

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická

**Světy věčných. Analýza komiksového cyklu
Sandman Neila Gaimana**

Jakub Guman

Bakalářská práce
2010

Prohlašuji:

Tuto práci jsem vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byl jsem seznámen s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorský zákon, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v Univerzitní knihovně.

V Pardubicích dne 19.3.2010

Jakub Guman

Světy věčných. Analýza komiksového cyklu Sandman Neila Gaimana

Ve své práci jsem komplexně analyzoval spojitosti komiksové série *Sandman* od Neila Gaimana s mytologií, literaturou a moderní západní kulturou. Jejím centrem bylo srovnání postav série s jejich „reálnými“ protějšky, popis jejich výskytu v kultuře a základních atributů. Téma jsem pojal z hlediska mytologické komparatistiky a Sandmanovi připsal mýtotočrný podtext s výrazně postmoderním přesahem. Popsal jsem literární, etickou i filosofickou stránku díla a jeho propojení či návaznost s Jungovou teorií kolektivního nevědomí. Sérii osobně chápu jako iniciační příběh, své předpoklady jsem postavil na mytologiích se zabývajících studiích J. Campbella.

Práce měla mimo jiné ukázat, že hranice mezi komiksem a literaturou nemusejí být až tak příliš striktní a že komiks může oslovit i intelektuálně zaměřeného čtenáře.

klíčová slova:

Gaiman, Neil, Sandman, literatura, komiks, mytologie, kultura, komparatistika, božstva, hrdina, Campbell

Worlds of the Endless. Analysis of Neil Gaiman's *The Sandman* cycle

My work is a complex analysis of the nexus between Neil Gaiman's 'The Sandman' series and mythology, literature and modern western culture. I compared Gaiman's characters with their more or less 'real' counterparts, their appearance in culture and their basic attributes. In tackling this theme I took the viewpoint of a comparatist of mythologies and ascribed to *The Sandman* a mythogenetic subtext with a significant post-modern overlap. I described the philosophical, ethical and literal side of the works and its interconnection with C. G. Jung's theory of the collective unconscious. I personally understand *The Sandman* series as an initiatory tale, this premise is founded on the work of J. Campbell. My work should among other things show that the borders between graphic novels and literature do not have to be so very strict and that a graphic novel can also appeal to an intellectually oriented reader.

keywords:

Gaiman, Neil, Sandman, literature, graphic novel, mythology, culture, comparatist, gods, heroes, Campbell

I. ÚVOD

Každý má svůj tajný svět uvnitř sebe. Myslím opravdu každý. Všichni lidé na světě - nezáleží na tom, jak obyčejní nebo nudní jsou navenek. Každý skrývá neuvěřitelné, velkolepé, úžasné, hloupé, zajímavé světy... Ne jeden svět, ale stovky. Možná tisíce.¹

Tato slova jedné z hrdinek příběhu, o kterém chci psát, přesně vystihují jeho téma i směřování. Byla řeč o vnitřních světech v každém z nás, nelze než souhlasit. Vnitřní světy jsou něco, díky čemu jsme schopni považovat sami sebe za „já“. Jung by na tomto místě zmínil kolektivní nevědomí a sny, skrze které se do nás to kolektivní nevědomí promítá, já však zmíním Neila Gaimana, který to popsal sice méně vědecky, avšak o to srozumitelněji pro běžného čtenáře, když stvořil komiksovou postavu Sandmana – Pána snů, toho, kdo nad našimi vnitřními světy dohlíží. Právě o něm, o Snu z rodiny Věčných, bude tato práce pojednávat. Chci se v ní zaměřit na paralely Sandmana s mytologií (v komiksu se to hemží bohy a odkazy na mytické postavy, spousta charakterů v sérii z nich vychází nebo je s nimi dokonce identická), na jeho intertextovost (o literatuře se v něm nejen často mluví, ale někteří spisovatelé zde dokonce vystupují jako postavy) a v neposlední řadě na kulturní odkazy, kterými se Sandman propojuje s realitou. Středem mé práce bude analýza vývojové struktury hlavní nadpřirozené postavy ve vztahu k obyčejným lidem a její cesta k pomyslnému osvícení. Za základ mi poslouží teze, že Sandman víc než komiksový příběh připomíná mýtus – zabývá se základními stavebními kameny světa, životem bohů, nechybí v něm dlouhá a strastiplná cesta hlavního hrdiny k osvícení, které změní svět. Tento „moderní mýtus“ podrobím analýze z mnoha úhlů pohledu, přičemž metodou budu vycházet z mytologické komparatistiky Josepha Campbella a jeho děl *Tisíc tváří hrdiny*² a čtyřdílného cyklu *Masky bohů*³ (nastiňuje zde základní stavební prvky každého mytologického a hrdinského příběhu a jejich přenos mezi různými kulturami). Dále z knihy Stephana Raucha *Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: In Search of Modern Myth*,⁴ která sandmanovskou tematiku zpracovává právě v duchu Campbella a jungovské psychoanalýzy, se zaměřením na konkrétní

¹ GAIMAN, N. *A Game of You*. s.181

² CAMPBELL, J. *Tisíc tváří hrdiny*. Praha, 2000. ISBN: 80-71783-54-4

³ CAMPBELL, J. *Primitivní mytologie*. Praha, 2007. ISBN 978-80-7205-113-7

CAMPBELL, J. *Orientální mytologie*. Praha, 2006. ISBN 80-7205-972-6

CAMPBELL, J. *Mytologie západu*. Praha 2004. ISBN 80-7205-874-6

CAMPBELL, J. *Tvořivá mytologie*. Praha 2007. ISBN: 80-7205-113-X

⁴ RAUCH, S. *Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: In Search of the Modern Myth*. Rockville, 2003. ISBN 1-592-24212-X.

momenty v díle. Z ostatních použitých zdrojů bych uvedl *The Sandman Papers*⁵ (sbírku odborných esejů na nejrůznější témata, která se v Sandmanovi vyskytují, od jeho spojitosti se Shakespearem až po vliv orientálních kultur) a knihu rozhovorů s autorem komiksu: *The Sandman Companion*⁶ (H. Bender zpovídá Gaimana, jak vlastně celé dílo vzniklo a co mu bylo inspirací). Z knihy *Prince of Stories: Many Worlds of Neil Gaiman*⁷ užívám několik myšlenek a poznatků k pochopení díla. Jiné publikace k tématu v podstatě nejsou, a proto i můj přístup k práci bude vycházet převážně z vlastních zkušeností s tématem podpořených sekundární literaturou, zejména knihami s mytologickou tematikou (slovníky antické, egyptské i jiné mytologie) a tematikou příbuznou odkazům, na něž se chci zaměřit (Milton, Dante, Shakespeare).

Z primární literatury (cyklus Sandman) bylo zatím přeloženo prvních sedm knih – v citacích⁸ vycházím z nich. Co se týče nepřeložených děl série a zahraniční sekundární literatury, jedná se o mé vlastní překlady.

Proč právě komiks?

Bohužel dnes ještě stále panuje předsudek, že komiks jako takový náleží spíše do sféry brakové zábavy pro adolescenty. Jako argument bývají uváděni všichni možní i nemožní

„-manové“ a častá absence smyslu nebo hloubky díla. Jenže stejně jako cokoli jiného, i komiks prošel vývojem a je třeba odlišovat zrno od plev a kvalitu od kvantity. Přeci jen existují jména jako Alan Moore (autor komiksů, jako *From Hell (Z pekla)*, *Watchmen (Strážci)* a podobných) nebo Frank Miller (*Sin City*), které „obrázkové čtení“ povyšují na úplně novou úroveň. Byli první, kdo v rámci žánru dokázali, že *hrdina nemusí být vždy statečný, záporný charakter ošklivý, žena krásná a příšera strašlivá*,⁹ a že se stereotypní žánrové postavy dají vytvořit i jinak. Když na scénu přišel Neil Gaiman se svým Sandmanem (ačkoli i on má příponu „-man“), hranice padla docela. Mám za to, že je třeba přehodnotit

⁵ *The Sandman Papers*. Seattle, 2006. ISBN-13: 978-1-56097748-3

⁶ BENDER, H. *The Sandman Companion: A Dreamer's Guide to the Award-Winning Comic Series*. Londýn, 2000. ISBN 1-56-389644-3

⁷ WAGNER, H., GOLDEN, Ch., BISSETE, S.R., *Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman*. New York, 2008. ISBN-13: 978-0-312-38765-5

⁸ U citace přímo z primární literatury někdy nebylo možné uvést stránku, na jaké se odkaz nachází. Je to z toho prostého důvodu, že v některých souborných knihách komiksu Sandman standardní číslování chybí a místo něj jsou uvedeny jen čísla stránek tak, jak byla přenesena z původních sešitů. V těchto případech uvedu citaci v podobě například: Brief Lives, 5:17 – první číslo označuje kapitolu (sešit), druhé číslo stránky. Stejně tak u citací básnických děl, kde uvádím číslo zpěvu a verše, opět ve tvaru např. Ztracený ráj. Milton. 2:44

⁹ RAUCH, S. *In Search of the Modern Myth*. s. 39

přístup ke komiksu jako celku a pozvednout jej z bahna předsudků, ve kterém se ještě stále topí.

Autor¹⁰

Autor Sandmana, Neil Gaiman, je v současnosti asi nejuznávanějším angloamerickým autorem (narozen v Británii, přestěhoval se do USA) v žánru moderní fantasy. V osmdesátých letech, kdy ještě žil v Británii, začínal jako žurnalista; první knihu, biografii rockové skupiny Duran Duran s názvem *Ghastly Beyond Belief (Těžko uvěřitelné)*, napsal v roce 1984. Jako externista psal recenze a předmluvy pro British Fantasy Society, roku 1988, coby poctu Douglasi Adamsovi, vytvořil průvodce jeho vesmírem *Don't Panic: The Official Hitchhiker's Guide to the Galaxy Companion (Nepropadejte panice: Douglas Adams a Stopařův průvodce galaxií, česky 2003)* a roku 1990 spolu s již etablovaným autorem Terry Pratchettem knihu *Good Omens: The Nice and Accurate Prophecies of Agnes Nutter, Witch (Dobrá znamení, česky 1997)*. Na samostatnou dráhu na poli komiksu se u firmy DC comics vydal již roku 1987 první spoluprací s pozdějším kolegou Davem McKeanem, když světlo světa spatřil komiks *Violent Cases (Vraždy a housle, česky 2006)*. 1988 vyšla *Black Orchid*, která předznamenala i budoucí dráhu Gaimana coby komiksového reformátora¹¹. Roku 1990 DC vydalo minisérii *The Books of Magic*, 1992 Gaiman společně s McKeanem pokračoval komiksem *Signal to Noise* a 1994 komiksem *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*. Mezitím Gaiman dostal od Vertigo Comics zakázku na oživení starého komiksového hrdiny a od roku 1989 vychází v pravidelných číslech *The Sandman*. Později, po dokončení Sandmana, se Gaiman od komiksu obrátil spíše ke knižní tvorbě. *Neverwhere – 1996* (původně seriál BBC, později adaptovaný do knižní podoby) (*Nikdykde, česky 1998*), *Stardust - 1999 (Hvězdný prach, česky 1999)*, *American Gods – 2001 (Američtí bohové, česky 2003)*, *Coraline – 2002 (Koralina, česky 2003)*, *Smoke and Mirrors – 1998 (Kouř a zrcadla, česky 2003)*, *Anansi Boys – 2005 (Anansiho chlapci, česky 2006)*, *Fragile Things – 2006 (Křehké věci, česky 2007)*, *The Graveyard Book – 2008 (Kniha hřbitova, česky 2008)*.¹²

Gaiman se proslavil především jako geniální vypravěč – jak sám říká, touha vyprávět ho hnala od mala¹³. Vždycky byl ten „kluk v rohu s knihou“¹⁴, což později převedl do vlastní příběhové tvorby. Na rozdíl od většiny jiných současných autorů na poli fantastického žánru

¹⁰ ŠUST, M. Slovník autorů anglo-americké fantastiky, 1. díl. Plzeň 2003. s. 215-216. ISBN 80-7193-144-6

¹¹ MURPHY, K. *The Origins of the Sandman*. in *The Sandman Papers*. s.14

¹² Vše přeložilo a vydalo nakladatelství Polaris

¹³ Tamtéž. s. 13

¹⁴ Tamtéž. s. 13

(preferujících spíš nenáročnou akci) se Gaiman stal více autorem intelektuálním, díky čemuž dokázal oslovit i širší publikum mimo okruh zarytých fanoušků fantasy. Téměř od počátku své tvorby sbírá jedno ocenění za druhým – z těch nejdůležitějších¹⁵: *World Fantasy Award* 1991 za krátkou povídku ze sandmanovského cyklu "*A Midsummer Night's Dream*" (1990. *Sen noci svatojánské*) – u této ceny je o to význačnější, že oceněné dílo je komiks a cena byla do té doby předávána výhradně za beletrii. *American Gods* (*Američtí bohové*) vyhráli: *Hugo Award* 2002, *Nebula Award* 2002 a *Locus Award* 2002 – vše v kategoriích „nejlepší román“. O rok později vyhrála *Coraline* (*Koralina*) *Hugo Award* 2003, *Nebula Award* 2003, *Locus Award* 2003 i *Bram Stoker Award* 2003 – v podstatě všechny prestižní ceny, které se v oblasti fantastiky dají vyhrát. S dalšími knihami to dopadlo podobně, proto seznam ocenění ani nebudu uvádět. Za svou komiksovou práci obdržel celkem devatenáct *Eisner Awards* (americké prestižní komiksové ocenění).

¹⁵ V seznamu ocenění čerpáno z WAGNER, H., GOLDEN, Ch., BISSETE, S.R. *Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman*.

Sandmanovská série obsahuje tyto knihy:¹⁶

Preludes and Nocturnes (New York, 1989) - *Preludia a Nokturna* (Praha, 2002)

The Doll's House (New York, 1990) - *Domeček pro panenky* (Praha, 2003)

Dream Country (New York, 1990) - *Krajina snů* (Praha, 2005)

Season of Mists (New York, 1991) - *Údobí mlh* (Praha, 2005)

A Game of You (New York, 1992) - *Hra o tebe* (Praha, 2007)

Fables and Reflections (New York, 1992) - *Báje a odlesky* (Praha, 2008, 2009)¹⁷

Brief Lives (New York, 1993) – *Krátké životy* (Praha, 2009)

Worlds' End (New York, 1993) – *Konec světa* (dosud nevyšlo)

The Kindly Ones (New York, 1995) – *Blahovolné* (dosud nevyšlo)

The Wake (New York, 1996) – *Tryzna* (dosud nevyšlo)

mimo sérii:

Endless Nights (2003, kniha povídek ze světa Sandmana) - překlad se neplánuje.¹⁸

¹⁶ Uvádím roky, kdy knihy v USA a u nás vyšly prvně – v závěrečném seznamu použité literatury jsou roky uvedeny podle roku tisku citovaných vydání.

Názvy dosud nepřeložených knih Sandmana uvádím v souladu s názvy, které plánuje vydavatelství Crew.
Email: Jiří Pavlovský. Dotaz na budoucí překlady Sandmana. 23. 12. 2009

¹⁷ Oproti originálu vyšel překlad ve dvou knihách.

¹⁸ V komiksovém časopisu *Crew* z knihy vyšly povídky *Příběh touhy*. Praha, 2004 a *Smrt a Benátky*. Praha, 2005

II. SVĚT DÍLA

Kdo je Sandman?

Sandman (či jednoduše Sen) je fiktivní postava. Objevil se v Gaimanově stejnojmenné, dodnes nepřekonané¹⁹ komiksově sérii *The Sandman*, která vycházela mezi lety 1988–1996 a vzbudila obrovský ohlas jak mezi fanoušky komiksu, tak mezi do té doby laickou obcí.

Série byla iniciována nakladatelstvím Vertigo, které Gaimana zaúkolovalo k renesanci již mrtvého komiksu *The Sandman* o kladném superhrdinovi, který padouchy porážel pomocí pistole s uspávacím plynem a pak na ně pohodil hrstku písku, aby policie poznala, kdo jí usnadnil práci. Gaiman dostal k tvorbě volnost, a proto výsledek původní komiks připomíná snad jen názvem²⁰ a motivem spánku. Gaiman vytvořil zcela originální a do té doby v komiksu nevídaný koncept – hrdiny nebyli lidé se supervlastnostmi, ale bohové. Po vzoru Alana Moora²¹ se víc než na akční příběh zaměřil na motivace postav, jejich vzájemné vztahy a „nehrdinské“ úkoly – hlavní postava navzdory svému původu nezachraňuje svět, ale vyrovnává se sama se sebou.

Za hlavního hrdinu zvolil Sen - antropomorfně personifikovaný princip snění, jednoho z rodiny Věčných. Sen není původem ani z lidí, ani z bohů²², ani z bájí. Je Věčný a byl tady zároveň s tím, co se objevila první vědomá bytost, a bude tady, až dokud poslední vědomá bytost nezanikne. Pokud jsou bohové personifikací hnací síly našeho hodnotového systému a posléze i celého vesmíru, pak Věční jsou tím, co tu sílu tvoří. *Věční jsou jen šablony. Věční jsou ideje. Věční jsou vlnové funkce. Věční jsou opakující se motivy.*²³

Kdo jsou další Věční sourozenci? Řazeno podle jejich stáří: Osud, Smrt, Sen, Zkáza, Zoufalství, Touha, Delirium (dříve Radost).²⁴ Každý z nich ovládá svůj resort a dohromady tvoří celou myslitelnou škálu existence. *"My Věční jsme služebníky živých - NEJSME jejich pánové. My existujeme, protože oni v hloubi svých srdcí vědí, že existujeme. Až z tohoto vesmíru odejde poslední živý tvor, náš úkol bude splněn."*²⁵

¹⁹ Alespoň co do počtu udělených cen a četnosti odborných publikací k tématu týče.

