



<https://www.slideshare.net/kemalorton/gospodar-prstenova-knjiga-prva>

<https://www.slideshare.net/kemalorton/gospodar-prstenova-knjiga-treca>

<http://www.skripta.info/wp-content/uploads/2016/02/Gospodar-Prstenova-5.pdf>

<http://www.algoritam.hr/download/poglavlja/106442.pdf>

John Ronald Reuel Tolkien, Gospodar prstenova, Rat za prsten (knjiga peta)

X. poglavlje OTVARAJU SE CRNE DVERI

Nato se uz silan tresak otvore srednja vrata na Crnim dverima i na njih izađe izaslanstvo Crne kule. Na čelu mu je jahala visoka i mrka spodoba na crnu konju, ako je to bio konj, jer je bio grdan i gnusan, njuška mu je bila grozomorna krabulja, više nalik na lubanju nego na živu glavu, a u očnim dupljama i nozdrvama gorio mu plamen. Jahač je bio sav u crnome, crna mu je bila i visoka kaciga; pa ipak, nije to bila sablast Prstenova nego živ čovjek. Bijaše to zapovjednik kule Barad-dûr, a ime mu se ne pamti ni u jednoj priči jer ga je i sam zaboravio. On reče: "Ja sam Usta Sauronova." Ali priča se da je taj zapravo bio otpadnik koji je potjecao od soja onih koji se zovu Crni Númenorejci, i koji su se bili nastanili u Međuzemlju u godinama Sauronove prevlasti. Oni su se klanjali Sauronu jer su bili opčinjeni njegovim zlim znanjem. Tako je stupio u službu Crne kule kad je prvi put obnovljena, a zbog svoje lukavosti sve je više stjecao milost svoga gospodara, pa je naučio čarati i upoznao mnoge Sauronove misli, a bio je okrutniji od svakog orka. Upravo se on sad pojavio na konju, a s njim samo manja skupina vojnika u crnim oklopima, tek s jednim stijegom, crnim, ali je na njemu bilo crveno zlo oko. Zastavši na nekoliko koraka pred zapadnjačkim zapovjednicima, odmjeri ih od glave do pete i nasmije se. "Ima li u toj vašoj bandi ikoga tko bi bio ovlašten da pregovara sa mnom?" upita ih. "Ili tko bi bio tako pametan da me razumije? U najmanju ruku, to nisi ti!" naruga se i podsmjehne Aragornu. "Potrebno je ipak nešto više da se bude kralj nego komad vilin-stakla i ovakva rulja. Svaki brdski razbojnik može se podičiti takvom pratnjom! Aragorn mu ne odgovori ni riječi nego samo ukrsti svoj pogled s njegovim. Tako su se časkom nadmetali, ali uskoro, iako se Aragorn nije ni pomaknuo niti se mašio oružja, onaj zadrhti i ustukne kao da se uklanja udarcu. "Ja sam glasnik i poklisar, i ne smijete me napadati!" uzvikne. "Ondje gdje takvi propisi vrijede" odvrati Gandalf "običaj je da poklisari ne govore tako drsko. Osim toga, nitko vam nije ničim zaprijetio. Vi se nemate čega bojati od nas dok ne obavite svoju zadaću. Ali ako vam gospodar nije još došao pameti, onda vama i svim njegovim slugama prijeti ozbiljna opasnost." "Tako dakle!" otpovrne izaslanik. "Znači da ti, sjedobradi, govoriš



u ime ostalih? Nismo li već čuli koji put za tebe i za tvoja potucanja, i kako neprestano smišljaš planove i nepodopštine sa sigurne udaljenosti? Samo ovaj put si, majstore Gandalfe, malo predaleko zabo nos, pa ćeš vidjeti što biva s onim tko baci svoje glupe mreže pod noge Sauronu Velikom. Imam ja ovdje dokaze koje ti moram pokazati – upravo tebi kad si se usudio ovdje pojaviti." Dade znak jednome od svojih stražara pa ovaj istupi naprijed sa zavežljajem umotanim u crnu tkaninu. Izaslanik odmota zavežljaj i, na veliko čudo i očaj svih zapovjednika, podigne najprije uvis kratki mač koji je Sam nekad nosio, a zatim i sivu pelerinu s vilinkopčom i, najposlije, žičanu košulju od mithrila koju je Frodo nosio, umotanu u njegovu poderanu odjeću. Svima im padne mrak na oči i u trenutku općeg muka učini im se da je svijet stao, srca im zamrla a posljednja se nada izgubila.

/.../

"Navedite te uvjete" reče mu Gandalf čvrstim glasom, ali oni koji su bili u njegovoj blizini zapaze mu tjeskobu na licu. Doimao se kao star i naboran čovjek, naposljetku skršen i poražen. Nitko nije dvojio da on neće prihvatiti ponuđene uvjete. "Evo uvjeta" nastavi izaslanik i osmjehne se obilazeći ih pogledom. "Gondorska rulja i njihovi zavedeni saveznici moraju se povući odmah preko Anduina, pošto najprije prisegnu da neće nikad više oružjem napasti Saurona Velikoga, ni javno ni tajno. Sve zemlje istočno od Anduina pripast će zauvijek Sauronu i nikom drugom. Ono što je zapadno od Anduina, sve do Maglenoga gorja i Rohanskih vrata, plaćat će danak Mordoru, a tamošnji ljudi neće smjeti nositi oružje, ali će imati pravo da sami sobom upravljaju. Ipak, morat će pomoći da se ponovo izgradi Isengard koji su iz obijesti uništili, i koji će pripasti Sauronu, a u njemu će boraviti Sauronov namjesnik, ali ne više Saruman nego netko tko će biti dostojniji njegova povjerenja." Gledajući izaslanika u oči, pročitali su njegove misli. On će biti taj namjesnik koji će podvrgnuti pod svoju upravu sve ono što ostane od Zapada. On će biti njihov tiranin a oni njegovo roblje. Ali Gandalf odvrati: "Mnogo tražite za povratak jednoga sluge: da vaš gospodar primi u zamjenu nešto za što bi inače morao izvojevati pobjedu u više ratova! Ili da mu možda nije bojište u Gondoru pokvarilo ratne planove pa je spao na cjenkanje? A kad bismo doista toliko držali do tog zarobljenika, kako bismo se mogli pouzdati da će Sauron, taj podli majstor izdaje, održati svoju riječ? Gdje je taj zarobljenik? Neka ga dovedu i predaju nama, pa ćemo onda razmotriti vaše zahtjeve." Tad se Gandalfu učini, dok je netremice motrio protivnika kao čovjek koji se mačuje sa smrtnim neprijateljem, da se izaslanik na tren zbunio, ali se onda opet nasmije i uzvikne: "Nemojte se tu tako drsko razbacivati riječima pred Ustima Sauronovim! Tražite nekakva jamstva? Sauron ne daje nikom nikakva jamstva. Ako molite za njegovu milost, najprije morate učiniti ono što vam on zapovjedi. Takvi su njegovi uvjeti. Uzmite ili ostavite!" "Evo, ovo ćemo vam ipak uzeti!" iznenada će Gandalf, pa odbaci sa sebe pelerinu i bijelo svjetlo sune poput mača na tom mračnom mjestu. Pogani izaslanik uzmakne pred njegovom rukom podignutom uvis, a



Projekt broj: 2016-1-HR01-KA201-022159
Erasmus + Priručnik za neodlučne,
posrnule i loše čitatelje

Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Gandalf mu priđe i otme predmete koje je držao u rukama: žičanu košulju, pelerinu i mač. "Ovo ćemo uzeti za uspomenu na našega prijatelja" proslijedi. "A što se vaših uvjeta tiče, sve ih odbacujemo. Gubite se jer vam je vrijeme izaslanstva isteklo i smrt vam je blizu. Nismo mi ovamo došli da trošimo riječi na pregovore sa Sauronom, prokletim i vjerolomnim, a pogotovo ne s jednim od njegovih slugu. Tornjajte se!" Izaslanik iz Mordora prestao se smijati. Lice mu se iskrivilo od zapanjenosti i gnjeva tako da je bio nalik na divlju zvijer koju je netko, dok je vrebala plijen, opalio po gubici bodljikavim štapom. Obuzme ga bijes i izbije mu pjena na usta, a iz grla mu se otmu nejasni mahniti glasovi. Ali kad pogleda mrka lica zapovjednikâ i njihove opasne oči, strah u njemu nadvlada gnjev. Zaurlavši iz sveg glasa, okrene se, skoči na konja i odjuri sa svojom družinom glavom bez obzira u Cirith Gorgor.



