa správa ako najcitlivejšia postava príbehu. Je ľudskejší ako človek, jeho tvorca, je vlastne jedinou postavou románu, ktorá sa mení a vyvíja. Najvýznamnejšia časť knihy je venovaná rozprávaniu netvora o jeho osobnostnom vývoji, je to správa "o *udalostiach*, ktoré vo mne vyvolali zvláštne pocity, a tieto pocity to mňa urobili to, čo dnes som"⁷. Vedeckej fantastike sa často vyčíta úsilie pochopiť vedu na úkor chápania človeka, podrobný opis techniky a povrchný prístup k postavám diela. Moderná fantastika sa však začala hľadaním definície človeka a jeho miesta vo svete, základnými otázkami o psychike rozumnej bytosti, o možnostiach poznania a podobách rozumu, aj keď nie je viazaný na človeka ako na svojho nositeľa, a vo svojich najlepších dielach sa nikdy nevzdala tohto prístupu: "Žiadostivo som túžil po poznaní... Toľko sa už urobilo, no ešte viac, omnoho viac dosiahnem ja."⁸

Dejiny strachu

"Najstarší a najsilnejší pocit ľudstva je strach, a najstarší a najsilnejší druh strachu je strach z neznáma," znie úvodná veta v esejí H. P. Lovecrafta *Nadprirodzená hrôza v literatúre*.¹⁰ Dvojčatom strachu z neznáma bol po celé dejiny ľudstva strach z poznania a umeleckým výrazom ich odvekého sváru sú podoby modernej fantastické literatúry. Najmä vedecká fantastika a horor vyjadrujú očarenie človeka jeho vlastnými obavami i nádejami. Fantasy ponúka

únik od skutočného aj domnelého ohrozenia človeka reálnym svetom do ríše čirej imaginácie. Láskaovou sestrou strachu je nádej a Ernst Bloch stotožňuje princíp nádeje s princípom všetkých utópií.¹¹

Častý názor, že SF je literatúra racionálnej, vedecky založenej extrapólie, je v mnohých prípadoch nesprávny. Názov slávneho Goyovho obrazu *Spánok rozumu plodí príšery* je názorný a nepopierateľný: bez rady rozumu sa dejú strašné veci. Vetu však možno interpretovať aj inak: ak rozum spi, sniva o hrôzach a netvoroch. Spojenie svetla poznania s temnotou neznáma je vo fantastické literatúre putom krvismilného pribuzenstva.

Po celý stredovek (a pre mnohých dodnes) stelesňovali hrôzu mocnosť zla, personifikované kreatúrami diabolizmu i modifikovanými relikmi pohanských legiend a mytológií. Légie padlých anjelov aj zástupy mŕtvych, čo nenašli záhrobný odpočinok, bytosti prekliate božskou mocou aj ľuďmi boli všetko antropomorfné variácie človeka. Až po upirotv a nemŕtvych súčasnej hororovej literatúry boli tvármi človeka, znetvorenými krivým zrkadlom jeho vlastnej fantázie.

Úspechy modernej vedy oslabili životnosť naivne poverčivých predstáv aj des vyvolávaný nadprirodzeným panoptikom náboženskej hrôzy. Odveké archetypy strachu v človeku si však hľadali nové spredmetnenie. Edgar Allan Poe zamerl transcendentné úzkosti človeka na príšery skrývajúce sa vo vnútri ľudskej psychiky i v materálnej prírode, skúmanej a čoraz lepšie ovládateľnej vedou a jej pragmatickou aplikáciou – technikou. Poea fascinovali abnormálne duševné a fyziologické stavy jednotlivca rovnako ako desivá sila prírodných živlov a katastrof.

Ešte za Poeovho života sa autorom i čitateľom začali otvárať svety tajomnejšie, záhadnejšie a desivejšie ako groteskná scéna stredovekej mystiky. Astronómia a fyzika odhalila pred nepripraveným ľudstvom priepasti temnej prázdnoty vesmíru, siahajúce studenými prstami svetelných tisícročí na maličkovú a bezvýznamnú Zem. Na tú planétu, ktorej neprebádané geografické priestory boli donedávna meradlom nepatrnosti človeka v dovtedajšom obraze sveta. A zároveň prírodné vedy ohrozili človeka nekonečnou priepastou mikrovesmíru, nepredstaviteľnou silou atómového jadra. Doteraz neznámy svet neviditeľných síl prenikal krehké telo človeka röntgenovými lúčmi, ultrafialovým a rádiovým žiarením. Lenže tento svet nebol nočnou morou poverčivého späť ani mystickou extázou náboženského vizionára, nebol odkázaný na vieru otcov ani na teologické zdôvodnenie scholastickej dogmatiky. Najdesivejšia na ňom bola jeho nepochybná realnosť, dennodenne potvrdzovaná ďalšími objavmi a vynálezmi, hmatateľnou technickou realizáciou prírodovedných teórií a hypotéz. Dvetisícročnú krištáľovú sféru ptolemaiovsko-aristotelovského obrazu sveta, bezpečný úkryt a zároveň väznicu ducha antiky aj stredoveku, rozdrvil železná čížma modernej vedy a techniky. No táto čížma bola obutá na nohe ľudstva žijúceho na planéte, ktorá sa zo stredobodu známeho, prehľadného a pomerne malého vesmíru stala bezvýznamným zrnkom prachu, nezmyselne

kolujúcim medzi miliardami ďalších zrníčok hmoty v gigantických víroch kozmickej prázdnoty.

Jules Verne a Herbert George Wells ako prví objavili nové žriedlo literárnej inšpirácie v zobrazení človeka na pozadí nového univerza. Vznikla vedecká fantastika, vyjadrujúca v tradícii osvietenenského racionalizmu vieru v možnosti vedecko-technického pokroku a dejinný optimizmus, zatienený v antiutopickej línii iba obavami z neschopnosti človeka ovládnuť svoje vlastné sily. Alchymistická transmutácia olova telesnosti na zlato duchovnosti sa v SF transformuje na svoj opak. V technike veda spredmetňuje nehmotnú silu ľudského ducha. Poznanie premieňa prírodu na novú, človekom stvorenú skutočnosť.

Už v 18. storočí sa európska aristokracia zabávala mechanickými hračkami, netušiac, že má pred sebou zvestovateľov svojho zániku, zárodky strojového priemyslu. Konzervatívny klérus brojil proti rúhavému napodobňovaniu božieho diela a biedni rozbijači strojov sa obrátili proti mechanickému zlodejovi ich skromnej obživy, proti tkáčskym stavom. Diabli, čarodejnice i celý strašidelný arzenál stredovekých poviev sa zachvel a rozplýval ako obláčik hmly pod kovovými údermi kopýt Medeneého jazdca, vo zvuku ťažkých krokov Kamenného komtúra a iných osudových dvojníkov človeka. V spoločnosti narastal doteraz nepoznaný strach, strach z pokroku.

Preniknutie do zakázaných oblastí vedy má podobné následky ako čierna mágia či zmluva s diablom, preto rúhač musí byť potrestaný. Dobrodružstvo poznania je zostupom do hlbín zla a zabíja, privádza do šialenstva alebo inak nič rúhavého odvažlivca.¹² Poznanie a pokrok ním zrodený sa vo veku rozumu opäť obracajú k človeku svojou iracionálnou, neprekonateľne zlovestnou tvárou Gorgóny, vyrazenou na reverze mince vedecko-technického pokroku, ktorou človek platí za relatívny blahobyt, pohodlie a bezpečnosť technickej civilizácie. Vedecká fantastika, umelecký nositeľ rozumového poznania, imanentne vyjadruje aj slepo ničivé sily prírody a taktiež jej temnú, iracionálnu stránku v nás.