²⁰ Sand = písek, man = muž

²¹ Inspiraci přiznává v BENDER, H. *The Sandman Companion*. s. 9

²² Ačkoli jsem předtím tento termín pro jednoduhost použil.

²³ GAIMAN, N. *Brief Lives*. 8:16

²⁴ V anglickém originále všechna jejich jména začínají na D – Destiny, Death, Dream, Destruction, Despair, Desire, Delirium (dříve Delight)

²⁵ GAIMAN, N. *The Doll's House*. s. 226

Inspirací pro Věčné (respektive pro formu jejich ztvárnění) byl Gaimanovi Roger Zelazny,²⁶ který sám psal převážně o lidech s vlastnostmi bohů. V sérii Amber (vycházelo 1970 – 1991) tyto postavy dokonce tvoří nadpřirozenou rodinu rozdílných charakterů, ovládající fantastické království Amber.

Přiblížím teď ve zkratce každého z Gaimanových Věčných. Podrobnější rozbor přijde později.

Smrt: v rozporu se všemi mytologickými představami jde o sympatickou mladou dívku plnou elánu. V sérii plní úlohu zlehčujícího prvku a rádce.

Osud: pasivní pozorovatel, orákulum. Ví vše, ale do ničeho nezasahuje.

Sen: těžko pochopitelná a složitá osobnost, ústřední postava série.

Zkáza: Věčný, který opustil své povinnosti a zanechal ničení plně v rukách lidí. Zbytek rodiny za jeho zmizení viní Sen.

Touha: bezpohlavní ztělesnění všech přání, často hraje úlohu oponenta Snu.

Zoufalství: nepříliš výrazná postava, nemá zvláštní roli.

Delirium: nedobrovolný iniciátor mnoha dějů, nejmladší člen rodiny

Děj

Ačkoli jednotlivé knihy Sandmana mají časové řazení poněkud jiné, rozhodl jsem se popsat události v sérii chronologicky. V závorce uvádím název knihy, ve které se ta která věc stane, případně ve které je zmíněna. Některé události nemají souvislost s dějem série, přesto je však uvádím jako ilustraci komplexnosti díla a jeho přesahu v rámci alternativní historie.

nedatovaná historie nesouvisející s dějem:

- Věční se objevují v pořadí: Osud, Smrt, Sen, Zkáza, Touha, Zoufalství, Radost.
- Radost se za podivných okolností stává Deliriem. (*Brief Lives, Endless Nights*)
- Lucifer je vypovězen z ráje a začíná vládnout peklu (*Season of Mists*)
- Stvoření Adama a jeho tří žen (*Fables and Reflections*)
- Sen poráží tři prastaré bohy a zhotovuje z nich odznak své moci (helmu) a brány do snění (*Preludes and Nocturnes*)
- Zoufalství umírá a je nahrazeno jiným (*Worlds' End, Brief Lives*)

²⁶ BENDER, H. *The Sandman Companion: A Dreamer's Guide to the Award-Winning Comic Series*. s. 233

datovaná historie:

cca 8.000 př. n. l. – Sen uvrhne africkou dívku Nadu do pekla poté, co odmítne jeho lásku. Předurčí tak směr svého konání na několik tisíc let. (*The Doll's House*)

cca 700-500 př. n. l. – Snův poměr s múzou Kalliopé, narození jejich syna Orfea a jeho smrt – byl roztrhán Líticemi, ale jeho hlava přežila a nepřestala zpívat. (*Fables and Reflections*)

cca 900 n.l. – Bagdád se stává vlastnictvím Snu (*Fables and Reflections*)

1273 – Sen v poušti potkává Marca Pola (*Fables and Reflections*)

1389 – Sen se seznamuje s Hobem Gadlingem a zaručí mu nesmrtelnost. Od té doby se mají scházet každých sto let. (*The Doll's House*)

1589 – sen uzavírá dohodu se Shakespearem – dá mu nesmrtelnou slávu výměnou za dvě hry (*The Doll's House*)

1593 – premiéra Shakespearova *Snu noci svatojánské* (první hry pro Sen) – v publiku jsou přítomny víly a skuteční Oberon a Titanie (*Dream Country*)

1616 – Shakespeare v ústraní dopisuje *Bouři* (druhou hru pro Sen) a umírá (*The Wake*)

1692 – Zkáza rodině oznamuje svou abdikaci (*Brief Lives*)

1794 – Johanna Constantine z revoluční Paříže odnáší Orfeovu hlavu. (*Fables and Reflections*)

1859 – Sázka Snu a Zoufalství o Joshuu Nortona – „Amerického císaře“, objevuje se Mark Twain. (*Fables and Reflections*)

1916 – Mág Roderick Burges chce polapit Smrt, ale místo toho omylem uvězní Sen. V tu chvíli někteří lidé po celém světě upadají do hlubokého spánku trvajícím až do roku 1988. Jedna z nich – Unity Kinkadová – je ve spánku znásilněna (a oplodněna) Touhou. Snění nikdo neudrží, prchají z něj noční můry. (*Preludes and Nocturnes*)

1927 – spisovatel Erasmus Fry zajme bývalou Snovu družku, múzu Kalliopé. Drží ji ve sklepech a násilím z ní dostává inspiraci (*Dream Country*)

1988 – 1991

Sen uprchne ze zajetí a nastoupí cestu za znovuzískáním artefaktů (váček s pískem snění, rubínový klenot, helma) a rekonstrukcí říše Snění. Povolává havrana Matouše. V rámci získání svých artefaktů sestupuje Sen do pekla. Povede se mu ponížit Lucifera, který mu slíbí pomstu. (*Preludes and Nocturnes*) Brzy na to se ve Snění objevuje vír a hrozí ho zničit (Lucifer s tím ale nemá nic společného); jeho nositelem je Rose Walkerová, vnučka Touhou oplodněné Unity Kinkadové. Aby bylo Snění zachráněno, musí Rose Walkerová zemřít. Jenže

kdyby ji Sen zabil, prolil by nevědomky rodinnou krev a zaktivoval síly mocnější než je on sám o celý rok dříve, než se tak má stát. Místo ní se ale obětuje Unity. V rámci boje s vírem musí Sen osvobodit bratra Rose Walkerové. Ten je v zajetí snového světa ovládaného uprchlými nočními můrami a obývaného párem superhrdinů – jedním z nich je těhotná Lyta Hall, velice důležitá pro další dění. Její dítě totiž bylo odnošeno ve Snění a Sen ho proto nárokuje za své, s čímž se Lyta nemůže smířit. (*The Doll's House*)

Později se Sen změní a napravuje staré hříchy. Ze zajetí zachraňuje i Kalliopé a Nadu. Peklo, kde měla být Nada držena, se ale ukáže jako prázdné – Lucifer ho vyklidil a zamkl, klíče v rámci pomsty věnoval Snu. Všichni možní i nemožní bohové klíč od pekla chtějí, Sen musí vybrat, komu ho dá. Nakonec klíč dostanou dva andělé, kteří peklo učiní stejným, jako bylo předtím. (*Season of Mists*) Někdy v té době je již definitivně jasné, že Sen není, jako býval, a že se chystá období velkých změn.

1992

Delirium a Sen se vydávají hledat ztraceného bratra Zkázu. Výměnou za slib Orfeovi se Sen dozvídá, kde bratra najít. Po svém nalezení a rozhovoru se Snem Zkáza definitivně odchází do jiných dimenzí. Sen plní svůj předchozí slib a dopřává Orfeovi smrt. Definitivně tak prolíje rodinnou krev a spustí tím mašinerii vlastní zhouby, kterou ovšem předem pečlivě připravil (*zde končí děj Brief Lives*) – nechal totiž unést Daniela (jemu předurčené dítě Lyty Hallové, která je nejspíš přímým potomkem antických Fúrií). Když se Daniel ztratí, Lyta se vydává Fúrie hledat, aby je proti Snu poštvála. Fúrie se skutečně dají do pohybu, ovšem ne kvůli Danielovi, ale kvůli Orfeovi, jehož krev Sen prolil - plní tak svou funkci mstitelek rodinných vražd, před nimiž neuniknou ani bohové. Aby Sen zabránil obrovskému ničení, jemuž je Snění kvůli Fúriím vystaveno, setkává se Smrtí, dobrovolně umírá a završuje tak cestu vlastní transformace. (*The Kindly Ones*) Naplňuje se cyklus změny a znovuzrození, ke kterému již od půlky série vše směřovalo.

Objevuje se nová inkarnace Snu a není jí nikdo jiný než malý Daniel. Na rozdíl od svého předchůdce je empatický a celý v bílém. (*The Wake*)

III. ANALYTICKÁ ČÁST

Rodina Věčných

V následujících podrobnějších charakteristikách postav budu často zmiňovat podobnost s antickými mýty - postavy ze série jsou jim někdy až povážlivě podobné, Gaiman ani inspiraci nepopírá. V jednom z příběhů knihy *Fables and Reflections* se rodina Věčných vyskytuje ve svých starořeckých modifikacích. Sice mají jména, která doslovně překládají jejich anglické ekvivalenty (Dream, Destiny...) do řečtiny, ale paralela jejich předloh s řeckými a římskými bohy je stále jasná.

Osud

Nejstarší z rodiny. Jedná se o zamlklého, slepého poutníka v kápi, řetězem připoutaného k ohromné knize (svému znamení), ve které si neustále čte (ačkoli je slepý). Je v ní obsažen celý vesmír: co bylo, je a bude. *Obsahuje i Váš život. Vše, co se Vám kdy stalo nebo má stát. Věci, kterým byste stejně nevěřili.*²⁷ Na otázku, jak začal vesmír, Osud nalistuje do třetiny a usměje se, ale neřekne nic. A na otázku, jak vesmír skončí, nalistuje o pár set stránek dál, ale zase nic nepoví (a že kniha ještě zdaleka není u konce!). Vše je předurčeno, nic není náhoda. Osud v knize nic nemění. Jen se prochází a čte si.

V antickém světě se jmenoval Fortuna nebo Fatum (Řím), příp. Tyché (Řecko). Tehdy vznikla představa osudu jako slepé dívky, rozdávající své dary poslepu, komu se jí zamlulo.²⁸ Gaiman naopak staví Osud do role pasivního pozorovatele, který nikdy nic neovlivňuje, ale zato ví vše. V antickém intermezzu *Orfeus* mu dal jméno Potmos (= osud).

Panství osudu na sebe vzalo podobu gigantického bludiště všech tvarů, způsobů a možností. Cesty se rozdělují, prolínají a kříží, ale když se otočíte, zjistíte, že jdete jen po jedné, která je absolutně rovná.

V sérii hraje spíš vedlejší roli, objeví se jen párkrát. Vždy v roli zvěstovatele toho, co má napsáno v knize. *Jsem osud. Jsem to, co se musí stát, byť si to nikdo nepřeje. A jsem tvůj bratr,* říká Osud Snu, když ho Sen prosí o radu. *Kdybych mohl žít tvůj život za tebe, udělal bych to. Ale není to v mé moci.*²⁹

²⁷ GAIMAN, N. *Endless Nights*. s. 148

²⁸ ZAMAROVSKÝ, V. *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha, 2005. s. 139.

²⁹ GAIMAN, N. *Brief Lives*. 7:9

V *Season of Mists* Sen pronáší větu: „*Děláme, co musíme, Luciene. Někdy si svou cestu můžeme zvolit. Někdy ji kdosi vybere za nás. A někdy si vybrat vůbec nemůžeme.*“³⁰

Smrt

Mladá, milá a velmi přátelská dívka, úplný opak všech smrtí, které se v příbězích a bájích vyskytují. Z celé rodiny je nejlidštější a nejvíc se dokáže vcítit do obyčejných lidí. Už ve chvíli, kdy v závěrečné kapitole první knihy vstupuje na scénu, je předurčena stát se čtenářsky oblíbenou postavou.

Její m resortem je, jak je celkem zřejmé z jejího jména, smrt. Jejími slovy: *Když přišla na svět první živá bytost, stála jsem opodál a čekala. Až poslední živý tvor zemře, můj úkol bude splněn. Zvednu židle na stůl, vypnu světla a na odchodu za sebou zamknu vesmír.*³¹

Je dvojčetem Snu. Podobně, jako byli v řecké mytologii sourozenci Hypnos (spánek) a Thanatos (smrt). *THANATOS – syn bohyně Noci (Nyx), bůh smrti; jeho bratrem je Hypnos, bůh spánku. Umělci zobrazovali Thanata jako krásného mladíka, někdy s křídly (...) později v černém rouše.*³² V římské modifikaci šlo o ženu: *MORS – římská bohyně smrti nebo sama smrt. (...) Básníci si ji představovali jako neúprosnou a neúplatnou, malíři jako hubenou kostnatou ženu v černém rouchu.*³³

Gaiman jí dal řecké jméno Teleute (= zánik života, smrt).

Podobně jako v klasické mytologii, i v Sandmanovi většinou Smrt chodí oděna v slušivý černý oděv (většinou neformálního rázu). Kolem očí má namalovaný symbol egyptského boha Horuse, vlasy rozčuchané všude kolem hlavy. Jejím znamením je taktéž egyptský kříž života – ankh. Jen jednou oblékne jinou barvu, a to červenou; to když jde na pohřeb svého bratra.

Jak vypadá její panství, nikdo dosud netuší, nebo se nevrátil, aby o tom mohl vyprávět.

Jak už jsem zmínil, je z celé rodiny nejvíce lidská (jeden den v každém roce tráví Smrt jako obyčejný smrtelník³⁴). Vzhledem k jejímu poslání se to zdá být paradox. Ve svém domě (jak jej spatří Orfeus, když ji přijde žádat o vstup do podsvětí) má na zdi rodinné obrázky, na zeleném křesle sedí plyšový medvěd, v akváriu se prohánějí zlaté rybičky a na zemi leží černé

³⁰ GAIMAN, N. *Season of Mists*. s. 61

³¹ GAIMAN, N. *Dream Country*. s. 108

³² ZAMAROVSKÝ, V. *Bohové a hrdinové antických bájí*. s.607

³³ Tamtéž. s. 282

³⁴ Viz kniha *Death: The High Cost Of Living*. New York 1993. ISBN 1563891328

punčocháče. Se smyslem pro humor sobě vlastním Orfeu vyzve, aby si udělal pohodlí.³⁵ Je přirozeností Věčných, že svůj vzhled přizpůsobují konkrétním smrtelníkům podle toho, jak si je lidé představují - Smrt na Orfeovo přání změní svou přijímací místnost na předsálí z černého mramoru.

Na rozdíl od stručné mluvy Osudu nebo odměřené řeči Snu, se Smrt vyjadřuje celkem nekonvenčně. Ve vážné situaci začne mluvit o Marry Poppins a užívá slova jako „prdáček“.³⁶ Má ráda párky v rohlíku, a když posledního dne něčího života konečně přijde, dotyčný si ani neuvědomí, že je vlastně po něm. Z rozhovoru s čerstvě mrtvým chlapcem, který nedaleko svého vlastního chladnoucího těla zve Smrt na rande: „*Ještě než řekneš cokoli dalšího, podívej se tamhle. Je tam něco, co bys možná měl vidět.*“³⁷ (co se Smrti týče, má Gaiman vcelku morbidní smysl pro humor).

Svým způsobem přesně odpovídá Freudově teorii o pudu smrti, thanatu. Lidé jsou ke Smrti puzeni neodolatelným kouzlem, není těžké se do ní zamilovat. Slovy jednoho z lidských svědků smutečního pochodu za mrtvý Sen:

*„Ta druhá dívka, úplně na konci průvodu... Myslím, že jsem se do ní zamiloval. Není to hloupé? Bylo to, jako bych jí znal. Jako by byla můj nejstarší a nejlepší přítel. Byl to ten druh osoby, které můžete říci úplně cokoli, nezáleží na tom, jak špatného, a ona vás bude mít pořád ráda, protože už vás zná. Chtěl jsem jít za ní. Chtěl jsem, aby si mě všimla. A pak se zastavila. Přímou pod měsícem – zastavila se a podívala se na nás. Na mě. Možná se mi něco pokoušela říci. Ale pravděpodobně ani nevěděla, že tam jsem. Stejně ji budu vždycky milovat. Po zbytek svého života.“*³⁸

Smrt se po skončení sandmanovské série dočkala dvou vlastních komiksů - *Death: The High Cost of Living*³⁹ (*Smrt: vysoká cena za život*) a *Death: The Time of Our Life*⁴⁰ (*Smrt: Dny našich životů*)

Sen

Nebo také Sen, Morfeus, Pán snů, lord Tvůrce, Oneiros či Kai'ckul.

³⁵ GAIMAN, N. *Fables and Reflections*. s. 171

³⁶ GAIMAN, N. *Preludes and Nocturnes*. s. 215

³⁷ Tamtéž. s. 233

³⁸ GAIMAN, N. *The Worlds' End*. s. 165-167

³⁹ Viz odkaz 34. V Čechách vydalo nakladatelství Crew, 2007.

ISBN: 978-80-87083-06-2

⁴⁰ New York, 1996. ISBN 1-56389-333-9. Česky zatím nevyšlo.

Vysoký, bledý, rozčuchaný muž s vizáží rockera. Může se zdát, že je trochu asociální a neurotický a že se o svět kolem sebe příliš nezajímá. Neustále se schovává za fráze jako „povinnost“ a „odpovědnost“, které mu jsou hnací silou i úkrytem před kritikou. Často se zamilovává, avšak jeho vztahy končí beze zbytku tragicky.

V sérii zaujímá hlavní úlohu – většina dějových linií je zaměřena na něj a na jeho cestu k vykoupení. Užívat slovo „vykoupení“ ve vztahu k Věčnému je v tomto případě plně obhajitelné: Sen, jehož vnitřní život i motivace jsou po celé věky rozhárané a pohnuté, se stáhne do sebe, změní se a nakonec zemře. Jelikož je ale jedním z Věčných, ve stejném momentě se rodí znovu, tentokrát jinak. Nový Sen je oděný v bílém, je přátelský, víc lidský a na věci se dívá jinak.