Nastavni materijali:

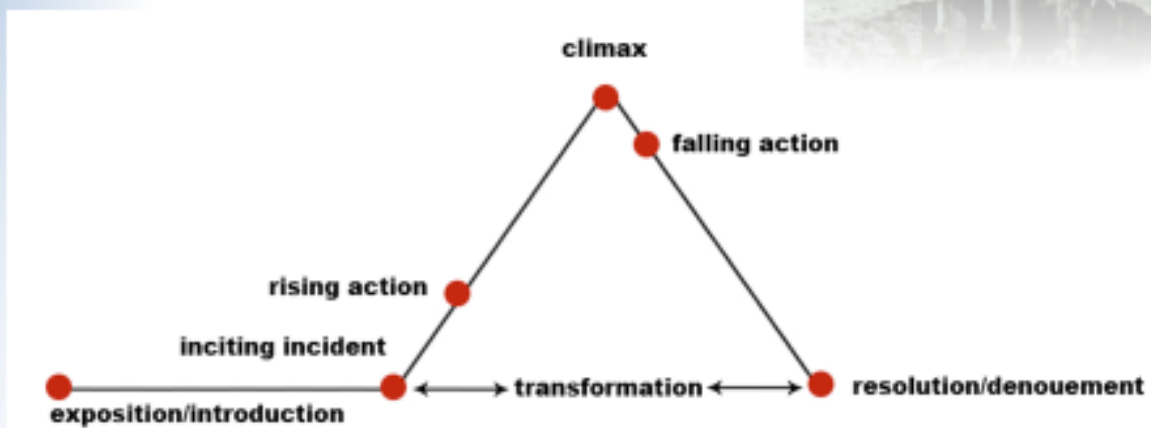
Tekstovi

1. "Voda života", Braća Grimm
(https://issuu.com/gorances/docs/zlatna_knjiga_grimmovih_bajki_web)
2. "The Slaying of Fafnir" odlomci iz Reginsmola i Fafnismola (Elder Edda); *engl.*
(<https://hr.wikipedia.org/wiki/Fafnir>)
3. "Odiseja", Homer (Knjiga VII.)
4. "Orfej i Euridika", grčki mit
5. "Čarobni prsten"; Indijska narodna priča; *engl.* (<http://www.sacred-texts.com/hin/ift/ift13.htm>)



Zadatak nakon čitanja!

- **Opiši** kronološkim redom, dramatičnu radnju
- **Rasporedi** stupnjeve glavne akcije u liniju kompozicijskoga dijagrama





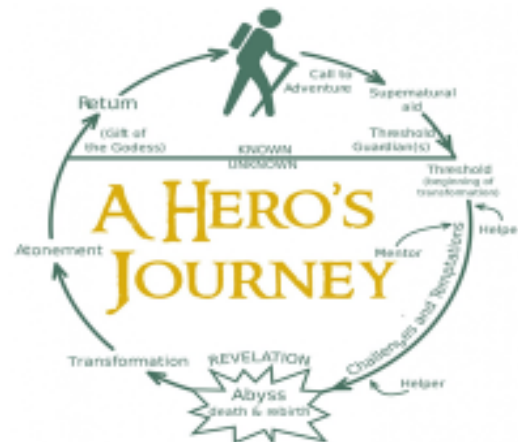
Struktura priče

– Putovanje heroja –

Prvo što trebate znati jest da se Putovanje heroja odvija prema **kružnoj shemi**.

Putovanje tvoga junaka odvija se kružno što znači da će ono završiti na istoj točki s koje je krenuo.

Jedino će, u trenutku svoga povratka, tvoj junak biti posve drugačija osoba zbog iskustva koje je stekao na putovanju.





Spekulativna fikcija - *fantasy* - u nastavnim i izvannastavnim aktivnostima

DEFINICIJA ŽANRA

Fantasy literatura je korpus pisanih radova koji koriste motive, teme i pripadajuće stilske postupke *fantasy* žanra.

Fantasy se obično **definira** kao književni žanr u kojem su smještaj radnje, zaplet ili likovi magični ili natprirodni. Odstupanje od svijeta kakvog poznajemo, koje se, primjerice, kod znanstvene fantastike postiže uporabom nekih znanstvenih teorija ili naprava baziranih na znanstvenim teorijama, kod *fantasy* književnosti postiže se magijom ili drugim natprirodnim sadržajima. Radnja često biva smještena u imaginarni svijet (tj. decidirano ne-Zemlju) te uključuje magična ili mitska stvorenja.

Povijesno gledano, većina fantazijskih djela su pisana književnost. Od 1960., međutim, rastući segment *fantasy* žanra preuzeo je oblik filmova, televizijskih programa, crtanih romana, video igara, glazbe, slikarstva, i drugih medija.

IZVORI

Fantasy bismo lako mogli proglasiti i najstarijim književnim žanrom. Oduvijek su ljudi pričali priče o fantastičnim bićima, epskim junacima, čarobnjacima i bogovima. Rasprava o tome u kojem točno trenutku mitovi i legende prestaju biti mitovi i legende, u kojem trenutku bajka postaje *fantasy*, mogla bi nas odvesti predaleko. Zadovoljimo se onda onime što se drži službenim počecima ovoga žanra u novijoj književnosti.



Priče koje uključuju magiju i strašna čudovišta postojale su u govornim oblicima prije pojave tiskane literature. Homerova Odiseja zadovoljava definiciju *fantasy* žanra svojom magijom, bogovima, herojima, avanturama i čudovištima.

Fantasy književnost, kao zasebna vrsta, pojavila se u viktorijansko doba s djelima književnika kao što su Mary Shelley, William Morris i George MacDonald (smatra se prvim *fantasy* piscem, začetnikom žanra). Drugo važno ime iz 19. stoljeća, William Morris, prvi je smjestio radnju svojih *fantasy* djela u novi, potpuno izmišljeni svijet. Veću popularnost *fantasy* postiže početkom 20. stoljeća, pojavom autora koji je pisao pod pseudonimom Lord Dunsany.

J. R. R. Tolkien odigrao je veliku ulogu u popularizaciji¹ i dostupnosti *fantasy* žanra sa svojim uspješnicama *Hobit (The Hobbit, or There and Back Again, 1937.)* i *Gospodar prstenova (The Lord of the Rings, 1954.-1955.)*. Teško je zamisliti modernu fantaziju bez asocijacija na Tolkiena i njegove kreacije. Njegova je književnost u velikoj mjeri pod utjecajem drevnih anglosaksonskih mitova, a posebno Beowulfa, kao i suvremenih djela kao što je *Crv Ouroboros (The Worm Ouroboros, 1922.)* E. R. Edisona. Tolkienov bliski prijatelj i kolega Clive Staples Lewis, autor knjige *Narnijske kronike (The Chronicles of Narnia, 1950.-1956.)* slične lepeze interesa, također je pomogao afirmaciji ovoga žanra².

Apstraktne crte što ih dijele Tolkienove i Lewisove pripovijesti zajedničke su cijeloj književnoj vrsti koju ovdje nazivamo visokom fantastikom. Njezini primjerci svijaju knjižarske police pod skupnim nazivom *fantasy* ili *fantasy fiction*. Za njezinu trenutnu konjunkturu od dvojice pisaca važniji je Tolkien koji je utjecao na sve mlade fantastičare, nametnuvši im apstraktna obilježja svojih pripovijesti, koja su, ponovljena u nebrojenim fenotipima, utemeljila visoku fantastiku kao književnu vrstu.

¹ Drugi najprodavaniji roman ikad napisan, s preko 150 milijuna prodanih primjeraka. Prvi, s 200 milijuna prodanih primjeraka je roman C. Dickensa, *A Tale of Two Cities*, 1859.

² Obojica članovi **Inklingsa**, neformalne književne grupe povezane sa Sveučilištem u Oxfordu, Velika Britanija. Djeluju u razdoblju od ranih 1930-ih do 1949. Grupa je njegovala vrijednosti naracije u fikciji i poticala na pisanje fantazijske književnosti.



Popularnosti *fantasy* žanra početkom 20. stoljeća svjedoči i pokretanje specijaliziranih časopisa, kao što su bili *Weird Tales* ili *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*. Do sredine 20. stoljeća žanr se dalje razvija i javljaju se nova, rado čitana djela. Među najpoznatijima su Fritz Leberove priče o Fafhrdu i Sivom Mišaru te legendarni Conan R. E Howarda.

Poradi ilustracije globalne popularnosti žanra spomenimo da se 1950. u Jugoslaviji snima film "Čudotvorni mač", prema narodnoj priči o Baš-Čeliku. Radnja se vrti oko junaka Nebojše koji mora pronaći čarobni mač pomoću kojega će spasiti svijet od zlog Baš-Čelika.

Nakon što je 1954. i 1955. objavljen *Gospodar prstenova*, *fantasy* je postao popularniji nego ikada ranije te se pojavila čitava niska pisaca koji su se pokušali okoristiti Tolkienovom slavom, pišući *fantasy* knjige po provjerenom Tolkienovom receptu. To je dovelo do hiperprodukcije unutar žanra i lažnog dojma (i unutar populacije koja čita spekulativnu fikciju tj. znanstvenu fantastiku, horor i *fantasy*, a naročito izvan nje) da se sav *fantasy* temelji na *Gospodaru prstenova*. Na svu sreću, u daljnjim desetljećima profilirao se niz kvalitetnih *fantasy* autora koji svojim djelima opovrgavaju ovu tvrdnju.

Tradicija koju su spomenuti prethodnici utvrdili krajem 19. i početkom 20. stoljeća nastavila se razvijati i prilagođavati novim autorima. Utjecaj J. R. R. Tolkienove proze, razvidan je u djelima metafikcionalne fantazije, objavljenima u 20. stoljeću kao što su *Discworld*³ strip serije Terrya Pratchetta ili *Stardust* i *Problem Susan* Neila Gaimana te naravno, nezaobilazne priče o malom čarobnjaku s naočalama Harryju Potteru J. K. Rowlin.

³ *Discworld* je strip serija *fantasy* knjiga koju je napisao engleski pisac Terry Pratchett. Svijet postavljen na izmišljenom *Discworldu*, ravnom disku uravnoteženom na leđima četiri slona koji se, pak, ističu na leđima divovske kornjače, Velike A"Tuin. Knjige često ismijavaju ili kao inspiraciju uzimaju, J. R. R. Tolkiena, Roberta E. Howarda, H. P. Lovecrafta i W. Shakespearea, kao i mitologije, folklor i bajke, koristeći ih često za satirične paralele s aktualnim kulturnim, političkim i znanstvenim pitanjima. Serija je popularna, s prodanih više od 80 milijuna knjiga na 37 jezika.



