

Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci

Katedra žurnalistiky

**ŽÁNROVÁ ANALÝZA KOMIKSOVÉ SÉRIE
SANDMAN**

**GENRE ANALYSIS OF COMICS SERIES
THE SANDMAN**

Magisterská diplomová práce

BcA. Petra Škrbelová

Vedoucí práce: Mgr. Martin Foret

Olomouc 2014

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci vypracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Vlastní text práce bez anotací a příloh má celkem 165 066 znaků s mezerami, tj. 91 normostran.

V Olomouci dne 30. 11. 2014

BcA. Petra Škrbelová

.....

Poděkování

Chtěla bych poděkovat mému vedoucímu práce, panu Mgr. Martinu Foretovi za cenné rady při konzultacích této magisterské diplomové práce. Své kamarádce MgA. Elišce Horákové děkuji za nekonečné korektury a pevné nervy, a stejně tak velice děkuji svému příteli za podporu, trpělivost a komiksy, bez nichž by tato práce nevznikla.

Anotace

ŠKRBELOVÁ, Petra. *Žánrová analýza komiksové série Sandman*. Olomouc, 2014. 92 s.

Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, Katedra žurnalistiky. Vedoucí práce Mgr. Martin Foret.

Diplomová práce *Žánrová analýza komiksové série Sandman* pojednává o formování a proměnách jednotlivých žánrů v rámci komiksového média a způsobu jejich realizace v konkrétním díle. Hlavní metodou práce je žánrová analýza, kterou autorka pojala několika přístupy, podle typu žánru a způsobu jeho zpracování. Na žánry je nahlíženo z pohledu intertextuality, z hlediska konkrétního autorského zpracování a v posledním případě právě z hlediska sémanticko-syntaktického přístupu z pojetí Ricka Altmana. Podle tohoto přístupu vypracovala autorka trojici obecných modelů, vztahujících se k žánru fantasy, hororu a pohádky, které představují základní rysy několika definičních prvků, jež se podílejí na vytváření sémantické stránky díla, a ty pak aplikovala na komiks Sandman. Cílem předkládané práce je tedy nejen teoretický přehled obecných žánrových rysů, ale také jeho konkrétní fungování v díle. Takto zpracované žánrové modely komiksu by mohly být přínosem k dosud opomíjené komiksové genologii.

Klíčová slova

Komiks, žánry, žánrová analýza, sémanticko-syntaktický přístup, intertextualita, Sandman

Annotation

ŠKRBELOVÁ, Petra. *Genre Analysis of Comics Series The Sandman*. Olomouc, 2014. 92 p. Master thesis. Palacký University, Olomouc, Philosophical Faculty, Department of journalism. Thesis supervisor Mgr. Martin Foret.

The thesis *Genre Analysis of Comics Series The Sandman* deals with forming and transformations of particular genres in comics medium and with method of its realization in specific text. The genre analysis is the main method of this thesis and it was conceived by several approaches, according to the type of genre and the manner of its processing. The genres are looked from the perspectives of intertextuality, from point of specific authors' realization and in the last case, from the perspective of semantic-syntactic approach from Rick Altman's conception. According to this approach, author developed a trio of generic models, relating to the genre of fantasy, horror, and fairy tales, which represent the basic features of several defining elements that contribute to creating semantic facets of the work, and then she applied these models to the Sandman comics. The aim of this work is not only a theoretical overview of general features of the genre, but also its specific function in the work. Thus processed genre comics models could be beneficial to the currently neglected comics genology.

Keywords

Comics, genres, genre analysis, semantic/syntactic approach, intertextuality, The Sandman

OBSAH	6
1. Úvod	8
2. Metodologie práce – žánrová analýza	11
3. Žánr, jeho definice a možnosti dělení	15
3.1. Definice žánrů	15
3.2. Klasifikace literárních žánrů	18
3.3. Genologie	20
3.4. Žánrová typologie	23
4. Analýza žánrů Sandmana a způsoby jejich realizace v díle	25
4.1. Realizace žánru v sérii Sandman	25
4.2. Realizace žánru ve fikci	31
4.3. Citace žánru	34
4.4. Ostatní žánry	34
5. Modely k žánrové analýze	37
5.1. Definiční kategorie pro žánrovou analýzu	38
5.2. Model fantasy	40
5.2.1. Realizace fantasy v Sandmanovi	44
5.3. Model hororu	48
5.3.1. Realizace hororu v Sandmanovi	53
5.4. Model pohádky	56
5.4.1. Realizace pohádky v Sandmanovi	61
6. Intertextualita	67
6.1. Intertextualita v Sandmanovi	68
6.1.1. Mytologický pastiš	69
6.1.2. Literární pastiš	70
6.1.3. Komiksový pastiš	71
7. Komiks	72
7.1. Komiks – Sandman	74
8. Neil Gaiman a Sandman	76
8.1. Rodina Věčných a Snění	76
8.2. Série Sandman	77

9. Závěr	80
10. Seznam použité literatury	82
10.1. Primární zdroje	82
10.2. Sekundární literatura	84
10.3. Seznam filmografických údajů	90
10.4. Webové zdroje	92

1. Úvod

Hlavním tématem této magisterské diplomové práce je střet a propojenost pojmů literatura, film a jejich žánrů s komiksem. Práce se zaměřuje na konkrétní fungování žánrů na půdě komiksu. Ten se v poslední době těší velkému zájmu, a to jak ze strany čtenářů, tak i filmových tvůrců, kteří v něm našli „novou“ inspiraci. Komiks je novým, ještě ne zcela probádaným prostředím, které nabízí téměř nekonečnou možnost kombinací různých žánrů a jejich znaků. Jako předlohu pro tuto analýzu si autorka zvolila desetidílnou komiksovou sérii *Sandman* autora Neila Gaimana, která se ve svém oboru stala „raritou“, jelikož ve své době překonala řadu zavedených pravidel a stereotypů v komiksu. Vznikla jedinečná série, která si získala celosvětový obdiv tisíců fanoušků.

Série přináší rozsáhlý epický příběh o Snu, jeho světě, nevyrovnané rodině a o tajemstvích, která se skrývají za sny. V době vzniku Gaimanova díla fungovaly pevně zavedená komiksová pravidla, a komiksy vycházely ve třech podobách – byly zde zábavné novinové stripy, dále pak komiksy určené pro dětské čtenáře a v poslední řadě hrdinské komiksy. Zde platilo přesné vymezení kladných a záporných hrdinů, kteří byli středem příběhů. Gaiman nahrazuje původní postavu Sandmana – (super)hrdiny, za Sandmana – Sna, mytologické vtělení, které rozhodně není hrdinou v pravém slova smyslu.

V rámci první kapitoly, Metodologie práce, vysvětlím principy fungování zvolené žánrové analýzy a zodpovím na otázky týkající se analyzovaného textu. K žánrové analýze jsem přistoupila z několika různých stran. Nejprve si v jednotlivých kapitolách rozložím práci na konkrétní žánry, které podložím stručnými definicemi, tyto žánry pak rozdělím podle toho, jak jsou v textu realizovány. Dále se na určité části textu podívám z hlediska intertextuality, protože na jejím principu je postavena základní kostra *Sandmana*. Třetím a nejdůležitějším pohledem na žánrovou analýzu bude vypracování modelů definičních prvků k nejvýraznějším žánrům *Sandmana*, které následně aplikuji na Gaimanův komiks.

Mým záměrem není vypracování katalogového přehledu žánrových znaků jednotlivých žánrů a nalezení jejich adekvátního příkladu v *Sandmanovi*. Naopak se budu snažit o specifikaci konkrétních realizací a jejich komparaci s vytvořenými žánrovými modely, které budu vypracovávat za použití „vzorových“ modelů vypracovaných filmovým teoretikem Rickem Altmanem v jeho díle *Film/Genre* a sémiotika Daniela Chandlera v díle

*An Introduction to Genre Theory*¹. Oba tito autoři pracují s obdobným pojetím žánrové analýzy, a já zde použiji jejich sémanticko-syntaktický přístup k analýze komiksových žánrů.

Než však přistoupím k samotné analýze, bude nezbytné seznámení se základními pojmy v širším měřítku. V této kapitole objasním výchozí pojem žánr v několika přístupech, včetně jeho vymezení v jiných uměních. Dále se zaměřím na vývoj a formování žánrů z hlediska literární klasifikace; a na možnosti typologie žánrů. Následovat bude kapitola zaměřená na definování konkrétních žánrů a jejich zařazení z hlediska realizace v analyzovaném textu. Součástí bude stručná definice a analýzy daného žánru v textu *Sandman*.

V kapitole Žánrová analýza vypracuji pracovní definice a následně žánrové modely pro žánr fantasy, horor a pohádku, na základě sémanticko-syntaktického přístupu k filmovým žánrům podle knihy Ricka Altmana. Díky těmto zpracovaným modelům vznikne aparát, který budu moci aplikovat na zvolený komiks, a analyzovat jednotlivé definiční prvky těchto žánrů v díle *Sandman*. Díky tomu pak budu moci určit, jak se který žánr formuje v prostředí komiksu, jaké se zde objevují žánrové znaky a především odchylky od žánrových definic. Vzhledem k objemu žánrů realizovaných v komiksově sérii jsem se rozhodla vytvořit žánrové modely a praktické rozbory pouze ke třem nejvýznačnějším žánrům. Nevynechám ale ani ostatní žánry, budu se jimi zabývat z hlediska jejich zařazení a konkrétní realizace v *Sandmanovi*. Součástí bude stručná definice a analýza každého z těchto žánrů v komiksu *Sandman*.

Samostatnou kapitolu věnuji také tématu intertextualita v *Sandmanovi*, kterému se budu věnovat z toho důvodu, že mytologický svět, který Neil Gaiman v díle vytvořil, je založený na adaptaci různých mytologických a náboženských témat, a také několik dalších postav a témat, které jsou v díle přítomné, jsou založeny na hypertextuálním vztahu s různými literárními a komiksovými díly. Poslední dvě kapitoly věnuji pojmu komiks a samotnému autorovi *Sandmana* – Neilu Gaimanovi. V této kapitole se také zmíním o náplni jednotlivých dílů komiksově série a přidám několik skutečností, které jsou pro čtení a interpretaci tohoto díla důležité.

Cílem této magisterské diplomové práce je komparativní a analytickou metodou doložit, jak komiksově médium v realizaci Neila Gaimana transformuje syntaktickou a sémantickou rovinu vizuálních a narativních schémat žánrů zastoupených v komiksově sérii *Sandman*. Zároveň bych v této práci chtěla dospět k vypracování určitého modelu komiksově

¹ Oba tituly jsou dostupné pouze v anglickém jazyce.

genologie, který by mohl být použit i na jiná díla. V závěru se pak budu zabývat shrnutím zjištěných poznatků, k nimž mě dovede zpracovaná žánrová analýza.

Primárními literárními prameny jsou knižní vydání *Sandmana* v anglickém a českém jazyce autora Neila Gaimana a skupiny kreslířů. Jakožto další zdroje použiji několik publikací zabývajících se teorií literatury, filmu a genologií. Při zpracování praktické analýzy použiji sbírky, které se dotýkají nejrůznějších Sandmanových témat, jež se v sérii vyskytují. Tyto knihy mi pomohly nahlížet na *Sandmana* z různých perspektiv, a hledat v něm i ty hlouběji ukryté náznaky, které do něj Gaiman ukryl. Jsou to *The Sandman Papers* (Sanders, 2006), *Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman* (Wagner, 2008) a kniha Steva Raucha *Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: In Search of the Modern Myth* (Rauch, 2003). Dále použiji práci Jakuba Kordy (Korda, 2012), který se zabývá žánrovou analýzou kriminálních seriálů. Pro kapitoly týkající se žánrových modelů a typologie žánrů použiji texty odborníků na konkrétní žánry, jako jsou Tzvetan Todorov, V. J. Propp, Noel Carrol a další.

2. Metodologie práce – žánrová analýza

Metodologií této magisterské diplomové práce bude žánrová analýza komiksové série, přičemž budu vycházet především z knih Ricka Altmana *Film/Genre* (Altman, 1999) a Daniela Chandlera *An Introduction to Genre Theory* (Chandler, 2000). Altman zde předkládá nově vytvořený model žánrové analýzy a Chandler zase otázky, které je vhodné, ne-li nutné, si při takovéto analýze položit.

Rick Altman v poslední kapitole své knihy kritizuje stávající přístupy ke zkoumání žánrů ve filmu. Za hlavní problém považuje „slepé“ srovnávání s encyklopedickými hesly a definicemi, které vytvářejí těžkopádné tabulky na určování žánrových znaků. To je podle něj ještě umocňováno nesprávně zvolenými příklady, které, přestože dokonale prezentují užití jednotlivých znaků v daném filmu, tím vytlačují takové filmy, jež se přesně nadržují teoretiky sepsaných stereotypů. Navíc nelze chápat definice jednotlivých žánrů za závazné, jelikož jsou jejich hranice velice proměnlivé – a to ve vztahu k danému médiu, lokalitě či období, v němž je dílo napsáno či vytvořeno. Altman zde také upozorňuje na problematiku intermediality, kdy „*zatímco jeden z hollywoodských žánrů může být s malými změnami převzat z jiného média, druhý se může, předtím než se stabilizuje do podoby obecně známého schématu, pomalu vyvíjet, měnit a kolísat a ještě další může projít rozsáhlou sérií paradigmat, aniž bychom mohli kterékoli z nich prohlásit za dominantní*“ (Altman, 1989, s. 20), což je fakt, který ztěžuje možnosti žánrové analýzy podle dosavadních, výše zmíněných postupů.

Navrhuje proto (a aplikuje) přístup nový, který vznikne propojením dvou stávajících metod, díky čemuž získá žánrová analýza možnost uchopení žánru a textu z více perspektiv. Tento model pak nazývá sémanticko-syntaktickým přístupem.

Model pracuje ve dvou rovinách, v první části se zabývá rozborem sémantických prvků, kam spadají konstrukční prvky každého žánru – postavy, prostředí, motivy a témata, zpracování. Jeho druhá část se pak týká konkrétních uspořádání těchto sémantických prvků – vztahy mezi postavami, struktura zápletky. Příklad vymezení těchto prvků Altman demonstruje na definici westernu podle Marca Verneta. „*Vernet uvádí obecnou atmosféru (důraz na základní prvky jako např. půdu, prach, vodu a kůži), hlavní postavy (drsný) jemný kovboj, opuštěný šerif, věrný nebo věrolomný indián a silná, leč něžná žena a dále rovněž technické prvky užití rychlých běhů kamery a záběrů z jeřábu.*“ (Altman, 1989, s. 22)

Obdobně v této knize popisuje vývoj konstrukčních prvků dalších žánrů, které

poslouží jako předloha k vypracování svých vlastních komiksových žánrových modelů k žánrové analýze. Altman zde zároveň upozorňuje na určitou univerzálnost sémantického pojetí, které může být aplikovatelné na větší množství textů. Z hlediska syntaktického přístupu pak vidí významnost právě v individuálních zpracováních. (tamtéž, s. 22)

Problematicke se také věnuje Jean Marie Schaeffer, který rozlišuje pět základních rovin (viz níže), které odlišují jednotlivá definiční kritéria pro žánrovou analýzu (Kučera, 2007), přičemž poslední dvě roviny jsou totožné s přístupem Ricka Altmana, který je propojil.

a) rovina vypovídající - otázka „kdo vypovídá“ nám umožňuje odlišit kategorii dokumentárního a fikčního filmu: lze vypovídajícímu položit otázku „je to pravda?“ (dokumentární film), nebo je tato otázka nepodstatná (fikce)?

b) rovina určení - otázka „komu je film určen?“ vymezuje např. kategorii filmů pro děti či rodinné filmy

c) rovina funkce - otázka „co film dělá“? (komedie nás rozesmává, horor v nás vyvolává strach, reklama nám prodává zboží)

d) rovina sémantická - kategorizace filmů na základě jednotlivých prvků specifického žánrového „slovníku“ (motivy, postavy, rekvizity, hvězdy: kovbojové a saloony patří do westernu, vesmírné koráby do sci-fi, Hugh Grant do romantické komedie)

e) rovina syntaktická - soubor širších formálních a významotvorných struktur spjatých s daným žánrem (např. hraniční střet civilizace s divočinou ve westernu). (Kučera, 2007)

Jiný pohled na recepci textů i žánrovou analýzu přináší Daniel Chandler (Chandler, 2000), který samotnou klasifikaci považuje za subjektivní akt. Podle něj jsou obě interakce s textem založeny na čtenářově zkušenosti, která silně ovlivňuje jeho přístup k textu a jeho porozumění. Žánry pak pojímá jako uzavřenou konstrukci mezi čtenářem, textem a autorem.

Žánrová analýza má ukázat především autorskou proměnlivost daného žánru, jeho transformace a aktualizace, k nimž dochází při každé realizaci žánru. K významnému posunu v pojetí žánru přispívá i jeho zpracování v „novém“ médiu, než pro které byl vytvořen. Tento fakt potvrzuje sloučení žánrových, konstrukčních i kognitivních přístupů z literatury a filmu pro použití a analýzu komiksu.

V Chandlerově pojetí vychází kategorizace žánrů z původního Aristotelova konceptu, vypracovaném v knize *Kategorie* (Aristoteles, 1958), kde vytváří určitou hierarchickou taxonomii objektů. Z Chandlerovy knihy chci použít především některé modelové otázky, které si chci při své analýze položit a zodpovědět. (Chandler, 2000, s. 10-11)

Jsou to tyto otázky:²

I. Proč jste si zvolil text, který analyzujete?

II. V jakém kontextu jej chcete zkoumat?

III. Jaký vliv může tento kontext mít na způsob vaší interpretace?

IV. Odpovídá obsah textu žánrovému termínu? / Jak typický je text v rámci daného žánru?

V. Jaké „známé“ motivy jsou použity?

VI. Nalezli jste nějaké formální znaky žánru v textu?

VII. Které z formálních / stylistických technik jsou typické/netypické pro žánr?

VIII. Jaký vztah k realitě má analyzovaný text?

(tamtéž, s. 10-11)

Specifikace analyzovaného textu³

V této práci jsem se rozhodla zabývat se typologií žánrů komiksové série *Sandman*, a to z několika důvodů. Za prvé proto, že doposud nebyla vytvořena žádná poetika nebo genologie komiksového média, která by se zaměřila na reálné fungování žánrů v komiksu. Konkrétně *Sandmana* jsem si pak zvolila, protože se jedná o unikátní dílo, které v sobě skrývá obrovský umělecký (literární i výtvarný) potenciál, a také mnoho literárních žánrů, které do sebe různě propustují a vytvářejí nové transformace literárních žánrů. Text budu analyzovat z hlediska literárně-filmového, protože sám komiks vychází z aspektů obou těchto médií. Funkce literární je v komiksu zřejmá – ztvárnění narativu, dialogů, zvuků a citoslovcí. Filmový aspekt pak vychází za prvé z obrazové stránky komiksu, a také z dynamiky panelů⁴. Na rozdíl od literatury umí komiks „vyprodukovat“ zvuk, a to díky obecně platné skutečnosti, že zvuk v komiksu je znázorněn „zubatými“ bublinami a je tak automaticky čtenářem přijímán jako reprodukce zvuku, i když není nic slyšet.

Na komiks nahlížím z hlediska poetiky literatury a filmu, což má vliv na to, že se v díle snažím vysledovat a následně analyzovat konstrukční prvky, které jsou zpracovány

² Otázky vycházejí z mého vlastního překladu anglického originálu. Chandler, 2000, s. 10-11)

³ Specifikace analyzovaného textu na základě otázek Daniela Chandlera.

⁴ Dynamika v komiksu není totožná s dynamikou filmovou, protože komiksový obraz není v pohybu stejně jako ve filmu. Dynamikou je zde myšlena sekvenčnost a propojení panelů, které vytvářejí zdání pohybu obrazů.

stejně nebo naopak rozdílně než v těchto dvou médiích, a zároveň jak tyto prvky pracují s médiem komiksu. Rovněž se zde budu věnovat analýze nejen obsahové složky díla, ale také složky obrazové, která je v komiksu velice důležitá.

Otázky týkající se motivů, témat, rysů a žánrů ponechám na závěrečné vyhodnocení analýzy; vzhledem k poslední otázce pak mohu o textu říci toto: Neil Gaiman v díle vytvořil úplně nový typ fikčního světa, který je magickou analogií ke světu aktuálnímu, skutečnému. Mimo nadpřirozených témat se Gaiman silně věnuje zobrazení proměn lidských bytostí a jejich psychické stránky vlivem různých faktorů – přirozených, nadpřirozených i osudových.

3. Žánr, jeho definice a možnosti dělení

V této kapitole se budu v první řadě věnovat vymezení pojmu žánr a jeho různým variantám a pojetím, s nimiž je možné se v uměleckých oborech setkat, především ale v literatuře a filmu. Dále si stanovím konkrétní definici, kterou budu v této práci používat. Každé existující vymezení tohoto pojmu totiž umožňuje nazírat na koncept žánru z různých perspektiv, které je od sebe potřeba odlišit. Těmto jednotlivým kritériím pro dělení žánrů se budu v této kapitole také věnovat, abych si připravila podklad pro praktickou část této práce, do něhož budu později zařazovat žánry, které se objevují v komiksové sérii *Sandman*.

3.1. Definice žánru

Termín žánr pochází z 19. století z francouzského pojmu „genre“, což v překladu znamená druh. V českém jazyce má několik významů, které se váží k jednotlivým uměleckým oborům, přičemž často si sami autoři vytvářejí definice na základě subjektivního uchopení tohoto termínu.

Žánr je možné vykládat z dvou perspektiv, realistické a nominalistické. Realistická definice chápe žánr jako: „*otevřené systémy formálních a funkčních znaků, na nichž jednotlivá díla různou měrou participují, a že druhy/žánry jedné epochy tvoří jednotnou žánrovou krajinu, kterou lze popsat jako systém.*“ (Nünning, 2006, s. 117) Koncept žánru v tomto pojetí je historicky proměnlivý a nemá žádné pevné hranice, které by konkrétní žánr a jeho konkrétní texty ohraničovaly. Z tohoto pohledu zde můžeme zařadit žánry jako je pohádka, horor, fantasy či kriminální fikce.

Jinak na pojem nahlíží nominalistický přístup, který žánr považuje za „*skupinu děl, které se vyznačují určitými společnými znaky.*“ (Šidák, 2013, s. 72) Podle Šidáka tato definice představuje původní genologický přístup ke kategorizaci literárních textů. Definice ovšem naráží na skutečnost, že pokud vznikne takováto žánrová skupina, jen těžko do ní proniknou nové texty. Umělecká literatura by tak byla tvořena velkým množstvím malých uzavřených kategorií, které nebudou obecně přístupné. Z hlediska definičních žánrových znaků bych je přirovnala k tzv. žánrovým variantám. Například by zde mohla fungovat kategorie „zombie

hororu“, fantasy „meče a magie“, nebo žánry apokryf, bajka atp.

V této práci budu při analýze Sandmanových žánrů vycházet z obou těchto definic a u každého žánru uvedu, pod kterou definicí spadá. Je tomu tak z toho důvodu, že některé žánry by v jednom z pojetí vůbec nemusely existovat (bajka), ale ve druhém fungují jako žánr.

Ať už pojímáme žánr jakkoliv, vždy se jedná o kategorizaci textů, založené na sdílení různých typů znaků, mezi něž patří téma a motivy, chronotop, modelové situace (například násilný čin v hororu), cílené publikum, a také prvky konstrukční, stylistické aj. Při analyzování těchto prvků můžeme u některých vycházet i ze subjektivní (ale dnes již obecně ustálené) asociace k jejich názvům, které předem „upozorní“ čtenáře (diváka) co jej čeká – viz horor – hrůza, zděšení; komedie – smích, legrace; či fantasy – úžas, nadpřirozeno.

Různé umělecké obory mají pro žánr různá vymezení. Pojem může být vnímán i jako obraz, který zobrazuje motivy všedního, maloměstského života; popřípadě jako druh slovesného útvaru s touto tematikou. Takto jej chápe například výtvarné umění, které pojem žánr užívá nikoli ve smyslu kategorizace, ale právě k vyjádření lidové tematiky.

Divadlo, literatura a film pak vycházejí z žánru jako rozlišujícího a klasifikačního nástroje, přičemž každý z těchto uměleckých oborů má své vlastní podsložky žánru.

Kinematografie používá termínu žánr k rozdělení filmů podle různých kritérií – podle zpracování, zápletky, námětu, aj. Do kategorie filmového zpracování spadají filmy hrané, kreslené (animované), loutkové či vytvořené digitálně; popřípadě také dělení na černobílé a barevné, němé a zvukové filmy. Podle námětu se filmy dělí na dokumentární a fikční, přičemž fikční filmy pak spadají podle různých znaků pod žánry, jako např. western, muzikál, komedie, horor, aj. Filmových žánrů je nepřeborné množství, a filmolog Ronald Bergan je ve svých knihách – *Ismy* (Bergan, 2011) a *Film* (Bergan, 2008) rozděluje také do kategorií jako je studiismus, erotismus, monumentalismus či asijský minimalismus. (Bergan, 2011, s. 7)⁵.

„V širším proudu velkých žánrů se dají rozlišit různé podžánry, jež spojuje svébytný charakter, styl a vizuální pojetí. Ztřeštěnismus a groteskismus jsou jednoznačně subžánry komedie, kdežto teenagerismus patří mezi subžánry komedie, hororu i muzikálu. Z názvů jako emocionalismus, erotismus či exotismus vytušíte podstatu směru snadno, feminismus, racialismus a antimilitarismus zase platí za podžánr co do přístupu k námětu.“ (Bergan, 2011,

⁵ Přestože platí, že filmové žánry i potřeba je kategorizovat vyšla z literární vědy, je zřejmé že film si dané kategorie přetváří pro svou vlastní potřebu. Vznikají tak poměrně úzké podžánry, které jsou typické určitým tématem, motivy či místem vzniku.

s 7)

Bordwell (1989, s. 148) toto dělení ještě doplňuje o dělení: podle období nebo země (Americký film 30. let); podle režiséra, scénáristy, produkčního studia nebo herecké hvězdy; dále série (filmy s 007), podle stylu (německý expresionismus), podle publika (dětské filmy), nebo podle subjektu či tématu (rodinné komedie).