V rodině Věčných hraje Sen úlohu „problémového sourozence“. Mimo Smrti nevychází snad s nikým, s rodinou nekomunikuje, nestará se o nic, co se přímo netýká jeho resortu. Když se k němu pro pomoc obrací sestra Delirium, pomůže jí jen s největším sebezapřením. Jak ale pokračuje v „cestě změn“, stává se protagonistou ve stále více záležitostech, které by mu jinak zůstávaly cizí. Nalézá cestu k vlastním okolí.

Říše Pána snů je nezměřitelně velká snová krajina. Je nepopsatelná, neboť ji tvoří sny všech bytostí ve vesmíru. Její největší část tvoří „pevnina“, ale vyskytují se zde i jakési ostrovy - samostatná panství jednotlivých snů. Místa na okraji říše osidlují noční můry, za nimi je nekonečná prázdnota. Cesta do centra Snění vede ve spirálách, střeží ji dvě brány vyřezané z kostí bohů: brána z rohu a brána ze slonoviny; o těch mluvil již Homér v Odyseji⁴¹ nebo Vergilius v Aeneidě⁴². Tou první procházely sny pravdivé, které se měly splnit, druhá brána byla pro přeludy, lži a běžné sny. V samotném centru říše stojí ohromný hrad - domov Pána snů. Jeho bránu střeží tři mytické bestie: gryf, drak a jednorožec.

Za znak slouží Snu jeho přilba (vyřezaná z lebky dávno mrtvého boha, jednoho ze tří, kteří chtěli ovládnout Snění; z dalších dvou jsou zmíněné brány), ovšem k atributům patří i váček s pískem snění (snílci ho vdechují nebo je jim sypán na víčka) a rubínový klenot (do kterého ukryl část své síly).

Snova další jména vycházejí hlavně z řecké mytologie. *ONEIROI* – *zosobnění Snové, synové bohyně Noci (Nyx)*.⁴³ Oneirové byli bratři nebo synové (záleží na zdroji a modifikaci

⁴¹ *Odysea*, 19:559

⁴² *Aeneis*, 6:892-98

⁴³ *Slovník antické kultury*. Praha, 1974. s. 433

pověsti) Hypnose – pána spánku a snů, Morfeus byl nejsilnější z nich. *MORFEUS – bůh snů, syn Hypna, boha spánku. (...) Morfeus se spícím zjevoval v lidské podobě.* ⁴⁴

*Žádný Sen se s Morfeem nemůže měřit
v zručnosti předvádět chůzi a tvář i hovorů zvuky;
přidává k tomu i šat a slova, která kdo mívá
ve zvyku; předvádí však jen lidské podoby.* ⁴⁵

Jména Lord Tvůrce a Pán snů přímo vyplývají z Morfeovy podstaty, o původu afrického jména Kai'ckul se mi nepodařilo zjistit nic.

Vzorem pro ilustraci postavy Snu byl Gaimanovi z počátku David Bowie⁴⁶, později Peter Murphy ze skupiny *Bauhaus*⁴⁷ a nejspíš i jiné tehdejší rockové hvězdy. Ačkoli jsem pro to nikde nenašel žádný důkaz, osobně bych se přikláněl k verzi, že nejživějším modelem byl Robert Smith z kapely *The Cure*. Všichni zmínění jsou „rozcuchaní rockeři v černém“. Jenže černý vlasáč v dlouhém kabátu ovšem není jedinou Snovou podobou! Jeho vzhled se mění v závislosti na tom, kdo ho pozoruje: očima africké dívky je to černý svalnatý mladík, očima kočky zase velký černý kocour atd. Postava Snu je jiná pro každého snílka, v čemž mezi ostatními Věčnými, kteří vypadají pořád stejně, tvoří Sen výjimku.

Zkáza

Urostlý zrzavý muž s plnovousem a vlasy v culíku. Kdysi byl vídán v brnění a se zbraní, v současnosti spíše s malířským stojanem a výtvarnými potřebami. Jako jediný z Věčných před několika stoletími opustil své panství i povinnosti a vydal se na potulku světem. Věnuje se umění, ačkoli pro něj nemá talent. Je dobrosrdečný, veselý, s rodinou se příliš nestýká. Společníka na cestách mu dělá mluvící pes Barnabáš (kterého později věnuje Deliriu). Jeho znamením je meč.

Řecky se zkáza řekne „olethros“; stejné jméno používal Zkáza za stara. Olethros ale neznamená klasické zničení. Jde o zničení v pozitivním slova smyslu za účelem obrody a nového začátku. Přesně takové je i poslání Zkázy (resp. bylo) - staral se o to, aby se věci neustále obměňovaly. Tři sta let po svém zmizení řekl Snu: „*Jsem si jist, že svým způsobem*

⁴⁴ Tamtéž. s. 393

⁴⁵ OVIDIUS. *Proměny*. Praha, 1942

⁴⁶ BENDER, H. *The Sandman Companion*. s. 16

⁴⁷ Tamtéž. s. 236

(zkáza) ještě existuje. Lidé a věci se pořád tvoří, stále existují a stále podléhají zkáze. Bourají i staví. Věci se stále mění. Jediný rozdíl spočívá v tom, že to už nikdo nemá pod palcem. Se mnou už to nemá nic společného. Je to na nich (lidech). Mohou si ničit sami. Nenesu za to odpovědnost. A není to moje vina.⁴⁸

Zkáza se od rodiny odloučil někdy v 17. století, v době takzvané vlády rozumu. Včas na to, aby se vyhnul vynálezům, díky kterým ho už lidé nebudou potřebovat. Zcela opustil své panství i své povinnosti. Přenechal ničení lidem samotným, zatímco sám nastoupil cestu tvorby. O jeho momentálním pohybu se toho příliš neví; snad jen, že se toulá po hvězdách a objevuje se jen, když se jemu samotnému zachce. V Sandmanovi se s ním přímo setkáme pouze ve dvou knihách. V *Brief Lives*, kde ho Sen s Deliriem hledají a najdou, a pak až v *The Wake*, kde si přijde promluvit s novým Snem, zatímco všichni ostatní jsou na pohřbu toho starého.

Touha

Bezpohlavní, krásný/á mladík/dívka se zlatýma očima. Je vším, co jsme kdy chtěli, chceme a budeme chtít. Velice rád/a zasahuje do životů smrtelníků i ostatních Věčných, je bezcitný/á a je mu/jí jedno, co svým chováním způsobí. Obývá své panství, které vypadá jako ohromná socha jeho/jí samotné/ho. Za symbol má srdce.

V sérii hraje roli oponenta Snu, neustále proti němu intrikuje, ačkoli jeho/její motivace nejsou zřejmé. Jejich vztahy nejsou nejlepší. V režii Touhy je například oplodnění Unity Kinkadové, kterou Sen později téměř zabije, aby zachránil Snění. Není jasné, zda nemá prsty i v pozdějším procesu, při kterém jsou probuzeny Fúrie.

Jeho/její staré řecké jméno je Epithumia (žádostivost, zakázaná touha).

Opět z antické mytologie: *Cupid*. Bývá představován jako okřídlený šibalský krásný chlapec s lukem a šípy, jimiž rozněcoval lásku.⁴⁹ *Éros* – Svými šípy přinášel buď lásku šťastnou – šípy se zlatými hroty – nebo neopětovanou, nešťastnou – šípy s hroty olověnými. Je tedy zároveň původcem blaha i utrpení.⁵⁰

V orfickém mýtu je *Éros* zosobněním tvořivé síly, která se zrodila v chaosu. Je ztvárněn jako hermafrodit.

⁴⁸ GAIMAN, N. *Brief Lives*. 8:8

⁴⁹ *Slovník antické kultury*. s. 135

⁵⁰ *Slovník antické kultury*. s. 192.

Zoufalství

Je dvojčetem Touhy a zabírá přesně opačnou polaritu působnosti. Je to stará, tlustá, odporná, nahá stařena s šedou kůží, obklopená krysami a neustále si drásající tvář svým symbolem – prstenem s ostrým háčkem. Její oči jsou šedé a hlas sotva slyšitelnější než šepot. *Hlas, jako když mluví lidi se zpěněnou krví na plicích, pohřbení pod zemí a drcení ohromnými červy.*⁵¹ Je možnost ji vidět kdykoli se díváme do zrcadla. Její panství je totiž mlhavé království všech „druhých stran zrcadel“, skrz které může pozorovat lidi a zatínat jim svůj prsten do srdce. Nynější Zoufalství je již druhou inkarnací, neboť předchozí zemřela. Dle některých náznaků se tak stalo v přímé souvislosti se zmizením Zkázy.

V *Season of Mists* je zmíněno, že Zoufalství kdysi byla jmenována bohyní jisté afghánské sekty a byla jí zasvěcena všechna prázdná místa. Sekta existovala dva roky, než zemřel i poslední její člen přeživší ostatní sektáře o sedm měsíců.⁵²

V antickém intermezzu *Orpheus* se jmenuje Aponoia.

Delirium

Nejmladší z Věčných. Štíhlá, ještě nedospělá dívenka v orvaných hadrech a s vlasy nejrůznějších barev, nejčastěji viděna ve společnosti mluvícího psa (dar od bratra Zkázy). Každé oko má jiné, když mluví, většinou plete jedno přes druhé a sama nemá jasno v tom, co chce vlastně říci. Vlastně nemá jasno v ničem. „*Na konci průvodu, kousek za ostatními, kráčí dvě dívky. Jedna jako by stále váhala. Ujde pár kroků a zastaví se. Jako by zapomněla, co zrovna dělala a kde byla. Pak jde ještě o kousek.*“⁵³ Její život připomíná surrealistický proud myšlení; náhodná slova skládají věty; její řeč přichází bez kontextu a tématu hovoru se týká jen pocitově.

“*Strávili jste někdy dny a dny a dny vytvářením příchutí zmrzliny, které nikdo nikdy předtím neochutnal? Jako kuřecí nebo telefonová zmrzlina? Nejhorší byla zelenomyší zmrzlina. Ta mi vůbec nechutnala.*”⁵⁴

Přes své šílenství disponuje věšteckými sklony – bláznovými očima vidí až hluboko pod povrch věcí. Kdysi dávno byla Radost, ale něco (nikdo neví co) se stalo a ona se změnila. O tom, jak vypadala předtím, svědčí snad jen její starý portrét v galerii Osudu a krátká

⁵¹ GAIMAN, N. *Brief Lives*. 1:18

⁵² GAIMAN, N. *Season of Mists*, 21

⁵³ GAIMAN, N. *Worlds End*. s. 154. Jde o stejnou pasáž s pohřebním průvodem, ve které byla popisována i Smrt

⁵⁴ GAIMAN, N. *Brief Lives*. 7:15

vzpomínka na minulost ve druhé kapitole *Brief Lives*. Její panství je chaotický svět plný tvarů a barev, jehož středem jsou sluneční hodiny s nápisem „Tempus Frangit“ („čas se rozbíjí“ – parafráze na „tempus fungit“ – čas plyne). Jejím symbolem je spirála.

Dle řeckého bájesloví by její jméno znělo Mania – *zosobnění zuřivosti a šílenství*.⁵⁵ *Smrtelníky postihovala pomateností a posedlostí. Vypráví se, že Orestés si zmrzačil z jejího popudu ruku*.⁵⁶ Ačkoli její popis byl jiný (stará žena s krátkými vlasy), její činnost se přenesla i do Gaimanovy interpretace:

*„Potkala jsem v tom klubu jednoho kluka. Někde. V tom klubu. Pozdě v noci. Nevím, kde to bylo. Chtěl mě políbit. Ale já nemám ráda, když na mne někdo šahá. Takže jsem mu udělala TAMTU věc, takže pak viděl jenom barvičky. Fakt pěkný barvičky!“*⁵⁷

*Ta holčička. Myslím, že byla krásná. Hrozně roztomilá. Něco jsem s ní provedla.. Něco, aby byla už navždycky šťastná. Šťastná už navždycky a furt.*⁵⁸

Když v *Krátkých životech* řídila a autem ohrožovala všechny lidi v okolí, zastavil ji policista. *„Myslím, že se ke mně chováte hmusně. Myslím, že po vás právě začali lézt neviditelný brouci a budou po vás lézt už navždycky a furt.“*⁵⁹ – zbytek života strávil v blázinci připoutaný k lůžku.

Její postava vzbuzuje soucit a sympatie – svým způsobem. I přes všechno, co ve svém šílenství provádí, nelze se ubránit pocitu, že se nám Delirium líbí.

⁵⁵ ZAMAROVSKÝ, V. *Bohové a hrdinové antických bájí*. s. 258

⁵⁶ *Slovník antické kultury*. s. 370

⁵⁷ GAIMAN, N. *Season of Mists*. s. 26

⁵⁸ Tamtéž. s. 29

⁵⁹ GAIMAN, N. *Brief Lives*. 5:5

Další důležité postavy

Orfeus

Syn Morfea a múzy Kalliopé. *Kalliopé*: múza eposu a hrdinského zpěvu. Dle originálních pověstí ho měla Kalliopé mít s Apollónem, ovšem Gaiman na jeho místo dosadil Sen. Poté, co Orfeova láska Eurydika hned po svatbě zemřela, vydal se pro ni do pekla, kde svým zpěvem obměkčil i Háda (Tantala) a Persefonu (Prosepinu) a dostal šanci Eurydiku z podsvětí vyvést. Jenže *tenkrát, jak vypráví zvěst, prý poprvé zvlhly i Lític tváře, jež dojal ten zpěv*⁶⁰, což se mu stalo osudným. Že Eurydiku z podsvětí nevyvedl, víme. Stejně tak, že jej Lítice dohnaly a v pomstě za své ponížení rozervaly na kousky. Jeho hlavu vhodily do řeky, kde nepřestávala zpívat. Dle Ovidia tím příběh končí, ovšem ne podle Gaimana. Orfeova hlava prochází evropskými dějinami, až nakonec spočine v malém tajném chrámu kdesi u pobřeží Řecka. Orfeus je orákulum - věšτίrna, proto se k němu Sen ubírá pro radu, kde najít Zkázú. Výměnou za informaci ho usmrtí, čímž mu na rukou ulpí rodinná krev.

Hob Gadling

Kdysi obyčejný člověk, který se v hospodě chvástal tím, že nebude-li chtít, nezemře. Shodou okolností byl přítomen i Sen a Smrt, kteří si s ním pohráli a skutečně jej učinili nesmrtelným. Od té doby se Sen a Hob Gadling každých sto let scházejí, aby se Sen dozvěděl, zda o svůj dar stále stojí. Ačkoli Hob často strádá a jeho život jde střídavě z výšin do úplného bahna, zemřít nechce.

Hob v sérii představuje cynického životního mudrce; člověka, který žil dost dlouho na to, aby poznal, co je důležité a přestal si o světě dělat iluze. Gaiman nám o něm ani žádné iluze nedává. Zpočátku si Hob jen užívá, později zabíjí pro peníze (byť v uniformě a posvěcen vyšším cílem), v sedmnáctém stolení stojí u založení obchodu s otroky (později toho lituje). Zažil smrt několika svých lásek, zahořkl a stal se melancholickým. I přesto život miluje.

Kain a Ábel

Bibličtí bratři, nyní žijící ve Snění v Domě záhad a tajemství. Ani zde nepřestal fungovat jejich věčný koloběh, kdy Kain pravidelně zabíjí Ábela; někdy ze zlosti, jindy jen tak. Kain je sebevědomý a rázný muž, hrubý a bezohledný, zatímco Ábel zastává úlohu utěšitele, přítele a zakřiknutého outsidera. Mají úlohu strážců tajných vědomostí a zapomenutých příběhů. Když se Sen dostává ze zajetí, vyhledá je jako první.

⁶⁰ OVIDIUS. *Proměny*. s. 302

V Bibli je řečeno, že Bůh Kaina za zabití Ábela proklel – obdařil ho znamením nedotknutelnosti na čelo, díky kterému nemůže Kain zemřít a má čas svého činu navěky litovat. Kain pak odešel do země na východ od Edenu a založil město Enoch.⁶¹ Můžeme za tu „zemi na východě“ považovat Snění?

Jako komiksové postavy se objevili již v sedmdesátých letech v komiksu *The Witching Hour*.⁶²

Lucifer

Ano, jde o *toho* Lucifera – Satana, Světlonoše, Jitřní hvězdu (všechna tato jména v sérii objevíme, vycházejí z Bible nebo Milтона⁶³), toho, kdo má být ztělesněním všeho zlého, co na zemi je. I tady si Gaiman dovolil trochu experimentovat: Lucifer v jeho podání je celkem normální a ve svých motivacích vlastně i „hodná“ postava. Jeho poslání: pronásledovat smrtelníky a stavět jim do cesty překážky není dobrovolné – dostal ho jako úděl od samotného Boha poté, co se mu vzepřel, když mu přišlo nespravedlivé potrestání jeho přítele anděla kvůli aféře, která byla plně v Božím plánu.⁶⁴

Jinak se, co do rozvržení Pekla a údělu Lucifera, Gaiman inspiroje Miltonem a Dantem (byť nic nenaznačuje, že by Gaimanovo peklo mělo devět kruhů, vypůjčuje si z Danta les sebevrahů a sídlo Fúrií⁶⁵). Lucifer je „radši v pekle pán než sluha v nebesích“⁶⁶ a snaží se o demokracii⁶⁷, kterou démoni stejně odmítají, protože chtějí vůdce. Před tím, než Lucifer peklo opustí a vzdá se veškeré odpovědnosti za něj⁶⁸, vládne v něm triumvirát složený z něho, z Belzebuba a z Azazela.