Howard Phillips Lovecraft bol jedným z prvých archeológov hrôzy, ktorí nadviazali na čiernu romantiku gotického románu a zostupovali do hrobiek či prekopávali cintoríny, aby zo skamenených kostí stredovekých úzkostí z nadprirodzeného vydestilovali novými postupmi literárnej alchymie nový druh strachu, obavy moderného človeka, naplňujúce novým obsahom prapôvodné formy iracionálneho desu. V prvej tretine 20. storočia spojil nový obraz sveta s pojmami limitujúcimi nové hranice poznania. Do literatúry uviedol hranice vesmíru, paralelné svety a netušené dimenzie, ležiace za hranicami nášho časopriestorového kontinua, "vpád obľudných a neznámych vecí, prichádzajúcich z nekonečného priestoru za hranicami nášho normálneho sveta". Ako prvý vyzýval maják temného svetla na hraniciach známeho a poznateľného sveta, a nie na hraniciach od nepamätí známych, hoci pohyblivých, na hraniciach známeho a neznámeho. Fantastika opäť raz oslepené prížmúria oči

pred denným svetlom a obrátila sa k osudovej temnote. Nenasleduje ideál klasickej krásy a dobra, očarúva ju prítiažlivá sila oškľivosti a zla, nálada súmraku bohov a zániku sveta. Dejiny strachu mohli pokračovať novovekom.

Popri *aspera ad astra*, nádejou ku hviezdám, spolu s dejinným optimizmom vernevo-ko-asimovskej línie vedeckej fantastiky, nachádzame v iracionalisticky orientovanej línii fantastickej literatúry od Lovecrafta po Stephena Kinga *de profundis*, zostup do hlbín a hlas z hlbín volajúceho, hrôzu a varovanie z hraníc známeho a nepoznatelného, nádeje a beznádeje.

Od realizmu k fantastike

Ak doslovne pochopíme základ názvov všetkých realizmov, od kritického až po povestný socialistický a akceptujeme, že realistický autor sa usiluje realisticky, teda pravdivo a objektívne (čo, ako sa obávam, nie je vždy to isté) opísať skutočnosť, vidíme, že má v podstate len dve možnosti.

Po prvé – úzkostlivo sa pridržiava empirickej skutočnosti, čím sa beletéria stáva literatúrou faktu a často prestáva byť umením.¹³ Druhým variantom realistického prístupu môžu byť diela, v ktorých autor pristúpi na hodnotiace stanovisko. Vtedy sa jeho dielo z deskriptívne analytického stáva nomotetickým, neopisuje skutočnosť takú, aká je, ale takú, aká by podľa jeho predstavy mala byť.

V druhom prípade realistický autor nepíše o tom, aká skutočne bola, je a bude skutočnosť, ale v historickom románe vyjadruje svoju víziu o tom, ako správne interpretovať minulosť, príbeh zo súčasnosti zakotvuje v hodnotových predstavách a názoroch určitých záujmových skupín (sociálnych vrstiev, politických strán, ekonomických zoskupení atď.) o tom, čo je pre súčasnú spoločnosť dobré, resp. zlé, a v dielach orientovaných do budúcnosti¹⁴ sa usiluje predpísať ľudstvu jeho najlepšie možné budúcnosti alebo ho temnými hrozbami odstrašiť od tých najhorších.¹⁵ Podstatou varovania aj umeleckého desu býva vyhrážka, že nijaká budúcnosť nie je dostatočne sirašná na to, aby sa nedala uskutočniť.

Stretnutia človeka s budúcnosťou v SF sú blízkyimi stretnutiami zvláštneho druhu. Umenie zobrazujúce človeka používajúceho techniku sa vo všeobecnosti vníma ako realistické (to, ktoré zobrazovalo "jednotlivca zaradeného vo výrobnom procese", sa dokonca považovalo za socialistickorealistic-ké). Už jaskynné nástenné maľby zobrazovali praľudi s oštepmi a lukmi. Umenie zobrazujúce techniku ako súčasť človeka, techniku nezávislú od neho a človeka používajúceho a vyrábaného technikou bolo donedávna fantastické. Vnímame vzťah človeka k technike je historicky podmienené. Literatúra zobrazujúca techniku budúcnosti alebo cudzích civilizácií, techniku, ktorá je produktom neznamej vedy, sa zväčša definuje ako vedecká fantastika (*Science Fiction*). Fantastická technika budúcnosti sa čoraz rýchlejšie mení na realitu prítomnosti. V niektorých dielach fantastika podporuje hypotézu o svojej prog-

trofické príbehy. Je to modlitobná kniha človeka, veriaceho v moc predmetov a predmetní prekliateho, magický rituál ezoterických záhad modernej vedy, destilujúcej jedovatým svetlom poznania kameň mudrcov pre novú víziu sveta.

Po druhé – najmä v druhej polovici 20. storočia, vo veku desiatich víťazstiev rozumu nad prírodou a jeho ešte smutnejších víťazstiev nad sebou samým, precitila od vekov driemajúca mágia, čarodejníctvo a nadprirodzené sily. Do literatúry sa vrátila číra fantastickosť, abstrahujúca od zákonitostí fungovania známej prírody. Moderná fantasy rekurzívne nadväzuje (zväčša však na ňom len parazituje) na prastarý aj historicky novší materiál bájok, mýtov, kozmogónii a teodícií, rozprávok, povestí, eposov, náboženských spisov, mystiky, stredovekých povier, okultizmu a špiritizmu či stredovekej románcie. Iracionalita, zdaniľovo vyhnaná z literatúry jej "hlavným" oknom do sveta, rôznymi odrodami realizmu, naturalizmu, pozitivizmu a inými -izmami literárnej moderny, do nej s veľkými finančnými ziskami opäť vstúpila do široka otvorenou bránou fantasy a hororu.

Horor (po tretej) je literatúra, ktorá nemusí mať ani s tou najvoľnejšie chápanou skutočnosťou spoločného človeka nič – totiž okrem toho najdôležitejšieho, okrem duševného sveta človeka. Hovorí málo a nič neprezrádza, ale pôsobí. Je to literatúra, ktorú by bolo možné nazvať istým druhom psychologického redukcionizmu, lebo sa sústreďuje iba na jediný aspekt ľudskej psychiky, na jediný archetypický komplex pocitov – usiluje sa vyvolať v čitateľovi hrôzu, odpor a strach. Horror je v podstate akousi pornografiou desu, rovnako nie je o ničom inom.¹⁶ Blízku príbuznosť hororu s inými žánrami fantastickej literatúry presvedčivo dokumentuje hojný výskyt hororových prvkov vo fantasy aj vo vedeckej fantastike, a naopak, hororový des účinne podporuje odborná alebo pseudovedecká argumentácia či iné techniky kognitívneho ozvláštnenia. Na žánrových hraniciach sa pohybuje mnoho diel, ktorých zaradenie do vedeckej fantastiky či hororu je len otázkou kritériálneho systému alebo dokonca subjektívneho vkusu čitateľa. Rozlíšiť čiru fantasy od hororu je však v niektorých prípadoch takmer nemožné.

Proces žánrovej diferenciácie zo spoločného genealogického kmeňa, pokračujúci vzájomným obohacovaním žánrov, je výsledkom pôsobenia viacerých diferenciacných znakov fantastickej literatúry.

Jedným z nich je autoreferenčnosť, používanie a rozvíjanie motívov uplatnených v predchádzajúcich dielach fantastickej tvorby. Mechanizmus tohto znaku možno vysledovať vo všetkých tematických skupinách či témach fantastiky. Téma vzniká tak, že autor vnesie do fantastiky nový prvok ozvláštnenia, rekvizitu, ako napríklad golema či homunkula, a vybuduje okolo neho príbeh, *gadget story*. Jediný vynález či objav, napríklad antigravitačný kov alebo oživenie pravekého živočícha u Wellsa, stačí na poviedku či román. Ďalší autori z rekvizity spravujú vierohodný motív a v literatúre sa po golemovi objavujú frankensteinovské netvory, čoraz lepšie a detailnejšie zdôvodnené.

nostickej funkcii a stáva sa realizmom. Prítomnosť má však sklon stať sa inou budúcnosťou, než je tá, ktorú si predstavovali autori jej minulých zobrazení. Tí sa vlastne až vtedy stávajú autormi skutočnej fantastiky, zobrazujúcej fantáziu, ktorej sa nikdy nepodarilo stať skutočnosťou. Vo fantastickej literatúre je ustavične prítomná hrozba realizmu.