Jednotliví filmoví teoretici však přistupují k termínu žánr rozdílně. Rick Altman kritizuje současný trend ve vytváření „těžkopádných seznamů textů, které korespondují s jednoduchou tautologickou definicí žánru (např. *western = film, který se odehrává na Americkém západě, nebo muzikál = film s programní hudbou*)” (Altman, 1989, s. 18). Podle něj by se mělo na žánry nahlížet z hlediska obecných prvků a jejich propojení s proměnnými vazbami mezi těmito prvky. Podobně pak nad žánry uvažuje také B. K. Grant (2003, s. 115-130)⁶, který pojem popisuje jako neustálé opakování oblíbených témat, postav, konfliktů či chronotopů, vycházející z divácké sledovanosti žánrových filmů⁷. Toto pojetí ještě rozvíjí Steve Neale (1980, s.22-23), který právě v těchto aktualizacích příběhů vidí jedinečnost vzniklých textů, filmů⁸.

V knize *An Introduction to Genre Theory* pak autor D. Chandler předkládá i další možné způsoby nazírání na žánr, které se netýkají pouze klasifikací textů. Například (ve vztahu k filmu) zmiňuje definici A. Tudora, který chápe žánr jako způsob nahlížení na morálku a společnost současného světa, protože film jako každé jiné médium je silně ovlivněn ideologickým nátlakem. Na to navazují Susan Hayward, Leo Baudry a Robert Lichter, kteří vidí proměnlivost žánrových pravidel v socio-kulturních změnách, ve vývoji publika či v přístupu vlastníků. Toto téma je uzavřeno připomínkou, že právě v televizní produkci jsou zřetelné aktuální dominantní hodnoty společnosti. (Chandler, 2000, s. 4)

⁶ Další rozličné přístupy nalezneme v Grantově knize *Film. Genre. Reader*. III.ed., což je vlastně sborník esejů zabývajících se žánrovými otázkami na poli kinematografie.

⁷ Např. po „úspěchu“ knižní i filmové série *Stmívání* (Hardwicke, 2008) vzniklo několik velice podobných knih i filmů s touto tematikou.

⁸ K Nealově přístupu je potřeba poznamenat, že bohužel takováto díla málokdy dosahují originality a kvality jako původní text.

3.2. Klasifikace literárních žánrů

Původně platilo, že pojem druh představoval nadřazenou kategorii (viz tradiční oblasti literatury – lyrika, epika, drama) a žánr její nižší stupně. Později se objevily pokusy žánry a druhy klasifikovat jinak (pomocí systému z biologie, který používá stupňovitý systém⁹, tento pokus ovšem nevyšel). Neuspěl proto, že chápal tento žánrový systém jako neměnný, ale on je naopak flexibilní a proměnlivý, díky čemuž nelze vytvářet pevně hierarchizované kategorie. Než však došla literární věda k tomuto bodu, musel literární druh a žánr urazit veliký kus cesty. (Nünning, 2006, s. 163)

Kategorizace či klasifikace, dva principy, k nimž již od nepaměti tihne lidská společnost. Klasická kategorizace se poprvé objevuje v Platónově díle *Politikos* (Platón, 2005a)¹⁰, kde se věnuje sdružování prvků vyznačujících se určitou podobností ve vlastnostech. Později je téma kategorizace zkoumáno Aristotelem, který mu věnuje své pojednání *Kategorie* (Aristoteles, 1958), kde rozebírá rozdíly mezi kategoriemi. Systematické třídění našlo své místo na poli biologie a matematiky, a zřetelně se promítlo také do sféry umění a lidské tvorby. Od té doby nejenže dělíme výtvořiny podle lokality či období jejich vzniku, ale vytváříme jim také umělé kategorie podle jejich vlastností a znaků, právě jak to započalo v antice.

V antice patřila literární věda pod křídla gramatiky, která zahrnovala celou filologii – zabývala se tedy nejen jazykem, ale také literaturou. Jako pojem literární věda se osamostatnila až mnohem později, a časem z ní vyšly tři další disciplíny - literární historie, literární teorie a literární kritika.

„Již od Platóna a Aristotela se v evropské tradici datuje odlišení žánrů dialogických, respektive mimetických (epika, drama) a žánrů monologických, spojovaných původně se zpěvem a hudbou, později (od 16. století) zahrnutých pod pojem žánrů lyrických.“ (Haman, 2004, s. 41)

Z téže doby také pochází prvotní vytváření žánrových kategorií na poli literární vědy. Ve *III. knize Ústavy* se Platón (Platón, 2005b) věnuje problematice žánrů, kde nejprve hovoří o básnictví osvobozeném od nápodoby, kdy se básník nemusí k nikomu dalšímu připodobňovat. Poté od básnictví odděluje vypravování prosté, nezveršované a jako třetí formu vyprávění vymezuje dialog, oproštěný od básnických figur, jak jej známe z dramatu.

⁹ S tímto hierarchizovaným systémem pracuje právě Aristoteles v knize *Kategorie*, kde popisuje vztahy mezi rody a druhy objektů.

¹⁰ Někde zmiňováno jako *Státník*.

Poprvé jsou tak vysloveny základní druhy literatury¹¹ - lyrika, epika a drama, které je dále děleno do dvou oblíbených antických žánrů, tragédie a komedie. Aristoteles pak postavil na jednu stranu básnictví a poetiku, jakožto teorii literatury krásné a na druhou stranu rétoriku, coby teorii řečnictví.

Přestože se dělení literárních druhů na žánry odehrálo mnohem později, nalezneme potřebu určité kategorizace či souhrnného pojmenování již v Aristotelově *Poetice* (Aristoteles, 1964), kde je každá kniha věnována jednotlivým poetickým žánrům¹²:

„Epika i básnictví tragické, mimoto i komedie a tvorba dithyrambická, [...] to všecko znamená v podstatě znázornění. Avšak to umění, které používá pouze holé mluvy nebo samotných veršů - které buďto navzájem mísí, anebo užívá nějakého veršovaného druhu výlučně - nemá shodou okolností až podnes žádného jména. Nijakým společným názvem bychom totiž nedovedli označit Sofrónovy a Xenarchovy hry a sokratovské dialogy, ba ani básně složené v trimetrech nebo elegických dvojverších nebo nějakou jinou podobnou formou. Lidé ovšem spojují pojem básnění s druhem verše a říkají jednům elegikové, druhým epikové, tj. nenazývají je s ohledem na jejich tvorbu básníky, nýbrž pojmenovávají je podle veršové formy.” (tamtéž, s. 36)

Antika vytvořila pevnou strukturu žánrových pravidel, které bylo potřeba dodržovat bez možnosti subjektivního autorského zasahování. A tyto myšlenky jsou používány dodnes. Žánrová typologie, ať už literární či filmová, ale upustila od Platónových definic žánru – především kvůli jeho myšlence, že žánry jsou stabilní koncepty, které nejsou historicky proměnlivé.

Ve vývoji pojetí literárních žánrů je důležité období romantismu, které se snaží vymanit ze zavedených pravidel a jako nový prvek literatury zavedl nutnost originality a autorské svobody. Vítané bylo míšení stylů, individualismus a spontánnost. Do popředí se tak dostaly žánry, které byly klasicismem potlačovány, jako povídka, román a tematika, která nezapadala do estetiky klasicismu - lidové náměty, hrdinské a dobrodružné příběhy.

¹¹ Z tohoto spisu můžeme rozdělení na základní literární druhy vyčíst, nicméně je nezbytné podotknout, že ani Platón ani Aristoteles neřadili lyriku k literatuře, ale k hudbě.

¹² Kniha první pojednává o tragédii a eposu; kniha druhá, která se ztratila, se věnovala žánru komedie.

3.3. Genologie

Literární věda má několik podoborů – literární teorii, literární historii a literární kritiku. Pod literární teorií spadají další odvětví, která zkoumají strukturu a podstatu literatury – poetika, sémiotika, topologie, versologie, naratologie a genologie. Genologie, česky žánrosloví, je obor, který se zabývá právě literárními druhy a žánry, jejich vývojem, funkcí a klasifikací. Obor se ale netýká pouze literatury, protože pojem žánr se používá i v jiných uměleckých oborech.

Problematikou původní literární teorie je model literárního vývoje, který zobrazuje posloupnost jednotlivých období, škol a směrů, ale nezapočítává individualitu autorů, kteří z těchto proudů vybočují. Teoretici té doby se nezabývají definicemi žánrů, protože žánrové systémy pracují s aristotelovským konceptem. (Pospíšil, 1999, s. 17-18)

Pod pojmem genologie se tato literárněvědná subdisciplína objevuje až ve 30. letech 20. století a jejím autorem je Paul van Tieghem, který ve svém článku vyložil koncept nových metod, které využívají propojení literární vědy, filosofie a dalších duchovních věd, které mohou do problematiky žánru přinést nové perspektivy nahlížení. *„Z těchto konstatování vyplývá, že literární žánry nejsou prostými nálepkami, ale odpovídají podstatným realitám literárního umění. Studium žánrů samo o sobě, studium, které navrhuji nazývat genologií, představuje živý historický zájem a dovoluje hlouběji pronikat do tvorby a postav literárního díla.”*(Tieghem, 1938)

Prvotním krokem byla snaha o vytvoření samotného termínu žánr, což se ukázalo jako velice složitý krok. Teoretici jej vymezili nejprve z obecného pohledu, poté ve vztahu k jednotlivým uměleckým oborům a k literatuře. Každý z nich ale vnímal pojem subjektivně, a sešlo se tak několik definic, přičemž některé považují literární žánry jako výchozí bod literární struktury, jiné směřovaly k tradiční definici žánru jako množině textů se společnými znaky či strukturou. Dalším krokem bylo vytvoření teoretických definic k jednotlivým rovinám žánrové systematiky; zpracování metodologických podkladů pro žánrové zkoumání; a geneze literárních druhů z hlediska literárních směrů (včetně lidové slovesnosti a folklóru). (Pospíšil, 1999, s. 17-30)

„Fowler rozlišuje tyto žánrové kategorie: rod (kind: lyrika, epika, drama), druh (subgenre: součást rodu, například román v epice), modus (mode: způsob ztvárnění obvykle spojený s literárním směrem, například romantický román) a kompoziční typ (constructional

type: např. *Erziehungroman*)¹³ [...] Zabývá se také tzv. žánrovými signály, kam spadá kvantitativní hledisko v žánrové teorii v oblasti genologického názvosloví – pohrávání si se jmény, iniciálami a tituly (např. jméno Moll v Defoeově románu *Moll Flandersová* ukazuje, že půjde o příběh ze společenské spodiny).“ (tamtéž, s. 30)

S výše uvedeným Fowlerovým dělením koresponduje také současná literární věda, která pouze jednotlivé kategorie nazývá odlišným způsobem, a to literární druhy, kam spadá lyrika, epika a drama, anebo podle novějšího dělení poezie, próza a dialog. Drama se pak odděluje jako samostatný umělecký druh, jehož klasifikaci se věnuje teatrologie. Druhým stupněm jsou literární žánry a poslední rovinou jsou žánrové varianty, které nesou podrobnější rysy určitého žánru, které slouží jako definující prostředek (časoprostor, typická postava, délka).

Ze zmíněných definic literárního žánru již víme, že jde o skupiny literárních textů, které nesou určité společné znaky, a že těchto znaků je konkrétními texty užíváno jinou měrou. Nejsme tedy schopni přesně určit, ke kterému žánru text náleží. Žánrově čistý text, který by pojímal všechny znaky daného žánru, je pouze ideální teoretická myšlenka. Šidák ve své knize *Úvod do studia genologie* tvrdí, že: „jakýkoli konkrétní text se může maximálně blížit svému ideálu, ale nikdy s ním docela nesplyne. [...] Konkrétní dílo nemůžeme hodnotit jako žánr, konkrétní útvar je jen realizací některých prvků toho, co žánr povoluje.“ (Šidák, 2013, s. 97)

Opakem žánrově čistého textu jsou pak tzv. hybridní žánry, což je označení pro literární a umělecké texty, které v sobě kombinují různé prvky - žánrové (lyrickoepická povídka) nebo smíšené z vícera uměleckých druhů (komiks, kaligram), a díky tomu není možné je zařadit ke konkrétnímu žánru - z toho vychází označení žánrová „nečistota“. Pojmu se pak užívá tam, kde není možné využít konvenční žánrové analýzy, ale v současnosti se používá spíše u typologie současného románu, kde může docházet ke smíšení faktů a fikce, například když je „*autentický materiál strukturován pomocí prostředků fiktivního vyprávění, nebo odkazuje-li román sebereflexivně na proces psaní a na to, že je uměle zkonstruován (například žánr fikční biografie)*.“ (Nünning, 2006, s. 317) Současná žánrová typologie ale bere v úvahu skutečnost, že neexistuje žádný žánrově čistý text v důsledku intermediálních vztahů mezi různými druhy umění. A také, že neexistují žádné pevně vymezené hranice mezi jednotlivými žánry.

S pojmem žánrové čistoty souvisí další termín – žánrová krajina, který vznikl jako metafora k proměnlivým a prostupným hranicím mezi druhy a žánry, a souvisí s prostupností

¹³ Výchovný román

různých žánrů v rámci jednoho textu – text nese určitý dominující (výchozí) žánr, a další „okrajové“ či menšinové žánry na sebe navazuje s menší mírou participace. Žánrová krajina stejně jako samotná definice konkrétního žánru se totiž proměňuje v závislosti na jeho zpracování autorem. (Šidák, 2013, s. 97-98) Vidíme to například v proměnlivosti žánru hororu, který nejprve vznikl jakožto gotický román využívající mystiky a násilí. Doplněním žánru o nadpřirozeno vznikly duchařské příběhy, které se dále transformovaly až do podoby současného hororu.

S proměnou literárních žánrů dochází také k proměně celé literatury. Dochází k ní postupně vývojem jazyka, písemnictví, nárůstem vzdělanosti a proměnou společnosti, ale také především díky tomu, že každé dílo, vznikající mimo „přesnou“ definici žánru (a díky intertextovosti) vkládá do žánru nové konstrukční prvky, díky čemuž dochází k transformaci a aktualizaci stávajícího konceptu. To se týká především žánrů, které nemají pevnou vnitřní strukturu a jsou otevřené variabilitě. V proměnlivém systému tak přežívají a rozvíjejí se podle potřeby autora a čtenáře. Žánrové genezi napomáhá také skutečnost, že se proměňuje čtenářská obec, zvyšuje se poptávka po novinkách a již známých tématech, a také po složitosti žánrové struktury. Dnešní čtenáři se již nespokojí s jednoduchými a předvídatelnými fabulemi a „zastaralými“ žánry. Vliv na vývoj má i takzvaný horizont očekávání, což je určitý kulturní předpoklad, který čtenáři usnadňuje recepci a následnou interpretaci textu.

Podle Maurice Blancheta (Todorov, 2010, s. 11) literatura dělení na žánry opouští, kniha už nepatří k žádnému žánru – podléhá pouze literatuře. Na to navazuje Todorov myšlenkou, že nelze říct, „... že literární dílo nemá žádné vazby k jiným textům, protože právě žánry jsou těmi styčnými body, kterými dílo navazuje na spojení se světem literatury.“ (tamtéž, s. 11)

Najdou se ale i kritici žánrových teorií, kteří v klasifikaci literatury vidí ztrátu jejich hodnot. Benedetto Croce odmítá „škatulkování“ textů z toho důvodu, že každé literární dílo je jedinečné a má uměleckou hodnotu, díky čemuž je nezařaditelné. (Corbinau-Hoffman, 2008, s. 19) Díky tomuto stanovisku Croce odmítá také myšlenku intertextuality a propojenosti uměleckých děl (nejen literárních).

3.4. Žánrová typologie

Na typologii žánrů můžeme nahlížet z několika různých pohledů. V první řadě zde fungují dva přístupy k definování a tudíž i ke kategorizaci žánrů. Patří sem takzvaný žánrový realismus a nominalismus, dvě definice, které umožňují rozličné nazírání na žánry. Další možností, která je hierarchicky podřadnější, jsou takzvané genologické roviny, které umožňují žánry rozlišovat taxonomicky.

„Genologické roviny nejsou jediným způsobem typologie literární struktury, existují třídění poetologická či typologie básnické osobnosti pojaté jako autorské gesto [...] Pro genologii je (ale) důležité vertikální dělení uměleckého (literárního) prostoru (vysoké a nízké umění). Jedině genologická typologie však má povahu taxonomie, tj. pokrývá literární oblast systematicky v synchronní i diachronní perspektivě a umožňuje tak nahlédnout do logické a genetické souvislosti jednotlivých textů.“ (Šidák, 2013, s. 16)

Šidák zde zároveň uvádí, že každá z genologických rovin má vlastní kritéria, a proto je vhodné chápat je mezi sebou jako odlišné kategorie a jejich realizace, než ve vztahu částí k celku díla¹⁴. Zároveň také uvádí, že žánry nejsou do kategorií „násilně“ vřazovány, spíše naznačují oblast, kam texty žánrově směřují. (tamtéž, s. 20) V současné literární vědě fungují tři roviny dělení žánrů: na literární druhy, žánry a žánrové varianty a v rámci těchto rovin odlišujeme různá kritéria pro vymezení žánrů.

Abychom mohli nějaký žánr definovat, je potřeba pracovat s historickým a typologicky definovaným modelem. Z něj vychází narativní struktura žánru, která je pak společná pro literární útvary, které jsou součástí téhož stejně definovaného žánru. Jejím společným jmenovatelem je téma (např. fantastické), ale pouze tematické kritérium pro definici (fantastické) povídky jako žánru nestačí. Žánr je totiž tvořen nejen svým tématem, ale také formou. (Šrámek, 1993, s. 22) Vezmeme-li tedy libovolný žánr, při jeho zařazení sledujeme nejprve dvě složky, jimiž je každý žánr tvořen a poté kritéria, která mohou být jednotlivými texty v rámci žánru sdíleny.

Tyto dva aspekty žánru jsou:

- 1) *dominantní - konstantní složka, tj. ta, která je obecně platná pro všechna díla daného žánru; v historii je neproměnlivá a zaručuje identitu žánru*¹⁵
- 2) *aspekt konkrétního historického textu - jevy specifické v díle autora* (Šidák, 2013, s. 74)

Aspektům jsou pak podřícena jednotlivá kritéria, zde předně řadím hledisko tematické,

¹⁴ Blíže se genologickým rovinám věnuje Pavel Šidák v první kapitole *Úvodu do studia genologie* (2013).

¹⁵ Například afektivní charakter hororového žánru.

kam spadají různá témata a motivy, modelové typy postav, akcí či prostředí; a jejich seskupování v rámci textu. Příkladem sdílených prvků tematické kategorie je detektivka, pro niž je typickou postava detektiva a vyšetřování zločinu.

Druhá kategorie je kompoziční, jde především o uspořádání syžetu a jednotlivých tematických prvků textu; dále z hlediska kompozice rozlišuje například rozsah, který je základním prvkem při odlišování epických žánrů povídky, novely a románu. Kompozice může být chápána také z hlediska členění textu – prolog epilog; z hlediska časových vazeb v textu – např. retrospektivní vyprávění. Formální kritérium se pak týká obecně přítomnosti a správného zpracování konstrukčních náležitostí a prvků daného žánru.

Dalšími společnými znaky může být jazykový styl, či u poezie versologické a strofické vlastnosti. (tamtéž, s. 75-76) Šidák zde poukazuje na fakt, že všechny tyto kategorie v různých realizacích pomáhají formovat dané žánry.

4. Analýza žánrů Sandmana a způsoby jejich realizace v díle

V úvodní kapitole věnované různým žánrovým definicím jsem zmínila dva možné typy nahlížení na pojem žánr – realistický a nominalistický. Nejprve se zde budu zabývat dělením žánrů podle definice realistické a nominalistické. V druhé části práce pak zaměřím vytvoření čtyř kategorií podle způsobu realizace v *Sandmanovi*, kam dané žánry zařadím. V žánrových definicích se budu snažit o stručné vystihnoutí podstaty žánru, modelových prostředí, postav a motivů. Dále se pak budu věnovat analýze zpracování těchto žánrů v díle, přičemž nejvíce mne budou zajímat odchylky od žánrových stereotypů. Jelikož se v *Sandmanovi* vyskytuje velké množství žánrů, budu se věnovat pouze těm, které nejsou analyzovány v žádné jiné kapitole. Hlavní tři žánry pak budu analyzovat v další kapitole detailněji, pomocí sémanticko syntaktického přístupu. Zde je pouze zařadím do správného definičního přístupu a dále se jimi nebudu v této kapitole zabývat.

Do skupiny žánrů realistických, bych zařadila tyto žánry: dobrodružný román, fantasy literatura, gotický román, horor, kriminální žánry, pohádka, pověst, romance.

Všechny tyto žánry jsou tvořeny množstvím definujících prvků nahlížených a jednotlivé realizace těchto žánrů z daných prvků nerovnoměrně čerpají.

Mezi žánry nominalistické pak řadím apokryf, bajku, blankverst, epilog, mýtus, píseň, prolog. Tyto žánry jsou tvořeny konkrétními texty, které sdílejí společní znaky.

4.1. Realizace žánrů v sérii Sandman

V rámci žánrové analýzy desetidílné série *Sandman* jsem našla čtrnáct realizovaných žánrů. Vymezení jejich definičních prvků a zařazení do žánrové definice jsem provedla v úvodu této kapitoly. Zde bych se chtěla věnovat konkrétní realizaci těchto žánrů v rámci *Sandmana*. Neil Gaiman v díle transformuje žánry celkem do čtyř podob. Prvním typem, je přítomnost konkrétního žánru v rámci jeho konstrukčních pravidel.

1. Bajka

Také spadá do žánrů vymežitelných podle nominalistické definice, protože se jedná o žánr definovaný skupinou textů, majících konkrétní tematické prvky, které jsou v případě bajky alegorie, a k nim se vážící personifikované zvířecí postavy, nesoucí lidské vlastnosti; dalším prvkem je pak kritika nějaké lidské či společenské vlastnosti. Příběh bajky předkládá nějaký problém či situaci, které je potřeba vyřešit, načež přichází morální poučení. Bajka je krátký fiktivní až pohádkový žánr, patřící k žánrům ústní lidové slovesnosti. (Mocná, 2004, s.34-35)

Bajka **Sen tisíců koček** z knihy *Krajina snů* (Gaiman,2005a), přináší alegorický příběh o kočkách, které sní o lepším životě a o světě, který může být změněn, když se budou všichni snažit o totéž. To je také poučením, které z příběhu vyplývá.

2. Červená knihovna aneb romance

Základním rysem žánru romance je milostná, romantická či sentimentální tematika, doplněná o stěžejní motivy lásky, touhy a zklamání. Nezbytným tematickým prvkem je milostný příběh mezi mužem a ženou; partnerský vztah plný komplikací, které vedou k nutnému rozchodu. Žánr je vystavěn tak, aby čtenář prožíval emoce s hrdinou, a příběh měl vždy šťastný konec, což má čtenáře určitým způsobem obohatit. Příběhy mají často modelovou strukturu, předvídatelné postavy i situace, a po jazykové stránce zde nalezneme romantická gesta, vyumělkované dialogy a klišé; nejde zde o vykreslování charakterů postav, vybroušený jazykový styl, ani o překonávání sociálních bariér, jde o vyjádření emocí a citů tak, aby je intenzivně prožíval i čtenář. (Mocná, 2004, s. 86-87)

Příběh Morfea a Nady aneb Romance v Sandmanovi

Tento příběh rozhodně není typickým romantickým příběhem, není naplněn radostným životem milenců; snadno překonatelnými nesnázemi ani šťastným koncem se svatbou a dětmi. Ale je to příběh o milencích z velice rozdílných a opravdu nevhodných „sociálních“ skupin, o lásce, která trvala přes deset tisíc let a o zraněné pýše, která jednoho muže bolela stejně dlouho. Původní příběh o jejich setkání, nenese nezbytný prvek šťastného konce – končí Nadinou smrtí.

Gaiman zde předkládá téměř ideální prototyp romantického příběhu s jeho typickými postavami, ale vzápětí nám jej bere a nechává jej končit tragicky. Tento fakt můžeme brát za motiv zkoušky, který je potřeba překonat, k čemuž nakonec také dojde, i když

ne v tradičním pojetí – milenci spolu nezůstávají a není naplněno ústřední téma velké lásky, ale příběh přesto končí happy-endem v podobě odpuštění.

3. Dobrodružný román

Stěžejní žánr epické literatury a v současnosti hlavní žánr populární literatury. Vyznačuje se vzrušujícím a dramatickým dějem, s množstvím nečekaných a neobyčejných situací a kolizí. Hlavní postavou bývá mužský hrdina, který se na své cestě dostává do neznámého prostředí, které se ukáže být nebezpečným. Pojetí žánru vychází z realistické definice žánru, „ideální“ dobrodružný román nese primárně motivy napětí, náhody, nebezpečných situací a dobrodružství, přičemž se odehrává v orientálním či exotickém prostředí. Během vývoje tohoto žánru došlo k mnoha variacím na dobrodružné příběhy, od hrdinských eposů, přes loupežnické příběhy k robinsonádám, námořnickým románům či chlapeckým románům. (Mocná, 2004, s. 118-119)

Dobrodružné příběhy v Sandmanovi

Ty najdeme v různých podobách v knize *Konec světů* (Gaiman, 2010), která je o tom, že se v magické hospodě sejdou různí cestovatelé z různých světů a aby si ukrátili čas během bouře, tak si vyprávějí různé příběhy.