Jeho postava se dočkala vlastní jedenáctidílné komiksové série.⁶⁹

Matouš

V pořadí již jedenáctý Snův havran. Jedna ze dvou bytostí, které se považují za Snova přítele. Úloha havrana ve službách Snění není zcela průhledná. Vypadá, že má sloužit jako

⁶¹ Gen. 4:10–16

⁶² New York, 1969 - 1978

⁶³ MILTON. *Ztracený ráj*. In *Josef Jungmann: Překlady*. Praha, 1958. 5:808, 5:866

⁶⁴ Dočteme se to v povídce *Vražedná tajemství*. In GAIMAN, N. *Kouř a zrcadla*.. Praha, 2003. ISBN: 80-7332-035-5

⁶⁶ MILTON. *Ztracený ráj*. s. 1:277

⁶⁷ Tamtéž. 2:36-45

⁶⁸ O tomto tématu budu mluvit dále – viz kapitola *Dobro, zlo a odpovědnost*

⁶⁹ U nás zatím vyšlo *Lucifer: Ďábel vchází do dveří* (Praha, 2007) a *Lucifer: Děti a monstra* (Praha, 2009)

poslíček a občasný pomocník, ale občas se z náznaků dozvídáme, že jeho funkce je spíš mystická, ačkoli přesně není jasné, kterým směrem. Havran jediný se Snem zůstává až do úplného konce.

Odkazy k reálným osobnostem

Během děje se mnohokrát setkáme s více či méně známými osobami ze skutečného světa. Gaiman se při jejich zpracování drží historických reálií a knižních odkazů, i když v místech, kde historie mlčí, dovoluje si autorsky doplňovat kontexty a události zcela dle svého. Popis, který uvádím, se týká skutečných reálií a jejich fungování v Sandmanově světě.⁷⁰ V závorce uvádím knihu, ve které se ta která postava objevuje.

Hárún ar-Rašíd - legendární bagdáský kalif, jehož bohatství a osvícenost z něj udělaly legendu v Knize tisíce a jedné noci. Aby své milované město uchránil před nevyhnutelným zásahem času, věnoval jej Snu – on i jeho město dosáhli nesmrtelnosti. Paradoxně je tento příběh vyprávěn starým mužem právě v době, kdy je z Bagdádu po americkém náletu jen hromada trosek. (*Fables and Reflections*)

Caesar Augustus: první římský císař. Je hlavním hrdinou povídky *August*, ve které tráví den na tržišti jako žebrák, aby mohl v klidu přemýšlet, aniž by byl sledován bohy. Vzpomíná, jak byl v dětství pohlavně zneužíván Juliem Caesarem. (*Fables and Reflections*)

Joshua A. Norton - bláznivý snilek ze San Francisca, který sám sebe prohlásil za císaře Spojených států, nařídil násilně rozpustit Kongres a postavit most přes sanfranciský záliv. Ačkoli byl jeho reálný politický vliv nulový, byl všeobecně známý a těšil se velké, byť na humorném základnu postavené úctě (vydával i vlastní měnu). Když zemřel, čítal jeho pohřební průvod 30.000 lidí. V Sandmanovi je jeho kariéra podána jako výsledek Snovy sázky se Zoufalstvím o to, zda je možné skutečnému snilkovi zruinovat život. (*Fables and Reflections*)

Mark Twain - americký spisovatel, setkáme se s ním v příběhu *Three Septembers nad January* (česky *Poslední císař Ameriky*), kde podle J. A. Nortona stvoří postavu Krále z *Huckleberryho Finna*. (*Fables and Reflections*)

Maximilián Robespierre - vůdce Výboru pro veřejné blaho během Velké francouzské revoluce. Jeho vnitřním posláním je zničit v lidech všechny zakořeněné mýty a představy. Ve

⁷⁰Pro usnadnění výběru postav se držím seznamu URL:
<http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_characters_in_The_Sandman#Historical_figures>

své posedlosti je ale vlastně sám jedním z největších snilků. Snaží se najít a zničit Orfeovu hlavu. (*Fables and Reflections*)

Thomas Paine - americký radikál uvězněný během Velké francouzské revoluce v Lucemburském paláci. (*Fables and Reflections*)

Marco Polo - cestovatel, obchodník a cestopisec ze 13. století. Na cestě skrz asijskou poušť Lop Nur se ztratí karavaně a v blouznění potkává jednu ze snových postav zrovna, když je na pikniku v jednom z „měkkých míst“, kde se Snění prolíná s realitou. Když se pak chce vrátit zpět ke karavaně, potká i Pána snů, zrovna ve chvíli, kdy se v jiném čase a prostoru vrací ze zajetí. Nabídne mu vodu a má s ním krátký rozhovor; možná díky němu později napíše svůj Milion. (*Fables and Reflections*)

Rustichello da Pisa - vydavatel prací Marca Pola. Potkáváme ho společně s Marcem kdesi v poušti Lop Nur, ačkoli by měl tou dobou sedět ve vězení a druhém konci světa. (*Fables and Reflections*)

William Shakespeare – dramatik 16. století, věnuji mu samostatnou kapitolu. (*The Doll's House, Dream Country, The Wake*)

Hamnet Shakespeare – Shakespearův syn, nejspíš unesen vílí královnou Titánií. (*Dream Country*)

Christopher Marlowe – dramatik 16. století, předchůdce a přítel Shakespeara. Sedí v taverně, kam Sen přichází na schůzku s Hobem Gadlingem a kritizuje Shakespeara, že neumí psát. (*The Doll's House*)

Geoffrey Chaucer – básník ze 14. století, autor Canterburských povídek. Objevuje se v taverně, kde Sen poprvé potkává Hoba Gadlinga. (*The Doll's House*)

Anne Hathaway – Shakespearova manželka (*The Wake*)

Susanna Shakespeare – starší Shakespearova dcera (*The Wake*)

Judith Shakespeare – mladší Shakespearova dcera (*The Wake*)

Thomas Quiney – budoucí manžel Judith Shakespearové (*The Wake*)

Ben Jonson – básník a přítel Shakespeara (*The Wake*)

Montel Williams – americký moderátor, objevuje se na obrázku, kde jedna z postav sleduje televizi. (*The Kindly Ones*)

Rod Serling – americký televizní producent, taktéž účinkuje v televizi (*The Kindly Ones*)

John Belushi – americký herec a komik, opět televize. (*Fables and Reflections*)

Richard Nixon – americký prezident, dává ve spánku rady jedné z postav. (*Fables and Reflections*)

Gilbert Keith Chesterton – anglický spisovatel (např. *Napoleon z Notting Hillu* – 1904, detektivní příběhy s *otcem Brownem* – 1911-35). Sice se neobjevuje přímo, ale postava Gilberta, neboli tzv. „Fiddlers Green“, je jménem, podobou i vyjadřováním zcela očividně Chestertonem inspirovaná. (*The Doll's House, The Kindly Ones, The Wake*)

William Shakespeare

Jak jsem již psal, věnuji jeho fenoménu v Sandmanovi zvláštní kapitolu, neboť na rozdíl od ostatních (většinou epizodních) postav hraje velice důležitou roli. V *The Doll's House* se s ním setkáváme, když si povídá s Ch. Marlowem. Sen (sedící u vedlejšího stolu) se zeptá Hoba Gadlinga, kdo ten člověk je; Hob prozaicky odpoví něco ve smyslu, že se snaží psát hry, ale že je to většinou odpad.⁷¹ Marlowe mezi tím kritizuje nedostatek Shakespearova talentu, jaký ukázal při pokusu napsat hru *Jindřich VI.*⁷² Jen tak mimochodem uslyší Sen jejich rozpravu a rozhodne se zasáhnout. Vezme si Shakespeara „na slovíčko“ a udělá s ním dohodu – učiní ho slavným, když pro něj napíše dvě hry. První z nich je nám představena v *Dream Country*, v kritiky nevyzdvihovanější Gaimanově komiksově povídce *A Midsummer Night's Dream (Sen noci svatojánské)*. Právě o nezvyklé premiéře této hry povídka vypráví – v obecnstvu nesedí nikdo jiný než ti, o kterých se hraje. Sám vlíí král Oberon a královna Titánie, zástupy elfů, skřítků, nestvůr a nadpřirozených bytostí vůbec se naposledy vrací do lidského světa a dobře se baví. Během hry skřítek Puk dostojí své šibalské pověsti a nahradí svého herce sebou samým, aby už posléze zůstal v lidském světě. Když premiéra skončí a herci se ráno po svatojánské noci omámení proberou uprostřed louky, připadá jim to jako sen (hle, dvojí vtíp se stejným motivem). V doslovu je zmíněno, že Shakespearův syn Hamnet o něco později umírá, avšak pozornému čtenáři může dojít, že se mohlo jednat o zásah Titanie, která si ho odvedla k sobě, do světa „věčného letního svítání“⁷³

Druhou hrou pro Pána snů je *Bouře*. Shakespeare ji píše, když už je starý a vrátil se z Londýna zpět na venkov do Stratfordu. V poměrně humorném duchu nám Gaiman líčí, jak hra vznikala – většina zápletek a situací z *Bouře* je totiž založena na tom, co i my vidíme jako běžný kolorit Shakespearova dne. S přítelem si povídá o tom, kde bere inspiraci pro psaní, během čehož proběhne celá řada historických narážek, jejichž popis by zde zabral až příliš mnoho místa. Když hru dokončuje (chybí mu jen epilog), pozve ho Morfeus k sobě. Ve Snění se Sen přiznává, že ačkoli je Pán příběhů, žádný mu nepatří – právě proto *Bouře*, hra o

⁷¹ GAIMAN, N. *The Doll's House*. s. 126

⁷² Hra není doslovně zmíněna, ale citát o „revolting stars“ na ni ukazuje

⁷³ GAIMAN, N. *Dream Country*. s. 78

mágovi, který se zřekne svého světa.⁷⁴ Po návratu ze Snění, poté, co Pánovi snů vrátí dar inspirace, se Shakespeare stahuje do sebe, řeší rodinné problémy a vyrovnává se s tím, zda všechny ty hry, které za život napsal, byly skutečně jeho a zda nebyl pouze prostředníkem držícím pero, když skrze něj psalo Snění. Jedna z nejsilnějších scén celého příběhu je, když úplně nakonec, na posledních dvou stranách celé série⁷⁵, Shakespeare sedí nad pergamenem a poprvé v životě píše sám za sebe. Nestvoří nic jiného než slavný epilog k Bouři, který ilustruje jak jeho, tak budoucí Snovo rozloučení. V době, kdy tento formální závěr čteme, již dávno víme, jak vše dopadne, a právě tím je celý efekt silnější. Gaiman jako by se zde úplně ztotožnil s postavou kouzelníka Prospera⁷⁶, a jeho slovy zakončil své, Snovo i Shakespearovo dílo

„Kouzla má se vytratila, zbyla mi jen vlastní síla, jež je vetchá. Takže teď můžete mě tu zadržet. Je i druhá možnost ale: poslat mě do Neapole; nedopustíte, na poušti – teď, když mám své vévodství a hříšníkům jsem odpustil – abych v jednom kuse žil. Vašich čar a pout mne, páni, zbavte potleskem svých dlaní; když mé plachty přízní svou nadmete, já náhodou získal vše, co byl můj cíl: abych se vám zalíbil. Bez duchů a bez kouzel učarovat nevím, žel, a tak skončím v zoufalství, jestliže mé viny vy nesmažete modlitbami, které pohnou k slitování. I vy své křivdy chcete smýt? Vlidně mne tedy nechte odejít.“⁷⁷

Moderní mýtus

Sandman, jako každá kniha, má svou funkci - ať už zábavnou, informační nebo z hlediska umění estetickou. Připadá mi zajímavá myšlenka Stephana Raucha⁷⁸, že za tím vším plní Sandman funkci nepříliš očividnou, avšak o to zásadnější – utváří chybějící moderní mýtus. Pokusím se jeho linii sledovat a rozšířit.

Ačkoli (dnes) lidé mohou dělat více, než si kdykoli předtím byt' jen představovali, život bez víry a beze smyslu postrádá náboj. Před léty tento fenomén Nietzsche nazval smrtí Boha. Jeho termín podrobujeme stále bližšímu zkoumání a teď, když jsme přišli na to, že jsme Boha nejspíš skutečně zabili, ptáme se sami sebe, zda to byl dobrý nápad.⁷⁹

⁷⁴ O tomto se více rozepíšu v kapitole *Cesta Pána snů*

⁷⁵ GAIMAN, N. *The Wake*. s. 183

⁷⁶ Hlavní hrdina *Bouře* – vyhnanec na ostrově

⁷⁷ SHAKESPEARE, W. *Bouře*. Praha, 1988

⁷⁸ RAUCH, S. *Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: In Search of the Modern Myth*.

⁷⁹ Tamtéž. s. 13

Moderní západní svět je světem, který postrádá vlastní mytologii. Myslím mytologii v pravém slova smyslu, nikoli její mediální a marketingové náhražky v podobě výpravných hollywoodských filmů a počítačových her. Společnosti nezůstalo nic, co by jí duchovně udrželo nad vodou. Žijeme v desakralizovaném světě, kde náboženství vyčpělo, a starý mýtus pozbyl na významu. Mýty chápeme jako obrazy nevědomí nebo jako dobrý námět pro filmy, ale úplně nám uniká jejich pravá podstata. Moderní člověk se nemá čeho chytit, neboť starobylá berlička mýtu najednou zpuchřela a neunesla jeho váhu, zpuchřela, protože se o ni nikdo nestaral – bez živých aktualizací je prázdnou schránkou.

Člověk, kterého zveme „moderním“, je osamělý. Ztratil všechny metafyzické jistoty svého středověkého předchůdce a na jejich místo dosadil materiální zajištění, obecné blaho a humanitu. Je třeba velké dávky optimismu, abychom mohli předstírat, že to stačí.⁸⁰ Jediné, co je zmítán existenčními krizemi, neví kudy kam a jediné, k čemu se upíná, je úspěch a jeho nejbližší okolí. Společnost dnes jako celek poskytuje pouze právní a společenskou ochranu, ale neříká už, do které své části člověka řadí a jaký je jeho smysl. Původní smysl mytických tradic byl v osvětlení předurčeného úkolu tomu, kdo naslouchal. Mýtus určoval běh světa a vysvětloval, co člověk nepochopil sám od sebe. Zatímco kdysi spočíval smysl ve skupině a velkých anonymních formách, dnes se ohnisko zájmu přesunulo na jedince, který najednou neví, co se sebou⁸¹, protože mu starý mýtus neporadí a nový vůbec neexistuje. Stará náboženství, která úkol mýtu suplovala ještě před pár stovkami let, se stala nástroji propagandy.⁸² Ani ona už nemají co říci.

Každá interpretace mýtu ve smyslu biografie, historie nebo vědy spolehlivě zabije jeho poetiku. Živoucí obraz se stávají pouze vzdálenými fakty z dávných dob nebo dalekých míst (...) Pokud začne civilizace interpretovat svou mytologii tímto způsobem, vyprchá z ní život, z chrámů se stávají muzea a vazba mezi oběma perspektivami (tento a „ten druhý“ svět) mizí.⁸³

⁸⁰ JUNG, C.,G. *Modern Man in Search of a Soul*, New York, 1933. s. 204. ISBN 0-15-661206-2

⁸¹ CAMPBELL, J. *Tisíc tváří hrdiny*. s. 336

⁸² Tamtéž. s. 337

⁸³ Tamtéž. s. 224

Joseph Cambell ve své práci *Mýty západu*⁸⁴ vyslovil čtyři body – čtyři základní funkce mytologie, které má ve společnosti plnit a dnes již neplní. Ve zkratce:

1) funkce vyvolávající a posilující pocit posvátné bázně z tajemství bytí – prvotní stavební prvek náboženství. Evokuje v lidech posvátnou bázeň nebo úctu před něčím, co je větší než oni. Kdysi z tohoto zdroje čerpali proroci, dnes je doménou umělců a básníků.

2) funkce vysvětlující kosmologii – jak co funguje a z čeho je to udělané. Věda sice odpovídá, ale laik tomu nerozumí, takže stále nic nechápe. Leckdo se obrací k biblické Genesis, ale je pronásledován duchem Darwina a moderní astronomie.

3) funkce ustalující a podporující současný společenský řád – určuje sociologické vazby, integruje jednotlivce ve skupinu a říká jim, jak se mají chovat. Tento bod by měl ustavit „systém postojů“ které by společnost vedly k jejímu cíli. Člověk už nemá vyšší motivaci (zákony pocházející od Boha), takže se musí držet zákonů a společensky etablovaného práva. Zákony jsou konvenční, nikoli absolutní – jejich porušením neurážíme Boha, ale člověka. Nemáme skutečnou vnitřní motivaci, proč se se svými zákony ztotožnit. Jistě, vždy je tu vidina trestu, ale opět pouze pozemského.

4) funkce zasvěcení jedince do řádu realit jeho vlastní duše, vedení ho k duchovnímu obohacení a uvědomění. Zastupuje životního učitele, říká člověku, jak svůj život za všech okolností prožít co nejlépe ve prospěch společenskému řádu. Princip ega má být vymazán ve prospěch vyšší hierarchie; jedince a jeho svobodu lze obětovat, pokud je to pro blaho celku nutné. V tomto bodě jako jediném možná nezaostáváme: *Můžeme přijmout jako důkaz vyspělého postavení Evropy ve vyjadřování úcty k jedinci, že zatímco Hitlerův masakr 5 000 000 Židů vyvolá (a právem) hrůzu na všech stranách, tak Stalinův masakr 25 000 000 Rusů přechází téměř bez povšimnutí a současné čínské vraždění je zcela přehlíženo.*⁸⁵ Nemáme ovšem žádné ustanovení, které by nám to pomohlo pochopit a přenést se přes to. Chybí nám střed světa, ke kterému by bylo možné se obracet. Je zde impotentní náboženství, hrozící za neakceptování jeho řádu peklem, a knihy pozitivní psychologie, které víc než návod „jak žít naplno“ plní kapsy obchodníkům. Člověk, plný pocitu nedůležitosti, je sám uprostřed něčeho, co namísto odpovídání otázek mlčí.