PODŽANROVI, STILSKE ODREDNICE, STRUKTURA

Kao kod znanstvene fantastike, tako i kod *fantasyja* postoje razni podžanrovi. Zbog teško odredivih granica, pokušaji klasificiranja naslova prema njima najčešće su besmisleni.

Neki od uvrženijih naziva podžanrova su:

- ✚ *Fairytale* fantazija / bajka
- ✚ Visoki /epski *fantasy*
- ✚ Mač i magija / herojska fantazija
- ✚ Urbani *fantasy*
- ✚ Young adult *fantasy* / *fantasy* namijenjen starijim adolescentima
- ✚ Komični *fantasy*
- ✚ Steampunk
- ✚ Tie-in fiction

Fantasy se razlikuje od ostalih oblika književnosti prema njegovu stilu i pravu na slobodu izražavanja u kojemu autor ima sposobnost korištenja onih pripovjednih elementa kojima se osnažuje samo pripovijedanje. Najčešće su to zmajevi, dvorci, magija. Autori, kao okvir pripovijedanju, često grade zasebne svjetove unutar kojih se odvija narativni postupak.

Simbolika igra značajnu ulogu u *fantasy* književnosti, često kroz korištenje arhetipskih likova inspiriranih ranijim tekstovima ili folklorom. Općeprihvaćena tvrdnja teoretičara ovoga žanra književnosti je da njezini arhetipovi imaju sposobnost prijenosa svezremenih poruka i zadovoljenja ljudskih funkcija unutar svakog povijesnoudruštvenoga okvira.



Jezik je najvažniji element visoke fantastike, jer stvara osjećaj mjesta. On je također i vrlo osjetljivo područje jer njegova zloraba, kada je banalno građen, postaje opasna zamka za pisca koji tada postaje smiješan i neozbiljan. Takav jezik stvara dojam suvremenoga svijeta jeftino zamaskiranog u *fantasy*. Korištenje arhaičnoga jezika pogoduje ovakvim pričama upravo zbog svoje zvučnosti i boje koju im on pridaje.

Visoki /lepsi *fantasy*

Visoki *fantasy* se definira kao *fantasy* fikcija situirana u alternativni, potpuno izmišljeni, sekundarni svijet. Sekundarni svijet, u opoziciji primarnom ili stvarnom svijetu, obično je interno konstituiran, a njegova pravila se razlikuju od onih iz primarnoga svijeta. Nasuprot visokom, **niski *fantasy*** je svojim postavkama smješten u primarni ili stvarni svijet u koji su uključeni čarobni elementi.

Razlikujemo tri tipa visoke fantastike:

1. Tip s postavkama u kojima primarni svijet ne postoji. Primjerice, *Gospodar prstenova*, *Pjesma leda i vatre*, *Discworld* itd.
2. Tip u kojem sekundarni/paralelni svijet ulazi kroz portal primarnoga svijeta. Primjerice, *Narnijske kronike*.
3. Tip svijeta u svijetu koji predstavlja dio primarnoga svijeta. Primjerice, *Harry Potter*.

Tamo gdje ne postoji primarni svijet, fiksijski svijet je opskrbljen detaljnim kartama, zemljopisom i povijesti o izmišljenom svijetu. Sekundarni svijet se često temelji na, ili simbolički predstavlja, primarni svijet. Pisac tada često navodi tj. objašnjava da se radi o svijetu poput našega, a opet različitom u mnogočemu.

U slučaju svijeta u svijetu, sekundarni svijet koegzistira s primarnim. Međutim, ovozemaljski stanovnici primarnoga svijeta, nisu svjesni postojanja paralelnoga sekundarnog svijeta.



Nikki Gamble sugerira da se Gospodar prstenova odvija u okruženju gdje je primarni svijet ne postoji. Tu je tvrdnju Tolkien često demantirao tvrdeći da je Međuzemlje bilo primarni svijet, ali u prošlosti.

POSTAVKE

Priče **visokog fantasy** žanra često su ozbiljne u tonu i epske po opsegu. Bave se temama poput velike borbe protiv nadnaravnih, zlih sila. Tipične karakteristike visokog *fantasya* uključuju fantastične elemente kao što su vilenjaci, vile, patuljci, zmajevi, demoni, magiju ili čarobnjaštvo, čarobnjake, izgrađene jezike, podvige kao i naraciju velika volumena.

Neke priče visokog *fantasy* žanra sadrže stvaran lik preuzet iz stvarnoga svijeta kojeg autor smješta u izmišljeni svijet posredstvom portala koji vode u izmišljen svijet *fantasy* priče ili služeći se postupkom podsvjesnih putovanja.

Svijetovi visokog *fantasy* žanra mogu biti više ili manje utemeljeni na miljeu stvarnoga svijeta, ili na legendama. Primjerice, Arthurov ciklus. Kada je sličnost jaka, osobito kada se koristi stvaran povijesni svijet, visoki *fantasy* je u sjeni alternativne povijesti. Raspon ovoga žanra kreće se od Tolkienu do suvremenih ostvarenja. Novije ekranizacije Tolkienovog Gospodara prstenova i Hobita kao i Lewisovi *Lav, vještica i ormar, Kraljević Kaspijan* doprinose neprekidnoj popularnosti ovoga žanra.

VRSTOVNE ZAKONITOSTI

- ✚ Sekundarni fantastični svijet, nespojiv sa svijetom svakidašnjega iskustva
- ✚ Radnja započinje *in medias res*
- ✚ Priča se pokreće uvođenjem negativaca odlučnih da mijenjaju *status quo*
- ✚ Pripovijeda se iz perspektive jednoga glavnog junaka
- ✚ Radnja priče, kojoj je temelj junakova borba protiv zlih sila, razvija se kao Bildungsroman.



- + Na početku priče junaku prijete nepoznate sile.
- + Nakon što se drevni *dark lord*, koji se već u predpriči borio protiv iskonskoga poretka, oporavio od starih katastrofa, iznova se okružio masama rasno manjevrijednih vojnika pljačkaša (orka, gnoma, goblina, trola) te krenuo u novi rat.
- + Radnja se obično grana u dvije usporedne podpriče, od kojih jedna uključuje ratne sukobe dobrih i zlih, krvave bitke i opsade prijateljskih utvrda, a druga se odvija kao potraga omanje skupine pozitivnih likova za magičnim predmetom (prstenom, mačem, draguljem, sjemenom, knjigom) bez kojega se *dark lord* ne može poraziti.
- + predmet potrage uvijek potječe iz pretpriče
- + kolektiv tragača dijeli se na:
 - + informacijski privilegirane čarobnjake ili povjesničare, koji su sami sudjelovali u nekadašnjim sukobima ili su barem o njima obaviješteni
 - + dobrohotne "nevine ludove" koji se intuitivno uključuju u sveti rat, upoznajući *back-story* i svoj položaj u njoj u odgođenim anagorizama.

KARAKTERI

Većina priča visokog fantasyja pripovijedaju se iz perspektive jednoga glavnog junaka. Radnja se uglavnom vrti oko njegove ili njezine baštine ili tajanstvene prirode glavnoga junaka. U mnogim je romanima junak siroče ili neobični polubrat, često s izvanrednim talentom za magiju ili borbu. On ili ona počinju priču kao vrlo mladi, gotovo djeca. U nekim je pak djelima junak u potpunosti razvijen pojedinac sa svojim karakterom i duhom.

Na početku priče junaku prijete nepoznate sile. Jedan od razloga za takvu prijetnju je (za razliku od tipičnog pustolova iz podžanra mača&čarobnjaštvo) činjenica da naš junak živi dosadnim običnim životom koji ne kani samo tako lako napustiti. Iako, kao u slučaju Bilba Bagginsa, on ili ona nisu željni avanture, ipak se na neki način nađu usred neobičnih događaja. Vođeni tom logikom, junaci velikih *fantasy* avantura/podviga sposobni su izvršiti što im je zadano kako bi se opet skrasili u običnom životu.

Kako je to već uobičajeno, junak polako stječe znanje o svojoj prošlosti kroz legende, proročanstva, uz ponovno nađenog, a davno izgubljenog člana obitelji, ili u susretima s



mentorom (lik koji o njemu zna više nego on sam). Sa spoznajom dolaze moć i samopouzdanje. Junak najčešće počinje kao djetinji, naivni lik koji brzo sazrijeva. U borbi doživljava velik dobitak i stječe sposobnost rješavanja problema na svom putu/podvigu. Kako priča odmiče protagonist spoznaje narav nepoznatih zlih sila, a njihov konačni sukob dovodi do ponovne uspostave ravnoteže pa se junak mirno vraća svome prijašnjem životu.

U mnogim pričama visokoga fantasy podžanra postoji sveznajući, mistični mentor/učitelj kojeg možemo povezati s Jungovskim arhetipom SENEXA (mudri starac). Ovaj lik je često zastrašujući čarobnjak ili ratnik, koji glavnom liku daje savjete i pruža potrebnu pomoć. Primjeri: Merlin u Arthurovom ciklusu, Albus Dumbledore u serijalu Harry Potter, Obi Wan Kenobi i Yoda u Zvezdanim ratovima te Gandalf u Gospodaru prstenova. Mudri starac omogućuje razvoj glavnog protagonista omogućujući mu da pronade i realizira vlastite potencijale.

Tu je naravno i nezaobilazni i misteriozni Gospodar tame (*Dark Lord*), uglavnom opsjednut preuzimanjem svijeta i ubijanjem glavnoga junaka. Ovaj lik je najčešće zli čarobnjak ili vrač, a ponekad vrsta boga ili demona. Primjeri: Darth Vader u Zvezdanim ratovima, Lord Voldemort iz serijala o Harryju Potteru, Morgoth iz Tolkenovog Silmarilliona i Sauron u Gospodaru prstenova.