V příběhu **Hobbův Leviatan** vypráví jeden mladý námořník o svých plavbách a o příhodě, která se mu stala na lodi Mořská čarodějnice. Vypráví o své posádce a o tom, jak jednou chytili černého pasažéra. V noci si vyprávějí příběhy – o Indii, o nevěrných ženách, o krásách moře a o životě posádky na lodi. Pak přijde bouře a z moře se vynoří obrovský mořský had, o kterém ale později nikdo nechce mluvit a to ani v přístavu. Chlapec se tomu diví, ale jeden z cestujících mu pak vysvětlí, že existují tajemství, o kterých je lepší nikomu neříkat. Třeba jako to, že Jim ve skutečnosti není chlapec, ale dívka.

Jedná se o klasický příběh o námořnících a jejich výpravách, s tou odlišností, že námořníci bývají muži a ženám bývá na lodě vstup zakázán, protože to nosí smůlu. To může být i pravdou, protože námořník je ve skutečnosti dívka, a loď napadne obrovský mořský had.

Následující dobrodružný příběh je pak naplněn duchy a dávkou nadpřirozena. Hlavní postavou je zde **Marco Polo**, který bloudí ztracen v poušti. Zasáhne ho bouře, slyší podivuhodné zvuky z písečných dun a ráno narazí na dva velice podivné muže a duchy jezdců, kteří hledají cestu ven z pouště. Jeden mu vypráví o poušti, v níž se nacházejí,

a o duších, které tam zpívají a volají na smrtelníky, aby je zmátli. Také jim vypráví o Měkkých místech, což jsou vysněná místa, která Polo a jiní cestovatelé zničili. Protože třeba námořníci sní o místech, kterých by chtěli dosáhnout, a pak je někdo objeví a prozkoumá, popíše je, a sny jsou ztraceny. Pak oba muži zmizí a Marco se setkává se Snem, kterému nabízí vodu. Dozvídá se, že překročil místo, kde se prolíná realita a sny, a je navždy ztracen. Nakonec se ale Marco probouzí a nachází svého otce i kolonu. V sérii pak nalezneme ještě obdobný příběh odehrávající se v Měkkých místech reality.

Oba jsou to příběhy o putování a nástrahách cest, o nečekaných shledáních a místech, o kterých jiní dobrodruzi sní. Na rozdíl od klasických dobrodružných příběhů zde chybí výraznější konflikt.

4. Gotický román

Žánr lze definovat podle realistické definice, jelikož vychází z otevřené soustavy množství žánrových prvků, které jsou totožné i pro jiné žánry, například horor či fantastično (fantasy). Pro gotický román je příznačné zasazení příběhu do minulosti, do temného, mystického či děsivého prostředí. Primárními tematickými prvky žánru jsou pomsta za spáchaný zločin a vina, které se hrdina potřebuje zbavit; základními motivy jsou pak tajemství, napětí a nadpřirozeno. Žánr má své modelové postavy, kterým vévodí „černobílá“ charakteristika – postavy jsou pouze kladné či záporné, tedy hrdina nebo monstrum. Dochází zde k pravidelnému opakování postav, jako udatný rytíř, zvrácený šlechtic, hřešící jeptiška. Později se přidává okultní tematika, upírské motivy, prostředí mučírny a inkvizice, a z toho vycházejí i nové postavy jako mágové, čarodějnice, duchové, skřítkové, vlkodlaci atp. Gotický román v sobě nese variace na strašení čtenářů a diváků, na rozdíl od hororu, jehož intencí je všeobíhající strach a hrůza. (Mocná, 2004, s. 219)

Sandmanova gotika

Tajemný příběh o mágovi a jeho stoupcích nalezneme hned v prvním příběhu série (Gaiman, 2002). Žánrové znaky gotického románu vycházejí z podivností přirozenosti lidského chování, divoké přírody a strachu ze tmy. Zde je nalezneme v posedlosti okultismem a následným šílenstvím, což jsou výchozí body celého příběhu. Gotika prostupuje celou povídkou, od temných schodišť, přes noční sešlosti a magické formule, k lidskému utrpení, strachu a smrti. Je patrná také po vizuální stránce, pomíneme-li hru světla a stínů, pak zřetelným symbolem, který se opakovaně objevuje, je měsíc v různých podobách.

V povídce *Nech si o mě něco zdát (Preludia a Nocturna, Gaiman, 2002)* se pak v příběhu objevují prvky spíše moderního gotického románu – tajemný dům, ve kterém se děje něco neobvyklého. Procházíme s postavami neosvětlenými pokoji a ani nemůžeme tušit, co nás ve tmě čeká. Napětí umocňuje česká černobílá verze, která temno ještě podtrhuje. V tomto provedení nám obraz vždy neřekne, co přesně vidíme a co se stalo, je nutné textové doplnění. Oproti tomu barevná verze, u níž je na první pohled jasné, že se díváme na krev, zase umocňuje motiv hororový.

5. Kriminální fikce

Žánr v sobě nese jeden z narativních archetypů – motivy loupeže, přepadení či vraždy, soudy či trestání zločinců. Téma vychází z prapůvodního boje dobra se zlem, což je něco, s čím se lidé setkávají každodenně. Pod žánr spadá subžánr detektivky a kriminálky. Tyto subžánry se liší v několika rysech – detektivka sestává z odhalování zločinu na základě stop a hypotéz, na kterém pracuje kromě detektiva také čtenář. Přičemž cílem je odhalení jediného možného pachatele. Postava detektiva vychází z archetypu hrdiny, přičemž se nezabývá jen „obyčejnými“ zločiny, ale odhalováním vražd. Detektivka mívá umělou modelovou strukturu: *„typické je být izolovaný v nějakém venkovském sídle, kde dochází k objevu těla. Následuje jakási přehlídka podezřelých a poté přichází detektiv, který oznamuje, jak zločin rozluštil a kdo je pachatelem. Přičemž veškeré vyšetřování je veskrze amatérské a odpadá jakékoliv řádné policejní vyšetřování, které by to potvrdilo.”*¹⁶ (Cuddon, 1998, s. 194)

Kriminálka se pak liší především v tom, že se nejedná pouze o vyřešení hádanky, kdo je vrah, ten může být znám již od začátku příběhu. Principem kriminálního románu je zjištění psychické motivace pachatele a způsobu provedení daného zločinu. (Vlašín, 1984, s. 189)

Kriminální žánry v Sandmanovi

Tento žánr je v Sandmanovi realizován hned několikrát, nejprve Morfeus pátrá po svých magických artefaktech; podruhé spolu se sestrou hledají ztraceného bratra, a posledním příběhem je únos chlapce. Příběhy jsou na pomezí detektivky a kriminálky, protože zpočátku opravdu netušíme, kdo chlapce unesl (nebo kdo ukradl Morfeovy předměty), a to je pro čtenáře detektivky nejdůležitější. Ke kriminálce nás přibližuje psychologický aspekt příběhu – motivy Lokiho a Puka. Z příběhu se nakonec dozvídáme, kdo jsou únosci, ale netušíme a nedozvíme se, kdo lotry najal a proč se chtěl chlapce zbavit. Tyto

¹⁶ Volně přeloženo z CUDDON, J.A. Dictionary of literary terms, 1998 str.194

příběhy nesou motiv pátrání – po chlapci a jeho únoscích, po zlodějích; přičemž jsou doplněny o hledání stop a podezřelých, vyslýchání svědků, atp.

Gaiman se zde však odklání od tradičních pojetí postav tohoto žánru – tedy detektivů, vyšetřovatelů či policistů, a místo nich nasazuje „amatéry“, kteří svým jednáním situaci spíš zhoršují a ve většině případů sami spáchají další zločiny. V posledním příběhu pak najdeme úplný opak standardních postav – do role pátrače je zde postaven několikanásobný vrah a pomocníkem je mu havran. Gaiman zde k žánru krimi přistupuje lehce parodicky, ale přesto se drží základních fází kriminálního příběhu, tedy spáchání zločinu, jeho odhalování a potrestání viníků.

6. Píseň

Podle *Slovníku literární teorie* je píseň krátkou básnickou skladbou, která je určena ke zpěvu, nebo též literární text bez hudebního a vokálního doprovodu. Kompozice se vyjadřuje pravidelným rýmem, výraznou strofickou a často i refrénem. Píseň se zpravidla řadí k lyrice, ale nelze ji odtrhávat od žánrů jako je balada, romance, historická píseň, kramářská píseň či hymnus. Písně se dělí na lidové a umělé, duchovní a světské, nebo komorní či společenské (politické, vlastenecké), a z toho také vyplývá jejich tematika a motivy. (Vlašín, 1984, s. 455)

Orfeova píseň (Gaiman, 2008b)

Píseň je v sérii poněkud ojedinělým žánrem, přesto má v některých povídkách důležitou úlohu. Propojuje se zde s mytickou postavou Orfea, talentovaného zpěváka. Z hlediska tematiky zde nalezneme dva druhy písní – milostné a politické. Ústředním tématem milostné písně je smutek ze ztracené lásky, doplněné o motivy lásky a smrti. Politická píseň pak nese téma války a volnosti; motivy krve, vzpoury a smrti – je motivovaná Francouzskou revolucí. Obě písně jsou nejprve „zpívány“ pouze Orfeem; v případě politické písně se k němu ale přidávají ostatní hlavy a společně zpívají chór o loutkách a pak o snu a o jeho konci. Píseň je v sérii graficky vyznačena symbolem noty a odlišným stylem písma.

4.2. Realizace žánrů ve fikci

V literární genologii existují žánry, které je možné realizovat v jakémkoli textu a stále mají stejný význam a záměr. Existují ale také žánry, které jsou charakterizovány svým vztahem ke konstruování světa, jako je například mýtus, apokryf, pověst aj.

1. Mýtus¹⁷

Z hlediska žánrového zařazení a definice řadím mýtus mezi žánr definovatelný podle nominalistické přístupu, protože mýty jsou uzavřená skupina textů, které mají své konstrukční prvky, bez nichž by mýtus nefungoval. Tím stěžejním je pak právě jeho postavení ke světu.

„Podstata mýtu jako takového tkví především ve skutečnosti, že pro příslušníka dotyčného etnika je mýtus naprosto samozřejmým a reálným.“ (Kašpar, 1996, s. 146)

Mýty jsou vyprávění, báje; základní texty, které pomáhají utvářet kulturní povědomí daného společenství. Jedná se o smyšlené příběhy, odpovídající na základní otázky člověka, které se týkají historie bohů, stvoření a případně i konce světa (apokalypsa).

„Mýtus tedy zprostředkovává univerzální výklad světa a jeho fungování (uvnitř dané společnosti) a vytváří závazné modely chování. V průběhu doby některé prvky mytologického příběhu ztrácejí na důležitosti, kulturní změny způsobí změny ve výkladu světa. To vede k přeznačení mýtického příběhu a jeho jinému výkladu.“ (Čeňková, 2006, s. 88)

Oproti těmto mýtům pak stojí jeden zvláštní typ, který Šidák nazývá autorský neboli umělý mýtus. Jejich princip spočívá v tom, že vypadají jako klasické mýty, a nesou všechny jeho konstituční prvky, ale jedná se o umělé příběhy o genezi daného fikčního světa. Umělé mýty jsou jakousi pastiší na žánr mýtu jako takového. (Šidák, 2013, s. 142) Na rozdíl od klasických mýtů ty autorské nemají vliv na čtenáře, protože nevysvětlují fungování reálného světa, ale působí pouze na konkrétní fikční svět a jeho postavy.

S autorským mýtem pracuje také Neil Gaiman v *Sandmanovi*, kde vytvořil kompletní novou mytologii, která je založena na postavách z mytologií „reálných“ či různých světových náboženství.¹⁸ Budeme-li chtít vymezit rozdíl mezi mýtem (i umělým) a jemu podobným literárním žánrem – eposem, pak stěžejní rozdíl najdeme v tom, že mytický svět vzniká z ničeho a jeho hlavními postavami jsou bohové. Epos oproti tomu se odehrává v již

¹⁷ Mýtus úmyslně řadím na první místo, protože jeho zpracování je pro dílo stěžejní. Ostatní žánry jsou řazeny podle abecedy.

¹⁸ Mytologií rodiny věčných a pastišemi antických, egyptských a severských mýtů se budu zabývat v kapitole Intertextualita.

existujícím světě a postavy jsou hrdinové či polobozi, kteří se staví na odpor právě bohům.

Z tohoto pohledu se Gaiman drží zavedených žánrových pravidel; Morfeův svět je znovu vytvářen z trosek toho předešlého, hlavními postavami jsou postavy, které jsou více než bozi a všichni se zabývají svými úkoly nezbytnými k vytváření světa.

V *Sandmanovi* se setkáme s několika typy umělých mýtů, jednak se jedná o pastiše již existujících antických mýtů, dále se pak setkáváme s umělým mýtem kosmogonickým a eschatologickým – tedy mýty o stvoření světa a jeho konci. Kosmogonický mýtus zpracovává Gaiman do dvou podob – jednak z pohledu stvoření lidského světa a poté vytváření konkrétních magických světů.

V sedmém díle *Krátké životy* (Gaiman, 2009) vypráví Zkáza o stvoření světa a příchodu Věčných „na svět“. „*Když vznikl tento vesmír, přišel do něj Osud, sám v temnotách. Než začal existovat první živý organismus, naše sestra už tam čekala. A když se první živý tvor probudil k životu, byl tam i sen. A pak přišli na svět lidé a zrodili se Zkáza, Zoufalství, Touha a Radost. A Věční začali plnit své závazky.*” (Gaiman, 2009, str. 187)

Můžeme říci, že reálný svět v komiksu Sandman je totožný s naší realitou, a přesto je odlišný právě přítomností sedmi bytostí, které stojí nad každým náboženstvím a skutečnost, že existují, zde není až tak nepředstavitelná.

2. Apokryf

Je žánr zařaditelný do skupiny vymežitelné podle definice v nominalistickém pojetí, protože jde o uzavřenou skupinu textů, které mají své konstrukční a tematické prvky, bez nichž by tento žánr nefungoval. Apokryf se týká teologických textů, které mají určitou náboženskou tematiku, ale nikdy nebyly zařazeny do Starého či Nového zákona. V moderní literatuře se pak jedná o texty, které různým způsobem parodují obecně známé příběhy, motivy a texty. Záměrem žánru je přeformulování původního příběhu díky humoru, ironii a satíře, a dekonstruktivnímu realistickému nadhledu přidávajícímu příběhu dávku kacířství. (Mocná, 2004, s. 22-23)

Sandmanovské apokryfy

Osudy Kaina a Ábela jsou všeobecně známy z Biblického *Starého zákona*. Gaiman posouvá jejich příběh do světa nesmrtelnosti, kde si neustále prožívají svá prokletí, přičemž z Kaina se tak stává psychicky labilní vrah a z Ábela oběť trpící stockholmských syndromem. S těmito postavami se setkáváme v průběhu celé série, a zpočátku se zdá, že ani

v nesmrtelném světě nedokáže ani Kain a ani Ábel změnit svůj osud, ale to se změni v předposledním díle, když Ábel opravdu zemře a Kain po něm truchlí.

Druhý příběh, který můžeme považovat za apokryf, se nachází v druhé knize *Bájí a odlesků* (Gaiman, 2008b), pod názvem *Havraní sněm*. Vypráví se zde o počátcích lidské existence v božské zahradě, kdy Bůh stvořil prvního člověka. Byl jím Adam, obří hermafrodit, který měl čtyři nohy i paže, dvě tváře, dvojí pohlavní ústrojí a ke svému protějšku byl přirostlý zády. Adam byl prvním mužem i první ženou. Ale pak je Bůh rozdělil vedví, na mužskou a ženskou polovinu, a ženskou pak pojmenoval Lilith. Ale žena byl příliš silná, chytrá a nezávislá; snad i nadřazená svému protějšku, a odmítala se mu podřídit, za což ji Bůh z Ráje vykázal. Lilith odešla a zplodila mnoho dětí. Aby Adam nezůstal sám, stvořil mu Bůh druhou ženu. Stvořil ji z ničeho, postupně skládal kosti a maso, orgány a krev, kůži a tvář, Ale když jí dal život, Adam věděl z čeho je živá a nechtěl ji. Poučen, uspal Bůh Adama a z jeho žebra vytvořil třetí ženu Evu, s níž pak sdílel Rajskou zahradu, dokud neokusili ovoce ze stromu poznání a nebyli vyhnáni. Ta žena žije dodnes, nesouc vinu za první hřích, a žije v malé jeskyni na okraji Snění.

3. Pověst

Žánr vycházející z nominalistického pojetí, má svůj původ v ústní lidové slovesnosti. Charakteristický je pro něj krátký a jednoduchý příběh, nesoucí reálné i fantastické či nadpřirozené prvky. Na rozdíl od pohádek má pověst pevně vymezený chronotop; alespoň část je jí pravdivá a nemusí mít nutně šťastný konec. Pověsti se dělí na místní, historické a démonické, které vypravují příběh o setkání lidí s nadpřirozenými bytostmi. (Vlašín, 1984, s. 287-288)

Lovec

Povídka nese žánrové rysy pověsti. Jedná se o příběh mladého muže – lovce, který putuje za dívkou svého srdce a na cestě naráží na různé fantastické prvky – magické předměty, Baba Jagga i podivný knihovník a jeho pán Sen, kteří mohou vstoupit do místností bez dveří, a nepostřehnutí z nich i zmizet. I mladík sám je nadpřirozenou bytostí – je vlkodlakem. Pověst se zde kryje s pohádkou, jíž by pravděpodobně i byla, nebýt vypravěče, který v jejím závěru potvrzuje její pravost (i když opět jen v rámci příběhu).

4.3. Citace žánru

Třetí forma užití žánru zde v *Sandmanovi*. Nejedná se o autorskou realizaci žánru, ale o jeho přepis z původního díla. Jedná se tak o druh intertextuálního vztahu, mezi Shakespearovým pretextem a Gaimanovým komiksem.

Specifickou formu verše zvanou **blankverst** je také možné považovat za žánr – díky tomu, že za sdílené společné prvky budeme považovat jeho specifickou kompozici, která je příznačná právě pro tento typ textu. Díky tomu jej také můžeme řadit do žánrů vycházejících z definice nominalistické. Blankverst je typem neveršovaného prozaického verše o pěti stopách v jambickém pentametru, a používá se od 15. století nejen v poezii a próze, ale také v dramatu a každodenní běžné mluvě. V dramatu byl hojně využíván Williamem Shakespearem v jeho hrách. (Vlašín, 1984, s. 48)

V *Sandmanovi* tento typ žánru můžeme také nalézt, autor jej ale zpracovává formou citace žánru. V díle to vypadá tak, že Gaiman ve dvou povídkách, které sám zkonstruoval, používá již vytvořeného textu, který přepisuje právě z díla Williama Shakespeara, konkrétně z dramát *Sen noci svatojánské* (Shakespeare, 2010) a *Bouře* (Shakespeare, 2007). Toto použití blankverstu můžeme v díle také označit za intertextový vztah, konkrétně aluzi, a to na jazykový styl používaný Williamem Shakespearem v jeho dílech.

4.4. Ostatní žánry

Budeme-li se držet vymezení jednotlivých rysů, které mohou být texty sdíleny, můžeme za specifické typy žánrů považovat také takové texty, které mají společný pouze určitý druh kompozice. Mezi tyto žánry pak řadím prolog a epilog, což jsou dvě složky textu patřící k jeho vnější kompozici. Ani jeden z těchto žánrů se nevyznačuje žádnou definující tématikou ani postavami, přesto se však v *Sandmanovi* jedná o důležité žánry.

Prolog znamená předmluva nebo úvod, a mívá dvě podoby. Ta první se zpravidla objevuje v odborných či populárně naučných knihách a slouží jako uvedení do problematiky knihy, ke stanovení cílů apod. V podobě, v jaké se s ní setkáváme také v analyzovaném komiksu, se pak prolog používá v dramatu. Zde jedna z postav představí, co se bude hrát a seznamuje s postavami. (Vlašín, 1984, s. 295)

Pokud nějaký příběh potřebuje předmluvu, je jím *Sandman*. Vysvětlení, jak to všechno

začalo, co se událo a proč tomu tak je, v sérii nenajdeme. Stejně jako kdo byl prvním snovým vírem (*Domeček pro panenky*, Gaiman, 2003b), kým byl za smrtelného života Matouš, nebo proč Sen stvořil Korint'ana. Odpovědi na tyto i mnohé další otázky zjistíme v komiksových sešitech *Sandman Overture I, II.* (Gaiman, 2013b)

Přesto se však určitého úvodu dočkáme, a to ve čtvrté knize *Údobí mlh* (Gaiman, 2005b), kde se poprvé setkáváme s celou rodinou Věčných. Povídka začíná tím, že nejstarší Osud čte ve své knize a dozvídá se novinky z blízké budoucnosti. Postupně svolává celou rodinu, aby se sešli v jeho sídle. Smrt a Sen patří k těm starším; mladší Zoufalství, Delirium a Touha jsou pak ty rozmařilejší vtělení¹⁹. Každý z nich má své povinnosti, své království a svůj život, do kterého zbytek rodiny příliš nezasahuje. A tak si po mnoha stoletích mohou zase společně promluvit, vyřešit staré problémy a otevřít ještě starší rány. Jak se dočetl Osud ve své knize, tímto setkáním se uvádí do pohybu události, které mnohé změní.

Druhým žánrem je **epilog** neboli doslov. V divadelní hře se jedná o závěrečný proslav k divákům, který dovysvětluje skrytý význam příběhu či poděkování, a podobně funguje také v literatuře, kde může autor dodat poznámky ke svému dílu. V dramatu jej využíval např. William Shakespeare, který jej užíval k vysvětlení původního záměru či smyslu hry. (Vlašín, 1984, s. 95)

Epilog v podobě jak jej známe z divadelních her, pak nalezneme v povídce *Sen noci svatojánské* z knihy *Krajina snů*, přičemž je zakončena Pukovou replikou – doslovem za ukončenou hrou. Původní smysl doslovu pojal Gaiman poněkud odlišně, než jak tento žánr zamýšlí. Místo pouhého stručného rozloučení či shrnutí pointy dochází k transformaci žánru do tematicky velice nasyceného žánru, který disponuje značným rozsahem. Gaiman do epilogu zakomponoval množství úplně nových postav, s nimiž se ve výsledku loučíme, místo abychom je poznali.

Sám autor pak nazývá závěrečnou povídku *Preludia a Nocturna* epilogem za celým prvním dílem. Je doslovem, zamyšlením a uvědoměním si svého místa ve světě. *Tlukot jejich křídel* (Gaiman, 2002) je povídkou o ztracených iluzích, kde Morfeus vypráví své sestře o událostech, které jej potkaly, a o pocitu bezvýznamnosti, s nímž se potýká. Povídka je ryze naturalistická, plná pesimismu, popisuje smutek jednoho (ne)obyčejného „člověka“, který bojuje o své místo ve světě. Zlomenému Snu je opozicí Smrt, která mu ukáže novou perspektivu jeho existence. A určitou optimistickou stránku jejich nedocenených zaměstnání. Grafická stránka této povídky funguje poněkud odlišně než u ostatních, kde styl podtrhoval děsivý příběh. Zde naopak nalezneme jednoduchou kresbu, a složitější styl pak u minima

¹⁹ Sedmý ze sourozenců, Zkáza se v sérii neobjevuje až do druhé knihy šestého dílu *Báje a odlesky*.

částí, které se týkají spíše emocionální stránky postav.

Epilogem za celou sérií je pak závěrečný díl *Tryzna* (Gaiman, 2012), kde se setkáváme s již známými postavami, bohy i bytostmi z předešlých dílů. Rodina Věčných pořádá tryznu ve Snění, jediném místě, kde je možné se rozloučit se Snem. Přítomní si pak vyprávějí příběhy o Morfeovi, jak se potkali, co spolu prožili a jaký byl „člověk“. Druhý den přichází pohřeb, kde promlouvají Věční a loučí se s bratrem, a mezitím se nový aspekt Snu chystá na setkání se svými sourozenci. Poslední díl je pak završen tím, že se všichni lidé probouzejí, a sen o Snu se jim vytrácí z myslí.

5. Modely k žánrové analýze

Tato kapitola bude zaměřena na vytvoření několika pracovních taxonomických modelů, pro žánry fantasy, horor a pohádka. Jejím cílem bude popsat modelové subkategorie těchto konkrétních žánrů a vytvořit základní genologická schémata. Pokusím se zde vypracovat nejen kategorizační soupis prvků, které náleží k jednotlivým žánrům, ale spíše o vyznačení ustálených i aktualizovaných soustav žánrových prvků. A to konkrétně narativu, postav, prostředí (chronotopu), témat a motivů.

Nejprve je ale potřeba stanovit si pracovní definice jednotlivých žánrů, jež pak budu dále rozvíjet do analytických modelů. Z předchozí kapitoly již víme, že žánr je koncept neustálený, a v mnoha oborech i jazycích chápáný rozličně. Doposud nevznikla jediná jeho konkrétní a všeobecně platná definice, protože to pravděpodobně ani není možné. Uchopení konceptu obecného pojmu žánr, stejně jako jeho jednotlivých „podtypů“ bývá pak často subjektivní. Jelikož mnou zvolené žánry jsou z hlediska vymezení pojmu a jeho hranic také poněkud nestabilní, budu pracovat s definicemi vypracovanými odborníky a zároveň s vlastními - subjektivními žánrovými definicemi.

Na základě takto vypracovaného taxonomického aparátu budu v praktické části analyzovat vybranou komiksovou sérii a konfrontovat autorovu realizaci s modelovými definicemi.

Nutno podotknout, že doposud nebyla vytvořena poetika komiksu, ani jeho vlastní genologie a proto se pokusím o vytvoření zcela nového odvětví žánrové typologie. Komiksově médium je jedinečný druh umění, které, byť je občas přiřazováno k literárním žánrům anebo srovnáváno s filmem, nenáleží ani k jednomu z nich. Přesto od obou médií mnohé přebírá. Z této skutečnosti pak budu také vycházet při zpracování žánrových modelů.