Realizmus ako metahistorický štýlový princíp¹⁶ je viac opisom každomennosti než pokusom o jej filozofickú analýzu, dokonca aj v porovnaní s triviálne filozofujúcou vrstvou SF. Poetizácia abstraktných pojmov vedie k ich reinterpretácii. Vďaka estetike sa v SF fyzika stáva metafyzikou, veda poéziou. SF tematizuje a problematizuje ontologické, gnozeologické a etické abstrakcie (priestor, čas, príčinnosť, poznanie, sloboda, spravodlivosť atď.), metafyziku a transcendentno, no oveľa zriedkavejšie každodennosť. Preto čitateľ s prevažne empirickým videním sveta z hľadiska "zdravého rozumu" (t. j. naivného realizmu) ľahko odsúdi SF ako "nerrealistické fantazírovanie". Tendencia filozoficky zovšeobecniť obraz každodenného sveta ako súčasť vyššieho celku však uvádza aj do realizmickej koncepcie diela fantastické, ale i komické a satirické prvky od Lukiana cez Cervantesa až po Pynchona.¹⁷ "Štýlovo čistý realizmus" býva vážny a neraz sa iba nevoľky znáša s humorom, lebo vyjadrovanie prostredky komického, ako napríklad hyperbolizácia, groteskné pokrivenie proporcií či vôbec akokoľvek invázia disharmonie do očakávaného *splendidor ordinis*, jasú poriadku, patria ku konštitučným prvkom fantastickej literatúry.

Fantastické, zdaniľovo vyhostené z realizmickej literatúry, sa udržalo v jej prúde, dodnes považované za hlavný (*mainstream*). Tomu nasvedčuje aj socialistický realizmus, ktorý zavše bol nespútanými fantáziami, predpisujúcimi skutočnosť, ako by mala vyzerat' podľa predstáv autorových chlebobáčcov. (Pre bádateľov skúmajúcich fantastickú literatúru by bolo nenahraditeľnou stratou jedinečného materiálu, keby upadli do zabudnutia častuškové popevky typu: "Môj milý je traktorista, úderníkom dnes sa stal, Stalin sám mu z Moskvy poslal Karla Marxa Kapitál.") Navyše sa fantastické aj osamostatnilo a vytvorilo osobitné literárne smery, a to najmä v troch literárnych žánroch.

Po prvé – nádeje aj obavy rozumu stelesnila vedecká fantastika v dielach o človeku požeňnanom nekonečným prúdom blahodarných vedeckých objavov a technických vynálezov, ktoré sa na šťastné ľudstvo sypú z bezodného rohu Fortúny pokroku, v príbehoch o nádherných dobrodružstvách ducha a poznávania, o skvelých objaviteľských a dobyvateľských výpravách do neznámych diaľav vesmíru, do hlbín molekulárneho a atómového mikrosвета, do priepasť času, ba aj kade-tade. Súčasťou úžasných dobrodružstiev bolo často podmaňovanie aj genocída bytostí, ktorým sa z rozličných dôvodov nepáčilo byť objavovanými či dokonca dobývanými a kolonizovanými. Pokrok ľudstva nemôže zastaviť nič okrem jeho vlastných úspechov, keď sa obráti proti človeku. Preto k tomuto druhu literatúry patrí aj čierna zrkadlo fantastiky, diela vyjadrujúce obavy z následkov vedecko-technického pokroku pre človeka ako pre jednotlivca i pre celé ľudstvo, antiutópie a niektoré katas-

Stredovekého alchymistu a náboženského mystika ako tvorca dvojníka človeka nasleduje vedec odhalujúci tajomstvá prírody, a po vedcovi prídu pragmatickí technici uplatňujúci motív v každodennom živote. Filozoficky a ekonomicky podrobnejšie špecifikovaný Čapkov robot zrodí literárne potomstvo robotov, počítačov, androidov a kyborgov. Diferenciácia a špecifikácia motívu na sekundárne odvodené a induktívne rozpracované ďalšie motívy napokon vytvorí tému. Premeny negatívne poňatej postavy umelého človeka ohrozujúceho ľudstvo, poslušného sluhu, z ktorého sa stáva strašný pan, vyvrcholili prevrátením základnej predstavy na jej opak. V Asimovovej zrkadlovej inverzii frankensteinovského komplexu, strachu z vedecko-technického pokroku, vzniká nová subtéma, postava nekonečne dobrého, užitočného a láskavého dvojníka človeka, ktorý jednoducho nemôže byť iný, lebo práve na to ho vyrobili. Môžu sa pripojiť ďalšie subtémy, napríklad o umelej inteligencii, jej vzburách či spolupráci s človekom, a viacero subtém vytvára tematickú skupinu.

Podobne by bolo možné načtnúť vývoj rakety v literatúre, umelecké metamorfózy kozmických ciest, tému mimozemskej inteligencie atď. "Science fiction stavia na science fiction," poznamenal Donald Wolheim¹⁹ už o Campbellovom období "druhej generácie" americkej fantastiky.²⁰ Autoreferenčnosť patrí k základným tvorivým postupom SF.

Iným znakom fantastickej literatúry je rekurzívnosť, obohacovanie tematického a motívického inštrumentária motívmi a námetmi nielen z vlastných zdrojov tejto literatúry, ale aj z faktualnej diskurzívnej narácie, metaforiky iných literárnych žánrov, odbornej a faktografickej literatúry, skrátka, zo všetkých dostupných zdrojov myslenia a reči. William Gibson uvádza, že "zo všetkého, s čím sa človek stretne, možno vytíčať literárny kapitál".²¹ William S. Burroughs vidí v cyberpunku spojujúci článok medzi literatúrou a hudbou.²² V tomto subžánri nájdeme nielen lyrizovaný slovník informatiky či medicíny, ale aj modernej architektúry, umenia dizajnu a reklamy popri slangu juvenilných subkultúr a živom jazyku ulice spolu s rečou výskumných správ, úradných hlásení a odborným žargónom rozmanitých odborov a profesií.

Fantastická literatúra je schopná estetizovať a inkorporovať do svojej metaforiky trvalé hodnoty svetovej kultúry a myslenia, no taktiež pseudoumelecký brak a duchovný odpad. Hodnota výsledku závisí od schopnosti autora, a braku je, ako v umení vždy, väčšina. To však nič nemení na skutočnosti, že autoreferenčnosť a rekurzívnosť sú vlastnosti umožňujúce fantastike jej tisícročiami overenú pružnosť a životaschopnosť (aj keby sa mali najčastejšie prejavovať v eklekticizme a len vzácnne v syntéze vedy, filozofie a umenia v jednotlivom diele). Len úplnej neprítomnosti autorskej fantázie však vďačia aj niektoré realistické diela za to, že sa čítajú ako horor (čím chceme povedať, že sú prakticky nečitateľné).

čitateľovi hravým dialógom dotvoriť svet autorskej imaginácie vo vlastnej fantázii, pričom programom stanovujúcim pravidlá hry sú techniky fantastického ozvláštnenia a techniky familiarizácie sú jej manuálom.