Základem všech čtyř bodů je předpoklad, že se celá společnost ztotožnila s nějakým mýtem a že jej naplňuje. Např. každý jedinec ví, že vesmír řídí „velký duch“, že všichni jsou

⁸⁴ CAMPBELL, J. *Mýty západu: Představy o bozích v dějinách civilizace*. Praha, 2004. s. 491-494. ISBN 80-7205-874-6

⁸⁵ CAMPBELL, J. *Mýty západu: Představy o bozích v dějinách civilizace* . s. 493

jeho dětmi, že krást a zabíjet zkrátka není správné. Žít naplno znamená žít v souladu s vesmírem, jehož je vládce a zákonodárce v jedné osobě ztělesněním. Možná to zní poněkud primitivně, ale říci to jinými slovy, stalo by se to aktuálním i pro dnešní svět. Dnešní civilizaci takový plnohodnotný mýtus chybí. Jistě, bohu financí se podřizuje celý svět, avšak vody ekonomiky jsou natolik složité a abstraktní, že návod na život neposkytnou.

Neil Gaiman náš svět zabydlel bohy a nadpřirozenými bytostmi vyplývajícími z dobře známých tradic. Přesně ve smyslu naší kultury popisuje věci, které nám připadají povědomé, ačkoli je svou racionální myslí v běžném životě nechceme přijmout. Tvoří řád existence, který funguje a odpovídá na všechno, co bychom chtěli vědět. Gaimanův čtenář se při troše dobré vůle může ocitnout ve světě, který najednou dostal smysl a jehož funkci konečně pochopil. V Sandmanovi je tento proces nejjasnější: přítomnost sedmičky Věčných a prokazatelná existence bohů včetně jejich materiálních forem dostatečně ilustrují, co mám na mysli.

Věční jsou tady od toho, aby dávali hranice světu. Každý z nich jednak zastává svou funkci, jednak svým samotným bytím vymezuje vlastní opak: Smrt vymezuje život, Zkáza vymezuje tvoření, Zoufalství naději, Osud svobodu a Sen, ten zastává funkci pro nás asi nejdůležitější: vymezuje realitu.⁸⁶ Dostáváme tím odpovědi na většinu případných „proč“ i „jak“.

Aby to bylo srozumitelné i modernímu racionálnímu skeptikovi, promluvím o předchozím odstavci jazykem vědy, byť neexaktní: Pán snů, Morfeus, Lord Tvůrce atd., přesně nahrává jungovskému i Campbellovu popisu „vzniku mýtů ve snech“. Následující odstavce platí i pro ostatní Věčné:

*Sen je osobní zkušenost z hluboké, temné roviny, která podepírá naše vědomé životy, mýtus je sen, který sni společnost. Mýtus je veřejný sen a sen zase soukromý mýtus.*⁸⁷

Kolektivní nevědomí je souhrn všech zkušeností lidského druhu od počátku světa. A jak jinak, než skrze Snění se k této pokladnici dostat? Pán snů je ten, kdo má od pokladny klíče. Je ten, kdo jediný ovlivňuje, co se z kolektivního vědomí dostane na svět a co ne. Dohlíží nad vznikem mýtů a právě obroda mýtu je možná východiskem z moderní lidské krize.⁸⁸

*Nikdo nezpochybňuje důležitost vědomé (bdělé) zkušenosti; proč bychom tedy měli zpochybňovat důležitost podvědomého dění?*⁸⁹

⁸⁶ GAIMAN, N. *Brief Lives*. 8:16

⁸⁷ RAUCH, S. *In Search of the Modern Myth*. s. 22

⁸⁸ Viz předchozí teze o mytologické prázdnotě moderní doby

⁸⁹ RAUCH, S. *In Search of the Modern Myth*. s. 29, odkaz na Jungovo *Modern Man in Search of a Soul*

Věční tedy mohou ožít jako součást nás samých; usadí se, jak by řekl Jung, v kolektivním nevědomí. Kolektivní nevědomí má být soubor fantazijních obrazů pocházející z mytologických typů, které se dostaly do struktury lidské duše a jež se stejně jako morfologické prvky dědí⁹⁰ – jakási všeobecná studnice duše, ze které všichni chtě nechtě čerpáme a která se doplňuje ve snech. Věční nám jsou všem společní, aniž bychom o jejich existenci vůbec museli vědět.

Ve čtvrté knize série *Dream Country* se setkáváme s myšlenkou, že svět, jak ho známe, není neměnný. Že se každou noc znovu vytváří na základě snů lidí, kteří o něm snili. Že kdyby lidé snili o jiném světě, realita se přizpůsobí a ten svět vytvoří.

*Lidé začali snít o světě, ve kterém by byli dominantním druhem, a když jich o tom snil dostatek (řekněme tisíc), změnili svět. Vlastně udělali víc, než že by jen změnili svět, jaký byl. Oni si vysnili úplně jiný. Tak, jak podle nich vypadal už odjakživa. Svět, kde vládly kočky a lidé byli jejich potravou, vlastně nikdy neexistoval.*⁹¹ Svět, který se ve snění změnil, se pak choval, jako by takový byl už odjakživa. Vzato kriticky: nemáme důkaz, že Věční neexistují nebo nikdy neexistovali, stejně jako nedokážeme opak. Může-li miliarda lidí přijmout Boha na základě stejného tvrzení, není se o čem bavit.

Když Sen sestupuje do pekla, říká Luciferovi: *Jakou sílu by peklo mělo, kdyby všichni zde uvěznění nemohli snít o nebi?*⁹²

Pán snů má neomezenou moc nad vším, co se ve Snění děje. Jeho panství je stvořené ze snů všech lidí, živých i mrtvých, na celém světě. Po panství může Sen libovolně cestovat; jak je ukázáno hned v prvním sešitu celé série, kdy utíká ze zajetí, pohybuje se Sen skrz mysl spících lidí, přeskakuje z jednoho snu do druhého. V jednom snu sežene jídlo, v jiném si opatří oblečení. V dalším snu nasedne do autobusu a odjede ke svému hradu. Nepřipomíná toto celosvětové propojení snících lidí Jungovo „kolektivní nevědomí“?

K pojmu „nevědomí“ mluví i malé děvče v letadle v sedmém díle série: *„Ve snu si někdy vzpomenu, jak se létá. (...) A tak bych ráda věděla – když spím, fakt si vzpomenu, jak se létá? A zapomenu na to, když se vzbudím? A nebo se mi jen zdá, že umím létat?“* Sen odpoví: *„Když sníš, někdy si na to vzpomeneš. Když se vzbudíš, vždycky zapomeneš.“*⁹³

⁹⁰ JUNG, C.G., KERÉNYI, K. *Věda o mytologii*. Brno, 2004. s. 91. ISBN 80-85880-32-6

⁹¹ GAIMAN, N. *Dream Country*. s. 54

⁹² GAIMAN, N. *Preludes and Nocturnes*. s. 128

⁹³ GAIMAN, N. *Brief Lives*. 3:23

Tak jako může naše životy ovlivnit náhodné setkání se starým známým v metru, tak i životy všech snů mohou nabrat nečekaný obrat poté, co ve snovém autobuse jedou se zvláštním rozčuchaným cizincem v černé. Jelikož sny jsou v podvědomí a podvědomí tvoří neoddelitelnou složku nás samých, má Pán snů šanci měnit životy kohokoli z nás.

Dalším případem kolektivního nevědomí užitého v Sandmanovi je knihovna v hradě Pána snů. Obsahuje všechny knihy, které kdy NEBYLY napsány. Každý příběh, který nikdo nikdy nevyprávěl, každá divadelní hra, kterou Shakespeare nikdy nenapsal, každá nepublikovaná a ztracená povídka E.A. Poea. *Někde tady je každý příběh, o kterém kdy někdo mohl snít. Je to ta největší knihovna z těch, které nikdy neexistovaly.*⁹⁴

Nejen samotné postavy Pána snů a jeho rodiny jsou v sérii nosným mytologickým motivem. Vyskytuje se zde i velké množství bohů a božstev, ožvlých literárních nebo bájných postav, nadpřirozených bytostí a reálně existujících osob. Setkáme se s celou škálou protagonistů Shakespearem počínaje, ožvlým polním strašákem s dýní místo hlavy konče. Gaiman v komiksu zvláštním způsobem kombinuje všechny možné i nemožné mytologie dohromady - dle teorie Jungovy a posléze i Campbellovy jsou beztak mýty všech kultur postaveny na stejném základu a vykazují větší či menší shodnost se sebou navzájem. Jejich „archetypy“ se jen napříč světem obměňují. Gaimanova synkreze tedy v duchu postmoderny nepůsobí nijak křečovitě; můžeme dokonce říci, že je plně funkční. Zmíním jen několik příkladů za všechny: Kain, Ábel, Eva. Mohli bychom říci, že si je Gaiman vypůjčil z křesťanské a židovské tradice, ale viděno očima kolektivních mýtů: nejsou Kain a Ábel předobrazem sporu dvou přístupů a Eva cosi jako věčná matka?⁹⁵ Přijmeme-li to, pak není problém je konfrontovat například se severským Lokim nebo bezejmenným konfuciánským mudrcem – i oni mohou být chápáni jako „obecná zrada“ a „obecná moudrost“. Postava Herberta – takzvaného Fiddler's Green (do češtiny přeloženo jako „Zelený ráj“) je pro změnu personifikovanou představou, která se projevuje jako starší obtloustlý muž s hůlkou a uhlazeným vstupováním. Jenže on ve skutečnosti není člověk, ale *místo* - posmrtný ráj, kam se podle pověstí ubírají námořníci. Krásné, věčně zelené prostranství, kde neexistuje smutek. Křesťané mají ráj, staří Řekové Elysejská pole apod. Téměř všechny mýty světa mají buď částečně shodné, nebo dokonale identické základy.

⁹⁴ GAIMAN, N. *Kindly Ones*. 1:2

⁹⁵ Tomuto tématu se věnuji dále, viz kapitola *Úloha žen*

Na jednom místě v sérii předkládá Smrt zajímavou myšlenku: nejenže lidé mohou vědět vše, ale oni to i vědí. Jen si namlouvají, že ne, aby to všechno bylo snesitelné.⁹⁶ Její tvrzení neplatí jen pro lidi, ale i pro bohy a Věčné. Osud je jediný, kdo je schopen náklad informací unést a také jediný, kdo si své VŠE udrží v hlavě. My, obyčejní smrtelníci, se musíme spokojit s vědomím, že kdesi uvnitř nás ty odpovědi jsou a že jejich nepřístupnost je vlastně spíš darem než prokletím. Nejsme moudřejší než na začátku, ale s pocitem, že moderní mýtus může existovat a že mu při troše dobré vůle lze věřit, se dá žít snadněji.

Dobro, zlo a odpovědnost

Jak už bylo naznačeno několikrát, Sandman je hrdinský příběh. A od nepaměti je hlavní zápletkou hrdinských vyprávění souboj dobra se zlem. Příběhy potřebují, aby v nich byla ukrytá přidaná morální hodnota a jejich čtenáři to tak chtějí. Pokud člověk nemá jasně stanovené hranice, tápe. Vrcholem rozmachu tohoto „černobílého“ fenoménu může být moderní fantastická literatura, kdy J. R. R. Tolkienem počínaje, většina, ne-li rovnou všechna produkce z tématu boje dobra se zlem přímo těží, komiks nevyjímaje. Z obyčejného dítěte se stává hrdinný bojovník, který později několikrát zachraňuje svět, neprávem uvězněný sedlák z trůnu svrhne zlého tyрана, vyhnanec se vrátí, aby pomstil smrt svého otce, mocný artefakt je zničen, aby nemohl být zneužit – to bylo jen pár příkladů klasických zápletek. Pokud připomínají existující příběhy či literární adaptace, není se čemu divit, protože schéma „dobro vítězí nad zlem“ nelze variovat do nekonečna. Zmínil jsem, že Sandman není obyčejný komiks; mimo jiné už proto, že zde tento motiv chybí. Gaiman, věren odkazu A. Moorea, nezahrnuje do příběhu epické ságy bojovníků proti temným silám, nepoužívá klišé a zdaleka se vyhýbá tomu, aby byl černobílý. Hlavní hrdina v sobě obsahuje obojí – dobro i zlo. Je zlý, když do pekel uvrhne nehodnou milenkou, je zlý když opustí svého syna, je zlý, když Lytě Hallové sebere dítě; zároveň s tím se stará o to, aby lidé na celém světě mohli klidně spát. Souboj černé a bílé se odehrává přímo uvnitř hrdiny a i tak nejde o drama mezi hodným a špatným jádrem osobnosti – jde o komplexní duši bytosti, která se chová jako kdokoli z nás a která na své cestě řeší sama své vlastní problémy.⁹⁷

⁹⁶ GAIMAN, N. *Brief Lives*. 8:15

⁹⁷ Pravda, občas si Pán snů odskočí porazit nějakého toho démona nebo „záporáka“, který se mu snaží ničit panství, ale děje se tak pouze v prvních několika dílech série, kdy Sandman ještě zdaleka nebyl etablovaným dílem a kdy bylo třeba dodržet následnost komiksové produkce Vertiga častým ožíváním starším postav z jiných komiksů apod.– v pozdějších epizodách, kdy se Sandman postaví na vlastní nohy, už tato intermezza nenajdeme.

Základem ztotožnění se čtenáře s hrdinou jsou osobní sympatie; při četbě Sandmana si často můžeme klást otázku, zda to, co hrdina dělá, je opravdu správné. Kdesi uvnitř víme, že není, ale přesto se s tím dokážeme vyrovnat. Proč? Protože víme, že to, co motivuje Pána snů, nejsou vlastní ambice, ale odpovědnost. Odpovědnost za nás všechny. Odpovědnost, které se z „profesionálního života“ přenesla i do soukromé sféry, takže je pak těžké rozlišovat mezi řadovým smrtelníkem a vlastním synem. Odpovědnost, kterou Sen přijal za vlastní a kterou vyžaduje i po ostatních – právě jí argumentuje odešlému bratrovi Zkázovi jeho prohrěšek, právě jí ospravedlňuje, proč musel udělat to a to. Jako by se Sen úplně zbavil vlastní svobodné vůle a místo ní dosadil odpovědnost. V sérii je takové jednání ojedinělé – Smrt koná, protože je to třeba k chodu vesmíru, Osud čte, protože je k tomu předurčen, Delirium si dělá, co chce, protože z toho sama nejspíš nemá rozum. Jenom Sen jako by byl hnán v první řadě vlastním vnitřním posláním, které jemu samotnému občas připadne jako koule na řetězu. Stará se o své panství, protože je odpovědný za své poddané.

Nebudu zde znovu připomínat opačný postoj reprezentovaný Zkázou, ale uvedu postavu, která by, brána klasickými měřítky čtenáře moderní fantastiky a vlastně i očima každého normálního smrtelníka, měla stát na opačném pólu toho, co jsme si zvykli označovat „dobrem“. Jedná se o Lucifera, který se od samého začátku své odpovědnosti zříká. Ne, nemá prsty v tom, že lidé trpí. Jak sám tvrdí: *„Také máš své panství, Morfee. Svět spáčí a snílku. Svět příběhů. Jednoduché místo – v porovnání s peklem. Závídím ti. Dokážeš si vůbec představit, jaké to je? Deset miliard let strávených poskytováním místa mrtvým lidem, aby se mohli mučit. Všichni masochisticky volají: „Spal mě“, „Zmraz mě“, „Sněž mě“, „Ubližuj mi“... Děláme, jak chtějí. (...) A ti živi? Ptám se: Proč? Řekni mi proč? Proč mě pořád obviňují ze všech svých nicotných hříchů? Užívají mé jméno, jako kdybych celé dny trávil jenom tím, že jim sedím na rameni a nutím je dělat věci, které by jinak nedělali. „Dábel mě k tomu přinutil“ – nepřinutil jsem je k ničemu. Nikdy. Žijí své vlastní bezvýznamné životy. Proč bych je měl žít za ně? Když zemřou a přijdou sem (se svými hříchy proti tomu, co považují za správné), čekají, že naplníme jejich touhu po bolesti a odplatě. Jenže: nikdo je sem chodit nenutil. Říká se o mě, že chodím kolem a kupuji duše, pořád se ptají proč. Já žádné duše nepotřebuji. A navíc – jak někdo může koupit duši? Ne, lidé patří sobě. Jenom si to potřebují uvědomit.“*⁹⁸

V ten samý moment Lucifer chodí peklem a zamyká všechny jeho přístupové cesty. Vyklízí ho a zavírá, klíč pak věnuje Snovi v rámci pomsty za to, že jej Sen kdysi ponížil.

⁹⁸ GAIMAN, N. *Season of Mists*. s. 80-82

Vyprázdňení pekla a odchod na odpočinek pro Lucifera nebyly prvoplánovým aktem pomsty; stejně jako Zkáza byl Lucifer prostě jen unavený z toho, co celou věčnost dělal. Když se později peklo dostává pod samosprávu nebe a démoni se vracejí, aby bylo všechno při starém, otvírá si Lucifer noční podnik a hraje v něm na piáno. O peklo ani o Boha už se víc nestará. Opustil své panství a je mu to jedno. Na rozdíl od Snu se za své svěřence nikdy odpovědný necítil.

Úloha žen

Ačkoli příliš nesouhlasím s genderovými teoriemi, troufám si tvrdit, ženy hrají v sérii velice významnou, ba přímo klíčovou roli, neboť u nich všechno začíná i končí. Snův první popud obrátit se do sebe má kořeny ve staré lásce (Nadě), kterou vysvobozuje z pekla. Jeho cesta za hledáním bratra Zkázy začíná, když se Sen vydá do bdělého světa v naději, že tam potká dívku (Thessaly), která ho zrovna opustila. Smrt Pána snů způsobí pomsta matky (Lyta Hall), kterou připravil o dítě. A nešlo by to jinak, než aby poslední chvíle Snova života nepatřila taktéž dívce – Smrti. Jako odbočky z hlavní dějové linie se objevují Rose Walkerová, díky které snění málem zanikne v obrovském anomálním víru, a Barbie, které patří celý šestý díl *A Game Of You*.