Žánry jako je horor, fantasy či pohádka mají svůj původ v literatuře (či ústní lidové slovesnosti) a filmem byly postupně transformovány pro jeho vlastní prostředí – a stejně tak komiks aktualizuje jednotlivé konstrukční, narativní či tematické prvky z těchto dvou „světů“. Jednotlivé žánrové modely pak budu vypracovávat ve spolupráci s texty, zabývajícími se konstrukcí a fungováním jednotlivých žánrových variant. Bude se jednat o knihu *Morfologie pohádky* V. J. Proppa (Propp, 1999), *Morfologie fantastické povídky* Jiřího Šrámka (Šrámek, 1993), článek *Podstata hororu* od Noëla Carrola (Carroll, 1993) a další jim podobné texty. Předlohu v konkrétní žánrové analýze podle Altmanova syntakticko-sémantického přístupu jsem našla v práci Jakuba Kordy (2012, s. 43-56), který takto

analyzuje kriminální seriály a pro jednotlivé prvky vytváří sémantické kategorie.

5.1. Definiční kategorie pro žánrovou analýzu

POSTAVY

Nejdůležitějším konstrukčním prvkem definujícím jakýkoliv žánr, ať už filmový či literární (nebo komiksový) jsou jeho postavy. Každý žánr má své charakteristické postavy, z nichž lze i předem odvodit o jaký se jedná žánr, ale u některých žánrů dochází k míšení postav. Vezmeme-li si jako příklad postavu čarodějnice, tak její význam je naprosto odlišný od pohádky, hororu a fantasy. V prvním případě je jí automaticky přisuzován význam záporné postavy, v hororu je tomu zrovna tak, a oproti tomu ve fantasy může být postava čarodějnice kladná nebo záporná, záleží na její roli v textu a jejím záměru.

Motivací či záměrem postav se zabývá kromě N. Carrola také V. J. Propp, který je charakterizuje jako příčiny a cíle postav, vedoucí k určitým činům. A dodává, že právě motivace postav je v pohádce nejproměnlivějším prvkem. (Propp, 1999, s. 67-69)

V rámci jednotlivých žánrů se budu zabývat spíše charakterizací postav pro žánr nejpriznáčnějších, a to z toho důvodu, aby bylo jasné jejich postavení v rámci daného žánru. Ve své vlastní analýze se pak budu věnovat specifikaci nejvýraznějších postav ztvárňujících daných žánr v *Sandmanovi*. Zaměřím se na analýzu postav kladných i záporných, u hororu pak postav pouze záporných, protože právě ony jsou definujícím prvkem žánru hororu – postavy kladné, až na „hrdinu“ příběhu, bývají často nevýrazné a bez bližší specifikace vůči textu.

PROSTŘEDÍ

Do oddílu prostředí míním kromě prostoru zahrnout také časový aspekt. Místní i časové určení má v případě hororu velký podíl na určování významu. V žánrech mohou určité typy prostředí přinášet definující sémantické významy, z nichž je předem možné předpokládat určité tematické zařazení textu. Přesto však například u hororu platí, že se může odehrávat v jakémkoliv prostředí i čase.

Jelikož zde analyzujeme komiksové médium je důležité, abych se zde nezabývala

pouze prvky prostředí, ale také jejich obrazovým ztvárněním, které je pro komiks nejdůležitější. Propracovanost a autenticita přispívají k rychlejšímu rozpoznání žánru, a naopak dobové nesrovnalosti dojem ze žánru narušují.

IKONOGRAFIE

„Termín ikonografie původně pochází od Erwina Panofského, který tímto termínem označoval metodu vedoucí k rozpoznání konvenčních (druhotných) významů ve výtvarném díle. Ikonografie podle něj spočívá v přesné identifikaci záměrně vkomponovaného motivu odkazujícího na nějaký konkrétní význam, předpokladem pro vnímání je tedy znalost pramenů (témat a pojmů), k nimž takový motiv odkazuje.“ (Korda, 2012, s. 51)

V této kapitole se tedy budu snažit o popis a klasifikaci motivů a jejich atributů, a jejich vazby na vytváření významů vůči žánru. Nick Lacey ve své knize *Narrative and Genre* (2000, s. 138-139) upozorňuje na aktualizaci Panofského metody a tedy, že v případě vezmeme-li k analýze zvukový a/či obrazový text, je potřeba zaměřit se také na identifikaci motivů vizuálních a zvukových, které zahrnují použití diegetických i nediegetických zvuků. Ty mívají v některých typech textů a některých žánrech veliký význam.

ZPRACOVÁNÍ

Nejdůležitějším rozdílem mezi realizací žánrů v literatuře, filmu i komiksu je jejich výsledné zpracování. Je tomu tak z toho důvodu, že každé z těchto tří médií používá jiného způsobu, který je v tomto ohledu činí jedinečným. Literatura si zakládá na tom, že bez pomoci obrazu či zvuku dokáže působit na čtenářskou představivost a předložit mu fikční svět tak, jak si sám autor přeje a představuje, a právě v tom tkví skutečné umění spisovatele.

Výborným příkladem jsou horory Stephena Kinga, který je považován za „mistra“ literárního hororu. Jeho díla jsou vykonstruována tak, že čtenáře dosadí do centra příběhu a každým slovem na něj působí. Druhým příkladem vytváření čtenářské představivosti je určitě dílo J. K. Rowling, která vypracovala fikční svět *Harry Pottera* (Rowlingová, 2000) tak do detailů, že filmařům nasadila hodně vysokou laťku při adaptaci jejího díla, a to protože její čtenáři měli tento svět vytvořený ve své fantazii natolik pevně, že jeho realizace na filmovém plátně byla mnohdy nedostačující.

Oproti literatuře pak stojí film, který na diváky působí přesně opačnými zbraněmi než

literatura, protože má možnost pracovat s obrazem a především zvukem, který je od filmu a některých žánrů naprosto neoddelitelný. Jistě, proběhla éra němého filmu a její filmy byly oblíbené, ale dnes se film bez zvuku a hudby neobejde.

Stejně jako film, také komiks spoléhá na svou vizuální stránku, která je jeho neoddelitelnou součástí. A právě konkrétní vizuální zpracování je to, co odlišuje jeden komiks od druhého. Při tvorbě komiksu stojí veškerá zodpovědnost právě v rukou kreslíře, inkera, koloristy a jiných grafiků, protože je na nich, aby přesvědčivě a dokonale ztvárnili autorovu představu o díle. Neil Gaiman v každém díle spolupracuje s různými kreslíři a grafiky, na jedné povídce jich často pracuje i několik. A jsou to právě oni, kdo jeho žánrovým povídkám vtiskávají tu pravou děsivost, kouzelnost a především jedinečnost.

5.2. Model fantasy²⁰

“Souhrnné označení pro umělecká díla, jejichž fikční svět neodpovídá reálné zkušenosti se světem aktuálním, přičemž nejde jen o tematizaci světa nadpřirozeného” (Šidák, 2013, s. 249)

Hned v úvodu je nejdůležitější zmínit, že fantastická literatura (či fantastika) a žánr fantasy, jsou dva rozdílné termíny, které bývají často mylně propojovány. Pavel Šidák ve svém *Úvodu do studia genologie* vymezuje tři typy významu pojmu fantastika. První přináší poněkud široké, obecné vymezení jako přítomnost nadpřirozeného, což by vzhledem k binárnímu dělení celé literární struktury znamenalo, že fantastika má podobu literárního druhu. Druhým typem pak je konkrétní žánr, v němž dochází k průniku nadpřirozených (či paranormálních jevů) do reálné oblasti. (Šidák, 2013, s. 250). Posledním je pak pojetí podle Tzvetana Todorova, který fantastiku považuje za žánr, který obsahuje události, které je možné vysvětlit dvěma způsoby zapříčinění – přirozenými a nadpřirozenými. A právě ona možnost jedincova váhání (a to postavy i čtenáře), zda je událost skutečná či nikoliv, vytváří podle Todorova onen fantastický účinek. (Todorov, 2010, s. 26)

V knize *Morfologie fantastické povídky* (Šrámek, 1993, s. 5) pracuje autor Jiří Šrámek s definicí fantastiky, vycházející z Vlašínova *Slovníku literární teorie* (Vlašín, 1984), který

²⁰ V úvodu kapitoly se budu věnovat rozlišení dvou pojmů fantasy a fantastika, které bývají často zaměňovány.

ji definuje jako „*díla, která vytvářejí obraz skutečnosti za pomoci smyšlených rysů, tj. takových, které neodpovídají běžné zkušenosti ani obecně platnému nazírání světa*“.
(Šrámek, 1993, s. 5)

Pojem fantastika tak můžeme považovat za nadřazenou kategorii, pod níž pak spadají žánry jako sci-fi, fantasy a horor. Fantasy se od fantastiky primárně odlišuje v tom, že jeho příběh je zasazen do zcela fiktivního světa a pro postavy (i čtenáře) je ona „smyšlená-nereálná“ událost (situace) přirozená. Oproti tomu fantastika konfrontuje své postavy zasazením nadpřirozené události do světa skutečného. Podle Šrámka zde funguje tzv. „*Souhra a napětí mezi realistickým a fantastickým prvkem. Fantastická povídka má ve shodě s touto koncepcí charakter realistického vyprávění, v němž se sice objevuje nepochopitelný (fantastický) prvek, ale syžet je uspořádán takovým způsobem, aby tento element působil pokud možno přijatelně. Potřebná souhra fantastického a realistického prvku také vyžaduje, aby nebylo odhaleno předem, že popisované fantastické jevy nastanou v halucinačním stavu nebo pod vlivem drogy.*“ (tamtéž, s. 23)

Rozdíly mezi fantastikou a fantasy nalezneme i v dalších rysech, například, podle tzv. „zákonu fantastické povídky“ od Jeana Pierroty, musí být „ono nereálno“ předkládáno jen v malém množství a vždy pouze na krátký okamžik, a to z důvodu pravděpodobnosti děje. (tamtéž, s. 46) Oproti tomu u fantasy žánru je onen prvek přítomný v rámci celého příběhu, a čtenář je srozuměn s faktem, že jemu předložený příběh je smyšlený.

Sci-fi a fantasy jsou pak žánry velice podobné, od sebe je odlišují použité rekvizity či prostředí, do něž jsou zasazeny. Fantasy bývá tradičně spojováno s minulostí, s netechnickým světem; sci-fi se pak většinou odehrává v antiutopické budoucnosti nebo ve vesmíru, využívající vědu, přírodní zdroje či mimozemskou technologii.

V českém prostředí bohužel nevznikly žádné publikace zabývající se fantasy žánrem mimo encyklopedické či slovníkové definice, obdobně je tomu u publikací anglo-amerických, které nabízejí především tituly stylu encyklopedie světa fantasy apod. Budu zde tedy vycházet především z definice pocházející z *Encyklopedie literárních žánrů* (Mocná, 2004, s. 1988), která spíše než definici předkládá definiční prvky žánru týkající se prostředí, postav a tematiky.

Definici žánru můžeme ale vyvodit z výše zmíněné Vlašínovy definice fantastiky, s tím, že ji upravíme pro žánr fantasy. Na rozdíl od fantastiky, není fantasy zasazeno do reálného světa, naopak předkládá čtenáři či divákovi zcela fikční a nadpřirozený svět, který je jím automaticky přijímán jako nereálný. Chybí zde tedy Todorovův prvek váhání, mezi reálnem a nereálnem.

Původ žánru nalezneme ve folklóru, ale i v antice a středověku, kde jsou fantastické prvky ovlivňovány mytologií či náboženstvím. Odtud také pochází přebírání určitých motivů, které se mohou jevit jako modelové, například víceméně archetypální postavy – hrdinové, rytíři, či celé skupiny (Pán prstenů), postavy draků, trpaslíků a skřetů, dále pak motiv cesty a putování.

V rámci fantasy rozlišujeme několik žánrových variant: hrdinské fantasy je zaměřeno na boj dobra se zlem (J. R. R. Tolkien - *Pán prstenů* (Tolkien, 2006)); historické fantasy pak pracuje s variacemi na historické období, především na středověk, či je zasazuje do historie naší reality (A. Sapkowski - *Husitská trilogie* (Sapkowski, 2001)). Třetím typem je fantasy magie a meče; komické fantasy - *Úžasná Zeměplocha* Terryho Pratchetta (Pratchett, 2000). Specifická jsou pak díla dark fantasy (kombinace s prvky hororu), městské fantasy či science fantasy (fantasy s vědeckými prvky.) (Mocná, 2004, s. 188)

Fantasy jakožto žánr populární literatury se v současnosti těší velké produkce nových titulů, bohužel však doplácí na komercializaci a početné variace oblíbených témat.

DEFINIČNÍ PRVKY FANTASY

POSTAVY

V tomto žánru je poněkud komplikované hovořit o modelových postavách, protože takové lze přiřadit spíše k jednotlivým subžánrům fantasy, než k němu obecně. Fantasy sdílí určité modelové postavy s žánrem hororu či s pohádkou, ovšem s tím rozdílem, že tyto postavy mají v každém z těchto žánrů jiné funkce a záměry.

V hrdinském či historickém fantasy jsou oblíbené postavy právě hrdinové, rytíři, drakobijci, kteří vystupují jednotlivě nebo častěji ve skupinách. Z nelidských postav zde máme různé bytosti a zvířata jako jsou draci, skřeti, trolové a obři aj. Spolu s čarodějnicemi a mágy se pak objevují i v žánru fantasy magie a meče, ale také ve fantasy komickém²¹. Obdobně pracuje s postavami také dark fantasy, která sdílí své postavy s žánrem hororu – objevují se zde upíři, zombie, různá monstra apod., a proto jsou tyto dva žánry od sebe těžko odlišitelné. Je tomu také z toho důvodu, že horor stejně jako fantasy může situovat svůj příběh do nereálného prostředí.

²¹ Tyto postavy se mohou samozřejmě libovolně objevovat v ve všech těchto podtypech fantasy, a zároveň také nemusí.

PROSTŘEDÍ

Prostředí, stejně jako postavy, se silně odvíjí od tématu příběhu a jeho subžánrového zařazení. Nejčastěji se ale jedná o alternativní verzi „našeho“ středověku či novověku, který je doplněn o různé magické, společenské či náboženské prvky, které jej odlišují od skutečnosti a také od ostatních příběhů tohoto žánru. Často si ale autoři vytvářejí svůj vlastní svět či kompletní vesmír, se všemi jeho pravidly²².

Z hlediska časového se většina fantasy příběhů situuje do minulosti (historické a hrdinské fantasy), což je podloženo rozložením společnosti, užitými atributy a prostředím. Výjimkou je tzv. urban fantasy, které se odehrává „v přítomnosti“ a je situováno do města. Příkladem je román (Gaiman, 2006b) a komiks Neila Gaimana *Nikdykde* (Gaiman, 2008), který se odehrává v Londýnském podzemí. Druhou výjimkou je pak science-fantasy, které kombinuje své prostředí a postavy s žánrem science fiction.

ATRIBUTY

Základním a neodmyslitelným rysem fantasy by měl být předkládaný fikční svět. Pojem fantasy (a fantastika) vznikl jako označení úžasu a ohromení nad dílem E. T. A. Hoffmanna *Phantasiestücke in Callots Manier* (Šrámek, 1993, s. 5). A právě tento pocit by měl být tímto žánrem vyvoláván.

Rozpoznávacími rysy žánru jsou pak právě jeho postavy, prostředí i odlišná tematika, kterou v jiných žánrech nenajdeme. Atributy jsou pak připisovány konkrétním postavám v určitém zpracování – mágové v Pratchettovi mají špičaté klobouky, v Tolkienově *Pánovi prstenů* mají zase dlouhé hole. Obři, skřeti, trolové a jiné podobné bytosti bývají od lidí odlišovány, mimo vzhledu, také tím, že na sobě mají pouze nějaké roušky či hadry, nikdy nejsou zcela oděny.

ZPRACOVÁNÍ

Fantasy je v současné době jedním z nejpobulárnějších literárních i filmových žánrů, k němuž jsou neustále produkovány nové a nové texty. Je to také jeden ze stěžejních žánrů komiksů, protože jsou na něm postaveny téměř všechny superhrdinské komiksy, které představují větší procento komiksové produkce. Komiks stejně jako film pak tomuto žánru umožňuje naplnit svůj „fantastický“ potenciál využitím té nejdůležitější složky – obrazu.

²² *Harry Potter, Pán Prstenů, Zeměplocha, Hra o trůny* (Martin, 2000)

Vzniká mnoho adaptací fantasy děl do filmového prostředí, protože věrohodnosti značně napomáhá rychlý technologický pokrok a především možnosti zvláštních efektů. Například filmové zpracování Tolkienova *Pána prstenů* režisérem Peterem Jacksonem (Jackson, 2001) s tisícovkami bojujících skřetů bylo mnohem snadnější vytvořit, než by bylo možné v době vydání – v roce 1954, za použití tehdejší filmařské techniky.

5.2.1. Realizace fantasy v Sandmanovi

Gaiman ve svém díle vytvořil několik nadpřirozených světů a zasadil je do reality, která není úplně skutečná, protože zde přece jen potkáváme několik set let staré jedince, kteří neumírají. Postavu Hobba Gadlinga, který se pravidelně každých sto let schází se Snem na skleničku, nebo takzvaná Šílená Hattie, u níž vlastně ani nevíme, o koho se jedná. V tomto světě je normální, narodit se do rodiny antických Furií; ve strip-klubu vám může zatančit sumerská bohyně lásky Ištar a klidně můžete chodit do internátní školy, kam se jednoho dne navrátí všichni již zesnulí studenti a učitelé a nastolí zde nový režim, který není lehké přežít. Realita je zde podmíněná skutečností, že svět tak úplně neřídí Bůh (nebo bohové), ale jakési bytosti, které stojí nad nimi a které proměňují některé aspekty reality. V tomto světě může Lucifer klidně opustit své původní zaměstnání a otevřít si noční klub v LA.

Je to také svět, kde vládne magie, a mocní kouzelníci zde mohou zajmout Sna, nebo si zotročit múzu; lze zde otevřít kouzelné portály do jiných říší, či zde existují takzvaná Měkká místa, kudy ze skutečného světa projdete do Snění, bez možnosti návratu.

POSTAVY

Postavou, která je pro celou sérii nejdůležitější, je samozřejmě postava Sna - Sandmana - Morfea, který je nosným pilířem celého Gaimanova světa. Mladý, bledý, pohublý muž oděný v černém, vytváří iluzi rockové hvězdy, která se ale nenechává strhnout svou „věčností“, nadřazeností a mocí, kterou oplývá. Morfeus je ochráncem, který překračuje své možnosti a zasahuje do řádu věcí, ale pouze těch, které se ho týkají. Je to muž ctící řády a pravidla, a jeho hlavním atributem je naděje, kterou předává svému okolí. Je to „člověk“, který miluje lidi, věří v ně a především, miluje svou práci, kterou dělá opravdu poctivě. Morfeus vytváří Snění, díky němu se odehrávají příběhy, jimž jsme v sérii svědky, a přesto

můžeme říci, že Sen není hlavní postavou tohoto díla. Jen málokdy se setkáme s tím, že by zasahoval do událostí, pokud mu tedy nejsou přímo „proti srsti“. Sen je tichým pozorovatelem, který do příběhů nahlíží a v případě potřeby „posune“ jejich průběh trochu jiným směrem.

Ve Snění žije mnoho různých bytostí, od strážců říše, jimiž jsou okřídlený drak, gryf a hipogryf; přes biblickou Evu (nebo jednu z nich), po Kaina s Ábelem. Mluvící havran Matouš je jediným havranem v celé říši a Lucien, knihovník, který se stará o celou snovou knihovnu, která obsahuje existující i neexistující knihy, o nichž kdy kdo snil. O dům pečuje elfka Nuala, kterou dostal Sen darem a o pozemky pak Mervyn Tykvohlav (postava s vyřezanou dýní místo hlavy), který je věčně nespokojený se svou prací a závislý na kouření. Samozřejmostí jsou zde pak sny a noční můry, které se ovšem po říši pohybují pouze omezeně, konkrétně se pak několikrát setkáváme s Korint’anem, Morfeovou propracovanou noční můrou, která v době jeho nepřítomnosti uteče a podporuje masové vrahy. Po této vzpouře je Snem zničen a v knize *Blahovolné* (Gaiman, 2012) je stvořen znovu, pomáhá zde Matoušovi hledat ztracené dítě a tak se z něj vlastně stává kladný hrdina.

V příbězích se pak setkáváme i s dalšími nadpřirozenými či mytickými postavami – nejvíce jich najdeme v knize *Konec světů*, kde se cestovatelé z různých říší ukrývají před bouřkou. Krčmu Konec světů vede kentaur a mezi cestovateli najdeme elfa, námořníka, programátora a Petrafaxe – což je možná člověk, možná ghúl, a učedník v pohřebnickém řemeslu ve Městě mrtvých.

PROSTŘEDÍ

V rámci celého grafického románu jsou patrné dvě roviny. První je rovina reality, která probíhá chronologicky, od roku 1919 do „současnosti“, již je rok 1989. Změny v časovém období jsou uvedeny v panelech v pravém horním rohu. Paralelně s touto rovinou ubíhá rovina snů a Snění, která má v komiksu specifické grafické ohraničení.

Série přináší velice složitý chronotop, jednotlivé příběhy přeskakují mezi různými časy (antika, alžbětinská doba) a místy, které jsou občas i víceméně reálná.

Jeden příběh, který je možné zařadit do urban fantasy, pojednává o spících a probouzejících se městech. V jednom z nich se ztrácí mladík, který do něj projde neznámým průchodem a zabloudí v bludišti budov a marně pak hledá cestu ven.

Do dalšího zajímavého prostředí se dostáváme v povídce Rubáš, kde přicházíme do Města mrtvých, kde je jediným možným povoláním pohřbívání lidí. Vypravěčem

je Petrefax, který vypráví o svém studiu a o jednom úkolu, který mu mistr nařídil vykonat.

ATRIBUTY

Každý z rodiny Věčných má svůj specifický symbol, který představuje jejich aspekty. Osud nosí velkou knihu, kterou má připoutanou řetězem k zápěstí, u Smrti je to Anch – nilský kříž, který nosí na krku. Zoufalství má prsten s háčkem, symbol Touhy zobrazuje ji samotnou, Zkáza míval meč, který ale zmizel spolu s ním, a symbolem Deliria je spirála. Morfeus neboli Sen má těchto atributů více, jedná se o helmu, která je stvořená z lebky a páteře jednoho z démonů, kteří se pokusili ovládnout Snění²³, dále pak měšec se snovým prachem a rubín. Specifickým atributem Snu, ale pouze jednoho jeho aspektu, je jeho „jméno“ nebo přízvisko, které používá, a tím je Morfeus. V posledním díle série *Tryzna*, se setkáváme s novým aspektem Snu, který zde říká, že je jen Sen, nikoli Morfeus.²⁴

Často využívaným motivem je zde Morfeovo cestování mezi sny spících, které je přítomno snad ve všech knihách – Sen si zde půjčuje relikvie pro kouzelný rituál, povečeří ve snu kuchaře na Srí Lance, navštíví starého přítele, aby se rozloučil, či jen tak sny prochází a přesouvá se z místa na místo.

Zajímavým motivem, s nímž se v sérii setkáváme několikrát, jsou určité souboje. Magické hry s představivostí a schopností imaginace, která má překonat soupeře. Sen i démon si navzájem předhazují obrazy, které musí ten druhý porazit – démon je vlk a sen lovec, démon je komár, který koně pobodá, až lovec spadne, a sen je pavouk, který sní komára. A tak to pokračuje až do posledního kola, kde mu démon povídá, že je koncem všeho – i světa, i bohů, a ptá se: „*A co pak budete vy, pane snů?*“ „*Jsem naděje,*“ odpoví mu Morfeus (Gaiman, 2002, s. 114) a vyhrává, protože démon už víc nezmůže. Získává zpět svou masku, ale vládci pekla jej nechtějí propustit a staví ho proti hordě démonů s tím, že sny v pekle nemají žádnou noc. Ale jakou moc by mělo peklo, kdyby všichni v něm nemohli snít o naději? Stěžejním motivem nejen této povídky, ale možná i celé série není válka mezi dobrem a zlem, jak by se mohlo zdát, ale je jím právě naděje.

²³ Z kostí zbylých dvou démonů Morfeus stvořil bránu do Snění

²⁴ Konkrétní význam Snova jména Morfeus není nikde vysvětlen. Sama si to vykládám tak, že nový Sen nechce být Morfeem, protože to pojmenování označuje určitou osobnost, její vlastnosti, skutky a osud, a nový Sen se necítí hoděn být takto označován. Také to podle mě vyjadřuje úctu vůči jeho předchůdci.

ZPRACOVÁNÍ

Pokud bychom chtěli shrnout *Sandmana* do jednoho žánru, stačil by jeden – fantasy. A to i přesto, že se v něm mísí okolo dvaceti různých žánrů, žánrové znaky fantasy jsou zde však nejvýraznější. S jeho vizuální stránkou je to už pak komplikovanější, protože není lehce popsitelná. Jednak proto, že jde o zobrazení světa snů – té největší fantazie, a také protože na vytvoření díla se podílela dobrá desítka kreslířů a koloristů. Každá povídka tak představuje nový pohled na tento žánr.

Kdyby se Gaiman rozhodl vytvořit personifikaci fantazie, byla by jím právě Delirium. Delirium - malá dívenka s duhovými vlasy, která žije svůj život zcela mimo realitu, ve světě barev, motýlků, preludů a fantastických obrazů. Její „lidé“ jsou právě ti, kteří si na ulici sami pro sebe povídají, rozdávají květiny nebo balónky, a vy se jim vždycky raději vyhýbáte.

Zpracování povídky, kde je Sandman uvězněn do skleněné bány stojí na pomezí fantasy a science fiction. Zajímavě je zde ztvárněn Morfeův pohled skrz bání – obraz je zkreslený jako skutečný pohled přes sklo.

Zvláštní grafické zpracování nalezneme také při souboji Johna Dee, který chce pomocí snového rubínu zabít Morfea. Jejich souboj se přesouvá do světa fantazie, do snů. Sandman vtáhne šilence do snu, který je až surrealistický. Realita splývá se skutečností, a představivost hraje na nejvyšší obrátky. A děje se tomu tak nejen na straně Johna Dee, ale také na straně čtenáře, protože oba jsou zde Snem (či autorem) manipulováni.