U nekim djelima negativac ima svoga predhodnika koji je superiorniji, ali s vremenom postaje i slabiji od njega. Primjeri: Morgoth u Silmarillionu Sauronov je predhodnik, Senator Palpatine/Darth Sidious nadređen je Anakinu (kasnije Darth Vader).

U visokoj fantastici kvaritelji iskona – *dark lords*, njihova radna snaga i vojske ne nose moderne kostime, nego su stilizirani u skladu s mitsko-epskom mizanscenom. Ipak, usmjerenošću, opsegom i učincima svoga djelovanja uvijek nas iznova dovode u iskušenje da ih tumačimo u realističkim kontekstu.

Pothvati zlih likova ne oštećuju samo svijet kulture, nego i prirodu kakva ona tamo već jest (životinje gube dar govora, a stabla postaju poput naših stabala iz perivoja i šuma tj. više se ne miču).



DOBRO PROTIV ZLA

Dobro protiv zla je uobičajen koncept žanra visoke fantastije, stoga je karakter zla važan kao pokretač radnje u priči. Ova dva pojma također predstavljaju važno međužanrovsko razlikovno obilježje. Primjerice kada govorimo o razlikama između visoke fantastije i podžanra mača&čarobnjaštvo. Ovaj sukob obično označava duboku zabrinutost za moralna pitanja, a u pojedinim djelima sukob se odvija na razini borbe za vlast (među čarobnjacima npr.). Borba između dobra i zla zna se koristiti kao pozadina zamršenih sukoba interesa kao što su sukobi između različitih frakcija formalno na istoj strani u sukobu dobro vs. zlo.

Noviji fantasy romani napuštaju polako ovu *dobro protiv zla* kulisu, koja je prevladavala nakon Gospodara prstenova. George R. R. Martin u Pjesmi leda i vatre⁴ napušta dobro-zlo paradigmu u korist politički utemeljene i slojevite borbe između različitih vladarskih obitelji, od kojih su većina prikazani u svjetlu obiju tendencija, dobre i zle, u njihovoj težnji za vlasti, koja zauzima mjesto glavnog katalizatora priče. Premda neki likovi čine okrutna djela ili su obilježeni kao moralni izrodi, njihove namjere nisu nužno "zlo". Često će negativac pokušati uvjeriti junaka bilo da: negativac zapravo nije zao kao što junak misli b) je junak zapravo zao ili nemoralan c) mentor pomoću junakovih posebnosti ostvaruje vlastite osobne interese te mu stvarno nije stalo do njega/nje. Većinu tih argumenata popratit će pokušajima junakova preobraćanja s obećanjima o iskupljenju za navodna nedjela ili slavi, bogatstvu i moći.

Mač i magija / herojska fantastija (*Sword and sorcery* - S&S)

Podžanr kojega uglavnom karakteriziraju junaci s mačem često uključeni u uzbudljive i nasilne obračune. Za razliku od djela visoke fantastije S&S se fokusira na dramatične osobne okršaje prije nego na po svijet opasna pitanja.

⁴ http://en.wikipedia.org/wiki/A_Song_of_Ice_and_Fire



Filmski žanr rubno povezan s mačem&magijom, barem u imenu, je mač-i-sandala⁵, iako su njegove teme uglavnom orijentirane na biblijska vremena i ranu povijest, umjesto fantastiju. Ne smije se miješati s plaštom i bodežom⁶ ili plaštom i mačem⁷, koji su opet alternativni pravci.

Podrijetlo

Termin *mač&magija* po prvi put je skovan 1961. kada je britanski pisac Michael Moorcock objavio pismo u časopisu Amra, tražeći ime za vrstu priča kakve je pisao Robert E. Howard. Proslavljeni američki pisac ovoga podžanra Fritz Leiber odgovorio mu je u Ancalagonu (6. travnja 1961.) predlažući *sword-and-sorcery*.

Podžanr obilježava brz tempo i akcijom bogata priča postavljena unutar kvazi-mitskog ili fantastičnog okvira, obračun na osobnoj razini, opasnost ograničenu na sam trenutak priče. Postavke su egzotične, a protagonisti često moralno ugroženi. Priče ovoga podžanra često su pretvorene u poduži niz avantura. Njihovi ulozi su puno manji/niži od onih po svijet opasnih, no upravo zbog toga i puno privlačniji i uvjerljiviji od ponavljanja opasnosti u epskoj fantastiji. Takva je i priroda njenih heroja. Većina protagonista mač & magije su putnici po prirodi. Naći mir nakon avanture za njih je smrtno dosadno. Heroji Er Eddisonove Zmije Ouroboros tuguju za krajem rata i činjenicom da više nemaju neprijatelja. Kao odgovor na njihove molitve, bogovi vrate neprijateljski grad, kako bi oni iznova mogli vojevati isti rat.

Izvori

Podžanr ima stare korijene te kao i preostali *fantasy*, teme i motive crpi iz mitologije i klasičnih epova poput Homerove Odiseje i nordijskih saga. Također je i pod utjecajem povijesne fikcije koju je otpočelo Sir Walter Scott, pod utjecajem romantičarskog folklor a

⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/Sword-and-sandal#Sword-and-sandal_films_from_the_1980s

⁶ http://en.wikipedia.org/wiki/Cloak_and_dagger

⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/Cloak_and_sword



balada premda je u njegovu djelu vrlo malo fantastičnih elemenata. Rani S&S pisci, Robert E. Howard i Clark Ashton Smith i sami pod utjecajem bliskoistočnih priča (*Tisuću i jedna noć*) s čarobnim čudovištima i zlim čarobnjacima, također su bitno utjecali na konstituiranje ovoga podžanra.

Neposredni preci S&S svakako su odvažne, herojske, poletne, avanturističke, galantne priče Alexandre Dumas, Père (Tri mušketira, 1844.), Rafaela Sabatinija (Scaramouche, 1921.) i časopis pulpa imitatora (Talbot Mundy, Harold Lamb, H. Bedford-Jones) na koje je utjecalo Robert E. Howard. Žanr je definiran radom Roberta E. Howarda, posebno njegovim pričama o Conanu Barbarinu i Kullu od Atlantide (*Weird Tales*, 1932. i 1929.)

Ženski pisci i likovi

Unatoč važnosti C. L. Moore, Leigh Brackett, Andre Norton i drugih ženskih autora mač & magija snažno je pristran muškim autorima i junacima. Ženski likovi su uglavnom djevojke u nevolji koje treba zaštititi ili spasiti, ili služe kao poticaj i nagrada muškim junacima avanture. Ženske junakinje koje same sudjeluju u avanturama čine to u borbi kako bi se obranile od silovanja, ili u osveti zbog istog. U svojoj antologiji *Mač i čarobnica* (1984.) Marion Zimmer Bradley pokušava obrnuto, ohrabrujući ženske pisce i protagoniste. Njene priče sadrže vješte mačevateljice i moćne čarobnice. Serija je bila iznimno popularna pa je nakon njezine smrti serija nastavila izlaziti pod drugim urednikom. Jessica Amanda Salmonson je kroz vlastite priče i kao urednica *World Fantasy* časopisa na sličan način nastojala proširiti raspon uloga za ženske likove u S&S. Nagrađivane *Amazonke* (1979.) i *Amazonke II* (1982.) antologije nastale su prema nacrtima stvarnih žena ratnica preuzetih iz folkloru, često s područja izvan Europe. Aktualna produkcija ovoga podžanra sadrži aktivne ženske likovi koji ravnopravno s muškim junacima sudjeluju u pričama, naravno, oslanjajući se i dalje na seksipil.

Pišući za ovaj žanr u njegovoj ranoj fazi, pisac Robert E. Howard podržavao je feminističke stavove koje je prihvatio kako u osobnom tako i u profesionalnom životu. Jaki ženski likovi u Howardovim književnim djela uključuju profeministicu Dark Agnes de Chastillon (Žena



mačevalac, 1932.-1934.), piratkinju Helen Tavrel (Piratski Doom otoci, 1928.), sporedne ženske likove u Conanu Barbarinu, Bêlit (Kraljica Crne obale, 1934.) i Valeriu Crvenog Bratstva (Red Nails 1936.).

Predstavljena kao sporedni lik u ne-fantasy povijesnoj priči *The Shadow of the Vulture*, Crvena Sonya od Rogatina će kasnije postati fantasy heroína poznata kao Red Sonya (prvi put se pojavljuje u strip-seriji Conan the Barbarian). Kasnije dobija vlastiti strip naslov i konačno niz romana Davida C. Smitha i Richard L. Tierneya, kao i filmsku adaptaciju Richard Fleischera, 1985.

U 2011. indie igri poznatoj kao *Superbrothers: Sword & Sworcery EP*, junakinja Scythian predstavlja glavni lik.⁸

Young adult fantasy / fantasy namijenjen starijim adolescentima

Valja također spomenuti i *nišu* fantasyja namijenjenog starijim adolescentima. Radi se o romanima pisanim za mlade (to se nekad daavno nazivalo omladinski roman). Ciljana je publika obično od 14 do 20-ak godina, mada jedan veliki dio čitateljstva YA romana otpada na starije čitatelje, pošto su ideje i motivi koje YA literatura obrađuje, jednaki onima koje obrađuje 'odrasla' fantasy književnost. Razlika je u tome što se YA u pravilu koncentrira više na radnju, svijet romana i posebice likove, a manje na stil; to što su protagonisti većine YA književnosti i sami adolescenti te to što se YA djela često usredotočuju na izazove problema mladih. YA književnost proteklih godina doživljava veliki *boom*, a kod nas su objavljeni razni naslovi, među kojima i serijal „Hekatina Škola“ autorice Rachel Hawkins te „Vampiriska akademija“ Richelle Mead.

