

MAPA

Spisovatelé fantasy si sice mohou vymyslet svůj vlastní svět, pojmenovat moře, pohoří i řeky, zabydlet ho podivuhodnými bytostmi a okořenit magií, ale musí se v něm sami vyznat. Proto si mnohdy kreslí pomocné plánky a schematické mapy. Ty se nezdídko stanou podkladem pro ilustrátorem profesionálně zpracovanou mapu, která zdobí třeba předsádku knihy.

ROZŠIŘUJÍCÍ ÚKOL

Prozkoumej, ve kterých knihách z žánru fantasy najdeš plán či mapu.

Stačí zalistovat knihami ze správné poličky v knihovně a hned se ukáže, že mapu obsahuje Harry Potter (J. R. Rowlingová, 1997–2016), komiksový *Kůstek* (Jeff Smith, 1991–2044), fantasy sága *Píseň ledu a ohně* (George R. R. Martin, 1996–2011), *Hobit* i *Pán prstenů* (J. R. R. Tolkien, 1937, 1954–1955), *Půl krále* (Joe Abercrombie, 2014). Nakonec je vlastně těžší najít pořádnou fantasy bez mapy.

PRÁCE S PRACOVNÍM LISTEM



Pojmenuj místa svého příběhu.

V **prvním úkolu** je třeba vymyslet jména vyobrazených míst. Na plánu jsou předpřipravené rámečky. List je možné zvětšit na formát A3, aby se názvy do polí pohodlně vešly a do mapy se daly doplnit další detaily.

Jména nesou význam, neměla by tedy být nahodilá, ale také není nutné, aby byla doslovná. Jistá tajemnost je ku prospěchu a pomůže při dalším promýšlení příběhu do tohoto prostředí zasazeného.

- *Ostrov ztracenců, předsunutý, zubatý, kohoutí...*
- *Moře neklidné, utopenců, zelené, nekonečné, sladké...*
- *Město hojnosti, zlaté, El Dorado, mečů...*
- *Hory kouřové, modré, hadí, pokladů...*
- *Jezero smutku, šupin, zapovězené, bezedné...*
- *Hrádek opuštěný, zakletý, vlčí, svobodný...*
- *Les zapomnění, kentaurů, modrý, tisíciletý...*

Mapu je možné vybarvit a ještě dotvořit. Už při práci na prvním úkolu bychom měli promýšlet, co se dál stane. Může se město nájezdníkům ubránit? Jakou roli v obraně hraje předsunutý ostrov? Co nepřátelé chtějí? Nemá pobřežní město zrádce ve vlastních řadách?