SHRNUTÍ ŽÁNROVÉ REALIZACE

Jelikož se série *Sandman* obecně (ale i mnohokrát autorem) označuje za dílo fantasy, je nutno zmínit, že definice literárního fantasy si s komiksem příliš neporadí. Nebo alespoň ne s Gaimanovým dílem. Gaiman sice v sérii vytváří nadpřirozený fikční svět a užívá fantastických stvoření a magie, ale komponuje do svého díla také žánry pohádky a mýtu, hororu a dobrodružného příběhu a to tak, že vytváří ne úplně standardní profil literaturou definovaného fantasy. V Sandmanovi nenajdeme rytíře ani hrdinské putování, draci zde nemají standardní postavení vraždící příšery a Lucien by si asi s mečem moc neporadil. Zároveň zde silně působí také vizuální stránka díla, která tento žánr podtrhuje a vytváří tak detailnější iluzi tohoto magického světa, který by v „obyčejné“ prozaické a nekomiksové verzi byl pravděpodobně jen šedou pohádkou.

Gaiman před svého čtenáře předkládá neuvěřitelný, vysněný svět, který vtáhne čtenáře do jeho zákoutí, a s každým koncem dílu jej napne jako gumičku. Série v sobě propojuje

ty nejmenší a nejnepatrnější narážky, které vyvstávají na povrch o několik desítek stran později, a při každém dalším čtení se objevují nové.

5.3. Model hororu

Noël Carroll ve svém článku *Podstata hororu* upozorňuje na problematiku nazírání žánrů: „ [...] všechny žánry (ne) lze analyzovat stejným způsobem. Např. western se primárně určuje podle své lokalizace, časové i geografické. Romány, divadelní hry, obrazy atd. označované nálepkou „horor“ se vymezují za pomoci odlišného souboru kritérií. Podobně jako dobrodružné romány či detektivky se hororové romány nazývají horory vzhledem k jejich záměrně vytvářené schopnosti vyvolávat jistou efektivní responzi - pocit napětí, záhady, hrůzy. Opět ovšem platí, že ne všechny žánry lze vymezovat tímto způsobem, např. muzikál není spojen s žádným specifickým účinkem. Ale žánry nazývané podle specifického působení, jež mají vyvolávat, naznačují velmi svůdnou strategii, kterou bychom se mohli řídit při jejich zkoumání.” (Carroll, s. 54)

Pokud bych se zde pokoušela stanovit definici hororového (nebo později i fantasy žánru) vycházející z encyklopedických či slovníkových zdrojů, pravděpodobně bych se daleko nedostala. Oba tyto žánry jsou vysvětleny velice plochými popiskami, kde horor je žánr založený na strachu, monstru a násilném zločinu a fantasy zase vyprávění o něčem nadpřirozeném (což jsou sice základní konstrukční prvky, ale o struktuře žánru nic nevyovídají).

Osobně chápu horor jako žánr, jehož intencí je vzbudit ve mně, jako divákovi, strach a hrůzu, za pomoci nějaké zlovolné postavy či síly. Zároveň ale považuji tento pojem spíše jako obecné označení hrůzu nahánějících textů, které je potřeba si ještě hlouběji vymezit. Za první kategorii hororů považuji takové texty, kde je hlavní zápornou postavou člověk – nikoli nadpřirozené monstrum. Tuto skupinu považuji za nejreálnější, protože ve mně vyvolávají pocit něčeho nepříjemně známého, co se může odehrát i v reálném životě. A právě tato skutečnost, že je příběh přesvědčivě vykonstruován, je z mého subjektivního hlediska nejpresvědčivější. Texty zde obsažené popisují nejrůznější zločiny a skutky psychicky narušených jedinců, kteří „ubližují“ svému okolí. Jejich záměr může být různorodý a vyvolaný například duševní poruchou, pomstou za křivdu spáchanou na nich samých

či v nejhorším případě pro zábavu.

Za další kategorii pak považují snímky, kde v opozici k člověku stojí nějaké nadpřirozené monstrum. Ta jsou v dnešní době velice propracovaná a jejich skupina je více než početná – patří sem upíři, vlkodlaci, gigantický hmyz či plazi, zlí skřeti a čarodějnice, démoni, duchové a jiné nezařaditelné nestvůry typu filmového *Predátora* (McTiernan, 1987).²⁵

Carroll v článku *Podstata hororu* poukazuje na fakt, že tyto postavy se mohou objevovat v různých typech textů, jako i pohádkách, které není možné řadit k hororům. Zároveň ale připomíná, že ve skutečnosti nezáleží na typu postavy, ale na jejím záměru (Carroll, s. 55), protože i z roztomilé panenky se může vyklubat masový vrah. Příkladem může být snímek *Dětská hra* (Holland, 1988) a jeho hlavní záporná postava, panenka Chucky, anebo oblíbený kreslený seriál *Happy Tree Friends* (Ankrum – Navarro, 2006), kde jsou protagonisty roztomilá zvířátka z lesa, která umírají strašlivou smrtí.

Třetí kategorii bych nezávisle na žánrových definicích a hranicích propojila se žánrem sci-fi, a tudíž s postavami mimozemšťanů a robotů, které se dostaly do obliby přibližně v 50. letech 20. století.

Za poslední kategorii bych označila takové snímky, kde se hlavní postavy potýkají s různými tajemnými, magickými či nadpřirozenými silami, s nimiž se nedá „bojovat“ za použití fyzické síly. Většinou se jedná o případy posednutí děblem či démonem, nějaké neviditelné zlo atp. Sem bych zařadila i zvláštní typ hrůzostrašných příběhů, typu *Jáma a kyvadlo* (Poe, 2013), které Carroll nechává nezařazené.

Carroll (1993, s. 61-62) si k těmto třem typům hororu pokládá zajímavou otázku, a to proč se lidé bojí (děsí) hororové fikce, a zároveň nabízí tři možnosti odpovědi:

a) *teorii iluze, kdy diváci doslova věří tomu, co vidí.*

b) *teorie předstírání, kdy divák ví, že monstrum ve snímku neexistuje, ale spolupracuje se snímek a předstírá své zděšení.*

c) *teorie myšleného, kterou Carroll vysvětluje tak, že nás nikdo nenutí věřit v ono zobrazené monstrum, ale nás děsí představa, že by něco takového opravdu existovalo a provádělo příslušné hrozné činy. (tamtéž, s. 61-62)*

O hororových filmech a různých jejich rozborech vzniklo již mnoho knih či článků, jen okrajově zmiňuji další studii Noëla Carrola *The Philosophy of Horror or Paradoxes*

²⁵ Ve Spojených státech je oblíbenou hororovou postavou klaun, který naštěstí v českém prostředí není nijak rozšířený.

of the Heart (Carroll, 1990); *The Parody of Cruelty* Philipa Hallieho (Hallie, 1969), nebo různé články uveřejněné ve sborníku *Iluminace*, které se pak zabývají konkrétními aspekty, viz *Oko hrůzy* Carol J. Clovertové (Clovertová, 2002) nebo *Anatomie úzkosti* Otto M. Urbana (Urban, 2002).

DEFINIČNÍ PRVKY HORORU

Za definiční prvky hororové fikce považují primárně roli násilného činu a vyvolání nejsilnější lidské emoce – strachu v hlavní postavě i divákovi. Obdobně pak pracuje žánr thriller, ovšem zde není cílem vyvolat v divákovi (čtenáři) strach, ale pocit nabuzení a stupňování napětí, které je zapříčiněno nějakou reálnou hrozbou. Druhou odlišností těchto dvou žánrů je princip skutečnosti (či uvěřitelnosti), kdy thriller apeluje na tento rys a snaží se vytvořit co nejreálnější dojem, což vede k tomu, že si divák často přenáší určitou obavu „z kinosálu až domů do reality.“²⁶ Naopak horor se nezíká nadpřirozených témat jdoucích až k žánru science fiction, ale nejedná se samozřejmě o podmínku, protože mnohdy se horory jeví nanejvýš reálně. Jelikož jádro hororu může být zasazeno do téměř jakéhokoliv příběhu²⁷ či prostředí, a postavy mohou být rozličně variovány, je převážně na umu autora, zda dokáže přesvědčivě využít konstrukčních prvků tohoto žánru.

Pokud bychom zde rozebírali žánr detektivky nebo westernu, bylo by poměrně snadné vytvořit modelový přehled akcí, které jsou přítomné ve většině textů daného žánru.²⁸ U hororu bychom mohli stanovit pouze velice abstraktní akce jako je seznámení se s budoucími oběťmi, seznámení se s vrahem, spáchání násilného činu, pokus o sebezáchranu, dopadení vraha, zneškodnění vraha. Toto jsou ale fáze, které je potřeba brát s velkou nadsázkou, protože o příběhu nic nevyprávějí. Jako základní a obecné konstrukční prvky hororu můžeme považovat tři složky (vrah – monstrum, oběť, zločin), které pak mohou být variovány na tisíce způsobů.

U hororu je důležité uvědomit si, jak a jakými prostředky zpracovává horor svůj záměr vzbudit v příjemci hrůzu. Carroll (1993, s. 55) tvrdí, že závisí především na individuální schopnosti si uvědomit moment nebezpečí. To je samozřejmě silně ovlivněno tím, jak explicitně je autorský záměr v textu vykreslen. V Sandmanovi je například textový prvek

²⁶ Takto působí především katastrofické filmy, které vzbuzují reálné obavy z klimatických změn; či politické thrillery typu *Nepřítel státu* (Scott, 1998), který poukazuje na hrozbu monitorování jedinců skrze telefonní hovory, platební karty a satelity.

²⁷ Existují hororové animované pohádky – *Koralína* (Selick, 2006), muzikály - *Repo-Genetic opera*. (Bousman, 2008). Naopak thrillery mohou být politické, přírodně-katastrofické či kriminální.

²⁸ Jakub Korda ve své práci *České televizní krimi série a jejich žánrové souvislosti* popisuje jednotlivé fáze krimi jako: plánování zločinu, spáchání zločinu, vyšetřování, vyhýbání se spravedlnosti, odhalení pachatele, soudní proces. Korda, Jakub (2012, s.)

podložen výrazným obrazovým zpracováním, které umocňuje „strachový“ faktor.

POSTAVY

Žánr hororu se historicky vyvinul z takzvaného gotického románu, který má v oblibě cokoli tajemného, mystického a nadpřirozeného a k tomu patřící strach z temnoty a smrti. Mezi postavy, které jsou jedním ze základních sémantických prvků, se tak řadí různá nadpřirozená monstra a personifikovaná zvířata²⁹, duchové, mimozemšťani, roboti, psychicky narušení jedinci a jejich oběti. Právě typ hlavního monstra je důležitým kritériem pro další členění hororového žánru. Názvy těchto kategorií se pak odvíjejí přímo od konkrétní postavy, která mnohdy určuje i typické prostředí a ikonografii. Divácká oblíbenost postav je pak také důvodem, proč vznikají nesčetné variace na danou postavu (viz množství totožných zombie hororů).

PROSTŘEDÍ

Primární dvojicí prostředí hororového žánru je město a venkov, u času pak období minulosti a budoucnosti. Venkovské prostředí bývá spojováno spíše s postavami psychopatů a masových vrahů, než s jinými postavami; tradičně využívá opuštěných lesních chat, temných lesů, které jsou oblíbeným místem řádění „šilenců“ a kanibalů. Na odlehlejší venkov bývá zasazen často i tzv. gotický horor, tedy žánr naplněný temnotou a mystikou, který má v oblibě stará venkovská sídla, upířskou tematiku a motivy magie a tajemna.

Opakem je pak tzv. urban horror neboli městský horor, kde se můžeme setkat se všemi druhy hororových postav. Oblíbené jsou zde monstra, mimozemšťani, nebo aktuálně oblíbené zombie, atakující velkoměsta a terorizující obyvatelstvo.

Snímek či text zasažený do budoucnosti bývá zpravidla kombinací žánru hororu se science fiction, a využívá především postav vesmírných monster, mimozemšťanů, robotů, kyborgů. Setkáme se ale i se snímky, které toto prostředí propojují s ostatními druhy hororových postav. Příkladem je film *Drakula 2000* (Lussier, 2000) kde nalezneme postavu upíra na vesmírné lodi.

Historické období je pak spíše používáno pro postavy typu vlkodlak, upír či tematika čarodějnic a inkvizice.

²⁹ Například Jeff Goldblum ve snímku *Moucha* (Cronenberg, 1986)

ATRIBUTY

Ikonografie hororového žánru se týká především oblasti postav a jejich charakteristických rysů a symbolů jako je například rakev, hlína, sluha v upířské tematice, či mimozemská loď a vyspělá technika u hororového sci-fi. Nejde jen o jejich přítomnost v textu, ale především o volbu a způsob zpracování a jejich věrohodnost vůči žánru.

Určitým atributem hororů s vraždícími „maniaky“ může být také způsob jejich zabíjení a také to, jak je tato postava celkově zasazena do příběhu. Často se stáváme svědky toho, že hlavní hrdinka běží od svého pronásledovatele, který je v následující scéně přímo za ní, nebo ještě hůř, před ní a to bez jakéhokoliv náznaku, že by běžel. Druhým příkladem je pak záliba filmových tvůrců v oživení vraha, který byl již jednou zabit. Ukázkou nalezneme například ve filmu *Halloween* (Carpenter, 1978), kde v dílu *Halloween: H20* (Miner, 1998) byl Michael Myers sťat sekerou, ale i přesto se objevil v následujícím díle. Z komerčního hlediska je pro tvůrce přínosné, znovu a znovu „replikovat“ tutéž postavu, bohužel hororovému žánru to příliš nesvědčí.

ZPRACOVÁNÍ

Je nejdůležitějším prvkem realizace hororového žánru a to ve všech typech médií. Je tomu tak z toho důvodu, že pokud by představená situace, příběh, postavy nebyly dostatečně propracovány, nemůže se od nich očekávat, že by správným způsobem zapůsobily na čtenáře či diváka, a splnily tak svůj prvotní záměr – vyvolat v něm strach a hrůzu. V literatuře leží toto břemeno pouze na autorovi; u filmu hodně závisí na kameře, střihu a především zvukové či hudební složce, přičemž právě propracování těchto prvků má výsledný vliv na diváka. Vzpomeňme si na film *Čelisti* (Spielberg, 1975), kde si zvukaři vystačili s několika tóny a velice jednoduchou melodií, a přesto dokonale zapůsobili na diváky. Komiksové dílo pak spoléhá především na spolupráci scénáristy a všech typů kreslířů, kteří společně vytvářejí vizuální stránku komiksu, a tím zpracovávají výsledný hororový efekt díla. Zde je zajímavé sledovat jak se s jedním žánrem „vyrovnává“ více kreslířů a jak žánr zpracovávají – toho si všimneme právě v jednotlivých částech Sandmana, který je zpracováván mnoha umělci.

5.3.1. Realizace hororu v Sandmanovi

Hororových prvků nalezneme v sérii velké množství, přičemž často zde dochází k míšení různých žánrů a žánrových prvků.

POSTAVY

Z hlediska hororových postav se zde setkáváme celkem se třemi typy. Prvním je klasická postava psychopata Johna Dee, který strávil mnoho let v podzemí blázince, kde trpěl absencí snů a je zřejmé, že se to podepsalo nejen na jeho vzhledu, ale také na jeho psychice. Obrazy jeho tváře pak dokreslují hrůzy z jeho osobnosti, stejně jako fakt, že se neostýchá zavraždit každého, s kým se setká, protože v tom má zálibu a potěšení. Další psychopaty nalezneme v pohádkové postavě Puka³⁰ a postavě severské mytologie Lokiho, kteří se z „obyčejných“ rarachů vyvinou v nelítostné únosce a zabijáky.

Povídky o Pekle, s nimiž se setkáme v *Preludiu a Nocturna* a v *Údobí mlh*, jsou pak krásnou přehlídkou hororového fantasy. Na cestě Peklem se Sandmanem setkáváme s množstvím mrtvých a rozložených těl, procházíme různými částmi pekla a mjííme se s navždy trpícími dušemi. Morfeovým průvodcem je jeden z mnoha démonů.

Jestliže Peklo má demony, tak ve Snění nalezneme noční můry, které vytváří sám Morfeus v časech emocionálně nejnáročnějších (tedy po rozchodech). A jeho nejoblíbenější a nejpropracovanější je první Korint'an, který má představovat temné zrcadlo lidské duše. Korint'an nemá oči, jen ozubené oční otvory a s radostí pojídá oči svých obětí. A tehdy když je Sen uvězněn, Korint'an se vydá na Zemi, aby inspiroval pár masových vrahů. Po této epizodě je Korint'an zničen a znovu vytvořen, a překvapivě se z něj stává kladná postava a hrdina příběhu *Blahovolné*, kdy zachrání malého chlapce z rukou dvou vrahů.

Další hororové povídky již v příběhu nejsou, ale občas se setkáme s některým z démonů, s Luciferovou milenkou Mazikeen – ženou, která má půl těla a tváře lidskou, a druhou půlku rozloženou. Hrůzostrašný aspekt můžeme nalézt i v postavě Zoufalství, která si svým ostnatým prstenem řeže do těla a probodává si oční bulvy; a celkově žije z utrpení jiných lidí.

Zajímavou postavou, která se objevuje, a zároveň ji nikdy nespatříme, jsou Fúrie, antické bohyně pomsty, které přicházejí zahubit Morfea. Fúrie oplývají magickou silou, která

³⁰ Rarach ze Snů noci svatojánské.

jím umožňuje vraždit i ve snovém světě a postupně zde útočí na jednotlivé Sandmanovy přátele.

PROSTŘEDÍ

Jelikož se celá série odehrává v různých fikčních a fantazijních světech, za jediné prostředí, které je možné přiřadit k hororovému žánru je Peklo a podsvětí, ale to v sérii nehraje příliš velkou roli. Peklo je zoufalým a bezútěšným místem, kde mrtvé duše a démoni trpí za své skutky. V prvních třech knihách je vládcem Pekla Lucifer, ten jej ale opouští a stává se „soukromníkem“, a Peklo tak připadá do správy dvou andělů.

Hororové akce se pak v sérii odehrávají především v „reálném“ světě v přítomnosti, například v městské kavárně či blíže neurčeném bytě dvou vrahů.

ATRIBUTY

Atributy hororového žánru je možné rozlišovat podle jednotlivých subžánrů. Zde se setkáváme s atributy gotického hororu, kam řadím magický kruh s ornamenty namalovaný na podlaze, kolem něhož je utvořený kruh mágů. Dále pak magické vězení, kam je uvržen zajatý Sandman.

Ke „krvavému hororu“ patří typické symboly, jako jsou mrtvá těla obětí, krvavé stopy, části lidských těl, a především také fakt, že nejsou mrtví. Představa člověka, jímž je „vymalovaná“ celá místnost a on stále žije, působí nadmíru děsivě i bez vizuálního podkladu.

Posledním typem hororu, který v *Sandmanovi* nalezneme, je fantasy horor, kam je možné zařadit všechny nadpřirozené pomůcky a prvky, které se v příbězích vyskytují – Snovy magické atributy – snový prach a Snův rubín, které oba poslouží jako smrtící nástroje.

ZPRACOVÁNÍ

Do hororového žánru můžeme zařadit především první dvě knihy, které v českém jazyce vyšly černobíle – v originálním barevném vydání je pak vizuální stránka hororu mnohem zřetelnější.

Preludia a Nokturna začíná pod žánrem gotiky, ale již ve druhé třetině první povídky přechází v moderní hororové fantasy, které zřetelně využívá právě vizuálního efektu komiksu,

a to především v obrazech tváří, které jsou detailně propracované tak, aby vykreslovaly konkrétní emoce. V první části knihy se liší i grafická podoba ohraničení stránek a jednotlivých panelů, které jsou zpracovány pomocí výtvarného stylu zvaný secesní orientalismus, a budí dojem zdobených obrazových rámců.

Hororový vzhled pak celkově jednotlivým povídkám dotváří vizuální stránka, přičemž nejefektivnější a nejzajímavější je zpracování barevné originální verze, právě protože dokresluje jednotlivé demony do „plné“ krásy. Jednotliví kreslíři pak příběhům vtiskávají různé umělecké styly, příkladem je příběh Lokiho a Puka, který je v knize oddělen specifickým užitím barev a stylů, připomínajícím kubismus, který podtrhuje šílenství obou postav.

SHRNUTÍ ŽÁNROVÉ REALIZACE

Neil Gaiman používá žánr hororu spíše než jako hlavní žánr, žánr doplňující. Horor a gotiku ve svých povídkách ale užívá úplně jinak, než jsme zvyklí. Nespoléhá na monstra, která by nás děsila již na první pohled, ani nenutí kreslíře barvit panely na krvavou rudou. Ale i přesto všechno je jeho horor přesvědčivý.

V celé sérii se setkáme zhruba se čtyřmi hororovými (a gotickými) příběhy. První je mystický a je naplněn mnoha příslušnými atributy. V druhém případě je jeho záporným hrdinou psychopat – muž, který ukradl Morfeův magický rubín, aby s ním ubližoval lidem. Prvky snů jsou v příběhu natolik stupňovány, že se příběh přehoupne do noční můry, a my si to v první chvíli ani neuvědomíme. Povídka je navíc koncipována tak, že si zpočátku nejsme úplně vědomi, zda se jedná o realitu či vyprodukované iluze, čímž se stáváme dalšími aktéry Deeovy hry. Pomyslným vrcholem je pak hrůzný zjev a šílenství Johna Dee, který má z utrpení lidí převelikou radost. Gaiman nám prostřednictvím Deeovy psychózy a schopnosti vstupovat lidem do vědomí, připraví děsivou podívanou, při níž si jeden člověk zahrává s lidmi jako s loutkami.

V závěru série setkáváme se mytickým „zlem“ – s bohyněmi pomsty, které trestají ty, kteří prolíjí vlastní krev. Gaiman zde nasadil laťku opravdu vysoko, protože nás postavil před zápas mezi dobrem a těmito Fúriemi, které v příběhu ani jednou nespátříme. Tím nám dává možnost vykreslit si tyto postavy dle své vlastní fantazie, čímž dává hororu nový rozměr.

5.4. Model pohádky

„Kolébku pohádek je lidová ústní kultura, třebaže jediný důkaz o jejich existenci a zároveň možnost jejich poznání poskytuje písemnictví. [...] V pohádkách se protíná minulost s přítomností, folklór s literaturou, tvorba pro dospělé s tvorbou pro děti.“ (Šmahelová, 1989, s. 7-9)

Jak platí u mnou zvolených i jakýchkoliv jiných literárních žánrů, není dobré spoléhat se na encyklopedické definice, protože ty se převážně snaží o co nejobecnější pohled. U pohádky tomu není jinak, ale zároveň se tentokrát v mnohém nemýlí. Proto zde zmíním definici z *Encyklopedie literárních žánrů*, ovšem doplněnou o poznatky z díla V. J. Proppa *Morfologie pohádky*. Ten ve svém díle tvrdí, že není možné se zabývat vznikem, vývojem či dělením pohádek, pokud se nevyznáme v její struktuře.

Propp ve své práci zkoumá předchozí výzkumy pohádek a snaží se dosáhnout co nejuspokojivější metody k rozboru pohádek. Ve výsledku zvolí takový postup, že rozdělí pohádky na menší části, které se podílejí na utváření celku a na základě toho, bude zkoumat proměnlivost a variabilitu pohádkového syžetu. „Výsledkem je morfologie, tj. popis pohádky podle jejich součástí a podle vztahů součástí k sobě navzájem.“ (Propp, 1999, s. 26)

Obecně platí, že pohádky jsou krátké a jednoduché příběhy, které se odehrávají v kouzelném či nadpřirozeném světě. Základním tématem pohádky je putování a / nebo boj dobra se zlem, přičemž pohádkový svět je spravedlivý a pohádky musí mít šťastný konec. (Mocná, 2004, s. 472)

Při vytváření definice pohádky se částečně přikláním k obecné definici s tím, že bych ji doplnila o následující prvky: podle mého by pohádka měla být kouzelná již z hlediska vizuálního anebo popisného zpracování (v případě literatury) tak, aby byla ona pohádkovost patrná již od začátku. Dále by v ní měla vystupovat alespoň jedna nadpřirozená postava nebo personifikovaná zvířecí postava. Postavy v pohádkách jsou charakterově černobílé, buď jsou kladné anebo záporné. Dále by měla pohádka nadchnout a okouzlit, zlehka poučit, ale také vyděsit. Původně byly pohádky určené dospělým posluchačům, a přinášely přenesený pohled na skutečný život. Tehdejší příběhy byly stejnou mírou poučné jako děsivé, protože v nich platilo, že pokud vás sežere vlk, tak to bolí, a nikdo vás už pak nemůže zachránit. Taková je realita. Dětské pohádky jsou pak vlastně založeny na záchraně.

Takto zvolená definice pohádky je ale stále velice široká – to protože se vůbec nezaměřuje na základní pohádkové atributy. Ovšem s vymezováním pohádek to je velice

složitě.

Primární dělení pohádek je na folklórní³¹ a umělé (autorské), které se dále nejčastěji dělí na pohádky nadpřirozené (kouzelné), pohádky se zvířaty (o zvířatech) a pohádky ze života. V tom ale Propp vidí prvotní obtíž s klasifikací pohádky, a dodává: „*což pohádky o zvířatech neobsahují někdy ve značné míře prvky nadpřirozené. A naopak, nehrají v pohádkách s nadpřirozeným obsahem velmi závažnou roli právě zvířata?*“ (Propp, 1999, s. 15) A na základě těchto typů pohádky je pak můžeme dále rozebírat z hlediska postav, témat či prostředí.

Ve své práci se budu zabývat především pohádkou kouzelnou, která v sobě nese více specifických konstrukčních i tematických prvků. Zároveň je to také typ pohádky, který se objevuje v analyzované sérii Sandman. Propp tento typ hypoteticky definuje jako: „*vyprávění, vybudované na pravidelném střídání uvedených funkcí v různých podobách, přičemž v každé pohádce jisté funkce nejsou přítomny a jiné se opakují.*“ (Propp, 1999, s. 87) Toto označení smazává přívlastek kouzelný z “Proppových pohádek”, ale i přesto je možné jej aplikovat. Jejím konstrukčním náležitostí se pak budu věnovat v Modelu pohádky.