Bez tohto dialógu nejde o SF, ale o realistický príbeh, viac alebo menej vyšperkovaný fantastickými rekvizitami, no bez kognitívneho ozvláštnenia, nereprezentujúci diskontinuitu so svetom našej každodennej skúsenosti, napríklad o historickú dobrodružnú románu, preoblecenú za fantasy, hyperbolizovaný katastrofický príbeh a pod. Na splnenie podmienky kognitívneho ozvláštnenia je rozhodujúci počet fantastických motívov. Klasici SF Shelleyová, Wells, Verne i Poe vo svojich dielach uplatnili prvky kognitívneho ozvláštnenia s obdivuhodnou úspornosťou podľa princípu Occamovej britvy či Einsteinovho kritéria elegancie vedeckej teórie. Rozhoduje hodnotnosť novej, neznámej každodennosti, hĺbka a rozsah zmien, ktoré autorov fantastický predpoklad s dominovým efektom vyvoláva v tradične "realistickom" obraze sveta, kaskády premien reality a nových pohľadov na známe skutočnosti, z ktorých autor buduje celistvý obraz neznámeho sveta.

Osvietená idea mnohosti svetov, prevzatá od upáleného heretického kňaza Giordana Bruna a iných náboženských mysliteľov, nevylučuje limity ľudskej schopnosti poznávať ich. Schopnosť poznávať svet v jeho častiach a zároveň neschopnosť spoznať ho ako celok je paradoxná a paradox je jednou z základných techník SF, z ktorých vyplýva pocit záračného. Veda je centrálnou metaforou vedeckej fantastiky, no logika vedy nevylučuje paradox. Paradox je iba časť logiky, ktorej celok nám uniká. To je jeden z dôvodov presvedčivosti vedy, náboženstva aj umenia: naznačujú človeku jednotlivé časti pravdy, ktorá ako celok azda ani neexistuje. Človek ako jednotlivec ani ľudstvo ako celok nie sú usposobení na to, aby vnímali vesmír inak než prostredníctvom jeho častí. Nech by to bola akákoľvek časť, vždy je len zlomkom celku a nemáme istotu, že je s ním kongruentná. Interpretácia časti ako celku vedie k existenci divergentných paradigmat výkladu univerza, ktoré sa priecí ľudskému pochopeniu. Vzdoruje racionálnemu vysvetleniu, podobne ako Kafkov neprehľadný labyrint sociálnych vzťahov. Druhá možnosť je, že tento svet v skutočnosti neexistuje ako organicky pochopiteľný celok, ako rastlina alebo živočích, ale iba ako nekonečný súbor ustavične sa meniacich, ľubovoľne interpretabilných údajov, dát, zhromaždených v pamäti počítača. Jediným jednotiacim princípom je samotný pozorovateľ a podľa uhla jeho pohľadu sa ľubovoľne mení pozorovaná skutočnosť. Max File v poviedke Michaela Moorcocka Fluktuácia³⁶ na svojej púti priestorom a časom nachádza iba tie svety, ktoré si sám vie predstaviť. Priestor a čas nie sú nemenným vonkajším rámcom príbehu, ale výtvorom predstavivosti jeho hlavnej postavy. Teraz sa to nazýva postmoderna, no ilúzie fantastické literatúry sa už neraz stali miestom, do ktorého sa zrútila realita. Čitateľ realistického diela sa však môže ocitnúť v situácii šarvanca, nazývajúceho škárou medzi latkami do susednej kabíny na letnom kúpalisku. Netuší, že to, čo sa mu odhaluje, nie je holá pravda, ale iba jeden z možných pohľadov na ňu.

Poznanie hraníc a hranice poznania

Ľudí od nepamäti fascinovali hranice vlastných možností. Limity osobnej existencie, zrodenie a smrť, medze fyzických možností človeka i jeho intelektu, hranice zmyslového vnímania, zemepisné i časové hranice, hranice sveta a jeho poznania či vôbec hranice skutočnosti. Vždy sa ich usilovali prekročiť aspoň vo fantázii, vstúpiť do imaginárnych krajín a zatúdiť ich fantastickými bytosťami, oslobodiť sa od obáv z neznámeho. Človek ťažko znáša prázdne miesta v obraze sveta. Biely miesta na mapách našich duševných svetov sa usilujeme zaplniť šťastnými ostrovmi či novodobými peklami, plánni aj karikatúrami skutočnosti.

Predstavy o tom, čo je za hranicami nášho poznania, vnímame ako fantastické. Tradícia fantastické literatúry po tisícročia vyjadruje túžbu prekročiť hranice poznania. Predmetom fantastické literatúry i našich pochybností nie sú len samotné hranice poznania, ale aj ríša nepoznaného za nimi. Pochybnosť vyzýva na diskusiu, je otázkou, či a prečo je niečo ináč, a preto je fantastika svojou povahou diskurzívna. Autori fantastických príbehov radi provokujú čitateľa otázkami bez odpovedí. V realistické literatúre často nachádzame odpovede bez otázok. Realistický autor sa delí s čitateľom o svoju predstavu známej skutočnosti, autor fantastického diela ho vyzýva na dialóg o svojej hypotéze neznámeho sveta.³⁷ Počítačové hry s fantastickými námetmi sú celosvetovo úspešné nielen pre možnosti stvárnenia fantastických predstáv vo virtuálnej realite, ale najmä preto, že sú technickým zdokonalením literárnej fantastiky, umožňujú hráčovi dialóg s autorom prostredníctvom stroja a podľa programom stanovených pravidiel. S troškou zveličenia možno povedať, že fantastická literatúra je tá, ktorou autor nevedie monológ, ale umožňuje

Dobrym príkladom ťažkosti pri rozlišovaní fantázie od reality sú historické premeny toho, čo sa v určitých dobách a kultúrach považuje za skutočnosť alebo za fantáziu. Upíri, diabli, lesné žienky a vôbec celý strašidelný arzenál stretovej mystiky a duchárstva, ktorý väčšina našich súčasníkov chápe ako poetickú licenciu či estetické bestiarium fantastického umenia, bol organickou zložkou obrazu sveta vo vedomí stredovekého človeka, a preto disponoval nadvieľkou realitou a priamo ovplyvňoval jeho správanie. Ontologicky prázdne konceptuálne konštrukty³⁹ mali motivické potencie, ktoré boli hybnou silou činnosti jednotlivca aj sociálnych skupín od hľadania pokladov za svätójskej noci až po upalovanie čarodějnic. V roku 787, takmer pol tisícročia pred ustanovením inkvizície na začiatku 13. storočia, vydal Karol Veľký zákon, podľa ktorého sa vražda pre podozrenie z čarodějnicstva trestala smrťou. Lenže ak ženu upálili ako čarodějnicu, málo jej pomohlo rozumové vedomie, že čarodějnice neexistujú, ba po príslušnom mučení zväčša priznala a neraz aj sama uverila, že je čarodějnicou. A naopak, priemerný stredoveký človek, prenesený do nášho sveta, by si pravdepodobne vysvetľoval elektrické osvetlenie, každodenný dostatok jedla, čistotu a hygienu, televíziu a leteckú dopravu buď ako diabolské mámenie, alebo ako raj nebeský. Súdne protokoly vypočúvania čarodějnic, postriečané krvou nevinných obetí inkvizície, boli zaznamenané ako právne dokumenty. V porovnaní s nimi znejú estetizované horory súčasnej fantastickej literatúry ako naivné detské dážďovanie.

Objektívne, mimo nás existujúcu realitu vnímame a interpretujeme prostredníctvom abstraktných pojmov, umiestňujeme ju do fantazijného rámca symbolických sústav a zároveň ju aj sami vytvárame podľa predobrazu svojich kolektívnych predstáv.⁴⁰ Naše predstavy sú však rovnako nedokonalé ako naša technika. Inštrumentárium fantazijného sveta v našom vnútri nebýva v dokonatom súlade s vonkajším svetom – a takisto ho možno použiť proti iným ľuďom.