Tie-in fiction

Radi se o romanima i zbirkama priča smještenima u svjetove, i uključujući likove, iz raznih video (*Warhammer*, *Warcraft*), p&p (*Dungeons and Dragons*, naročito *Forgotten Realms*

⁸ http://en.wikipedia.org/wiki/Superbrothers:_Sword_%26_Sworcery_EP



(franšiza unutar koje su iznimno popularni romani R. A Salvatorea o tamnom vilenjaku Drizztu), Ravenloft, Eberron) i drugih (*Magic the Gathering*) igara, a koje su u prvom redu namijenjene fanovima tih igara te im služe kao popratni materijal. Tie-in fikcija pomalo je kontroverzna zbog često vrlo upitne literarne kvalitete (mada se mora napomenuti da ponekad i 'velike zvjerke' napišu pokoji tie-in roman (Greg Bear koji je pisao za „Halo“ i Peter Watts koji je pisao za i „Crysis“).

ANTIMODERNIZAM VISOKE FANTAZIJE

Antimodernizam, shvaćen kao oblik mišljenja koji kritizira suvremeno društvo povlačeći se u navodna pretpovijesna stanja svijeta što ih je moderna dokinula, predstavlja zajednički nazivnik temama koje se javljaju u visokoj fantastici.

Prema Ludwigu Klagesu i Juliusu Evoli prijelaz u modernu nije se dogodio tamo gdje ga smještaju građanska i marksistička historiografija tj. između renesanse i prosvjetiteljstva, ranog trgovinskog kapitalizma i građanskih revolucija. Ispada da pokretači modernizma nisu humanisti, enciklopedisti i revolucionari iz 1789., nego predsokratici, Sokrat, Platon, atenska demokracija, rimska republika, judeokršćanska religioznost. Također se podudaraju u mišljenju čime je proces modernizacije oskrvnuo iskonsko stanje: težište je na racionalizaciji svjetonazora koja, tobože razbija prvotno jedinstvo čovjeka i svijeta, na demistifikaciji vladarskoga suvereniteta, koja dovodi u pitanje transcendentalnu legitimaciju elite i poslušnost nižih kasta, na raščaranju svemira koje u čovjekov odnos prema prirodi uvodi načelo eksploatatorskoga koristoljublja; što više slobode za čovjeka to veće ropstvo za prirodu.

Implicitna ili **otvorena kritika moderne**⁹ ima svoj nastavak i u današnjoj kulturi samo u neutraliziranim i pripitomljenim oblicima lišenima prevratničkog zanosa. Današnji antimodernistički stavovi preživljavaju na rubovima kulturne svakidašnjice (u taborima ideoloških marginalaca, svjetonazorskih ezoterika, u okviru religijskih restauracija

⁹ Autori 20-ih i 30-ih godina poznati po knjigama s gnijevnim ili zlogukim naslovima: Oswald Spengler *Propast Zapada*, Rene Guenon *Križa modernog svijeta*, Julius Evola *Pobuna protiv modernoga svijeta*, Edgar Jung *Vladavina manje vrijednih*.



(novognostičkih, novopoganskih, orijentalističkih) i u popularnoj kulturi: pripovijesti, filmovi, stripovi i književna djela s obilježjima fantastike.

Srodnost tematskih svjetova visoke fantastije i ideja doktriniranog antimodernizma

Veze među tekstovnim korpusima su genetske tj. uspostavljene su između tekstova prikopčanih na zajednički izvor utjecaja koji je u ovom slučaju književnopovijesno razdoblje esteticizma, a u koje ubrajamo antirealističke književne pravce kasnograđanske epohe izvana obilježene hermetizmom i elitizmom, a iznutra antiracionalizmom i spiritualnim ili vitalističkim monizmom (simbolizam, preraphaelitizma, secesija, neoromantika).

Esteticizam je bio veliki kotao konzervativnih ideja, stavova, preduvjerenja i sentimentata: raznih oblika civilizacijskoga pesimizma, regresivnih vizija, uživanja u mitsku starinu, teokratskih fantazama, kvazi-aristokratskih prigovora građanskoj civilizaciji i skepse ili prezira prema njezinim revolucionarnim planovima. Upravo u okrilju esteticizma, pojavili su se autori koji su anticipirali visoku fantastiku.

Istaknimo preraphaelita Williama Morrisa i kasnoga Wagnera.

U njih nalazimo cjelovite sekundarne svjetove, teme preuzete iz germanskoga mita i epa odnosno arturijanske predaje i riznicu karakterističnih motiva: patuljke, vilenjake, vile, čarobnjake, čarobna oruđa zbog kojih se kreće u potragu ili u ratove, smrtne bogove, prekovani mač, prsten koji jamči moć nad svijetom, a može se uništiti samo tamo otkud je uzet materijal za njegovu izradu. Na starije fantastičare (Lord Dunsanyja i Eddisona) koji su i sami zakašnjeli esteticisti zacijelo je djelovao Nietzsche.

Srodnost visoke fantastike s antimodernizmom djelomično je posljedica njihove zajedničke izloženosti utjecajima koji dopiru iz veće povijesne dubine: oživljeni mit sa svojim svjetonazorskim strukturama i fabulativnom procesualnošću u korijenu je visoke fantastike i antimodernističke misli. **Mit** kao spoznajna metoda i izgledni pobjednik nad novovjekovnim racionalizmom. Antimodernisti rekonstruiraju mit kako bi pod njegovim svjetonazorskim krovom osmislili alternativu moderni: iskonskoga čovjeka, njegov Weltbild.



Pisci visoke fantastike nerijetko blistaju filološkim poznavanjem mitske pripovijedne baštine, osobito sjevernjačke. Naslućuje se i primisao da bi mit na području narativne književnosti mogao biti činitelj svojevrsne konzervativne revolucije i zamjena za oblike pripovijedanja nastale pod utjecajem humanizma, prosvjetiteljstva, pozitivizma i scijentizma.

Antimodernizam visoke fantazije

- iznosi na vidjelo **težnju njezinih svijetova ka mirovanju** u kojem sva bića žive u prisnosti s totalitetom, bio on shvaćen kao uzajamna prepletenost svega živoga, ili kao čvrst društveni poredak čija je nepromjenjivost zajamčena iz transcendencije
- **zazor prema promjenama** kakve u našoj stvarnosti smatramo povijesnima (prometejski likovi nisu mogući osim u slučaju negativnih antagonista)
- povijest u visokoj fantastici uvijek započinje **nastupom zlih sila** tj. kada Melkor sruši stabla i otme silmarile.
- promjena u skladu s idolatrijom **iskonskoga stanja**: svijet kakav je izvorno zamišljen ili kakav je sačuvan u zdravim enklavama poput Shirea, Rivendella, Lothloriena, Rohana, Gondora biva ugrožen ili okrnjen djelovanjem moćnih anatagonista, što pozitivne likove potiče na otpor i na restaurativne protupoteze.
- **Teme i motivi** koji tu paradigmu utjelovljuju (prostori, vremenski okvir, likovi, radnje, norme, običaji, naznake društvenosti) fantastične su naravi, pri čemu je njihova fantastika predrealistička¹⁰ tj. oslonjena na tradicije starije od prosvjetiteljstva i realističkih književnih stilova: na mit, na folklor, na srednjovjekovnu epiku, a donekle i na soteriološku literaturu na koju podsijeca lik antagonista (sličniji palom anđelu nego epskim negativcima)

¹⁰ Kombinirajući ikonografiju predrealističke fantastike s pripovijednom paradigmom u kojoj prastanje trpi promjene, a promjene bivaju opozvane, Tolkien se odvaja od glavnih struja moderne pripovijedne književnosti, pa i od većeg dijela fantastične proze 20. stoljeća (Kafkina Preobrazba, Borgesova vrta razgranatih staza, Beckettovih romana) a koju bismo mogli nazvati postrealističkom.



- **univerzalnost sukoba** o čijem ishodu ne ovisi samo sudbina pojedinaca ili zajednica nego i opstanak čitava sekundarnoga svijeta, s njegovom prošlošću i sadašnjošću, s kopnom i morem, rijekama i gorjem, nebom i nebeskim tijelima.
- **prostor radnje** je uvijek ispunjen vidljivim tragovima prošlosti te na taj način zadobiva muzealan i ominozan karakter
- **pejsažni opisi obično teže idealu uzvišenoga**, koji je već poodavno, napose u književnosti realizma i modernizma, postao nepopularan, a u pratećoj kritici ideološki suspektan¹¹.
- zamisao postojanja radikalno zlih, nepopravljivih **rasa**
- pretežno **muški sastav** družine¹²
- **arijski rasni karakter** pozitivnih likova
- primat poretka i numinozne sfere nad privatnim interesima
- **regresivna filozofija povijesti** koja statiku nadređuje dinamici, a restauraciju promjeni.