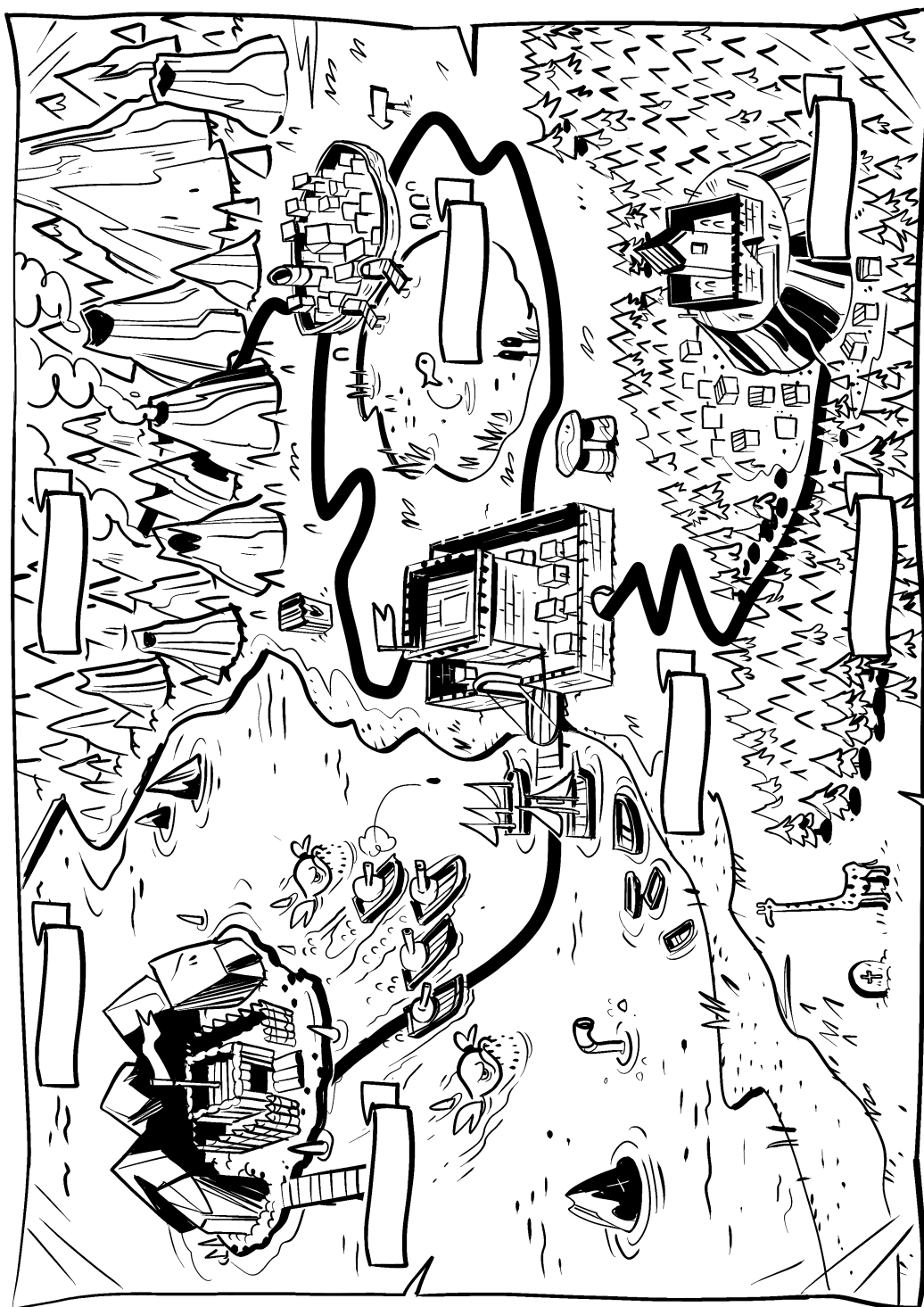
Jsi kronikář, který zapsal, co se přihodilo poté, co strážce spatřily nepřátelské lodě na obzoru.

Ve **druhém úkolu**, který je nevhodnější zpracovat na samostatnou stránku, pohledem kronikáře sepisujeme, co se stalo. Odrazilo město útok? Stalo se něco neočekávaného? Vyznamenal se někdo při obraně města? Nepřišel druhý, nečekaný útok i ze souše?

Stvořím světy

Světy příběhů mohou vypadat všelijak, jejich tvůrce je však musí umět zakreslit do mapy.

- 1 Pojmenuj místa svého příběhu.



- 2 Loďstvo, které směřuje k přístavnímu městu, nevydává zrovna mírumilovně. Jsi kronikář, který zapsal, co se přihodilo, když strážce spatřily nepřátelské lodě na obzoru.

ANDROIDI

Přestože se všeobecně ví, že slovo robot vymyslel Josef Čapek a bylo poprvé použito v divadelní hře *R.U.R.* (1921) jeho bratra Karla Čapka, už méně je známo, jak vlastně roboti ve hře vypadali. Karel Čapek si totiž umělou bytost stvořenou člověkem vymyslel ne jako plechový stroj, ale spíše jako bytost, kterou dnes nazýváme android. Tedy umělé stvoření, jež vypadá, chová se, pracuje a díky umělé inteligenci i myslí podobně jako člověk.

ROZŠIŘUJÍCÍ ÚKOL

Zjisti, co jsou tzv. Tři zákony robotiky, které zformuloval I. Asimov. Proč myslíš, že je tento autor vymyslel a opakovaně používal ve svých dílech?

- Robot nesmí ublížit člověku nebo svou nečinností dopustit, aby bylo člověku ublíženo.
- Robot musí uposlechnout příkazů člověka, kromě případů, kdy jsou tyto příkazy v rozporu s prvním zákonem.
- Robot musí chránit sám sebe před poškozením, kromě případů, kdy je tato ochrana v rozporu s prvním nebo druhým zákonem.