Naše poznanie je obmedzené individuálne, schopnosťami aj vonkajšími podmienkami jednotlivca. Je obmedzené časom, jednotlivec má na poznávanie vymedzený čas svojho života a ľudstvo len čas svojej existencie – ťažko predpokladať, že nekonečne. Poznanie je obmedzené aj psychologicky. Človek nie je karteziánsky čistý rozumový stroj na myslenie, má aj inú, neracionálnu a mimoracionálnu motiváciu a zložky psychiky. Fantastické a magické predstavy pacientov psychiatrických ambulancií sú výrečnými príkladmi interpretácií skutočnosti, ktoré sa zaobridu bez racionálnej kontroly, no okrem psychiatrických liečební môžu byť funkčné v mystických víziách, drogových halucináciách spojených s kolektívnymi rituálmi alebo v ošiali umeleckej inšpirácie. Ak sa človek rozpráva s božstvom, je to modlitba, ak božstvo hovorí k človeku, treba to liečiť. Cirkev je oprávnené skeptické voči jednotlivcom nárokujúcim si privilégium priamej komunikácie s Bohom.⁴¹

Každé ľudské poznanie je obmedzené a paradoxne, čím širšie je naše poznanie, tým väčší sa rozširuje obzor našej nevedomosti: ak zobrazíme historický pokrok poznania ako ustavične sa zväčšujúci kruh, zahŕňujúci naše poznat-

ky, predlžuje sa jeho obvod, kružnica symbolizujúca hranice ľudského poznania s neznámom. Naše poznanie je obmedzené, hoci sme ešte ani v náznačku nedospelí k hraniciam jeho možnosti a každý pokus definovať ich doteraz stroskotal. Veď ako definovať to, čo nepoznáme?

Od realistickej fantázie k fantastickej realite

Svet za zrkadlom po tisícročia existoval len v predstavivosti básnikov. Zrazu do neho môže vstúpiť každý majiteľ počítača. Romantika, zdaniľovo vyhnaná zo sveta kovu, skla a elektroniky, sa vracia. Plastikové ruže mlčky rozkvitajú vo svetle halogénových žiaroviek, epidémie počítačových vírusov sú rovnako reálne a nebezpečné ako stredoveké morové náklady. Svetly za obrazovkou počítačového monitora zamenili neviditeľnými výbojmi elektrónových fluktuácií v polovodičoch ničivé blesky uragánov v neznámych končinách svetového oceánu za hranicou ekumény. Putovanie nekonečnými priestormi púští, neschodnými pralesmi a divočinou džunglí pri výpravách za hľadáním Svätého grála sa zmenilo na hľadanie cesty v bludisku počítačových programov, rovnako tiesnivom a hrozivom ako podzemné labyrinty strašidelných zámkov s prepadliskami a hladomorňami. Dobrodružstvá moreplavcov sa stali surfovaním v elektronických sieťach. Syntetická romantika počítačovej hry je substituou drogového nebezpečenstva, námahy, potu a špiny, neoddeliteľných od fyzického prežívania fantastických dobrodružstiev. Mapa nahradila krajinu, model zamenil realitu, simulácia je autentickjšia ako originál. Jean Baudrillard nazýva toto prevrátenie hodnotovej stupnice hyperrealitou.⁴²

Realita sa mení na hyperrealitu vtedy, keď sa reprezentácia mení na simuláciu. Farebné fantómy iluzórnych idolov, reprezentujúce estetické halucinácie vizuálnych médií, sa stali privilegovanými prvkami životnej skúsenosti.⁴³ Výnimka začína ovládať pravidlo, realita je to, čomu dokážeme vytvoriť ekvivalentnú reprezentáciu.⁴⁴ V teórii odrazu fantázia odzrkadľuje realitu. Čo však so zrkadlom odzrkadľujúcim iné zrkadlá? A čo s fantómom existujúcim iba ako zrkadlenie bez predobrazu skutočnosti? Baudrillard označuje pojemom "simulacra" fantastické vyjadrenie inej fantázie, chápanej ako realita. Fantázia tu predstavuje realitu, ktorá nikdy neexistovala, a sama sa stáva novou realitou, mediálne manipulovanou ozvenou našej skúsenosti virtuálneho sveta. Prčina a následok sa navzájom zamieňajú v chaose fragmentárnych zážitkov a informácií. V chaos, ktorého nový poriadok ešte len začíname tušiť. Naše zážitky z reálneho mediálneho a počítačového sveta sú orgiami diskurzivnosti, simulácie, myšlienkových experimentov, autoreferencnosti, rekurzivnosti a iných príznačných výrazových prostriedkov literárnych aj vizuálnych foriem modernej fantastiky, zvestujúcej nástup informatického veku. Postavy cyberpunkových príbehov však vstúpili do virtuálneho priestoru, tušeného a objaveného dávno pred Wienerom, von Neumannom a Shannonom, pred vznikom kybernetiky a informatiky.⁴⁵ Už v Descartovom netelesne čírom rozume, v jeho oddelení ducha od tela, v jeho

abstrakcii fyzikálneho vesmíru sieťou matematických určení je zárodok "netelesného opojenia cyberpriestorom" (*bodiless exultation of cyberspace*), na ktoré sa odvoláva W. Gibson v románe *Neuromancer*⁴⁶. Dokonca aj Aristotelova artikulácia duality formy a obsahu sa opiera o staršie názory antických matematikov a filozofov. Virtuálna realita je forma, ktorá sa stala obsahom nielen fantastických príbehov, ale aj duševného sveta čoraz väčšieho počtu našich súčasníkov.

Rozvoj vedy a techniky za niekoľko málo storočí pevne zakotvil v predstávach moderného človeka ideu pokroku. Predstava zreteľných hraníc, oddelujúcich fantáziu od skutočnosti, civilizáciu od barbarstva, budúcnosť od minulosti a poriadok od chaosu, sa stala samozrejmom zložkou európskeho kultúrneho dedičstva. V súčasnosti sa však racionalistická viziya o predvídateľnom, ľudskými silami uskutočniteľnom i čoraz dokonalejšom svete opäť raz zachveľa a spochybnila, a to nielen v dielach autorov fantastickkej literatúry.

Technika vytvorená človekom ako nástroj na ovládanie prírody má sklon ovládať ho. Môže byť človeku nepriateľská, to však nie je tá najhoršia možnosť. Človek môže byť technike lahostajný a technika sa môže zaobísť bez neho. A napokon, technika stvorená človekom ho môže využívať na svoje vlastné, jemu nepochopiteľné ciele. Moderná SF predvída budúcnosť, ktorá sa už stala prítomnosťou a v ktorej človek používa techniku menej ako ona jeho – a čoraz viac sa ňou sám stáva. Zápas človeka s prírodou mimo neho za pomoci techniky je čoraz väčší zápasom človeka s jeho vlastnou povahou, s prirodou výhrazne mlčiaceou kdesi hlboko v nás. Je to zápas poriadku s chaosom, života s entropiou, genetického kódu s neúprosným šumom smrti, komunikácie s mlčaním, ktorý ustavične vybojujeme s prírodou i s vlastnou technikou, no predovšetkým medzi sebou navzájom a vo svojom vlastnom vnútri. Je reálny napriek všetkým fantastickým podobám, ktorými ho zobrazujeme, a fantastickjší ako najneuveriteľnejšie predstavy o realite.

Existencia dvoch svetov, empirického a transcendentného, aktuálneho a virtuálneho, zmyslového aj nadzmyslového, racionálneho a iracionálneho, sveta reality i sveta fantázie, je hlboko zakotvená v imanentnom dualizme európskej kultúry, ktorý sa prejavuje aj v literatúre janusovskou existenciou jej viacerých tvárí. Úsmevom lásky aj grimasou hrôzy, pátosom vznešenosti aj tragickým vzlykom či úskrnem výsmechu aj sizami šťastia odzrkadľuje nekonečné premeny sveta a rovnako nevyčerpatelne bohatstvo ľudskej duše.