Celý osud Pána snů je ženami provázen a ovlivňován víc, než by se hlavní postavě mohlo líbit. Ač je Sen nerudný a svým způsobem asociální, co do svých milostných vztahů je až neuvěřitelně zranitelný. V knize *Endless Nights*, která stojí mimo sérii, jsme seznámeni s příběhem lásky Snu a Killaly, bohyně jakéhosi vzdáleného světa, která nakonec Sen opouští, zamilována do vlastního slunce.⁹⁹ Ačkoli nemáme možnost vidět, jak se to na hlavním hrdinovi promítne do budoucna, výraz jeho tváře mluví za vše. Osud další lásky, Nady, je nám již známý: za odmítnutí Snu je odměnou věčné zatracení. Zmínil jsem, že tento moment je pro celý vývoj Snu poměrně důležitý. Respektive jeho dohra a Nadino osvobození, následované Snovou změnou. Dále máme Kalliopé, múzu epického básnictví, se kterou Morfeus zplodil syna – Orfea. Orfeovou smrtí jejich vztah končí a samotná Kalliopé je překvapená, když ji Sen později ve dvacátém století pomůže ze zajetí (my se ale nedivíme, protože již víme, že je to následkem Snovy změny). Thessaly – čarodějka, poprvé se objevivší jako vedlejší postava v *A Game Of You*, je v *The Wake* představena jako bývalá milenka. Dle náznaků můžeme soudit, že se jedná o ženu, kvůli které sen v *Brief Lives* vyráží na putování světem bdělých. Rozchod s ní a Snovu reakci na něj (a jeho prožívání rozchodů obecně) nám

⁹⁹ GAIMAN, N. *Endless Nights*. s. 75

kouzelně přiblížil strašák Mervyn Tykvohlav, když po nekonečném dešti zkrápějícím celé snění na výraz Snova smutku, pronese: „*On se v tom vyžívá. Jakože je to póza, víš? Pár měsíců chodí s nějakou novou roštěnkou. Pak jednoho dne kouzlo pomine, on se vrátí do práce a ona vysmahne. Zato lidi jako já, normální chlapi, prostě jenom pokrčíme rameny, řeknem si, to už je holt život, tak se tomu aspoň kurva zasmějem, ne? Ale on ne. Ani náhodou. On musí být ten tragickéj hrdina, co stojí v dešti a truchlí nad ztrátou milované. A jako na zavanou začne pršet. Všem se pak zdaj sny plný existenciální úzkosti a vzbudí se celý zdeptaný. A my tu všichni moknem.*“¹⁰⁰

Z ostatních žen, které se Snu dostaly do života, stojí za zmínku Nualla – kdysi krásná elfka daná Titanií a Oberonem Pánovi snů jako úplatek při jednání o klíči od pekla. Nualla Sen miluje, ačkoli Sen její lásku neoplácí. V *The Kindly Ones*, když Nualla opouští Snovo panství a vrací se do Férie, jí Sen slíbí přijít, až ho zavolá a splnit jí přání. Stane se tak jen o něco málo dál – Sen na její zavolání opustí Snění a Fúrie ho zatím vyplení. Nemusel to udělat, ale přesto šel – opět se ukazuje jeho smysl pro odpovědnost.

Poslední ze Snových milovnic, které se nikdy nedočkaly opětovaného citu, je Bastet – egyptská kočičí bohyně. Tedy, můžeme se pouze dohadovat, zda Sen skutečně miluje či ne, protože přímo to řečeno není. V sérii se objevuje několikrát, ovšem nikdy v příliš důležité úloze.

Dalším bodem kapitoly zabývající se ženami v Sandmanovi bude otázka trojice – magického triumvirátu archetypální bohyně, která se napříč příběhem objevuje hned v několika variacích – jako sudičky, jako Hékaté, jako Erýnie, Eumenidy, Trojjediné, tři Grácie i jako tři čarodějky. Jejich komiksový původ sahá do sedmdesátých let, kdy se coby macbethovské čarodějky objevily v komiksech *The Witching Hour*, odkud je Gaiman vzal a upravil dle svého.¹⁰¹ Opět exkurz do antické mytologie:

Hékaté: podsvětní bohyně se třemi hlavami a s třemi těly, vládly nad příšerami a kouzly. Projevovala se ve třech osobách: na nebi jako bohyně měsíce, na zemi jako bohyně porodu a mládeže, v podsvětí jako vládly tajemných sil. Stala se učitelkou a ochránkyní čarodějnic.¹⁰²

Erýnie = *Furie*: bohyně pomsty a kletby, služebnice boha podsvětí. Hlavním úkolem Erínií bylo stíhat krvavé zločiny a násilné porušování práva, pronásledovaly vrahy, lupiče,

¹⁰⁰ GAIMAN, N. *Brief Lives*. 2:5

¹⁰¹ BENDER, H. *The Sandman Companion*. s. 244

¹⁰² ZAMAROVSKÝ, V. *Bohové a hrdinové antických bájí*. s. 157

křivopřísežníky a *rušitele rodinných svazků* (!). Nebylo možné před nimi uniknout, museli se před nimi mít na pozoru i bohové. Všichni je nenáviděli, protože pronásledovaly i zločiny spáchané nevědomky. Mimo Erínií znali Řekové ještě *Eumenidy – Blahovolné*¹⁰³, představující upokožené svědomí a uklidněný aspekt Erínií.¹⁰⁴

Grácie = Charitky: bohyně půvabu a krásy, obvykle se uvádí, že byly tři: Aglaia („Skvějící se“), Eufrosyné („Utěšující srdce“) a Thaleia („Kvetoucí“)¹⁰⁵

Moiry: ekvivalent sudiček, antické bohyně osudu. Homér mluví o jedné, Hésiodos zmiňuje tři: Klóthó, Lachesis a Atropos. Určovaly člověku životní osud, a to každému jednotlivě hned při narození: Klóthó rozprádala nit lidského života, Lachesis ji předla a dále rozvíjela, Atropos ji přestříhovala¹⁰⁶. Řecké „moira“ neznamená osud, ale spíš úděl a předurčení.¹⁰⁷

Mýtus posvátné trojice (triády) je starý jako lidstvo samo – trojka je šťastné číslo i počet božích vtělení. Trojici starých bohů se ve svém díle zabývá Jung¹⁰⁸, trojici čarodějnic užívá Shakespeare v *Macbethovi*, později Terry Pratchett v *Zeměploše* a nakonec i Gaiman v *Sandmanovi* – jejich úloha ani podoba se nemění: panna, matka a baba (ang. *maiden, mother, crone*). Tři ženy, které jsou jedna a které zasahují do osudů lidí. V mýtech zmíněné variace se objevují v různých kontextech i dobách (ovšem pravdou je, většina je v kompetenci antiky. Jung je kupříkladu odvozuje od Démétér, Persefony a Hékaté – panny, matky a měsíce¹⁰⁹) – Gaiman je spojuje do jedné, jako by naplno využíval potenciálu ustaveného Jungovým učením o archetypech a kolektivním nevědomí; tři ženy jako předobraz mnoha různých klíčových personifikací. Sudičky ztotožní s čarodějkami, Gráciemi i mstivými Fúriemi. Objevují se jako rádkyně i jako exekutorky, jako utěšitelky i jako nespoutaná síla pomsty, přičemž mezi svými aspekty volně přecházejí. Společné všem jejich aspektům je to, že se objeví vždy ve chvíli, kdy se blíží důležitý dějový zvrat. Poprvé řeknou Morfeovi, kde se nachází jeho ztracené artefakty, pak se zjeví Rose Walkerové, když se stane vírem ve Sěni, navštíví Osud, aby mu řekly, že věci se daly do pohybu (což ho přiměje svolat rodinnou radu, na které se Morfeus rozhodne jít pro Nadu do pekla). V knize, která je jim věnovaná, *The Kindly Ones (Blahovolné)*, se na začátku představí jako sudičky, když sedí doma, popíjejí čaj a hrají si s přízí, aby se následně objevily jako čarodějky a prozradily Lytě Hallové, že její

¹⁰³ „Blahovolné“ je i doslovný překlad názvu knihy *The Kindly Ones*

¹⁰⁴ ZAMAROVSKÝ, V. *Bohové a hrdinové antických bájí*. s. 119-120

¹⁰⁵ Tamtéž. s. 191-192

¹⁰⁶ Přesně tato scéna se objevuje na začátku a konci *The Kindly Ones*

¹⁰⁷ ZAMAROVSKÝ, V. *Bohové a hrdinové antických bájí*. s. 279-280

¹⁰⁸ Celá druhá část knihy JUNG, C.G., KERÉNYI, K. *Věda o mytologii*

¹⁰⁹ Tamtéž. s. 133

dítě je nejspíš mrtvé. Lyta v touze pomstít se Snu vyhledá Furie (další aspekt), které doženou Sen až ke smrti. Úplně nakonec se opět dostáváme do útulného domova, kde tři ženy sedí a popíjí čaj, tentokrát v aspektu Eumenid. Pomsta byla vykonána, jejich cyklus se uzavřel a Trojice se víc neobjevuje. Mytická trojice žen splnila svůj účel a ponechala další dění v rukou nového Snu – dítěte, které prošlo iniciací a jeho cesta osudem dosud není popsána (ačkoli se de facto jedná stále o tutéž osobnost Snu).

„Útulný domov na blatech“, ve kterém trojice přebývá, celkem koresponduje s Dantovým popisem sídla tří Erínií, které zmiňuje ve svém Pekle, ale které popisuje nikoli jako dům, ale jako věž¹¹⁰ – stojí uprostřed bažin před branami pekelného města.

Pokud půjdeme opravdu do hloubky, zjistíme, že v *The Kindly Ones*, kde se trojice projevuje nejvíce (ale vlastně i v sérii obecně), má Sen postupně co do činění s Nualou (služka, elfí *panna*), Lytou (nepřítel, *matka* Daniela) a Thessaly (milénka a *čarodějka*). Stejně tak trojice, která se ve *Hře o tebe* vydá zachránit Barbie, je tvořena Hazel (lesba), Foxglove (čerstvě těhotná) a opět Thessaly (čarodějka).

Za zmínku stojí i postava Evy – pramáti lidského rodu. Ta je sice v Sandmanovi zmíněna jen několikrát a v příběhu nehraje významnější roli, ale její postavení může naznačovat, že se za ním skrývá cosi víc, co uniká jak nám, tak běžným obyvatelům Snění. Mimochodem se zde opět objevuje trojice žen v plné kráse, když v knize *Fables and Reflections* Eva vypráví svůj příběh a zmíní, že Bůh stvořil ne jednu, ale postupně hned tři Adamovy ženy: Lilith, Bezejmennou a ji - Evu. Zatímco Lilith se po zavržení manželem (byla příliš dominantní) stala matkou nočních můr a Bezejmenná zmizela (Adam viděl její stvoření z masa a hromady slizkých orgánů a nemohl se pak na ni ani podívat), Eva se po vyhnání z ráje a rozchodu s Adamem (jehož další osud nenaznačí) stáhla do jeskyně ve snění a stala se ochránkyní tajných příběhů. Její synové: Kain a Ábel jsou ve Snění také a mají v kompetenci tajemství a záhady. Zvláštní je, že k Evě ani k trojici bohyň (které částečně splývají v jedno, když nazvou Evu jako „jejich vlastní aspekt“¹¹¹) neexistuje v sandmanovském vesmíru protiváha. Jistě, kompozičně ji obstarává hlavní mužská postava, ovšem po mytologické stránce zde máme prázdno.

I Touha, ač je bezpohlavní, dal/dala by se v některých situacích pokládat za ženu. Obzvlášť v těch, kdy jedná přehnaně impulsivně a intrikami brojí proti Snu, aby se mu pomstila nebo

¹¹⁰ DANTE, A. *Božská komedie: Peklo*. Praha, 1989. devátý zpěv

¹¹¹ GAIMAN, N. *Kindly Ones*. 9:14

ho přivedla do nepříjemných situací. (Obecně mi Touha přijde víc ženská než mužská, i když to je opravdu čistě subjektivní pocit). Za všechno zmíním případ, kdy oplodní ženu a přivede na svět vír, který by mohl zničit Snění, nebo když Snu slibuje pomstu a prolítí rodinné krve.

Poslední kapitolkou o ženách v Sandmanovi se zmíním o vztazích a sexualitě obecně. S klidným svědomím mohu říci, že v celé sérii není možné nalézt jediný podle našich měřítek „normální“ vztah. Vztahy Snu jsou tragické nebo nenaplněné, lásky, které zapříčiní Touha ještě horší. Lyta Hall nejprve žije s mrtvým manželem a pak sama, v paranoidním strachu o dítě. Orfeus má Eurydiku, která zemře hned po svatbě, Lucifer si vydržuje napůl zetlelou milenkou, vztah dvou andělů vládoucích peklu je v náznacích homosexuální (byť jsou bezpohlavní). Alex, syn kouzelníka, který uvěznil Sen, je homosexuál se vším všudy (ačkoli je Alex v komatu, každý den k němu chodí jeho milenec), stejně jako Chantal a Zelda, pavoučí ženy z *The Dolls House*. Nejlepší přítelkyně Barbie z *A Game of You* – Wanda – se vlastně jmenuje Alexa je to muž a transvestita, bratr Rose Walkerové taktéž. Barbiiny sousedky Hazel a Foxglove jsou lesby, ženy Hoba Gadlinga všechny postupně umírají (Hob je nesmrtelný). Jediný alespoň trochu normální a harmonický vztah zažila Barbie s manželem Kenem¹¹²; tedy do doby, kdy se rozejdou, aby Barbie mohla naplno pěstovat imaginární svět.

Jak plyne z předchozího, je většina příběhu více či méně založená na ženách – ať už jako na hybatelkách děje, nebo na hlavních aktérech. Muži jako by fungovali jen coby vykonavatelé osudu, který pro ně byl připraven předem – tento dojem ovšem platí jen do té doby, než si uvědomíme, že Sen ke konci svého příběhu vše naplánoval tak, aby sice byl semlet a zničen ženskými silami, ovšem plně ve své vlastní režii. Tento důležitý detail se dá snadno přehlédnout, proto na něj upozorňuji zvlášť. Pokud se na celou otázku ženské síly v Sandmanovi podíváme trochu jinýma očima, můžeme se dostat až k tvrzení, že ačkoli ženy JSOU hybatelkami osudu budoucího děje, nemají nad svými činy žádnou kontrolu.¹¹³ Souhrnem se dostáváme do složitého spletnice vztahů a rolí, které vlastně nelze pořádně dešifrovat, aniž bychom podvědomě nepřidali na jednu z misek vah vlastní subjektivní názor.

¹¹² Jejich jména jsou zcela jasný vtíp

¹¹³ Podobné téma rozebírá i esej *Illusory Adversaries* v *The Sandman Papers*

Bohové

„Vím, jak se bohové rodí, Rogere. Začínáme jako sny. Pak vykročíme ze snů na zemi. Uctívají nás a milují a my si tu sílu bereme pro sebe. A pak jednou nezbude nikdo, kdo by nás uctíval. A nakonec každý bůžek a malá bohyně zamíří na poslední cestu zpátky do snů... A ani my nevíme, co přijde potom.“¹¹⁴

Sandman je plný příběhů o bozích, kteří měli co do činění se ztrátou lidské víry. Někteří prostě zestárli s dobou, jiných se dotkla demytizace moderního věku, o které jsem mluvil v předchozí kapitole.¹¹⁵ Lidé ztratili víru i mytické kořeny, svět je prázdný a nebesa neobydlená. Poslední přeživší bohové se živí na zbytcích toho, co jim ještě lidé dají. V Sandmanovi totiž funguje vztah člověka s bohy oboustranně: lidé potřebují bohy a bohové zas potřebují lidi. Když se najde dostatek lidí věřících v jednu věc, stane se ta věc skutečností. Funguje to tak i s bohy, jejichž síla je tím větší, čím více mají následovníků, kteří se k nim modlí a vzývají je. Když o své věrné přijdou, propadají se do zapomnění.

Bohové začínají existovat s úsvitem světa a za soumraku se rozplývají.¹¹⁶ - Po skončení svého putování po světě jdou do zpět do snů; znamená to tedy, že z nich předtím povstali?

Pokud ano a pokud lidská schopnost tvořit si nadpřirozené bytosti svými kořeny skutečně čerpá ze Snění, pak je moc Pána snů ještě větší, než se dosud zdálo.

Bohové, o kterých je zmínka:

Ištar (Astarté, Inanna): velmi univerzální bohyně starověkého Předního východu, jejíž aspekty nalezneme u mnoha dalších božstev (byla nejspíše předobrazem Afrodité a Venuše). Obecně ale paní lásky, pohlavního života a války. V sumerských a akkadských hymnech je opěvována jako mladá dívka, milenka, nevěsta i milovaná a současně obávaná žena.¹¹⁷

Její variaci v Sandmanovi předchozí popis sedí; jak postupně ztrácela na významu, stala se z ní barová tanečnice ve striptýzovém klubu. Svou podstatu tají a snaží se přežívat na těch zbytcích touhy, které vyždímá z přioopilých diváků pod pódiem. Její přítelkyně se jí ptá, co se stane s bohy, když se jim chrámy rozpadnou. Ona odpoví: *„Někteří zemřou, někteří se změní. A někteří tu prostě zůstanou. Možná se dokonce nechají najmout jako tanečnice.“¹¹⁸*

¹¹⁴ GAIMAN, N. *Brief Lives*. 5:20.

¹¹⁵ Viz kapitola *Moderní mýtus*

¹¹⁶ CAMPBELL, J. *Tisíc tváří hrdiny* . s. 235

¹¹⁷ PROSECKÝ, J, et al. *Encyklopedie mytologie starověkého Předního východu*. Praha, 2003. s. 97-103. ISBN 80-7277-188-4

¹¹⁸ GAIMAN, N. *Brief Lives*. 5:13

V *Brief Lives* naposledy zatančí a přivodí tak orgastické delirium všem, kdo ji pozorovali. Pak podnik exploduje.