Asimov se snažil o robotech uvažovat ne jako o nevyzpytatelném a lidem potenciálně nebezpečném výtvoru, ale naopak posílit kladný obraz robota jako pomocníka člověka. Proto vymyslel jakési bezpečnostní pojistky, které by měly mít roboti v sobě zabudované.

PRÁCE S PRACOVNÍM LISTEM



Rychle se rozhodni a zadej instrukce, jak jeho zranění vyřešit.

První úkol si všímá opačného trendu. Už současná lékařská věda umí zázraky. Lidem jsou implantovány kardiostimulátory, které pomocí elektrických stimulů nutí srdeční svalovinu správně pracovat. Nebo se neslyšícím lidem vkládá do ucha kochleární implantát. Při léčbě pacientů hospitalizovaných s covidem-19 se využívá plicní ventilátor. Stále dokonalejší jsou protézy končetin a rozvíjejí se i kyberimplantáty řízené počítačem, které mají končetinám zajistit plnou funkčnost.

Teď se však přesuneme do budoucnosti, která je často popisována v žánru zvaném **kyberpunk**. Ten bývá zabydlen kyborgy, kteří mají takových mechanických částí přešřel. Jsou většinou nesnímatelné a jejich montáž se provádí chirurgicky. Je tedy třeba dopsat kolem obrázku instrukce, jak postupovat u jednotlivých zranění.



Pusť se do toho.

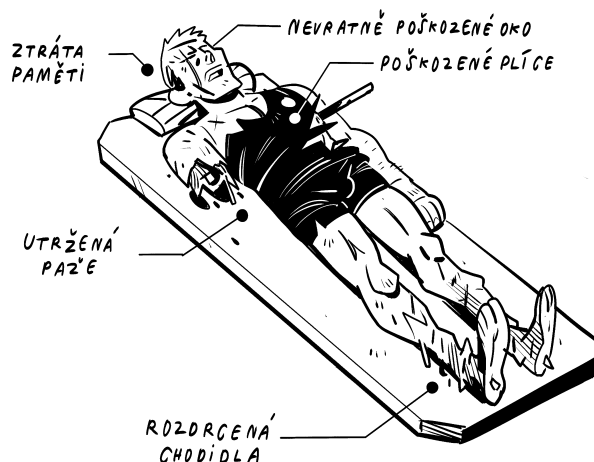
Druhý úkol je postaven na polidštění umělé bytosti. Můžeme se ptát, co je ještě etické. Má android opětovat city? Měl by prožívat vlastní selhání? Měl by cítit bolest? Na druhou stranu je třeba zamyslet se nad tím, která nastavení jsou vlastně nutná, pokud má vychovávat děti, tedy živé lidské bytosti. Lze pojmout jen jako výběr, lépe ho rozepsat a okomentovat. Samozřejmě se nabízí rozepsání do povídky.

Jeden z nejslavnějších sci-fi románů se jmenuje *Sní androidi o elektrických ovečkách?* Napsal ho v roce 1968 Philip A. Dick. Jeho slavnou filmovou adaptaci *Blade Runner* natočil roku 1982 Ridley Scott.

Umělí lidé

Na rozdíl od neohrabaných kovových robotů mohou být androidi od lidí k nerozeznání. Kde je tedy hranice mezi člověkem a androidem, který byl stvořen, aby se člověku podobal? Čím dál umělejšími se navíc stávají různými zásahy, či dokonce vylepšeními moderní medicíny sami lidé, takže už stojí jen krok od kyborgů.

- ❶ Kosmonaut Menr se ošklivě zranil při práci ve volném prostoru. Rychle se rozhodni a zadej instrukce, jak jeho zranění vyřešit.



Možnosti:

- amputace
- protéza
- implantát
- kyberimplantát

- ❷ Androidka Daila má na starosti lidské děti, které vychovává na opuštěné planetě. Ukazuje se, že ji bude třeba bezodkladně přeprogramovat, aby svůj úkol splnila. Puť se do toho.



Možnosti:

- porozumění emocím
- opětování citů
- vcítění se do druhého
- budování vztahů
- prožívání zklamání a selhání
- vnímání radosti a bolesti
- aktivace ochranného pudu