Literatúra je jednou z mnohých podob odvekého hľadania pevného bodu vo vzťahu jednotlivca k ustavične sa meniacemu prostrediu, hľadania vnútornej kotvy, umožňujúcej nestratiť orientáciu a tvár človeka zoči-voči proteovskej premenlivej, notoricky nespohľadlivej skutočnosti, optimisticky prežívanjej realitou. Nepochybujem o tom, že existuje fantastická aj realistická literatúra, obidve rovnako legitímne. Chcel som tu len vyjadriť názor, že fantastická a realistická literatúra sú navzájom odlišné aj totožné podobným spôsobom ako dve strany tej istej mince.

Poznámky

¹⁾ Rousseau, Jean Jacques: *Essai sur l'origine des langues, Oeuvres posthumes*. London 1783, zv. II, s. 565. Cit. podľa Lévi-Strauss, Claude: *Totemizmus*. Bratislava 1998, s. 111.

²⁾ Voltaire, François M. A. de: *Lettres philosophiques sur les Anglais*. 1734. Cit. podľa Kagarlickij, Julij: *Fantastika, utopie, antiutopie*. Praha 1982, s. 80.

³⁾ Bachtin, Michail Michajlovič: *François Rabelais a lidová kultura středověku a renesance*. Praha 1975, s. 33.

⁴⁾ Pozitívna veda však podľa svojich zakladateľov musí oslobodiť poznávanie zmyslovo vnímateľnej, merateľnej a kvantifikovateľnej, pragmaticky interpretovateľnej a empiricky verifikovateľnej reality od intervencie "zdravého rozumu", pretože common sense je "iba" empirický, závislý od priestoru a času aj od poznávacieho potenciálu subjektu poznania. Od Comtových čias sa s týmto vnútorným gnozeologickým protirečením konfrontovali metodológie všetkých filozofických orientácií modernej vedy od marxizmu až po postmodernu. Premietlo sa i do moderného umenia, a to nielen ako žánrová diferenciácia literatúry na fantastiku a realizmus. Svár racionalizmu a iracionalizmu možno identifikovať aj vo vnútri SF ako koexistenciu, kontamináciu a prelínanie viacerých žánrov i subžánrov – sci-fi, fantasy, hororov atď.

⁵⁾ Skratku "SF" tu nepoužívame v užšom zmysle "Science Fiction", teda "vedecká fantastika", ale v zmysle "Speculative Fiction", zahrnujúcom celú modernú fantastickú literatúru, počínajúc jej prvým dielom – aspoň podľa názoru väčšiny anglických a amerických odborníkov – *Frankenstein* od Mary W. Shelleyovej. (Pozri napr. Clute, John – Nicholls, Peter: *The Encyclopedia of Science Fiction*. New York 1995, 2. vyd., s. 1144 – 1145.) Čitateľa azda zaujme polemický postreh klasika: "Výraz 'sci-fi' často používajú ľudia, čo nečítajú science fiction... 'sci-fi' môžeme definovať ako brak, ktorý si ignoranti niekedy zamenávajú za SF." Asimov, Isaac: *Isaac Asimov über Science Fiction*. Bergisch Gladbach 1984, s. 26.

⁶⁾ Shelley, Mary W.: *Frankenstein*. 1818; New York: Oxford University Press, 1985, s. 13: "... would speak to the mysterious fears of our nature", s. 8: "The event on which this fiction is founded has been supposed, by Dr. Darwin, and some of the physiological writers of Germany, as not of impossible occurrence."

Výrečny je už samotný príbeh vzniku tejto slávnej knihy. V daždovom lete roku 1816 sa na brehu Ženevského jazera vo vile Diodati často stretávali už vtedy svetoznámi básnici lord Byron a Percy Bysshe Shelley. Spolu s Byronovým osobným lekárom doktorom Polidorim a mladučkou, vtedy osemnásťročnou Shelleyho manželkou Mary viedli nekonečné rozhovory o poézii, vede a záhadách ľudského bytia. Podľa záznamu v Maryinom denníku sa rozprávali až do polnoci o upíroch a nadprirodzených veciach. Polidori citoval strašidelné príbehy, lord Byron a Percy Shelley diskutovali o Darwinovi, jeho myšlienkach a experimentoch.

Doktor Polidori navrhol, aby každý z nich napísal strašidelný príbeh. "V noci som potom mala strašné sny," dodáva Mary.

⁷⁾ Shelley, Mary W.: *Frankenstein, čiže moderný Prometheus*. Bratislava 1991, s. 77.
⁸⁾ Podľa Briana Aldissa je vedecká fantastika "hľadáním definície človeka a jeho miesta vo Vesmíre, zodpovedajúcim pokročilému, ale neistému stavu nášho poznania, zvyčajne v romantickom alebo postromantickom duchu gotického románu". Pozri Aldiss, Brian W.: *Der Milliardenjahre Traum. Die Geschichte der Science Fiction*. Bergisch Gladbach 1987, s. 30.

⁹⁾ Shelley, Mary W.: *Frankenstein, čiže moderný Prometheus*. Bratislava 1991, s. 28, 30.

¹⁰⁾ Lovecraft, Howard Phillips: *Nadprirodzená hrôza v literatúre*. Bratislava 1997, s. 5.

¹¹⁾ Bloch, Ernst: *Das Prinzip Hoffnung*. Frankfurt a. M. 1973.

¹²⁾ V romantickom príbehu E. T. A. Hoffmana *Der Sandmann* (1815) doktor Mirakel skonstruoval čarovnú hračku, no mechanická tanečnica Coppelia sa stáva zdrojom šíalenstva.

¹³⁾ V kontexte analýzy vedeckofantastickej literatúry je zaujímavé, že argumentačná sila výkladovej logiky a metodológie modernej vedy môže nadobudnúť funkciu výraznej estetizácie odborného, popularizačného, didaktického či iného faktografického textu.

¹⁴⁾ Nemci majú pre antipicipačnú literatúru pekný výraz *Zukunftsroman*, román o budúcnosti.

¹⁵⁾ Také diela, hoci situované do budúcnosti, nemusia vždy predstavovať typickú antiútopiu (s reprezentátnou diskontinuitou založenou na kognitívnom ozvláštnení systémovým uvažovaním o nemyšliteľnom, ale možnom či dokonca pravdepodobnom – pozri pozn. 24). Výreční Anglosasi na tento druh literatúry, ktorý by sme v záchvate bujného pesimizmu mohli nazvať fantastickým realizmom alebo realistickými fantáziami, niekedy používajú namiesto známych výrazov "antiútopia", "distópia", "kontrautópia" celú vetu, ako vystrihnutú z vychovávatelských moralií pre deti a mládež: "if you keep doing this, happens that...", čiže: "Ak budete takto pokračovať, stane sa vám to a to..." O čudnom charaktere dospelosti ľudstva svedčí, že tomuto varovaniu, formulovanému ako dobre argumentovaná prognostická vzia alebo ako neurčitá hrozba, zatiaľ ľudstvo ešte ani jediný raz nevenovalo pozornosť, ktorá by stála za reč. Môže to však byť aj sociologický indikátor skutočného významu literatúry pre praktický život.

¹⁶⁾ Suvin upozorňuje na rozdiel medzi chápaním pojmu "realizmus" ako "literárneho prozaického smeru 19. storočia" a ako "metahistorického štýlového princípu". Z druhého chápania sa podľa jeho mienky odvodzujú názory na SF ako na "nerrealistickú" literatúru, vedúcu k základným filozofickým úvahám o tom, čo je reálne a čo je realita. (Pozri Suvin, Darko: *Zur Poetik des literarischen Genres Science Fiction*. In: Barmeyer, Eike: *Science Fiction. Theorie und Geschichte*. München 1972, s. 104.)

¹⁷⁾ Pozri napr. Auerbach, Erich: *Mimesis. Zobrazení skutečnosti v západoevropských literaturách*. Praha 1998, s. 32 – 33 a i.

¹⁸⁾ Nezmienujem sa tu o sociálnej funkcii hororu ani o jeho umeleckej hodnote. Obidvoje sa, ako to v literatúre vždy býva, odlišuje podľa schopnosti jednotlivých autorov i podľa úrovne jednotlivých diel.