¹¹ **Tema krajolika** je u doba romantike i esteticizma bila vrlo česta, ali je u razdoblju realizma i avangarde izgubila na popularnosti i vjerodostojnosti iz više razloga: realistički roman, kao književni izraz građanske kulture, svoje je radnje i likove smjestio u povlašteni prostor i atmosferu grada, dok je seosku prirodnu okolicu protumačio kao poprište neisplative ekonomije i primitivne društvenosti. Dio avangardnih pravaca deestetizirao je krajolik, a poetizirao njegovu preobrazbu sredstvima moderne tehnike, ekonomsku eksploataciju prirode i širenje gradskoga prostora. Svjetonazori koji prate liberalno-kapitalističku modernizaciju oduzeli su krajoliku numinoznu auru, a marksistička estetika osporila mu je pripadnost području „prirodno lijepoga“, osumnjičivši njegovu ljepotu kao stalešku iluziju i privilegij. Popularne umjetničke vrste, osobito filmske (*western*, melodrama, *adventure*) svrstale su ga među svoje estetičke atrakcije, a *fantasy* ga je prigrio integrirao kao nijedna od književnih vrsta. Tu je on i dalje objektivizacija božanskih stvaralačkih sila, oduhovljeni *agens*, u nj je vidljivim i skrivenim nitima utkan život iskonskih zajednica, a njegovi pojavni oblici vezuju se uz attribute lijepoga i uznosito ili zaplašujuće uzvišenoga.

¹² Zbog prevlasti muških tema (rat, pustolovine) elfice su u pozadini, a individualiziraju se u ulozu kraljica ili kao likovi ljubavnih zapleta, iz kojih, međutim ne nastaju samodostatni ljubici, nego priče o rođenju novih junaka koji spašavaju i restauriraju iskonski poredak.



- **snage koje remete iskonsko stanje** - razorni udar smješta se u pradavnu prošlost, premda počiva na strategijama koje su se u stvarnom povijesnom svijetu očitovale u novovjekovlju: pisano pravo, kapitalistička ekonomija, egzaktna znanost
- iskonski čovjek, stopljen sa svemirskom cjelinom, ne postoji kao subjekt. Subjektivnost nastaje u modernome svijetu, gdje čovjek, kako kaže Klages, gubi *rajsko* stanje
- kritički diskurs koji uključuje negativne iskaze o pojavnostima moderne civilizacije i implicitno kritičnu zamisao predmodenoga svijeta kao životnoga stanja koje je još neopterećeno rezultatima modernizacije i slobodno od povijesnosti.
- **estetika fantasy pripovijesti**: što dublje u izmaštanoj prošlosti, to fantastičnije, a što fantastičnije to ljepše i bolje. I obratno, što bliže našem vremenu, to običnije, ružnije i negativnije.
- idolatrija iskona prepoznatljiva u motivu „**staroga jezika**“
- pripovijest prevrednuje svjetsko prastanje na štetu modernizacije i napredka. Svojevrsna joj je **regresivna aksiologija** koja povezuje antimodernističku filozofiju pripovijesti i fantastičarsku pripovijednu paradigmu.
- koncepcija **vladara** kao izdanka iskonske aristokracije
- **izostanak politike** - ironijska figura, regresivno-utopijska predodžba o svijetu bez politike vjerojatno je zamišljena kao suprotnost modernoj civilizaciji, inficiranoj politikom i odnosima moći. U njoj nema političkih funkcija i funkcionara. Nosioci običajnog prava su glavari obiteljskih klanova. Hobiti, doduše biraju načelnika, ali su njegove nadležnosti simbolične i komično nevažne. Njegova zadaća je „predsjedanje banketima u povodu shireskih blagdana“ (LOTR, Prologue)
- **Eugeneia** se nerijetko tretira kao važan element u pozitivnoj karakterizaciji likova – nadnaravno obdareni antropoidi prema kojima se svijet visoke fantastike razlikuje od našega. U karakterizaciji njihove natprosječnosti ima udjela i njihovo plemenito podrijetlo, talenti roditelja, akumulirana mudrost rase.



- Biogolizirano znanje ili misao krvi - antimodernistički akcent tj. okolnost da se prijenos znanja krvlju pripisuje likovima koji potječu od iskonskih rasa i rodova, od onih u čije se gene svijet ucrtao ***kad je još bio mlad***¹³.
- **transcendentalna**, više nego ljudska **narav kraljeva**. U okomitoj raslojenosti duštva zrcali se svemirski ustroj i slojevitost bitka. Elita jest na vrhu i na vlasti zahvaljujući prisnosti s transcendentalnim silama
- krvna veza kao sastavnica političke legitimacije - Aragorn pravo na prijestolje temelji na razlozima stranima modernom političkom umu; on je potomak kralja Isildura, koji je kraljevao prije 3000 godina.
- regresivne predodžbe o vladalačkoj eliti u visokoj fantastici su uobičajene. Aragornova *regalita* pokazuje se uvelike podudarna s idealima političke filozofije antimodernizma.
- **Sekundarni svjetovi visoke fantazije zrače difuznom božanstvenošću**

Obilje svjetla i svjetlucanja u predmetnom inventaru Tolkienova Valinora i Međuzemlja još nedodirnutog Melkorovom zlobom, nebo nad Ardom sa zvijezdama većima od stvarnih, Feanorovih silmarila, aure što je hobiti u Woodendu naziru oko elfskih lica i stopala... izvori svjetla koje doživljavamo prizemljenjem svjetlosnih fenomena kakvi uvijek prate religijske vizije (epifanije i apokalipse, suočenja s bogovima, izlete u onostrane krajolike). Sve što se nudi pogledu kao da je osvjetljeno i izgleda da sjaji iznutra.

- U *fantasy književnosti* pripovijeda se osim o vrlinama iskonskoga svijeta, i o njegovu propadanju. ¹⁴ U prizorima uništenja iskonskoga svijeta i njihovih razlikovnih obilježja

¹³ Zoran Kravar, Kad je svijet bio mlad; *Visoka fantastika i doktrinirani antimodernizam*, UBIQ, Zagreb, rujna 2010.

¹⁴ U antimodernističkih autora propast izvornoga svijeta objašnjava se na različite načine, pri čemu kao njezini uzročnici figuriraju:

- ✚ Kršćanstvo, prosvjetiteljstvo, racionalizam, scijentizam, građanske revolucije, masovna demokracija, kapitalizam, individualistički etos
- ✚ Njihove anticipacije u razdobljima od antike do ranog novog vijeka, npr. predsokratovsko prirodoznanstvo, sokratovski racionalizam, Platonov nauk o istini, kršćanski dualizam, humanizam



visoka fantastika uprizoruje povijesni proces modernizacije, njegove činitelje i rezultate. Sve se naravno, može čitati u alegorijskom ključu. Sauronov Mordor ili opustošeni Shire metafora je modernoga industrijaliziranog krajolika i ekoloških katastrofa, a bitka za Beleriand i međuzemlje odjek je svjetskih ratova – takva su tumačenja u stručnoj literaturi uobičajena.


- Pozitivni predznak, fantasy literatura pridaje izmaštanim sadržajima, a negativni tematskim kompleksima čija je sličnost sa zbivanjima u povijesnoj stvarnosti lako naslutiva – izraz svojevrsne pobune protiv modernoga svijeta.

Uvijena kritika racionalizma i moderne znanosti kao umijeća ovladavanja prirodnim silama obično se predočuje u djelovanju likova sličnih Wagnerovu Klingsoru¹⁵, koji posluje zatvoren u kuli-laboratoriju, oslanja se na stečena a ne na urođena umijeća. Po jedan kvazi-Klingsor pojavljuje se gotovo u svakoj od pripovijesti kanonske fantasy literature. On se bavi, u nepristupačnoj kuli, svojim tajanstvenim poslovima, okružen svescima hermetičke literature, a služi se crnom magijom, koja je u fantastičarskoj ali i u antimodernističkoj optici srodna egzaktnoj znanosti jer se uči iz knjiga, jer je iskoristiva na crti individualističkog pragmatizma, a prirodnim ili numinoznim silama manipulira bez njihove privole, pa im se odazivlje njihova „mračna strana“ .

Tolkienov Saruman, koji za razliku od skitničkoga Gandalfa voli zatvoren prostor Isengarda, a poput modernoga fizičara razmišlja analitički, što mu Gandalf i predbacuje: „Tko razbije kakvu stvar da bi je bolje upoznao, sišao je sa staze mudrosti“ (LOTR II, 2).

Zvezani ratovi, George Lucas

Obično se klasificiraju kao *space opera*, dakle kao podvrsta znanstvene fantastike, ali su u njima zamjetljive i primjese visoke fantastike zbog sveprisutne teme galaktičkoga viteškog reda vitezova džedaja (*jedi knights*). Obi-Wan Kenobi i Qui-Gon Jinn već bi se

 Njihove popratne pojave (zauzdavanje prirodnih sila i eksploatacija prirodnih zaliha, civilizacijsko uniformiranje planeta s rastakanjem preostalih primitivnih zajednica, pretvaranje izvornih kolektiva u masu, otkidanje političkih elita od načela transcendentne legitimacije).

¹⁵ Klingsor, čarobnjak u Wagnerovoj operi *Parsifal*



svojom vanjštinom i odjećom (kabanicama od grubog platna) bolje slagali sa svijetom gdje se putuje pješke i ratuje s orcima nego s civilizacijom u kojoj se leti svemirskim brodovima nadsvjetlosne brzine, a neprijatelji su roboti i klonovi. Odlika po kojoj se džedaji bitno razlikuju od ostalih smrtnika, njihova je sposobnost da probleme ljudskoga svijeta rješavaju kao prijenosnici tajnovite svemirske *Sile*¹⁶. U epizodi smještenoj na zabačeni planet Dagobah, njegovo posljednje uporište, Yoda učeniku Lukeu Skywalkeru upućuje sljedeće riječi:

„Ona (Sila) stvara život. Potiče njegov rast. Njezina energija okružuje nas i i povezuje. (...) Moraš osjetiti Silu između sebe i mene, drveća i kamenja. Svugdje.“¹⁷

Yodino je objašnjenje iznenađujuće filozofično. Sila je, takoreći, pokretač i vezivni element cjeline postojećeg, pri čemu je cjelina zamišljena monistički, kao prisnost bliskog i dalekog, srodnoga i nesrodnoga, ali ne ovostranoga i onostranoga. Sila stvara život, a ne, recimo duh ili anorgansku materiju. Biocentrizam Yodina diskursa poduprt je i filmskom slikom: Dagobah je golema močvarna džungla koja kao da je preslikana iz popularnoznanstvenih slikovnica o ranoj Zemljinoj povijesti.