Bastet: Egyptská bohyně v podobě kočky nebo s lidským tělem a kočičí hlavou, ochránkyně města Perbastet a memfiského pohřebiště, zosobnění životodárného tepla slunce. Bývá spojována s bohem Reem jako jeho dcera nebo manželka.¹¹⁹

V současnosti je stará a vychrtlá, s řídkou srstí a nemocná. Těch pár posledních věřících ji stěží drží při životě. *Nastraží uši: někdo se k ní modlí. Dívka, jejíž kočičku nedávno srazilo auto. Kočka už se z toho nevyliže a Bast jí sešle milosrdnou smrt. Ta námaha ji unaví. Vzpomíná, jak se na ni dnem i nocí hrnuly nespočetné modlitby a obětiny, jak je přebírala, vybírala ty podstatné, anebo podle okamžitého rozmaru přijímala či odmítala... Začíná se bát snů. Bast stárne.*¹²⁰

Objevuje se nejprve v *Season of Mists*, když jako jedna z mnoha žádá o klíče od pekla, později v *Brief Lives*, když si k ní Sen přijde pro radu. V *The Wake* pak má nad mrtvým Snem krátkou řeč.

Odin, Loki, Thor: Odin je klíčové božstvo severského pantheonu. Je to všemohoucí otec bohů a udržuje svět v neustálém boji proti mocnostem ragnaröku (konce světa). Je slepý na jedno oko (obětoval ho, aby získal moudrost a vědění), nechal se oběsit¹²¹ na stromě světa Yggdrasilu, aby pro lidi získal runy. Thorr je oproti tomu ztělesnění hrubé síly a vládce hromu. Loki je vtipálek, podvodník a lhář, v ragnaröku stojí na straně démonů. Byl spoután a uvězněn v jeskyni s jedovatým hadem, jehož jed neustále kape do misky, kterou nad ním drží jeho manželka Sigyn. Když musí jed vylít, kape Lokimu do očí a ten se zmítá, způsobuje tak zemětřesení.¹²²

Jsou snad jedinými bohy, kterých se skepse moderního věku nedotkla. Jejich jména jsou stále živá, jejich symboly se staly erby metalové scény.¹²³ Odin se Snem několikrát jedná – ať už o několikrát zmíněné klíče od pekla, nebo o Lokim, kterému Sen pomohl uniknout ze zajetí, do kterého byl Odinem uvržen. Navzájem se respektují, i když Sen nehraje příliš fěr. Loki se v příběhu poprvé objevuje právě jako spoutaný vězeň s hadem nad hlavou; po

¹¹⁹ ZAMAROVSKÝ, V. *Bohové a králové starého Egypta*. Praha, 2003. s. 97-103. ISBN 80-7243-194-3

¹²⁰ GAIMAN, N. *Brief Lives*. 6:15

¹²¹ Některé zdroje tvrdí, že skutečně visel, jiné, že byl jen přivázán. Dle Eddy k němu byl přibodnut kopím (viz Edda, zpěv Hávamál).

¹²² *Edda: Bohatýrské písně*. Praha, 1942

STURLUSON, S. *Edda: Sága o Ynglinzích*. Praha, 2003. ISBN 80-7203-458-8

¹²³ Značná část moderní produkce takzvaného black metalu, death metalu, folk metalu a mnohých dalších užívá severské pohanské symboliky nebo dokonce přímo jména bohů – stačí náhodně vybrat jediného severského boha a můžete si být jisti, že má vlastní kapelu.

osvobození se stane zmanipulovaným nástrojem Snu a společně s Pukem (postavy ze *Snu noci svatojánské*) unáší lidské dítě Daniela. Nakonec skončí zase tam, odkud vyšel.

Pharamond: objevuje se v *Brief Lives* jako někdo, kdo bohům i lidem řídí dopravu (ať už letadlem, nebo mezi sférami). Sám sebe nazývá posledním bohem svého pantheonu, ačkoli není jasné, který pantheon to byl. Náznaky mluví o Babylonu, avšak konkrétněji nevíme nic.

Osoba toho jména se v historii vyskytuje jako mytický král Franků.

Smrt, transformace a vzkříšení

Mystérium vzkříšení je staré jako lidstvo samo, nevyhnulo se ani Sandmanovi. Unavený Sen dobrovolně odchází na vrchol hory, setkává se se sestrou Smrtí, umírá a je opět vzkříšen. Princip Snu je natolik silný, že musí být zachován a donekonečna se obnovovat – podobně jako předtím umírá a znovu se rodí Zoufalství nebo se Radost mění v Delirium. Se vzkříšením v jakékoli podobě se setkáváme snad ve všech světových náboženstvích nebo mytologických pramenech – téměř každý významný bůh musel zemřít, aby se mohl znovu vrátit v nové a dokonalejší formě. Bez smrti se zkrátka neobejde žádné osvícení, lidské ani božské. Moment ztráty vlastního já přináší očistění, které je pro znovuzrození nezbytné.

Cestu hrdiny skrz poznání, sestup do vlastního nitra, boj s překážkami a následné osvícení, přerod a vzestup na nebesa jsem zmínil již v kapitole *Cesta hrdiny*; u bohů to nefunguje o nic jinak než u běžných hrdinů z příběhů. Nebo, mám-li to říci přímo: bohové nejsou sami o sobě víc než hrdinové z příběhů. Příběhů, jejichž kořeny nalezneme ve Snění a jejichž svrchovaný vládce tuto cestu podstupuje na vlastní kůži. Pro ilustraci přikládám několik dalších mytologických příkladů smrti a vzkříšení:

Osiris (bůh smrti, Egypt) – v boji roztrhán Sutechem a milostí boha Ra vzkříšen a učiněn bohem mrtvých.

Siddhártha Gautama (Buddha) – „zemřel“ pro materiální svět, byl osvícen, navrátil se a stal se Buddhou

Quetzalcoatl (bílý vousatý had, Aztékové) – spal s kněžkou v celibátu (dle některých verzí s vlastní sestrou), za což sám sebe v lítosti upálil. Jeho srdce se stalo hvězdou Jitřenkou.

Odin (Otec bohů, Germáni) - byl oběšen na stromě – zemřel, byl vzkříšen a skrze své osvícení přinesl lidem runy.

Ježíš – ukřižován, vzkříšen, stal se vykupitelem světa.

Za zmínku možná stojí, že všichni uvedení museli před svou smrtí a vzkříšením někam vystoupit: na nebesa, na strom, na horu. A ve většině případů nebyla jejich cesta přes práh samoučelná – podstoupili ji, aby svět něčím obohatili, aby sdělili lidem, co ve smrti objevili. I Sen se stává novým, empatičtějším a lidštějším; stará rigidní forma introvertního škarohlída nemohla déle přetrvat.

V průběhu děje umírá hodně postav; i ony byly svým filosofickým způsobem podrobeny osvícení a přetvořeny v cosi jiného: v katarzní pocit pro čtenáře. Žádná smrt v příběhu není zbytečná, u každé jsme nuceni položit si spoustu otázek a zamyslet se nad jejím smyslem. Když šílený Dee v baru 24 hodin (*Preludes and Nocturnes*) začíná vraždit hosty, jsme znechuceni. Když se staneme svědky sjezdu masových vrahů, tají se nám dech. Když umírá postava transsexuála Alvina/Wandy a jsme konfrontováni s názory jeho/její konzervativní rodiny, je nám smutno¹²⁴ atd. Pozdější smrt samotného Snu je jen zakončením dlouhé série smrtí posunujících děj. Sandman je svým způsobem dlouhou a rozvětvenou tragédií osudů, lásek, smrtí a otázek bez odpovědí.

*Tragédie je něco, co nás zraní. Aby zranila, nemusí být její protagonista všední a postradatelný.*¹²⁵ Hrdinové Gaimanovy ságy výjimeční jsou, takže, řečeno brutálním způsobem, nás jejich smrt vnitřně obohacuje o otázky, které si nad ní klademe – přetváří nás v něco jiného.

*Touha zemřít je touhou vědět; ne touhou zmizet, a není to sebevražda, ale touha si to užít.*¹²⁶

Nelze opominout město mrtvých, Litharge, v němž se odehrává jeden z příběhů v *The World's End*. Jedná se o nekropoli (umístěnou neznámo kde), v níž jsou mrtví ze všech možných světů i rovin existence připravováni na „další cestu“, případně rituálně pohřbeni. Každý obyvatel města se zabývá jen jediným – pohřebnictvím. Staří mladé učí pohřebním zvyklostem té které kultury, aby později mohli vyhovět jejím tradičním požadavkům, co do nakládání s mrtvými a obřady, které smrt vyžaduje. Hovoří se i o jiných nekropolích, z nichž jedna byla srovnána se zemí, když zapomněla na svůj účel a odmítla rodině Věčných pomoci s pohřbem zemřelého původního Zoufalství.

¹²⁴ Mám-li pokračovat v ukázkách přerodu a znovuzrození, pak musím zmínit, že „žena“ Wanda byla do rakve ostříhána a oblečena do chlapeckých šatů, nad hlavou se jí pak skvěl náhrobek se jménem Alvin – dostáváme zcela jinou postavu.

¹²⁵ *The Sandman Papers*. s. 48

¹²⁶ Tamtéž. s. 67

Cesta Pána snů

V této kapitole podrobněji rozeberu cestu, kterou Morfeus během série projde. V anglofonní literatuře by pro ni bylo označení „quest“ a značila by nějaké putování s posláním nebo úkolem, který je třeba splnit. Pro jednodušší a názornější ilustraci se přidržím Campbellova schématu „cesty hrdiny“:

*Úkolem hrdiny je odvrátit se od světa a přistoupit k duši, kde se nacházejí skutečné potíže, vyjasnit je a překonat nástrahy, poznat pravou a bezprostřední zkušenost a asimilovat ji a pak se vrátit na svět a podat o tom zprávu.*¹²⁷

*Hrdinovo dobrodružství se ubírá obvyklou dráhou, jež opisuje vzorec představovaný přechodovými rituály: odloučení-iniciace-návrat – každý mytologický hrdina šel odněkud někam, něco provedl a pak se změněný vrátil.*¹²⁸

„Quest“ je tedy nedílnou součástí každého mytologického příběhu a posléze i literatury vůbec. Každý hrdina potřebuje něco, za co může bojovat nebo co bude hledat, ať už se jedná o epické fantasy příběhy nebo romány pro ženy. Někdo hledá Svatý grál, někdo jiný pravou lásku. Pro někoho se „quest“ odbude na omezeném prostoru jedné vězeňské cely při hledání odpovědi na otázky viny a trestu, jiný musí projít půl světa, aby si získal slávu.

Následuje Campbellovo schéma, kterým se hrdina ve většině příběhů a mytologických vyprávění ubírá. U každého bodu ve stručnosti zmíním několik příkladů a uvedu, jak se ten který aspekt projevuje v Sandmanovi.

PROBUZENÍ HRDINY

a) *posel* – je někdo, kdo ukáže cestu, nebo k ní dá popud. V Sandmanovi je to sestra Smrt, v pohádkách to bývá tajemný cizinec nebo rytíř ze sousedního království.

b) *ochránce* – je někdo, kdo hrdinovi něco prozradí nebo věnuje; ať už mu řekne, jakým způsobem vysvobodit princeznu ze zakletého zámku, nebo mu věnuje kouzelný meč. Bývají to čarodějnice, mudrcové, rodiče...V Sandmanovi tuto úlohu střídavě plní členové rodiny nebo jiné snové bytosti a známí. Nejčastěji je ochráncem Snova sestra Smrt, se kterou se Sen radí, když neví, jak dál.

c) *strážce prvního prahu* – hlídá hranici, za kterou začíná dobrodružství. První je třeba porazit nestvůru na mostě, než bude možné přejít na druhou stranu řeky. Strážcem může být

¹²⁷ CAMPBELL, J. *Tisíc tváří hrdiny*. s. 31

¹²⁸ Tamtéž. s. 41

klidně i hádanka nebo vlastní nepoddajné svědomí. My tak buď tak můžeme chápat mága, který Sen na sedmdesát let uvěznil a dal mu tak hodně prostoru k přemýšlení, nebo později padoucha jménem Dee, který se zmocní Snova amuletu a ničí jím svět, čímž Sen přiměje k boji.

d) *břicho velryby* – překročení prahu a cesta do temnot dobrodružství v neznámém světě. Hrdina už je naplno ponořen v příběhu a rozvíjí množství zápletek, přičemž se stále snaží držet se té hlavní. Pán snů sestupuje do pekla, aby se vyrovnal s vlastní vinou a očistil si svědomí. Později může být „břichem velryby“ plán, který sestrojí k vlastní zkáze.

2) INICIACE

a) *cesta zkoušek* – hrdina plní úkoly, které mu zadají průvodci strážci a ochránci, bojuje s nepřáteli a snaží se vyrovnat sám se sebou. Je třeba získat zpět své vlastní panství, vysvobodit starou lásku ze zajetí, urovnat rodinné vztahy (to všechno Pán snů udělá).

b) *setkání s bohyní* – duchovní prozření, vnitřní náhled, osvícení a čistota ducha. Hrdina poznává správnou cestu a vydává se po ní. Můžeme tak chápat Snovu vnitřní přeměnu a nástup procesu transformace. Toto „setkání s bohyní“ lze vzhledem k postavení žen v příběhu chápat téměř doslova.

c) *žena jako svůdkyně* – je alegorickým označením cíle, na jehož konci je ovládnutí života a pudů, případně následná askeze. Světci jsou pokoušeni, rytíři lákáni z cesty vidinou snadného života a lehce nabytého bohatství. Pravý hrdina se ale odpoutá od materiálního světa a soustředí se na poslání – Sen se stahuje do ústraní, přemýšlí o sobě a dělá závažná rozhodnutí.

d) *usmíření s otcem* – opět alegorie, tentokrát smíření se s vlastním egem.¹²⁹ Na cestě je třeba dělat ústupky, obětovat se, pokud je to nutné, zřít se z morálních důvodů svého vysněného cíle – Morfeus všem odpustí, ale především se vyrovná sám se sebou. Vydá se hledat bratra Zkázu, smíří se s Orfeem, začne se víc rozhlížet kolem sebe.

e) *apoteóza* (vzetí na nebesa) – konečné usmíření protikladů. Hrdina stojí v předpokojí Svatého grálu a opouští vlastní já, stává se nástrojem něčeho vyššího. V románech je to moment, kdy postava přestává jednat za sebe a pochopí „vyšší cíle“. Sen se připravuje zemřít.

f) *nejvyšší dobrodiní* – „hledání elixíru“ – obraz znázorňující cíl cesty, o kterém jsme předtím nevěděli. Prométheus snáší lidem oheň, hrdina objevuje vodu věčného života nebo se

¹²⁹ Campbell byl hodně ovlivněn psychoanalytickou školou

rozplývá věčnou láskou. Sen se k tomuto bodu nedostává, neboť jeho příběh ještě není uzavřen.

NÁVRAT

Pojednává o navrácení se hrdiny zpět do výchozího bodu v jeho světě (hrdina se vrací z daleké cesty, obtížen poklady a bohatší o mnoho zkušeností). Pán snů umírá a vtěluje se do malého Daniela, který se vzápětí objeví jako nový Sen, jen celý v bílém. Dítě odnošené lidskou ženou ve Snění se stává Věčným. Nikoli novým Věčným, nahrazujícím toho starého, ale úplně stejným, jako byl předtím. Stejným a přitom vnitřně jiným; přerod a „osvícení“ hrdiny je zde symbolizován výměnou černé barvy za bílou. Když se má „poprvé“ setkat se svou rodinou, kterou viděl již nespočetněkrát, je nervózní. Starý hrdina našel Svatý grál a teď se jako úplně nový (a přesto stejný) člověk vrací do života. Mystérium návratu je tím, na čem stojí síla Ježíšovy smrti i zmrtvýchvstání, i tím, co Buddhu učinilo božstvem. Jak se bude osud Snu vyvíjet dál, nikdo neví.

Sandman je příběh o „zlidštění“ hlavního hrdiny. Jeden z Věčných se humanizuje, přejímá lidské způsoby myšlení a nakonec transformuje sám sebe. Cestu začíná jako bůh a končí jako člověk.