¹⁹⁾ Wollheim, Donald: *The Universe Makers*. New York 1971. Cit. podľa Aldiss, Brian W.: *Der Milliardenjahre Traum. Die Geschichte der Science Fiction*. Bergisch Gladbach 1987, s. 275.

²⁰⁾ Povestný "zlatý vek" SF v USA, približne 1939 – 1950. (Pozri Schulz, Hans-Joachim: *Science Fiction*. Stuttgart 1986, s. 137, 139.)

²¹⁾ McCaffery, Larry: *Ein Gespräch mit William Gibson*. In: Nagula, Michael (Hsg.): *Atomic Avenue*. München 1990, s. 461.

²²⁾ Pozri Dery, Mark: *Riding the Shockwave with the Toxic Underground*. In: Keyboard, máj 1989.

²³⁾ Šklovskij, Viktor Borisovič: *Návrat Odysseův*. Praha 1975, s. 239.

²⁴⁾ Suvin, Darko: *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven and London, 1979, s. 4: "literature of cognitive estrangement". Výrazom "ozvláštnenie" sa Suvin opiera o pojem ruskej formalistickej školy "ostranenie", ktorý ontologizuje ako konfrontáciu sveta empirickej skúsenosti s čímsi mimo tohto sveta, "so zvláštnou novotou, novum" ("strange newness, a novum"). Prívlastkom "kognitívne" umiestňuje SF do obrazu sveta založeného na logike rozumového, vedeckého poznania. Robert Scholes vo svojej definícii, blízkej Suvinovej, rozšíril chápanie vedeckej fantastiky pojmom "špekulatívna fabulácia" ("speculative fabulation /i. e. science fiction/") na rozsiahlejšiu oblasť modernej fantastickéj literatúry, ktorú definoval ako "prítomnosť najmenej jednej jasnej reprezentatívnej diskontinuity so životom, ktorý poznáme" ("presence of at least one clear representational discontinuity with life as we know it"). Scholes, Robert: *Structural Fabulation: An Essay on Fiction of the Future*. London 1975, s. 61 – 62.

²⁵⁾ Gunn, James (Ed.): *The Road to Science Fiction 2. From Wells to Heinlein*. New York 1979, s. 15. Volne cit. s použitím ďalších zdrojov.

²⁶⁾ Rabelais, François: *Gargantua a Pantagruel*. Bratislava 1979, s. 140: "Zobral do ruky stoziar z ich lode ako palicu, do stoziarového koša vložil dvestotridsaťsedem sútkov bieleho anjouského vína so zvyškom rouenského a priviazal si k pásu čln plný soli tak ľahko, ako lancknechtky nosievajú košíčky." (Prvé vydanie 1533 – 1534.) Swift, Jonathan: *Gulliverove cesty*. Praha 1951, s. 168: "(Kraji čir)... mi najprv odmeral kvadrantom výšku, potom zistil pravidlom a kružidlom rozmery a obrisy celého môjho tela, všetko si to spísal na papier a o šesť dní mi priniesol šaty. Boli ušité veľmi zle a vôbec mi nesesadeli, lebo si pri výpočte pomýlil číslicu." (Prvé vydanie 1726.)

²⁷⁾ Cit. podľa Brandis, Jevgenij: *Snillek Jules Verne*. Praha 1981, s. 67.

²⁸⁾ Heinlein, Robert Anson: *The Door into Summer*. New York 1957.

²⁹⁾ Železný, Ivo (ed.): *Stvořitelé nových světů*. Praha 1980.

³⁰⁾ Hubbard, Ron L.: *Úvodné slovo autora*. In: *Mise na Zemi. Plán invaze 1*. Brno 1997, s. 1.

³¹⁾ Počiatok myšlienkového experimentu, "zvláštny typ experimentujúcej fantastiky, celkom cudzí antickému eposu a tragédii", spočívajúci v pozorovaní z nezvyčajného hľadiska, sa podľa Bachtina po prvý raz objavil v mennipovskej satire, pomenovanej podľa Mennipa z Gadary (3. stor. pred n. l.). (Pozri Bachtin, Michail Michajlovič: *Dostojevskij umělec. K poezie prózy*. Praha 1971, s. 153, 158.) Viacero definícií sa opiera o predstavu myšlienkového experimentu ako základnej metódy SF. Isaac Asimov definoval SF ako "myšlienkový sociálny experiment" ("social experiment on paper"). Asimov, Isaac: *Social Science Fiction*. In: Bretner, R. – McCann, C. (Eds.): *Modern Science Fiction*. New York 1953, s. 192.

³²⁾ "Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel." Todorov, Tzvetan: *Introduction à la littérature fantastique*. Paris 1970, s. 29.

³³⁾ Alexei and Cory Panshin: *The World Beyond the Hill: Science Fiction and the Quest for Transcendence*. New York 1989.

³⁴⁾ Okrem SF solva existuje žáner, v ktorom by sa autor odvážil spraviť hlavným hrdinom svojho príbehu stroj. V dobrodružných cestách Julesa Verne a mnohých iných autorov to boli dopravné prostriedky, lode, ponorky, lietajúce stroje ľahšie i ťažšie ako vzduch a napokon kozmické rakety. Rovnako významným symbolom vedeckej fantastiky sa stali umelí dvojníci človeka, roboti a androidi. Nasledovali počítače, znásobujúce už nie fyzické, ale duševné sily človeka. Víťaznú epopeju strojov ako literárnych postáv, ikonografiu racionalisticky inštrumentálnej utópie ovládania prírody dokonalo technikou, zavŕšila subtelma umelej inteligencie. V nej sa naplno prejavila faustovská obava z ducha vyvolaného človekom aj metafyzická túžba po Bohu. Nespočetné príbehy o počítačoch a umelých inteligenciách ovládajúcich človeka, nepochopiteľných, so záhadnou motiváciou či naopak, s ľudsky paranoidnou túžbou po moci, v súčasnej fantastike pokračujú modelovaním variantov vzťahu medzi človekom a strojom, ktorý prestal byť závislý od svojho tvorca. Azda nie je ďaleko doba, keď počítač napíše vedeckofantastický román. Jeho hrdinom bude pravdepodobne stroj.

³⁵⁾ Formulácia "factual universe of our experience", ktorú do kritickéj reflexie SF uviedol R. A. Heinlein, je literárnou ozvenou stanoviska fenomenologických sociológov. Podľa nich je "jedinou zvrchovanou (*paramount*) skutočnosťou skutočnosť všedného života, husserlovský *Lebenswelt*, anglosaský *everyday life*, naša každodennosť". (Pozri Petrusek, Miloslav: *Durkheimův návrat do Čech*. In: Durkheim, Émile: *Sociologie a filosofie*. Praha 1998, s. 158.)

³⁶⁾ Cit. podľa Weigel, Pavel: *Stanislav Lem (životopis)*. Praha 1995, s. 100, 103.

³⁷⁾ Až do skončenia veku objaviteľských a dobyvatelských ciest boli aj cestopisy (viac či menej fantastické) správami o neznámych svetoch. Skeptický otec zemepisu Herodotos neveril, že Feničania pri svojej plavbe okolo Afriky videli

Slinko na pravej strane lode. Bolo to logické, lebo nevedel, že Zem je guľatá. Ešte v 18. storočí však mal dôverčivých čitateľov sir John Mandeville (14. stor.), ktorý na vlastné oči videl "vtáka Fénixa, tela vyrastajúce zo semiačka v pôde, záhradu prevtelených duší, ľudí s hlavou psa" a množstvo iných zázrakov v podivuhodných neznámych krajinách. (Pozri Kagarlickij, Julij: *Fantastika, utopie, anti-utopie*. Praha 1982, s. 135 – 136.) V novoveku z mapy Zeme zmizli biele miesta, dedičstvo dobrodružných ciest v tradícii fantastikej literatúry však nezaniklo. Pozemskí cestovatelia neprestali zabávať čitateľov správami o exotických krajinách, z ktorých faktografické informácie vytlačili fantastické ozvláštnenie, no fantastické objaviteľské a dobyvatelské dobrodružstvá sa premiestnili do vesmíru, do budúcnosti i do minulosti ľudstva. Poznanie Zeme posunulo fantastické predstavy autorov aj čitateľov k novým hraniciam neznáma i za ne, do nových, nepoznaných svetov.