Výše jsem zmínila určité dělení pohádek, a ráda bych ještě připojila určité pohádkové subžánry, s nimiž je možné se setkat (a setkáme se s nimi v Sandmanovi). Jsou to pohádky orientální, tedy takové, která pochází nebo jsou zasazeny do oblastí íránsko-perských či Indie. Orientální pohádky používají odlišných definičních prvků, především z hlediska prostředí a postav – přece jen, v Indii se nesetkáme s temnými lesy, ani tam nenajdeme princezny uvězněné v kamenných hradech. Namísto toho je příznačným prostředím poušť, sultánův palác atp.

Druhý typ pohádky, kterému se budu věnovat je tzv. féerie, což je typ dramatického žánru. Podobně jako pohádky zobrazují boj dobra se zlem, avšak s tím rozdílem, že se neobávají „obsadit“ nadpřirozené postavy jako čarodějnice, trpaslíky a jiné bytosti. Náměty nejčastěji vycházely z pohádek a fantastického děje, do nějž byly zasazeny postavy mladých milenců a soupeře, který usiluje o jednoho z nich, a postava sluhy. Tyto postavy jsou kouzelnými silami vlákány do různých nesnází, kde nechybí magie, různá stvoření či kouzelné předměty, které dokáží proměňovat lidi. Závěr patří šťastnému konci a opětovnému sblížení milenců.³²

³¹ Folklórní pohádky vycházejí z ústní lidové společnosti. Jsou to pohádky “neautorské” nebo chcete-li anonymní, protože jejich původ není znám. Zvláštností je, že mnohé pohádky jsou v obměnách známé v různých geografických oblastech. Jejich původem se zabývalo mnoho teoretiků, jako bratři Grimmové, Max Müller nebo právě Propp. (Šmahelová, 1989, s. 26-34)

³² Féerie. In: Wikipedia.org. [online]. Unknown, 2008. [cit. 25. 11. 2014]. Dostupné z:

DEFINIČNÍ PRVKY POHÁDKY

Za definiční prvky pohádky považují primárně prvek kouzelného nadpřirozena, které může být formováno fikčním světem, postavami či atributy. Dalším nezbytným prvkem je pak šťastný konec a potrestání zla, což považují za neoddělitelné součásti pohádkového žánru. Jistou podobu v konstitučních rysech najdeme u pověsti, ovšem v tom rozdílu, že u pohádky od první chvíle počítáme s nereálností příběhu, kdežto pověst se prezentuje jako reálný či částečně skutečný příběh. V Sandmanovi je toho docíleno tak, že je pověst vyprávěna jako událost, která se stala právě vyprávěči, takže v příběhu působí jako vyprávění o skutečnosti.

V. J. Propp se ve své knize *Morfologie pohádky* snaží o zjištění pravidelnosti v pohádkové struktuře, a nalézá je v opakování určitých funkcí postav. Tuto strukturu je možné přirovnat ke struktuře krimi žánru, jak jej ve své práci zpracoval Jakub Korda (Korda, 2012, s. 47), který zde vypracoval modelový přehled akcí či funkcí, které jsou přítomné ve většině krimi fikce. Těmto funkcím se budu věnovat jen stručně v obecné části a později pak konkrétněji z hlediska pohádky *Hra o tebe* (Gaiman, 2006).

POSTAVY

Pro pohádky jsou typické nadpřirozené postavy, zvířecí či antropomorfní – Smrt, Tři prasátka, Slunečník, a jiné kladné, záporné či jinak typizované postavy – pyšné a naivní princezny, spravedliví králové, statečný myslivec. Mezi typické postavy pohádek patří královské rodiny – král, královna, princ, princezna, šašek, čarodějnice nebo černokněžník. V orientálních najdeme sultány, vezíry, konkubíny či džina v lahvi. S odlišnými typy pohádek přicházejí i různé typy postav – féerie pracují se skřítky a obry, vílami a elfy, kouzelné pohádky zase s drakobijci či Babou Jagou.

Propp píše, že vezmeme-li si konkrétní motiv – drak unáší carskou dceru, můžeme jej rozdělit na jednotlivé prvky, které je možné pozměňovat podle potřeby příběhu. Draka tak může nahradit čert, černokněžník, vodník atd., dcera může být sestra, matka, nevěsta atd. Tyto postavy jsou pak variovány také podle různých lokalit, které mají své archetypální postavy. Propp dodává, není úplně tak stěžejní, kdo vykonává v pohádce danou roli, ale právě to co postavy dělají, jaká je jejich role (funkce) vůči pohádce. (Propp, 1999, s. 27) Propp ještě dodává, že pohádky obvykle začínají takzvanou výchozí situací, kdy se představí hlavní postavy a jsou nějak charakterizovány. Poté dochází ke splnění funkcí, které podle Proppa vytvářejí ty prvky pohádky, na nichž je založen průběh děje. A právě

jejich realizace je pro pohádku nejdůležitější. Jen příkladem:

- 1) Hrdina opouští domov (odchází za prací, umírá, postavy odcházejí na procházku aj.)
 - 2) Hrdinovi je něco zakázáno (Modrovous – žena se nesmí podívat do Modrovousovy skříně)
 - 3) Hrdina je podroben zkoušce, je napaden, či se jinak připravuje na získání kouzelného předmětu
 - 4) Škúdce je potrestán
 - 5) Hrdina se žení
- (Propp, 1999, s. 31-59)

PROSTŘEDÍ

Pro pohádku je typický kouzelný svět, který v mnoha klasických pohádkách můžeme považovat za alternativní verzi reality, která většinou ztvárňuje období od novověku až po 18. století, ale s tím, že velice často dochází k míšení historických období – vzhled budov z daného období nesouhlasí s použitými oděvy, rekvizitami, často nesouhlasí ani uspořádání společnosti, takže je časové určení pohádky neurčitelné, a dále doplněné o určité nadpřirozené prvky. Z hlediska prostředí, je zde typická prostorová i časová neurčitost – města nemají jména a čas není pro pohádku důležitý.

Pohádky se nejčastěji odehrávají na hradech či zámcích, v temných lesích, nebo jsou situovány na venkov, kde byla „přirozenější“ přítomnost nadpřirozených postav, protože i ve skutečnosti se v ně více věřilo na venkově než ve městech. Orientální pohádky (arabské, indické, japonské) stejně jako ruské přebírají a předkládají prostředí podle toho, kde se odehrávají – sultánův palác, zasněžené lesy a chalupy, japonské zahrady atp. Mezi nejznámější orientální patří asi pohádky Tisíce a jedné noci, z ruských je to pak Mrazík. Současné pohádky pak ale zasazují svůj děj do téměř jakéhokoliv prostředí – zejména ty americké se odehrávají pod mořem či na skládce.³³

ATRIBUTY

Nebo-li také pohádkové rekvizity. Z hlediska předmětů se v pohádkách hojně vyskytují magické předměty či pomůcky, které hrdinům pomáhají plnit jejich úkoly, anebo jsou naopak odměnami. Často se stává, že magická moc je připsána předmětům obyčejným –

³³ Animované pohádky *Hledá se Nemo* (Stanton, 2003) a *Wall-E* (Stanton, 2008).

kolovrátek v Šípkové růžence, Živá voda, otrávené jablko atp.

Dále se zde vyskytují atributy, které jsou přisuzovány jejich konkrétním nositelům – Červená karkulka a rudý plášť, Baba Jaga a domeček na kuří noze, černokněžník a had aj.

Odlíšným typem symbolů, které jsou pro pohádku příznačné, je užívání „magických“ čísel a formulí na začátku či konci příběhu – sedmero krkavců a sedmero hor; tři bratři, tři úkoly, tři prasátka; bylo-nebylo či “a zazvonil zvonec a pohádky byl konec”. (Mocná, 2004, s. 472-473)

ZPRACOVÁNÍ

V současné době se setkáváme s několika typy zpracování pohádek. Tím prvním jsou adaptace klasických lidových či autorských pohádek a jejich realizace do nového média, ilustrace či pojetí. Druhým typem jsou pak autorské pokusy o vymýšlení zcela nových pohádek klasického typu, kterým se dnes věnuje jen několik málo autorů. Naopak jsou v oblibě spíše fantasy příběhy pro děti - *Harry Potter*, *Letopisy Narnie* (Lewis, 2009), které, pokud je stále budeme řadit pod žánr pohádky, spadají rozhodně do kategorie pohádek umělých – přestože většinou dodržují základní pravidlo o šťastném konci, i tak někdy kladné postavy umírají. Autoři nacházejí témata ve vlastních životech, adaptují sociální problémy a mísí tak žánry literatury pro děti (pohádky) a literatury pro mládež. Zároveň také opět vznikají pohádky, jejichž narážky pochopí a ocení spíše dospělý čtenář, příkladem jsou pohádky Neila Gaimana.

Třetím typem je pak přenesení významu pojmu pohádka. V současné filmové produkci, a především americké, spadají pod pojem pohádky také rodinné filmy, které pohádkovou tematiku, přenesený boj se zlem a šťastné konce pojmají z trošku jiné perspektivy, většinou z hlediska sociálního – rodinné problémy, šikana ve škole, apod. Zároveň také vzniká obrovské množství animovaných pohádek, které jsou aktuálně snad jedinou formou pohádky, která dnes vzniká³⁴, jsou právě ty animované, u nichž nalezneme nejružnější motivy, postavy, témata i prostředí.

³⁴ Myšleno ve světovém měřítku, protože například česká kinematografie stále produkuje, byť v minimálním množství snímky klasických pohádkových rysů.

5.4.1. Realizace pohádky v Sandmanovi

V komiksu *Sandman* se setkáváme se třemi typy či podžánry pohádky, první je klasická kouzelná pohádka, druhým subžánrem je féerie, s níž se setkáváme hned několikrát, třetí pohádka orientální. Féerie je příznačná především svými postavami a ústředním motivem, kterým je očarování hlavní postavy a díky tomu její záměna s někým jiným. K této pohádce bych předem řekla, že se v sérii nerealizuje přímo jako konkrétní pohádkový příběh, ale spíše jako prostředí a postavy vycházející z tohoto žánru.

Jednotlivé prvky budu analyzovat z hlediska každého podtypu pohádky, aby nedošlo k jejich záměně.

V první řadě je potřeba zmínit, že kouzelné pohádce chybí výchozí situace. Naopak je velice roztržštěná a s jejími fragmenty se seznamujeme během krátkých úryvků napříč několika pohádkami. Přesto je však možné vyznačit základní funkce jednajících osob a funkce, které posouvají příběh:

- 1) Princezna odchází z království – vrací se zpět do reálného světa
- 2) V království se začínají dít podivné věci, jeho obyvatelé umírají
- 3) Malá skupina přeživších se vydává hledat pomoc
- 4) Jedna z postav přechází do reálného světa hledat princeznu – umírá
- 5) Princezna přichází do království
- 6) Putování džunglí k magické skále
- 7) Škúdce se snaží vyzvídat
- 8) Záporná Kukačka osvětluje své důvody
- 9) Záchrana
- 10) Konec království

Z těchto bodů je zřejmé, že stejně jako jiné typy kouzelných pohádek je možné různě pozměňovat – princezna může být princ, hrdina, rytíř; nemusí odcházet do reality, ale do jiného království, přeplout přes moře; škúdcem příběhu může být drak, trol, vlk atd. Pokud bychom tedy vycházeli z Proppovy definice, pak tuto pohádku můžeme skutečně považovat za kouzelnou.

POSTAVY

Kouzelná pohádka, s níž se setkáváme v knize *Hra o tebe*, je naplněna několika klasickými pohádkovými postavami. V první řadě je to postava princezny, která v tomto pojetí vystupuje v daném pohádkovém světě, který si vysnila. Princezna je zde stavěna do pozice hrdiny – hrdinky, která má zachránit vzniklou situaci a nastolit mír v království. Jejími pomocníky jsou zde personifikovaní tvorové, konkrétně obrovský zlatý pes, papoušek, opice a potkan. Polidštění byli do té míry, že nejen mluvili a jednali spolu s princeznou, ale byli také oděni a měli různé vlastnosti, které, přestože to bývá obvyklé, neodpovídaly typu zvířete. Další odchylkou od klasické pohádky byla užitá záporná postava. Většinou se jedná o zlé čarodějnice, obry či černokněžníky, ale zde byla antihrdinou Kukačka, primárně zobrazována jako malé děvče.

Féerie přináší do pohádky všechny možné typy nadpřirozených bytostí od elfů, víl, raráčků, skřítků a skřetů, obrů a jiných podivuhodných tvorů. Tyto postavy oplývají různou magickou či fyzickou silou, přičemž nejvíce se o ní dozvídáme u postav elfů. Ti si zakládají především na kráse, estetičnosti a rozmařilosti a přesně toho se týká i jejich povaha a skutky. Svou moc užívají nerozvážně – elf Cluracan si z nudy vyčaruje společníka na noc, na svou sestru pak použije kouzlo krásy, aby ji mohl lépe nabízet. Elfové rozhodně nejsou typické pohádkové postavy – není totiž možné je považovat za jednoznačně kladné hrdiny. Elfové jsou povrchní a manipulativní tvorové, vidíme to především v postavě Cluracana, který „bojuje“ pomocí pomluv, převleků, úskoků a nekromancie. Protože je elf kouzelnou bytostí, není možné ji jen tak lehce zajmout – musí být uvržen do pout z chladné oceli a do vězení s mřížemi z téhož materiálu – jen tak nemůže použít svá kouzla a prchnout.

V příběhu *Ramadán* (Gaiman, 2008b) se setkáváme s postavou z reálné historie – s bagdáckým chalífou Harúnem ar-Rašidem, kterému má Sandman splnit jedno přání. Tato postava patří do první části příběhu, která je tedy pohádková a je zde velice zvláštní, hlavním aktérem je zde skutečná osoba.

PROSTŘEDÍ

Pohádka se zde odehrává v království, nacházejícím se na snovém ostrůvku, který je modelován myslí jeho princezny. Již od počátku víme, že svět je vysněný a tudíž nereálný. Postavy putují zasněženým prostranstvím, kde nenajdeme žádný palác ani hrad, pouze rodinný domek, kam se v jednu chvíli hlavní kladná i záporná postava uchýlí. Domek ovšem do pohádkového světa nezapadá, je totiž v rámci příběhového děje vytržen z reality a vložen

do onoho království – jedná se totiž o přesnou vzpomínku na tento dům. Dalším výrazným místem je zde les – džungle, kde se po vzoru pohádek skrývají různá nebezpečí; a magická skála.

Z hlediska časového je tento příběh tradičně neurčitý – víme z něj pouze to, že doba vlády Kukačky trvá v království velice dlouho, a to od chvíle, kdy jej princezna opustila – toto je také prvek, který se v pohádkách obecně často vyskytuje – hrdina, král opustí zemi a něco zlého se v ní přihodí.

Svět krále Oberona, královny Titánie, zvaný Féerie. O tomto světě, o jeho královském městě a o zemích zvané Planiny se dozvídáme v knize Konec světů. Aurelia je město chrámů a soch, kterému vládne královna Mab. Je to svět, kde vládnu kouzla a fantazie, víly a elfové se těší velkému obdivu a moci. Kontrastem ke kouzelnému světu magie je nadvláda zkorumpovaného politika a církve nad některými částmi této říše.

Ramadán přináší velice silný příběh z dávného Bagdádu, kde si jeho vládce přál, aby jeho město zůstalo takové, jakým bylo ten den. Příběh nabízí „prohlídku“ starověkého Bagdádu, která je „zakončena“ obrazem současnosti, kdy je město zničeno bombovými útoky. V závěru pohádky nás tak Gaiman přenáší do Bagdádu, který chalífově vysněné představě už příliš neodpovídal.

ATRIBUTY

Princezna, ač je v reálném životě poněkud podivnou dívkou, která si na tvář maluje šachovnici nebo závoj, je v pohádkovém světě oděna do růžových „princeznovských“ šatů. Na krku nosí magický amulet, který je potřeba dopravit ke skále a vložit jej do ní, je to ale také předmět, který se snaží dostat její nepřítel.

Zajímavým prvkem této pohádky je postava Kukačky, která se chová přesně jako onen pták³⁵ a vkrádá se do myslí jiných postav, kam vkládá své vědomí a myšlenky a tyto postavy pak ovládá a vnímá skrze ně.

Základním atributem, který je příznačný pro svět Féerie je magie, která jej celý prostupuje. Nejvíce jí disponují asi elfové, kteří nevynechají jedinou příležitost něco vykouzlit či očarovat (přece jen platí, že samotný žánr féerie, je postaven na očarování a záměně hlavního hrdiny³⁶). Elfové jsou považováni³⁷ za krásná stvoření, ovšem v případě

³⁵ Kukačka klade svá vejce do cizích hnízd a druzí ptáci pak její mláďata krmí.

³⁶ S tím se setkáváme v Shakespearově hře Sen noci svatojánské, kde nejdřív dochází k záměně mladíků a poté je očarován jeden z herců a stává se z něj osel.

³⁷ Nebo v některých dílech prezentování

Sandmana se jedná o kouzlo krásy, které v jeho říši nefunguje.

V příběhu Ramadána Gaiman pracuje s velice silným motivem věčnosti, ve smyslu města, které si svou krásu zachová navěky, které je uschováno do skleněné lahve. Tento symbol je v příběhu použit víckrát – druhá, rudá koule představuje „vězení“ pro tisíce nejhorších démonů. Koule velice připomíná jeden z oblíbených arabských motivů, jímž je džin v lahvi, a můžeme jej brát za metaforu věčnosti, protože i chalífovo město bude posléze „uvězněno“ v takové lahvi. Ohlédneme-li se zpět k první povídce dílu *Preludia a Nocturna*, jistě si vzpomeneme na stejný symbol – báni, v níž byl po sedmdesát let vězněn Morfeus. A kdyby nebylo nešikovnosti jednoho z vězňů, byla by tato báně jeho vlastním vězením.³⁸

V tomto příběhu nalezneme také jedno ukryté téma, a to politické. Gaiman zde totiž v závěru pohádky předkládá město Bagdád za zničené bombardováním, a tím nepříteli skrytě prezentuje svůj názor na válku. A pokud Sandmana interpretuji správně, tak je to poprvé.

ZPRACOVÁNÍ

Jelikož jsou pohádky (či pohádkové části) v sérii roztržité, je zajímavé sledovat grafické předěly mezi zpracováním tohoto žánru a příběhů, a těch ostatních. Děj pohádky je zasazen do reálného příběhu – odehrává se ve snech jedné dívky, ale dochází zde k prolínání obou světů – postavy ze snu manipulují s realitou a naopak postavy ze skutečnosti mohou přejít do snového světa.

Sandmanovská pohádka *Hra o tebe* vyšla i v českém překladu v barevném zpracování, stejně tak ostatní pohádky byly zpracovány barevně. Černobílé vydání by tyto pohádky jistě okradly o mnoho z jejich kouzla.

Výtvarné zpracování pohádky i féerie v *Sandmanovi* je provedeno ve stylu amerických animovaných pohádek, dokonce bych je subjektivně přiřadila ke stylu Popelky nebo Šípkové Růženky z produkce Disney. Coloristi se ve zpracování drželi pastelových barev, které se k pohádkám hodí.

Odlíšnou vizuální stránku pak nalezneme v *Ramadánu*, který je silně inspirován Pohádkami tisíce a jedné noci. Pomineme-li výtvarné zpracování arabské architektury a klasických motivů, jako jsou létající koberce či panoramatické pohledy na kopule a věžičky města směrem ke slunci, pak najdeme také odlišnosti ve zpracování a uspořádání panelů

³⁸ Jelikož příběhy v rámci série neprobíhají v chronologickém uspořádání, může se toto Morfeovo uvěznění jevit jako dávka ironie ve formě narážky k výše zmíněným vězením.

tohoto příběhu. Především je to jediný příběh, kde Gaiman pracuje se sekvenčností, a to v hojném počtu. Mohu-li se dopustit subjektivního hodnocení, pak právě tyto sekvence v Ramadánu, i v celém komiksu patří mezi mé nejoblíbenější, protože jsou vykresleny zjednodušeně, jakoby v odstupu od událostí na těchto panelech, a zároveň toho velmi mnoho vypovídají.

SHRNUTÍ ŽÁNROVÉ REALIZACE

Neil Gaiman nám ve své sérii předkládá dvě různé pohádky, které se od klasických pohádek tak, jak je známe, velice liší. Hra o tebe je vlastně sen jedné malé holčičky, která chce být hrdinkou ve svém vlastním království, a neuvědomí si, že její sen opravdu ožívá a žije příběh, který mu dívka naplánovala. Každou noc se jí zdá tentýž sen až do jednoho dne, kdy o něj přijde. Tehdy převezme vládu nad jejím královstvím Kukačka, která se vetře do jejího světa a převezme ho.

Gaiman zde nepracuje s klasickou kouzelnou pohádkou, ale s pohádkou, do které se vplížil nezvaný host, který s ní manipuluje podle sebe. Bez Kukačky by pohádka postrádala boj dobra se zlem, ale je Kukačka vlastně zlá? Jistě – zabíjí všechny postavy nebo jimi manipuluje, aby zabíjely za ní. To je ale její „ptačí“ přirozenost. Na tuto otázku si musí odpovědět každý čtenář sám, protože já sama si nejsem jistá.

V pohádce rozhodně chybí šťastný konec a tradiční potrestání záškodníků, protože zde vyhrají a jsou spíše odměněni. Cílem princezny je zde propojit její talisman s magickou skálou, což má zastavit Kukačku, ale když se tak stane, nastartují se události, které byly již dávno zapomenuty. A Sen musí skončit. Morfeus převezme veškeré postavy a aspekty pohádkového snu a splní Kukačce její přání – dá jí opět podobu ptáka a možnost roztáhnout křídla a odletět. Dívčin sen je tedy rozbořen a ukončen, zločinec odměněn – a co se stalo s postavami po návratu, to do pohádky už vůbec nepatří.

Na počátku této kapitoly jsem si stanovila základní prvky pohádky, které podle mě musí každá pohádka obsahovat. Kouzelný svět – ten v této pohádce najdeme, šťastný konec a potrestání viníků však ne. Můžeme proto stále tento příběh považovat za pohádku? Budeme-li věřit autorovi, pak ano, protože Gaiman už je prostě takový a takovému pohádky vytváří. A možná také proto, že v žádné definici se nepíše, koho se má šťastný konec týkat (třeba i záporných postav) a jak je vlastně definován takový šťastný konec.

Druhý typ pohádky, je na první pohled méně komplikovaný. Gaiman zde totiž adaptoval, přetransformoval a částečně zparodoval svět ze *Snu noci svatojánské* (Shakespeare,

2010), který posléze rozšířil do vlastních pohádkových příběhů. Zde se nespokojil s plochými černobílými charaktery pohádkových postav, a namísto toho nám představil prolhaného, protřelého

a pyšného elfa, který je tak jako jeho druzi závislý na používání magie, a když se mu něco nelíbí, prostě to začaruje. Féerijská pohádka přináší spíše určitý styl a téma příběhu, než rysy klasické pohádky, protože tento příběh přináší spíše politické šarády, než klasický boj dobra se zlem. Šťastný konec zde svým způsobem najdeme, protože zkorumpovaná nadvláda nad zemí elfů byla poražena a Cluracan uprchl ze zajetí a splnil svůj úkol. Ale nakonec zde vyvstává otázka, kdo je v tomto příběhu kladná a záporná postava, když oba nehrají úplně fér?

6. Intertextualita

Intertextualita je jedním ze základních prvků literární vědy. Pod tímto pojmem se objevuje teprve ve 20. století u J. Kristevy, ale jako koncept je intertextualita známá již dávno před tím. Výklad intertextuality v pojetí všech autorů je tématem pro jinou práci, a hloubkově se jím zabývá Jiří Homoláč v textech *Intertextualita a utváření smyslu v textu* (Homoláč, 1996) a *Transtextovost a její typy*. (Homoláč, 1994) Pavel Šidák popisuje (literární) druhy a žánry za intertextuální koncepty, protože jsou založeny na vztahu mezi texty. (Šidák, 2013, s.197)

Gerard Genett považuje intertextualitu³⁹ za „*nadřazenou kategorii, zahrnující vše, co text váže způsobem zjevným či skrytým s jinými texty*“. (Málek, 1993, s. 17) Zároveň také rozlišuje intertextualitu do pěti různých typů, který vyděluje na:

- a) *intertextualitu, což je skutečné zastupování textu v textu; relace textu s textem na základě aluze, citace, plagiátu*
 - b) *paratextovost – relace textu s titulem, podtitulem, motem, předmluvou, doslovem, které jsou mimo textový svět*
 - c) *metatextovost - komentáře týkající se jiného textu*
 - d) *hypertextovost – relace spojující text se starším textem – pozdější text překrývá text původní*
 - e) *architextovost – je skutečnost, že text vždy odkazuje k jistým všeobecným pravidlům, podle nichž byl ztvárněn*
- (tamtéž, s. 17-18)

Ve své práci budu pracovat především s Genettovým pojmem architextovost a hypertextovost, které odpovídají vztahu Sandmana s jinými texty. S tím, pod pojmem latentní intertextualita, pracuje také Renate Lachmanová (Lachmannová, 2001), přičemž pod pojem „*spadají typická žánrová pravidla, která text sleduje, jež jej spojují s ostatními texty daného žánru. Tato pravidla nenarušují povrch navazujícího textu v tom smyslu, že by jej rozrušovala explicitním odkazem na jiný konkrétní text: tak žádná pohádka neodkazuje k nějaké jiné (konkrétní) pohádce, ale k pohádce-žánru, k obecným žánrovým pravidlům.*“ (Šidák, 2013, s. 197)

³⁹ Kterou on sám nazývá transtextualitou.