U *Fantomskoj prijetnji*, spominju se tzv. *midi-chlorians*. Qui-Gon o njima kaže: *Midi-chlorians* su mikroskopski oblik života – koji postoji u svim živim stanicama (...) Bez njih života ne bi bilo...i ne bismo imali znanja o Sili. Oni nam stalno tumače volju Sile.“ Za silu je distinktivno da je iskoristiva u ljudskom djelovanju. Služenje njom je transracionalno što se naslućuje u svim prizorima gdje ona „struji“. Yoda u epizodi na Dagobahu poučava

¹⁶ http://hr.wikipedia.org/wiki/Sila_%28%C5%BDivotna_energija%29

Sila je ime za životnu energiju u u filmovima *Zvjezdani ratovi*. Mjeri se u midi-klorijanima (mikroorganizmima koji žive u nekom biću i dijele svijest s njim), a bića kod kojih se nađe veća količina midi-klorijana zovu se osjetljivima na silu. Postoje dvije strane sile: Svjetla i Tamna. Tamna strana sile nastaje kada je sila iskvarena negativnim osjećajima pojedinca. Red Jedi-Vitezova i njihovi naučnici Padawani koriste silu kako bi imali posebne moći i njima se služe za očuvanje mira. Oni nisu jedini koji mogu koristiti silu, postoji i red Sitha koji koriste tamnu stranu sile kako bi vladali Galaksijom. Drevno ime za silu je Put.

Numen (drukčije nego *deus*)– nije biće ili osoba, **nego gola sila**, obilježena sposobnošću da proizvede efekte, da djeluje, da se očituje

¹⁷ (<https://www.youtube.com/watch?v=HMUKGTkiWik>)



Lukea da „osjeti Silu“ dok Qui-Gon u *Fantomskoj prijetnji* daje malom Anakinu prije njegova nastupa u sudbunosnoj utrci ovaj savjet: „Osjećaj, ne misli. Služi se instinktom“. Izričito zahtijevajući isključenje umne spoznaje, ti savjeti pozivaju i na redukciju subjektivnosti: tko o Sili razmišlja, ostaje subjektom svoje aktivnosti, a tko je „osjeća“, otvara joj se trpnom stranom svoga bića. Drugim riječima, subjekt radnje potpomognute Silom više su sama Sila i njezina volja nego džedaj kao izvršilac. „The Jedi are selfless“ (Anakin, *Osveta Sitha*).

Sila se pokazuje etički osjetljivom, čak i političnom, što se prepoznaje po raspoloživosti njezine svijetle i mračne strane. Svijetla je strana dostupna samo džedajima, koji teže pozitivnim ciljevima, pri čemu se u *Zvezdanim ratovima* razlici između pozitivnog i negativnog odgovara opreka između dvaju društvenih ustroja: demokratskoga i imperijalnoga. Pod rukama Sitha – Palpatinea/Imperatora i Anakina/Dartha Vadera – Sila se očituje u svojoj mračnoj potenciji. Sithi joj se ne prepuštaju slobodno i samozatajno, jer kao zagovornici imperijalne autokracije zadržavaju crtu koristoljublja i individualizma (Anakin: „Sithima je misao okrenuta unutra – misle samo na sebe“, *III. Osveta Sitha*). Takvim se oslikavanjem Imperatora i Vadera individualizam već sam po sebi pokazuje kao neetičan i štetan za javno dobro – antimodernistički predumišljaj kojemu se analogije mogu naći kod svih regresivnih kritičara moderne, od Nietzschea, J. Evole, Klagesa i „konzervativnih revolucionara“.

Svi negativci visoke fantastike (Melkor, Saruman, narnijska zmija Vještica, pa i gubitničke figure poput Denethora) imaju naglašenu individualističku karakterizaciju.

Ono što se u antimodernističkoj literaturi naziva propusnošću za numinoznu silu kojom se odlikuje samo elita, u *Zvezdanim ratovima* je to *jedi business*.

NOVI FANTASY

Dio posttolkienovskih fantastičara, osobito onih intelektualno ambicioznijih i književno potkovanih, profitira od okolnosti da je *fantasy* u međuvremenu prepoznata i opisana kao



književna vrsta, kao skup vrstovnih zakonitosti i stajaćih motiva, pa može biti predmet metatekstualnih i intertekstualnih aluzija, a može se i kombinirati s drugim skupovima književnih konvencija.

Od poznatijih djela primjernim za tu razvojnu tendenciju čini mi se ciklus Rogera Zelaznyja *The Chronicles of Amber* i ponešto iz produkcije Michaela Moorcocka, a donekle i pripovijest Patricka Rothfussa *The Name of the Wind*.

U ciklusu G. R. R. Martina, Igre prijestolja (*The Song of Ice and Fire*) visoka fantastika evoluirala na način da se spušta u niže sublitarne regije, približujući se romanu s kioska – "ljubiću", "porniću", pseudopovijesnoj romanci – i televizijskoj sapunici. Fantastika pritom kopni, radnja se grana i komplicira kao u baroknim operama ili u pučkom romanu oko 1900. (hrvatski čitatelj ne jednom će se prisjetiti Zagorke), *dramatis personae*, usprkos historicističkom kostimu, moderniziraju se i opremaju crtama kakvima se inače odlikuju likovi TV-serija poput *Gradića Peytona* ili *Dinastije*, napose raznim niskostilskim negativnostima (zlobom, mržnjom, zavišću, proždrljivošću, nemoralnom i nezdravom seksualnom požudom, spletkarstvom, karijerizmom), od kojih su u klasičnom *fantasy*, gdje je i dobro i zlo veliko i nadljudsko, slobodni i "junaci" i negativci. Dapače, u Martina se mijenja i mehanika vrste: samo za dio sukoba odgovorna je nadnaravna zla sila, uvelike ratuju ljudi s ljudima, kraljevstva protiv kraljevstava, a nitko od inflatornoga personarija nije uočljivo sličan Gandalfu, Sarumanu, Aragornu ili Frodu.

Napokon, u dijelu novije visoke fantastike uočavaju se promjene i pregradnje potaknute prigovorima što ih klasičnim primjercima vrste upućuje, ili bi ih moglo uputiti, liberalno i lijevo javno mnijenje. Sa stajališta, naime, današnjega razumijevanja ljudske slobode, prava i dostojanstva štošta se u *fantasy fiction* pokazuje nekorektnim, nehumanim i nazadnim. Gotovo svi pisci mlađi od Tolkiena pokušavali su sporne crte poljepšati, ali uglavnom u detaljima: netko, recimo, na čelo spasiteljske družine ne stavi muškarca, nego muško-ženski duet ili djevojku; agresivnost neprijateljâ objasni se nepravdom koja je u davнинi nanesena njihovim precima; među pozitivne likove uvrsti se i jedan od pripadnika



neprijateljske rase; "nevini ludov" dobije za savjetodavca ne baš čarobnjaka, nego mudraca.

PRIMJENJIVOST TEME

Građanski odgoj & Sociologija: Tendencije koje se mogu označiti kao moralizacija i plebejzacija.

Primjeri prekodiranja visoke fantastike na filmskom platnu:

- epizoda Lewisova *Kraljevića Caspiana* u kojoj Aslan i žitelji stare Narnije ruše telemarinske škole u filmskoj je verziji izostala.
- plebejzacija tj. prekarakterizacija likova dvojice mladih kraljeva, Petera i Caspiana

U ekranizaciji *Gospodara prstenova* načelo plebeizacije proširilo se bez ograda.

- Aragornov osporavatelj Denethor, u prizoru nakon što je poslao Faramira u smrt, navali na tanjur s pečenom piletinom čime mu film oduzima feudalno dostojanstvo koje mu Tolkien ne poriče
- Tendencija prizemljenja zahvatila je cijelu hijerarhiju likova: Gandalfu i Aragornu dometnute su nejunačke crte – defetizam, sumnja u vlastite planove, oklijevanje; dva mlada hobita koji govore dijalektalno obojenim govorom i služe se priglupom mimikom; patuljak Gimli etc.

Filmske preinake redovito pogađaju ethos što ga likovi duguju svojoj vezi s iskonom, a koji ih odvaja od modernih ljudi kao nešto *posve drugo*. Karikiranjem hobita i Gimlija, nepriznavanjem Peterova i Caspianova gospodstva, umetanjem okljevalačkih grčeva u Gandalfovu i Aragornovu duševnost filmovi cenzuriraju antimodernističke implikacije književnih predložaka.



Visoka se fantastika preinačuje u ime publike te se podudara s težnjom da se ovjekovječe kulturnoindustrijski stereotipi o ljudskoj prosječnosti te da se užitek u njoj omogući i gledateljima ekranizirane fantastike. Iza intervencija pak, moralističkoga tipa nazire se duboki zazor cenzorskih instancijskih suvremenoga društva od antimodernističkih energija visoke fantastike.

Ustupak širokoj kinopublici ili udovoljavanje normama aktualne političke korektnosti ?