³⁸⁾ Moorcock, Michael: *Flux*. In: Carnell, John (ed.): *Lambda I and Other Stories*. London 1965. (Po slovensky pod názvom *Plynutie*. In: SF 01, ed. Herec, Ondrej – Tazberik, Ján. Bratislava 1989.)

³⁹⁾ Symbolika nášho duševného sveta vznikla ako nástroj na prežitie, ako intelektuálna sekera či nôž. V objektívnej realite žijeme iba prostredníctvom ľudmi vytvorených pojmov, podobne ako kozmonaut môže prežiť v kozmickom vzduchoprázdní iba vďaka skafandru, výrobku iných ľudí. Technické výrobky sú účelové a môžu zlyhať, a rovnaké vlastnosti majú aj výsledky "duševných technológií", abstrakcie a kultúrne inovácie. Ontologicky prázdne konceptuálne konštrukty, teda pojmy bez reálneho obsahu, bez krytia empiricky verifikovateľnými fenoménmi reality, sú funkčné z hľadiska tvorby myšlienkových systémov a vývoja kultúry, ako aj individuálne na orientáciu a ontogénu psychiky jednotlivca, no historicky sa neosvedčili v konfrontácii s empirickou skúsenosťou. V známych historických súvislostiach pôsobí ako vtip Lehmannovej interpretácia Durkheima, podľa ktorej "jednotlivec je inferiornym subjektom poznania", kým "kolektívne vedomie či poznanie je naopak inherentne vedecké, nutne racionálne a deterministické". (Pozri Lehmann, J. M.: *Deconstructing Durkheim*. London – New York 1993, s. 4.)

⁴⁰⁾ Pojem "reprezentácie" v zmysle kolektívnych predstáv do sociológie uviedol Émile Durkheim: "Sociálny život je vybudovaný predovšetkým z reprezentácií, ktoré sú 'stavmi kolektívneho vedomia, svojou podstatou odlišnými od individuálneho vedomia.'" (Durkheim, Émile: *Le Suicide: étude de sociologie*. Paris 1897.) Výraz "representations collectives" použil Lévy Bruhl v antropológii na označenie symbolických figur v kultúrach prírodných spoločností a vo svojej teórii kolektívneho nevedomia sa naň odvoláva C. G. Jung. (Pozri Jung, Carl Gustav: *Archetypy a kolektívne nevedomie I*. Bratislava 1998, s. 14.) Reprezentácia ako centrálna a rekurentná, ustavične sa opakujúca metafora na vyjadrenie vzťahu medzi realitou a ideami, medzi slovami a vecami, sa vyjadruje ako "reflexia, expresia, preklad, symbolizácia, napodobenie, priblíženie", teda v pojmo-

gnoseologickej tradície teórie odrazu. (Pozri Lehmann, J. M.: *Deconstructing Dyrkheim*. London – New York 1993.)

⁴¹⁾ Priama komunikácia s Bohom mala veľký význam pre mnoho siekt (najmä pre gnostikov), ktoré cirkev vyhlásila za kacírske. Montanov privrženec Phrygius mal v rokoch 160 – 170 n. l. vízie priameho spojenia s Bohom. Jeho extatické záchvaty s prorockými varovaniami vtedy prispeli ku všeobecnej devalvácii extatickej formy snového vizionárstva. Pevné spojenie extázy so snom a prorocťom v poňatí asketickej, prorockej a milenariistickej sekty montanistov ortodoxná cirkev odmietla, hoci aj taký ortodoxný biskup, ako bol svätý Cyprián, ešte v polovici tretieho storočia n. l. vo svojom 11. liste žiada pre svoj biskupský úrad privilégium, aby len on počul božie výzvy a tešil sa výsadnej priazni božích vide- ní podľa vzoru patriarchov a starozákonných prorokov: "... aby ste vedeli, že Bohu sa uráči zjaviť sa nám (*sicut Dominus ostendere et revelare dignatur*), ako nám bolo povedané pri jednom videní (*dictum esse in visione*)". (Pozri Le Goff, Jacques: *Středověká imaginace*. Praha 1998, s. 252, 255.)

⁴²⁾ Baudrillard, Jean: *Simulations*. New York 1983.

⁴³⁾ Milióny ľudí sledovali v priamom televíznom prenose prenasledovanie O. J. Simpsona, unikajúceho vo svojom aute pred políciou. Mnohí obyvatelia Los Angeles predpokladali, že Simpson prejde okolo ich domu, a vyšli von, aby mu zakývali. Nechali zapnuté televízory a objavili sa na obrazovkách. Stali sa aktívnymi účastníkmi príbehu, ktorý sledovali. Zmenili tým skutočnosť, lebo televízni komentári a kameramani sa sústredili na narastajúce davy, a preto čoraz viac ľudí vychádzalo na ulicu, aby sa zapojili do príbehu. Populácia pozorovateľov pozorovala samu seba zväčšujúcim sklom televízneho prenosu ako vedec, používajúci metódu sebazorovania. Pozorovatelia vstúpili do pozorovaného javu. (Pozri Rushkoff, Douglas: *Children of Chaos /Surviving the End of the World as we Know It*. London 1997, s. 20 – 21.)

⁴⁴⁾ Zrútenie tradičnej predstavy, že človek je schopný ako zrkadlo odrážať realitu a vytvárať si pravdivý obraz sveta osebe, kantovského sveta *an sich*, odvodzuje teoretici postmodernej zo skúsenosti moderných prírodných a spoločenských vied, no opierajú sa najmä o skúsenosť moderných spoločností s mediálnym zobrazovaním sveta. V tejto paralele s Heisenbergovým princípom neurčitosti výsledný obraz sveta nemožno "očistiť" od zásahov človeka, nemožno namalo-vať ľudskou činnosťou nepoškrvnený obraz Reality. (Pozri Petrušek, M., c. d., s. 157 – 159.) Postmodernistická idea "krízy reprezentácie" nie je pre SF ničím novým a jej parciálne aspekty možno identifikovať v nespočetných dielach od priemetu cez prizmu mimozmyslového vnímania (napr. u Alfreda Bestera) cez obsedantné vízie P. K. Dicka až po explóziu nesúladu vonkajšej reality s vnútorným svetom literárnych postáv v dielach autorov *Novej vlny* zo šesťdesiatych rokov či v súčasnom cyberpunku.

⁴⁵⁾ Hamlet, sám výtvor Shakespeareovej imaginácie, odporúča hercom na kráľovskom dvore simulovať realitu dokonalým prispôbením sa imaginatívne-

textu, zahrať predstavenie natolko reálne, aby sa Claudius a Gertrúda stotožnili s jeho postavami a ocitli sa v deji divadla v divadle: "... hrajte, ako si to žiada slovo, a vravte, ako si to žiada hra", lebo poslaním divadla "od nepamäti bolo a je i teraz nastavovať zrkadlo... ukazovať... dobe jej vernú podobu, jej odlačok". Shakespeare, William: *Hamlet*. Bratislava 1975, III. 2, s. 84. ("Suit the action to the word, the word to the action... the purpose of playing, whose end, both the first and now, was and is to hold as it were the mirror up to nature, to show... very age and body of the time, his form and pressure." *The Tragedy of Hamlet, Prince of Denmark*. Cambridge 1948.)

⁴⁶⁾ Gibson, William: *Neuromancer*. London 1986, s. 12.