Na začátku celé série, v chronologicky možná nejstarším příběhu (desetitisíce let před naší dobou), se zamiluje do pozemské princezny Nady. Když s ním Nada odmítne zůstat (protože ví, že Věční a lidé se nemohou (nesmí!) milovat), odsoudí ji Sen na věčnost do pekla. Podobně jako antičtí bohové, i Sen se tady zachová jako despota a svou moc využije k obyčejné pomstě. Když jeho syn Orfeus později truchlí za milovanou Eurydiku, řekne mu Sen: *„Měl jsi jít na její pohřeb. Aby ses rozloučil. Jsi smrtelník a tohle smrtelníci dělávají. Jdete na pohřeb, dáte mrtvému sbohem. Truchlíte. Pak žijete dál. Čas od času tě její nepřítomnost zasáhne jako rána do prsou a rozpláčeš se. Ale k tomu bude postupně docházet čím dál méně. Je mrtvá. Ty jsi naživu. Tak žij.“*¹³⁰ – není to zrovna vhodná odpověď nesmrtelného otce smrtelnému synovi. Po Orfeově vzpouře (i přes otcovo varování se vydá do Hádu) a smrti (kdy z něj zbývá živá pouze hlava) syn otce vzývá a prosí o milost. A Sen praví: *„Otče? Neřekl jsi snad, že už nejsi můj syn? Tvůj život je tvoje věc. O tvé smrti platí totéž. Ta je navždy a navěky tvoje. Bud' sbohem. Už se nesetkáme.“*¹³¹

¹³⁰ GAIMAN, N. *Fables and Reflections*. s. 165

¹³¹ Tamtéž. s. 198

Změna přichází zvolna a v náznacích, z počátku si ji Sen nejspíš ani neuvědomuje. „*Nikdy svůj ostrov neopustím*“¹³², říká sen Shakespearovi v posledním dílu série. „*Nejsem člověk. Neměním se. Kdysi jsem se tě ptal, jestli vidíš sama sebe ve svých přiběžích. Já v těch svých sebe nevidím. Nemohu. Jsem Kníže příběhů, Wille, ale nemám žádný vlastní. Nikdy ho mít nebudu.*“ – Proto si nechává od Shakespeara napsat *Bouři* – příběh muže, který se vzdal své síly a opustil panství, aby se znovu stal člověkem. Jenže to se stalo v 16. století; když byl Pán snů o čtyři století později mágem uvězněn do skleněné koule a strávil v ní 72 let, změnil se. Můžeme to vidět ve změně jeho postoje ke starým známým. Viz Nada: vysvobodí ji z pekla, do kterého ji sám poslal, a dokonce se omluví, Kalliopé – pomůže jí ze zajetí, ačkoli předtím by pro ni nehnul ani prstem. „*Změnil jsi se, Oneire,*“ říká Kalliopé, „*za starých časů bys mě tu nechal hnít na věčnost.*“ Sen odpoví: „*Nenávist je pryč, Kalliopé. Spousty jsem se toho za poslední čas naučil.*“¹³³

Nejvíce se postupující změna projevuje v knize *Brief Lives*; větu ve smyslu „*Změnil jsi se*“ řeknou Snovi postupně snad všichni staří známí. Orfeus: „*Jsi jiný než za starých časů*“¹³⁴ – to když Sen přichází, aby synovi prokázal poslední službu a zbavil ho života. Zkáza: „*Připadá mi, že i ty ses změnil. Možná že jsi i ty vyrostl*“¹³⁵. V té samé knize, když se Sen po namáhavé cestě vrací domů do svého hradu, zastaví se u tří strážců brány a pronese, co by předtím nepronese: „*Řekl jsem vám někdy, jak si vážím vašich služeb? Že si vás všech velmi cením?*“¹³⁶

Změna postojů je vidět i vztahu s Hobem Gadlingem, se kterým se Morfeus vídá každých sto let. V devatenáctém století se Morfeus rozzlobil a odešel od stolu, když se ho Gadling odvážil nazvat přítelem. O sto let později, po dlouhém pobytu ve skleněné kouli, říká Sen při dalším setkání: „*Bylo by nezdvořilé nechat přítele čekat. Co si dáš k pití?*“¹³⁷

Skutečně se něco zlomí. Pán snů projde pomyslnou iniciací. Poprvé, když ho sestra Smrt na veřejnosti zřekne a nazve samolibým sobeckým ufnukánkem (*Preludes and Nocturnes*), podruhé, když mu do očí řekne, že odsoudit Nadu na věčnost do pekla nebylo zrovna fér (*Season of Mists*). Sen jde do sebe a později začne jednat. Zlidšťuje se. Provede dříve zmíněné věci a později, v knize *Brief Lives*, dokonce lituje smrtelníků, kteří zemřeli, když jemu a sestře Deliriu pomáhali nalézt ztraceného bratra Zkázu.

¹³² GAIMAN, N. *The Wake*. s. 182

¹³³ GAIMAN, N. *Dream Country*. s. 33

¹³⁴ GAIMAN, N. *Brief Lives*. 9:3

¹³⁵ Tamtéž. 7:24

¹³⁶ Tamtéž. 9:13

¹³⁷ GAIMAN, N. *The Doll's House*. 13:24

Úplně nakonec, ve stejné kapitole, ve které zmínil i nemožnost opustit svůj pomyslný ostrov, říká Shakespearovi: „*Chtěl jsem příběh krásných konců. Hru o králi, který potopí své knihy, zlomí hůl a opustí království. O mágovi, který se stane člověkem. O muži, který se k magii obrátí zády.*“¹³⁸ Sice se tak děje chronologicky dávno předtím, než proběhne pomyslná iniciace, ale jelikož je tento part umístěn až do úplně poslední kapitoly série, chápe každý, o co v něm jde. Sen se nemůže smířit sám se sebou. Lidé existují pouze tak, jak jsou determinováni svými vztahy s ostatními a Sen všechny své vztahy pokazil.¹³⁹ Ví, že nese těžký úkol a že jej nese sám. Možná chce být obyčejným člověkem bez odpovědnosti. Ještě několik staletí toho není schopen, ale po svém uvěznění, změně a „iniciaci“ se mu to podaří. Zemře a transformuje se v nový Sen. V Sen, který je člověkem víc, než kdy byl ten starý. Náznaky na to, že se tak musí stát, objevujeme při pozorném druhém čtení série (když už víme, na co si dát pozor) téměř na každém kroku: Radost se změnila a stala se Deliriem, Zoufalství zemřelo, změnilo se a stalo se dvojčetem Touhy. Zkáza odešel, aby se nemusel změnit a stát se nástrojem ničení v rukách rozumu (od 17. století dál). Všechno podléhá změně, ale ne každý se jí dokáže přizpůsobit. Sen není normální změny schopný. Desetitisíce let žije sám, tragický hrdina v kouzelném zámku, smutný a s opakovaně zlomeným srdcem. Je unavený a chce se pohnout z místa, jenže má svázané ruce. Normální změna není možná, východiskem je smrt.

Havran Matouš se po jeho smrti ptá knihovníka Luciena: „*Proč k tomu nechal dojít?*“

Odpoví mu: „*Nechal? Myslím, že udělal mnohem víc, než jen nechal. Víš, někdy se jeden musí změnit, anebo zemřít. A konečně, možná existují hranice, jak dalece je ta změna možná.*“¹⁴⁰

Již v sedmé knize vidíme jeden obrázek předestírající Snovu budoucnost – to když vítr obrátí stránky v Osudově knize a nalistuje scénu, ve které stojí Sen oblečený v bílém a sklání se nad svým trůnem¹⁴¹ (nový Sen je pak skutečně bílý).

Svou smrt si předem dobře naplánuje: postará se o nositele své budoucí inkarnace, vypořádá se s Orfeem a vmanipuluje několik postav do velmi složité hry, která se spustí v *The Kindly Ones*, kdy se na popud jedné z manipulovaných postav do Snění vydají Fúrie (mstitelky rodinných vražd), aby potrestaly Orfeovu smrt. Nevyřešenou hádankou zůstává, do jaké míry máme brát vážně repliku Touhy z *Báji a odlesků*, ve které Snu slibuje pomstu:

¹³⁸ GAIMAN, N. *The Wake*. s. 181

¹³⁹ RAUCH, S. *In Search of the Modern Myth*. s. 47

¹⁴⁰ GAIMAN, N. *The Wake*. s. 59

¹⁴¹ GAIMAN, N. *Brief Lives*. 7:14

„Donutím ho prolít rodinnou krev! Snesu na jeho podělanou hlavu hněv Blahovolných!“¹⁴² – mohlo by to znamenat, buď že a) Sen Touhu popudil schválně, b) jeho smrt nebyla až tak moc v jeho vlastních rukách, jak by se mohlo zdát.

Motiv věčného koloběhu změn a návratů lze ilustrovat příslovím, které se v různých situacích a vztazích objevuje v komiksu hned několikrát: *Omnia mutantur, nihil interit* – všechno se mění, nic neumírá. Ovidiova věta¹⁴³ má magickou platnost pro všechny postavy příběhu – Snem počínaje, bezejmenným snícím mužem ztraceném ve snech města (*Fables and Reflections*) konče.

¹⁴² GAIMAN, N. *Fables and Reflections*. s. 21

¹⁴³ OVIDIUS. *Proměny*. 15:165

IV. ZÁVĚR

Gaiman, podobně jako před ním mnozí jiní, nezapřeli autorskou vášeň pro popisování úskalí svého řemesla. Ano, skoro každý spisovatel rád píše o psaní.¹⁴⁴ Jenže Gaiman šel o něco dál. Nepsal ani tak o psaní jako spíš o vypravování. Protože sám je, jak si troufám tvrdit, víc vypravěč než spisovatel v pravém slova smyslu. Sandman je o vyprávění příběhů a je naplněn všemi myslitelnými způsoby vyprávění: lidé vyprávějící příběhy, píšící příběhy, poslouchající příběhy, žijící v příbězích.¹⁴⁵ Sandman je příběh o jiných příbězích; kdyby existovalo jiné, vhodnější médium než komiks, jsem si jistý, že by se Sandman obešel úplně bez textu - vyprávěl by se, stejně jako se to dělávalo kdysi: u rodinných krbů a přátelských setkání.

Možná je na místě zmínit problematiku komiksu coby pseudoliterárního média. Obecně se veřejnost dělí na dva tábory, z nichž jeden mu literárnost neupírá, zatímco druhý ze zřejmých důvodů ano. Pro své potřeby operuji s předpokladem, že komiks literární je, byť je jeho kategorie velice specifická a na své konkrétní zařazení možná ještě stále čeká. A pokud nic jiného, můžeme o Sandmanovi hovořit jako o „nejliterárnějším ze všech komiksů“.

Ohledně „komiksovosti“ Sandmana: zpočátku je velice zřejmé, že autor psal hlavně na objednávku vydavatele (DC Comics); objevují se postavy z jiných komiksů, vracejí se dávno zapomenutí hrdinové, v ději se prolínají zápletky z jiných sérií. Jak ale cyklus postupuje vpřed, tyto tzv. „crossovery“ se postupně vytrácejí tím víc, čím se Sandman stává svébytnějším a silnějším samostatným celkem. Od konce čtvrté knihy se zdá, že narážky mizí úplně. Nakonec se ale přeci jen vrací v posledním díle, kdy na Morfeově pohřbu potkáme například Batmana, jak diskutuje s Clarkem Kentem (Superman). Osobně bych to ale chápal spíš jako vtíp než jako vydavatelský požadavek.

Jelikož je médiem vyjma textu i obraz, je tomu přizpůsobena i skladba vět: jsou krátké, svižné a stručné. V bublinách není místo pro rozsáhlá souvětí, proto se delší celky rozdělují tečkou. Paradoxně to však textu nijak neubírá výpovědní hodnotu; posláním se naopak ještě koncentruje, zbaveno „balastu“ zbytečných slov. Jediné slovo podpořené vhodnou ilustrací dokáže někdy říci víc než rozsáhlý odstavec klasické prózy. V některých velice působivých pasážích se dokonce text neobjevuje vůbec. Zde už se ale skutečně dostáváme zcela mimo literaturu a pro popis musíme volit jiné prostředky.

¹⁴⁴ RAUCH, S. *In Search of the Modern Myth*. s. 118

¹⁴⁵ Tamtéž

Rozsáhlost díla (přes 2500 stran) téměř znemožňuje popsat jeho dramatickou stavbu. Autor neustále mění způsob i styl vyprávění, experimentuje nebo dokonce napodobuje archaické formy. Jako příklad může sloužit kniha *The Kindly Ones*, která se důsledně drží všech zásad i klišé antické tragédie. Napříč sérií nalézáme retrospektivy, úvahy, filosofické pasáže, mozaikové náhledy, pohledy „blízkou i vzdálenou kamerou“, motivy pohádek, bájí i pověstí, dlouhé pasáže ze Shakespeara, na jednom místě dokonce čistě prozaický text.¹⁴⁶ Časová souslednost, respektive dramatický oblouk a cesta hrdiny, se sice děje postupně, jak je nám odkrýváno, ovšem co do chronologie jednotlivých událostí, někdy příliš nekoresponduje. Část příběhu, kterou čtenář vnímá jako konec a duchovní uzavření, se vlastně odehrála ještě dlouho předtím, než v prvním díle započalo příběhové drama. Na jiném místě se zase dozvídáme události, které se sice odehrály už během děje příběhu, ale které jsou pro nás stejně novinkou. Spousta věcí, které jsou v příběhu důležité a posunují jej dál, se odehrála mimo něj a my se o nich dozvídáme jen v náznacích nebo vůbec a musíme si je domýšlet.

Hlavním motivem, prolínajícím se Sandmanem skrz naskrz, je bezesporu spánek. Jednak je to hlavní podstata centrální postavy, jednak se kolem něj točí v podstatě všechny dějové linky vedlejších aktérů, kteří jsou nám představováni, jak neustále usínají a probouzejí se jako obyvatelé vlastních snových světů, jako snílci i snovní cestovatelé nebo jako ti, kteří sny tvoří skrz umění. Nic se neděje, aniž by to nemělo nějakou (alespoň vzdálenou) souvislost s říší mimo bdělé vědomí. Dalším motivem může být manipulace: Sen je vmanipulován do pozice vlastníka klíče od pekla, Loki unáší dítě a myslí si, že tím Snovi škodí, Fúrie vyrážejí na trestnou výpravu, zatímco Sen jenom tahá za nitky vedoucí k jeho vlastní smrti. Shakespeare píše hry, ale mluví skrze něj Sen. Zmínil jsem i možnost, že smrt Snu by mohl/a mít na svědomí Touha, pokud ovšem sám/sama nebyl do této pozice vmanipulován/a. V každý moment, na každé stránce je někdo někým nebo něčím ovládán. Mašinerie osudu se žene vpřed, aniž by většina aktérů měla možnost ji ovlivnit. Snad není příliš odvážné přirovnat Sandmana k dobře komponované a velice košaté tragédii.¹⁴⁷

Abych byl ve výčtu motivů kompletní, zmíním i často se opakující „tři ženy“, a vlastně úlohy ženských postav obecně. Co do motivů z nejvznešenějších, nelze opomenout božství a jeho sílu v závislosti na tom, kolik lidí je v něj ochotno uvěřit. Bohové se rodí a umírají, bohové sní a postupně stárnou. I oni, stejně jako všechno ostatní, se mění. Změna, kterou jsem si nechal úplně na konec, je ve své motivice tím, co celé dílo drží pohromadě. Transformace,

¹⁴⁶GAIMAN, N. *The Kindly Ones*. 6:10-17

¹⁴⁷Zmiňuji se o tom již v kapitole *Smrt, transformace a vzkříšení*

smrt a vzkříšení v desítkách podob prostupují celým Sandmanem a formují jej do podoby, která, jak už jsem zmínil několikrát, ve světě komiksu nemá obdoby.

V. BIBLIOGRAFIE

Primární literatura

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 1: Preludes and Nocturnes*. New York, 1993. ISBN-13: 978-1563890116

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 2: The Doll's House*. New York, 1991. ISBN-13: 978-0930289591

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 3: Dream Country*. New York, 1991. ISBN-13: 978-1563890161

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 4: Season of Mists*. New York, 1994. ISBN-13: 978-1563890413

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 5: A Game of You*. New York, 1993. ISBN-13: 978-1563890895

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 6: Fables and Reflections*. New York, 1994. ISBN-13: 978-1563891052

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 7: Brief Lives*. New York, 1995. ISBN-13: 978-1563891380

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 8: Worlds' End*. New York, 1995. ISBN-13: 978-1563891717

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 9: The Kindly Ones*. New York, 1996. ISBN-13: 978-1563892059

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 10: The Wake*. New York, 1997. ISBN-13: 978-1563892790

GAIMAN, Neil. *The Sandman: Endless Nights*. New York, 2004. ISBN-13: 978-1401201135

Sekundární literatura

BENDER, H. *The Sandman Companion: A Dreamer's Guide to the Award-Winning Comic Series*. Londýn, 2000. ISBN 1-56-389644-3

Bible svatá podle kralického vydání. Praha, 1923

CAMPBELL, J. *Mýty západu: Představy o bozích v dějinách civilizace*. Praha, 2004. ISBN 80-7205-874-6

CAMPBELL, J. *Tisíc tváří hrdiny*. Praha, 2000. ISBN: 80-71783-54-4

DANTE, A. *Božská komedie: Peklo*. Praha, 1989.

- Edda: Bohatýrské písně*. Praha, 1942.
- GAIMAN, N. *Kouř a zrcadla..* Praha, 2003, ISBN: 80-7332-035-5
- JUNG, C.,G. *Modern Man in Search of a Soul*, New York, 1933. ISBN 0-15-661206-2
- JUNG, C.G., KERÉNYI, K. *Věda o mytologii*, Brno, 2004. ISBN 80-85880-32-6
- MILTON. *Ztracený ráj*. In *Josef Jungmann: Překlady*. Praha, 1958
- OVIDIUS. *Proměny*. Praha,1942.
- PROSECKÝ, J, et al. *Encyklopedie mytologie starověkého Předního východu*. Praha, 2003. ISBN 80-7277-188-4
- RAUCH, S. *Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: In Search of the Modern Myth*. Rockville, 2003. ISBN 1-592-24212-X.
- SHAKESPEARE, W. *Bouře*. Praha, 1988.
- SHAKESPEARE, W. *Sen noci svatojánské*. Brno, 2003. ISBN 978-80-7108-244-6
- Slovník antické kultury*. Praha, 1974
- STURLUSON, S. *Edda: Sága o Ynglinzích*. Praha, 2003. ISBN 80-7203-458-8.
- ŠUST, M. *Slovník autorů anglo-americké fantastiky*, 1. díl. Plzeň 2003. ISBN 80-7193-144-6
- The Sandman Papers*. Seattle, 2006. ISBN-13: 978-1-56097748-3
- WAGNER, H., GOLDEN, Ch., BISSETE, S.R., *Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman*. New York, 2008, ISBN-13: 978-0-312-38765-5
- ZAMAROVSKÝ, V. *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha, 2005. ISBN 80-7243-266-4
- ZAMAROVSKÝ, V. *Bohové a králové starého Egypta*. Praha, 2003. ISBN 80-7243-194-3

Internetové zdroje

Historical figures. URL:

<http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_characters_in_The_Sandman#Historical_figures>

OBSAH

I. ÚVOD.....	3
Proč právě komiks?	4
Autor.....	5
II. SVĚT DÍLA.....	8
Kdo je Sandman?.....	8
Děj	9
III. ANALYTICKÁ ČÁST	12
Rodina Věčných	12
Další důležité postavy.....	20
Odkazy k reálným osobnostem.....	22
Moderní mýtus.....	25
Dobro, zlo a odpovědnost.....	31
Úloha žen.....	33
Bohové.....	38
Smrt, transformace a vzkříšení	40
Cesta Pána snů	42
IV. ZÁVĚR.....	48
V. BIBLIOGRAFIE	51