Glazbeni odgoj: korelacija s Wagnerom (*Parsifal, Prsten Nibelunga*)

Ekološka grupa: podtema – *porobljavanje prirode*. J. J. R. Tolkien - anticipacija ekološke svijesti i sam autor kao ekolog *ante litteram*.

Filozofija: Utjecaj Nietzschea, Juliusa Evole i Ludwiga Klagesa na antimodernizam i fantazijsku literaturu.

Čitateljski klub: Osvrti na pročitana djela/gledane filmove

Školski časopis: Literarni pokušaji stvaranja fantazijskih kratkih ili Tie-in priča.

Hrvatski jezik:

- Razdoblje romantike i esteticizma; Tema krajolika - vrlo česta. U razdoblju realizma i avangarde gubi popularnost i vjerodostojnost (Ibid. 11).
- Utjecaj mita na fantazijsku literaturu – objedinjujuće značajke.
- Vrstovne zakonitosti – shema
-



ZA POČETNIKE

Smjernice što čitati tj. otkud početi. Evo popisa:

R. E. Howardov "Conan" i J. R. R. Tolkienov "Gospodar prstenova" dobri su ako želite „baciti oko“ na klasike i začetke današnjeg fantasyja te za usporedbu na koje je načine žanr napredovao.

Ursula LeGuin: "Trilogija o Zemljomorju" – LeGuin je jedna od literarno najcjenjenijih žanrovskih autora. Tu nema puno mačeva, ali zato ima pregršt magije.

Roger Zelazny: "Amberske kronike" i "Gospodar svjetlosti" – Zelazny je pisac znanstvene fantastike i fantasyja, a njegovi romani često su na razmeđi žanrova. Ipak, u navedenim naslovima prevladava pravi fantasy duh, a "Amberske kronike" su jedan od najpopularnijih serijala među fantasy čitateljima.

Tim Powers: "Na čudnijim plimama", "Anubisova vrata", „Kad tamno istekne“. Powers radnje svojih romana uvijek smješta u povijest našeg svijeta i to tako što uzme povijesne događaje i ličnosti oko kojih onda isplete priču prepunu fantastičnih elemenata, ali na takav način da ne mijenja niti jednu povijesnu činjenicu. Rezultat je takozvana 'skrivena povijest' i pogled na stvari koje se događaju 'iza kulisa'.

Clive Barker: "Kradljivac vječnosti" i "Utkani svet" – Barker je jedan od najpoznatijih pisaca horrorra, ali ovi odlični romani su primjeri dark fantasyja koje se ne smije propustiti.

Terry Pratchett: Bilo što. Doslovno. Pratchett je tijekom devedesetih bio najprodavaniji britanski pisac i navodno drži rekord po broju ukradenih knjiga (krali su njegove iz dućana, nije ih on krao 😊). Definitivno jedan od najpoznatijih humorističnih pisaca današnjice, prikladan i za čitatelje koji inače ne vole fantasy.



Robert Asprinov „Još jedan krasan mit“ i nastavci – možda nešto manje poznat od Pratchetta, ali također pisac humorističnog fantasyja koji će od srca nasmijati mnoge čitatelje.

G. G. Kay: "Tigana", "Pjesma za Arbonnu", "Lavovi Al – Rassana" i ostali naslovi. Kay prepričava europsku povijest u vlastitom, čarobnom svijetu.

G. R. R. Martin: serijal "Pjesma leda i vatre". Kompleksno djelo slojevite radnje i likova. Ekranizaciju doživio u „Igre prijestolja“.

Neil Gaiman: "Američki bogovi" i "Zvezdana prašina" – Gaiman je jedan od najpoznatijih strip scenarista današnjice te odličan i višestruko nagrađivani pisac priča i romana. Snažno je inspiriran starim europskim mitologijama, što se jasno vidi u gotovo svim njegovim radovima. Uglavnom piše suvremeni fantasy i ide mu odlično.

M. Z. Bradley: "Magle Avalona" – priča o legendarnom kralju Arturu, ispričana iz perspektive Morgaine, poznate kao Morgan Le Fay. Riječ je o kompleksnom djelu koje prikazuje prijelaz društva iz prekršćanskog u kršćansko, dajući oštru kritiku kršćanskom jednoumlju, spolnoj diskriminaciji i potiranju starih vrijednosti koje su čovjeka povezivale sa svijetom oko njega.

Chuck Palahniuk: "Uspavanka" – Palahniuk je poznat kao nežanrovski pisac, najviše po romanu "Klub boraca". Upravo je zbog toga zanimljiv njegov odmak u suvremeni fantasy koji je napravio romanom "Uspavanka". U njemu susrećemo duhove koji utječu na tržište nekretnina, vještice, magijske knjige i jednu opaku čaroliju koja se greškom našla dostupna široj javnosti.

R. E. Feist: "Vilinska priča" - u jednom od Monolitha možete pronaći Feistovu "Vilinsku priču". To je, zasad, jedino njegovo što nam je dostupno na hrvatskom iako je Feist jedan od poznatijih svjetskih fantasy pisaca. "Vilinska priča" može se ujedno svrstati i u suvremeni i u dark fantasy, a u oba funkcionira kao odlično djelo.



China Mieville „Stanica Perdido“ – Mievilleov se roman svrstava u 'new weird' što je žanr koji kombinira fantasy, SF, horor elemente u književni gulaš bogatog okusa.

Joe Abercrombiejev serijal „Prvi zakon“ – mračan i nasilan, ali istovremeno zabavno crnohumoran serijal o ratu, izdaji i brizi za samog sebe, jer se nitko drugi neće za vas brinuti. Abercrombiejev serijal se prvenstveno izdvaja živopisnim i dobro okarakteriziranim likovima čije je doživljaje zadovoljstvo pratiti.

Znanstvenofantastična i *fantasy* produkcija - hrvatski autori

Preteče

Fantastično, a naše: šetnja kroz hrvatski fantasy i znanstvenu fantastiku, Zoran Krušvar, 1. lipnja 2013.

<http://gkr.hr/Magazin/Teme/Fantasticno-a-nase-setnja-kroz-hrvatski-fantasy-i-znanstvenu-fantastiku>

AUTORI

Vanja Spirin: *Blago bogova, Junačke zgode Junker's i Vailianta, Treći nos te Hangrap i Drobhila - starohmirjski ep*). Spirin je također i autor knjige o starohrvatskoj mitologiji, pisane za dječji uzrast.

Zvezdana Odošić: *Čudesna krljušt* autorica je pisala knjigu u dobi od 16. do 18. godine i kvalitetom može posramiti brojne "odrasle" autore koji su također objavljivali *fantasy*. Zbog mladosti autorice u nekim knjižnicama knjiga stoji u dječjem odjeljku, iako je stilski pisana za odrasle.

Rosario Jurišić Vrgada: *Tajna srebrnog Mjeseca*.



Milena Benini: *Kaos* također je nagrađen nagradom *Sfera*, a po mišljenju mnogih radi se o najboljem *fantasyju* do sada objavljenom u Hrvatskoj. Problem je što roman nije izašao kao knjiga, nego u nastavcima u časopisu *Futura*, što čitateljima otežava nalaženje. Zato je iznimno lako naći drugi Milenin *fantasy* roman *Svećenica Mjeseca* jer ga je cijelog objavila na internetu.

Adrijana Radošević: Napisala je roman *Mač* dok je pohađala 8. razred osnovne škole. Mladost se osjeti pri čitanju, ali ipak ostavlja dojam velikog literarnog potencijala autorice.

Krešimir Pološki: Roman *Čarobnjaci* nisam čitao, ali dostupan je na internetu.

Aleksandar Buđanovac: *Stijena zmajeva*.

Josip Kokotović: *Lucifer s gorske zvijezde*.

Predrag Raos: Za *fantasy* roman *Let Nancija kontrata* dobio je nagradu *Sfera*.

Sanja Lovrenčić: Autorica romana *Zmije Nikonimora* poznatija je izvan žanra, ali u njemu nipošto nije stranac. Njene *Zmije Nikonimora* zapravo su trilogija.

Ivana Delač: Roman *Pegazari* pisan je primarno za djecu, ali mogu ga čitati i odrasli. To je priča o snalaženju u novoj sredini, o različitostima, borbama, paralelnim svjetovima.

Tomislav Košta: Ono što kod njegovog *Vjenčanja s vjetrom* najviše veseli, što je autor, umjesto da izmišlja egzotične "vilenjačke" i sl. jezike, posegnuo za otočkim dijalektom.



LITERATURA

Zoran Kravar, Kad je svijet bio mlad; *Visoka fantastika i doktrinirani antimodernizam*, UBIQ, Zagreb, rujna 2010.

Darko Suvin, Preživjeti potop, *fantasy, po-robljenje i granična spoznaja*, UBIQ, Zagreb, rujna 2012.

Petra Mrduljaš Doležal, Prstenovi koji se šire, *junačka potraga djelima J. R. R. Tolkiena*, Facta, Algoritam, Zagreb, lipanj 2012.

i korisni *linkovi*

<http://www.kulturpunkt.hr/content/znanstvena-ekskurzija-u-nepoznate-svietove>

<http://www.slobodnadalmacija.hr/Spektar/tabid/94/articleType/ArticleView/articleId/67814/Default.aspx>

http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_literature

http://en.wikipedia.org/wiki/Fairytale_fantasy

http://en.wikipedia.org/wiki/High_fantasy

http://en.wikipedia.org/wiki/Sword_and_sorcery

http://clarkesworldmagazine.com/epic_interview1/

http://en.wikipedia.org/wiki/Urban_fantasy

<http://en.wikipedia.org/wiki/Steampunk>