V konceptu intertextuality je její druh – hypertextualita charakterizována jako částečné splynutí staršího, původního textu s textem novým, a to na takové úrovni, že podstata prvního textu ustupuje, až zaniká v textu novém. Z konceptu hypertextuality pak vycházejí žánry parodie, pastiš, apokryf aj., přičemž z hlediska definice žánru, nemají tyto texty žádné společné vnitřní znaky, ale s texty žánru je spojuje vnější podobnost.

Určitou formu intertextuálního vztahu nalezneme také v literárně-filmových adaptacích, či ve filmových zpracováních komiksů. Adaptace vychází z latinského pojmu *adaptare*, což znamená přizpůsobovat, a znamená transformaci narativního díla do jiného média. Film zpracovává původní předlohy různou měrou – buď přebírá pouze některé myšlenky a náměty, které pak volně přetransformuje do nového příběhu (intertextuální vztah); nebo nalezneme adaptace, které se původního příběhu nedrží nijak pevně, pouze „kopírují“ základní dějovou strukturu a zbytek dotváří autor (díla, které zasazují původní předlohu do jiného prostředí – moderní Shakespeare⁴⁰), a v posledním případě se jedná o klasické adaptace, které se snaží o co nejpřesnější vystižení původní literární předlohy.

6.1. Intertextualita v Sandmanovi

Podíváme-li se z pohledu hypertextuality na *Sandmana*, spatříme takovýchto průniků hned několik. Ten nejzřetelnější je pak patrný z hlediska celého Sandmanovského univerza. Neil Gaiman totiž své hlavní postavy – rodinu Věčných, vystavěl na myšlence pocházející z prvků mnoha mytologií a náboženství, s nimiž také v díle pracuje. Z hlediska fikčního světa a hierarchického uspořádání jeho postav, stojí Věční na nejvyšším stupni. Jsou nadřazeni i bohům všech typů, protože na rozdíl od nich jsou skutečně nesmrtelní⁴¹. Gaiman těmto postavám stvořil tváře, charakter, životní cesty, vlastní světy i malé války, ale mnohé přebral také odjinud.

Předně je Gaimanův Sandman hypertextem / pastiší na původní postavu Sandmana, superhrdinu, který pomocí plynu uspával zloduchy. Gaiman dostává od nakladatelství Vertigo za úkol oživit původního Sandmana a tak vzniká Morfeus.

⁴⁰ *Zamilovaný Shakespeare* (Madden.1998)

⁴¹U bohů platí, že pokud zemře poslední člověk i poslední tvor, který v toho kterého boha věří, pak umírá i onen bůh, protože bozi jsou živi z víry. Věční ke své existenci nepotřebují lidskou ani jinou víru, protože jejich podstata je v každém tvorovi, a dokud budou lidé toužit, umírat a snít, budou mít svou práci. A až zahyne poslední tvor na planetě, pak jejich úděl skončí.

Bůh či bohyně smrti a zemřelých, ať už v jakékoliv podobě je přítomna v každém náboženství, v každé kultuře. Anubis, Hádes, smrtka s kosou. Sandmanova sestra Smrt je ale ztvárněna jako mladá krásná žena, s oblibou v punk-gotické módě a kosu považuje za nevkusný doplněk. Také postavu Sna najdeme v jiných kulturách, v antickém a římském božstvu, či náš Večerníček. Gaiman ale transformuje i jiné příběhy.

6.1.1. Mytologický pastiš

Příběh *Orfeova píseň* je pastiš na původní příběh z řecké mytologie o nadaném zpěváku Orfeovi, stejně jako původní mýtus (Zamarovský, 2005) je pastiš zasazena do antického Řecka, ale doplněná do kontextu snového světa a rodiny Věčných coby příbuzných. Rodinu zde nalezneme ztvárněnou i pojmenovanou podle řecké mytologie – Oneiros, Teleuté (Smrt), Aponeia (Zoufalství), Mania (Delírium), Ephitumia (Touha), Olothros (Zkáza). Gaiman zároveň přepracovává postavu Orfeova otce, jímž je „ve skutečnosti“ bůh Appolóna, ale zde se jím stává právě Sen či vtělení jménem Oneiroi⁴².

Gaiman v knize zpracovává mnoho mýtických příběhů a postav z řecké, egyptské a severské mytologie. Dále zde dochází k transformaci dvou antických mýtů – Hekaté a Moiry. Obě bohyně byly ztvárňovány ve třech podobách, ale každá zastávala jiné božství. Hekaté byla patronka podsvětí, měsíce a noci (mimo jiné) a čarodějka a Moiry, u nás známé jako Sudičky, jsou tři tváře Osudu. V sérii se tyto dva mýty propojují a opakovaně se navracejí v mnoha různých formách a podobách.

Z egyptských mýtů (Zamarovský, 2003) zde nalezneme boha podsvětí Anubise, paní koček Bastet a domácího bůžka jménem Bés. Trojice se poprvé objevuje v *Údobí mlh*, kde přichází žádat o svěření pekla do jejich správy. Podruhé se v *Krátkých životech* objevuje pouze Bastet, přičemž se se Snem setkává ve staro-egyptském městě Bubastis.

Severskou mytologii pak zastupují bůh Ásů Odin, jeho syn – bůh hromu Thór, a Loki, proradný bůh z rodu obrů. V sérii se objevují ve 3. části *Údobí mlh*. Příběh začíná jedním z původních severských mýtů. Loki spáchal v minulosti mnoho ohavných činů, až se bohové rozhodli jej potrestat a spoutat. Uvrhnou jej do temné jeskyně, umístěné pod světem, kde musí trpět až do konce světa zvaného Ragnarok, kdy bude propuštěn na poslední bitvu. Loki je svázán střevy svého syna, který kvůli němu musel zemřít, a jeho žena jej polévá jedem

⁴² Jméno vychází ze skutečné řecké mytologie.

hada, visícího nad nimi. A to se opakuje den co den, dokud za nimi nepřijde Odin. Společně se mají vydat do Snění a převzít tam peklo, které by je zachránilo po pádu Asgardu. Gaiman zde převzal a použil tento mýtus v původním znění, přičemž jej pouze transformoval do komiksové podoby a zasadil do kontextu *Sandmana*. Nijak tento příběh neupravil.

6.1.2. Literární pastiš

William Shakespeare se v sérii objevuje celkem třikrát. Poprvé jen okrajově v *Domečku pro panenky*⁴³, kde se nešťastný a neúspěšný autor zpovídá svému příteli Kitu Marlowovi, který mu radí, aby zůstal u hraní a již nezkoušel psát. Naštěstí jej zaslechne bokem sedící Sandman a s Williamem si promluví a podpoří jej ve psaní. Na jejich dohodu navazuje povídka *Sen noci svatojánské* umístěná do knihy *Krajina snů*, kde se má Will setkat se Snem a zahrát mu hru, kterou na jeho přání stvořil. Se svou divadelní skupinou ale nebudou hrát pro obyčejné publikum – Sen otevírá portál, a na místo přichází „skutečný“ král Oberon, královna Titánie a víly, skřítkové a jiné stvůry. Ač jsou herci znepokojení, Will zahajuje hru – *Sen noci svatojánské*.⁴⁴ Když hrají, tak stvůry, které přišly s Oberonem, se přirovnávají k rolím, a královna Titánie je nadšena ze Sandmanova představení. Když hra skončí, Oberon a všichni odcházejí, ale Puk zůstává ve světě lidí.

Poslední pastiší Shakespeara je závěrečná povídka v *Tryzně*, kde se snaží napsat druhou hru pro Morfea, jak mu slíbil. Píše *Bouři* (Shakespeare, 2007), což je poslední hra, kterou sám napsal (další byly ve spolupráci s Johnem Fletcherem). Je zajímavé, že po dokončení hry se Sen Shakespeara ptá, zda se ve hře vidí – a on mu odpovídá, že ano, že téměř ve všech postavách vidí sám sebe. Sen je z toho potěšen a pak mu povídá, že takový příběh po něm chtěl, protože vypráví příběh o mocném muži, který se vzdá své moci a stane se člověkem – a to je něco, co by si Sen moc přál, ale nedokáže to⁴⁵.

⁴³ V povídce *Miláčci štěstěny* vystupuje pod jménem William Shaxbert, ale skutečně se jedná o Shakespeara.

⁴⁴ Hru zde hodnotí „skutečné“ postavy z Féerie a připadá jim to jako parodie na jejich životy.

⁴⁵ Ve chvíli tohoto rozhovoru nejspíš ne, ale nakonc se říše vzdá. Viz děj knihy *Blahovolné*.

6.1.3. Komiksová pastiš

Gaiman v sérii pracuje s několika dalšími komiksovými postavami a pomocí Sandmana se vměšuje do jejich fikčních životů.

Povídka *Nech si o mě třeba něco zdát* začíná intertextuálním přivlastněním postavy Johna Constantina z komiksu *Hellblazer* (Azzarello, 2013). John je zde ale představen a prezentován jako „obyčejný“ smrtelník, který má jednu ze Sandmanových relikvií. John prochází městem a neustále naráží na písně s aluzemi snů a snění. Sen si pak za ním přijde pro svůj měšec se snovým prachem – ale ten byl Johnovi ukraden jeho bývalou přítelkyní.

Stěžejní postavou, která byla převzata z jiného z DC Comics je Hippolyta „Lyta“ Hall, která se původně objevuje v komiksech *Wonder Woman* (Morrison, 2012) pod jménem Fury. Fury, podobně jako původní Sandman (ne Sen, ale první verze tohoto komiksu ze 30. let), *Flash* (Johns, 2013a) a *Batman* (Snyder, 2013) aj. patří do Justice Society of America. Lyta je důležitou postavou série, jednak proto, že porodí Morfeova nástupce a jednak proto, že způsobí jeho smrt.

V *Preludia a Nocturna* a v *Údobí mlh* se setkáváme se Světloňošem Luciferem, který vládne Peklu. V *Údobí mlh* Lucifer předává klíče od Pekla Morfeovi, a odchází na Zemi. V závěru knihy se Lucifer objevuje na pláži v Austrálii, kde si užívá západu slunce a svobodného života. Na jeho odchod z Pekla pak navazuje samostatná komiksová série Lucifer, z pera Mika Careye. (Carey, 2013)

7. Komiks

Vezmeme-li si do ruky téměř kteroukoliv publikaci zaměřenou na rozbor komiksového média, bude se autor či autorka v úvodu zabývat jeho vývojem a formováním. Každý z komiksových teoretiků i nesvátečních komiksových čtenářů pokládá za předchůdce něco jiného. Mohou to být nástěnné malby, hieroglyfy, nebo gobelín z 11. století, který zobrazuje dobytí Anglie Normany a nese základní konstrukční prvky komiksu – obraz doplněný textem. Jiní za počátek považují dílo Rodolpha Topffera, který jako první užívá funkce „žlábků“⁴⁶ mezi jednotlivými panely. Další možností může být série komiksů o sirotcích z Hoganovy ulice (Oultcalt, 1995). Víceméně mají všichni pravdu. Ale to kdy a kde se komiks objevil poprvé, není pro Gaimana důležité. Důležité je, že v roce 1988 vzniknul *Sandman*.

Jak je patrné z předešlého odstavce, jsme schopni vysledovat původ komiksů téměř až k pračlověku, s přesností na dva obrázky. S definicí pojmu komiks to ale tak jednoduché není. „Vědci“ se v první řadě neumí domluvit, do které kategorie komiks vlastně patří. Literární teoretici stále ještě občas řadí komiks mezi literární žánry, protože narativ i komunikace jsou v komiksu realizovány „pomocí slov“. Ale takto je ztvárněna pouze jedna složka komiksu. Druhá část je obrazová, a velice si na své vizualitě zakládá. Právě obraznost činí komiks něčím více speciálním než je „obyčejné“ vyprávění. Autor (a kreslíř) přetvářejí příběh do obrazů, čímž, určitým způsobem, okrádají čtenáře (či příjemce) o jednu složku recepce a tou je přizpůsobení přijímaného textu dle vlastní fantazie. Dalo by se říci, že to funguje podobně jako filmové adaptace literárních děl, kdy si při čtení sami vytváříme předkládaný fikční svět a pak je nám narušen filmovým zpracováním, které nikdy nemůže být stoprocentní a přesně podle našich představ. A stejně to funguje i u komiksu, což je ještě umocňováno skutečností, že různí kreslíři a grafici zpracovávají stejnou postavu. Ta má sice určité neměnné znaky, ale například tvář hrdiny se může odlišovat. V analyzované sérii *Sandman* je tento fakt značně viditelný, každou knihu vytvářel jiný kreslíř a tak je tvář „pána Snů“ odlišná od předchozích. Některé se až nebezpečně podobají samotnému Neilu Gaimanovi.

Jak tedy definovat pojem komiks? Jelikož je komiks velice rozšířený (žánr, médium, umění), tak je zřejmé, že se s ním již každý čtenář alespoň letmo setkal a má na formulaci tohoto pojmu subjektivní názor. Komiks je umění (někdy dokonce označované jako deváté umění). Literární nebo výtvarné? Obojí? Nebo žádné? Jedná se vůbec o umění? Z tohoto

⁴⁶ Teorií komiksu se zabývá Thierry Groentseen (2005), Scott McCloud (1993), Will Eisner (1985)

pohledu zde vyvstává mnoho otázek.

V knize *Pop history* (Bartlová, 2003) je komiks zařazen pod souhrnný název popkultura, kam podle autorky spadá nejen on, ale také film, spotřební literatura či televizní seriály. V této knize se autorka snaží vyvrátit zažitý předpoklad, že do populární kultury patří taková díla, která nemají žádnou uměleckou hodnotu. Již v klasicismu platilo, že umělecká díla (např. literatura) se dělila na žánry vysoké a nízké, přičemž ty vysoké měli povznášet lidskou společnost. Dnes již toto dělení oficiálně neplatí, ale přesto se neustále setkáváme s dělením na vysokou kulturu (beletrie, umělecký film...) a na nízkou, nebo dnes již spíše kulturu populární či masovou, kam spadá „vše“ co neodpovídá estetickým měřítkům. (tamtéž, s. 5-6) Pokud budeme souhlasit s výše zmíněným stanoviskem, vyvstává otázka, zda ještě stále můžeme považovat komiks za umění, zda on sám není jen žánrem, ale nikoliv literárním, ale popkulturním?

Podle Scotta McClouda, autora *Jak rozumět komiksu* (McCloud, 1993), je komiks „*záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených i jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku.*” (tamtéž, s. 9)

Účelem každé definice je odhalit a objasnit skrytý význam. Ovšem podle McClouda (tamtéž, s. 5) definování komiksu spíše pokládá další otázky, než aby je zodpovídalo. Vždyť také jeho definice neříká nic o technice zpracování, o motivech či námětu komiksu a vůbec nic o jeho žánrech. Daná pravidla jsou navíc historicky velice proměnlivá a nestabilní, stejně jako u jiných médií či žánrů.

Ve vymezování pojmu komiks se ukázala být zajímavou publikace *The Language of Comics – World and Image* (Varnum-Gibbons, 2007), která v několika esejích prezentuje autorské názory na otázku, na kterou se mnozí „komiksoví teoretici“ stále snaží zodpovědět. Tedy nakolik je opravdu komiks médiem propojení obrazu a textu a jestli je zde důležitá hlavně vizuální stránka a absence textu je přípustná? V první polovině 20. století se totiž objevuje množství němých komiksů a právě jejich oblíbenost dokazuje, že ikonický jazyk je schopný produkovat vlastní komunikaci. (tamtéž, s. 19-)

7.1. Komiks – Sandman

Podíváme-li se z hlediska komiksové definice na *Sandmana*, dojdeme k názoru, že ona definice je pouze obecná a není zcela možné ji na toto dílo aplikovat. Jistě, jedná se o umělecké dílo, které v jednotlivých obrazových panelech vypovídá příběh, který je doplněn textovými bublinami. Ale zároveň mu schází důležitý funkční a stavební prvek, jímž je podle McClouda sekvenčnost jednotlivých panelů - ten v *Sandmanovi* nalezneme pouze jednou, v samostatně stojícím příběhu Ramadán.

Na začátku této části jsem pracovala s nevyslovenou otázkou, co činí *Sandmana* komiksem. Pomineme-li jeho stavbu a zpracování, tak by se dalo říci, že *Sandman* je to, co činí komiks komiksem. Předkládá nám tak dokonalé splynutí textu a obrazů do díla, které by jiné médium nebylo schopno vytvořit ani zpracovat. Gaiman v tomto díle dokáže manipulovat s fantazií, vytvářet iluze a sny, ale ne jen na papíře, ale v myslích svých čtenářů, protože dokáže jejich mysl vtáhnout do „svých“ obrazů.

Douglas Wolk ve své knize *Reading Comics* (Wolk, 2007) píše, že komiks je médium, které láká své čtenáře do zákoutí obrazu a textu, vábí je do svých pastí a klišé. Komiks má svou vlastní svobodu, která mu umožňuje rozrůstat se napříč jednotlivými díly série, aniž by ztrácel svou celistvost a strukturu. (tamtéž, s. 14) A přesně tohle je *Sandman*. Živoucí organismus, který se nenechá spoutat „rámy jednotlivých panelů“. Příběh, který žije z náznaků a symbolů, občas tak niterných, že Vám dojdou až po druhém přečtení, pokud vůbec, a když dojde k jejich rozuzlení, ťukáme si na čelo, jak jsme to mohli přehlédnout. Svět, který své čtenáře vtáhne, naplní, a poté je vrátí zpět do skutečného života, který je oproti němu šedý a prázdný. *Sandman* je sen, který sní tisíce koček⁴⁷.

⁴⁷ Sen tisíce koček je jedna z povídek z *Domečku pro panenky*, který vypráví o tom, že kočky sní o lepším světě, kde jim nebudou vládnout lidé. A protože těch snících koček je tolik, sen se stává skutečností.

8. Neil Gaiman a Sandman

Neil Gaiman začal svou kariéru jako novinář a jeho první knihou byla biografie hudební skupiny Duran Duran. Postupem času se ve své kariéře vypracoval na oceňovaného autora dětských příběhů a fantasy literatury. Prvním experimentem v komiksové tvorbě byl projekt pro DC Comics *Black Orchid* (Gaiman, 2013b)

Následovala nabídka od Vertiga, jedné z divizí nakladatelství DC Comics, na přepracování původního *Sandmana* z konce 30. let. Postava odpovídala tehdejšímu protiválečnému komiksovému stylu, a kráčela ve šlépějích klasických ochránců společnosti a bojovníků proti zločinu. Tento Sandman byl také členem Justice Society of America (původního konceptu Ligy spravedlnosti) spolu s hrdiny DC Comics jako *Superman* (Johns, 2013b), *Flash*, *Batman*, aj. (Tietelbaum, 2008, s. 295)

Průlom však nastal až v r. 1988, kdy vyšel první díl Sandmanovské série *Preludes and Nocturnes*, kde Gaiman kompletně přepracoval myšlenku prvotního Sandmana a vytvořil svůj vlastní mytologický svět a nové bohy. Jeho tah byl nadmíru úspěšný, a to nejen u čtenářů, ale stal se také prvním komiksem, který získal ocenění World Award Fantasy za nejlepší povídku.

Gaimanův Sandman přinesl čerstvou krev, protože do té doby vycházely dva typy komiksů – humorné příběhy s personifikovanými zvířecími postavami určené mladším čtenářům, a pro dospělé publikum pak příběhy bezchybných superhrdinů, kteří „zachraňují krásné panny“. Průlom nastal s komiksy Franka Millera a Alana Moora, kteří narušili zažitý stereotyp tajných dvojích identit a pláštěnek, a vymazali i „charakteristické“ přezdívký. Sandman se pak proti těmto stereotypům staví úplně a začíná tak novou éru komiksových hrdinů, kteří hrdiny vlastně ani nejsou.

Mimo grafické romány je Gaiman zapsán do povědomí čtenářů také jako autor několika desítek fantasy příběhu, mezi ně patří například *Hvězdný prach* (Gaiman, 2007), *Nikdykde* (Gaiman, 2006b) či *Koralína* (Gaiman, 2014). Prvnímu se dostalo velice slušného filmového zpracování s hvězdným obsazením, další dva byly překresleny do komiksových knih, *Koralína* dokonce do animovaného filmu.

8.1. Snění a rodina Věčných

Když Neil Gaiman napsal svou sérii, nevytvořil pouze novou komiksovou postavu. Stvořil (a částečně převzal z různých mýtů) novou mytologii se sedmi bohy, personifikacemi náboženských či filosofických konceptů, nebo také Smrti, Osudu, Snu, Zkázy, Touhy, Deliria a Zoufalství⁴⁸. Sedm sourozenců tvoří takzvanou rodinu Věčných (The Endless) a postavy, s nimiž se v sérii, více či méně, setkáme. Každý z těchto Věčných má svůj vlastní příběh – život, vlastní mýtický svět a své problémy.

S rodinou Věčných se setkáme také v jednom z příběhů komiksu *Fables and Reflections*, a postavě Smrti napsal Gaiman dva samostatné grafické romány⁴⁹. Specifickým vyobrazením rodiny je pak zatím poslední vydaný díl *Věčné noci* (Gaiman, 2013), který Gaiman napsal na nátlak fanoušků, a přináší sedm nových příběhů o jednotlivých postavách.

V Sandmanovské sérii se budeme pohybovat v říši Sna zvané Snění (Dreaming), ve skutečném světě a v mnoha dalších. Snění a sny jsou pro nás něčím naprosto neprobádaným a dodnes netušíme, proč sníme a co se nám zdá. Jak píše v předmluvě *Preludia a Nocturna* F. Paul Wilson – co jsou to sny? Je to jen vzpomínka na naše dny, naše touhy či obavy? Nebo se ocitáme v jiném světě, v takovém, ve kterém naše snění pomáhá utvářet? Ať je to ve skutečnosti jakkoliv, Neil Gaiman nám ve svých příbězích předkládá tu druhou verzi a jeho idea není zase tak špatná. (Gaiman, 2002, s. 1-3)

8.2. Série Sandman

Série se skládá celkem z deseti dílů, ale původně byla rozdělena do celkem sedmdesátšest komiksových sešitů, které vycházely od r. 1988. První soubor pak vyšel v r. 1991 a v českém překladu v r. 2002. Je zvláštní, že mezi originálem a českým překladem najdeme jeden velice významný rozdíl. České vydání je celé zpracováno černobíle, kdežto anglické originály vycházejí celobarevně. V barevném provedení začaly díly vycházet až od pátého čísla *Hra o tebe*. Na samotném obsahu se tím nic nemění, ale obě verze vyvolávají úplně jiný dojem. Černobílá verze je mnohem tajemnější a depresivnější, barevná zase více fantazijní a komiksová.

⁴⁸ V originále začínají všechna jména věčných na písmeno D - Death, Destiny, Dream, Destruction, Desire, Delirium and Despair. Bohužel v českém překladu to nebylo možné zachovat).

⁴⁹Gaiman (2007), Gaiman (2012)

První díl série nese název *Preludia a Nocturna (Preludes and Nocturnes)*, a skládá se z osmi povídek, vzájemně sladěných a propojených. Každá posouvá příběh vždy z pohledu jiné postavy. Přestože jsou si jednotlivé části tematicky velmi podobné, najdeme v nich množství znaků z různých žánrů. Například původně vyšly povídky zvlášť, a můžeme je tak považovat za formu románových fejetonů, které vycházely v časopisech na pokračování. Stejně tak je možné považovat povídky za jednotlivé kapitoly grafického románu. Grafickou podobu (kresbu tužkou, tuší a koloring) mají na svědomí Sam Kieth, Mike Dringenberg a Malcolm Jones III.

Název prvního dílu lehce napovídá, co nás v komiksu čeká. Preludium (z latinského Preludere) je hudební termín a znamená hrát něco před něčím. Tento první díl série je předehrou ostatních dílů, vypráví, jak to všechno začalo. Ale ne úplně od začátku, ale od chvíle, kdy se všechno změnilo. Ta chvíle se odehrála před více než sedmdesáti lety, když se jeden mocný čaroděj rozhodl narušit řád světa a postavit se jeho pravidlům. Ocitáme se ve válce o Snění. Nocturno představuje obraz krásné noci, nebo také hudbu o noční obloze. Nocturno zde je obrazem všech nocí, snů a příběhů, které Morfeus pomáhá utvářet a chránit.

Příběh začíná zadržením Sandmana a jeho několik desítek let dlouhým vězením v magické bariéře. Mezitím co je vězněn, se jeho říše snění rozpadá a na snících lidech to nechává velké škody. Když se Morfeovi podaří uprchnout, nejprve se pomstí svému vězňovi, a poté musí nalézt své magické předměty, které mu dávají moc. Mezitím se musí vypořádat s uprchlým šilencem, který pomocí snění mučí lidi. Během své cesty získá několik přátel i nepřátel a projeví pár svých lidských vlastností.

Druhým dílem je *Domeček pro panenky (Doll's House)* a stejně jako předchozí se skládá opět z osmi kapitol, které do sebe zapadají – až na první, která je prologem a povídkou *Milácci štěstěny*, která svým příběhem do dílu nezapadá. Domeček pro panenky je metaforou celému příběhu, jeho stěžejním tématem je manipulace a hrátky s lidskými (a božskými) osudy. Grafickou stránku tohoto dílu (kresbu tužkou, tuší a koloring) obstarali Mike Dringenberg a Malcolm Jones III. a stejně jako v případě *Preludia a Nocturna*, se od sebe jednotlivé jazykové verze liší v barvě.

Domeček pro panenky začíná prologem, kdy stařec vypráví mladíkovi příběh o krásné královně, která se zamilovala do nesmrtelného muže. Tento muž její city opětoval a nabídl jí místo po svém boku a nekonečný život. Dívka se ale zalekla následků a muže odmítla, čímž jej zranila natolik, že se rozhodl jí uvrhnout do věčného pekelného zatracení. V hlavním příběhu obnovuje Sen svou říši a zjišťuje, že mu do reality uprchlo několik nočních můr, a tak se je vydává pochytnat. Při tom se dozvídá, že se objevil snový vír, který může všechno zničit

a je potřeba ho zastavit. Vír je ale ve skutečnosti mladá dívka a těžkou rodinou situací, která se navíc připléte do cesty skupině masových vrahů.

Třetím příběhem, který díl obsahuje je příběh o muži, který nemusí nikdy zemřít. Muž uzavře dohodu se Snem a každé století se s ním setkává a povídají si. Na pozadí tohoto příběhu se Sen setkává s Williamem Shakesparem, s nímž uzavře jistou dohodu. Tento příběh je pak dále rozvíjen ve třetím díle, *Krajina snů*.

Krajina snů (Dream Country) se od předchozích dvou dílů liší tím, že se jedná o čtyři samostatné povídky. Vizualní podobu díla vytvořili Kelley Jones, Charles Vess, Colleen Doran, Malcolm Jones III. První povídka *Kalliopé* je příběhem neúspěšného autora, který si od jiného spisovatele koupí múzu, kterou pak vězní a zneužívá jak pro sex, tak pro inspiraci. Druhou je *Sen tisíců koček*, bajka o kočkách, které touží po lepším světě. Třetím příběhem je Sen noci Svatojánské, kdy tehdy ještě ne tolik slavný Will Shakespeare hraje svou hru pro Morfea a jeho podivné přátele. Knihu uzavírá příběh o ženě, která nade všechno touží po smrti.

Čtvrtou knihou série je *Údobí mlh (Season of Mists)*, která předkládá jediný příběh. Morfeus se vydá do Pekla, aby osvobodil svou prokletou milenkou, a místo ní dostává od Lucifera klíče od prázdného Pekla. Démoni a mrtví se rozutekli do všech říší, a do jeho domu se sjíždějí vyslanci toužící po nadvládě nad Peklem.

Pátý díl s názvem *Hra o tebe (Game of You)*, je hororovou pohádkou o tom, co se stane, když se vaše sny rozhodnou najít si vás ve skutečném světě a o tom, jak se dívka Barbie vyplatilo mít několik opravdu podivných přítelkyň.

Šestý díl *Báje a odlesky (Fables and Relfections)* vyšel v české produkci ve dvou dílech a obsáhl celkem devět samostatných příběhů. Dozvíme se příběh o Morfeově osudu a jeho kouzle, dále dva historicko-politické příběhy, v *Havraním sněmu* se dozvíme pár prořeknutých tajemství o Snovém světě, Adamovi a jeho ženách, a hlavně o havranech. Najdeme zde také poučný příběh *Strach z pádu*, a jednu starou pověst o vlkodlacích. První díl uzavírá povídka *Měkká místa*, kde se Marco Polo ztratí v poušti a druhý díl končí orientální pohádkou.

Sedmý díl *Krátké životy (Brief Lives)* vypráví o sedmém členovi Věčných, který se vzdal svého úřadu a rozhodl se žít jako člověk. Přestože jsou na něj jeho sourozenci naštvaní i po třech stech letech, Sen a nejmladší Delírium se vydávají bratra Zkázou hledat, což je cesta při níž mnohé ztratí a mnohé se naučí. V příběhu se opět setkáváme také s Morfeovým synem.

Osmý díl je opět povídkový, v krčmě *Konec světů (World's End)* se ukrývají různí

pocestní před bouřkou reality, a aby ukrátili čas, povídají si různé příběhy. Mezitím si prožívají i různé mezi-bytostní (protože ne všichni jsou tam lidé) vztahy, které jim zásadním způsobem změní životy.

K událostem devátého dílu jménem *Blahovolné (Kindly One's)* směřují náznaky ukryté v dílech předchozích. Mladá žena, která přijde (nebo ne tak úplně) o syna se rozhodne povolat čarodějnické předky a pomstí se nesprávnému muži. Hororový příběh o pomstě a intrikách, o osudu a povinnostech, patří mezi nejlepší z Gaimanova díla.

Epilogem za sérií je poslední díl s názvem *Tryzna (The Wake)*, který doplňuje poslední prázdná místa, než přijde poslední rozloučení.

9. ZÁVĚR

Komiks, vycházející hvězda současné populární a masové kultury, a zároveň zcela neprobádané pole takřka neomezených žánrových možností. O fungování a definicích literárních a filmových žánrů již bylo napsáno mnoho, a přesto nejsou všechny teorie sjednoceny. Stále vznikají nové příručky a slovníky o tomtéž, než aby se genologové či teoretici vědy literární či filmové zaměřili na opomíjený potenciál komiksu.

Předkládaná práce již ve svém názvu definovala své primární zaměření a svůj cíl. Na vystavěných teoretických základech jsem se zaměřila na analýzu konkrétního díla, rozčleněného do jednotlivých žánrů. Tyto žánry jsem pak dále analyzovala podle toho, jakým způsobem jsou zpracovány v komiksu *Sandman*.

V praktické, analytické části jsem se věnovala žánrům fantasy, hororu a pohádce, jejichž prvky jsem rozebrala na sémantické podkategorie postav, prostředí, atributů a zpracování. Podle stejných kategorií jsem pak analyzovala jednotlivé části *Sandmana*, abych v závěru mohla porovnat, jak se zpracování liší od obecné definice.

Gaiman ve svém díle nestaví příběh na hlavním hrdinovi, ale naopak, jeho hlavní postava je nenápadný „stín“, který skrze příběhy pouze prochází a zasahuje do nich jen minimálně. Neoplývá rozsáhlými dialogy ani neuvěřitelnými akčními scénami, které známe z konkurenčních komiksů, ale předkládá nám svět vytvořený z naší vlastní fantazie a snů.

V případě žánru fantasy se v *Sandmanovi* nesetkáváme pouze s jeho čistou formou, ale především s jeho kombinací s dalšími žánry. Gaimanovo zpracování se drží komiksově definice velice zlehka, a to především z hlediska postav, kde Gaiman pracuje se svými hrdiny, kterým připisuje různé funkce, které jen málokdy odpovídají jejich „postavení“, a to v příběhu vede k tomu, že havran může být plnohodnotným knihovníkem. Standardu fantasy se pak více přibližuje z hlediska prostředí, kde předkládá alternativní verzi naší reality, kterou upravuje podle svých záměrů, což je v tomto žánru docela běžné.

Druhým nejvýraznějším žánrem *Sandmana* je horor, který je čtenářům dávkován různou měrou v různých částech série. Gaiman předkládá dvě strany hororu – tím prvním je pocit, který jeho příběhy vyvolávají, aniž bysme si toho byli přímo vědomi. Tou druhou je pak propracovaná vizuální stránka, kde dal autor kreslířům volnou ruku a ti svou práci odvedli dostatečně přesvědčivě. Oba tyto prvky jsou v komiksovém prostředí nezbytnými, protože právě na nich horor stojí. Podíváme-li se pak na tento žánr z hlediska definičních kategorií, které jsou u hororu velice široké, zjistíme, že Gaiman s tímto žánrem nakládá podobně jako u fantasy. Autor předložil v díle modelovou postavu - psychopata, který

odpovídá všem definičním prvkům. Druhé postavy – monstra, jsou pak výtvořiny samotného autora, které není možné definovat podle obecných měřítek. Shodu pak najdeme také v případě použitého prostředí, které odpovídá hororu obecně, stejně jako časové určení.

Pokud u prvních žánrů Gaiman definice přehlíží, pak je u žánru pohádky zcela ignoruje. Jistě, předkládá nám zde pohádkový, nadpřirozený svět s jeho modelovými postavami, antropomorfními zvířátky v šatečkách či oblecích, a o pár panelů později dopustí propuštění a odměnění největšího vraha v dějinách pohádkového království. Podobně pracuje i s kladnými postavami, které ve svém počínání projevují spíše vlastnosti záporné. Gaiman si tak zde pohrává s čtenáři v tom smyslu, že je nutí uvažovat, zda máme co do činění s postavou kladnou či zápornou.

V díle je celkově kladen velký důraz na jeho vizuální stránku, která z něj dělá víc než jen literární text, ale i něco víc než jen film. Obrazová stránka komiksu podtrhuje jednotlivé příběhy a žánry a Gaiman vytváří a posouvá hranice pojetí fantasy komiksu celkově, vtahuje čtenáře do příběhu, anebo je staví do role postav.

Shrnu-li poznatky o užití žánrů v komiksu, tak dle následující analýzy jsem zjistila, že komiks nakládá s žánry podobně jako literatura a film - drží se „předepsaných“ definici, ale zároveň je určitým způsobem překračuje (či převrací). Přesto ale není možné vztahovat na komiks pouze literární nebo pouze filmová žánrová pravidla, protože komiks není ani jedním, a proto potřebuje svá vlastní genologická pravidla. Ve vytvořených modelech jsem uvedla příklad, jak by takovéto modely mohly vypadat, protože v nich propojují část z literatury – textovost, a část z filmu – obrazovost, což jsou právě dvě konstrukční složky komiksu. A právě ty je potřeba analyzovat. Z hlediska metodologického, sémanticko-syntaktického přístupu si myslím, že je vhodně určený pro analýzu komiksů, protože nejprve rozebírá jeho sémantické prvky, které pak analyzujeme z hlediska jejich ztvárnění v díle, tedy i z vizuální stránky.

Dílčím cílem magisterské diplomové práce rovněž bylo analyticky přispět k dosud přehlížené oblasti komiksové genologie, která zatím neměla šanci pořádně se rozvinout. Tato práce může posloužit jako předloha k žánrové typologii komiksu, kde obecné modely mohou sloužit jako učebnicové příklady sémanticko-syntaktické analýzy komiksu a jednotlivé analýzy žánrů pak mohou být dále aplikovány na další, zde nepoužité žánry a komiksy.

10. ZDROJE

10. 1. PRIMÁRNÍ ZDROJE

GAIMAN, Neil. *Sandman 1 – Preludia a Nocturna*. Přel. Viktor Janiš. Praha: Crew, 2002. ISBN 80-86321-15-0.

GAIMAN, Neil. *Sandman 2 – Domeček pro panenky*. Přel. Viktor Janiš. Praha: Crew, 2003. ISBN 80-86321-37-1.

GAIMAN, Neil. *Sandman 3 – Krajina snů*. Přel. Viktor Janiš. Praha: Crew, 2005. ISBN 80-86321-70-3.

GAIMAN, Neil. *Sandman 4 – Údobí mlh*. Přel. Viktor Janiš. Praha: Crew, 2005. ISBN 80-86321-88-6.

GAIMAN, Neil. *Sandman 5 – Hra o tebe*. Přel. Viktor Janiš. Praha: Crew, 2006. ISBN 80-903802-7-1

GAIMAN, Neil. *Sandman 6 – Báje a odlesky I*. Přel. Viktor Janiš. Praha: Crew 2008. ISBN 978-80-87083-28-4.

GAIMAN, Neil. *Sandman 6 – Báje a odlesky II*. Přel. Viktor Janiš. Praha: Crew, 2008. ISBN 978-80-87083-36-9.

GAIMAN, Neil. *Sandman 7 – Krátké životy*. Přel. Viktor Janiš. Praha: Crew, 2009. ISBN 978-80-87083-68-0.

GAIMAN, Neil. *Sandman 8 – Konec světů*. Přel. Viktor Janiš. Praha: Crew, 2010. ISBN 978-80-87083-98-7.

GAIMAN, Neil. *Sandman 9 – Blahovolné*. Přel. Viktor Janiš. Praha: Crew, 2011. ISBN 978-80-7449-065-1.

GAIMAN, Neil. *Sandman 10 – Tryzna*. Přel. Viktor Janiš. Praha: Crew, 2012. ISBN 97-88-07449-116-0.

GAIMAN, Neil. *Sandman – Věčné noci*. Přel. Viktor Janiš. Praha: Crew, 2013a. ISBN 978-80-7449-195-5.

PRIMAR SOURCES

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 1: Preludes and Nocturnes*. New York: Vertigo, 1989.

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 2: The Doll's House*. New York: Vertigo, 1990a.

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 3: Dream Country*. New York: Vertigo, 1990b.

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 4: Season of Mists*. New York: Vertigo, 1991.

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 5: A Game of You*. New York: Vertigo, 1992a.

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 6: Fables and Reflections.*, New York: Vertigo, 1992b.

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 7: Brief Lives*. New York: Vertigo, 1993a.

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 8: World's End*. New York: Vertigo, 1993b.

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 9: The Kindly Ones*. New York: Vertigo, 1994.

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 10: The Wake*. New York: Vertigo, 1996.

GAIMAN, Neil. *The Sandman: Endless Nights*. New York: Vertigo, 2003a.

10. 2. SEKUNDÁRNÍ LITERATURA

ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London: British Film Institute, 1999. ISBN 0-85170-717-3.

ALTMAN, Rick. Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Illuminace*. Praha: Národní filmový archiv, 1993, roč. 5, č. 1, s. 17-27. ISSN 0862-397X.

ARISTOTELES. *Kategorie*. Přel. Antonín Kříž. Praha: Nakl. Československé akademie věd. 1958.

ARISTOTELES. *Poetika*. Praha: Orbis, 1964.

AZZARELLO, Brian. *John Constantine, Hellblazer. Popel a prach*. Přel. Štěpán Kopřiva. Praha: Crew, 2013. ISBN 978-80-7449-204-4.

BARTLOVÁ, Milena. *Pop History: o historické věrohodnosti románů, filmů, komiksů a počítačových her*. Praha: Lidové noviny, 2003. ISBN 80-7106-345-2.

BERGAN, Ronald. *--ismy. Jak chápat film*. V Praze: Sloart, 2011. ISBN 978-80-7391-496-7.

BERGAN, Ronald. *Film: [historie, žánry, světový film, režiséři od A do Z, 100 nejlepších filmů]*. Praze: Sloart, 2008. ISBN 978-80-7391-136-2.

BIBLE: Písmo svaté Starého a Nového zákona (včetně deuterokanonických knih): český ekumenický překlad. Praha: Česká biblická společnost, 2013. ISBN 978-80-87287-66-8.

BORDWELL, David. *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1989.

CAREY, Mick. *Lucifer 4: Božská komedie*. Přel. Štěpán Kopřiva. Praha: Netopejr, 2013. ISBN 978-80-7449-169-6.

CARROLL, Noël E. Podstata hororu. *Illuminace*. Praha: Národní filmový archiv, 1993, roč. 5,

č. 3, s. 53-63. ISSN 0862-397X.

CARROLL, Noël E. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990. ISBN 0-415-90216-9.

CLOVERTOVÁ, Carol J. Oko hrůzy. *Illuminace*. Praha: Národní filmový archiv, 2002, roč. 14, č. 1, s. 5-41. ISSN 0862-397X.

CORBINEAU-HOFFMANN, Angelika. *Úvod do komparatistiky*. Praha: Akropolis, 2008. ISBN 978-80-86903-78-1.

CUDDON, John Anthony. *A Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*. London: Penguin Group, 1998. ISBN 97-80-6312-027-14.

ČENKOVÁ, Jana. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-095-X.

EISNER, W. *Comics & Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press, 2001.

HALLIE, Phillipe. *The Paradox of Cruelty*. Wesleyan University Press, 1969.

GAIMAN, Neil. *Černá orchidej*. [komiks]. Přel. Petr Kotrle. Praha: Crew. 2014. ISBN 978-80-7449-271-6.

GAIMAN, Neil. *Hvězdný prach*. Přel. Ladislava Vojtková. Frenštát pR.: Polaris, 2007. ISBN 978-80-7332-107-9.

GAIMAN, Neil. *Koralína*. Přel. Ladislava Vojtková. Frenštát pR.: Polaris, 2014. ISBN 978-80-7331-211-3.

GAIMAN, Neil. *Nikdykde*. Přel. Ladislava Vojtková. Frenštát pR.: Polaris, 2006. ISBN 80-7332-086-X.

GAIMAN, Neil. *Nikdykde*. [komiks] 2008. Přel. Stanislava Pošustová. Praha: Crew, 2008.

ISBN 978-80-87083-22-2.

GAIMAN, Neil. Sandman: *Overture*. [komiks] 2013b. New York: DC Comics.

GAIMAN, Neil. *Smrt: Nejlepší čas tvého života*. Praha: Crew, 2012. ISBN 978-80-7449-117-7.

GAIMAN, Neil. *Smrt: Vysoká cena za život*. Praha: Crew, 2007. ISBN 978-80-87083-06.2.

GRANT, Keith Barry (ed.). *Film Genre Reader*. 3rd edition. Austin: University of Texas Press, 2003. ISBN 0-292-72436-5.

GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Přel. Barbora Antonová. Brno : Host, 2005, ISBN 80-7294-141-0.

HAMAN, Aleš. *Úvod do studia literatury a interpretace díla*. Ústí nad Labem: H&H, 1999. ISBN 978-80-7040-230-6.

HOMOLÁČ, Jiří. *Intertextovost a utváření smyslu v textu*. Praha: Karolinum, 1996. ISBN 80-7184-201-X.

HOMOLÁČ, Jiří. Transtextovost a její typy (1. část). *Slovo a slovesnost*. Praha: Melanrich, 1994, roč. 55, č. 1, s. 18-33. ISSN 0037-7031.

HOMOLÁČ, Jiří. Transtextovost a její typy (2. část). *Slovo a slovesnost*. Praha: Melanrich, 1994, roč. 55, č. 2, s. 99-105. ISSN 0037-7031

JOHNS, Geoff. *Flash: Znovuzrození*. [komiks]. Přel. Martin D. Antonín. Praha: BB art, 2013. ISBN 978-80-7461-261-9.

JOHNS, Geoff. *Superman: Poslední syn*. [komiks]. Přel. Martin D. Antonín. Praha: BB art, 2013. ISBN 978-80-7461-262-6.

KAŠPAR, Oldřich: *Děti opeřeného hada*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1996.

KORDA, Jakub. *České televizní krimi série a jejich žánrové souvislosti (1989-2009)*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2012. ISBN 978-80-244-3424-7.

LACEY, Nick. *Narrative and Genre: Key Concepts in Media Studies*. 1st edition. London: Palgrave, 2000. ISBN 0-333-65872-8.

LACHMANNOVÁ, Renate. „Intertextualita a dialogičnost“. In *Čtenář jako výzva*. Eds. Miloš Sedmidubský, Miroslav Červenka, Ivana Vízdalová. Brno: HOST, 2001. ISSN: 1211-9938.

LEWIS, C. S. *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň*. Přel. Veronika Volhejnová. Praha: Fragment, 2009. ISBN 978-80-253-0952-0.

MÁLEK, Petr. Teorie intertextu a literární kontexty filmu I. *Illuminace*. Praha: Národní filmový archiv, 1993, roč. 5, č. 2, s. 7-31. ISSN 0862-397X.

MÁLEK, Petr. Teorie intertextu a literární kontexty filmu II. *Illuminace*. Praha: Národní filmový archiv, 1993, roč. 5, č. 3, s. 7-36. ISSN 0862-397X.

MARTIN, George R. R. *Hra o trůny*. Přel. Hana Březáková. Praha: Talpress, 2000. ISBN 80-7197-057-3.

MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Přel. Richard Podaný. Brno : BB art s.r.o., 1993, ISBN 978-80-7381-491-9.

MOCNÁ, Dagmar a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X.

MORISSON, Grant. *JLA, Liga spravedlnosti*. Přel. Ludovít Plata. Praha: BB/art, 2012. ISBN 978-80-7461-180-3.

NEALE, Stephen. Genre. In. Boyd-Bowman, S. -Mercer, C. *Popular Television and Film*.

London: British Film Institute. 1981.

NÜNNING, Ansgar, ed., TRÁVNÍČEK, Jiří, ed. a HOLÝ, Jiří, ed. *Lexikon teorie literatury a kultury: koncepce - osobnosti - základní pojmy*. Brno: Host, 2006. ISBN 80-7294-170-4.

OUTCAULT, Richard F. *At the Circus in Hogan's Alley (Blázinec v Hoganově ulici)*. Michigan (Michiganská univerzita) : Kitchen Sink Press, 1995. ISBN 978-08-7816-379-3.

PANOFSKY, Erwin. *Význam ve výtvarném umění*. 1. Praha: Odeon, 1981. ISBN 978-80-257-0618.

PILÁŘ, Martin. *Pokus o žánrové vymezení povídky*. Ostrava: Filozofická fakulta Ostravské univerzity, Sfinga 1994. ISBN 80-7042-411-7.

PLATÓN. *Politikos*. Přel. František Novotný, Praha: OIKOYMENH, 2005a. ISBN 80-7298-159-5.

PLATÓN. *Ústava*. Přel. František Novotný. Praha: OIKOYMENH, 2005b. ISBN 80-7298-142-0.

POE, Edgar Allan. *Jáma a kyvadlo a jiné povídky*. Praha: Dobrovský, 2013. ISBN 978-80-7390-011-3.

POSPÍŠIL, Ivo, ed., GAZDA, Jiří, ed. a HOLZER, Jan, ed. *Integrovaná žánrová typologie: (komparativní genologie): projekt - metodologie - terminologie - struktura oboru - studie*. Brno: Masarykova Univerzita, 1999. ISBN 80-210-2192-6.

PRATCHETT, Terry. *Carpe Jugulum*. Přel. Jan Kantůrek. Praha: Talpress, 2000. ISBN 80-7197-145-6.

PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. H&H: 1999. ISBN 80-86022-16-1.

RAUCH, Steven. *Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: In Search of the*

Modern Myth. Rockville, 2003. ISBN 1-592-24212-X. 7.

ROWLINGOVÁ, Joanne K. *Harry Potter a kámen mudrců*. Přel. Vladimír Medek. Praha: Albatros, 2000. ISBN 80-00-00788-6.

SANDERS, Joe. *The Sandman Papers - An Exploration of the Sandman Mythology*. Fantagraphics Books, 2006. ISBN 978-1560977483.

SAPKOWSKI, Andrzej. *Narrenturm*. Přel. Stanislav Komárek. Ostrava: Leonardo, 2003. ISBN 80-85951-36-3.

SHAKESPEARE, William. *Sen noci svatojánské*. Přel. Martin Hilský. Brno: Atlantis, 2010. ISBN 978-80-7108-318-4.

SHAKESPEARE, William. *Bouře*. Přel. Martin Hilský. Brno: Atlantis, 2007. ISBN 978-80-7108-288-0.

SNYDER, Scott. *Batman: Soví město*. [komiks]. Přel. Štěpán Kopřiva. Praha: Crew, 2013. ISBN 978-80-7449-207-5.

ŠIDÁK, Pavel. *Úvod do studia genologie*. Praha: Akropolis, 2013. ISBN 978-80-7470-040-8.

ŠMAHELOVÁ, Hana: *Návraty a proměny. Literární adaptace lidových pohádek*. Praha, Albatros 1989.

ŠRÁMEK, Jiří. *Morfologie fantastické povídky*. Brno: Masarykova univerzita, 1993. ISBN 80-210-0700-1.

TIEGHEM, Paul Van. Otázka literárních žánrů, Přel. Ivo Pospíšil, 1999. IN. Tieghem, Paul van.: *La question des genres littéraires. Helicon*, 1938, tome I, fasc. I - 3, s. 99-100, Amsterdam - Keiozing.

TIETELBAUM, Michael. *The DC Comics Encyclopedia*. Revised edition. New York: DK Publishing. 2008. ISBN 978-0-7566-4119-1.

TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. Přel. Vladimír Fiala. Praha: Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1676-6.

TOLKIEN, J. R. R., *Pán prstenů*. Přel. Stanislava Pošustová, Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-829-X.

URBAN, Otto M. Anatomie úzkosti: Night of the Living Dead. *Illuminace*. Praha: Národní filmový archiv, 2002, roč. 14, č. 1, s. 43-62. ISSN 0862-397X.

VARNUM, Robin-GIBBONS, Chritina T. *The Language of Comics. Word and Image*. Mississippi: Univerzity Press, 2001. ISBN 1-57806414-7

VLAŠÍN, Štěpán (ed.) *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel, 1984.

WAGNER, H., GOLDEN, Ch., BISSETE, S. R. Prince of Stories: *The Many Worlds of Neil Gaiman*. Macmillan: 2008. ISBN 978-1429961783.

WOLK, D. *Reading comics*. Philadelphia: Da Capo Press, 2007. ISBN

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

10. 3. SEZNAM FILMOGRAFICKÝCH ÚDAJŮ

Čelisti [film] [Jaws]. Režie Stephen Spielberg. USA, 1975.

Dětská hra [film] [Childs play]. Režie Tom Holland. USA, 1988.

Drákula 2000 [film] [Dracula 2000]. Režie Patric Lussier. USA, 2000.

Halloween, [film] [Halloween]. Režie John Carpenter, USA, 1978.

Halloween H20, Steve Miner[film] [Halloween: 20 Years Later]. Režie Steve Miner. USA, 1998.

Happy Three Friends [film] [Happy Three friend]. Autoři Aubrey Ankrum, Rhode Montijo, Kenn Navarro. USA, Canada, 2006.

Hledá se Nemo [film] [Finding Nemo]. Režie Andrew Stanton. USA, 2003.

Koralína [film] [Coraline]. Režie Henry Selick. USA, 2009.

Nepřítel státu [film] [Enemy of the state]. Režie Tony Scott. USA, 1998.

Pán Prstenů [film] [The Lord of the Ring: The Fellowship of the Ring]. Režie Peter Jackson. New Zeland, USA, 2001)

Predátor [film] [Predator]. Režie John McTiernan. USA, 1987.

Repo: Genetická opera [film] [Repo: Genetic Opera]. Režie Darren Lynn Bousman. USA, 2008.

Stmívání [film] [Twilight]. Režie Catherine Hardwick. USA, 2008.

Zamilovaný Shakespeare [film] [Shakespeare in Love]. Režie John Madden. USA, 1998.

Wall-E [film] [Wall-E]. Režie Andrew Stanton. USA, 2008.

10. 3. WEBOVÉ ZDROJE

CHANDLER, Daniel. *An Introduction to Genre Theory*. MCS [online], [cit. 20. 11. 2014], dostupné na URL: <<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/intgenre.html>>.

Féerie. In: Wikipedia.org. [online].Neddyseagoon, 2008. [cit. 12. 11. 2014]. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Féerie>

KUČERA, Jakub. Filmový žánr. *Cinepur* [online], 2006, [cit. 25. 11. 2014], dostupné na URL: <<http://cinepur.cz/article.php?article=942>>.